ADOBE® PREMIERE® PRO

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

Nuove funzioni
- Introduzione ad Adobe Premiere Pro CS6

Interfaccia utente riprogettata e personalizzabile
- Nuovo spazio di lavoro predefinito
- Monitor Sorgente e Programma riprogettati
- Pannello Progetto riprogettato
- Pannello Codice di tempo
- Visualizzazione di montaggio principale in modalità Cinema
- Indicatore di fotogrammi saltati
- Supporto dei gesti trackpad in Mac OS

Flusso di lavoro di montaggio migliorato
- Mercury Playback Engine migliorato
- Assimilazione e registro efficienti con Adobe Prelude
- Multicam migliorato
- Ritaglio migliorato
- Riproduzione continua
- Nuove funzionalità per i marcatori di clip
- Miglioramento di Adobe Dynamic Link

Flusso di lavoro audio migliorato
- Mixer audio riprogettato
- Pannello Controlli audio riprogettato
- Nuova funzionalità per tracce audio
- Funzionalità migliorata per i canali audio nel monitor Sorgente
- Utilizzare il codice di tempo dall'audio della clip master in clip unite

Effetti e flusso di lavoro migliorati
- Livelli di regolazione
- Effetto Stabilizzatore alterazione
- Effetto Riparazione scansione lineare
- Effetto Correttore colori a tre vie riprogettato
- Correzione colore Adobe SpeedGrade

Nuove funzioni

Torna all'inizio

Adobe consiglia:

Serie di video: novità e modifiche in Premiere Pro CS6
Serie di video: imparare a usare Premiere Pro
Blog: novità e modifiche in Premiere Pro CS6

Interfaccia utente riprogettata e personalizzabile

Torna all'inizio

Nuovo spazio di lavoro predefinito

Premiere Pro CS6 presenta una nuova area di lavoro predefinita di montaggio con due monitor sorgente e programma più grandi (configurazione definita "a due schermate"). Questa vista consente di visualizzare più facilmente i video ad alta definizione nell'area di lavoro.

Per ripristinare lo spazio di lavoro di montaggio standard di Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Montaggio (CS5.5).

Adobe consiglia:

- *Lo spazio di lavoro a due finestre per il montaggio (CS6)*
- *Video: modifiche apportate al pannello Progetto e al Browser multimediale*
- *Blog: nuovo spazio di lavoro predefinito di montaggio*

Monitor Sorgente e Programma riprogettati

I monitor Sorgente e Programma sono stati riprogettati e sono maggiormente personalizzabili.

- Barra dei pulsanti personalizzabile.
- I numeri del codice di tempo possono essere attivati o disattivati (anche nella timeline).
- Menu a comparsa per accedere direttamente alla risoluzione di riproduzione.
- Pulsante Impostazioni per accedere più facilmente alle impostazioni del monitor.

Adobe consiglia:

- *Panoramica dei monitor Sorgente e Programma*
- *Video: modifiche apportate ai monitor Sorgente e Programma e ai pannelli Codice di tempo e Timeline*
- *Blog: monitor Sorgente e Programma riprogettati*

Pannello Progetto riprogettato

Il pannello Progetto è stata riprogettata con le seguenti funzioni:

- Miniature delle clip ridimensionabili.
- Miniature delle clip ingrandite per utilizzare in modo più efficiente lo spazio disponibile.
- Nella visualizzazione miniature, fate scorrere le clip trascinando il mouse sopra una miniatura. Questa tecnica è definita "scorrimento al passaggio".
- Nella visualizzazione miniature è possibile selezionare le clip e scorrerle con la testina di riproduzione oppure utilizzando i tasti di scelta rapida J-K-L e la barra spaziatrice.
- Contrassegnate i punti di attacco e stacco sulle clip durante lo scorrimento oppure subito durante la riproduzione utilizzando i tasti di scelta rapida J-K-L e la barra spaziatrice.
- Un'icona di utilizzo permette di passare alle clip nelle sequenze.

Adobe consiglia:

- *Personalizzazione del pannello Progetto*
- *Video: modifiche apportate al pannello Progetto e al Browser multimediale*
- *Blog: pannello Progetto riprogettato*

Pannello Codice di tempo

In Premiere Pro CS6 è ora disponibile un pannello che visualizza il codice di tempo in grandi dimensioni e in piedi+fotogrammi.

Per visualizzare il pannello Codice di tempo, scegliete Finestra > Codice di tempo.

Adobe consiglia:

- *Visualizzazione del codice di tempo nel Monitor programma*
- *Video: modifiche apportate ai monitor Sorgente e Programma e ai pannelli Codice di tempo e Timeline*
- *Blog: il pannello Codice di tempo*

Visualizzazione di montaggio principale in modalità Cinema

Potete impostare il monitor Programma o Sorgente a schermo intero, in modalità "cinema" sul monitor principale del sistema.

Per attivare e disattivare la modalità Cinema, premete i tasti Ctrl e accento e fate clic sul monitor Sorgente o Programma. Premete di nuovo questi tasti per tornare all'interfaccia.

Adobe consiglia:

- *Panoramica dei monitor Sorgente e Programma*
- *Video: attivare/disattivare la modalità a tutto schermo*
- *Blog: modalità cinema*

Indicatore di fotogrammi saltati

Entrambi i monitor programma e sorgente dispongono dell'opzione per visualizzare un'icona che indica se durante la riproduzione vengono saltati alcuni fotogrammi.

Adobe consiglia:

- *Indicatore di fotogrammi saltati (CS6)*
- *Video: modifiche apportate ai monitor Sorgente e Programma e ai pannelli Codice di tempo e Timeline*
- *Blog: l'indicatore di fotogrammi saltati*

Supporto dei gesti trackpad in Mac OS

Potete utilizzare i gesti trackpad per spostarvi sulla timeline e negli altri pannelli di Premiere Pro mediante il trackpad di MacBook Pro o Apple

Magic Trackpad.

Adobe consiglia:

- *Ingrandire o rimpicciolire una sequenza in un pannello Timeline*
- *Video: varie funzioni nuove e rimosse*
- *Blog: supporto dei gesti trackpad in Mac OS*

Flusso di lavoro di montaggio migliorato

Torna all'inizio

Mercury Playback Engine migliorato

- Grazie alla funzione Adobe Mercury Transmit è possibile connettere schede di acquisizione di terze parti direttamente con le prestazioni di Mercury Playback Engine. La funzione consente di accedere all'accelerazione CUDA e al supporto avanzato I/O SDI e per il monitoraggio professionale per trasmissione.
- Il nuovo supporto per le schede grafiche AMD Radeon HD 6750M e 6770 basate su OpenCL rende disponibile Mercury Playback Engine (hardware) su alcuni computer Apple MacBook Pro.
- Esistono ora nuove schede video basate su CUDA approvate per Mercury Playback Engine. Per un elenco aggiornato delle schede supportate, consultate: www.adobe.com/go/64bitsupport_it

Adobe consiglia:

- *Finestra di dialogo Impostazioni progetto*
- *Preferenze di Controllo dispositivo*
- *Video: Mercury Playback Engine e accelerazione GPU*
- *Blog: Mercury Playback Engine migliorato*

Assimilazione e registro efficienti con Adobe Prelude

È possibile assimilare le clip con Adobe Prelude. Potete quindi inserirle nel registro e creare clip secondarie, marcatori, attacchi e stacchi, note ricercabili, metadati e tagli di prova. Potete importare i dati dal progetto Prelude direttamente in Premiere Pro.

Nota: Adobe Prelude è un'applicazione separata.

Adobe consiglia:

- *Aiuto di Adobe Prelude*
- *Video: marcatori migliorati e importazione da Prelude*
- *Blog: utilizzo di Prelude*

Multicam migliorato

Nel montaggio multicam potete ora usare più di quattro diversi angoli della videocamera. Il numero massimo è limitato unicamente dalla potenza del computer. È inoltre più facile creare sequenze multicam.

Adobe consiglia:

- *Modifica di sequenze multicamera (CS6)*
- *Video: miglioramenti della funzione Multicamera*
- *Blog: miglioramenti della funzione Multicamera*

Ritaglio migliorato

Alcune nuove potenti opzioni permettono di selezionare rapidamente e spostare i punti di montaggio con il mouse, con nuove scelte rapide da tastiera o mediante il tastierino numerico. È inoltre supportato il taglio dinamica JKL. La nuovo modalità Taglio offre una visualizzazione doppia di tipo "two-up" con i fotogrammi in uscita e in entrata direttamente nel monitor Programma.

Per aprire la modalità Taglio, fate doppio clic su un punto di montaggio.

Adobe consiglia:

- *Taglio delle clip (CS6)*
- *Video: taglio dinamico e montaggio con tastiera*
- *Blog: miglioramenti della funzione di taglio*

Riproduzione continua

Nella timeline la riproduzione prosegue a meno che l'utente non richiami specificatamente un comando di interruzione. Questa funzione supporta la regolazione in tempo reale delle azioni di montaggio più frequenti.

Adobe consiglia:

- *Riproduzione continua (CS6)*
- *Video: livelli di regolazione, applicazione di effetti e riproduzione continua*
- *Blog: non interrompere la riproduzione*

Nuove funzionalità per i marcatori di clip

I marcatori di clip sono stati migliorati con etichette colorate e la possibilità di estendersi per un dato periodo di tempo. Le funzionalità precedentemente disponibili solo per i marcatori di sequenza sono ora disponibili anche per i marcatori di clip. Potete personalizzare i marcatori nella finestra di dialogo Marcatore che è stata riprogettata. Potete visualizzare tutti i marcatori di clip nel nuovo pannello Marcatori.

Adobe consiglia:

- *Lavorare con i marcatori*
- *Video: marcatori migliorati e importazione da Prelude*
- *Blog: nuove funzionalità per i marcatori*

Miglioramento di Adobe Dynamic Link

I miglioramenti apportati a Dynamic Link comprendono prestazioni migliorate e rimozione della limitazione dell'utilizzo di Dynamic Link solo nell'ambito di una suite (ad esempio, Dynamic Link funziona ora anche tra applicazioni CS6 acquisite come singoli prodotti).

Adobe consiglia:

- *Adobe Dynamic Link (CS6)*
- *Video: miglioramenti apportati a Dynamic Link*
- *Blog: miglioramenti apportati ad Adobe Dynamic Link*

Flusso di lavoro audio migliorato

Torna all'inizio

Mixer audio riprogettato

Il pannello Mixer audio è stata riprogettato per includere le seguenti funzioni.

- Potete scegliere tra due modalità di controllo visivo.
- Fate doppio clic su un fader per ripristinarlo su 0 dB.
- Scale dB separate per i controlli e i fader.
- Menu contestuale per le opzioni dei controlli disponibile nel menu del pannello.

Adobe consiglia:

- *Panoramica di Mixer audio*
- *Video: modifiche apportate ai pannelli Mixer audio e Controlli audio*
- *Blog: panoramica di Mixer audio*

Pannello Controlli audio riprogettato

Il pannello Controlli audio è stato riprogettato ed è più accurato, personalizzabile e facile da usare. Nel pannello Controlli audio sono disponibili le seguenti funzioni:

- Disposizione dei controlli automatici in orizzontale o verticale
- Ridimensionamento dei controlli in base alle esigenze
- Nuovi pulsanti Assolo per ogni canale
- Il pannello Controlli audio ora controlla il contenuto del monitor Sorgente
- Diverse opzioni per la visualizzazione dell'audio

Adobe consiglia:

- *Pannello Controlli audio*
- *Video: modifiche apportate ai pannelli Mixer audio e Controlli audio*
- *Blog: il pannello Controlli audio*

Nuova funzionalità per tracce audio

Le tracce audio mono e stereo non sono più separate. Un nuovo tipo di traccia audio, definita "Standard", è in grado di contenere clip stereo e mono.

Adobe consiglia:

- *Panoramica dell'audio e del Mixer audio*
- *Video: nuova funzionalità per tracce audio*

- *Blog: nuove funzionalità per tracce audio*

Funzionalità migliorata per i canali audio nel monitor Sorgente

Nel monitor Sorgente potete ora visualizzare le clip con canali audio multipli, comprese clip raggruppate o unite.

Adobe consiglia:

- *Operazioni con le clip audio nel Monitor sorgente*
- *Video: modifiche apportate alle tracce audio e alle clip audio unite*
- *Blog: visualizzazione di più canali audio nel monitor Sorgente*

Utilizzare il codice di tempo dall'audio della clip master in clip unite

Un nuovo flusso di lavoro DSLR permette di utilizzare il codice di tempo da una clip audio master quando si crea una clip unita. Quando create una clip unita, potete anche omettere l'audio della videocamera sorgente.

Adobe consiglia:

- *Utilizzo del codice di tempo da una clip audio master per creare una clip unita (CS6)*
- *Video: varie funzioni nuove e rimosse*
- *Blog: utilizzare il codice di tempo dall'audio della clip master in clip unite*

Effetti e flusso di lavoro migliorati

Torna all'inizio

Livelli di regolazione

I livelli di regolazione, utilizzati con applicazioni quali Photoshop e After Effects, sono ora disponibili anche in Premiere Pro CS6. I livelli di regolazione sono utili per molte operazioni diverse, ad esempio per esercitare un controllo maggiore nella correzione dei colori.

Per aggiungere al progetto un livello di regolazione, selezionate il pannello Progetto e scegliete File > Nuovo livello di regolazione.

Adobe consiglia:

- *Livelli di regolazione*
- *Video: livelli di regolazione, applicazione di effetti e riproduzione continua*
- *Blog: livelli di regolazione*

Effetto Stabilizzatore alterazione

Questo effetto era precedentemente disponibile solo in After Effects CS5.5 (e versione successiva). Stabilizzatore alterazione è un effetto con accelerazione CUDA che consente di rendere più uniformi le riprese mosse effettuate a mano.

L'effetto si trova nel pannello Effetti, in Effetti > Distorsione > Stabilizzatore alterazione.

Adobe consiglia:

- *Stabilizzare il movimento con l'effetto Stabilizzatore di alterazione (CS6)*
- *Video: effetto Stabilizzatore alterazione*
- *Blog: effetto Stabilizzatore alterazione*

Effetto Riparazione scansione lineare

Usate l'effetto Riparazione scansione lineare per correggere clip con artefatti di scansione lineare.

L'effetto si trova nel pannello Effetti, in Effetti > Distorsione > Riparazione scansione lineare.

Adobe consiglia:

- *Effetto Riparazione scansione lineare (CS6)*
- *Video: effetto Riparazione scansione lineare*
- *Blog: effetto Riparazione scansione lineare*

Effetto Correttore colori a tre vie riprogettato

L'effetto Correttore colori a tre vie è ora più intuitivo, con strumenti più facili da trovare e utilizzare.

Il Correttore colori a tre vie si trova nel pannello Effetti. Scegliete Effetti > Correzione colore > Correttore colori a tre vie.

Adobe consiglia:

- *Effetto Correttore colori a tre vie (CS6)*
- *Video: effetto Correttore colori a tre vie riprogettato*
- *Blog: modifiche apportate all'effetto Correttore colori a tre vie*

Correzione colore Adobe SpeedGrade

È possibile esportare le sequenze in Adobe SpeedGrade per correggere il colore in modo professionale.

Per esportare la sequenza per SpeedGrade, selezionatela nel pannello Progetto e scegliete File > Invia ad Adobe SpeedGrade.

Nota: Adobe SpeedGrade è un'applicazione separata.

Adobe consiglia:

- *Aiuto di SpeedGrade*
- *Video: esportazione per SpeedGrade*
- *Blog: esportazione per SpeedGrade*

(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 Adobe Media Encoder CS6

Coda e cartelle esaminate: gestione indipendente di sorgente e output
Browser predefiniti
Importare ed esportare i predefiniti
Ridimensionamento migliorato dei fotogrammi sorgente
Creazione di spazi di lavoro personalizzati
Miglioramenti del flusso di lavoro
Modifiche ai moduli di esportazione
Scelte rapide da tastiera
Nuove scelte rapide da tastiera in CS6

Coda e cartelle esaminate: gestione indipendente di sorgente e output

Torna in alto

Sorgente e output sono ora gestiti indipendentemente l'una dall'altro. Questa gestione indipendente consente di configurare una determinata sorgente con più output. Tra gli altri vantaggi, Adobe Media Encoder è in grado di codificare simultaneamente più output di una determinata sorgente. Rispetto alla codifica individuale degli output, la codifica simultanea è più veloce.

Browser predefiniti

Torna in alto

Il nuovo Browser predefiniti offre opzioni che consentono di semplificare il flusso di lavoro in Adobe Media Encoder.

I predefiniti di sistema nel browser sono organizzati in categorie basate sul loro utilizzo (come Standard di trasmissione, Video Web) e sulla destinazione del dispositivo (ad esempio DVD, Blu-ray, Videocamera, Tablet). È possibile modificare questi predefiniti per crearne di personalizzati, detti anche predefiniti utente.

Nel Browser predefiniti, potete trovare rapidamente un predefinito mediante la ricerca oppure la navigazione avanzata fornita dalla struttura comprimibile delle cartelle.

Predefiniti utente, gruppi di predefiniti e alias

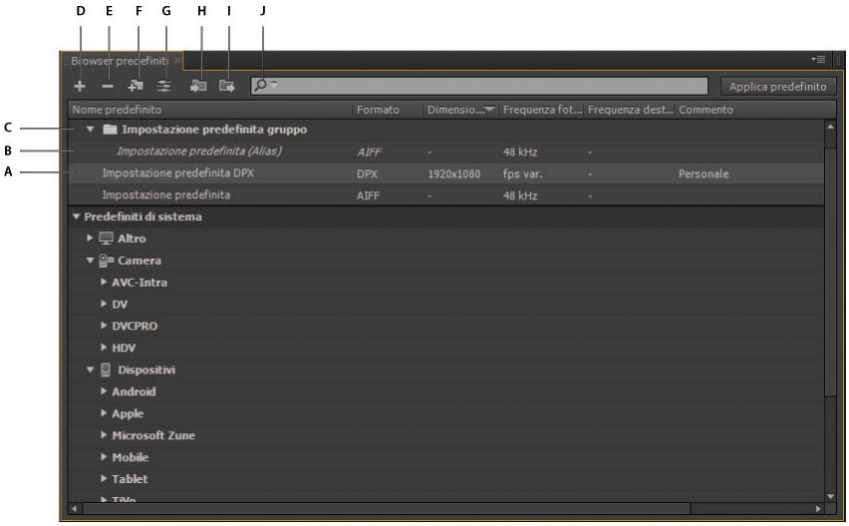
Potete modificare i predefiniti di sistema per creare predefiniti utente. È possibile organizzare i predefiniti utente in cartelle diverse chiamate *gruppi di predefiniti*. I gruppi di predefiniti consentono di applicare più predefiniti a una sorgente con un singolo passaggio.

Gli alias consentono di creare diverse istanze di un predefinito da utilizzare in più gruppi di predefiniti.

Ad esempio, se desiderate che un predefinito sia presente in più di un gruppo di predefiniti, create gli alias del predefinito anziché duplicarlo. Quindi, aggiungete gli alias ad altri gruppi di predefiniti. Quando modificate il predefinito, le modifiche vengono applicate a tutti i suoi alias.

Gestione dei predefiniti

Per gestire i predefiniti, usate il menu Predefinito oppure le opzioni del Browser predefiniti (Finestra > Browser predefiniti). Potete anche fare clic con il pulsante destro del mouse su un Browser predefiniti per visualizzare il menu di scelta rapida per le opzioni disponibili.



Il browser predefiniti
***A.** Predefinito utente **B.** Alias creato per un predefinito **C.** Gruppo di predefiniti **D.** Crea nuovo predefinito **E.** Elimina predefinito **F.** Crea nuovo gruppo di predefiniti **G.** Impostazioni del predefinito **H.** Importa predefiniti **I.** Esporta predefiniti **J.** Cerca predefiniti*

Creare predefiniti, gruppi di predefiniti e alias

I gruppi di predefiniti possono contenere predefiniti utente, alias per predefiniti o altri gruppi di predefiniti.

- Per creare un predefinito, scegliete Predefinito > Crea predefinito.
- Per creare un gruppo di predefiniti, selezionate Predefinito > Crea gruppo.
- Per creare un alias di predefinito, fate clic con il pulsante destro del mouse sul predefinito nel Browser predefiniti e selezionate Crea alias.
- Per creare rapidamente un alias di un predefinito di sistema, trascinate il predefinito di sistema nella sezione Gruppi e predefiniti utente.
- Per creare rapidamente un alias di un predefinito utente, trascinate il predefinito utente in un gruppo di predefiniti tenendo premuto il tasto **`Alt`** (Windows) o **`Opt`** (Mac OS).

Modificare i predefiniti utente

- Per rinominare un predefinito, fate clic sul nome di un predefinito selezionato. Digitate un nome per il predefinito e premete **`Invio`**. In alternativa, selezionate Predefinito > Rinomina.
- Per modificare le impostazioni del predefinito, selezionate un predefinito, quindi selezionate Predefinito > Impostazioni.
- Per eliminare un predefinito, selezionatelo e premete **`Canc`**. In alternativa, selezionate Predefinito > Elimina.

***Nota:** È possibile modificare solo i predefiniti utente. Le modifiche ai predefiniti di sistema possono essere salvate come nuovi predefinito utente facendo clic sul pulsante Salva una copia nella finestra di dialogo Impostazioni del predefinito.*

Applicare predefiniti o gruppi di predefiniti alla coda

Per applicare i predefiniti alle sorgenti nella coda, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate i predefiniti, i gruppi di predefiniti o gli alias dal Browser predefiniti e rilasciateli sulle sorgenti o gli output nella coda.
  - Trascinando un predefinito su una sorgente, si aggiunge un output alla stessa.
  - Trascinando un predefinito su un output esistente, le impostazioni dell'output vengono sostituite con le impostazioni del predefinito.
- Per aggiungere un output alla sorgente, trascinatela dalla coda a un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.
- Per sostituire le impostazioni dell'output con le impostazioni del predefinito, trascinate un output dalla coda a un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.
- Selezionate una sorgente nella coda e fate doppio clic su un predefinito, un gruppo di predefiniti o un alias nel Browser predefiniti.
- Selezionate una sorgente nella coda. Selezionate i predefiniti, gruppi di predefiniti o gli alias nel Browser predefiniti. Fate clic su Applica predefinito.

Applicare predefiniti o gruppi di predefiniti alle cartelle esaminate

Per applicare i predefiniti alle cartelle esaminate nel pannello Cartelle esaminate, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate i predefiniti, i gruppi di predefiniti o gli alias dal Browser predefiniti e rilasciateli sulle cartelle esaminate o sugli output nel pannello Cartelle esaminate.
  - Trascinando i predefiniti su una cartella esaminata, si aggiungono nuovi output alla stessa.
  - Trascinando i predefiniti su un output esistente, le impostazioni dell'output vengono sostituite con le impostazioni del predefinito.
- Per aggiungere un output alla cartella esaminata, trascinate una cartella esaminata dal pannello Cartelle esaminate su un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.
- Per sostituire le impostazioni dell'output con le impostazioni del predefinito, trascinate un output dal pannello Cartelle esaminate su un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.
- Selezionate una cartella esaminata nel pannello Cartelle esaminate . **`Alt + doppio clic`** (Windows) o **`Opt + doppio clic`** (Mac) su un predefinito, un gruppo di predefiniti o un alias nel Browser predefiniti.
- Selezionate una cartella esaminata nel pannello Cartelle esaminate . Selezionate i predefiniti, gruppi di predefiniti o gli alias nel Browser predefiniti. **`Alt + clic`** (Windows) o **`Opt + clic`** (Mac)sul pulsante Applica predefinito.

Applicare i predefiniti a sequenze di Premiere Pro, composizioni di After Effects e risorse multimediali durante l'importazione

Applicare i predefiniti alle sequenze di Premiere Pro

Trascinate una sequenza dal pannello Progetto di un progetto aperto di Adobe Premiere Pro e rilasciatela su un predefinito, alias o gruppo di predefiniti nel Browser predefiniti.

Nota: *questa procedura è l'unico modo per aggiungere più predefiniti alle sequenze di Adobe Premiere Pro con un singolo passaggio. La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione in Adobe Premiere Pro consente di applicare singoli predefiniti durante l'esportazione di sequenze in Adobe Media Encoder.*

Applicare i predefiniti alle composizioni di After Effects

Trascinate una composizione dal pannello Progetto di un progetto aperto di After Effects su un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.

Applicare i predefiniti a risorse audio e video

Trascinate le risorse audio e video dal Finder o da Esplora risorse di Windows e rilasciatele su un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.

Considerazioni importanti sull'applicazione dei predefiniti

- Trascinando un singolo predefinito su un output, quest'ultimo viene sostituito. I nuovi output ereditano il percorso, il nome e le impostazioni dell'intervallo sorgente dell'output di destinazione
- Trascinando un singolo predefinito su un sorgente, viene aggiunto un output.
- Trascinando un gruppo di predefiniti (o più predefiniti selezionati) su un output, vengono aggiunti degli output. I nuovi output ereditano il percorso, il nome e le impostazioni dell'intervallo sorgente dell'output di destinazione.
- Trascinando un gruppo di predefiniti (o più predefiniti selezionati) su una sorgente, vengono aggiunti degli output. Le impostazioni relative, ad esempio, al percorso degli output esistenti non vengono ereditate.

Torna in alto

Importare ed esportare i predefiniti

I predefiniti possono essere importati ed esportati come file EPR. I file EPR vengono salvati in formato XML.

- SelezionatePredefinito > Importa per importare i file EPR. I predefiniti importati vengono visualizzati nella sezione Gruppi e predefiniti utente.
- Selezionate Predefinito > Esporta per esportare i predefiniti selezionati come file EPR.

Nota: *È inoltre possibile trascinare i file EPR e rilasciarli su un predefinito esistente nel Browser predefiniti per importarli.*

Visualizzare la posizione di un predefinito in Finder o Esplora risorse

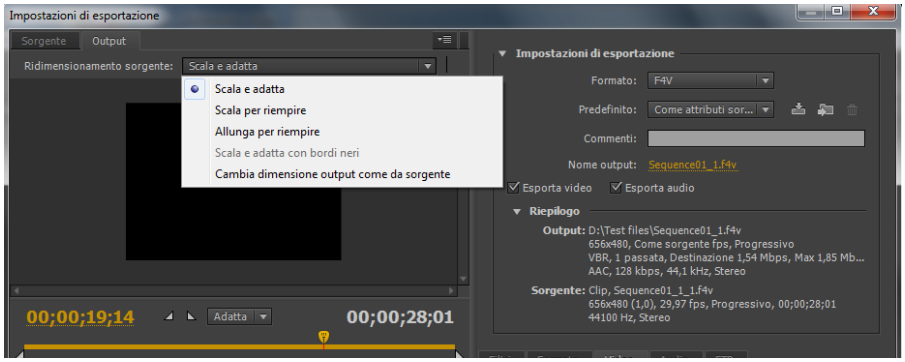
Fate clic con il pulsante destro del mouse nel Browser predefiniti e selezionate Mostra file del predefinito.

Individuare rapidamente un predefinito nel browser

Mentre digitate nel campo di ricerca , nel Browser predefiniti viene filtrato l'elenco dei predefiniti a seconda della stringa di ricerca. Tutte le colonne sono analizzate alla ricerca di risultati corrispondenti.

Ridimensionamento migliorato dei fotogrammi sorgente

Torna in alto



Opzioni Ridimensionamento sorgente

In Adobe Media Encoder CS6, non è necessario attivare un ritaglio prima di utilizzare questa opzione. Inoltre, questa impostazione è disponibile per qualsiasi formato di output con dimensioni di fotogramma modificabili.

Utilizzate le opzioni del menu Ridimensionamento sorgente nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione per ridimensionare in modo migliore i fotogrammi sorgente nei fotogrammi di output di dimensioni diverse.

Scala e adatta Questa opzione ridimensiona il fotogramma sorgente in base al fotogramma di output mantenendo le proporzioni pixel della sorgente. Ove necessario, ai fotogrammi sorgente viene applicato il letterboxing o pillarboxing.

Scala per riempire Questa opzione ridimensiona il fotogramma sorgente fino a riempire completamente il fotogramma di output; se necessario il fotogramma sorgente viene ritagliato. Le proporzioni pixel del fotogramma sorgente vengono mantenute.

Allunga per riempire Questa opzione ridimensiona il fotogramma sorgente fino a riempire completamente il fotogramma di output. Le proporzioni pixel della sorgente *non* vengono mantenute.

Scala e adatta con bordi neri Il fotogramma sorgente, inclusa l'area ritagliata, viene ridimensionato per adattarsi al fotogramma di output. Le proporzioni pixel vengono mantenute.

Nota: *questa opzione equivale all'opzione Bordi neri nel menu Impostazioni di ritaglio di Adobe Media Encoder CS5.5.*

Cambia dimensione output come da sorgente Questa opzione ignora le impostazioni delle dimensioni per i fotogrammi di output per mantenere le impostazioni di ritaglio sorgente.

Nota: *questa opzione equivale a Modifica dimensioni output nel menu Impostazioni di ritaglio di Adobe Media Encoder CS5.5.*

Creazione di spazi di lavoro personalizzati

Torna in alto

Nella nuova interfaccia, potete raggruppare i pannelli come schede in un singolo riquadro o renderli mobili come pannelli separati.

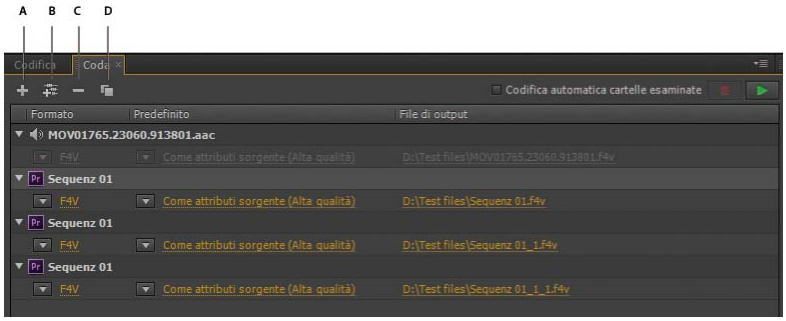
1. Per spostare i pannelli, fate clic su di essi e trascinateli. Per raggruppare i pannelli, trascinate un pannello fino alla sezione superiore di un altro pannello. Quando compare un'indicatore viola al centro del pannello di destinazione, rilasciate il mouse.
2. Una volta personalizzato lo spazio di lavoro in base alle vostre esigenze, per creare uno spazio di lavoro personalizzato selezionate Finestra >Spazio di lavoro > Nuovo spazio di lavoro.

Il nuovo spazio di lavoro viene aggiunto al menu Spazio di lavoro. A questo punto per passare a un altro spazio di lavoro potete usare le opzioni del menu Finestra > Spazio di lavoro.

Miglioramenti del flusso di lavoro

Torna in alto

- Le sorgenti vengono ancora codificate in sequenza, ma tutti gli output di una sorgente vengono codificati in parallelo. Per disattivare la codifica parallela, selezionate Modifica > Preferenze e deselezionate Abilita codifica parallela.
- Per più output, nel pannello Codifica viene visualizzata una miniatura di anteprima, la barra di avanzamento e la stima del tempo richiesto per il completamento di ciascun output di codifica.
- In alcuni casi, le impostazioni di esportazione richiedono un output per la codifica in serie anziché in parallelo. In questi casi, la coda ritorna alla modalità di codifica parallela al termine della codifica in serie temporanea.



***A.** Aggiungi sorgente **B.** Aggiungi output **C.** Rimuovi sorgente/output **D.** Duplica*

- Potete associare più output a una sorgente. A ogni output può essere associato un diverso formato, predefinito e percorso per il file di output.
- Potete riordinare gli output nell'elenco degli output. Tuttavia, non è possibile spostarli in altre sorgenti.
- Se fate clic sul percorso del file di output, si apre la cartella contenente il file codificato. Prima della codifica viene comunque visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome.
  - Per modificare il percorso e il nome file dell'output, fate clic sul collegamento File di output relativo.
  - Per accedere a un file codificato, fate clic sul collegamento File di output relativo
- Usate il pulsante Aggiungi output per aggiungere rapidamente un output a una sorgente.
- Sia le sorgenti che gli output possono essere duplicati. La sorgente duplicata utilizza tutti gli output dalla sorgente originale.

Torna in alto

Modifiche ai moduli di esportazione

Per migliorare le prestazioni, i seguenti moduli di esportazione sono stati aggiornati per questa versione:

- Audio AAC (nelle versioni precedenti: "Solo audio")
- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG4
- Windows Media (solo Windows)

Per motivi di compatibilità, in CS6 sono state incluse le versioni precedenti dei seguenti moduli di esportazione CS5.5:

H.264 (versione precedente) La codifica audio Dolby Digital Surcode non è disponibile nel nuovo modulo di esportazione.

H.264 Blu-ray (versione precedente) Mantiene il supporto per i predefiniti come da sorgente e Surcode per Dolby.

MPEG4 (versione precedente)

I predefiniti creati con versioni precedenti di Adobe Media Encoder possono essere importati in Adobe Media Encoder CS6. Tuttavia, i predefiniti per H.264 e H.264 Blu-ray si applicano solo ai moduli di esportazione delle versioni precedenti. I predefiniti per i moduli di esportazione Solo audio o Windows Media delle versioni precedenti non possono essere importati.

Modificare le impostazioni di rendering per una composizione di After Effects

In Adobe Media Encoder CS6 è possibile modificare l'impostazione di rendering Livelli guida per una composizione di After Effects. Per abilitare o disabilitare la visibilità dei livelli guida, selezionate una sorgente della composizione, quindi selezionate File > Impostazioni sorgente.

Torna in alto

Scelte rapide da tastiera

Risultato	Windows	Mac OS
Aggiungi elemento alla coda	**Ctrl+I**	**Cmd+I**
Avvia/Pausa coda	**Invio**	**Invio**
Arresta coda	**Esc**	**Esc**
Apri finestra di dialogo Preferenze	**Ctrl+, (virgola)**	**Cmd+, (virgola)**
Salva coda	**Ctrl+S**	**Cmd+S**
Esci	**Ctrl+Q**	**Cmd+Q**

Duplica gli elementi selezionati	**Ctrl+D**	**Cmd+D**
Seleziona tutti gli elementi nell'elenco corrente	**Ctrl+A**	**Cmd+A**
Apre la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione	**Ctrl+E**	**Cmd+E**
Annulla	**Ctrl+Z**	**Cmd+Z**
Ripristina	**Ctrl+Y**	**Cmd+Y**
Aiuto di Adobe Media Encoder	**F1**	**F1**

Finestra di dialogo Impostazioni di esportazione

Risultato	Windows	Mac OS
Sposta la testina di riproduzione sul fotogramma precedente/successivo	Frecce destra/sinistra	Frecce destra/sinistra
Sposta la testina di riproduzione sul fotogramma iniziale/finale	**Inizio/Fine**	**Inizio/Fine**
Imposta l'attacco dell'intervallo sorgente nella posizione corrente della testina di riproduzione	**I**	**I**
Imposta lo stacco dell'intervallo sorgente nella posizione corrente della testina di riproduzione	**O**	**O**
Sposta la testina di riproduzione sull'attacco	**Q**	**Q**
Sposta la testina di riproduzione sullo stacco	**W**	**W**
Effettua lo zoom in dell'anteprima fotogrammi	**Ctrl++ (più)**	**Cmd++ (più)**
Effettua lo zoom out dell'anteprima fotogrammi	**Ctrl+- (meno)**	**Cmd+- (meno)**
Esporta i predefiniti come file EPR	**Alt+clic sul pulsante Salva predefinito**	**Opt+clic sul pulsante Salvare predefinito**

Torna in alto

Nuove scelte rapide da tastiera in CS6

Personalizzare le scelte rapide da tastiera

Per personalizzare le scelte rapide da tastiera di Adobe Media Encoder CS6, selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Applicazione > Scelte rapide da tastiera (Mac OS).

Ad esempio, per modificare la scelta rapida da tastiera per l'operazione Taglia **da Ctrl+X** a **Ctrl+T**, effettuate le seguenti operazioni:

1. Scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Nel pannello Scelte rapide da tastiera, espandete il menu Modifica facendo clic su di esso.
3. Selezionate Taglia.
4. Fate clic su ⊠ accanto a **Ctrl+X** per eliminare il comando esistente.
5. Fate clic su Aggiungi.
6. Premete **Ctrl+T**.
7. Fate clic su OK.

Menu File

Risultato	Windows	Mac OS
Aggiungi cartella esaminata	**Ctrl+Alt+I**	**Cmd+Opt+I**
Arresta elemento corrente	**Ctrl + - (segno meno)**	**Cmd+ - (segno meno)**

Mostra registro	**Ctrl+L**	**Ctrl+L**
Mostra errori	**Ctrl+Alt+L**	**Cmd+Opt+L**

Menu Modifica

Risultato	Windows	Mac OS
Ripristina	**Ctrl+Maiusc+Z**	**Cmd+Shift+Z**
Ripristina stato	**Ctrl+ . (punto)**	**Cmd+.(punto)**
Ignora selezione	**Ctrl+Maiusc+. (punto)**	**Cmd+Shift+.(punto)**
Mostra errori	**Ctrl+Alt+L**	**Cmd+Opt+L**
Apre la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera	**Ctrl+Alt+Maiusc+K**	**Cmd+Opt+Shift+K**

Menu Predefinito

Risultato	Windows	Mac OS
Apre la finestra di dialogo Impostazioni del predefinito	**Ctrl+Alt+E**	**Cmd+Opt+E**
Applica a coda	**Ctrl+U**	**Cmd+U**
Applica a cartelle esaminate	**Ctrl+Alt+U**	**Cmd+Opt+U**
Crea predefinito	**Ctrl+N**	**Cmd+N**
Crea gruppo di predefiniti	**Ctrl+G**	**Cmd+G**
Crea alias per predefinito	**Ctrl+B**	**Cmd+B**
Rinomina predefinito utente o gruppo di predefiniti	**Ctrl + R**	**Cmd+R**

Menu della finestra

Risultato	Windows	Mac OS
Pannello Coda	**Ctrl + 1**	**Cmd+1**
Pannello Codifica	**Ctrl+2**	**Cmd+2**
Pannello Cartelle esaminate	**Ctrl+3**	**Cmd+3**
Browser predefiniti	**Ctrl+4**	**Cmd+4**

Interfaccia utente principale

Risultato	Windows	Mac OS
Chiude il pannello corrente	**Ctrl+W**	**Cmd+W**
Ingrandisce/Ripristina il pannello sotto il cursore del puntatore	` (apice inverso sotto la tilde)	` (apice inverso sotto la tilde)
Ingrandisce o ripristina il pannello corrente	**MAIUSC**+` (apice inverso sotto la tilde)	**Shift**+` (apice inverso sotto la tilde)

Ingrandisce/Ripristina il pannello sotto il cursore del puntatore (tastiere non inglesi)	**<**	**<**
Ingrandisce o ripristina il pannello corrente (tastiere non inglesi)	**Correzione**+ <	**Correzione**+ **<**
Seleziona l'elemento precedente/successivo nell'elenco	Frecce Su e Giù	Frecce Su e Giù
Aggiunge l'elemento precedente/successivo nell'elenco alla selezione corrente	**MAIUSC** + frecce Su/Giù	**Shift** + frecce Su/Giù
Seleziona l'elemento precedente/successivo nell'elenco. Se una cartella è selezionata, con il tasto Freccia destra si apre la cartella, mentre con il tasto Freccia sinistra la si chiude.	Frecce destra e sinistra	Frecce destra e sinistra
Aggiunge l'elemento precedente/successivo nell'elenco alla selezione corrente. Se una cartella è selezionata, con il tasto Freccia destra si apre la cartella, mentre con il tasto Freccia sinistra la si chiude.	**MAIUSC**+ frecce destra e sinistra	**Shift**+ frecce destra e sinistra

Finestra di dialogo Impostazioni di esportazione

Campo numerico con numeri interi (es. impostazione Larghezza fotogramma):		
Risultato	**Windows**	**Mac OS**
Aumenta o riduce il valore corrente di 1	Frecce Su e Giù	Frecce Su e Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 10	**MAIUSC**+Frecce Su/Giù	**Shift**+Frecce Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 10	**Ctrl**+Frecce Su/Giù	**Cmd**+Frecce Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 100	**Ctrl**+**MAIUSC**+Frecce Su/Giù	**Cmd**+**Shift**+Frecce Su/Giù

Campo bitrate in Mbps:		
Risultato	**Windows**	**Mac OS**
Aumenta o riduce il valore corrente di 1	**MAIUSC**+Frecce Su/Giù	**Shift**+Frecce Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di ,1	Frecce Su e Giù	Frecce Su e Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di ,01	**Ctrl**+Frecce Su/Giù	**Cmd**+Frecce Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di ,001	**Ctrl**+**Alt**+Frecce Su/Giù	**Cmd**+**Opt**+Frecce Su/giù

Campo bitrate in Kbps:		
Risultato	**Windows**	**Mac OS**
Aumenta o riduce il valore corrente di 10	**MAIUSC**+Frecce Su/Giù	**Shift**+Frecce Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 1	Frecce Su e Giù	Frecce Su e Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di ,1	**Ctrl**+Frecce Su/Giù	**Cmd**+Frecce Su/Giù

Aumenta o riduce il valore corrente di ,01	**`Ctrl`**+**`Alt`**+Frecce Su/Giù	**`Cmd`**+**`Opt`**+Frecce Su/Giù

Finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera

Risultato	Windows	Mac OS
Espande/Comprime tutte le categorie nella finestra	**`Alt`**+Clic sul titolo della categoria	**`Opt`**+Clic sul titolo della categoria

(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 (CS5.5)

Per un elenco completo delle novità e modifiche implementate in Adobe Premiere Pro CS5.5, consultate questo articolo sul blog “Premiere Pro work area”.

Per vedere le nuove funzioni di Adobe Premiere Pro CS5.5 in azione, guardate questa serie di esercitazioni video sul sito Web Video2Brain.

Per ulteriori informazioni sulle nuove funzioni di Premiere Pro CS5.5, visitate il sito Web di Adobe.

Clip unite Adobe Premiere Pro CS5.5 offre un metodo per sincronizzare l’audio e il video a sistema doppio che semplifica la sincronizzazione di audio e video registrati separatamente. Consultate Sincronizzazione di audio e video con Unisci clip (CS5.5 e versioni successive) e guardate questo video di Video2Brain.

Miglioramenti relativi alle prestazioni di Mercury Playback Engine Le nuove funzioni con accelerazione GPU comprendono modifiche di velocità, opzioni di interpretazione del metraggio, elaborazione dell’ordine dei campi ed effetti e transizioni audio e video. È inoltre supportato un numero maggiore di schede video. Guardate questo video di Video2Brain.

Miglioramenti relativi all’usabilità In Adobe Premiere Pro CS5.5 sono stati aggiunti molti miglioramenti relativi all’usabilità, come descritto in questo video di Video2Brain.

- Personalizzazione delle scelte rapide da tastiera: è ora possibile personalizzare le scelte rapide da tastiera con maggiore facilità grazie al campo di ricerca ora disponibile nella finestra di dialogo. Consultate Trovare le scelte rapide da tastiera e guardate questo video di Video2Brain sulle scelte rapide da tastiera in Premiere Pro CS5.5.
- Una nuova sovrapposizione consente di trascinare le clip dal Browser multimediale o dai pannelli Progetto o Sorgente nel pannello Programma per eseguire un montaggio per inserimento o per sovrascrittura. Consultate Inserire o sovrascrivere trascinando una clip fino al monitor Programma.
- Potete aggiungere i fotogrammi chiave direttamente nella timeline mediante gli strumenti Penna o Selezione senza dover prima attivare la funzione di fotogrammi chiave. Inoltre non è più necessario premere un tasto modificatore per impostare i fotogrammi chiave. Consultate Aggiungere, selezionare ed eliminare i fotogrammi chiave.
- Il comando Scollega dissocia ora la porzione audio di una clip e lascia automaticamente selezionata la porzione video. Inoltre, il comando Scollega funziona ora su più clip allo stesso tempo. Consultate Collegare e scollegare clip video e audio.

Montaggio in Adobe Audition Un nuovo flusso di lavoro consente di passare ad Adobe Audition CS5.5 una clip o un’intera sequenza composta di dati video e audio, con tracce, singole clip e fotogrammi chiave. Consultate Modificare l’audio in Adobe Audition e guardate questo video di Video2Brain.

Effetti con accelerazione video L’accelerazione GPU per Mercury Playback Engine è ora disponibile per un numero maggiore di effetti e transizioni video. Consultate Elenco degli effetti con accelerazione GPU in Premiere Pro CS5.

Effetti audio unificati Gli effetti audio sono stati combinati in un singolo effetto unificato. Consultate Effetti audio e guardate questo video di Video2Brain.

Supporto nativo ampliato per flussi di lavoro cinematografici digitali RED La finestra di dialogo Impostazioni sorgente RED R3D è stata riprogettata e offre controlli intuitivi che consentono di lavorare con file multimediali RED. Permette di salvare e caricare le ultime versioni di RMD, creare predefiniti, nonché regolare il colore mediante un istogramma o delle curve. È possibile scegliere l’opzione Color Science desiderata e applicare impostazioni a più clip RED simultaneamente. Consultate Formati di file supportati per l’importazione e guardate questo video di Video2Brain.

Miglioramenti relativi all’analisi del discorso con Adobe Story Potete trovare e correggere più facilmente gli errori di analisi grazie al raffronto affiancato del testo risultante dall’analisi del discorso con il testo proveniente dal copione Adobe Story. Potete inoltre allegare un file di copione Adobe Story (.astx) a una o più clip direttamente in Adobe Premiere Pro. Per effettuare questo passaggio non è più necessario ricorrere a OnLocation. Consultate Migliorare l'analisi del discorso con gli script di Adobe Story (CS5.5 e versioni successive) e guardate questo video di Video2Brain.

Sottotitoli codificati Potete allegare a una sequenza un file di dati per sottotitoli codificati e visualizzare i sottotitoli nel monitor Programma e attraverso l’output Firewire DV. Consultate Allegare i sottotitoli codificati (CS5.5 e versioni successive) e guardate questo video di Video2Brain.

Integrazione con Adobe CS Review Consente a clienti e colleghi di partecipare alla fase di revisione delle sequenze video mediante un browser Web e strumenti di annotazione. I revisori possono inserire commenti a livello di fotogramma che sono correlati visivamente alla timeline di Adobe Premiere Pro.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Novità (CS5)

Per informazioni sui requisiti di sistema per Premiere Pro, visitate il sito web di Adobe.

Per un elenco delle varie categorie di hardware compatibile con Adobe Premiere Pro, visitate il sito Web di Adobe.

Per informazioni sulle novità e le modifiche apportate ad Adobe Premiere Pro CS5 (5.0.2), consultate questa pagina.

Per informazioni sulle novità e le modifiche apportate ad Adobe Premiere Pro CS5 (5.0.3), consultate questa pagina.

Per informazioni sulle novità e le modifiche apportate ad Adobe Premiere Pro CS5 (5.0.4), consultate questa pagina.

Per informazioni sulle novità e le modifiche apportate ad Adobe Media Encoder CS5, consultate questa pagina.

In questo articolo di blog sul sito Web animotion vengono descritti vantaggi e considerazioni relativi all'aggiornamento a Premiere Pro CS5.

Prestazioni 64 bit native e con accelerazione GPU grazie ad Adobe Mercury Playback Engine Potete effettuare il montaggio di riprese HD con la stessa fluidità di riprese SD. Il motore di riproduzione Mercury Playback Engine offre supporto nativo a 64 bit, accelerazione GPU ed altri miglioramenti a livello di prestazioni e stabilità. Potete aprire i progetti più rapidamente, migliorare in tempo reale sequenze HD e di risoluzione maggiore ricche di effetti, nonché scorrere e riprodurre progetti complessi senza la necessità di effettuarne il rendering. Potete inoltre vedere subito i risultati dell'applicazione di più correzioni cromatiche, del nuovo effetto di trasparenza Ultra, di sfocature gaussiane e metodi di fusione Tinte piatte e metodi di fusione. nonché lavorare con numerosi altri effetti applicati a diversi livelli video. Potete lavorare in tempo reale su timeline complesse e progetti a lungo termine con migliaia di clip, nonché risparmiare sui tempi di rendering grazie alla riproduzione in tempo reale per progetti SD, HD, 2K, 4K e oltre. Per ulteriori informazioni, consultate Effetti con accelerazione GPU.

Ampliazione dei flussi di lavoro senza nastro nativi In CS5, Premiere Pro offre supporto nativo per XDCAM HD 50, AVCCAM, DPX e AVC-Intra, nonché supporto migliorato per RED. Premiere Pro continua inoltre a supportare P2, XDCAM EX e HD, e AVCHD. Non occorre più dedicare tempo di produzione prezioso a trascodifiche e adattamento e potete accedere sempre a tutta la qualità dei file originali. Potete effettuare il montaggio video con riprese dalle più recenti fotocamere DSLR come Canon 5D Mark II e Canon 7D. Per ulteriori informazioni, consultate Importazione di risorse da formati senza nastro.

Flusso di lavoro "dal copione allo schermo" Utilizzando copioni realizzati con Adobe Story, potete acquisire man mano le indicazioni di produzione principale. Quindi, per gestire le riprese e acquisire le note di registro, potete creare automaticamente gli elenchi di riprese dal copione in Adobe OnLocation. Quando importate il progetto in Premiere Pro, i metadati da Adobe OnLocation facilitano la creazione di un montaggio preliminare. La funzione Ricerca discorso consente di sincronizzare il copione con il metraggio, quindi di effettuare il montaggio in base alla trascrizione dei dialoghi. Con Premiere Pro, potete raccogliere i frutti di un progetto accuratamente pianificato. Per ulteriori informazioni, consultate Operazioni con Adobe Story, Adobe OnLocation e Adobe Premiere Pro.

Montaggio con reimportazione per Final Cut Pro e Avid Media Composer Potete usare i potenti strumenti di Premiere Pro in qualsiasi flusso di lavoro di produzione. Final Cut Pro consente di esportare flussi di lavoro di montaggio completi per la reimportazione mediante Apple Final Cut Pro e Avid Media Composer, per un processo di produzione collaborativo. Potete così beneficiare degli strumenti creativi di Adobe per l'intero progetto. Scoprite le nuove possibilità offerte da After Effects, Encore ed altre applicazioni Adobe. Per velocizzare le operazioni di montaggio, Ricerca discorso converte i dialoghi in testo da poter utilizzare per ricerche testuali. Per ulteriori information, consultate Flussi di lavoro per applicazioni diverse.

Maggiore efficienza di montaggio e produzione grazie ai metadati Le innovative funzioni basate sui metadati consentono di utilizzare le risorse in modo più efficiente. I dialoghi possono essere convertiti in testo per ricerche testuali in modo più rapido e preciso. Potete sincronizzare i contenuti con un copione Adobe Story oppure utilizzare copioni di riferimento ottimizzati per i contenuti. La possibilità di indicare i punti di attacco e stacco nel testo dell'analisi dei discorsi consente di velocizzare le operazioni di montaggio. La tecnologia di rilevamento dei volti consente di individuare le clip contenenti volti di persone. Inoltre, i metadati restano con le risorse create per facilitare la ricerca dei contenuti online. Per ulteriori informazioni, consultate Understanding the script-to-screen workflow (Il flusso di lavoro dal copione allo schermo) e Analizzare il discorso per metadati XMP testuali.

Cicli di revisione semplificati con CS Review CS Review è un servizio online che consente di condividere a scopo di revisione il lavoro prodotto giornalmente e lavori in corso. Grazie a CS Review la masterizzazione di dischi o lo scambio di pesanti file elettronici diventa superfluo. Potete codificare le sequenze e caricarle automaticamente in background per le esigenze di revisione e collaborazione. I clienti e i colleghi possono aggiungere i propri commenti ai video con un normale browser Web. I commenti appaiono quindi automaticamente nella sequenza Premiere Pro, con corrispondenza perfetta dei fotogrammi a cui si riferiscono. Con l'aggiornamento a Premiere Pro CS5 viene offerto un abbonamento gratuito a CS Review con validità di un anno. I flussi di lavoro video CS Review per Premiere Pro non saranno disponibili inizialmente, al momento del rilascio di Premiere Pro CS5. I clienti di Premiere Pro CS5 potranno automaticamente accedere ai flussi di lavoro video CS5 Review non appena questi diventeranno disponibili.

Semplificazione delle attività quotidiane grazie a piccole modifiche che fanno però una grande differenza Sono stati implementati i miglioramenti più richiesti per le funzioni di montaggio, grazie ai quali potrete ottenere una maggiore produttività e una maggiore fluidità nei flussi di lavoro di tutti i giorni. Il rilevamento automatico delle scene consente di creare clip separate da nastri HDV. È possibile importare risorse da DVD. Potete usare le nuove scelte rapide da tastiera per estendere le sezioni e individuare gli spazi vuoti. Potete controllare i fotogrammi chiave con maggiore precisione. Nuovi comandi per individuare e rimuovere gli spazi vuoti consentono di pulire più rapidamente le sequenze. Per ulteriori informazioni, consultate Registrare le clip con rilevamento automatico delle scene, Realizzare un montaggio senza scarto con l'indicatore del tempo corrente e Trovare spazi vuoti nelle sequenze e nelle tracce.

Semplificazione della codifica mediante Adobe Media Encoder ottimizzato Adobe Media Encoder, grazie alla sua nuova interfaccia utente più

intuitiva, consente ora di pubblicare il contenuto in modo più efficiente, per praticamente qualsiasi formato. Con Adobe Media Encoder potrete risparmiare tempo grazie alla codifica in batch di più versioni degli stessi file sorgente e sequenze Premiere Pro. Potete impostare più elementi da codificare, gestire le priorità e controllare le impostazioni avanzate per ciascun elemento. Come sorgente potete usare qualsiasi combinazione di sequenze e clip. Inoltre, potete effettuare la codifica per un'ampia gamma di formati video. I codec supportati sono DPX, FLV, F4V, Windows Media (solo per Windows), QuickTime, MPEG-2, MPEG-4 e H.264. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione di Adobe Media Encoder: Utilizzo di Adobe Media Encoder.

Registrazione di metraggio da praticamente qualsiasi videocamera con Adobe OnLocation CS5 Se lavorate con videocamere senza nastro, sfruttate le potenti opzioni di Adobe OnLocation redarre un registro delle risorse. Potete indicare ad Adobe OnLocation quale ripresa è attualmente in fase di registrazione. Quindi immettete note, commenti e altri metadati. Quando poi copiate le clip dalla videocamera senza nastro, Adobe OnLocation unisce automaticamente alle riprese tali informazioni. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione di Adobe OnLocation: Utilizzo di Adobe OnLocation.

Effetto di trasparenza Ultra, veloce e preciso anche per le riprese più complesse In Premiere Pro potete ora applicare effetti di trasparenza a riprese HD in tempo reale grazie al nuovo effetto di cromaticità Ultra. L'effetto di trasparenza Ultra è ottimizzato per riprese con illuminazione irregolare, sfondi con grinze e capelli crespi. Rispetta le ombre e consente di ottenere effetti di trasparenza complessi su fumo, liquidi e oggetti trasparenti. Per ulteriori informazioni, consultate Cromaticità mediante l'effetto di trasparenza Ultra.

Supporto nativo per fotocamere DSLR Potete effettuare il montaggio video con riprese dalle più recenti fotocamere DSLR. Grazie al nuovo supporto nativo, non occorre più dedicare tempo di produzione prezioso a trascodifiche e adattamento e potete accedere sempre a tutta la qualità dei file originali. Premiere Pro supporta i video ripresi con le seguenti fotocamere DSLR:

- Canon EOS-1D Mark IV
- Canon EOS-5D Mark II
- Canon EOS 7D
- Nikon D90
- Nikon D300S
- Nikon D3S
- Nikon D5000
- Panasonic Lumix GH1 con predefiniti di sequenza AVCHD

Creazione di DVD con funzioni di ricerca per il Web in Encore CS5 Offrite ai vostri utenti nuove esperienze grazie ai DVD per il Web con l'inclusione automatica di un'interfaccia di ricerca, con cui gli utenti possono facilmente passare direttamente ai contenuti richiesti. Quando in Premiere Pro utilizzate la funzione di analisi dei discorsi per convertire il testo parlato in testo da poter usare per ricerche testuali, tali informazioni vengono trasmesse a Encore. Encore utilizza quindi tali metadati unitamente ai titoli e al testo dei pulsanti di menu per realizzare DVD per il Web predisposti per la ricerca. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione di Adobe Encore: Utilizzo di Adobe Encore.

Dynamic Link è ora bidirezionale La comunicazione Dynamic Link tra Adobe Premiere Pro e Adobe After Effects è ora bidirezionale. Precedentemente, le informazioni inviate tramite Dynamic Link da After Effects a Premiere Pro non potevano essere nuovamente inviate da Premiere Pro a After Effects sempre con Dynamic Link. Era necessario riavviare le applicazioni per ripristinare la direzione e quindi utilizzare Dynamic Link nell'altra direzione. In Creative Suite CS5, tale limite è stato rimosso.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Presentazione delle funzioni di Premiere Pro CS5

(cc) BY-NC-SA

Guida introduttiva esercitazioni

Per saperne di più, consultate queste risorse online consigliate.

Esercitazioni video di Premiere Pro CS6
(14 agosto 2012)

Workshop sulle nuove funzionalità di Adobe Premiere Pro CS6
(12 aprile 2012)

Novità di Adobe Premiere Pro CS6
(11 aprile 2012)

Guida introduttiva di Adobe Premiere Pro CS4, CS5 e CS5.5
(20 maggio 2011)

Forum utenti di Premiere
(16 aprile 2012)

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

Guida introduttiva esercitazioni

Esercitazioni video di Premiere Pro CS6
(14 agosto 2012)

Workshop sulle nuove funzionalità di Adobe Premiere Pro CS6
(12 aprile 2012)

Novità di Adobe Premiere Pro CS6
(11 aprile 2012)

Guida introduttiva di Adobe Premiere Pro CS4, CS5 e CS5.5
(20 maggio 2011)

Forum utenti di Premiere
(16 aprile 2012)

Imparare a usare Adobe Premiere Pro CS5 e CS5.5
(9 maggio 2011)

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

Spazio di lavoro e flusso di lavoro

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

Spazi di lavoro

Importare uno spazio di lavoro con un progetto
Personalizzare gli spazi di lavoro
Schiarire o scurire l'interfaccia
Lo spazio di lavoro a due finestre per il montaggio (CS6)

Per una panoramica sull'interfaccia di Premiere Pro, consultate questa introduzione ai pannelli e alle aree di lavoro pubblicata da Peachpit Press.

Per una panoramica dell'interfaccia di Premiere Pro, guardate questo video della serie Learn By Video di video2brain, realizzato da Maxim Jago.

Importare uno spazio di lavoro con un progetto

Torna all'inizio

Le selezioni e personalizzazioni di spazi di lavoro effettuate in un progetto vengono salvate nel file del progetto. Per impostazione predefinita, Premiere Pro apre i progetti nello spazio di lavoro corrente. Tuttavia, potete aprire un progetto nell'ultimo spazio di lavoro utilizzato per il progetto in questione. Questa opzione è particolarmente utile se si desidera ridisporre lo spazio di lavoro per ogni prodotto.

Se quando importate un progetto lo spazio di lavoro è vuoto, chiudete il progetto. Deselezionate Importa spazio di lavoro dai progetti. Importate di nuovo il progetto e selezionate uno spazio di lavoro esistente.

- Prima di aprire un progetto, selezionate Finestra > Spazio di lavoro > Importa spazio di lavoro da progetti.

Personalizzare gli spazi di lavoro

Torna all'inizio

Gli spazi di lavoro

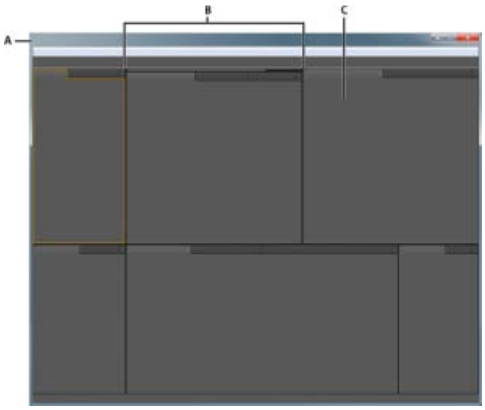
Le varie applicazioni video e audio Adobe presentano uno spazio di lavoro omogeneo e personalizzabile. Sebbene ciascuna applicazione disponga di un proprio insieme di pannelli (ad esempio, Progetto, Metadati, Timeline e così via), le modalità di spostamento e raggruppamento dei pannelli sono uguali per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

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

Potete personalizzare uno spazio di lavoro disponendo i pannelli nel modo più consono al vostro stile di lavoro. Durante la ridisposizione dei pannelli, gli altri pannelli vengono ridimensionati automaticamente in modo da rientrare interamente nella finestra. Potete creare e salvare numerosi spazi di lavoro personalizzati per attività diverse, ad esempio, uno per le attività di modifica e uno per l'anteprima.

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

In queste due esercitazioni sul sito Creative Cow, Andrew Devis mostracome usare i diversi spazi di lavoro e come personalizzarli.



Esempio di spazio di lavoro
A. *Finestra applicazione* ***B.*** *Pannelli raggruppati* ***C.*** *Pannello singolo*

Scegliere uno spazio di lavoro

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

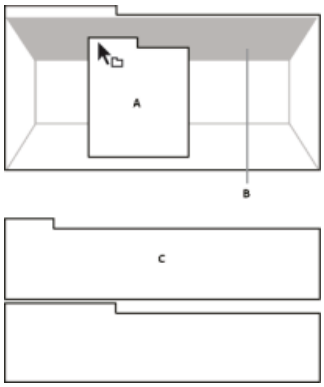
- Aprite il progetto da elaborare, scegliete Finestra > Spazio di lavoro e selezionate lo spazio di lavoro desiderato.

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

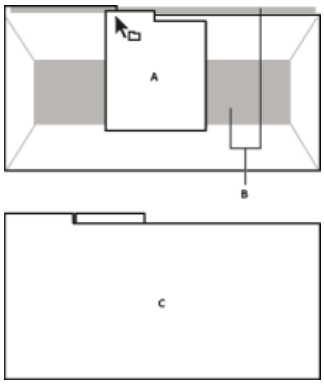
Le zone di ancoraggio si trovano lungo i margini di un pannello, di un gruppo o di una finestra. L'ancoraggio determina il posizionamento di un pannello accanto al gruppo esistente e il ridimensionamento di tutti i gruppi in modo da lasciare spazio al nuovo pannello.



Trascinamento del 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.



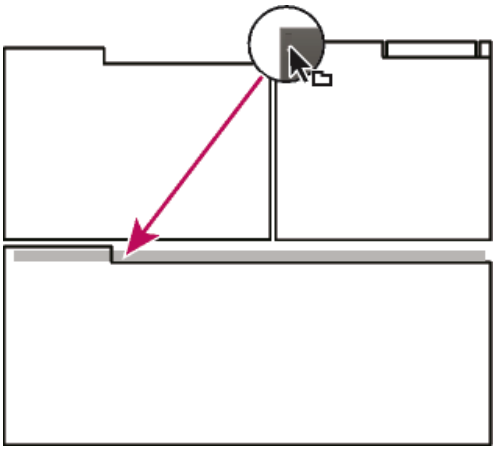
Trascinamento del pannello (A) su una zona di raggruppamento (B) per raggrupparlo a pannelli esistenti (C)

Ancorare o raggruppare i pannelli

1. Se il pannello che desiderate ancorare o raggruppare non è visibile, selezionatelo dal menu Finestra.

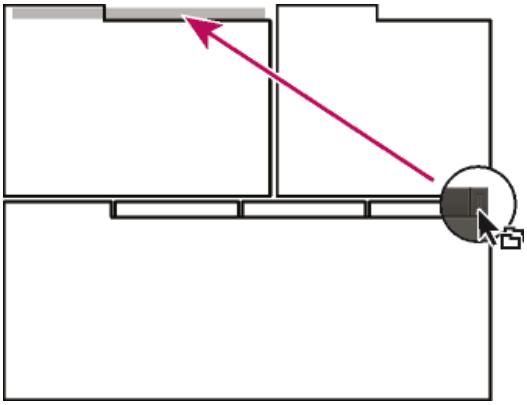
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

    - 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

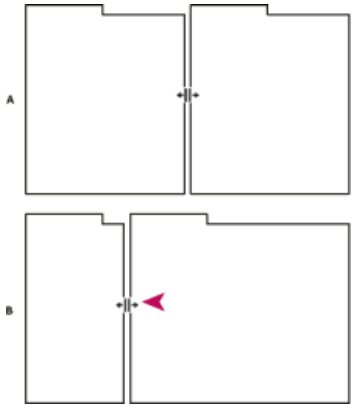
Quando portate il puntatore sui separatori tra gruppi di pannelli, appare l'icona di ridimensionamento. Quando trascinate queste icone, tutti i gruppi che condividono il separatore verranno ridimensionati. Supponiamo ad esempio che lo spazio di lavoro contenga tre gruppi di pannelli sovrapposti verticalmente.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

Per ingrandire rapidamente un pannello posto sotto il puntatore del mouse, premete il tasto apostrofo. senza premere Maiusc. Premete nuovamente lo stesso tasto per ripristinare le dimensioni originali del pannello.

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 doppia ↔.
   - 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.

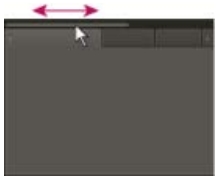


Trascinamento del separatore tra gruppi di pannelli da ridimensionare in orizzontale
A. *Gruppo originale con icona di ridimensionamento* ***B.*** *Gruppi ridimensionati*

Aprire, chiudere e scorrere i pannelli

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 un pannello, sceglietelo dal menu Finestra.
- Per chiudere un pannello o una finestra, premete i tasti Ctrl-W (Windows) o Comando-W (Mac OS), oppure fate clic sul pulsante Chiudi ☒.
- Per vedere tutte le schede dei pannelli di un gruppo stretto, trascinate la barra di scorrimento orizzontale.
- Per portare un pannello in primo piano in un gruppo di pannelli, effettuate una delle seguenti operazioni.
  - Fate clic sulla scheda del pannello che desiderate portare in primo piano.
  - Passate il cursore sull'area della scheda e fate girare la rotellina di scorrimento del mouse. Lo scorrimento porta i pannelli in primo piano uno dopo l'altro.
  - Trascinate le schede orizzontalmente per modificarne l'ordine.
- Per vedere i pannelli nascosti in un gruppo stretto, trascinate la barra di scorrimento al di sopra del gruppo di pannelli.



Trascinare la barra di scorrimento orizzontalmente per visualizzare tutti i pannelli di un gruppo stretto

Lavorare con più monitor

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

Salvare, ripristinare o eliminare gli spazi di lavoro

Salvare un'area di lavoro personalizzata

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.*

Schiarire o scurire l'interfaccia

Torna all'inizio

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

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Aspetto (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Aspetto (Mac OS).
2. Trascinate il cursore Luminosità interfaccia utente verso sinistra o destra. Fate clic su Predefinito per ripristinare il livello di luminosità predefinito.

Lo spazio di lavoro a due finestre per il montaggio (CS6)

Torna all'inizio

In Premiere Pro CS6 è disponibile un nuovo spazio di lavoro a due finestre, con i monitor Sorgente e Programmi nella parte superiore dell'interfaccia. Questa disposizione consente di concentrarsi maggiormente sull'immagine e meno sull'interfaccia utente.

Spazio di lavoro a due finestre per il montaggio e area di anteprima

In Premiere Pro CS6 il nuovo spazio di lavoro predefinito per il montaggio non presenta l'area di anteprima nel pannello Progetto, come avveniva invece nelle precedenti versioni di Premiere Pro. Per visualizzare l'area di anteprima, scegliete Area di anteprima nel menu del pannello Progetto.

Ripristino dello spazio di lavoro di montaggio di Premiere Pro CS5.5

Se preferite, potete usare altri spazi di lavoro nonché tornare allo spazio di lavoro standard di Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti. Per ripristinare lo spazio di lavoro di montaggio standard di Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Montaggio (CS5.5).

Lo spazio di lavoro a due finestre e il browser multimediale

Nell'interfaccia a due finestre, il pannello Progetto copre il Browser multimediale e potrebbe quindi non essere evidente che è comunque possibile trascinare elementi dal Browser multimediale al pannello Progetto. Per trascinare dei file multimediali dal Browser multimediale al pannello Progetto, effettuate le seguenti operazioni:

1. Nel Browser multimediale, selezionate gli elementi da importare.
2. Trascinate gli elementi fino alla scheda Progetto.

Gli elementi multimediali vengono importati nel pannello Progetto.

Potete anche importare gli elementi dal Browser multimediale selezionandoli e scegliendo File > Importa da Browser multimediale. In alternativa, potete scegliere Importa dal menu di scelta rapida.

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Utilizzo dei pannelli

Navigare nei pannelli
Visualizzare i pannelli a schermo intero
Visualizzare le opzioni dei pannelli
Visualizzare menu di scelta rapida e menu dei pannelli
Pannelli Strumenti e Opzioni
Dettagli della clip nel pannello Info

Navigare nei pannelli

Torna all'inizio

Per attivare i pannelli in rotazione, potete utilizzare apposite scelte rapide da tastiera.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per attivare i pannelli a rotazione verso destra, premete Ctrl+Maiusc+. (punto) (Windows) oppure Control+Maiusc+. (punto) (Mac OS).
- Per attivare i pannelli a rotazione verso sinistra, premete Ctrl+Maiusc+, (virgola) (Windows) oppure Control+Maiusc+, (virgola) (Mac OS).

  In questo articolo di blog, Kevin Monahan spiega come attivare i pannelli e fornisce le relative scelte rapide da tastiera.

Visualizzare i pannelli a schermo intero

Torna all'inizio

Potete espandere qualsiasi pannello per visualizzarlo in modalità schermo intero e tornare poi alla visualizzazione normale. Questa operazione può essere effettuata per il pannello attivo oppure per un pannello sul quale passate il mouse. In Adobe Premiere Pro CS5, effettuate le seguenti operazioni.

1. Passate il mouse sul pannello da ingrandire.
2. Premete il tasto accento (`). In genere si tratta del tasto immediatamente a sinistra del tasto “1”. In alcune tastiere questo tasto corrisponde alla virgoletta aperta o tilde. Premete nuovamente questo tasto per ripristinare le precedenti dimensioni del pannello.

   In Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, per ingrandire un pannello selezionato potete scegliere Finestra > Ingrandisci riquadro. Per ripristinare le dimensioni precedenti del pannello, scegliete Finestra > Ripristina dimensioni riquadro. Per ingrandire un pannello selezionato potete anche premere Miusc+accento. Premete il tasto accento per alternare tra la dimensione originale e ingrandita del pannello su cui passate il mouse.

   Nota: *Quando Adobe Premiere Pro è installato su un computer con una tastiera diversa dalla tastiera per inglese USA, al comando Ingrandisci o ripristina riquadro sotto il cursore corrisponde un tasto di scelta rapida diverso. Il tasto Ingrandisci o ripristina riquadro sotto il cursore (e viceversa il tasto Ingrandisci o ripristina riquadro attivo) è riportato nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera. Per individuarlo, selezionate il set di scelte rapide Impostazioni predefinite di Adobe Premiere Pro. Quindi, dal menu, selezionate Applicazione. Scorrete oltre l’intestazione della Guida a Ingrandisci o ripristina riquadro sotto il cursore e impostate la scelta rapida da tastiera più adatta.*

Visualizzare le opzioni dei pannelli

Torna all'inizio

❖ Fate clic sull’icona del menu del pannello nell’angolo superiore destro del pannello.

Potete aprire il menu di un pannello anche se questo è ridotto a icona.

In Photoshop, potete modificare la dimensione dei caratteri del testo dei pannelli e delle descrizioni dei comandi. Scegliete una dimensione dal menu Dimensione font interfaccia nelle preferenze di Interfaccia.

Visualizzare menu di scelta rapida e menu dei pannelli

Torna all'inizio

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

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

Torna all'inizio

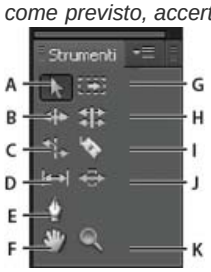
Pannelli Strumenti e Opzioni

Quando aprite il pannello Opzioni, per impostazione predefinita viene aperto nell'area di ancoraggio orizzontale appena sotto la barra dei menu, come barra delle opzioni. Potete anche disancorare, spostare e ancorare nuovamente il pannello Opzioni, come qualsiasi altro pannello. Per impostazione predefinita, il pannello Opzioni contiene un menu di spazi di lavori e un collegamento a CS Services. Potete anche ancorare il pannello Strumenti al pannello Opzioni.

Strumenti

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

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



Finestra degli strumenti

A. *Strumento selezione* ***B.*** *Strumento montaggio con scarto* ***C.*** *Strumento dilata frequenza* ***D.*** *Strumento scivolamento* ***E.*** *Strumento penna* ***F.*** *Strumento mano* ***G.*** *Strumento selezione traccia* ***H.*** *Strumento montaggio senza scarto* ***I.*** *Strumento lametta* ***J.*** *Strumento slittamento* ***K.*** *Strumento zoom*

Selezionate un qualsiasi strumento per attivarlo in vista dell'uso in un pannello Timeline, facendo clic su di esso o premendo la relativa scelta rapida dalla tastiera. Passate il cursore sopra uno strumento per vederne il nome e la scelta rapida dalla tastiera.

Strumento selezione Lo strumento standard per selezionare clip, voci di menu e altri oggetti nell'interfaccia utente. Generalmente, è buona norma selezionare lo strumento selezione subito dopo aver finito di usare uno degli strumenti più specializzati. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento selezione, consultate Selezionare una o più clip.

Strumento selezione traccia Selezionate questo strumento per selezionare tutte le clip a destra del cursore, in una sequenza. Per selezionare una clip e tutte le clip a destra, nella loro traccia, fate clic sulla clip. Per selezionare una clip e tutte le clip a destra, in tutte le tracce, tenete premuto Maiusc e fate clic sulla clip. Premendo Maiusc, lo strumento selezione traccia si trasforma nello strumento selezione multitraccia. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento selezione traccia, consultate Selezionare una o più clip ed Eliminare tutte le clip di una traccia.

Strumento montaggio con scarto Selezionate questo strumento per tagliare il punto di attacco o stacco di una clip in una timeline. Lo strumento montaggio con scarto chiude gli spazi causati dai montaggi e mantiene i montaggi complessivi a sinistra o a destra della clip tagliata. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dello strumento montaggio con scarto, consultate Realizzazione di montaggi con e senza scarto o guardate questa esercitazione video sullo strumento montaggio con scarto di Andrew Devis.

Strumento montaggio senza scarto Selezionate questo strumento per fare scorrere il punto di montaggio tra due clip in una timeline. Lo strumento montaggio senza scarto taglia il punto di attacco di una clip e il punto di stacco dell'altra, lasciando inalterata la durata combinata delle due clip. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dello strumento montaggio senza scarto, consultate Realizzazione di montaggi con e senza scarto o guardate questa esercitazione video sullo strumento montaggio senza scarto di Andrew Devis.

Strumento dilata frequenza Selezionate questo strumento per accorciare una clip in una timeline velocizzandone la riproduzione, oppure per allungarla rallentandola. Lo strumento dilata frequenza cambia velocità e direzione, ma lascia invariati i punti di attacco e stacco della clip. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dello strumento dilata frequenza, consultate Modificare la velocità e la durata della clip con lo strumento dilata frequenza o guardate questo video sullo strumento dilata frequenza di Andrew Devis.

Strumento lametta Selezionate questo strumento per eseguire una o più incisioni nelle clip di una timeline. Fate clic su un punto di una clip per dividerla in quella posizione precisa. Per dividere le clip di tutte le tracce in una determinata posizione, tenete premuto Maiusc e fate clic sul punto desiderato di una clip. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dello strumento lametta, consultate Dividere o tagliare una o più clip con lo strumento lametta o guardate questo video sullo strumento lametta di Andrew Devis.

Strumento scivolamento Selezionate questo strumento per cambiare simultaneamente l'attacco e lo stacco di una clip in una timeline, mantenendo al tempo stesso costante il lasso di tempo tra di essi. Ad esempio, se avete tagliato una clip di 10 secondi a 5 secondi in una timeline, potete usare lo strumento scivolamento per determinare quale sezione da 5 secondi della clip verrà mostrata nella timeline. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dello strumento scivolamento, consultate Realizzare montaggi con scivolamento o slittamento o guardate questo video sullo strumento montaggio con scivolamento di Andrew Devis.

Strumento slittamento Selezionate questo strumento per spostare una clip verso sinistra o verso destra in una timeline, tagliando simultaneamente le due clip che la circondano. La durata combinata delle tre clip e la posizione del gruppo nella timeline restano invariate. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dello strumento slittamento, consultate Realizzare montaggi con scivolamento o slittamento o guardate questo

video sullo strumento slittamento di Andrew Devis.

Strumento penna Selezionate questo strumento per impostare o selezionare fotogrammi chiave, oppure per regolare le linee di connessione in una timeline. Trascinate verticalmente una linea di connessione per regolarla. Per impostare un fotogramma chiave tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su una linea di connessione. Tenete premuto Maiusc e fate clic su fotogrammi chiave non contigui per selezionarli. Trascinate un rettangolo di selezione sui fotogrammi chiave contigui per selezionarli. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento penna, consultate Selezionare fotogrammi chiave.

Strumento mano Selezionate questo strumento per spostare verso destra o verso sinistra l'area di visualizzazione di una timeline. Trascinate verso sinistra o verso destra in un qualsiasi punto dell'area di visualizzazione.

Strumento zoom Selezionate questo strumento per eseguire lo zoom avanti o indietro nell'area di visualizzazione di una timeline. Fate clic nell'area di visualizzazione per eseguire lo zoom avanti di un incremento. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic per eseguire lo zoom indietro di un incremento. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento zoom, consultate Navigare in una sequenza.

Aprire il pannello Opzioni

- Scegliete Finestra > Opzioni.

Ancorare il pannello Strumenti al pannello Opzioni

1. Nel pannello Strumenti fate clic sull'icona del menu del pannello.
2. Selezionate Ancora nel pannello Opzioni.

Disancorare il pannello Strumenti dal pannello Opzioni

❖ Nel pannello Opzioni, fate clic sull'area punteggiata a sinistra dello strumento selezione.

Premiere Pro rimuove il pannello Strumenti dal pannello Opzioni e lo porta nuovamente nella sua posizione originale, dove si trovava prima del suo ancoraggio nel pannello Opzioni.

Torna all'inizio

Dettagli della clip nel pannello Info

Nel pannello Info vengono visualizzati diversi dati su un elemento selezionato e informazioni sul codice di tempo per le clip che si trovano sotto l'indicatore di tempo corrente nella Timeline.

La parte superiore del pannello contiene informazioni per la selezione corrente. Tali informazioni possono variare in base al tipo di oggetto multimediale, al pannello attivo e così via. Ad esempio, il pannello Info visualizza informazioni diverse per uno spazio vuoto in un pannello Timeline o una clip nel pannello Progetto.

Video Indica, nell'ordine: frequenza fotogrammi, dimensioni fotogrammi e proporzioni pixel.

Audio Indica, nell'ordine: frequenza di campionamento, profondità di bit e canali.

Cassetta Indica il nome della cassetta.

Dentro Indica il codice di tempo del punto di attacco della clip selezionata.

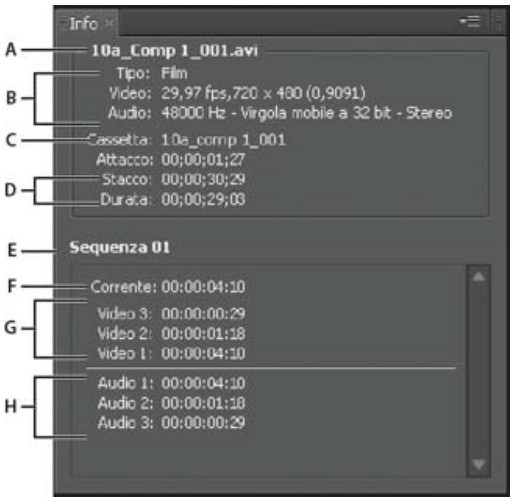
Fuori Indica il codice di tempo del punto di stacco della clip selezionata.

Durata Indica la durata della clip selezionata.

La sezione sotto i dati relativi alla selezione corrente contiene i valori di codice di tempo per la sequenza attiva e per le clip in ognuna delle sue tracce video e audio. Tali valori sono visualizzati in un ordine di sovrapposizione che riflette la Timeline, per maggiore facilità di correlazione visiva. I codici di tempo delle tracce video sono visualizzati con il numero di traccia maggiore in alto; le tracce audio sono visualizzate con il numero di traccia maggiore in basso. Questa sezione è vuota solo quando tutte le sequenze sono chiuse.

Quando nella sequenza corrente viene aggiunta o eliminata una traccia, il pannello Info si aggiorna di conseguenza. Non esistono limiti per il numero di tracce visualizzate. Allo stesso modo, se si passa a una diversa sequenza, il pannello Info si aggiorna e visualizza il numero di tracce corretto per tale sequenza.

Il pannello Info presenta il codice di tempo della sezione attuale e di tutti gli elementi di traccia che si trovano sotto l'indicatore di tempo corrente. Quando la testina attraversa un'area vuota della timeline, per quella traccia non viene visualizzato alcun codice di tempo ma l'etichetta della traccia resta visibile e non attenuata. In questo modo si mantiene la correlazione visiva tra la disposizione verticale dei codici di tempo e la disposizione delle tracce della sequenza.



Pannello Info

A. *Nome della clip selezionata* ***B.*** *Dati relativi alla clip selezionata* ***C.*** *Nome cassetta* ***D.*** *Posizioni del codice di tempo nella sequenza dei punti di attacco e stacco* ***E.*** *Nome della sequenza attiva* ***F.*** *Posizione del codice di tempo sorgente nella clip selezionata in corrispondenza dell'indicatore di tempo corrente.* ***G.*** *Posizione del codice di tempo sorgente nelle clip delle tracce video in corrispondenza dell'indicatore di tempo corrente.* ***H.*** *Posizione del codice di tempo sorgente nelle clip delle tracce audio in corrispondenza dell'indicatore di tempo corrente.*

Nota: *Potete cambiare il comportamento predefinito di alcuni pannelli mediante le opzioni della finestra di dialogo Preferenze. Consultate Preferenze.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Utilizzo dei monitor Sorgente e Programma

Panoramica dei monitor Sorgente e Programma
Aprire o eliminare una clip nel monitor Sorgente
Spostarsi tra le clip nel menu Sorgente nel Monitor sorgente
Utilizzo dei controlli temporali nei monitor Sorgente e Programma
Visualizzare aree di sicurezza nei monitor
Scegliere i campi nei monitor Sorgente e Programma
Scegliere una modalità di visualizzazione

Torna all'inizio

Panoramica dei monitor Sorgente e Programma

Il Monitor sorgente consente di riprodurre le singole clip. Nel Monitor sorgente potete preparare le clip da aggiungere a una sequenza. Potete impostare i punti di attacco e stacco e specificare le tracce sorgente (audio o video) delle clip. Inoltre, potete inserire dei marcatori clip e aggiungere le clip a una sequenza in un pannello Timeline.

Il Monitor programma consente di riprodurre la sequenza di clip che state assemblando. Rappresenta la visualizzazione della sequenza attiva in un pannello Timeline. Potete impostare i marcatori di sequenza e specificare i punti di attacco e stacco della sequenza. I punti di attacco e stacco della sequenza definiscono dove devono essere aggiunti o rimossi i fotogrammi nella sequenza.

Ogni monitor contiene un righello temporale e i controlli per riprodurre e scorrere il fotogramma corrente di una clip sorgente o di una sequenza. Impostate i punti di attacco e stacco, selezionateli e impostate i marcatori. Per impostazione predefinita, nel monitor Sorgente sono disponibili i pulsanti Inserisci e Sovrascrivi, mentre nel monitor Programma sono disponibili i pulsanti Asporta ed Estrai. Ogni monitor contiene inoltre un pulsante Esporta fotogramma per la creazione di un'immagine fissa da un singolo fotogramma del video.

Monitor sorgente
A. *Codice di tempo* ***B.*** *Barra di scorrimento zoom* ***C.*** *Opzioni di ridimensionamento* ***D.*** *Testina di riproduzione* ***E.*** *Per trascinare il video* ***F.*** *Per trascinare l'audio* ***G.*** *Risoluzione* ***H.*** *Pulsante Impostazioni* ***I.*** *Pulsante Editor*

Monitor programma
A. *Codice di tempo* ***B.*** *Testina di riproduzione* ***C.*** *Opzioni di ridimensionamento* ***D.*** *Barra di scorrimento zoom* ***E.*** *Risoluzione* ***F.*** *Pulsante Impostazioni* ***G.*** *Pulsante Editor*

Per informazioni dettagliate sulle modifiche apportate al monitor Sorgente, al monitor Programma, a Codice di tempo e ai pannelli Timeline, guardate questo video realizzato da Todd Kopriva e video2brain.

Personalizzazione della barra dei pulsanti nel pannello Monitor (CS6)

Per impostazione predefinita, i pulsanti più utili sono visualizzati nella parte inferiore dei monitor Sorgente e Programma. Tuttavia, è possibile aggiungerne altri. Fate clic su "+" nella parte inferiore a destra di un monitor per aprire l'editor dei pulsanti. Aggiungete i pulsanti alla barra dei pulsanti trascinandoli dall'editor. Potete aggiungere fino a un massimo di 2 righe di pulsanti. Potete trascinare sulla barra dei pulsanti anche gli spazi per separare gruppi di pulsanti. Per rimuovere un pulsante, trascinatelo via dalla barra dei pulsanti. Per disattivare tutti i pulsanti, accedete al menu del pannello e deselezionate "Mostra controlli trasporto".

Passate il mouse su qualsiasi pulsante per visualizzarne la scelta rapida da tastiera.

Impostazione della qualità di visualizzazione per i monitor Sorgente e Programma

Alcuni formati sono difficili da visualizzare in riproduzione full-motion, a causa di un'elevata compressione o frequenza di dati. Un livello di compressione inferiore consente la riproduzione più rapida, a scapito tuttavia della qualità dell'immagine. Questo compromesso è particolarmente evidente quando si visualizzano file multimediali AVCHD o di altro tipo con codec H.264. Con impostazioni di risoluzione inferiori al valore massimo, per questi formati viene disattivata la correzione degli errori ed è quindi più probabile che in fase di riproduzione si verifichino delle imperfezioni. Tuttavia, tali artefatti non saranno presenti nel file multimediale esportato.

L'utilizzo di risoluzioni diverse per la riproduzione e la pausa offre maggior controllo sull'esperienza di monitoraggio. Nel caso di un metraggio ad alta risoluzione, potete impostare la risoluzione di riproduzione inferiore (ad esempio 1/4) per rendere la riproduzione più fluida e scegliere invece Massima come risoluzione in pausa. Con queste impostazioni potrete controllare la qualità della messa a fuoco o i dettagli dei bordi quando mettete in pausa la riproduzione. Durante lo scorrimento verrà invece usata l'impostazione di Risoluzione di riproduzione, non di Risoluzione in pausa.

Non tutte le risoluzioni sono disponibili per tutti i tipi di sequenza. Per le sequenze con definizione standard, coma ad esempio DV, sono disponibili solo le opzioni Massima e 1/2. Per molte sequenze HD con dimensioni fotogrammi fino a 1080, sono disponibili le opzioni Massima, 1/2 e 1/4. Per le sequenze con dimensioni fotogrammi oltre 1080, ad esempio RED, sono disponibili ulteriori frazioni di risoluzione.

Nota: *se le anteprime sono renderizzate a una risoluzione inferiore alla risoluzione della sequenza, la risoluzione di riproduzione corrisponde in effetti a una frazione della risoluzione dell'anteprima. Ad esempio, se i file di anteprima sono impostati per il rendering a 1/2 della dimensione fotogrammi della sequenza (1/2 della risoluzione) e la risoluzione di riproduzione è impostata su 1/2, le anteprime renderizzate vengono riprodotte a una risoluzione pari a 1/4 della risoluzione originale (considerando che la risoluzione dei file multimediali originale corrisponda alla risoluzione della sequenza).*

Impostare la qualità di visualizzazione per i monitor Sorgente e Programma

Nota: *potete assegnare delle scelte rapide da tastiera alle risoluzioni di riproduzione.*

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine nel Monitor sorgente o nel Monitor programma.
   - Fate clic sull'icona del menu del pannello nel Monitor sorgente o nel Monitor programma.
   - Fate clic sul pulsante Impostazioni nel pannello Monitor sorgente o Monitor programma.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per impostare una risoluzione di riproduzione, selezionate Risoluzione di riproduzione.
   - Per impostare una risoluzione di pausa, selezionate Risoluzione in pausa.
3. Dal menu, scegliete la risoluzione desiderata.

   Per una spiegazione e suggerimenti sull'accelerazione delle anteprime in Premiere Pro, guardate questo video sul sito Web video2brain.

Modificare l'ingrandimento

Entrambi i monitor sorgente e programma consentono di ridimensionare il video per adattarlo all'area disponibile. Potete aumentare l'impostazione di ingrandimento per ogni vista così da visualizzare il video in modo più dettagliato. Potete anche ridurre l'impostazione di ingrandimento per visualizzare una maggiore area per il tavolo di montaggio attorno all'immagine (ad esempio, per regolare più facilmente gli effetti di movimento).

1. Scegliete un'impostazione di ingrandimento dal menu Seleziona livello zoom (a destra della visualizzazione della posizione temporale corrente) nel monitor sorgente o programma.

   Nel Monitor sorgente, i valori percentuali si riferiscono alla dimensione dell'oggetto multimediale sorgente. Nel Monitor programma, i valori percentuali si riferiscono alle dimensioni dell'immagine specificate nelle impostazioni della sequenza. L'opzione Adatta ridimensiona il video adattandolo all'area di visualizzazione del monitor.
2. Per modificare l'area visibile di un monitor, utilizzate le barre di scorrimento del monitor per modificare l'area visibile dell'immagine video. Le barre di scorrimento appaiono quando le dimensioni correnti del monitor sono insufficienti per contenere l'intera immagine.

Indicatore di fotogrammi saltati (CS6)

In Premiere Pro CS6, entrambi i monitor Sorgente e Programma presentano l'opzione per visualizzare un'icona (simile a un semaforo) che indica se sono stati saltati fotogrammi durante la riproduzione. All'avvio l'icona è impostata sul verde, ma passa al giallo quando si riscontrano fotogrammi saltati, per poi reimpostarsi a ogni riproduzione. Un'etichetta di descrizione indica il numero di fotogrammi saltati.

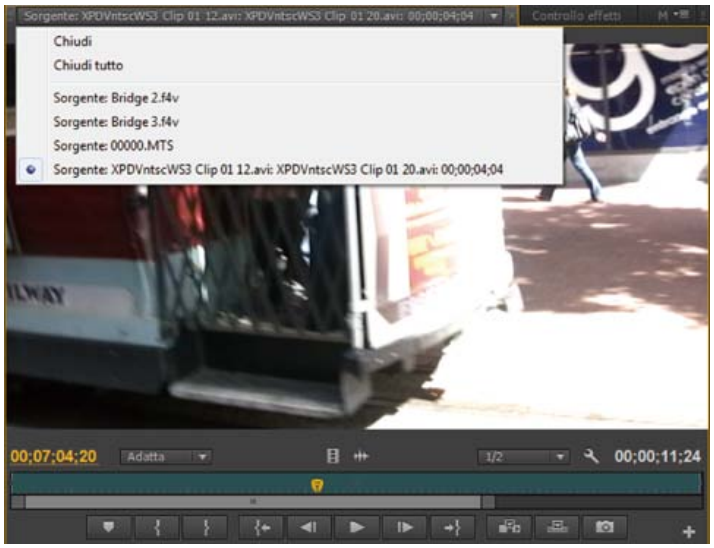
Per abilitare l'indicatore di fotogrammi saltati nel monitor Sorgente o Programma, scegliete Mostra indicatore fotogrammi saltati dal menu del pannello o dal menu a comparsa Impostazioni.

Torna all'inizio

Aprire o eliminare una clip nel monitor Sorgente

Per visualizzare e modificare le clip sorgente elencate nel pannello Progetto o le singole istanze di clip di una sequenza, aprite le clip nel Monitor sorgente. Il menu Sorgente, accessibile dalla scheda Monitor sorgente, contiene un elenco delle clip aperte.

1. Per aprire una clip, eseguite una delle operazioni seguenti:
   - Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto o Timeline, oppure trascinatela dal pannello Progetto al Monitor sorgente. La clip viene visualizzata nel Monitor sorgente e il suo nome viene aggiunto al menu Sorgente.
   - Trascinate tutte le clip desiderate o un intero raccoglitore dal pannello Progetto al Monitor sorgente, oppure selezionate più clip nel pannello Progetto e fate doppio clic su di esse. Le clip vengono aggiunte al menu Sorgente nell'ordine in cui sono state selezionate e l'ultima clip selezionata viene mostrata nel Monitor sorgente.
   - Dal menu Sorgente scegliete il nome della clip che volete vedere (per visualizzare il menu, fate clic sul triangolino a destra del nome della clip corrente nella scheda Sorgente).



Nel menu Sorgente, scegliete una clip da visualizzare.

- Il menu Sorgente fornisce un elenco delle clip master, ordinate per nome. Le clip aperte da una sequenza vengono elencate in base al nome di sequenza, al nome della clip e al tempo di inizio nella sequenza.

2. Per cancellare una clip dal Monitor sorgente, nel menu Sorgente scegliete Chiudi per cancellare o Chiudi tutto per cancellare tutte le clip.

   Potete anche chiudere tutte le clip e lo stesso monitor Sorgente facendo clic sul pulsante Chiudi nella scheda del monitor Sorgente.

Torna all'inizio

Spostarsi tra le clip nel menu Sorgente nel Monitor sorgente

È possibile impostare scelte rapide da tastiera per spostarsi tra le clip nel Monitor sorgente. Le scelte rapide da tastiera permettono di velocizzare lo spostamento da una clip all'altra, di passare alla prima o all'ultima clip, oppure di chiudere una o tutte le clip nel menu popup Monitor sorgente.

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) oPremiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS).

   Si apre la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.

2. Nella finestra di dialogo, fate clic sul triangolo accanto a Pannelli, quindi sul triangolo accanto al pannello Monitor Sorgente per visualizzare le relative scelte rapide da tastiera.

3. Impostate le scelte rapide da tastiera per uno dei seguenti comandi:

   - Clip sorgente: Chiudi
   - Clip sorgente: Chiudi tutto
   - Clip sorgente: prima
   - Clip sorgente: ultima
   - Clip sorgente: successiva
   - Clip sorgente: precedente

4. Fate clic su OK.

Torna all'inizio

Utilizzo dei controlli temporali nei monitor Sorgente e Programma

Il Monitor sorgente è dotato di diversi controlli che consentono di spostarsi nel tempo (o tra i fotogrammi) all'interno di una clip. Il Monitor programma contiene controlli analoghi che consentono di spostarsi all'interno di una sequenza.

***A.** Visualizzazione della posizione temporale corrente **B.** Testina di riproduzione **C.** Barra di scorrimento zoom **D.** Righello temporale*

E. *Visualizzazione della durata*

Righelli temporali Visualizzano la durata di una clip nel Monitor sorgente e di una sequenza nel Monitor programma. Le tacche misurano il tempo in base al formato di visualizzazione video specificato nella finestra di dialogo Impostazioni progetto. Potete comunque passare alla visualizzane del codice di tempo in altri formati. Su ciascun righello sono anche riportate le icone relative ai marcatori e ai punti di attacco e stacco per il monitor corrispondente. Potete modificare la testina di riproduzione, i marcatori e i punti di attacco e stacco trascinando le relative icone nel righello temporale.

In Premiere Pro CS6, i numeri del righello temporale sono disattivati per impostazione predefinita. Per attivarli, selezionate Numeri per righello temporale nel menu del pannello Sorgente o Programma.

Testina di riproduzione Mostra la posizione del fotogramma corrente sul righello temporale di ciascun monitor.

Nota: *In precedenza, la testina di riproduzione era chiamata "indicatore-della posizione temporale corrente" (CTI, current time indicator).*

Visualizzazioni del tempo corrente Mostrano il codice di tempo del fotogramma corrente. Le visualizzazioni della posizione temporale corrente sono presenti nell'area inferiore sinistra del video di ciascun monitor. Il Monitor sorgente mostra la posizione temporale corrente per la clip aperta. Il Monitor programma mostra la posizione temporale corrente della sequenza. Per passare a una diversa posizione temporale, fate clic nella visualizzazione e immettete una nuova posizione temporale, oppure portate il puntatore sulla visualizzazione della posizione temporale e trascinatelo verso sinistra o verso destra. Per alternare la visualizzazione tra il codice di tempo completo e il numero di fotogrammi, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla posizione temporale corrente in uno dei due monitor o in un pannello Timeline.

Visualizzazione della durata Mostrano la durata della clip o della sequenza aperta. La durata corrisponde alla differenza temporale tra i punti di attacco e stacco impostati per la clip o la sequenza. Quando non è impostato alcun punto di attacco, il tempo iniziale della clip o della sequenza viene sostituito. Quando non è impostato il punto di stacco, la durata viene calcolata con il tempo finale della clip nel Monitor sorgente e con il tempo finale dell'ultima clip della sequenza nel Monitor programma.

Barre di scorrimento zoom In Premiere Pro CS6, le barre di scorrimento zoom sostituiscono le barre dell'area di visualizzazione. e corrispondono all'area visibile del righello temporale in ciascun monitor. Trascinando le maniglie potete modificare la larghezza della barra e cambiare la scala del righello temporale sottostante. Se ampliata fino alle dimensioni massime, la barra mostra l'intera durata del righello temporale. Riducendo le dimensioni della barra, viene ingrandita la visualizzazione del righello. La barra si espande e contrae rimanendo centrata sulla testina di riproduzione. Per contrarre ed espandere la barra, posizionate il mouse su di essa e usate la rotellina del mouse. In alternativa, potete scorrere la rotellina del mouse sulle aree esterne alla barra di scorrimento zoom. Trascinando il centro della barra, potete scorrere la parte visibile del righello temporale senza cambiarne la scala. Quando trascinate la barra, la testina di riproduzione non viene spostata. Tuttavia, potete spostare la barra e quindi fare clic sul righello temporale per spostare la testina di riproduzione sulla stessa area della barra. Una barra di scorrimento zoom è disponibile anche nella timeline.

Nota: *la modifica del righello temporale nel Monitor programma o della barra di scorrimento zoom non influisce sul righello temporale o sull'area di visualizzazione in un pannello Timeline.*

Visualizzazione dei controlli dei monitor Sorgente e Programma (CS6)

In Premiere Pro CS6, potete mostrare o nascondere i controlli dai menu dei pannelli dei monitor Sorgente e Programma. Ad esempio, potete nascondere i controlli di trasporto se usate abitualmente le scelte rapide da tastiera J-K-L per la riproduzione, in modo da guadagnare più spazio per la visualizzazione dei file multimediali.

Selezionate o deselezionate l'opzione nel menu del pannello per mostrare o nascondere le seguenti funzioni:

- Controlli di trasporto
- Marcatori
- Numeri per righello temporale
- Indicatore di fotogrammi saltati

Molti degli stessi comandi per mostrare o nascondere i controlli sono inoltre accessibili mediante il pulsante Impostazioni di ciascun monitor.

Torna all'inizio

Visualizzare aree di sicurezza nei monitor

A. *Area di sicurezza azione* ***B.*** *Area di sicurezza titolo*

Queste guide servono solo per riferimento e non sono incluse nelle anteprime o nelle esportazioni.

- Fate clic sul pulsante Margini di sicurezzasotto Monitor sorgente o Monitor programma. Fate di nuovo clic sul pulsante per rimuovere le guide delle aree di sicurezza.

  I margini di sicurezza standard per azioni e titoli sono pari rispettivamente al 10% e al 20%. Tuttavia, potete modificare le dimensioni delle aree di sicurezza nella finestra di dialogo Impostazioni progetto. Vedete Finestra di dialogo Impostazioni progetto.

Torna all'inizio

Scegliere i campi nei monitor Sorgente e Programma

Potete impostare il Monitor sorgente e il Monitor programma per la visualizzazione del primo campo, del secondo campo o di entrambi i campi per metraggi interlacciati. Se nel Monitor sorgente è aperta una clip progressiva, le impostazioni vengono disattivate. Se la sequenza attiva utilizza un predefinito di sequenza progressiva, le impostazioni del Monitor programma vengono disattivate.

1. Nel Monitor sorgente o nel Monitor programma, fate clic sul pulsante del menu del pannello .
2. Selezionate Visualizza il primo campo, Visualizza il secondo campo o Visualizza entrambi i campi, in base alle vostre esigenze.

Torna all'inizio

Scegliere una modalità di visualizzazione

Potete visualizzare il video normale, il canale alfa del video o uno dei diversi strumenti di misurazione.

- Nel Monitor sorgente o nel Monitor programma, fate clic sul pulsante Impostazioni oppure fate clic sul menu del pannello e scegliete una modalità di visualizzazione:

  Video composito Mostra il video normale.

  Alfa Mostra le trasparenze come immagini in scala di grigio.

  Tutto Mostra un oscilloscopio, un vettorscopio, l'allineamento YCbCr e l'allineamento RGB.

  Vettorscopio Mostra un vettorscopio, che misura la crominanza del video, che comprende tonalità e saturazione.

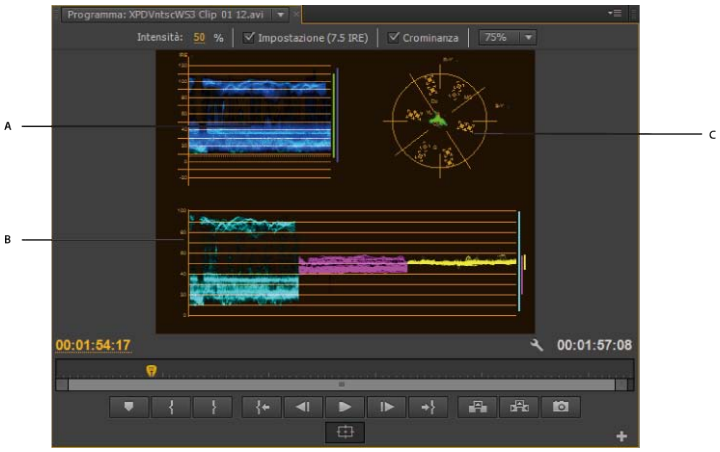
  Oscilloscopio YC Mostra un oscilloscopio standard, che misura la luminanza del video, espressa in IRE.

  Allineamento YCbCr Mostra un oscilloscopio che misura separatamente le componenti Y, Cb e Cr del video, espresse in IRE.

  Allineamento RGB Mostra un oscilloscopio che misura separatamente le componenti R, G e B del video, espresse in IRE.

  Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr Mostra oscilloscopio, vettorscopio e allineamento YCbCr.

  Vett./Osc. YC/Allin. RGB Mostra oscilloscopio, vettorscopio e allineamento RGB.



Monitor Programma impostato su Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr
A. *Monitor oscilloscopio* ***B.*** *Allineamento YCbCr* ***C.*** *Vettorscopio*

Per usare l'oscilloscopio e il vettorscopio in modo efficace, occorre visualizzarli in un monitor di riferimento agganciato al monitor Programma. Consultate Monitor di riferimento.

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Personalizzazione del pannello Progetto

Modificare le visualizzazioni del pannello Progetto
Operazioni nella visualizzazione a elenco
Operazioni nella visualizzazione a icone
Personalizzare le colonne nella Visualizzazione a elenco
Selezionare il formato per la visualizzazione del codice di tempo nel pannello Progetto

Modificare le visualizzazioni del pannello Progetto

Torna all'inizio

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

Per ulteriori informazioni sulle impostazioni e sui controlli del pannello Progetto, guardate l'esercitazione video Introduzione al pannello Progetto realizzata da Maxim Jago e Learn by Video.

***A.** Visualizzazione a elenco **B.** Cursore zoom **C.** Aggiunta automatica alla sequenza **D.** Trova **E.** Nuovo raccoglitore **F.** Nuovo elemento **G.** Cancella **H.** Visualizzazione a icone **I.** Clip usate in una sequenza **J.** Clip con audio e video **K.** Testina di riproduzione per scorrere la miniatura*

- Per cambiare visualizzazione, fate clic sul pulsante Visualizzazione a elenco o Visualizzazione a icone nella parte inferiore del pannello. In alternativa, scegliete Visualizza > Elenco oppure Visualizza > Icone dal menu del pannello Progetto.

Operazioni nella visualizzazione a elenco

Torna all'inizio

- Per ordinare gli elementi nella Visualizzazione a elenco, fate clic sull'intestazione della colonna in base a cui desiderate ordinare gli elementi. Se i raccoglitori sono espansi, gli elementi vengono ordinati a partire dal livello superiore, secondo la struttura del pannello Progetto. Per invertire l'ordine, fate di nuovo clic sull'intestazione della colonna.
- Per nascondere o mostrare la miniatura e le informazioni sulla clip, scegliete Visualizza > Area di anteprima dal menu del pannello Progetto.
- Per nascondere o mostrare le miniature, scegliete Miniature dal menu del pannello Progetto. Modificate la dimensione delle miniature trascinando il cursore Zoom.
- In Premiere Pro CS6, quando passate il mouse su una clip compare una descrizione con informazioni sulla clip.
- In Premiere Pro CS6, quando passate il mouse su una colonna compare una descrizione con informazioni sulla colonna.

Operazioni nella visualizzazione a icone

Torna all'inizio

Esercitazione video: Scorrimento al passaggio

In Premiere Pro CS6 è stata aggiunta una visualizzazione in miniature, che offre la

di reTooled.net

possibilità di modificare in scala le miniature da dimensioni molto piccole a grandi e la nuova funzione di scorrimento al passaggio... Ulteriori informazioni

http://www.retooled.net/?p=372

http://www.retooled.net

reTooled.net offre esercitazioni per strumenti innovativi per l'editing e il design compositing con l'obiettivo di sfruttare al massimo le applicazioni desktop standard e ottimizzare le attività di ogni giorno.

Contribuite anche voi con le vostre conoscenze in Adobe Community Help

In Premiere Pro CS6, la visualizzazione a icone presenta le seguenti caratteristiche:

- Usate il cursore Zoom per aumentare o ridurre la dimensione delle icone. Se necessario, potete ingrandire le icone in modo da visualizzarne più facilmente il contenuto.
- Per scorrere i contenuti di una clip, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Spostate (senza fare clic e trascinare) il cursore sulla miniatura della clip filmato. Questa azione è detta "Scorrimento al passaggio". Lo scorrimento al passaggio è particolarmente utile per ottenere una rapida anteprima del contenuto di una clip prima di effettuarne il montaggio in una sequenza.
    - Potete disattivare lo scorrimento al passaggio nel menu del pannello Progetto oppure premendo Maiusc+H.
    - Quando lo scorrimento al passaggio è disattivato, lo potete attivare temporaneamente premendo il tasto Maiusc.
    - Usate le scelte rapide da tastiera I e O per impostare rispettivamente i punti di attacco e stacco della clip durante lo scorrimento al passaggio.
    - Durante lo scorrimento al passaggio su una parte di una clip, fate doppio clic sull'icona per caricare la clip nel monitor Sorgente in corrispondenza della posizione del puntatore. Questa tecnica consente di eseguire rapidamente operazioni di inserimento o sovrascrittura nella timeline.
  - Fate clic sull'icona. Trascinate la testina di riproduzione sul cursore per scorrere la clip.
    - Dopo aver fatto clic sul cursore della miniatura, viene visualizzata la testina di riproduzione della clip. Potete:
      - Trascinate la testina di riproduzione per visualizzare il contenuto della clip, oppure per controllarne l'audio. Usate le scelte rapide da tastiera J-K-L per scorrere la clip.
      - Usare le scelte rapide da tastiera I e O per impostare i punti di attacco e stacco della clip in fase di pausa o scorrimento. Dopo aver contrassegnato le clip con punti di attacco e stacco, una barra gialla mostra dove si trovano tali punti.
- Per impostare un fotogramma copertina come icona, trascinate la testina di riproduzione o scorrete al fotogramma desiderato e premete i tasti Maiusc+P (Windows) o Comando+P (Mac OS). Per rimuovere il fotogramma copertina, premete i tasti Ctrl+Maiusc+P (Windows) oppure Opzione+P (Mac OS).
- Per visualizzare se la clip è stata usata in una sequenza, posizionate il puntatore del mouse sull'icona a forma di pellicola e visualizzate il suggerimento. L'indicatore mostra inoltre quante volte la clip viene utilizzata nella sequenza.
- Per trovare la clip in una sequenza, fate clic sull'icona a forma di pellicola e selezionate la sequenza e la posizione in essa (codice di tempo) dal menu di scelta rapida. La testina di riproduzione passa direttamente alla clip nella sequenza corretta.

In Premiere Pro CS5 e versioni successive, potete disporre le clip nell'ordine desiderato:

- Per disporre gli elementi nella Visualizzazione a icone, trascinate una diversa posizione nella griglia. Durante il trascinamento una barra verticale indica dove verrà posizionato l'elemento. Se trascinate un elemento su un raccoglitore, l'elemento viene inserito in quest'ultimo.

Mentre trascinate le miniature da sinistra a destra con lo scorrimento al passaggio, potete visualizzare l'intera durata di una clip. A sinistra di una miniatura si trova il punto Inizio oggetto multimediale della clip, mentre a destra si trova il punto Fine oggetto multimediale. Quando spostate il mouse fuori dai limiti della clip o dal pannello Progetto, la miniatura viene reimpostata sul fotogramma copertina. Durante lo scorrimento al passaggio, l'audio non viene riprodotto.

Potete usare la visualizzazione a icone per creare uno storyboard e la funzione Aggiunta automatica alla sequenza per spostare lo storyboard in una sequenza. Per informazioni, guardate questa esercitazione video di Franklin McMahon sul sito Web di Layers Magazine.

Se utilizzate MacBook Pro, potete effettuare lo zoom con le dita sul trackpad Multi-Touch per ridimensionare le miniature nel pannello Progetto e nel Browser multimediale.

Torna all'inizio

Personalizzare le colonne nella Visualizzazione a elenco

Le colonne di metadati della visualizzazione a elenco nel pannello Progetto mostrano varie informazioni sulle risorse elencate. Nel pannello Progetto possono essere visualizzati tutti i campi di metadati XMP selezionati e non solo i campi di dati delle clip. Potete selezionare quali colonne

di metadati visualizzare, aggiungere proprietà agli schemi e cambiare l'ordine delle colonne. Premiere Pro salva nel file del progetto la scelta delle colonne da visualizzare. La stessa selezione di colonne viene quindi visualizzata nel pannello Progetto ogni volta che aprite il progetto.

Modifica della visualizzazione delle colonne nei pannelli Progetto

1. Scegliete Visualizzazione metadati dal menu del pannello Progetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per visualizzare tutte le colonne di uno schema di metadati nel pannello Progetto, selezionate la casella accanto al nome dello schema.
   - Per visualizzare le colonne selezionate di uno o più schemi, fate clic sui triangoli accanto ai nomi degli schemi per aprirli. Quindi selezionate le caselle accanto ai nomi delle colonne che desiderate visualizzare.

   Nota: *se non riuscite a individuare o modificare una proprietà nella finestra di dialogo Visualizzazione metadati, la proprietà è bloccata in modo da non essere modificata. Ad esempio, potete eliminare le proprietà aggiunte, ma non le proprietà incorporate nel progetto di Adobe Premiere Pro.*

2. Fate clic su OK.

Riordinare le colonne

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

Modificare la larghezza di una colonna

- Nella visualizzazione a elencodel pannello Progetto, portate il mouse su una linea di divisione tra le intestazioni delle colonne. Quando compare l'icona di ridimensionamento colonna↔, trascinate in senso orizzontale.

Ordinare il contenuto di una colonna

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

Aggiungere una colonna

1. Scegliete Visualizzazione metadati dal menu del pannello Progetto.
2. Fate clic su Aggiungi proprietà.
3. Digitate il nome da assegnare alla colonna.
4. Scegliete un tipo:

   Intero Le colonne di tipo Intero possono contenere solo numeri interi.

   Reale Le colonne di tipo Reale possono contenere numeri con due cifre decimali.

   Testo Le colonne di tipo Testo possono contenere qualsiasi testo immesso.

   Booleano Le colonne di tipo booleano offrono l'opzione di termini booleani.

5. Fate clic su OK, quindi di nuovo su OK.

Colonne della visualizzazione a elenco

I nomi di gran parte delle colonne nel pannello Progetto sono di facile interpretazione. Seguono alcune definizioni per i nomi meno ovvi:

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

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

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

Nota: *in Premiere Pro, i punti di attacco e stacco indicano le durate in ogni pannello che comprende fotogrammi. Ad esempio, impostando i punti di attacco e stacco sullo stesso fotogramma si ottiene una durata di un fotogramma.*

Durata video Durata della componente video di una clip. Per determinare la durata del video, si calcola la differenza tra il punto di attacco e quello di stacco del video. Premiere Pro consente di includere eventuali regolazioni pertinenti, come le modifiche di velocità della clip.

Durata audio Durata della componente audio di una clip. Per determinare la durata dell'audio, si calcola la differenza tra il punto di attacco e quello di stacco dell'audio. Premiere Pro consente di includere eventuali regolazioni pertinenti, come le modifiche di velocità della clip.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Buono Indica le risorse preferite.

Selezionate il formato per la visualizzazione del codice di tempo nel pannello Progetto

Torna all'inizio

Per impostazione predefinita, Premiere Pro visualizza il codice di tempo per le clip nel pannello Progetto secondo il formato selezionato in Preferenze. Se necessario potete cambiare l'impostazione predefinita e scegliere un altro formato di visualizzazione.

1. Selezionate Progetto > Impostazioni progetto > Generali.
2. Nella sezione Video della finestra di dialogo Impostazioni progetto, selezionate un formato del codice di tempo dal menu Formato visualizzazione.
3. Fate clic su OK.

Per informazioni sul pannello Progetto, guardate questa serie di esercitazioni video a cura di Andrew Devis sul sito Web Creative COW:

- Project Panel: Organizing, Automating, and Searching
- Project Panel: New Items and Templates (Pannello Progetto: nuovi elementi e modelli)
- Project Panel: Preferences and Bin Structures (Pannello Progetto: preferenze e strutture dei raccoglitori)
- Project Panel: Importing Footage (Pannello Progetto: importazione delle riprese)

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Preferenze

Cambiare le preferenze
Preferenze generali
Preferenze di Aspetto
Preferenze audio
Preferenze di Hardware audio
Preferenze di Mapping output audio
Modificare le impostazioni per il Salvataggio automatico
Preferenze di Acquisizione
Preferenze di Controllo dispositivo
Preferenze di Colori etichette
Preferenze di Impostazioni predefinite etichette
Preferenze di Oggetto multimediale
Preferenze di Memoria
Preferenze di Impostazioni lettore (CS5.5 e versioni precedenti)
Preferenze Impostazioni di riproduzione (CS6)
Preferenze di Titolazione
Preferenze di Taglio

Cambiare le preferenze

Torna all'inizio

Potete personalizzare l'aspetto e il comportamento di Premiere Pro in vari modi: è infatti possibile, tra l'altro, determinare la lunghezza delle transizioni o impostare la luminosità dell'interfaccia utente. La maggior parte di queste preferenze rimane applicata finché non viene modificata. Le preferenze relative ai dischi di memoria virtuale, tuttavia, vengono salvate con ciascun progetto. Quando aprite un progetto, questo utilizza i dischi di memoria virtuale selezionati al momento dell'impostazione del progetto.

- Per aprire la finestra di dialogo Preferenze, scegliete Modifica > Preferenze (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze (Mac OS) e selezionate la categoria di preferenze da modificare.
- Per ripristinare le impostazioni delle preferenze predefinite, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) all'avvio dell'applicazione. Quando viene visualizzata la schermata introduttiva potete rilasciare il tasto Alt o Opzione.
- Per ripristinare allo stesso tempo le impostazioni predefinite delle preferenze e la cache dei plug-in, tenete premuti i tasti Maiusc+Alt (Windows) o Maiusc+Opzione (Mac OS) all'avvio dell'applicazione. Quando viene visualizzata la schermata introduttiva, rilasciate i tasti Maiusc+Alt o Maiusc+Opzione.

Le preferenze vengono registrate nel seguente percorso:

- Windows: <unità>\Utenti\<nome utente>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Premiere Pro
- Mac OS: <unità>/Utenti/<nome utente>Libreria/Preferenze/com.adobe.AdobePremierePro.plist

Questa sezione tratta da Adobe Premiere Pro Classroom in a Book spiega come impostare progetti, sequenze e preferenze quando si inizia a usare Premiere Pro. Consultate Selecting Settings, Adjusting Preferences, and Managing Assets in Adobe Premiere Pro CS5 (Selezione delle impostazioni, regolazione delle preferenze e gestione delle risorse in Adobe Premiere Pro CS5).

Preferenze generali

Torna all'inizio

Nel riquadro Generali della finestra di dialogo Preferenze, potete personalizzare tutte le impostazioni, dalla durata della riproduzione preroll al comportamento dei contenitori.

- In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, preroll e postroll corrispondono alla quantità di secondi prima e dopo un punto di montaggio quando viene riprodotto il metraggio per diverse funzioni di montaggio, come nell'utilizzo del monitor Ritaglio.

  In Premiere Pro CS6, le impostazioni di preroll e postroll si trovano in Modifica > Preferenze > Riproduzione (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Riproduzione (Mac OS).

- Premiere Pro CS6 dispone di una preferenza per lo scorrimento della Timeline mediante il mouse. Potete scegliere lo scorrimento verticale o orizzontale. Per impostazione predefinita, lo scorrimento con il mouse avviene in orizzontale per Windows e verticale per Mac OS. Per Windows, premete il tasto Ctrl per passare allo scorrimento verticale.
- Potete specificare se, per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro visualizza la riproduzione timeline con scorrimento della pagina, scorrimento uniforme o senza scorrimento. Con lo scorrimento della pagina, ogni nuova visualizzazione della timeline compare dopo che la testina di riproduzione scorre oltre la schermata. Con lo scorrimento uniforme, la testina di

riproduzione rimane sempre al centro della schermata mentre le clip e il righello temporale scorrono.

- Potete specificare se, per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro deve mostrare i fotogrammi chiave della clip, il volume della clip, le maniglie, i fotogrammi chiave, i fotogrammi chiave della traccia, il volume della traccia, o se deve nascondere i fotogrammi chiave per le tracce audio. Selezionate l'opzione desiderata dal menu Nuove tracce audio timeline.
- Potete specificare se, per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro deve mostrare le maniglie di opacità, i fotogrammi chiave o nessuno dei due per le tracce video. Selezionate l'opzione desiderata dal menu Nuove tracce video timeline.
- La preferenza Raccoglitore consente di definire il comportamento del raccoglitore quando fate doppio clic su un raccoglitore, oppure doppio clic con i tasti Maiusc o Opzione.
- In Premiere Pro CS6 è disponibile l'opzione Mostra finestra di dialogo per corrispondenza impostazioni sequenza con clip.

Preferenze di Aspetto

Torna all'inizio

Nel riquadro Aspetto della finestra di dialogo Preferenze potete impostare la luminosità globale dell'interfaccia utente.

Preferenze audio

Torna all'inizio

Adatta tempo La preferenza Adatta tempo specifica il tempo, nel Mixer audio, per qualsiasi controllo che sia stato regolato per tornare alla relativa impostazione precedente. I controlli su cui agisce sono le manopole dei parametri Volume, Panning, Effetto e Mandata nelle tracce Audio, Submix e (ad eccezione delle mandate) Master. La preferenza Adatta tempo agisce sulle proprietà in modalità Ritocco, nonché in modalità Leggi per gli effetti con fotogrammi chiave.

Tipo 5.1 mixdown Specifica il modo in cui Premiere Pro mixa i canali sorgente su tracce audio 5.1.

Riproduci audio durante il trascinamento Consente di attivare lo scorrimento dell'audio. In Premiere Pro CS6 potete creare un tasto di scelta rapida per la funzione Attiva/disattiva audio durante scorrimento. L'utilizzo di una scelta rapida da tastiera risulta più efficiente rispetto all'utilizzo della finestra di dialogo Preferenze ogni volta che si desidera attivare o disattivare l'audio durante il trascinamento.

Disattiva input durante registrazione timeline Selezionate questa casella per evitare il monitoraggio degli input audio durante la registrazione della timeline.

Formato traccia predefinito Definisce il tipo di traccia in cui i canali audio della clip sono presentati quando una clip viene aggiunta a una sequenza: mono, stereo, mono come stereo o 5.1.

> **Mono** Associa i canali audio sorgente in modo che vengano inseriti in tracce audio mono distinte. Ad esempio, quando selezionate Mono dal menu Formato traccia predefinito, Premiere Pro mappa ciascun canale sorgente su una traccia mono separata al momento dell'acquisizione o dell'importazione. Se effettuate l'acquisizione con questa impostazione da una sorgente stereo, Premiere Pro associa ogni canale sorgente in una traccia mono a parte. Potete applicare il formato traccia Mono a clip che contengono un numero illimitato di canali audio. Quando si importa un file a 5.1 canali, i canali vengono mappati su sei tracce audio. Quando aggiungete la clip alla sequenza, le clip delle singole tracce mono restano collegate le une alle altre.
>
> **Stereo** Associa i canali audio sorgente in modo che i canali accoppiati vengano inseriti in tracce audio stereo. Potete applicare il formato traccia Stereo alle clip contenenti canali audio in numero illimitato. Se una clip non contiene un numero pari di canali, viene creato un canale silenzioso. Quando la clip viene aggiunta a una sequenza, il canale silenzioso viene accoppiato con il canale in eccesso.
>
> **Mono come stereo** Associa i canali audio sorgente in modo che ogni canale venga inserito in una traccia audio stereo. Premiere Pro duplica l'audio da canali sorgente mono e lo inserisce nei canali destro e sinistro delle tracce stereo. Potete applicare il formato traccia Mono come stereo a clip che contengono un numero illimitato di canali audio.
>
> **5.1** Associa i canali audio sorgente in modo che uno o più gruppi di sei canali vengano inseriti in tracce audio surround 5.1 distinte. Se il numero dei canali sorgente non è un multiplo di sei, Premiere Pro crea una traccia audio surround 5.1 con silenzio in uno o più canali.

Sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave Crea fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che non hanno una relazione lineare con i fotogrammi chiave iniziale e finale. Supponete, ad esempio, di volere automatizzare una dissolvenza tra 0 dB e -12 dB. Quando l'opzione è selezionata, Premiere Pro crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che presentano un incremento di valore tra il fotogramma chiave iniziale (0 dB) e quello finale (-12 dB). Se non selezionate questa opzione, è possibile che Premiere Pro crei tra questi due punti, sulla base della velocità di variazione del valore, svariati fotogrammi chiave incrementali di valore identico. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.

Assottigliamento intervallo tempo minimo Crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza di intervalli maggiori rispetto al valore specificato. Specificate un valore tra 1 e 2000 millisecondi.

Preferenze di Hardware audio

Torna all'inizio

Nel riquadro Hardware audio della finestra di dialogo Preferenze, potete specificare il dispositivo audio e le relative impostazioni, comprese le impostazioni ASIO (solo per Windows) o la dimensione del buffer (solo per Mac OS) utilizzate da Premiere Pro per la registrazione dell'audio.

Preferenze di Mapping output audio

Torna all'inizio

Nel pannello Mapping output audio della finestra di dialogo Preferenze potete specificare l'altoparlante di destinazione del sistema audio del

computer per ogni canale audio supportato.

Nota: *gli utenti di Adobe Audition devono usare le preferenze Mapping output audio per ottenere l'output delle clip 5.1 come canali L, R, C e LFE nello stesso ordine che in Audition.*

Modificare le impostazioni per il Salvataggio automatico

Torna all'inizio

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

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Salvataggio automatico (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Salvataggio automatico (Mac OS).
2. Effettuate una delle seguenti operazioni, quindi fate clic su OK:
   - Selezionate Salva progetti automaticamente e specificate l'intervallo di tempo in minuti tra salvataggi successivi.
   - In Numero massimo di versioni del progetto, immettete il numero di versioni da salvare. Ad esempio, se indicate 10, Premiere Pro salva le 10 versioni più recenti.
3. Fate clic su OK.

Nota: *Premiere Pro esegue il salvataggio automatico solo se nel progetto aperto vi sono modifiche non salvate. Questo è applicabile quando il programma è in esecuzione in background o ridotto a icona. Se un progetto viene lasciato aperto con modifiche non salvate per un periodo di tempo prolungato, è possibile che tutte le versioni di salvataggio automatico diventino identiche e che vengano invece cancellate versioni potenzialmente utili per un ripristino. Regolate questa preferenza in base al vostro flusso di lavoro oppure chiudete Premiere Pro se dovete lavorare con altre applicazioni per un periodo di tempo prolungato.*

Preferenze di Acquisizione

Torna all'inizio

Controlla il modo in cui Premiere Pro trasferisce audio e video direttamente da un videoregistratore o una videocamera. (Nessuna delle altre opzioni del progetto hanno effetto sull'acquisizione). Il contenuto di questo pannello dipende dalla modalità di montaggio. Per la ripresa di metraggio DV, usate le impostazioni di acquisizione DV predefinite. Quando il formato di acquisizione selezionato è Acquisizione DV/IEEE 1394, non è disponibile nessuna opzione: le opzioni vengono automaticamente impostate secondo lo standard IEEE 1394. Se installate altro software, ad esempio il software fornito con una scheda di acquisizione certificata compatibile con Premiere Pro, vengono visualizzati formati e opzioni di acquisizione aggiuntivi.
Nota: *per i progetti P2 DVCPRO 50 e P2 DVCPRO HD, l'impostazione del formato di acquisizione non è importante, poiché le risorse vengono acquisite e registrate direttamente nella scheda P2 come file digitali.*

Preferenze di Controllo dispositivo

Torna all'inizio

Nel riquadro Controllo dispositivo della finestra di dialogo Preferenze, specificate le impostazioni usate da Premiere Pro per controllare un dispositivo di riproduzione/registrazione collegato al computer, ad esempio un VTR o una videocamera.

Preferenze di Colori etichette

Torna all'inizio

Nel riquadro Colori etichette della finestra di dialogo Preferenze potete modificare i colori e nomi di colori predefiniti. Potete assegnare tali etichette alle risorse nei pannelli Progetto.

Preferenze di Impostazioni predefinite etichette

Torna all'inizio

Nel riquadro Impostazioni predefinite etichette della finestra di dialogo Preferenze potete modificare i colori predefiniti assegnati ai contenitori, alle sequenza e ai diversi tipi di oggetti multimediali.

Preferenze di Oggetto multimediale

Torna all'inizio

Base temporale per oggetto indeterminato Specifica la frequenza fotogrammi per sequenze di immagini fisse.

Codice di tempo Specifica se Premiere Pro mostra il codice di tempo originale delle clip importate o se assegna loro un nuovo codice di tempo che inizia da 00:00:00.

Numero fotogrammi Specifica se Premiere Pro assegna un valore 0 oppure 1 al primo fotogramma di una clip importata, oppure se assegna un numero mediante conversione del codice di tempo.

Scrivi ID XMP nei file durante l'importazione Selezionate questa casella per scrivere le informazioni ID nei campi dei metadati XMP.

Attiva collegamento clip e metadati XMP Selezionate questa casella per collegare i metadati delle clip ai metadati XMP, in modo che la

modifica di un tipo di metadati comporti la modifica anche dell'altro tipo.

File in crescita (CS6) Premiere Pro CS6 supporta i file in crescita per i file OP1A MXF. Questa preferenza consente agli utenti di scegliere se aggiornare automaticamente la visualizzazione in base alla crescita dei file e, in tal caso, con quale frequenza. Consente inoltre di modificare direttamente questi file nel progetto.

Preferenze di Memoria

Torna all'inizio

Nell'area Memoria della finestra di dialogo Preferenze, potete specificare la quantità di RAM riservata ad altre applicazioni e a Premiere Pro. Ad esempio, se riducete la quantità di RAM riservata ad altre applicazioni, viene aumentata di conseguenza quella disponibile per Premiere Pro.

Alcune sequenze, come quelle che contengono immagini fisse o video sorgente ad alta risoluzione, richiedono grandi quantità di memoria per il rendering simultaneo di più fotogrammi. Tali sequenze possono forzare l'interruzione di Premiere Pro e l'emissione di un avviso di memoria insufficiente. In tali casi potete aumentare al massimo la memoria disponibile modificando l'opzione Ottimizza rendering per, da Prestazioni a Memoria. Riportate questa opzione su Prestazioni quando il rendering non richiede più l'ottimizzazione della memoria.

Preferenze di Impostazioni lettore (CS5.5 e versioni precedenti)

Torna all'inizio

Nel riquadro Impostazioni lettore della finestra di dialogo Preferenze potete selezionare il lettore predefinito. Premiere Pro usa il lettore per la riproduzione di oggetti multimediali da clip e sequenze nelle seguenti aree:

- Monitor sorgente
- Monitor programma
- nell'area di anteprima nella parte superiore del pannello Progetto
- Monitor ritaglio
- Monitor multicamera
- nell'anteprima delle transizioni video nel pannello Controllo effetti.

Potete scegliere il lettore predefinito del computer oppure un lettore plug-in di terze parti per Premiere Pro. I lettori di terze parti vengono installati con alcune schede acquisizione.

Nota: *In Premiere Pro CS6 le preferenze Impostazioni lettore sono chiamate preferenze Impostazioni di riproduzione.*

Preferenze Impostazioni di riproduzione (CS6)

Torna all'inizio

Nel riquadro Impostazioni di riproduzione della finestra di dialogo Preferenze, potete selezionare il lettore predefinito per audio o video e impostare le preferenze di preroll e postroll. Potete anche accedere alle impostazioni del dispositivo per schede di acquisizione video di terze parti.

Premiere Pro usa il lettore per la riproduzione di oggetti multimediali da clip e sequenze nelle seguenti aree:

- Monitor sorgente
- Monitor programma
- nell'area di anteprima nella parte superiore del pannello Progetto
- Modalità di taglio
- Monitor ritaglio
- Monitor multicamera
- nell'anteprima delle transizioni video nel pannello Controllo effetti.

Potete scegliere il lettore predefinito del computer oppure un lettore plug-in di terze parti per Premiere Pro. I lettori di terze parti vengono installati con alcune schede acquisizione.

Potete impostare i dispositivi DV e di terze parti per l'output facendo clic sul pulsante Impostazioni. Se è installata una scheda di acquisizione di terzi, fate clic sul pulsante Impostazioni per accedere alla finestra di dialogo Mercury Transmit per formati video e formati di pixel.

Una casella consente di disattivare l'output video durante l'esecuzione in background.

Scegliete un dispositivo audio dal menu Dispositivo audio.

Le preferenze di preroll e postroll sono incluse nelle preferenze Impostazioni di riproduzione anziché delle preferenze Generali.

Preferenze di Titolazione

Torna all'inizio

Nel riquadro Titolazione della finestra di dialogo Preferenze, potete cambiare le lettere che Premiere Pro mostra nel pannello Campioni di stile e nel browser dei font.

Torna all'inizio

Preferenze di Taglio

Il Monitor ritaglio comprende i pulsanti Taglio serie di fotogrammi avanti e Taglio serie di fotogrammi indietro, che consentono di spostare il punto di ritaglio in avanti o indietro. Nel riquadro Taglio della finestra di dialogo Preferenze potete impostare l'entità in termini di fotogrammi dello spostamento effettuato con tali pulsanti, mediante l'opzione Scostamento taglio grande.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Flusso di lavoro di base

Per flusso di lavoro si intende la serie di operazioni da eseguire nel montaggio video, dall'importazione o acquisizione all'output finale. Il flusso di lavoro di base descrive i passaggi più generici da seguire per la maggior parte dei progetti. Per alcuni tipi di flussi di lavoro, ad esempio quello per P2 o per piattaforme diverse, sono riportate specifiche impostazioni, variazioni e problematiche.

Prima di creare un nuovo progetto e la prima sequenza, considerate l'intero flusso di lavoro che dovrete seguire: potrete così ottimizzare Adobe Premiere Pro per le specifiche esigenze del progetto in questione, e prevedere particolari esigenze. Ad esempio, se prima di iniziare siete a conoscenza dei parametri delle riprese che verranno utilizzate, potete selezionare i predefiniti di sequenza più adatti per la produzione.

Per risorse utili su come ottimizzare il sistema, il flusso di lavoro e Premiere Pro per ottenere una maggiore efficienza, consultate questo articolo di blog su After Effects Region of Interest.

Sia che utilizziate Adobe Premiere Pro per il montaggio di video da trasmettere, per DVD o per il Web, il flusso di lavoro sarà probabilmente simile al seguente. In fondo alla pagina potete trovare riferimenti a esercitazioni sul flusso di lavoro di base consigliate da Adobe.

Prima di iniziare a effettuare montaggi

Prima di iniziare a effettuare montaggi in Premiere Pro, dovete disporre di riprese (o elementi di metraggio) con cui lavorare. Potete riprendere voi stessi delle riprese oppure lavorare con elementi ripresi da altri. Potete inoltre lavorare con grafica, file audio e altri tipi di materiali.

Molti dei progetti non necessitano di un copione. Tuttavia, per alcuni potrebbe essere necessario scrivere una scenografia, o copione. Per scrivere i copioni e organizzare i dettagli di produzione potete usare Adobe Story.

Quando effettuate le riprese, organizzatele e prendete appunti. Potete inoltre regolare e monitorare le riprese mentre le effettuate, acquisendole direttamente su un'unità, con Adobe OnLocation.

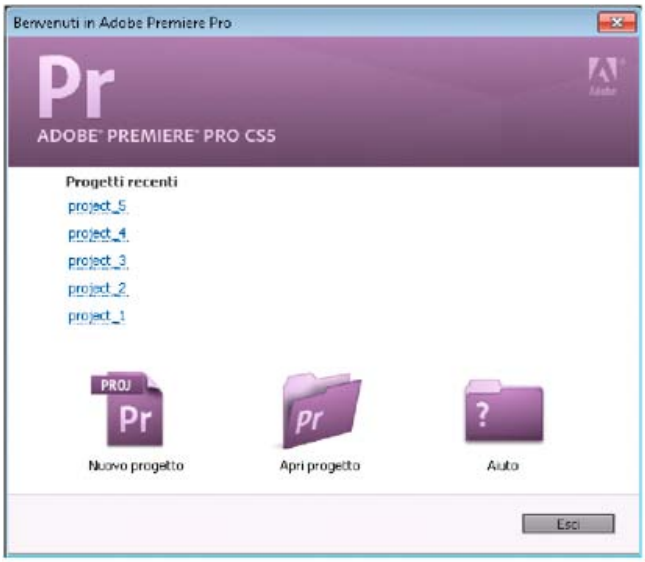
L'utilizzo di Adobe Story o Adobe OnLocation non è indispensabile per effettuare i montaggi con Adobe Premiere Pro. La stesura di un copione e la preparazione di note sul set sono passaggi preliminari facoltativi.

Iniziare a effettuare il montaggio

Una volta acquisite le riprese necessarie, seguite questi passaggi per iniziare a effettuare il montaggio con Premiere Pro.

1. Creare o aprire un progetto

Aprite un progetto esistente o createne uno dalla schermata introduttiva di Premiere Pro.



Schermata introduttiva

Se state iniziando un nuovo progetto, viene aperta la finestra di dialogo Nuovo progetto. In questa finestra di dialogo potete specificare il nome e il percorso del file del progetto, il formato di acquisizione video e altre impostazioni per il progetto. Consultate Creazione e modifica di progetti. Una volta scelte le impostazioni nella finestra di dialogo Nuovo progetto, fate clic su OK.

Dopo aver chiuso la finestra di dialogo Nuovo progetto, viene visualizzata la finestra di dialogo Nuova sequenza. Scegliete il predefinito di sequenza nella finestra di dialogo che corrisponde alle impostazioni del metraggio. Aprite prima la cartella del tipo di videocamera, quindi la cartella della frequenza fotogrammi (se necessario) e fate clic sul predefinito. Specificate il nome della sequenza nella parte inferiore della finestra di dialogo e fate clic su OK.

Se è necessaria assistenza nella scelta di un predefinito di sequenza, consultate questa voce FAQ: "How do I choose the right sequence settings".

Per aprire un progetto esistente, fate clic su un collegamento nel pannello Progetti recenti della schermata introduttiva di Premiere Pro. Dopo aver fatto clic sul collegamento, il progetto viene avviato.

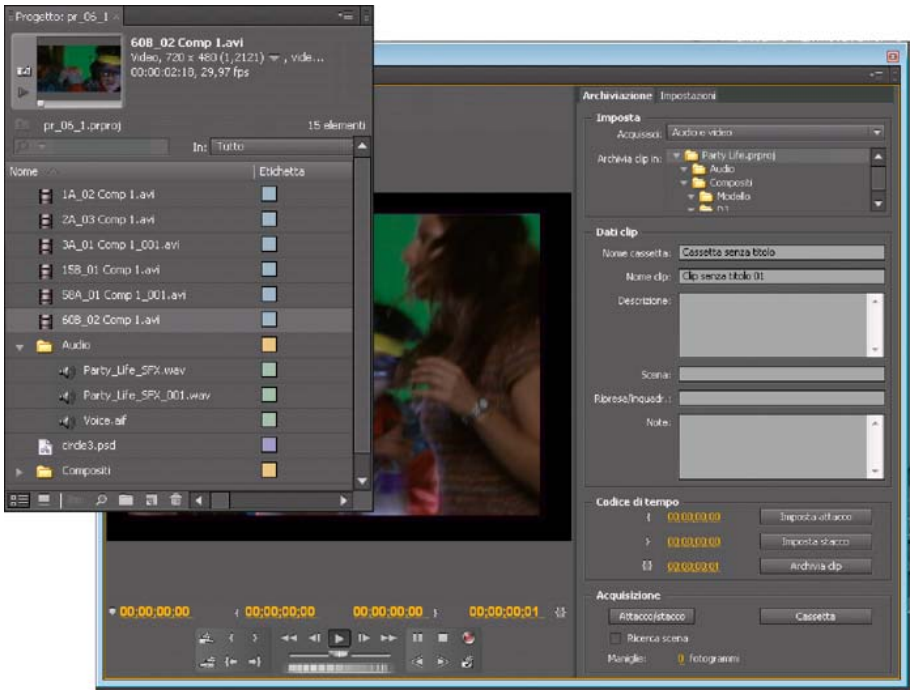
- Per una panoramica sul flusso di lavoro di Premiere Pro, guardate questo video della serie Learn by Video di video2brain, presentato da Maxim Jago.
- Per iniziare rapidamente a utilizzare Premiere Pro, guardate questo video della serie Learn by Video di video2brain, presentato da Maxim Jago.

2. Acquisire e importare video e audio

Per le risorse basate su file, il pannello Browser multimediale permette di importare i file da computer nei formati multimediali più diffusi. Ogni file acquisito, trasferito o importato diventa una clip nel pannello Progetto.

In alternativa, potete usare il pannello Acquisizione per trasferire il metraggio direttamente da videocamera o VTR. Con i dispositivi adatti potete digitalizzare e acquisire altri formati, da VHS ad HDTV.

Facoltativamente, se importate in Premiere Pro un progetto Adobe OnLocation, i metadati di quest'ultimo facilitano la creazione di un montaggio preliminare. La funzione Ricerca discorso consente di sincronizzare il copione con il metraggio, quindi di effettuare il montaggio in base alla trascrizione dei dialoghi.



Pannello Progetto e pannello Acquisizione

Potete inoltre importare diversi oggetti multimediali digitali, come video, audio e immagini fisse. In Premiere Pro è inoltre possibile importare grafica realizzata con Adobe® Illustrator ® e file con più livelli creati con Adobe Photoshop®. Inoltre è possibile tradurre i progetti Adobe After Effects® per un flusso di lavoro integrato diretto. Potete creare file multimediali sintetici, quali barre di colore standard, sfondi di colore e conti alla rovescia. Consultate L'acquisizione e la digitalizzazione.

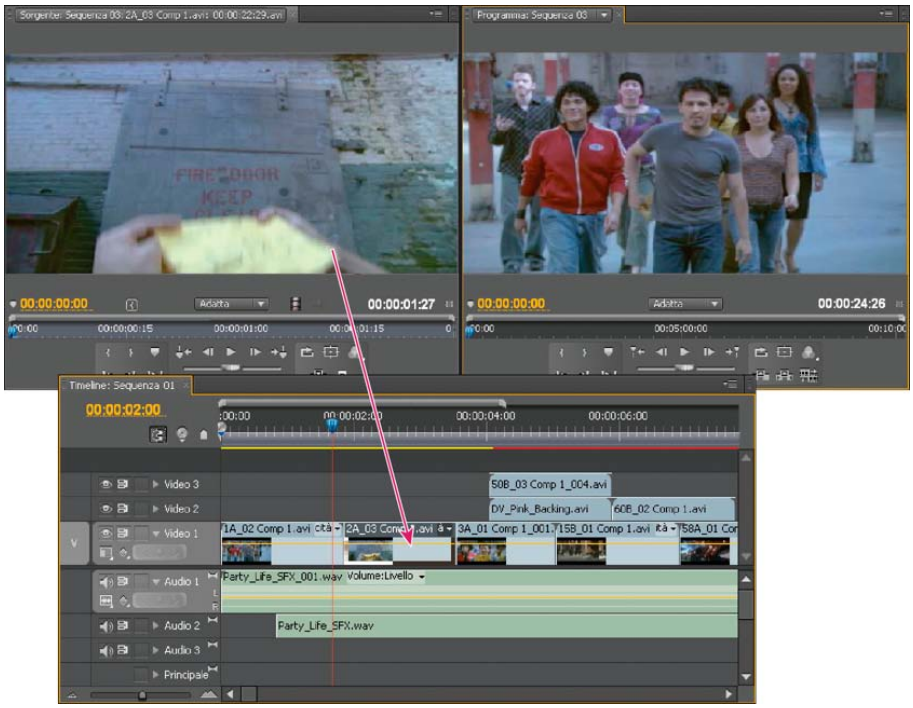
Inoltre, potete utilizzare Adobe® Bridge per organizzare e trovare i file multimediali. Quindi usate il comando Inserisci di Adobe Bridge per inserire i file direttamente in Premiere Pro.

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

Nota: *prima di acquisire o importare l'audio, accertatevi che l'impostazione di Formato traccia predefinito in Preferenze > Audio corrisponda al formato canali desiderato.*

3. Assemblare e rifinire una sequenza

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



Monitor Sorgente, monitor Programma e pannello Timeline

Per aggiungere le clip a una sequenza in un pannello Timeline, potete trascinarle oppure potete utilizzare i pulsanti Inserisci o Sovrascrivi nel monitor Sorgente. Potete assemblare automaticamente le clip in una sequenza nell'ordine in cui si trovano nel pannello Progetto. Potete visualizzare la sequenza montata nel Monitor programma, oppure guardare il video a schermo intero, esattamente come verrà proiettato, su un monitor televisivo collegato. Consultate Pannelli Timeline e Aggiungere clip a una sequenza.

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

4. Aggiungere titoli

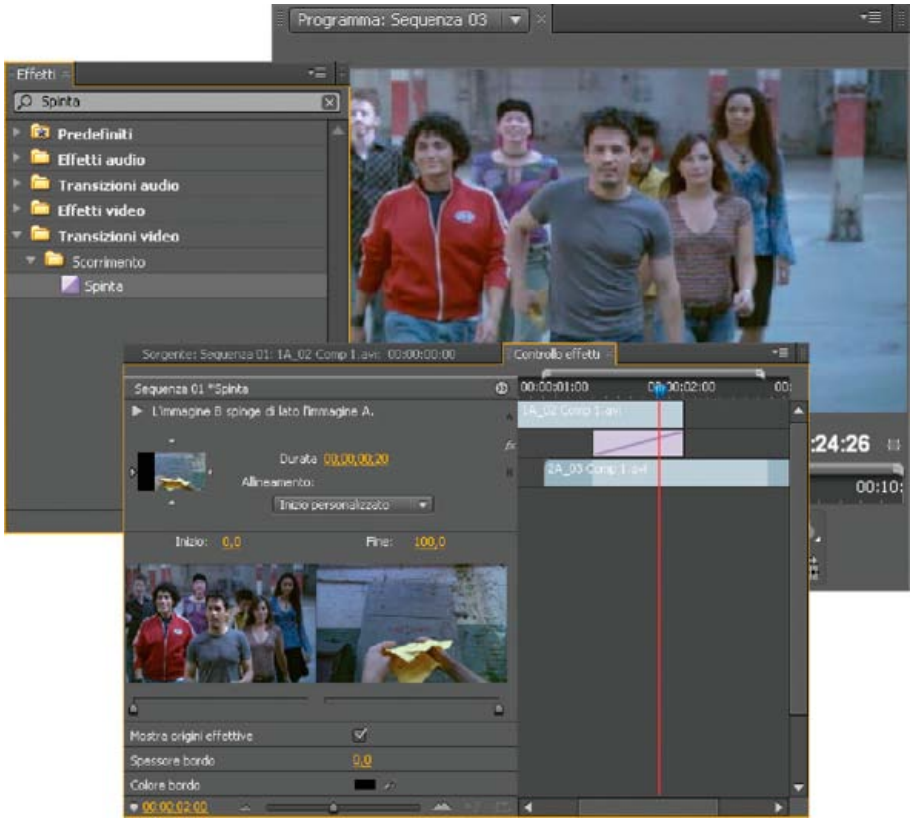
Usando la completa funzione Titolazione di Premiere Pro, potete creare eleganti titoli fissi o con scorrimento orizzontale o verticale facilmente sovrapponibili al video. Se desiderate potete modificare i numerosi modelli di titoli forniti con Adobe Premiere Pro. Come con qualsiasi clip, potete montare, realizzare dissolvenze, animare e aggiungere effetti ai titoli di una sequenza. Consultate Creazione di titoli e la funzione Titolazione.

Titolazione

5. Aggiungere transizioni ed effetti

Il pannello Effetti comprende una gamma completa di transizioni ed effetti che potrete applicare alle clip di una sequenza. Potete regolare questi effetti, così come il movimento, l'opacità e la dilatazione della frequenza variabile, utilizzando il pannello Controllo effetti. Il pannello Controllo effetti consente anche di animare le proprietà di una clip utilizzando tecniche tradizionali di impostazioni di fotogrammi chiave. Mentre intervenite

sulle transizioni, il pannello Controllo effetti visualizza i controlli specificamente progettati per questa operazione. Altrimenti potete visualizzare e regolare le transizioni e i fotogrammi chiave degli effetti della clip in un pannello Timeline. Consultate Panoramica sulle transizioni: applicazione delle transizioni e Applicare effetti alle clip.



Pannello Effetti in visualizzazione con filtro, pannello Controllo effetti e monitor Programma

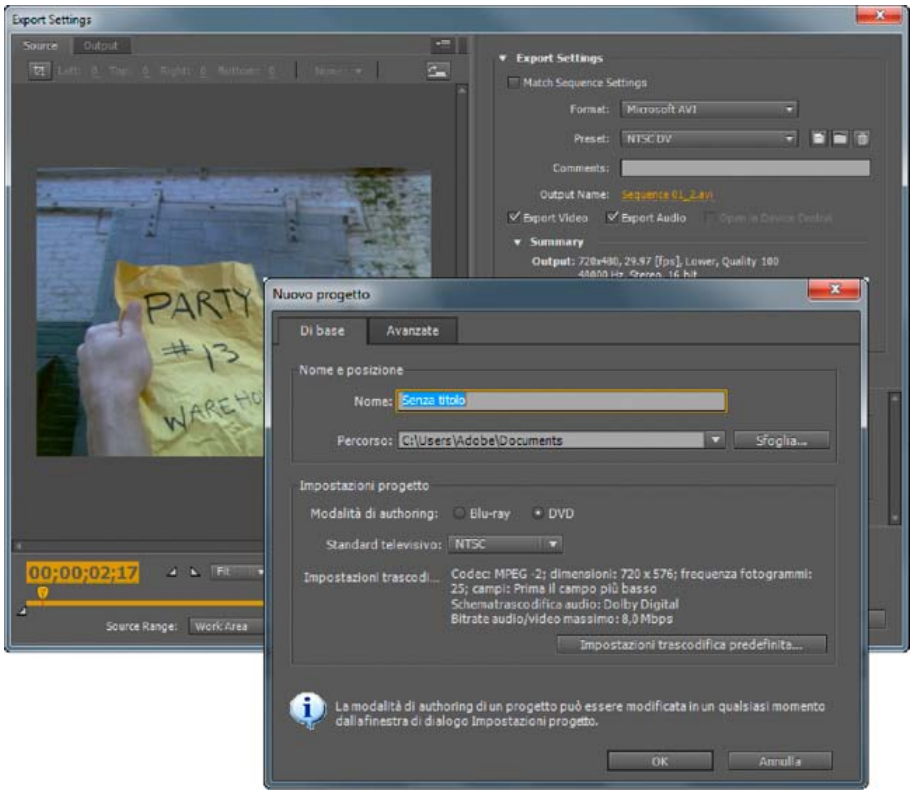
6. Mixare l'audio

Per le regolazioni dell'audio basate sulle tracce, il Mixer audio simula fedelmente una console di mixaggio audio completa, dotata di cursori di dissolvenza e panning, mandate ed effetti. Premiere Pro salva le regolazioni in tempo reale. Con una scheda audio supportata potete registrare l'audio dal mixer audio, oppure mixare l'audio per ottenere audio surround 5.1. (Consultate Mixare tracce audio e clip.)

Mixer audio

7. Esportare

Distribuite la sequenza montata nel formato e sul supporto desiderato: nastro, DVD, Blu-ray Disc o file filmato. Con Adobe Media Encoder potete personalizzare le impostazioni di MPEG-2, MPEG-4, FLV e di altri codec e formati in modo da soddisfare le esigenze del vostro pubblico. Consultate Tipi di esportazioni.



Finestre di dialogo Impostazioni di esportazione e Nuovo progetto Encore

Adobe consiglia

Desiderate condividere un'esercitazione?

Adobe Premiere Pro CS5: Welcome to Premiere Pro (Introduzione a Premiere Pro)
Maxim Jago
Questa esercitazione video di Maxim Jago sul sito Web di Peachpit Press offre un'introduzione a Premiere Pro.

Getting Started with Adobe Premiere Pro (CS4, CS5, CS5.5) (Iniziare a usare Adobe Premiere Pro CS4, CS5, CS5.5)
Kevin Monahan
Esercitazioni video, articoli e altre risorse utili per iniziare a usare Premiere Pro (CS4, CS5 e CS5.5).

Documenti introduttivi su Premiere Pro per utenti di Final Cut Pro e Avid Media Composer
Todd Kopriva
Questo articolo di blog contiene risorse utili per facilitare il passaggio ad Adobe Premiere Pro da parte di utenti di Apple Final Cut Pro e Avid Media Composer.

Glossary of Editing Terms (Glossario di termini sul

Adobe Premiere Pro CS5: Get Editing (Iniziare a eseguire montaggi)
Maxim Jago
Questa esercitazione video di Maxim Jago sul sito Web di Peachpit Press è utile per iniziare in breve tempo a eseguire montaggi con Premiere Pro.

Basic Editing with Premiere Pro: Import, Edit, and Export (Montaggio di base con Premiere Pro: importare, modificare ed esportare)
Clay Asbury
Esercitazione introduttiva per iniziare in breve tempo a usare Premiere Pro (CS4, CS5 e CS5.5).

Setting Up a Project in Adobe Premiere Pro (Impostazione di un progetto in Adobe Premiere Pro)
Max Smith
Questo video, originariamente creato per Premiere Pro CS3, descrive tecniche sul flusso di lavoro di base per Premiere Pro, tuttora valide per la versione corrente.

montaggio)
Art of the Guillotine
Nel sito Web Art of the Guillotine potete trovare un glossario di temimi e altre risorse sul montaggio video.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Cos'è Premiere Pro? in Adobe TV

Il flusso di lavoro di base per Premiere Pro in Adobe TV

(cc) BY-NC-SA

Scelte rapide da tastiera predefinite in CS6

Trovare le scelte rapide da tastiera
Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera
Rimuovere le scelte rapide
Stampare le scelte rapide da tastiera
Strumenti di selezione (scelte rapide da tastiera)
File
Modifica
Visualizzazione dei pannelli
Pannello Acquisizione
Monitor multicamera
Pannello Progetto
Pannello Timeline
Titolazione
Allineamento del testo
Pannello Taglio
Risoluzione di riproduzione
Pannello Mixer audio
Pannello Effetti
Spazio di lavoro
Pannello Browser multimediale
Panello Cronologia
Pannello Controllo effetti

Per molti comandi esistono scelte rapide da tastiera equivalenti che permettono di completare le attività con un uso minimo del mouse. Potete anche creare o modificare le scelte rapide da tastiera. Il set di scelte rapide da tastiera si chiama Premiere Pro CS6.

Trovare le scelte rapide da tastiera

Torna all'inizio

Potete trovare la scelta rapida da tastiera corrispondente a uno strumento, un pulsante o un comando di menu eseguendo una delle seguenti operazioni:

- Per uno strumento o un pulsante, tenete il puntatore sullo strumento o sul pulsante finché non compare la relativa descrizione. Se disponibile, la scelta rapida da tastiera segue la descrizione dello strumento.
- Per i comandi dei menu, la scelta rapida da tastiera è indicata a destra del comando.
- Per le scelte rapide da tastiera più usate che non sono riportate nelle descrizioni comandi o nei menu, consultate le tabelle di questo articolo. Per l'elenco completo delle scelte rapide predefinite, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera (Windows), (Mac OS in CS5) o Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS).
- In CS5.5 e versioni successive, un campo di ricerca nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera consente di trovare rapidamente specifici comandi.

Per informazioni su come usare le scelte rapide da tastiera di Apple Final Cut Pro o Avid Media Composer in Adobe Premiere Pro, personalizzare le scelte rapide e trasferire le scelte rapide personalizzate a un altro sistema, guardate questo video di Kevin Monahan e Karl Soule su AdobeTV.

Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera

Torna all'inizio

Potete impostare scelte rapide che corrispondano a quelle di altri programmi che utilizzate. Dal menu Set, nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, potete scegliere eventuali altri set disponibili.

1. Per personalizzare le scelte rapide da tastiera, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - In Windows, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.
   - In Mac OS (Adobe Premiere Pro CS5), scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera.
   - In Mac OS (Adobe Premiere Pro CS5.5), scegliete Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera.
2. (Facoltativo) Dal menu Set nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, scegliete il set di scelte rapide da usare in Premiere Pro:

- Impostazioni predefinite Adobe Premiere Pro (Adobe Premiere Pro CS5)
- Adobe Premiere Pro CS5.5 (Adobe Premiere Pro CS5.5)
- Scelte rapide di Avid Xpress DV 3.5 (Adobe Premiere Pro CS5)
- Scelte rapide di Avid Media Composer 5 (Adobe Premiere Pro CS5.5)
- Scelte rapide per Final Cut Pro 7.0

3. Nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, scegliete un'opzione dal menu:

   Applicazione Visualizza i comandi della barra dei menu raggruppati per categoria.

   Pannelli Visualizza i comandi associati ai pannelli e ai menu.

   Strumenti Visualizza un elenco di icone degli strumenti.

4. Nella colonna Comando, visualizzate il comando per cui volete creare o modificare una scelta rapida da tastiera. Se necessario fate clic sul triangolo accanto al nome di una categoria per rivelarne i singoli comandi.

5. Fate clic nel campo della scelta rapida dell'elemento desiderato per selezionarlo.

6. Digitate la scelta rapida da usare per l'elemento. La finestra di dialogo Personalizza uso tastiera presenta un avviso se la scelta rapida desiderata è già in uso.

7. Effettuate una delle seguenti operazioni:

   - Per cancellare una scelta rapida e tornare al comando che ne disponeva originariamente, fate clic su Annulla.
   - Per passare al comando che utilizzava prima la scelta rapida, fate clic su Vai a.
   - Per eliminare la scelta rapida digitata, fate clic su Cancella.
   - Per immettere di nuovo la scelta rapida digitata in precedenza, fate clic su Ripristina.

8. Ripetete questa procedura per tutte le scelte rapide desiderate. Al termine fate clic su Salva con nome, digitate un nome per il set di scelte rapide, quindi fate clic su Salva.

   Nota: *alcuni comandi sono riservati dal sistema operativo e non possono essere riassegnati a Premiere Pro. Inoltre non potete assegnare i tasti + (più) e - (meno) del tastierino numerico, perché sono necessari per immettere valori di codice di tempo relativi. Potete tuttavia assegnare il tasto - (meno) della tastiera principale.*

   Sul sito Web Layers Magazine è disponibile un'esercitazione video di Franklin McMahon che mostra come personalizzare le scelte rapide da tastiera.

   Questo video mostra come trasferire le scelte rapide da tastiera personalizzate ad altri sistemi di montaggio con Premiere Pro.

   Questa esercitazione di Clay Asbury spiega come partire dalle scelte rapide da tastiera di Final Cut Pro in Premiere Pro CS 5.5 e quindi salvare un layout di scelte rapide personalizzato.

Rimuovere le scelte rapide

Torna all'inizio

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

   - In Windows, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.
   - In Mac OS (Adobe Premiere Pro CS5), scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera.
   - In Mac OS (Adobe Premiere Pro CS5.5), scegliete Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

   - Per rimuovere una scelta rapida, selezionatela e fate clic su Cancella.
   - Per rimuovere un set di scelte rapide, sceglietelo dal menu Set e fate clic su Elimina. Quando viene richiesta la conferma nella finestra di dialogo, fate clic su Elimina.

Stampare le scelte rapide da tastiera

Torna all'inizio

Potete incollare le liste delle scelte rapide da tastiera contenute nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera in un documento di testo, dal quale potrete stamparle.

- Premete Ctrl+Maiusc-clic (Windows) o Comando+Maiusc-clic (Mac OS) su Personalizza uso tastiera.
- Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. In Premiere Pro CS5.5 (Mac OS), scegliete Premiere Pro > Scelte rapide da

tastiera.

- Selezionate un set di scelte rapide da tastiera dal menu Set nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera o dalle scelte rapide da tastiera in Premiere Pro CS5.5 (Mac OS).
- Fate clic sul pulsante Appunti.
- Aprite un nuovo documento in un editor di testo.
- Incollate il contenuto degli Appunti nel documento.

Selezione degli strumenti (scelte rapide da tastiera)

Torna all'inizio

Risultato	Windows e Mac OS
Strumento selezione	V
Strumento selezione traccia	A
Strumento montaggio con scarto	B
Strumento montaggio senza scarto	N
Strumento dilata frequenza	X
Strumento lametta	C
Strumento scivolamento	Y
Strumento slittamento	U
Strumento penna	P
Strumento mano	H
Strumento zoom	Z

File

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Esci/Esci da Premiere Pro	Ctrl + Q	Comando + Q
Nuovo progetto	Ctrl + Alt + N	Comando + Opzione + N
Nuova sequenza	Ctrl + N	Comando + N
Nuovo raccoglitore	Ctrl + /	Comando + /
Nuovo titolo	Ctrl + T	Comando + T
Modelli	Ctrl + J	Comando + J
Apri progetto	Ctrl + O	Comando + O
Sfoglia in Adobe Bridge	Ctrl + Alt + O	Comando + Opzione + O
Chiudi progetto	Ctrl + Maiusc + W	Comando + Maiusc + W
Chiudi	Ctrl + W	Comando + W
Salva	Ctrl + S	Comando + S
Salva con nome	Ctrl + Maiusc + S	Comando + Maiusc + S
Salva una copia	Ctrl + Alt + S	Opzione + Maiusc + S

Acquisisci	F5	F5
Acquisisci in batch	F6	F6
Importa dal Browser multimediale	Ctrl + Alt + I	Comando + Opzione + I
Importa	Ctrl + I	Comando + I
File multimediali	Ctrl + M	Comando + M
Seleziona	Ctrl + Maiusc + H	Comando + Maiusc + H
Aiuto	F1	F1

Modifica

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Annulla	Ctrl + Z	Comando + Z
Ripristina	Ctrl + Maiusc + Z	Comando + Maiusc + Z
Taglia	Ctrl + X	Comando + X
Copia	Ctrl + C	Comando + C
Incolla	Ctrl + V	Comando + V
Incolla con inserimento	Ctrl + Maiusc + V	Comando + Maiusc + V
Incolla attributi	Ctrl + Alt + V	Comando + Opzione + V
Cancella	Elimina avanti	Elimina avanti
Elimina salti	Maiusc + Elimina avanti	Opzione + Canc
Seleziona casella di ricerca	Maiusc + F	Maiusc + F
Salva con nome	Ctrl + Maiusc + /	Comando + Maiusc + S
Seleziona tutto	Ctrl + A	Comando + A
Deseleziona tutto	Ctrl + Maiusc + A	Comando + Maiusc + A
Trova	Ctrl + F	Comando + F
Modifica originale	Ctrl + E	Comando + E
Velocità/durata	Ctrl + R	Comando + R
Raggruppa	Ctrl + G	Comando + G
Separa	Ctrl + Maiusc + G	Comando + Maiusc + G
Seleziona oggetto successivo sopra	Ctrl + Alt +]	Comando + Opzione +]
Seleziona oggetto successivo sotto	Ctrl + Alt + ò	Comando + Opzione + ò
Porta in primo piano	Ctrl + Maiusc +]	Comando + Maiusc +]
Porta avanti	Ctrl +]	Comando +]
Porta sullo sfondo	Ctrl + Maiusc + ò	Comando + Maiusc + ò
Porta dietro	Ctrl + ò	Comando + ò
Rendering degli effetti nell'area di lavoro	Invio	A capo
Corrispondenza fotogrammi	F	F
Aggiungi montaggio	Ctrl + K	Comando + K
Aggiungi montaggio a tutte le tracce	Ctrl + Maiusc + K	Comando + Maiusc + K
Modalità di taglio dinamico	T	T
Cambia tipo di taglio	Ctrl + T	Maiusc + T

Taglio di un fotogramma	Ctrl + freccia sinistra/destra	Opzione + freccia sinistra/destra
Taglio di una serie di fotogrammi	Ctrl + Maiusc + freccia sinistra/destra	Opzione + Maiusc + freccia sinistra/destra
Imposta attacco sulla barra dell'area di lavoro	Alt + ò	Opzione + ò
Imposta stacco sulla barra dell'area di lavoro	Alt +]	Opzione +]
Fa scivolare le clip selezionate di 5 fotogrammi a sinistra	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Fa scivolare le clip selezionate di 1 fotogramma a sinistra	Ctrl + Alt + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Freccia sinistra
Fa scivolare le clip selezionate di 5 fotogrammi a destra	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia destra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia destra
Fa scivolare le clip selezionate di 1 fotogramma a destra	Ctrl + Alt + Freccia destra	Comando + Opzione + Freccia destra
Fa slittare le clip selezionate di 5 fotogrammi a destra	Alt + Maiusc + . (punto)	Opzione + Maiusc + . (punto)
Fa slittare le clip selezionate di 5 fotogrammi a sinistra	Alt + Maiusc + , (virgola)	Opzione + Maiusc + , (virgola)
Fa slittare le clip selezionate di 1 fotogramma a sinistra	Alt + , (virgola)	Opzione + , (virgola)
Fa slittare le clip selezionate di 1 fotogramma a destra	Alt + . (punto)	Opzione + . (punto)
Estendi punto montaggio selezionato fino a testina	E	E
Applica transizione video	Ctrl + D	Comando + D
Applica transizione audio	Ctrl + Maiusc + D	Comando + Maiusc + D
Asporta	è	è
Estrai	' (apostrofo)	' (apostrofo)
Zoom in	+	=
Zoom out	-	-
Effetto calamita	S	S

Visualizzazione dei pannelli

Torna all'inizio

Risultato	Scelta rapida (Windows e Mac OS)
Seleziona pannello precedente	Ctrl + Maiusc + , (virgola)
Seleziona pannello successivo	Ctrl + Maiusc + . (punto)
Pannello Browser multimediale	Maiusc + 8
Pannello Mixer audio	Maiusc + 6
Pannello Controllo effetti	Maiusc + 5
Pannello Effetti	Maiusc + 7
Pannello Monitor sorgente	Maiusc + 2
Pannello Monitor programma	Maiusc + 4
Pannello Progetto	Maiusc + 1
Pannello Timeline	Maiusc + 3
Chiude il pannello attivo	Ctrl + W (Windows), Comando + W (Mac OS)
Ingrandisce il pannello che si trova sotto il puntatore del , a	' (accento) (tastiera inglese USA), oppure il tasto a sinistra del

prescindere che sia o meno attivo o selezionato.	tasto “1” (tastiera per lingue diverse da inglese USA), oppure il tasto “@” (tastiera giapponese)
Ingrandisce il pannello attivo o selezionato, a prescindere che si trovi o meno sotto il puntatore (Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive).	Maiusc + ‘ (accento) (tastiera inglese USA), oppure il tasto a sinistra del tasto “1” (tastiera per lingue diverse da inglese USA), oppure il tasto “@” (tastiera giapponese)

Pannello Acquisizione

Torna all’inizio

Risultato	Windows e Mac OS
Registra audio	A
Registra video	V
Spostamento tra i campi modificabili	Tab
Annulla acquisizione	Esc
Espelli	E
Avanzamento rapido	F
Vai ad attacco	Q
Vai a stacco	W
Registra	G
Riavvolgi	R
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra
Interrompi	S

Monitor multicamera

Torna all’inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Riproduci/Stop	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Attiva/disattiva registrazione	0	0
Seleziona videocamera 1	1	Comando + 1
Seleziona videocamera 2	2	Comando + 2
Seleziona videocamera 3	3	Comando + 3
Seleziona videocamera 4	4	Comando + 4
Seleziona videocamera 5	5	Comando + 5
Seleziona videocamera 6	6	Comando + 6
Seleziona videocamera 7	7	Comando + 7
Seleziona videocamera 8	8	Comando + 8
Seleziona videocamera 9	9	Comando + 9
Un passo indietro	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra	Freccia destra

Pannello Progetto

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Elenco	Ctrl + PgSu	Comando + PgSu
Icone	Ctrl + PgGiù	Comando + PgGiù
Scorrimento al passaggio	Maiusc + H	Maiusc + H
Elimina selezione con opzioni	Ctrl + Conc	Comando + Elimina avanti
Estendi selezione verso il basso	Maiusc + Freccia giù	Maiusc + Freccia giù
Estendi selezione verso sinistra	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Estendi selezione verso destra	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Estendi selezione verso l'alto	Maiusc + Freccia su	Maiusc + Freccia su
Sposta selezione verso il basso	Freccia giù	Freccia giù
Sposta la selezione alla fine	Fine	Fine
Sposta selezione all'inizio	Inizio	Inizio
Sposta selezione a sinistra	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Sposta selezione di una pagina in basso	PgGiù	PgGiù
Sposta selezione di una pagina in alto	PgSu	PgSu
Sposta selezione a destra	Freccia destra	Freccia destra
Sposta selezione su	Freccia su	Freccia su
Campo Colonna successiva	Tab	Tab
Campo Riga successiva	Invio	A capo
Campo Colonna precedente	Maiusc + Tab	Maiusc + Tab
Campo Riga precedente	Maiusc + Invio	Maiusc + A capo
Successiva dimensione della miniatura	Maiusc +]	Maiusc +]
Precedente dimensione della miniatura	Maiusc + ò	Maiusc + ò
Cambia visualizzazione	Maiusc + \	Maiusc + \
Aprire il raccoglitore	Fate clic sul triangolo di espansione o selezionate il raccoglitore e premete il tasto freccia destra	Fate clic sul triangolo di espansione o selezionate il raccoglitore e premete il tasto freccia destra
Chiudere il raccoglitore	Fate clic sul triangolo di espansione o selezionate il raccoglitore e premete il tasto freccia sinistra	Fate clic sul triangolo di espansione o selezionate il raccoglitore e premete il tasto freccia sinistra
Aprire e chiudere tutti i raccoglitori	Per aprire e chiudere tutti i raccoglitori, tenete premuto Alt e fate clic su un raccoglitore.	Opzione e clic su un raccoglitore per aprire e chiudere tutti i raccoglitori.

Pannello Timeline

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Marcatore per selezione	/	/

Marcatore per clip	Maiusc + /	Maiusc + /
Aggiungi fotogramma chiave	Ctrl + clic	Comando + clic
Aggiungi marcatore	M	M
Vai a marcatore successivo	Maiusc + M	Maiusc + M
Vai a marcatore precedente	Ctrl + Maiusc + M	Comando + Maiusc + M
Cancella marcatore corrente	Ctrl + Alt + M	Opzione + M
Cancella tutti i marcatori	Ctrl + Alt + Maiusc + M	Comando + Opzione + M
Taglia in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente	Ctrl + K	Comando + K
Imposta la barra dell'area di lavoro sulla sequenza	Doppio clic sulla barra dell'area di lavoro	Doppio clic sulla barra dell'area di lavoro
Imposta attacco sulla barra dell'area di lavoro	Alt + ò	Opzione + ò
Imposta stacco sulla barra dell'area di lavoro	Alt +]	Opzione +]
Cancella attacchi e stacchi	Ctrl + Maiusc + X	Opzione + X
Cancella attacco	Ctrl + Maiusc + I	Opzione + I
Cancella selezione	Backspace	Elimina
Cancella stacco	Ctrl + Maiusc + O	Opzione + O
Modifica Attacco o Stacco di audio o video separatamente	Alt + trascinate Attacco o Stacco	Tenete premuto Opzione e trascinate Attacco o Stacco
Estendi punto montaggio selezionato fino a testina	E	E
Vai ad attacco	Maiusc + I	Maiusc + I
Vai a stacco	Maiusc + O	Maiusc + O
Vai al punto di montaggio successivo	Freccia su	Freccia su
Vai a punto di montaggio successivo in qualsiasi traccia	Maiusc + PgGiù	Maiusc + PgGiù
Vai al punto di montaggio precedente	Freccia giù	Freccia giù
Vai a punto di montaggio precedente in qualsiasi traccia	Maiusc + PgSu	Maiusc + PgSu
Vai al punto di montaggio successivo	Freccia giù	Freccia giù
Vai a punto di montaggio successivo in qualsiasi traccia	Maiusc + Freccia giù	Maiusc + Freccia giù
Vai al punto di montaggio precedente	Freccia su	Freccia su
Vai a punto di montaggio precedente in qualsiasi traccia	Maiusc + Freccia su	Maiusc + Freccia su
Vai alla fine della clip selezionata	Maiusc + Fine	Maiusc + Fine
Vai all'inizio della clip selezionata	Maiusc + Inizio	Maiusc + Inizio
Vai alla fine della sequenza (quando è attivo un pannello Timeline)	Fine	Fine
Vai all'inizio della sequenza (quando è attivo un pannello Timeline)	Inizio	Inizio
Ingrandisci o ripristina riquadro attivo	Maiusc + `	Maiusc + `

Ingrandisci o ripristina riquadro sotto il cursore	`	`
Vai a marcatore sequenza numerato	Ctrl + 1	Comando + 1
Corrispondenza fotogrammi	F	F
Imposta fotogramma copertina	Ctrl + P	Comando + P
Cancella fotogramma poster	Ctrl + Maiusc + P	Opzione + P
Esporta fotogramma	Ctrl + Maiusc + E	Maiusc + E
Sposta clip selezionata avanti di un numero specificato di fotogrammi	Digitate +, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete Invio	Digitate +, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete A capo
Sposta clip selezionata indietro di un numero specificato di fotogrammi	Digitate - seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete Invio	Digitate - seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete A capo
Riproduci dall'indicatore del tempo corrente allo stacco	Ctrl + Barra spaziatrice	Ctrl + Barra spaziatrice (solo tastiere inglesi)
Riproduci da attacco a stacco con preroll/postroll	Maiusc + Barra spaziatrice	Maiusc + Barra spaziatrice
Alternate Riproduci/Stop	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Avviate Avanti a velocità elevata	Tenete premuto il tasto Maiusc, quindi premete ripetutamente L finché non ottenete la velocità desiderata. Rilasciate il tasto Maiusc.	Tenete premuto il tasto Maiusc, quindi premete ripetutamente L finché non ottenete la velocità desiderata. Rilasciate il tasto Maiusc.
Avviate Avanti a velocità normale	L	L
Riproduci in avanti di un fotogramma alla volta	Tenete premuto K con L	Tenete premuto K con L
Riproduci avanti lentamente (8 fps)	Tenete premuto K + L	Tenete premuto K + L
Avviate Velocità indietro a velocità elevata	Tenete premuto il tasto Maiusc, quindi premete ripetutamente J finché non ottenete la velocità desiderata. Rilasciate il tasto Maiusc.	Tenete premuto il tasto Maiusc, quindi premete ripetutamente J finché non ottenete la velocità desiderata. Rilasciate il tasto Maiusc.
Avviate Velocità indietro a velocità normale	J	J
Riproduci indietro di un fotogramma alla volta	Tenete premuto K con J	Tenete premuto K con J
Riproduci indietro lentamente (8 fps)	Tenete premuto K + J	Tenete premuto K + J
Rivela sequenza nidificata	Ctrl + Maiusc + F	Maiusc + T
Elimina salti	Alt + Backspace	Opzione + Elimina
Marcatore attacco	I	I
Marcatore stacco	O	O
Mostra schermo successivo	PgGiù	PgGiù
Mostra schermo precedente	PgSu	PgSu
Shuttle a sinistra	J	J
Shuttle lentamente a sinistra	Maiusc + J	Maiusc + J
Shuttle a destra	L	L
Shuttle lentamente a destra	Maiusc + L	Maiusc + L
Arresto shuttle	K	K

Scivola audio o video separatamente	Tenete premuto Alt e trascinate la porzione audio o video della clip con lo strumento selezione	Tenete premuto Opzione e trascinate la porzione audio o video della clip con lo strumento selezione
Un passo indietro	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Un passo indietro di 5 fotogrammi	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra	Freccia destra
Un passo avanti di 5 fotogrammi	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Cambia il formato di visualizzazione del codice di tempo	Ctrl + clic sul testo di attivazione del codice di tempo	Comando + clic sul testo di attivazione del codice di tempo
Attiva/disattiva modalità a tutto schermo	Ctrl + `	Ctrl + `
Taglia	T	T
Zoom in	+	=
Zoom out	-	-
Zoom in/out nella visualizzazione della sequenza intera	\	\ (solo tastiere inglesi)
Riproduzione continua	Maiusc + K	Maiusc + K
Riproduci da attacco a stacco	Alt + K	Opzione + K
Riproduci da attacco a stacco con preroll/postroll	Maiusc + Barra spaziatrice	Maiusc + Barra spaziatrice
Riproduci da testina a punto di stacco	Ctrl + Barra spaziatrice	Ctrl + Barra spaziatrice
Alterna riproduzione/interruzione	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Rivela sequenza nidificata	Maiusc + T	Maiusc + T

Titolazione

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Strumento arco	A	A
Riduci crenatura di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Riduci crenatura di 1 unità	Alt + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Riduci interlinea di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia giù	Opzione + Maiusc + Freccia giù
Riduci interlinea di 1 unità	Alt + Freccia giù	Opzione + Freccia giù
Riduci dimensioni testo di 5 punti	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Riduci dimensioni testo di 1 punto	Ctrl + Alt + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Freccia sinistra
Strumento ellisse	E	E
Sposta la selezione della clip di 5 fotogrammi a sinistra	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Comando + Maiusc + Freccia sinistra
Sposta la selezione della clip di 1 fotogramma a sinistra	Alt + Freccia sinistra	Comando + Freccia sinistra
Sposta la selezione della clip di 5 fotogrammi a destra	Alt + Maiusc + Freccia destra	Comando + Maiusc + Freccia destra

Sposta la selezione della clip di 1 fotogramma a destra	Alt + Freccia destra	Comando + Freccia destra
Aumenta crenatura di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Aumenta crenatura di 1 unità	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra
Aumenta interlinea di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia su	Opzione + Maiusc + Freccia su
Aumenta interlinea di 1 unità	Alt + Freccia su	Opzione + Freccia su
Aumenta dimensioni testo di 5 punti	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia destra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia destra
Aumenta dimensioni testo di 1 punto	Ctrl + Alt + Freccia destra	Comando + Opzione + Freccia destra
Inserisci simbolo copyright	Ctrl + Alt + Maiusc + C	Comando + Opzione + Maiusc + C
Inserisci simbolo marchio registrato	Ctrl + Alt + Maiusc + R	Comando + Opzione + Maiusc + R
Strumento linea	L	L
Sposta oggetto selezionato di 5 pixel in basso	Maiusc + Freccia giù	Maiusc + Freccia giù
Sposta oggetto selezionato di 1 pixel in basso	Freccia giù	Freccia giù
Sposta oggetto selezionato di 5 pixel a sinistra	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Sposta oggetto selezionato di 1 pixel a sinistra	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Sposta oggetto selezionato di 5 pixel a destra	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Sposta oggetto selezionato di 1 pixel a destra	Freccia destra	Freccia destra
Sposta oggetto selezionato di 5 pixel in alto	Maiusc + Freccia su	Maiusc + Freccia su
Sposta oggetto selezionato di 1 pixel in alto	Freccia su	Freccia su
Strumento penna	P	P
Posiziona gli oggetti nel margine inferiore dell’area di sicurezza titoli	Ctrl + Maiusc + D	Comando + Maiusc + D
Posiziona gli oggetti nel margine sinistro dell’area di sicurezza titoli	Ctrl + Maiusc + F	Comando + Maiusc + F
Posiziona gli oggetti nel margine superiore dell’area di sicurezza titoli	Ctrl + Maiusc + O	Comando + Maiusc + O
Strumento rettangolo	R	R
Strumento rotazione	O	O
Strumento selezione	V	V
Strumento testo	T	T
Strumento testo verticale	C	C
Strumento cuneo	W	W

Allineamento testo

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Sinistra	Ctrl + Maiusc + L	Comando + Maiusc + L
Centro	Ctrl + Maiusc + C	Comando + Maiusc + C
Destra	Ctrl + Maiusc + R	Comando + Maiusc + R
Tabulazioni	Ctrl + Maiusc + T	Comando + Maiusc + T

Pannello Monitor ritaglio

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Metti a fuoco i lati in uscita e in ingresso	Alt + 1	Opzione + 1
Metti a fuoco lato in ingresso	Alt + 3	Opzione + 3
Metti a fuoco lato in uscita	Alt + 2	Opzione + 2
Taglia indietro pari al taglio in serie	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Taglia indietro di un fotogramma	Alt + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Taglia avanti pari al taglio in serie	Alt + Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Taglia avanti di un fotogramma	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra

Risoluzione di riproduzione

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Massima	Ctrl + 0	Comando + 0
1/2	Ctrl + 2	Comando + 2
1/4	Ctrl + 4	Comando + 4
1/8	Ctrl + 8	Comando + 8

Pannello Mixer audio

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Mostra/nascondi tracce	Ctrl + Alt + T	Comando + Opzione + T
Solo controllo in ingresso	Ctrl + Maiusc + I	Ctrl + Maiusc + I

Pannello Effetti

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS

Nuovo raccoglitore personalizzato	Ctrl + /	Comando + /
Elimina elemento personalizzato	Canc	Canc

Spazio di lavoro

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Spazio di lavoro 1	Alt + Maiusc + 1	Opzione + Maiusc + 1
Spazio di lavoro 2	Alt + Maiusc + 2	Opzione + Maiusc + 2
Spazio di lavoro 3	Alt + Maiusc + 3	Opzione + Maiusc + 3
Spazio di lavoro 4	Alt + Maiusc + 4	Opzione + Maiusc + 4
Spazio di lavoro 5	Alt + Maiusc + 5	Opzione + Maiusc + 5
Spazio di lavoro 6	Alt + Maiusc + 6	Opzione + Maiusc + 6
Spazio di lavoro 7	Alt + Maiusc + 7	Opzione + Maiusc + 7
Spazio di lavoro 8	Alt + Maiusc + 8	Opzione + Maiusc + 8
Spazio di lavoro 9	Alt + Maiusc + 9	Opzione + Maiusc + 9
Ingrandisci nella sequenza	\	\

Pannello Browser multimediale

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Directory successiva	Ctrl + Maiusc + N	Comando + Maiusc + N
Apri in monitor sorgente	Maiusc + O	Maiusc + O
Directory superiore	Ctrl + Freccia su	Comando + Freccia su
Directory precedente	Ctrl + Maiusc + P	Comando + Maiusc + P
Seleziona elenco directory	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Seleziona elenco multimediale	Freccia destra	Freccia destra
Directory selezionata	Ctrl + Invio	Comando + A capo

Pannello Cronologia

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Un passo indietro	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra	Freccia destra
Elimina	Canc	Canc

Pannello Controllo effetti

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Rimuovi effetto selezionato	Canc	Canc
Vai all'inizio della clip selezionata (quando è attivo il pannello Controllo effetti)	Inizio	Inizio

Vai alla fine della clip selezionata (quando è attivo il pannello Controllo effetti)	Fine	Fine

I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Scelte rapide da tastiera predefinite (CS5 e CS5.5)

Trovare le scelte rapide da tastiera
Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera
Rimuovere le scelte rapide
Stampare le scelte rapide da tastiera
Strumenti di selezione (scelte rapide da tastiera)
Visualizzazione dei pannelli (scelte rapide da tastiera)
Pannello Acquisizione (scelte rapide da tastiera)
Monitor multicamera (scelte rapide da tastiera)
Pannello Progetto (scelte rapide da tastiera)
Pannello Timeline (scelte rapide da tastiera)
Titolazione (scelte rapide da tastiera)
Pannello Taglio (scelte rapide da tastiera)
Pannello Controllo effetti (scelte rapide da tastiera)

Per molti comandi esistono scelte rapide da tastiera equivalenti che permettono di completare le attività con un uso minimo del mouse. Potete anche creare o modificare le scelte rapide da tastiera. Il set di scelte rapide da tastiera si chiama Premiere Pro CS5.5.

Trovare le scelte rapide da tastiera

Torna all'inizio

Potete trovare la scelta rapida da tastiera corrispondente a uno strumento, un pulsante o un comando di menu eseguendo una delle seguenti operazioni:

- Per uno strumento o un pulsante, tenete il puntatore sullo strumento o sul pulsante finché non compare la relativa descrizione. Se disponibile, la scelta rapida da tastiera segue la descrizione dello strumento.
- Per i comandi dei menu, la scelta rapida da tastiera è indicata a destra del comando.
- Per le scelte rapide da tastiera più usate che non sono riportate nelle descrizioni comandi o nei menu, consultate le tabelle di questo articolo. Per l'elenco completo delle scelte rapide predefinite, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera (Windows), (Mac OS in CS5) o Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS).
- In CS5.5 e versioni successive, un campo di ricerca nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera consente di trovare rapidamente specifici comandi.

Per ulteriori informazioni sui miglioramenti apportati alla personalizzazione delle scelte rapide da tastiera in Premiere Pro CS5.5, consultate questo articolo sul blog "Premiere Pro work area".

Per ulteriori informazioni sulle modifiche apportate alla finestra di dialogo delle scelte rapide da tastiera in Premiere Pro CS5.5, guardate questo video dal sito Web Video2Brain.

Per informazioni su come usare le scelte rapide da tastiera di Apple Final Cut Pro o Avid Media Composer in Adobe Premiere Pro, personalizzare le scelte rapide e trasferirle a un altro sistema, guardate questo video di Kevin Monahan e Karl Soule su AdobeTV.

Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera

Torna all'inizio

Potete impostare scelte rapide che corrispondano a quelle di altri programmi che utilizzate. Dal menu Set, nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, potete scegliere eventuali altri set disponibili.

1. Fate clic nel campo della scelta rapida dell'elemento desiderato per selezionarlo.

2. Digitate la scelta rapida da usare per l'elemento. La finestra di dialogo Personalizza uso tastiera presenta un avviso se la scelta rapida desiderata è già in uso.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

   - Per cancellare una scelta rapida e tornare al comando che ne disponeva originariamente, fate clic su Annulla.
   - Per passare al comando che utilizzava prima la scelta rapida, fate clic su Vai a.
   - Per eliminare la scelta rapida digitata, fate clic su Cancella.
   - Per immettere di nuovo la scelta rapida digitata in precedenza, fate clic su Ripristina.

4. Ripetete questa procedura per tutte le scelte rapide desiderate. Al termine fate clic su Salva con nome, digitate un nome per il

set di scelte rapide, quindi fate clic su Salva.

Nota: *alcuni comandi sono riservati dal sistema operativo e non possono essere riassegnati a Premiere Pro. Inoltre non potete assegnare i tasti + (più) e - (meno) del tastierino numerico, perché sono necessari per immettere valori di codice di tempo relativi. Potete tuttavia assegnare il tasto - (meno) della tastiera principale.*

Sul sito Web Layers Magazine è disponibile un'esercitazione video di Franklin McMahon che mostra come personalizzare le scelte rapide da tastiera.

Questo video mostra come trasferire le scelte rapide da tastiera personalizzate ad altri sistemi di montaggio con Premiere Pro.

Questa esercitazione di Clay Asbury spiega come partire dalle scelte rapide da tastiera di Final Cut Pro in Premiere Pro CS 5.5 e quindi salvare un layout di scelte rapide personalizzato.

Rimuovere le scelte rapide

Torna all'inizio

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per rimuovere una scelta rapida, selezionatela e fate clic su Cancella.
  - Per rimuovere un set di scelte rapide, sceglietelo dal menu Set e fate clic su Elimina. Quando viene richiesta la conferma nella finestra di dialogo, fate clic su Elimina.

Stampare le scelte rapide da tastiera

Torna all'inizio

Potete incollare le liste delle scelte rapide da tastiera contenute nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera in un documento di testo, dal quale potrete stamparle.

- Premete Ctrl+Maiusc-clic (Windows) o Comando+Maiusc-clic (Mac OS) su Personalizza uso tastiera.
- Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. In Premiere Pro CS5.5 (Mac OS), scegliete Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera.
- Selezionate un set di scelte rapide da tastiera dal menu Set nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera o dalle scelte rapide da tastiera in Premiere Pro CS5.5 (Mac OS).
- Fate clic sul pulsante Appunti.
- Aprite un nuovo documento in un editor di testo.
- Incollate il contenuto degli Appunti nel documento.

Selezione degli strumenti (scelte rapide da tastiera)

Torna all'inizio

Risultato	Windows e Mac OS
Strumento selezione	V
Strumento selezione traccia	A
Strumento montaggio con scarto	B
Strumento montaggio senza scarto	N
Strumento dilata frequenza	X
Strumento lametta	C
Strumento scivolamento	Y
Strumento slittamento	U
Strumento penna	P
Strumento mano	H
Strumento zoom	Z

Visualizzazione dei pannelli (scelte rapide da tastiera)

Torna all'inizio

Risultato	Scelta rapida (Windows e Mac OS)
Attiva i pannelli a ruota da sinistra	Ctrl + Maiusc + , (virgola)
Attiva i pannelli a ruota da destra	Ctrl + Maiusc + . (punto)
Pannello Mixer audio	Maiusc + 6
Pannello Controllo effetti	Maiusc + 5
Pannello Effetti	Maiusc + 7
Pannello Monitor sorgente	Maiusc + 2
Pannello Monitor programma	Maiusc + 4
Pannello Progetto	Maiusc + 1
Pannello Timeline	Maiusc + 3
Chiude il pannello attivo	Ctrl + W (Windows), Comando + W (Mac OS)
Ingrandisce il pannello che si trova sotto il puntatore del , a prescindere che sia o meno attivo o selezionato.	‘ (accento) (tastiera inglese USA), oppure il tasto a sinistra del tasto “1” (tastiera per lingue diverse da inglese USA), oppure il tasto “@” (tastiera giapponese)
Ingrandisce il pannello attivo o selezionato, a prescindere che si trovi o meno sotto il puntatore (Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive).	Maiusc + ‘ (accento) (tastiera inglese USA), oppure il tasto a sinistra del tasto “1” (tastiera per lingue diverse da inglese USA), oppure il tasto “@” (tastiera giapponese)

Pannello Acquisizione (scelte rapide da tastiera)

Torna all'inizio

Risultato	Windows e Mac OS
Spostamento tra i campi modificabili	Tab
Annulla acquisizione	Esc
Espelli	E
Avanzamento rapido	F
Vai ad attacco	Q
Vai a stacco	W
Registra	G
Riavvolgi	R
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra
Interrompi	S

Monitor multicamera (scelte rapide da tastiera)

Torna all'inizio

Risultato	Windows e Mac OS

Vai al punto di montaggio successivo	PgGiù
Vai al punto di montaggio precedente	PgSu
Riproduci/Stop	Barra spaziatrice
Attiva/disattiva registrazione	0
Seleziona videocamera 1	1
Seleziona videocamera 2	2
Seleziona videocamera 3	3
Seleziona videocamera 4	4
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra

Pannello Progetto (scelte rapide da tastiera)

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Elimina selezione con opzioni	Ctrl + Backspace	Comando + Elimina avanti
Estendi selezione verso il basso	Maiusc + Freccia giù	Maiusc + Freccia giù
Estendi selezione verso sinistra	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Estendi selezione verso destra	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Estendi selezione verso l'alto	Maiusc + Freccia su	Maiusc + Freccia su
Sposta selezione verso il basso	Freccia giù	Freccia giù
Sposta la selezione alla fine	Fine	Fine
Sposta selezione all'inizio	Inizio	Inizio
Sposta selezione a sinistra	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Sposta selezione di una pagina in basso	PgGiù	PgGiù
Sposta selezione di una pagina in alto	PgSu	PgSu
Sposta selezione a destra	Freccia destra	Freccia destra
Sposta selezione su	Freccia su	Freccia su
Successiva dimensione della miniatura	Maiusc +]	Maiusc +]
Precedente dimensione della miniatura	Maiusc + ò	Maiusc + ò
Aprire il raccoglitore	Fate clic sul triangolo di espansione o selezionate il raccoglitore e premete il tasto freccia destra	Fate clic sul triangolo di espansione o selezionate il raccoglitore e premete il tasto freccia destra
Chiudere il raccoglitore	Fate clic sul triangolo di espansione o selezionate il raccoglitore e premete il tasto freccia sinistra	Fate clic sul triangolo di espansione o selezionate il raccoglitore e premete il tasto freccia sinistra
Aprire e chiudere tutti i raccoglitori	Per aprire e chiudere tutti i raccoglitori, tenete premuto Alt e fate clic su un raccoglitore.	Opzione e clic su un raccoglitore per aprire e chiudere tutti i raccoglitori.

Pannello Timeline (scelte rapide da tastiera)

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Aggiungi fotogramma chiave	Ctrl + clic	Comando + clic
Taglia in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente	Ctrl + K	Comando + K
Imposta la barra dell'area di lavoro sulla sequenza	Doppio clic sulla barra dell'area di lavoro	Doppio clic sulla barra dell'area di lavoro
Imposta attacco sulla barra dell'area di lavoro	Alt + ò	Opzione + ò
Imposta stacco sulla barra dell'area di lavoro	Alt +]	Opzione +]
Cancella attacchi e stacchi	G	G
Cancella attacco	D	D
Cancella selezione	Backspace	Canc
Cancella stacco	F	F
Modifica Attacco o Stacco di audio o video separatamente	Alt + trascinate Attacco o Stacco	Tenete premuto Opzione e trascinate Attacco o Stacco
Vai ad attacco	Q	Q
Vai a stacco	W	W
Vai al punto di montaggio successivo	PgGiù	PgGiù
Vai al punto di montaggio precedente	PgSu	PgSu
Vai alla fine della clip selezionata	Maiusc + Fine	Maiusc + Fine
Vai all'inizio della clip selezionata	Maiusc + Inizio	Maiusc + Inizio
Vai alla fine della sequenza (quando è attivo un pannello Timeline)	Fine	Fine
Vai all'inizio della sequenza (quando è attivo un pannello Timeline)	Inizio	Inizio
Vai a marcatore sequenza numerato	Ctrl + 1	Comando + 1
Corrispondenza fotogrammi	M	M
Sposta clip selezionata avanti di un numero specificato di fotogrammi	Digitate +, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete Invio	Digitate +, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete A capo
Sposta clip selezionata indietro di un numero specificato di fotogrammi	Digitate - seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete Invio	Digitate - seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete A capo
Sposta la selezione della clip di 5 fotogrammi a sinistra	Alt + Maiusc + ,	Opzione + Maiusc + ,
Sposta la selezione della clip di 1 fotogramma a sinistra	Alt + ,	Opzione + ,
Sposta la selezione della clip di 5 fotogrammi a destra	Alt + Maiusc + .	Opzione + Maiusc + .

Sposta la selezione della clip di 1 fotogramma a destra	Alt + .	Opzione + .
Riproduci dall'indicatore del tempo corrente allo stacco	Ctrl + Barra spaziatrice	Ctrl + Barra spaziatrice (solo tastiere inglesi)
Riproduci da attacco a stacco con preroll/postroll	Maiusc + Barra spaziatrice	Maiusc + Barra spaziatrice
Alternate Riproduci/Stop	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Avviate Avanti a velocità elevata	Tenete premuto il tasto Maiusc, quindi premete ripetutamente L finché non ottenete la velocità desiderata. Rilasciate il tasto Maiusc.	Tenete premuto il tasto Maiusc, quindi premete ripetutamente L finché non ottenete la velocità desiderata. Rilasciate il tasto Maiusc.
Avviate Avanti a velocità normale	L	L
Riproduci in avanti di un fotogramma alla volta	Tenete premuto K con L	Tenete premuto K con L
Riproduci avanti lentamente (8 fps)	Tenete premuto K + L	Tenete premuto K + L
Avviate Velocità indietro a velocità elevata	Tenete premuto il tasto Maiusc, quindi premete ripetutamente J finché non ottenete la velocità desiderata. Rilasciate il tasto Maiusc.	Tenete premuto il tasto Maiusc, quindi premete ripetutamente J finché non ottenete la velocità desiderata. Rilasciate il tasto Maiusc.
Avviate Velocità indietro a velocità normale	J	J
Riproduci indietro di un fotogramma alla volta	Tenete premuto K con J	Tenete premuto K con J
Riproduci indietro lentamente (8 fps)	Tenete premuto K + J	Tenete premuto K + J
Rivela sequenza nidificata	Maiusc + T	Maiusc + T
Elimina salti	Alt + Backspace	Opzione + Elimina
Impostare l'Attacco	I	I
Imposta successivo marcatore timeline disponibile con numero	Maiusc + * (dal tastierino numerico)	Maiusc + * (dal tastierino numerico)
Impostare lo Stacco	O	O
Imposta marcatore senza numero	* (dal tastierino numerico)	* (dal tastierino numerico)
Mostra schermo successivo	Freccia giù	Freccia giù
Mostra schermo precedente	Freccia su	Freccia su
Shuttle lentamente a sinistra	Maiusc + J	Maiusc + J
Shuttle lentamente a destra	Maiusc + L	Maiusc + L
Arresto shuttle	K	K
Scorri la clip selezionata 5 fotogrammi a sinistra	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Scorri la selezione della clip di 1 fotogramma a sinistra	Alt + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Scorri la selezione della clip di 5 fotogrammi a destra	Alt + Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Scorri la selezione della clip di 1 fotogramma a destra	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra

Scivola audio o video separatamente	Tenete premuto Alt e trascinate la porzione audio o video della clip con lo strumento selezione	Tenete premuto Opzione e trascinate la porzione audio o video della clip con lo strumento selezione
Un passo indietro	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Un passo indietro di 5 fotogrammi	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra	Freccia destra
Un passo avanti di 5 fotogrammi	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Cambia il formato di visualizzazione del codice di tempo	Ctrl + clic sul testo di attivazione del codice di tempo	Comando + clic sul testo di attivazione del codice di tempo
Taglia	T	T
Zoom in	+	=
Zoom out	-	-
Zoom in/out nella visualizzazione della sequenza intera	\	\ (solo tastiere inglesi)

Torna all'inizio

Titolazione (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Strumento arco	A	A
Riduci crenatura di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Riduci crenatura di 1 unità	Alt + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Riduci interlinea di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia giù	Opzione + Maiusc + Freccia giù
Riduci interlinea di 1 unità	Alt + Freccia giù	Opzione + Freccia giù
Riduci dimensioni testo di 5 punti	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Riduci dimensioni testo di 1 punto	Ctrl + Alt + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Freccia sinistra
Strumento ellisse	E	E
Aumenta crenatura di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Aumenta crenatura di 1 unità	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra
Aumenta interlinea di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia su	Opzione + Maiusc + Freccia su
Aumenta interlinea di 1 unità	Alt + Freccia su	Opzione + Freccia su
Aumenta dimensioni testo di 5 punti	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia destra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia destra
Aumenta dimensioni testo di 1 punto	Ctrl + Alt + Freccia destra	Comando + Opzione + Freccia destra
Inserisci simbolo copyright	Ctrl + Alt + Maiusc + C	Comando + Opzione + Maiusc + C
Inserisci simbolo marchio registrato	Ctrl + Alt + Maiusc + R	Comando + Opzione + Maiusc + R
Strumento linea	L	L
Nuovo titolo	Ctrl + T	Comando + T

Sposta oggetto selezionato di 5 pixel in basso	Maiusc + Freccia giù	Maiusc + Freccia giù
Sposta oggetto selezionato di 1 pixel in basso	Freccia giù	Freccia giù
Sposta oggetto selezionato di 5 pixel a sinistra	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Sposta oggetto selezionato di 1 pixel a sinistra	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Sposta oggetto selezionato di 5 pixel a destra	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Sposta oggetto selezionato di 1 pixel a destra	Freccia destra	Freccia destra
Sposta oggetto selezionato di 5 pixel in alto	Maiusc + Freccia su	Maiusc + Freccia su
Sposta oggetto selezionato di 1 pixel in alto	Freccia su	Freccia su
Strumento penna	P	P
Posiziona gli oggetti nel margine inferiore dell'area di sicurezza titoli	Ctrl + Maiusc + D	Comando + Maiusc + D
Posiziona gli oggetti nel margine sinistro dell'area di sicurezza titoli	Ctrl + Maiusc + F	Comando + Maiusc + F
Posiziona gli oggetti nel margine superiore dell'area di sicurezza titoli	Ctrl + Maiusc + O	Comando + Maiusc + O
Strumento rettangolo	R	R
Strumento rotazione	O	O
Strumento selezione	V	V
Strumento testo	T	T
Strumento testo verticale	C	C
Strumento cuneo	W	W

Torna all'inizio

Pannello Taglio (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Metti a fuoco i lati in uscita e in ingresso	Alt + 1	Opzione + 1
Metti a fuoco lato in ingresso	Alt + 3	Opzione + 3
Metti a fuoco lato in uscita	Alt + 2	Opzione + 2
Taglia indietro pari al taglio in serie	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Taglia indietro di un fotogramma	Alt + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Taglia avanti pari al taglio in serie	Alt + Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Taglia avanti di un fotogramma	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra

Torna all'inizio

Pannello Controllo effetti (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Vai all'inizio della clip selezionata (quando è attivo il pannello Controllo effetti)	Inizio	Inizio
Vai alla fine della clip selezionata (quando è attivo il pannello Controllo effetti)	Fine	Fine

I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Adobe Dynamic Link

Adobe Dynamic Link (CS6)
Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)
Prestazioni 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)
Eliminare una composizione o una clip collegata dinamicamente (solo Production Premium o Master Collection)
Modificare una composizione collegata dinamicamente in After Effects (solo Production Premium o Master Collection)
Creare una composizione After Effects da clip in Premiere Pro (solo Production Premium)
Composizioni offline e Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

Adobe Dynamic Link (CS6)

Torna all'inizio

In Premiere Pro CS6 Dynamic Link è stato migliorato e velocizzato ed è più stabile. Inoltre è stata rimossa la limitazione che prevedeva la possibilità di usare Dynamic Link solo nell'ambito di una suite (ad esempio, è ora possibile utilizzare Dynamic Link anche tra applicazioni acquistate come singoli prodotti). Adobe Dynamic Link funziona ancora in Adobe Production Premium CS6 e Adobe Master Collection CS6.

Per informazioni su Adobe Dynamic Link in Premiere Pro CS6 e After Effects CS6, guardate questo video di Todd Kopriva e video2brain.

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

Torna all'inizio

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.*

Torna all'inizio

Prestazioni Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

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.*

Torna all'inizio

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

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

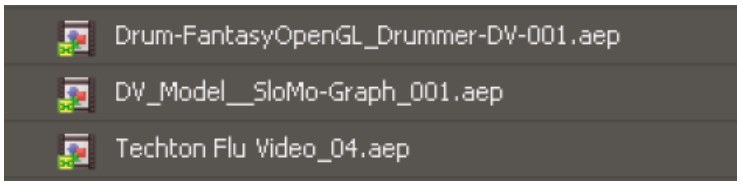
Per ottenere risultati migliori, fate corrispondere le impostazioni di composizione (come le dimensioni, le proporzioni pixel, la frequenza fotogrammi) a quelle usate nel progetto Adobe Premiere Pro o Adobe Encore.

❖ 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

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.

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.*

Creare una composizione After Effects da clip in Premiere Pro (solo Production Premium)

Torna all'inizio

È possibile sostituire una selezione di clip in una sequenza in Premiere Pro con una composizione di After Effects basata su tali clip. La composizione eredita le impostazioni della sequenza da Premiere Pro e mantiene un collegamento dinamico con After Effects. Potete modificare la composizione Premiere Pro o After Effects.

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.

Composizioni offline e Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

Torna all'inizio

In Adobe Premiere Pro e Encore le composizioni collegate dinamicamente vengono visualizzate come offline nelle circostanze seguenti:

- Avete rinominato, spostato o eliminato il progetto di After Effects contenente la composizione.
- Avete appositamente portato la composizione offline.
- Avete aperto il progetto contenente la composizione su un sistema nel quale non è installato Production Premium o Master Collection.
- Lavorate su un progetto tagliato tramite Adobe Premiere Pro Project Manager. Project Manager non consente di spostare le composizioni sorgente di After Effects nella cartella del progetto tagliato. Spostate la composizione manualmente.

Le composizioni non in linea appaiono con l'icona Non in linea nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro. In Encore, nell'anteprima delle miniature viene visualizzata l'icona Non in linea se viene selezionata una risorsa offline nel pannello Progetto. Se usate una composizione offline, potete ricollegarla a una composizione di After Effects originale. Potete inoltre scegliere di ricollegare una composizione collegata a una composizione sorgente diversa.

Rendere non in linea una composizione collegata dinamicamente

Se si verifica una riproduzione a scatti, potete rendere non in linea una composizione collegata dinamicamente. Inoltre, potete condividere il progetto senza aprirlo su un sistema dotato di Production Premium o Master Collection. Potete rendere non in linea una composizione con collegamento dinamico. Questa operazione comporta l'interruzione del collegamento dinamico ad After Effects e la sostituzione nel pannello

Progetto della composizione collegata con una composizione non in linea.

Potete eliminare temporaneamente le clip collegate in Adobe Premiere Pro selezionando la clip e scegliendo Clip > Modifica. Per ricollegare la clip, scegliete nuovamente Clip > Abilita (il segno di spunta accanto al comando indica che le clip selezionate sono abilitate).

1. In Premiere Pro, selezionate la composizione nel pannello Progetto.
2. Scegliete Progetto > Rendi non in linea.

Ricollegare una composizione collegata dinamicamente

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Adobe Premiere Pro, selezionate la composizione e scegliete Progetto > Collega oggetto multimediale. Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionate un progetto After Effects. Adobe Premiere Pro ricollega automaticamente la composizione.
- In Encore, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla composizione e scegliete Individua risorsa. Nella finestra di dialogo Individua risorsa, individuate la composizione che desiderate collegare e fate clic su Seleziona (Windows) o Apri (Mac OS).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Dynamic Link da Premiere Pro ad After Effects

(cc) BY-NC-SA

Flussi di lavoro per applicazioni diverse

Modificare una clip nell'applicazione originale
Operazioni con Photoshop e Premiere Pro
Copiare tra After Effects e Adobe Premiere Pro
Utilizzo di Adobe Premiere Pro e Adobe Flash
Operazioni con Adobe Story, Adobe OnLocation e Adobe Premiere Pro
Operazioni con Encore e Premiere Pro
Operazioni con Final Cut Pro e Adobe Premiere Pro
Operazioni con Avid Media Composer e Premiere Pro

Potete usare diverse altre applicazioni Adobe per migliorare o modificare le risorse utilizzate nel progetto di Premiere Pro. Inoltre, potete usare Premiere Pro per effettuare il montaggio di progetti che sono stati avviati in altre applicazioni.

Modificare una clip nell'applicazione originale

Torna all'inizio

Il comando Modifica originale di Premiere Pro consente di aprire le clip nelle applicazioni associate ai relativi tipi di file. Potete quindi modificare le clip nelle relative applicazioni. Premiere Pro incorpora automaticamente le modifiche nel progetto corrente senza sostituire i file. In modo analogo, le sequenze di Premiere Pro inserite in altre applicazioni, ad esempio in Adobe After Effects, possono essere aperte mediante il comando Modifica originale di tale applicazione.

1. Selezionate una clip nel pannello Progetto o Timeline.
2. Scegliete Modifica > Modifica originale.
   Potete esportare un filmato da Premiere Pro con i dati necessari per il comando Modifica originale. Nella finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati, scegliete Progetto dal menu Opzioni di incorporamento.

Operazioni con Photoshop e Premiere Pro

Torna all'inizio

Se utilizzate Photoshop per creare immagini fisse, potete utilizzare Premiere Pro per farle muovere e modificarle. Potete animare un'intera immagine o qualsiasi suo livello.

Potete modificare singoli fotogrammi di file video e di sequenze di immagini in Photoshop. Oltre a utilizzare gli strumenti di Photoshop per modificare e disegnare sui video, potete anche applicare filtri, maschere, trasformazioni, stili di livelli e metodi di fusione. Potete disegnare utilizzando il timbro clone, il timbro pattern, il pennello di correzione o il pannello di correzione punti. Potete anche modificare i fotogrammi del video mediante lo strumento Patch.

In Photoshop, con il timbro clone potete campionare un fotogramma di un livello video e disegnare con la sorgente campionata su un altro fotogramma del video. Mentre vi spostate su diversi fotogrammi di destinazione, il fotogramma sorgente cambia rispetto al fotogramma campionato inizialmente.

Dopo aver apportato le modifiche potete salvare il video come file PSD oppure eseguirne il rendering come filmato di QuickTime o sequenza di immagini. Potete quindi reimportare i fotogrammi in Premiere Pro per ulteriore modifica.

Se usate Premiere Pro per creare filmati, potete usare Photoshop per perfezionarne i singoli fotogrammi. In Photoshop, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Rimuovere elementi visivi indesiderati
- Disegnare su singoli fotogrammi
- Usare strumenti di selezione e mascheratura avanzati per dividere un fotogramma in elementi per l'animazione o la composizione

Risorse online sul flusso di lavoro per Premiere Pro e Photoshop

- In questa esercitazione video di Layers Magazine, Franklin McMahon mostra come creare in Photoshop un titolo da usare in Premiere Pro.
- Questa esercitazione video su Premiere Pro di Phil Hawkins per Infinite Skills mostra come importare i file tra Photoshop e Premiere Pro.
- In questo articolo sul sito Web ProVideo Coalition, Jarle Leirpoll mostra come automatizzare la produzione di terzi inferiori con Photoshop e Premiere Pro.

Confronto dei vantaggi per azioni specifiche

La forza di Premiere Pro risiede nelle sue numerose funzionalità di montaggio video. Potete usarlo per combinare file di Photoshop con clip video, clip audio e altre risorse. Ad esempio, potete usare i file di Photoshop per i titoli oppure per grafica e maschere.

Photoshop dispone invece di ottimi strumenti per disegnare, colorare e selezionare parti di un'immagine. Gli strumenti selezione rapida e lazo magnetico di Photoshop consentono di creare facilmente una maschera da una forma complessa. Invece di disegnare a mano in Premiere Pro una maschera, conviene eseguire questa operazione in Photoshop. Allo stesso modo, se applicate a mano vari tratti colorati per eliminare i disturbi, conviene usare gli appositi strumenti di Photoshop.

Le funzioni video e di animazione di Photoshop Extended permettono di eseguire animazioni semplici, basate su fotogrammi. Premiere Pro, tuttavia, offre un maggiore controllo dei fotogrammi chiave su diverse proprietà.

Scambio delle immagini

Premiere Pro consente di importare ed esportare immagini fisse in vari formati. Per maggiore versatilità, tuttavia, usate il formato nativo di Photoshop (PSD) per il trasferimento di singoli fotogrammi o sequenze di immagini fisse da Photoshop a Premiere Pro.

Quando importate un file PSD in Premiere Pro, potete scegliere se importarlo come immagine ridotta a livello singolo o con tutti i suoi livelli, separati e intatti.

Spesso conviene preparare un'immagine in Photoshop prima di importarla in Premiere Pro. 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 obbligare Premiere Pro a eseguire la medesima operazione più volte al secondo durante il rendering di ogni fotogramma in un'anteprima o nel prodotto finale.

In Photoshop potete creare un documento PSD con le impostazioni corrette per uno specifico tipo di output video. Nella finestra di dialogo Nuovo file, selezionate un predefinito Film e video. In Premiere Pro potete creare un documento PSD con le impostazioni corrette per la composizione e la sequenza. Scegliete File > Nuovo > File di Photoshop.

Scambio di filmati

In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, potete scambiare file video, come i filmati QuickTime, tra Photoshop e Premiere Pro. Se aprite un filmato in Photoshop, viene creato un livello video che fa riferimento al file del filmato originale. I livelli video vi consentono di disegnare in modo non distruttivo sui fotogrammi del filmato. Quando salvate un file PSD con un livello video, Photoshop salva le modifiche apportate al livello video. Non salva invece le modifiche nella ripresa sorgente stessa.

In Premiere Pro CS6 non è più possibile scambiare file video PSD con Photoshop. Tuttavia potete eseguire il rendering di un filmato direttamente da Photoshop e quindi importarlo in Premiere Pro. Ad esempio, potete creare da Photoshop un filmato QuickTime da importare successivamente in Premiere Pro.

Colore

Premiere Pro lavora internamente con i colori in uno spazio di colori RGB (red, green, blue ossia rosso, verde, blu). Se desiderate modificare in Premiere Pro clip video create in Photoshop, dovrete crearle in RGB.

Se il filmato è destinato alla trasmissione televisiva, in Photoshop accertatevi che i colori usati nell'immagine siano sicuri per la trasmissione. Assegnate al documento in Photoshop lo spazio cromatico più idoneo, ad esempio SDTV (Rec. 601).

Creare e modificare file di Photoshop

Potete creare un file immagine fissa di Photoshop che eredita automaticamente le impostazioni relative a pixel e proporzioni dei fotogrammi del progetto Premiere Pro. In Photoshop potete inoltre modificare qualsiasi file di immagine fissa proveniente da un progetto Premiere Pro.

Creare un file di Photoshop in un progetto

❖ Scegliete File > Nuovo > File di Photoshop.

Viene aperto Photoshop con una nuova immagine fissa vuota. Le dimensioni dei pixel corrispondono alle dimensioni del fotogramma del video del progetto e le guide dell'immagine mostrano le aree di sicurezza titolo e di sicurezza azione per il progetto.

Modificare un file di immagine fissa in Photoshop

All'interno di un progetto potete aprire un file di immagine nella maggior parte dei formati supportati da Adobe Photoshop. Premiere Pro non importa file nei formati di colore CMYK o LAB.

1. Selezionate una clip di immagine fissa nel pannello Progetto o Timeline.
2. Scegliete Modifica > Modifica in Adobe Photoshop.

   Il file viene aperto in Photoshop. Quando salvate il file, le modifiche sono disponibili nel progetto Premiere Pro.

Torna all'inizio

Copiare tra After Effects e Adobe Premiere Pro

- 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.*

Torna all'inizio

Utilizzo di Adobe Premiere Pro e Adobe Flash

Adobe Premiere Pro è uno strumento professionale per il montaggio video. Se utilizzate Adobe Flash Professional per creare contenuto interattivo per siti Web e dispositivi portatili, potete utilizzare Adobe Premiere Pro per modificare i filmati di tali progetti. Adobe Premiere Pro vi fornisce strumenti professionali per l'editing accurato dei fotogrammi, compresi strumenti per l'ottimizzazione dei file video per la riproduzione sugli schermi dei computer o dei dispositivi mobili.

Adobe Flash Professional è uno strumento per incorporare filmati nelle presentazioni per il Web e i dispositivi portatili. Adobe Flash offre vantaggi dai punti di vista tecnologico e creativo che vi consentono di unire video a dati, grafica e controllo interattivo. I formati FLV e F4V consentono di inserire oggetti video in una pagina Web in un formato visualizzabile universalmente.

Potete esportare i file FLV e F4V da Adobe Premiere Pro. Utilizzando Adobe Flash, potete incorporare tali file in siti Web interattivi o in applicazioni per dispositivi mobili. Adobe Flash è in grado di importare i marcatori di sequenza aggiunti in una sequenza Adobe Premiere Pro come cue point. Questi cue point consentono di attivare eventi nei file SWF in riproduzione.

Se esportate file video in altri formati standard, in Adobe Flash potete codificare i video all'interno di applicazioni "rich media". Adobe Flash utilizza le tecnologie di compressione più recenti per offrire la massima qualità possibile con file di piccole dimensioni.

Torna all'inizio

Operazioni con Adobe Story, Adobe OnLocation e Adobe Premiere Pro

È possibile redigere un copione per le riprese in Adobe Story, effettuare le riprese in Adobe OnLocation, quindi realizzarne il montaggio in Premiere Pro, trasferendo utili metadati da un passaggio all'altro.

Potete inoltre allegare un copione Adobe Story direttamente alle clip per migliorare l'analisi del discorso. Consultate Migliorare l'analisi del discorso con gli script di Adobe Story (CS5.5 e versioni successive).

In questo video Karl Soule descrive la nuova funzione di OnLocation CS5 per il supporto di flussi di lavoro senza nastro sul set e mostra come creare rapidamente un montaggio per taglio di prova con OnLocation e Premiere Pro.

Importare le clip con attacco e stacco impostati in Adobe OnLocation

In Adobe OnLocation potete impostare i marcatori di attacco e stacco per le clip. Quando importate una clip da un progetto Adobe OnLocation mediante il Browser multimediale, nella clip master importata vengono mantenuti i marcatori di attacco e stacco. In Adobe OnLocation potete contrassegnare con marcatori le porzioni di clip che intendete usare; importatele quindi in Premiere Pro e iniziate subito a lavorare sulle porzioni che vi interessano.

Torna all'inizio

Operazioni con Encore e Premiere Pro

Con Adobe Encore e Adobe Premiere Pro potete masterizzare una singola sequenza su disco DVD o Blu-ray. Ogni sequenza del progetto può essere masterizzata su un disco DVD o Blu-ray a parte. Innanzitutto, aggiungete in una sequenza tutti i contenuti che desiderate inserire sul disco. Dopo aver modificato la sequenza, effettuate le seguenti operazioni:

Aggiungere marcatori capitolo di Encore

Potete aggiungere i marcatori capitolo di Encore in una sequenza Adobe Premiere Pro. Potrete inviare a Encore la sequenza e i marcatori capitolo di Encore aggiunti.

In Encore, se create un DVD a riproduzione automatica, i marcatori capitolo di Encore diventano marcatori di scena. Mentre visualizzate il DVD, i pulsanti Precedente e Successivo del telecomando consentono di passare a tali marcatori. Se create un disco DVD o Blu-ray con menu, è possibile collegare i pulsanti Scena dei menu ai marcatori capitolo di Encore.

Inviate a Encore o a un file MPEG-2

Potrete inviare da Adobe Premiere Pro a Encore l'intera sequenza o una sua porzione. In Encore potete masterizzare direttamente la sequenza su un DVD senza menu, oppure potete aggiungere menu e pulsanti prima della masterizzazione. Encore consente inoltre di esportare il progetto nei seguenti formati:

- Masterizzazione su disco
- Salvataggio del progetto come file immagine DVD
- Salvataggio del progetto come set di cartelle DVD
- Salvataggio del progetto come file master DVD su cassetta DLT
- Esportazione del progetto come file SWF da pubblicare sul Web

In alternativa, utilizzando il formato MPEG2-DVD, potete esportare un file MPEG-2 compatibile con DVD da Adobe Premiere Pro. Il file MPEG-2 può essere utilizzato nella maggior parte delle applicazioni per la creazione di DVD.

Scegliete un modello di menu

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

Nota: *i DVD a riproduzione automatica non hanno i menu. Non scegliete quindi un modello per creare DVD a riproduzione automatica.*

Personalizzate il modello di menu

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

Visualizzate un'anteprima del disco

Controllate la funzionalità e l'aspetto dei menu DVD o Blu-ray nella finestra Anteprima DVD.

Masterizzate il disco

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

Nota: *Encore crea DVD conformi al formato video DVD. Non crea DVD audio o dati.*

Operazioni con Final Cut Pro e Adobe Premiere Pro

Torna all'inizio

Potete importare in Premiere Pro file di progetto XML di Final Cut Pro. Per ulteriori informazioni, consultate Importazione di file di progetto XML da Final Cut Pro. Potete inoltre esportare file di progetto di Premiere Pro come file XML per Final Cut Pro.

Per ulteriori informazioni, consultate Esportare un file XML per progetti Final Cut Pro.

Per ulteriori informazioni sui possibili flussi di lavoro tra Final Cut Pro e Premiere Pro, consultate Open workflows with Final Cut Pro and Avid software (Flussi di lavoro aperti con il software Final Cut Pro e Avid).

Nel sito Web di Adobe è disponibile un'esercitazione video di Joost van der Hoeven sullo scambio di informazioni tra Final Cut Pro e Premiere Pro mediante l'utilizzo di progetti XML.

In questa pagina potete trovare i riferimenti a diversi documenti utili per facilitare la transizione da Final Cut Pro a Premiere Pro.

Nota: *un file XML esportato da Premiere Pro può essere importato anche in alcune versioni di Final Cut Express.*

Operazioni con Avid Media Composer e Premiere Pro

Torna all'inizio

Per ulteriori informazioni sui possibili flussi di lavoro tra Premiere Pro e Avid Media Composer, consultate Open workflows with Final Cut Pro and Avid software (Flussi di lavoro aperti con il software Final Cut Pro e Avid).

In questa esercitazione video tratta da Premiere Pro CS5 for Avid Editors, Maxim Jago presenta il flusso di lavoro con passaggio a e da Avid Media Composer.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Importare livelli 3D da Photoshop

Flusso di lavoro dal copione allo schermo

Registrare direttamente su disco: da Adobe OnLocation ad Adobe Premiere Pro

---

(cc) BY-NC-SA

Flusso di lavoro per piattaforme diverse

Potete lavorare su uno stesso progetto su computer di diverse piattaforme. Ad esempio, potete iniziare in Windows e continuare in Mac OS. Tuttavia, alcune funzioni variano nel passaggio da una piattaforma all'altra.

Impostazioni della sequenza Potete creare un progetto in una piattaforma e passarlo a un'altra. Se esistono, Premiere Pro seleziona le impostazioni di sequenza equivalenti per la seconda piattaforma. Ad esempio, potete creare un progetto DV con impostazioni di acquisizione DV e controllo dispositivo su Windows. Quando aprite tale progetto su un computer Macintosh, Premiere Pro seleziona le impostazioni Mac corrispondenti per l'acquisizione DV e il controllo dispositivo. Quando salvate il progetto vengono salvate anche tali impostazioni. Se il progetto viene successivamente aperto in Windows, Premiere Pro traduce queste impostazioni in impostazioni Windows.

Effetti Tutti gli effetti video disponibili per Mac sono disponibili anche per Windows. Gli effetti per Windows non disponibili per Mac vengono visualizzati come effetti non in linea se il progetto viene aperto su Mac. Nell'aiuto in linea di Premiere Pro, questi effetti sono contrassegnati come "solo Windows". Tutti gli effetti audio sono disponibili in entrambe le piattaforme. I predefiniti degli effetti funzionano su entrambe le piattaforme (eccetto quelli relativi a effetti non disponibili su una piattaforma).

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

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

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

Rendering dell'anteprima La qualità di riproduzione di file non nativi non renderizzati non è elevata quanto la qualità di riproduzione degli stessi nella rispettiva piattaforma nativa. Ad esempio, i file AVI non vengono riprodotti su Mac OS con la stessa qualità con cui vengono riprodotti su Windows. Premiere Pro effettua il rendering dei file di anteprima per i file non nativi sulla piattaforma corrente. Il rendering dei file di anteprima viene sempre effettuato in un formato nativo. Una barra rossa nella timeline indica le sezioni contenenti file che devono essere sottoposti a rendering.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Ricerca e personalizzazione delle scelte rapide da tastiera

Trovare le scelte rapide da tastiera
Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera
Rimuovere le scelte rapide
Stampare le scelte rapide da tastiera

Per molti comandi esistono scelte rapide da tastiera equivalenti che permettono di completare le attività con un uso minimo del mouse. Potete anche creare o modificare le scelte rapide da tastiera. Il set di scelte rapide da tastiera si chiama Impostazioni predefinite di Adobe Premiere Pro.

Trovare le scelte rapide da tastiera

Torna all'inizio

❖ Potete trovare la scelta rapida da tastiera corrispondente a uno strumento, un pulsante o un comando di menu eseguendo una delle seguenti operazioni:

- Per uno strumento o un pulsante, tenete il puntatore sullo strumento o sul pulsante finché non compare la relativa descrizione. Se disponibile, la scelta rapida da tastiera segue la descrizione dello strumento.
- Per i comandi dei menu, la scelta rapida da tastiera è indicata a destra del comando.
- Per le scelte rapide da tastiera più usate che non sono riportate nelle descrizioni comandi o nei menu, consultate le tabelle di questo capitolo. Per l'elenco completo delle scelte rapide predefinite, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. (Windows), (Mac OS in CS5) o Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS in CS5.5 e versioni successive). Consultate Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera.
- In Premiere Pro CS5.5, nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera è disponibile un campo di ricerca che consente di trovare rapidamente specifici comandi.

  Per ulteriori informazioni sulle modifiche apportate alla finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera in Premiere Pro CS5.5, guardate questo video di video2brain.

  Per ulteriori informazioni sui miglioramenti apportati alla personalizzazione delle scelte rapide da tastiera in Premiere Pro CS5.5, consultate questo articolo sul blog "Premiere Pro work area".

  Per informazioni su come usare le scelte rapida da tastiera di Apple Final Cut Pro o Avid Media Composer in Adobe Premiere Pro, personalizzare le scelte rapide e trasferire le scelte rapide personalizzate a un altro sistema, guardate questo video di Kevin Monahan e Karl Soule su AdobeTV.

Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera

Torna all'inizio

Potete impostare scelte rapide che corrispondano a quelle di altri programmi che utilizzate. Dal menu Set, nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, potete scegliere eventuali altri set disponibili.

1. Per personalizzare le scelte rapide da tastiera, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - In Windows, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.
   - In Mac OS (Adobe Premiere Pro CS5), scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera.
   - In Mac OS (Adobe Premiere Pro CS5.5), scegliete Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera.
2. (Facoltativo) Dal menu Set nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, scegliete il set di scelte rapide da usare in Premiere Pro:
   - Impostazioni predefinite Adobe Premiere Pro (Adobe Premiere Pro CS5)
   - Adobe Premiere Pro CS5.5 (Adobe Premiere Pro CS5.5)
   - Scelte rapide di Avid Xpress DV 3.5 (Adobe Premiere Pro CS5)
   - Scelte rapide di Avid Media Composer 5 (Adobe Premiere Pro CS5.5)
   - Scelte rapide per Final Cut Pro 7.0
3. Nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, scegliete un'opzione dal menu:
   Applicazione Visualizza i comandi della barra dei menu raggruppati per categoria.

   Pannelli Visualizza i comandi associati ai pannelli e ai menu.

Strumenti Visualizza un elenco di icone degli strumenti.

4. Nella colonna Comando, visualizzate il comando per cui volete creare o modificare una scelta rapida da tastiera. Se necessario fate clic sul triangolo accanto al nome di una categoria per rivelarne i singoli comandi.
5. Fate clic nel campo della scelta rapida dell'elemento desiderato per selezionarlo.
6. Digitate la scelta rapida da usare per l'elemento. La finestra di dialogo Personalizza uso tastiera presenta un avviso se la scelta rapida desiderata è già in uso.
7. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per cancellare una scelta rapida e tornare al comando che ne disponeva originariamente, fate clic su Annulla.
   - Per passare al comando che utilizzava prima la scelta rapida, fate clic su Vai a.
   - Per eliminare la scelta rapida digitata, fate clic su Cancella.
   - Per immettere di nuovo la scelta rapida digitata in precedenza, fate clic su Ripristina.
8. Ripetete questa procedura per tutte le scelte rapide desiderate. Al termine fate clic su Salva con nome, digitate un nome per il set di scelte rapide, quindi fate clic su Salva.
   Nota: *alcuni comandi sono riservati dal sistema operativo e non possono essere riassegnati a Premiere Pro. Inoltre non potete assegnare i tasti + (più) e - (meno) del tastierino numerico, perché sono necessari per immettere valori di codice di tempo relativi. Potete tuttavia assegnare il tasto - (meno) della tastiera principale.*

   Sul sito Web Layers Magazine è disponibile un'esercitazione video di Franklin McMahon che mostra come personalizzare le scelte rapide da tastiera.

   Questo video mostra come trasferire le scelte rapide da tastiera personalizzate ad altri sistemi di montaggio con Premiere Pro.

   Questa esercitazione di Clay Asbury spiega come partire dalle scelte rapide da tastiera di Final Cut Pro in Premiere Pro CS 5.5 e quindi salvare un layout di scelte rapide personalizzato.

Rimuovere le scelte rapide

Torna all'inizio

1. Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per rimuovere una scelta rapida, selezionatela e fate clic su Cancella.
   - Per rimuovere un set di scelte rapide, sceglietelo dal menu Set e fate clic su Elimina. Quando viene richiesta la conferma nella finestra di dialogo, fate clic su Elimina.

Stampare le scelte rapide da tastiera

Torna all'inizio

Potete incollare le liste delle scelte rapide da tastiera contenute nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera in un documento di testo, dal quale potrete stamparle.

1. Premete Ctrl+Maiusc-clic (Windows) o Comando+Maiusc-clic (Mac OS) su Personalizza uso tastiera.
2. Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. In Premiere Pro CS5.5 (Mac OS), scegliete Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera.
3. Selezionate un set di scelte rapide da tastiera dal menu a discesa di set nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera o dalle scelte rapide da tastiera in Premiere Pro CS5.5 (Mac OS).
4. Fate clic sul pulsante Appunti.
5. Aprite un nuovo documento in un editor di testo.
6. Incollate il contenuto degli Appunti nel documento.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Configurazione del sistema

Versioni di prova di Premiere Pro
Configurare un sistema DV o HDV
Configurare un sistema SD-SDI, HD-SDI o componente
Configurare un sistema basato su file
Configurare un sistema S-video o composito
Specificare il dispositivo audio predefinito
Specificare le impostazioni dispositivo ASIO (solo Windows)
Specificare se effettuare il rendering audio al momento del rendering video
Specificare la durata per le pause di preroll e postroll
Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema
Spostare o svuotare il database della cache multimediale
Ottimizzare il rendering per la memoria disponibile

Per informazioni sui requisiti di sistema per Premiere Pro, visitate il sito web di Adobe.

Per un elenco delle varie categorie di hardware compatibile con Adobe Premiere Pro, visitate il sito Web di Adobe.

Nel sito Web di Adobe sono disponibili suggerimenti dettagliati di Jeff Sengstack su come ottimizzare il sistema per migliorare le prestazioni di Premiere Pro.

Per eseguire una serie di test di prestazioni sul sistema in uso e determinare come ottimizzarlo per migliorare le prestazioni con Premiere Pro, consultate questa pagina.

In questa discussione sul forum dedicato a Premiere Pro potete trovare consigli su come impostare le unità disco per ottimizzarne prestazioni e affidabilità.

Per informazioni sull'elaborazione CUDA, sul motore di riproduzione Mercury Playback Engine e sull'elaborazione GPU, consultate questa discussione sul forum utenti dedicato ad Adobe Premiere Pro .

In questa discussione sul forum utenti dedicato a Premiere Pro potete trovare consigli forniti da diversi utenti esperti su requisiti di sistema pratici per Adobe Premiere Pro.

In questa pagina potete trovare risorse utili per l'ottimizzazione delle prestazioni.

Questo video di video2brain offre un workshop sulle prestazioni di After Effects e Premiere Pro.

In questo video viene fornito un utile consiglio sulle prestazioni: chiudere i software non rilevanti per il lavoro in corso.

La voce FAQ: What computer and components should I buy for Premiere Pro? (Quali computer e componenti acquistare per Premiere Pro?) offre consigli su un sistema adatto ad attività di montaggio.

Versioni di prova di Premiere Pro

Torna all'inizio

Nella versione di prova di Premiere Pro CS5 non sono incluse alcune funzioni che dipendono da componenti software di terze parti forniti solo con la versione completa di Premiere Pro. L'importazione e l'esportazione di alcuni formati non sono supportate nella versione di prova, quali AVC-Intra, AVCHD, HDV, MPEG-2, MPEG-2 DVD, MPEG-2 Blu-ray e XDCAM. Per un elenco dettagliato dei limiti della versione di prova di Premiere Pro, visitate il sito Web di Adobe.

La versione di prova gratuita di Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive non presenta i limiti di Premiere Pro CS5. Comprende tutti i predefiniti di sequenza, le modalità di montaggio, gli encoder e i decoder inclusi nella versione completa e attivata di Premiere Pro CS5.5 e versioni successive. Tuttavia, dopo il download della versione di prova di Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, non riceverete i modelli per titoli né i dizionari non inglesi per la conversione del parlato in testo (modelli di analisi discorso). Tali elementi potranno essere scaricati dopo l'acquisto del software.

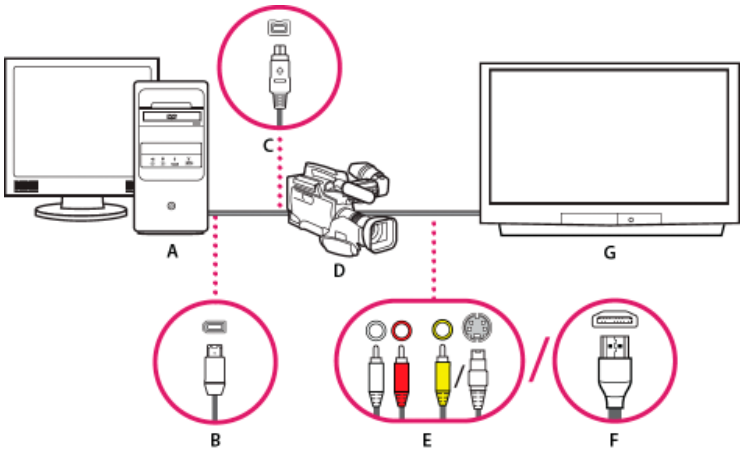
Guardate questa lezione di video2brain sui miglioramenti implementati nella versione di prova gratuita di Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, in particolare l'inclusione di tutti gli encoder e i decoder. Con la versione di prova è ora possibile importare ed esportare gli stessi formati supportati dalla versione completa.

Per ulteriori informazioni sulla versione di prova di Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, consultate questo articolo sul blog Premiere Pro Work Area.

Per le risposte alle domande più frequenti sulle versioni di prova, visitate il sito Web di Adobe.

Configurare un sistema DV o HDV

Torna all'inizio



Configurare DV/HDV

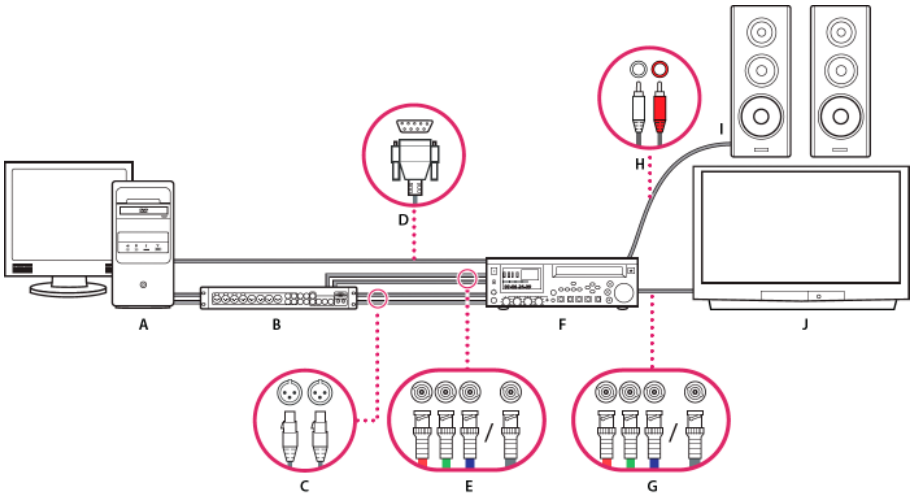
A. *Computer e monitor del computer* ***B.*** *Connettore e porta FireWire a 6 pin* ***C.*** *Connettore e porta FireWire a 4 pin* ***D.*** *Videocamera DV/HDV* ***E.*** *Spinotti e prese RCA per audio sinistra (bianco), audio destra (rosso) e video composito (giallo); spinotto e presa per S-Video (y/c)*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

Con questa configurazione potete acquisire audio e video da una sorgente DV o HDV. Durante il montaggio potete monitorare il segnale su uno schermo TV. Infine, potete esportare le sequenze di nuovo su videocassetta.

1. Collegate la videocamera DV, HDV o il VTR al computer mediante un cavo FireWire.
2. Collegate la videocamera o il VTR al monitor TV con un cavo video S-video o RCA e con cavi audio RCA, o con un cavo HDMI.
3. Attivate la modalità di riproduzione o VTR della videocamera o del VTR.
4. (Solo per videocamere HDV o VTR) Assicuratevi che il dispositivo sia in modalità riproduzione DV per progetti DV o modalità riproduzione HDV per progetti HDV. Per maggiori informazioni consultate il manuale dell'utente del dispositivo.

Torna all'inizio

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



Configurazione SDI/componente con breakout box

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

Con questa configurazione potete acquisire audio e video da un dispositivo SD-SDI, HD-SDI o componente video (videocamera o videoregistratore). Durante il montaggio potete monitorare il segnale su uno schermo TV. Infine, potete esportare le sequenze di nuovo sulla videocamera o sul videoregistratore.

Questa configurazione richiede che nel computer sia installata una scheda SDI o per componente PCI. In alternativa, richiede un dispositivo SDI o componente esterno collegato al computer mediante FireWire. Una scheda interna o un dispositivo esterno possono fornire le porte (in genere con connettori BNC) in grado di ricevere il segnale SDI o di componente video.

Alcune schede SDI o PCI per componenti video sono dotate di breakout box che forniscono le porte necessarie per i segnali SDI o di componenti video. Alcune breakout box forniscono inoltre porte per genlock. Altre dispongono degli output necessari direttamente sulla scheda.

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

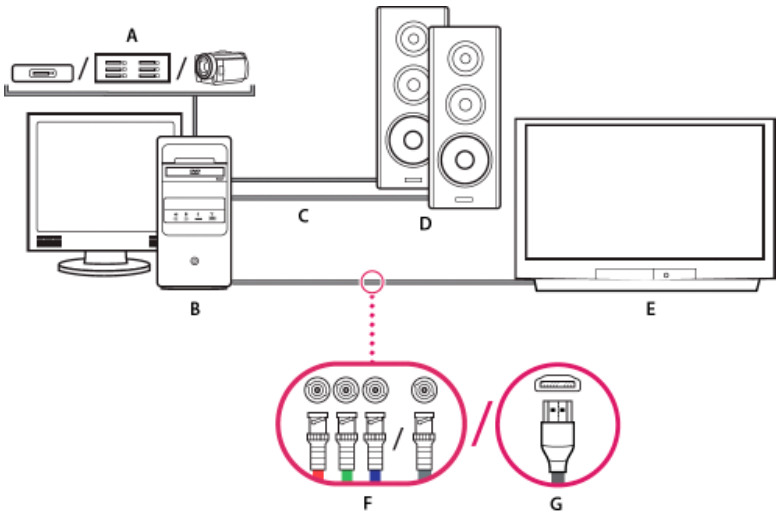
i segnali video componente. Collegate i cavi video dalle uscite video del computer o breakout box agli ingressi video del dispositivo. Collegate anche i cavi video dalle uscite video del dispositivo agli ingressi video del computer o breakout box.

2. Collegate il dispositivo SD-SDI, HD-SDI o componente al computer o alla breakout box mediante cavi audio XLR. Collegate i cavi audio dalle uscite audio del computer o breakout box agli ingressi audio del dispositivo. Collegate anche i cavi audio dalle uscite audio del dispositivo agli ingressi audio del computer o breakout box.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Collegate la porta di controllo del dispositivo seriale (RS-422 o RS-232) sulla videocamera o il VTR alla porta seriale (Windows) o la porta USB (Mac OS) del computer. Utilizzate il cavo Pipeline Digital ProVTR per i dispositivi con controllo RS-232/422.
   - Se il sistema dispone di una breakout box con porta per il controllo di un dispositivo seriale (RS-422 or RS-232), dovete collegare la porta seriale del dispositivo a tale porta della breakout box. Non collegate la porta di controllo seriale del dispositivo alla porta seriale o USB del computer. Alcune breakout box richiedono un cavo D-Sub standard a 9 pin invece del cavo Pipeline Digital ProVTR. Consultate la documentazione fornita dal produttore della breakout box.

   Nota: *il controllo dei dispositivi seriali nativi è disponibile solo su Windows.*
4. Collegate il videoregistratore o la videocamera al monitor TV con i cavi video componente e agli altoparlanti amplificati con i cavi audio RCA.
5. Attivate la modalità di riproduzione o VTR di videocamera o videoregistratore.
6. In Premiere Pro, scegliete File > Nuovo > Sequenza.
7. Nell'area Predefiniti disponibili della finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate il predefinito SDI o componente corrispondente al formato della ripresa sorgente. Questi predefiniti non sono forniti da Premiere Pro, ma dai produttori di schede SDI, di schede di acquisizione componenti e altri dispositivi. I predefiniti devono essere installati con le relative schede e i relativi dispositivi.
8. Digitate un nome nella casella Nome sequenza. Fate clic su OK.

Torna all'inizio

Configurare un sistema basato su file



Sistema basato su file
A. *Lettore di schede, unità o videocamera per supporti P2, XDCAM HD, XDCAM EX o AVCHD.* ***B.*** *Computer e monitor del computer* ***C.*** *Cavi audio collegati agli altoparlanti o all'amplificatore* ***D.*** *Altoparlanti* ***E.*** *Monitor TV* ***F.*** *Connettori BNC per i cavi video SDI o componenti, collegati al monitor TV (in alternativa al requisito G)* ***G.*** *Connettore HDMI per cavo AV collegato al monitor TV (in alternativa al requisito F)*

Con questa configurazione potete importare file audio e video da lettori di schede, unità o videocamere senza nastro nei seguenti formati video digitali:

- Panasonic P2
- XDCAM HD
- XDCAM EX
- AVCHD
- AVC-I

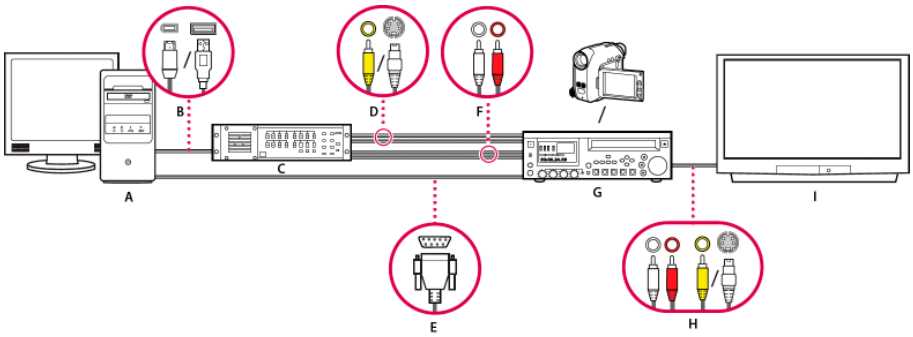
Potete inoltre visualizzare un'anteprima del video su schermo TV ad alta definizione se il computer è dotato di uno dei seguenti elementi:

- Scheda di acquisizione ad alta definizione
- Scheda video con output per componente, SDI o HDMI

1. Collegate il lettore di schede, l'unità disco rigido o la videocamera al computer (in genere questo viene effettuato con un cavo USB 2.0). Per maggiori informazioni consultate il manuale dell'utente del dispositivo.
2. Collegate l'output della scheda audio del computer agli altoparlanti del computer o all'amplificatore audio.
3. Collegate gli output video dalla scheda di acquisizione, breakout box o scheda video al monitor TV mediante i cavi HDMI, SDI o componente.

Configurare un sistema S-video o composito

Torna all'inizio



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

Con questa configurazione potete acquisire audio e video da una videocamera analogica o un videoregistratore. Durante il montaggio potete monitorare il segnale video su uno schermo TV. Infine, potete esportare le sequenze di nuovo sulla videocamera o sul videoregistratore.

Per convertire il segnale sorgente analogico in un file digitale che può essere letto dal computer, questa configurazione richiede un convertitore A/D (analogico/digitale) o un digitalizzatore. Per digitalizzare il segnale video potete usare una delle seguenti soluzioni:

- Digitalizzatore interno installato nel computer
- Digitalizzatore esterno collegato nel computer
- Videocamera digitale o VTR in grado di digitalizzare il segnale analogico in ingresso

1. Collegate la videocamera o il VTR analogico al digitalizzatore mediante cavi video S-Video o RCA. Collegate i cavi video dalle uscite video del computer o della relativa interfaccia agli ingressi video del dispositivo. Collegate anche i cavi video dalle uscite video del dispositivo agli ingressi video del computer o della relativa interfaccia.
2. Collegate la videocamera o il VTR analogico al digitalizzatore mediante cavi audio XLR o RCA. Collegate i cavi audio dalle uscite audio del digitalizzatore agli ingressi audio del dispositivo. Collegate i cavi audio dalle uscite audio del dispositivo agli ingressi audio del digitalizzatore.
3. (Facoltativo. Per una videocamera o VTR analogico con porta RS-422 or RS-232, solo Windows) Collegate la porta di controllo del dispositivo seriale sulla videocamera o VTR alla porta seriale sul computer o digitalizzatore mediante un cavo Pipeline Digital ProVTR.
   Nota: *il controllo dei dispositivi seriali nativi è disponibile solo su Windows.*
4. Collegate la videocamera o il VTR analogico, o il digitalizzatore, al monitor TV con un cavo video S-video o RCA e con cavi audio RCA, o con un cavo HDMI.
5. Attivate la modalità di riproduzione o VTR della videocamera o videoregistratore analogico.
6. In Premiere Pro, scegliete File > Nuovo > Sequenza.
7. Nell'area Predefiniti disponibili della finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate il predefinito corrispondente al formato del convertitore A/D e non a quello della ripresa sorgente. Ad esempio, se utilizzate una videocamera DV o un convertitore A/DV per convertire il segnale analogico, scegliete un predefinito DV.
8. Digitate un nome nella casella Nome sequenza. Fate clic su OK.

Specificare il dispositivo audio predefinito

Torna all'inizio

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Hardware audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Hardware audio (Mac OS) e impostate le seguenti opzioni:
   - Selezionate un dispositivo di output dal menu Dispositivo predefinito.
   - Selezionate una dimensione di buffer dal menu Dimensione buffer (Mac OS).
2. Fate clic su OK.

Impostazioni hardware audio (solo Windows)

Quando fate clic su Impostazioni ASIO nel riquadro Hardware audio della finestra di dialogo Preferenze, viene aperta la finestra di dialogo Impostazioni hardware audio contenente le schede Input e Output.

Attiva dispositivi Determina quale dispositivo audio collegato viene indirizzato all'interno e all'esterno di Premiere Pro. Se si tratta di un dispositivo ASIO, selezionate i driver ASIO per il dispositivo utilizzato. Se la scheda audio è priva di driver ASIO forniti dal produttore, selezionate l'impostazione Premiere Pro WDM Sound. Per abilitare un dispositivo, accertatevi che sia stato installato il relativo driver aggiornato (Windows). Per avere più di due canali stereo o per controllare l'audio surround 5.1, il driver del dispositivo deve essere conforme alle specifiche ASIO (Audio Stream Input Output). In caso contrario, saranno disponibili solo input e output stereo, indipendentemente dal numero di dispositivi di input e output collegati.

Dimensione buffer Specifica in kilobyte le dimensioni del buffer usato da Premiere Pro per registrare l'audio.

Dispositivo di registrazione/riproduzione a 32 bit Nella scheda Input, selezionate Dispositivo di registrazione a 32 bit per registrare l'audio come campioni da 32 bit. Nella scheda Output, selezionate Dispositivo di riproduzione a 32 bit per abilitare la riproduzione a 32 bit.

Nota: *Se riscontrate problemi nella riproduzione dell'audio, consultate questa nota tecnica: No sound during playback of video or audio clips (Premiere Pro CS5, CS4, or CS3 on Windows) (Assenza di audio nella riproduzione di clip video o audio, per Premiere Pro CS5, CS4 o CS3 su Windows)*

Impostare un microfono USB (Mac OS)

1. Nell'applicazione Configurazione Midi e Audio che si trova nella cartella Utility, scegliete Audio > Apri editor di dispositivi aggiunti.
2. Selezionate ognuno dei seguenti elementi:
   - Il microfono USB in uso
   - Un dispositivo di input aggiuntivo, ad esempio Line In
   - Un dispositivo di output
3. Selezionate questo nuovo dispositivo aggregato nella sezione Hardware audio del pannello Preferenze di Premiere Pro.

Torna all'inizio

Specificare le impostazioni dispositivo ASIO (solo Windows)

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Hardware audio.
2. Fate clic su Impostazioni ASIO. Specificate le impostazioni ASIO per il dispositivo selezionato.
   Nota: *le impostazioni di questa finestra di dialogo dipendono dal dispositivo e dal driver usati, non da Adobe Premiere Pro. Consultate la documentazione del dispositivo ASIO e del driver che state usando.*
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni hardware audio, selezionate la scheda Input.
4. Quindi selezionate le caselle accanto ai nomi dei dispositivi da attivare.
5. Selezionate Dispositivo di registrazione a 32 bit se desiderate registrare audio a 32 bit.
6. Trascinate il cursore Campioni per impostare la dimensione del buffer.
7. Fate clic su OK.

Torna all'inizio

Specificare se effettuare il rendering audio al momento del rendering video

Potete specificare se Premiere Pro debba effettuare il rendering delle anteprime audio per impostazione predefinita.

In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, scegliete Sequenza > Rendering degli effetti nell'area di lavoro oppure Sequenza > Rendering dell'intera area di lavoro.

In Premiere Pro CS6, scegliete Sequenza > Rendering effetti da attacco a stacco oppure Sequenza > Rendering da attacco a stacco. Questi controlli vengono utilizzati se avete impostato i punti di attacco e stacco per contrassegnare l'area per il rendering delle anteprime audio, anziché la barra dell'area di lavoro.

Il rendering delle anteprime audio può migliorare le prestazioni di riproduzione ma può richiedere più tempo se selezionate uno di questi comandi.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Selezionate o deselezionate Esegui rendering audio durante il rendering video.
3. Fate clic su OK.

Torna all'inizio

Specificare la durata per le pause di preroll e postroll

Potete impostare la lunghezza del preroll e del postroll per le anteprime delle clip e delle sequenze nel riquadro Generali della finestra di dialogo Preferenze.

Nota: *i campi Preroll e Postroll sono diversi dall'impostazione Preroll nel riquadro Controllo dispositivo Generali della finestra di dialogo Preferenze. L'impostazione Preroll nel riquadro Controllo dispositivo agisce sul controllo di dispositivi esterni, come videocamere e*

videoregistratori.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Nei campi Preroll e Postroll, digitate il rispettivo numero di secondi.
3. Fate clic su OK.

Torna all'inizio

Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema

Quando modificate un progetto, Premiere Pro utilizza lo spazio su disco per memorizzare i file richiesti dal progetto. Vengono memorizzati i file video e audio, l'audio reso conforme e i file di anteprima. I file dell'audio reso conforme e delle anteprime vengono usati per ottimizzare le prestazioni e consentire il montaggio in tempo reale, precisione a virgola mobile a 32 bit e output efficiente.

Tutte le preferenze relative ai dischi di memoria virtuale vengono salvate con ciascun progetto. Per i vari progetti potete selezionare percorsi di dischi di memoria virtuale diversi. Se riaprite un progetto precedente dopo aver modificato un altro progetto con percorsi di dischi di memoria virtuale diversi, Premiere Pro cercherà i file appartenenti al progetto precedente nei percorsi dei dischi di memoria virtuale che avete scelto per quel progetto.

Se eliminate i file di anteprima o i file audio resi conformi per un progetto, Premiere Pro li ricrea automaticamente quando riaprite il progetto.

Per impostazione predefinita, i dischi di memoria virtuale sono memorizzati nell'ubicazione in cui viene salvato il progetto. Lo spazio richiesto dal disco di memoria virtuale aumenta quando le sequenze diventano più lunghe o complesse. Per migliorare le prestazioni, dedicate uno o più dischi rigidi esclusivamente per le risorse multimediali. Scegliete un disco per le risorse diverso dal disco in cui si trovano il file progetto, i file del sistema operativo o i file dell'applicazione. In questo modo i dischi multimediali possono accedere ai file multimediali (e riprodurli) il più rapidamente possibile, senza dover accedere ad altri file. Usate il comando Progetto > Impostazioni progetto > Dischi memoria virtuale per specificare i dischi utilizzati da Premiere Pro per i file multimediali. Scegliete i dischi di memoria virtuale al momento dell'impostazione di un nuovo progetto.

In termini di prestazioni, è meglio dedicare un disco diverso a ogni tipo di risorsa, ma potete anche specificare cartelle sullo stesso disco. Potete specificare dei percorsi univoci ai dischi di memoria virtuale per i seguenti tipi di file:
Video acquisito File video creati mediante File > Acquisizione.
Se trasferite dei file video in una cartella di memoria virtuale prima di creare il relativo progetto, specificate tale cartella per Video acquisito.

Audio acquisito File audio creati con File > Acquisisci o registrati mediante Mixer audio, come per la registrazione fuori campo.
Anteprime video I file creati con il comando Sequenza > Rendering dell'intera area di lavoro o Sequenza > Rendering da attacco a stacco (Premiere Pro CS6), vengono esportati come file di filmato o in un dispositivo. Se l'area visualizzata in anteprima comprende degli effetti, il file di anteprima contiene il risultato di un rendering a piena qualità degli effetti.
Anteprime audio I file di anteprima audio vengono creati dai seguenti comandi:

- Sequenza > Rendering intera area di lavoro
- Sequenza > Rendering da attacco a stacco (Premiere Pro CS6)
- Clip > Opzioni audio > Esegui rendering e sostituisci
- Esportazione come file di filmato
- Esportazione verso dispositivo DV

Se l'area visualizzata in anteprima include effetti, questi vengono riprodotti con qualità completa nel file di anteprima.

Configurazione dei dischi di memoria virtuale

Potete configurare i dischi di memoria virtuale nel pannello Dischi di memoria virtuale della finestra di dialogo Preferenze. Prima di cambiare le impostazioni del disco di memoria virtuale, potete verificare la quantità di spazio libero su disco sul volume selezionato. Tale quantità viene visualizzata in una casella a destra del percorso. Se non potete leggere un percorso troppo lungo, tenete il puntatore sul nome del percorso in modo da visualizzarlo nella descrizione comandi.

1. Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Dischi memoria virtuale.
2. Identificate un percorso per ciascun tipo di file denominato nella finestra di dialogo. Premiere Pro crea una sottocartella con nome per ciascun tipo di file (ad esempio, Video acquisito) e vi memorizza i file associati della cartella. Il menu indica tre percorsi predefiniti:
   Documenti (Windows) o Documenti (Mac OS) Memorizza i file di memoria virtuale nella cartella documenti (Windows) o Documenti (Mac OS).

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

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

Migliorare le prestazioni dei dischi di memoria virtuale

Per ottenere le massime prestazioni, seguite queste indicazioni:

- Se il vostro computer ha un solo disco rigido, è consigliabile conservare tutte le impostazioni predefinite delle opzioni per i dischi di memoria virtuale.

- Impostate dischi di memoria virtuale su uno o più dischi rigidi diversi. In Premiere Pro potete impostare un disco di memoria diverso per ogni tipo di file multimediale. Ad esempio, potete impostare un disco di memoria per il video acquisito e un altro per l'audio acquisito.
- Sui sistemi Windows, specificate solo le partizioni formattate per il formato file NTFS come dischi di memoria virtuale. Sui sistemi Mac OS, utilizzate le partizioni formattate per Mac OS Extended. Le partizioni FAT32 non sono consigliate per il video. Non supportano file di grandi dimensioni.
  Nota: *sono disponibili strumenti di terze parti che consentono l'utilizzo di unità NTFS in Mac OS. Consultate Tuxera NTFS for Mac e Paragon NTFS for Mac.*
- Sui sistemi Mac OS, per ottenere prestazioni ottimali, disattivate la creazione dei registri di sistema.
- Specificate i vostri dischi rigidi più veloci per l'acquisizione di metraggio e per la memorizzazione di file di memoria virtuale. Potete usare un disco più lento per i file di anteprima audio e per il file progetto.
- Specificate solo dischi fisicamente collegati al computer in uso. I dischi rigidi di rete sono in genere troppo lenti. Evitate di usare supporti rimovibili, poiché Premiere Pro richiede sempre l'accesso ai file dei dischi di memoria virtuale. I file dei dischi di memoria virtuale vengono conservati per ogni progetto, anche quando chiudete il progetto, e riutilizzati quando riaprite il progetto a essi associato. Se i file dei dischi di memoria virtuale sono memorizzati su supporti rimovibili e il supporto viene rimosso dall'unità, il disco di memoria virtuale non sarà disponibile per Premiere Pro.
- È possibile dividere un singolo disco in più partizioni e impostare le singole partizioni come dischi di memoria virtuale. Tuttavia la creazione di partizioni non migliora le prestazioni, perché il singolo meccanismo dell'unità diventa un collo di bottiglia. Per ottenere i migliori risultati, configurate i volumi per i dischi di memoria virtuale su unità fisiche diverse.
- Potete acquisire audio e video in unità separate, se tale operazione è supportata del codec del formato. (L'acquisizione nativa DV e HDV in Premiere Pro non supporta l'acquisizione di audio separatamente dal video.) Impostate le posizioni per i nuovi file scegliendo Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS). Se non si modificano le impostazioni predefinite, tutti i file acquisiti o creati da Premiere Pro saranno memorizzati nella stessa cartella nella quale vengono memorizzati i file di progetto.

Risorse online utili per migliorare le prestazioni del sistema

In questa discussione sui forum Adobe potete trovare consigli offerti da utenti esperti su come impostare i dischi per un sistema di montaggio video.

In questo articolo di blog potete trovare una raccolta di video e articoli su come velocizzare Premiere Pro.

Guardate questo video per scoprire come impostare il disco rigido per ottimizzare le prestazioni di Adobe Premiere Pro e After Effects.

Per informazioni su come formattare un disco NTFS su Windows, consultate questa pagina Web sul sito di Microsoft.

Per informazioni su come formattare un disco HFS+ su Mac OS, consultate questa pagina sul sito Web kenstone.net, valida per Mac OS X 10.4-10.7.

Torna all'inizio

Spostare o svuotare il database della cache multimediale

Quando Premiere Pro importa video e audio in alcuni formati, elabora e memorizza nella cache delle versioni di questi elementi a 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 notevolmente le prestazioni delle anteprime, poiché gli elementi video e audio non devono essere rielaborati per ogni 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. Questo database cache multimediale è condiviso con Adobe Media Encoder, After Effects, Premiere Pro, Encore e Soundbooth, pertanto tutte queste applicazioni possono leggere e scrivere lo stesso set di file multimediali in cache. 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 delle cartelle delle varie applicazioni.

❖ Scegliete Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generale (Mac OS) ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare la cache multimediale o il database della cache multimediale, fate clic sul relativo pulsante Sfoglia.
- Per rimuovere dalla cache i file conformi e indicizzati e per rimuovere le relative voci dal database, fate clic su Pulisci. Questo comando rimuove solo i file associati agli elementi di metraggio per i quali il file sorgente non è più disponibile.

  Importante: *prima di fare clic sul pulsante Pulisci, assicuratevi che uno qualsiasi dei dispositivi di memorizzazione contenenti l'oggetto multimediale sorgente utilizzato correntemente sia collegato 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 vengono 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 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, accedete alla cartella della cache multimediale ed eliminate i file.

Torna all'inizio

Ottimizzare il rendering per la memoria disponibile

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

1. Scegliete Modifica > Preferenze, quindi selezionate Memoria nella finestra di dialogo Preferenze.
2. Nell'elenco a discesa accanto a Ottimizza rendering per, selezionate Memoria.
3. Affinché le nuove preferenze abbiano effetto, fate clic su OK, chiudete Premiere Pro e riaprite il progetto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Impostazione del progetto

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

Creazione e modifica di progetti

Creare un progetto
Rivedere le impostazioni del progetto
Finestra di dialogo Impostazioni progetto
Aprire un progetto
Eliminare un file di progetto
Spostamento di un progetto a un altro computer

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

Per ogni progetto che create, Premiere Pro crea un file di progetto. Questo file contiene le impostazioni selezionate per ciascuna sequenza del progetto e i dati fondamentali sulle risorse, le scelte di montaggio e gli effetti usati nel progetto.

Nel file del progetto di Premiere Pro non vengono memorizzati i file di video, audio e immagini fisse, bensì solo un riferimento a ciascuno di questi file, una clip, basata sul nome file e sul percorso in essere al momento dell'importazione. Se in seguito spostate, rinominate o eliminate un file sorgente, quest'ultimo non verrà trovato alla successiva riapertura del progetto. In questo caso, viene visualizzata una finestra di dialogo che segnala il file mancante.

Per impostazione predefinita, ciascun progetto include un unico pannello Progetto. Questo funge da area di memorizzazione per tutte le clip utilizzate nel progetto. Potete organizzare i file multimediali e le sequenze di un progetto usando i raccoglitori nel pannello Progetto.

Un progetto può contenere più sequenze e le sequenze all'interno di un progetto possono essere diverse tra di loro rispetto alle impostazioni. All'interno di un singolo progetto, potete modificare i diversi segmenti come sequenze separate, quindi combinarli per creare un programma finito nidificandoli in una sequenza più lunga. Allo stesso modo, potete memorizzare più varianti di una sequenza, come sequenze separate, nello stesso progetto.

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

Risorse in linea

In questo video introduttivo disponibile sul sito Web Creative Cow, Andrew Devis mostra come impostare un nuovo progetto e una nuova sequenza.

In questo video tratto da Getting Started with Premiere Pro (Guida introduttiva a Premiere Pro) di video2brain, Maxim Jago spiega le impostazioni di progetto e mostra il processo di avio di un nuovo progetto.

Questo capitolo tratto da Adobe Premiere Pro CS5 Classroom in a Book spiega come impostare progetti, sequenze e preferenze quando si inizia a usare Premiere Pro.

In questo video tratto da Premiere Pro CS5: Learn by Video di video2brain, Maxim Jago mostra come creare un nuovo progetto e una nuova sequenza.

Nel blog di Jarle Leirpoll su Premiere Pro potete trovare modelli per progetti e molto altro.

Torna all'inizio

Creare un progetto

Un progetto può contenere più sequenze, ognuna con impostazioni diverse. Quando si crea un nuovo progetto in Premiere Pro, viene chiesto di specificare le impostazioni per la prima sequenza. Tuttavia, per creare un progetto che non contenga alcuna sequenza, potete annullare questo passaggio.

1. (Facoltativo) Se dovete acquisire video da un dispositivo, collegatelo al computer mediante una connessione IEEE 1394 o SDI. Quindi accendete il dispositivo ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Se è una videocamera, impostatela in modalità di riproduzione, che può essere contrassegnata VTR o VCR.
   - Se è un videoregistratore, verificate che la sua uscita sia impostata correttamente.

     Nota: *non impostate la videocamera su una modalità di registrazione, contrassegnata come Camera o Filmato.*
2. Selezionate Nuovo progetto nella finestra Benvenuti che viene visualizzata all'avvio di Premiere Pro oppure, dopo l'apertura dell'applicazione, selezionate File > Nuovo > Progetto.
3. Individuate la posizione in cui salvare il file progetto e fate clic su OK.
   Nota: *se possibile, specificate una posizione e un nome che non dovrete modificare in seguito. Per impostazione predefinita,*

Premiere Pro memorizza le anteprime di cui è stato eseguito il rendering, i file dell'audio reso conforme e i file audio e video acquisiti nella cartella in cui viene salvato il progetto. Se in seguito spostate il file di progetto, potrebbe essere necessario spostare anche i file associati.

4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate un predefinito per la prima sequenza del progetto, oppure specificate impostazioni personalizzate. Per ulteriori informazioni, consultate Creare una sequenza. Quindi fate clic su OK.
   - Per creare un progetto senza alcuna sequenza, fate clic su Annulla.
5. (Facoltativo) Se desiderate cambiare la posizione in cui Premiere Pro registra vari tipi di file, specificate i percorsi dei dischi di memoria virtuale. Consultate Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema.
   Nota: *Premiere Pro supporta video con profondità in bit elevata (superiore a 8 bit per canale) necessaria per il montaggio di riprese standard e ad alta definizione.*

Rivedere le impostazioni del progetto

Torna all'inizio

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

Una volta iniziato a lavorare in un progetto, potete rivederne tutte le impostazioni ma modificarne solo alcune. Potete accedere a tali impostazioni dalla finestra di dialogo Impostazioni progetto.

1. Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Generali oppure Progetto > Impostazioni progetto > Dischi memoria virtuale.
2. Visualizzate o modificate le impostazioni in base alle vostre esigenze.
3. Fate clic su OK.

Finestra di dialogo Impostazioni progetto

Torna all'inizio

Generali

Rendering video e riproduzione Specifica se la funzione software o hardware del motore di riproduzione Mercury Playback Engine è attivata o meno. Se è installata una scheda CUDA qualificata, diventa disponibile l'opzione di rendering e riproduzione hardware mediante Mercury Playback Engine. Per ulteriori informazioni su CUDA, Mercury Playback Engine e Premiere Pro, consultate questo articolo nel blog Premiere Pro Work Area.

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

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

Formato visualizzazione (video e audio) Per informazioni sui formati di visualizzazione video e audio, consultate le relative voci di impostazioni generali in Predefiniti e impostazioni delle sequenze.

Formato acquisizione Per informazioni sull'impostazione del formato di acquisizione, consultate Impostare le preferenze, il formato e le tracce di acquisizione.

Dischi di memoria virtuale

Per informazioni sull'assegnazione di dischi di memoria virtuale, consultate Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema.

Risorse in linea

Questa esercitazione video di Andrew Devis sul sito Web Creative Cow spiega le scelte da effettuare nella schermata introduttiva e nelle finestra di dialogo Nuovo progetto e Nuova sequenza dopo l'avvio di Premiere Pro.

Aprire un progetto

Torna all'inizio

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

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

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

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

1. Scegliete File > Apri progetto.
2. Sfogliate le cartelle fino a raggiungere il file del progetto e selezionatelo.
3. Selezionate Apri.
4. Se viene visualizzata la finestra di dialogo Dov'è il file, individuate il file mediante il campo Cerca in oppure scegliete una delle seguenti opzioni nella finestra di dialogo Dov'è il file:
   Trova Avvia la funzione di ricerca Esplora Risorse (Windows) o Finder (Mac OS).
   Quando spostate un progetto e le relative risorse in un altro computer, potete modificare il percorso del file del progetto in modo da consentire a Premiere Pro di trovare automaticamente i file associati al progetto. Aprite il file PRPROJ in un editor di testi o un editor XML come ad esempio Dreamweaver. Cercate il percorso utilizzato quando il progetto era sul computer precedente. Sostituitelo con il percorso sul nuovo computer.

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

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

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

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

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

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

Torna all'inizio

Eliminare un file di progetto

1. In Esplora risorse (Windows) o nel Finder (Mac OS), individuate il file di progetto di Premiere Pro e selezionatelo. I file di progetto hanno l'estensione .prproj.
2. Premete Canc.

Torna all'inizio

Spostamento di un progetto a un altro computer

Per spostare un progetto in un altro computer in cui si desidera proseguire le operazioni di modifica, occorre copiare in tale computer sia il file del progetto, sia tutte le risorse utilizzate in esso. Affinché le risorse possano essere ricollegate automaticamente da Premiere Pro alle rispettive clip del progetto, occorre mantenere lo stesso nome file e gli stessi percorsi di cartella.

È inoltre importante accertarsi che nel computer di destinazione siano installati gli stessi codec utilizzati nel progetto. Per ulteriori informazioni su come spostare su un altro computer un progetto e le relative risorse, consultate Tagliare o copiare un progetto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto
www.adobe.com/go/learn_dv_primer_dvbasics_it

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Archiviazione dei progetti

Project Manager di Premiere Pro può facilitare e snellire il flusso di lavoro riducendo le dimensioni del progetto e raggruppando i file associati al progetto.

Project Manager consente di creare una versione del progetto, denominata progetto tagliato, che fa riferimento solo al materiale usato nelle sequenze. Inoltre, potete specificare quali sequenze includere nel progetto tagliato; non è infatti necessario includerle tutte. I progetti tagliati vengono salvati con un nome univoco nel formato di file standard del progetto Premiere Pro (.prproj).

Nel progetto tagliato i riferimenti dei file vengono modificati in modo che il progetto faccia riferimento solo alle parti di elementi di metraggio (incluse le clip non in linea) usate nelle sequenze. Con Project Manager è possibile copiare le parti che interessano dei file multimediali sorgente e che serviranno da file sorgente del progetto tagliato; oppure nel progetto tagliato gli elementi del metraggio possono essere elencati come non in linea, cosicché possiate acquisirli da videoregistratore. Quest'ultimo metodo risulta utile quando si utilizza un flusso di lavoro di montaggio offline/online, in cui sostituirete il metraggio di bassa qualità usato per il montaggio con il metraggio di alta qualità usato per l'esportazione. Con entrambi i metodi i requisiti di spazio del progetto risultano ridotti in quanto utilizzerete solo i file multimediali necessari per creare ed esportare le sequenze del progetto; i file multimediali sorgente potranno così essere archiviati o eliminati.

Project Manager è utile anche per rendere compatto, o raggruppare, un progetto. Con il raggruppamento dei file il progetto corrente e tutti i file multimediali associati vengono copiati in una singola ubicazione. Questa funzione è utile quando dovete raccogliere tutti i file memorizzati in varie ubicazioni e preparare un progetto da condividere o archiviare.

Quando create un progetto tagliato e relativi file sorgente, tenete a mente quanto segue. Project Manager copia solo parti del metraggio sorgente usato nelle sequenze, tuttavia è possibile specificare il numero di fotogrammi extra, o maniglie, che il nuovo metraggio comprende, cosicché possiate apportare ulteriori piccole modifiche al progetto tagliato. Il nuovo filmato conserva il numero di bobina del filmato acquisito originale. Se una o più clip secondarie del progetto condividono fotogrammi con un'altra clip secondaria, Project Manager crea un file di filmato contenente solo i fotogrammi condivisi. Project Manager copia anche le sequenze di immagini fisse usate nel progetto originale. Anche immagini fisse, titoli e materiale generato, come le barre colorate e i contatori, vengono conservati ma non tagliati. Le clip non in linea vengono tagliate.

Quando tagliate o raggruppate un progetto, potete specificare se il nuovo progetto debba conservare clip non usate del progetto originario.

Project Manager non taglia il metraggio sorgente per sequenze multicamera. Poiché la sequenza nidificata contiene tutto il metraggio sorgente, Project Manager non effettua alcun taglio di tale sorgente.

Project Manager non mantiene tutti gli effetti in un progetto tagliato. Prima di eliminare il progetto sorgente, controllate attentamente il progetto tagliato.

Alcuni formati con GOP lunghi non possono essere tagliati da Project Manager.

Nota: *Project Manager conserva tutti i fotogrammi chiave degli effetti e i marcatori di clip esistenti oltre ad attacchi e stacchi della clip tagliata.*

Risorse in linea

Questa sezione tratta Adobe Premiere Pro CS5 Classroom in a Book spiega come gestire le risorse di un progetto e come utilizzare Project Manager.

In questo video disponibile sul sito Web Layers Magazine, Franklin McMahon (franklinmcmahon.com) mostra come tagliare, copiare e archiviare i progetti con Project Manager.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Tagliare o copiare un progetto

1. Scegliete Progetto > Project Manager.
2. Nel riquadro Sorgente della finestra Project Manager, selezionate la casella corrispondente a ogni sequenza da includere nel progetto tagliato. Per selezionare tutte le caselle, tenete premuto Maiusc e fate clic su una delle caselle.
   Nota: *le sequenze nidificate non vengono aggiunte automaticamente alle sequenze tagliate. Se le sequenze che state tagliando contengono sequenze nidificate, dovete includere nella selezione anche queste affinché vengano incluse nel progetto tagliato.*
3. Selezionate una delle seguenti opzioni:
   Crea nuovo progetto con taglio Per creare una nuova versione del progetto corrente, che faccia riferimento solo alle riprese usate nelle sequenze selezionate.

   Raccogli e copia i file in una nuova posizione Per copiare e raccogliere le riprese usate nelle sequenze selezionate.
   Nota: *con Project Manager non viene effettuata la copia e la raccolta delle composizioni After Effects collegate in modo dinamico a un progetto di Adobe Premiere Pro. Tuttavia con Project Manager la clip Dynamic Link viene salvata nel progetto tagliato come clip non in linea.*
4. Se disponibili, selezionate le seguenti opzioni.
   Nota: *le opzioni disponibili dipendono dall'opzione selezionata al passaggio precedente.*
   Escludi clip non usate Indica che Project Manager non deve includere, o copiare, nel progetto originale il materiale non usato.

   Rendi non in linea Indica a Project Manager di designare come "non in linea" tutti i filmati che vengono riacquisiti. Quando selezionate questa opzione, Project Manager conserva i nomi delle bobine e i codici di tempo per semplificare l'acquisizione in batch. Questa opzione è molto utile se nel progetto originale avete incluso filmati a bassa risoluzione o se state archiviando un progetto. L'opzione è disponibile solo se avete selezionato Crea nuovo progetto con taglio. La selezione di questa opzione non influirà sui file MXF, dato che i rispettivi nomi di bobine rimarranno vuoti e poiché questo supporto non può essere riacquisito in batch.
   Nota: *quando riacquisite una ripresa usando clip non in linea di un progetto tagliato, le clip sorgenti che non corrispondono alle attuali impostazioni della sequenza sono riacquisite con le impostazioni originali. Per evitare questa situazione, fate clic su Ignora impostazioni clip nella finestra Acquisizione in batch e specificate le impostazioni desiderate per tutte le clip acquisite. È molto raro tuttavia dover ricorrere a questa opzione per l'acquisizione di filmati DV.*

   Includi maniglie Indica il numero di fotogrammi da conservare prima dell'attacco e dopo lo stacco di ciascuna clip tagliata. Ad esempio, un valore paria 30 significa che vengono conservati 30 fotogrammi prima dell'attacco e 30 fotogrammi dopo lo stacco. Le maniglie forniscono fotogrammi aggiuntivi che permettono di apportare piccole regolazioni ai punti di montaggio di un nuovo progetto.
   Nota: *con alcuni formati, ad esempio i file multimediali basati su GOP lunghi, non è possibile tagliare i contenuti o aggiungere maniglie.*

   Includi file di anteprima Indica che gli effetti sottoposti a rendering nel progetto originale rimangono tali anche nel nuovo progetto. Quando questa opzione non è selezionata, il nuovo progetto occupa meno spazio su disco, ma gli effetti non sono sottoposti a rendering. L'opzione è disponibile solo se avete selezionato Raccogli e copia i file in una nuova posizione.

   Includi file audio conformi Garantisce che l'audio reso conforme nel progetto originale rimanga tale anche nel nuovo progetto. Quando questa opzione non è selezionata, il nuovo progetto occupa meno spazio su disco, ma Premiere Pro deve rendere nuovamente conforme l'audio all'apertura del progetto. L'opzione è disponibile solo se avete selezionato Raccogli e copia i file in una nuova posizione.

   Rinomina i file multimediali secondo i nomi delle clip Rinomina i file dei filmati copiati con gli stessi nomi delle clip acquisite. Selezionate questa opzione se rinominate le clip acquisite nella finestra Progetto e volete che i file dei filmati copiati abbiano lo stesso nome (i file acquisiti che importate, in modo particolare quelli acquisiti utilizzando la ricerca delle scene, potrebbero non avere nomi significativi, potreste quindi desiderare rinominarli dall'interno della finestra Progetto). Questa opzione garantisce l'aggiornamento del nome del file del filmato acquisito effettivo in base al nuovo nome dato nella finestra Progetto, semplificando notevolmente l'organizzazione dei file di filmato. La selezione di questa opzione per un file MXF non modificherà il nome clip utente nel codice XML del file, ma cambierà il nome file della clip copiata per il progetto con taglio, in modo che corrisponda al nome della clip nel pannello Progetto.
   Nota: *se rinominate le clip acquisite e quindi selezionate l'opzione Rendi non in linea, il susseguente progetto copiato conserva e mostra il nome di file originale e non il nuovo nome.*

   Destinazione progetto Specifica la posizione in cui verranno salvati i file specificati. Fate clic su Sfoglia per spostarvi in una posizione diversa da quella predefinita. Quando create un progetto tagliato, Project Manager crea una cartella denominata "Trimmed_[Nome progetto]" e salva in questa cartella il progetto tagliato e i file che avete specificato, quali i file di metraggio tagliati. Quando copiate un progetto, Project Manager crea una cartella denominata "Copied_[Nome progetto]" e copia in

questa cartella il progetto, i file di metraggio e gli altri file che avete specificato.
Nota: *se esiste già una cartella con lo stesso nome del progetto che state tagliando, Project Manager aggiunge un numero al nome. Ad esempio, i progetti successivi con nome identico avranno le seguenti estensioni: _001, _002,_003, _004 e così via.*

Spazio su disco Mostra un confronto tra le dimensioni dei file del progetto corrente e le dimensioni stimate dei file tagliati o copiati. Fate clic su Calcola per aggiornare i valori stimati.

5. Fate clic su OK.

Quando si taglia un progetto o si copiano e raccolgono i file, Project Manager non crea una struttura di file MXF conforme al formato P2 per i file che provengono da una sorgente P2.

Per ulteriori informazioni sul taglio o la copia dei progetti, sono disponibili le seguenti risorse online:

- In questo video disponibile sul sito Web Layers Magazine, Franklin McMahon dimostra le nuove funzioni per la preparazione di un filmato per l'esportazione e la revisione e offre informazioni su come tagliare i progetti.
- In questo video disponibile sul sito Web Creative Cow, Andrew Devis mostra come tagliare e archiviare i progetti con Project Manager.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Importazione del metraggio

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

Trasferimento e importazione dei file

Formati di file supportati per l'importazione
Il trasferimento dei file
L'importazione dei file
Importare i file con il Browser multimediale
Importare i file con i comandi Importa
Importare file usando Adobe Bridge
Supporto dei canali

Per informazioni su come riprendere e acquisire audio e video di alta qualità, consultate Shooting and Capturing Great Video Assets (Ripresa e acquisizione di risorse video impeccabili) tratto da Premiere Pro CS5 Classroom in a Book.

Torna all'inizio

Formati di file supportati per l'importazione

Nota: *Nella versione di prova di Premiere Pro CS5 non sono incluse alcune funzioni che dipendono da componenti software di terze parti forniti solo con la versione completa di Premiere Pro. L'importazione e l'esportazione di alcuni formati non sono supportate nella versione di prova, quali AVC-Intra, AVCHD, HDV, MPEG-2, MPEG-2 DVD, MPEG-2 Blu-ray e XDCAM. La versione di prova gratuita di Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive non presenta i limiti di Premiere Pro CS5. Comprende tutti i predefiniti di sequenza, le modalità di montaggio, gli encoder e i decoder inclusi nella versione completa e attivata di Premiere Pro CS5.5 e versioni successive. Tuttavia, dopo il download della versione di prova di Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, non riceverete i modelli per titoli né i dizionari non inglesi per la conversione del parlato in testo (modalità di analisi discorso). Tali elementi potranno essere scaricati dopo l'acquisto del software. Per un elenco dettagliato dei limiti della versione di prova di Premiere Pro, visitate il sito Web di Adobe. Per ulteriori dettagli sulla versione di prova di Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, consultate questo video.*

Premiere Pro può importare diversi formati video e audio. Il supporto per i formati di file è fornito da moduli software plug-in. La maggior parte di tali moduli vengono installati automaticamente con Premiere Pro.

Alcune estensioni di file, quali MOV, AVI, MXF, FLV e F4V, 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. Premiere Pro 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 Premiere Pro 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. Se Premiere Pro non importa il file, guardate questa esercitazione video FAQ: Why can't Premiere Pro import my file? (perché non è possibile importare il file in Premiere Pro?).

I file di video e immagini fisse che desiderate importare non devono superare le dimensioni massime consentite. Per ulteriori informazioni sulle dimensioni massime consentite in Premiere Pro, consultate il blog Premiere Pro Work Area.

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.

In questa serie di articoli e video sul sito Web ProVideo Coalition, Colin Brougham spiega come Premiere Pro funziona in modo nativo con i supporti senza nastro (nessuna transcodifica).

Per ulteriori informazioni sui miglioramenti apportati in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive per il supporto del formato RED Digital Cinema (R3D) e di iCanon XF, consultate questo articolo sul blog Premiere Pro Work Area.

Premiere Pro può importare i file nei formati elencati, purché i codec usati per generare gli specifici file siano installati localmente.

Formati di file di animazione e video supportati

- 3GP, 3G2
- ASF (Netshow, solo Windows)
- AVI (DV-AVI, Microsoft AVI Tipo 1 e Tipo 2)
- DV (flusso DV non elaborato, formato QuickTime)
- FLV e F4V

Nota: *in Premiere Pro 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, transcodificate il file in un formato che possa essere importato in Premiere Pro.*

- GIF (GIF animata)
- M1V (file video MPEG-1)
- M2T (Sony HDV)
- M2TS (Blu-ray BDAV MPEG-2 Transport Stream, AVCHD)
- M4V (file video MPEG-4)
- MOV (QuickTime Movie, richiede QuickTime 7 per importare file QuickTime non nativi; in Windows, richiede un lettore QuickTime)

Nota: *la versione completa di QuickTime 7 Pro non è installata in Mac OS X 10.7 per impostazione predefinita. Se usate Mac OS X 10.7, visitate questa pagina per scaricare la versione corretta (QuickTime Player 7.66 per Mac OS X v.10.6.3). Per ulteriori informazioni consultate l'articolo Install QuickTime 7 Pro with Lion (Installare QuickTime 7 Pro con Lion).*

- MP4 (filmato QuickTime, XDCAM EX)
- MPEG, MPE, MPG (MPEG-1, MPEG-2), M2V (MPEG-2 conforme con DVD)
- MTS (AVCHD)
- MXF (Media eXchange Format; filmato P2: variante Panasonic Op-Atom di MXF, con video in DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra; filmato XDCAM HD, Sony XDCAM HD 50 (4:2:2), filmato Avid MXF) e Canon XF nativo (novità in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive)

Nota: *in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, è possibile visualizzare in anteprima i file nativi Canon XF nel browser multimediale e utilizzare i metadati.*

- R3D (videocamera Red)
  - In Premiere Pro CS5 è stato aggiornato il software di importazione per file RED (R3D). Questo aggiornamento riguarda il sensore Mysterium-X della videocamera RED e la nuova tecnologia Color Science. Per ulteriori informazioni, consultate il blog "Premiere Pro work area".
  - In Premiere Pro CS5 (5.0.2), sono stati inseriti aggiornamenti per le riprese RED (R3D) e i nuovi plug-in REDCODE. Per ulteriori informazioni, consultate il blog "Premiere Pro work area".
  - Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive comprende diverse nuove opzioni e miglioramenti per le impostazioni sorgente dei file RED Digital Cinema (R3D), tra cui il supporto per la tecnologia Color Science (REDcolor2, REDgamma2, REDlogFilm ecc.) e una migliore interfaccia utente per curve e livelli. Per un riepilogo delle funzioni nuove e aggiornate per le riprese RED (R3D), nonché i miglioramenti implementati nell'aggiornamento Premiere Pro CS5 (5.0.2), compreso il supporto per le schede RMD e Red Rocket, consultate questo video di Video2Brain.
  - Adobe ha inoltre rilasciato una versione di anteprima del software di importazione avanzato RED per il supporto di riprese RED EPIC e le seguenti funzioni:
    - Capacità di ruotare e capovolgere le riprese in base al parametro di orientamento della videocamera nei metadati R3D
    - Supporto della porta Echo nella finestra di dialogo Impostazioni sorgente R3D, per l'invio dell'anteprima RED a un monitor esterno
    - Finestra di dialogo Impostazioni sorgente RED R3D più grande su monitor più grandi
    - Selezione della traccia HDR e supporto della fusione HDR
- SWF

Nota: *i file SWF possono essere 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.*

- VOB
- WMV (Windows Media, solo Windows)

Nota: *effettuate il rendering delle clip AVI Tipo 1 prima dell'anteprima da un dispositivo DV. Per effettuare il rendering di una clip AVI Tipo 1, aggiungetela a una sequenza in un progetto DV e visualizzatela in anteprima.*

Formati di file audio supportati

- AAC
- AC3 (compreso surround 5.1)
- AIFF, AIF

- ASND (Adobe Sound Document)
- AVI (Video for Windows)
- BWF (formato Broadcast WAVE, Premiere Pro CS5 (5.0.2) e versioni successive)
- M4A (MPEG-4 Audio)
- MP3 (audio MP3)
- MPEG, MPG (filmato MPEG)
- MOV (QuickTime; richiede un lettore QuickTime)
- MXF (Media eXchange Format; filmato P2: variante Panasonic Op-Atom di MXF, con video in formato DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra; filmato XDCAM HD, Sony XDCAM HD 50 (4:2:2), filmato Avid MXF)
- WMA (Windows Media Audio, solo Windows)
- WAV (Windows WAVeform)

Formati supportati di immagine fisse e sequenze di immagini fisse

Premiere Pro supporta i file di immagini fisse da 8 bpc (4 byte per pixel) e 16 bpc (8 byte per pixel).

- AI, EPS
- BMP, DIB, RLE
- DPX
- EPS
- GIF
- ICO (file icona) (solo Windows)
- JPEG (JPE, JPG, JFIF)
- PICT
- PNG
- PSD
- PSQ (Storyboard di Adobe Premiere 6)
- PTL, PRTL (titolo di Adobe Premiere)
- TGA, ICB, VDA, VST
- TIF

Formati di file di progetto video supportati

- AAF (Advanced Authoring Format)
- AEP, AEPX (progetto After Effects)
- CSV, PBL, TXT, TAB (elenchi batch)
- EDL (EDL CMX3600)
- PLB (Raccoglitore di Adobe Premiere 6.x) (solo Windows)
- PREL (progetto di Adobe Premiere Elements) (solo Windows)
- PRPROJ (progetto Premiere Pro)
- PSQ (Storyboard di Adobe Premiere 6.x) (solo Windows)
- XML (FCP XML)

Nota: *con Premiere Pro in Mac OS è possibile importare progetti a partire dalla versione CS3. Per i progetti da versioni antecedenti è necessario aprirli con la versione su Windows e salvarli come progetti della versione corrente.*

Torna all'inizio

Il trasferimento dei file

Trasferimento di progetti da altri computer

Quando dovete trasferire dei file di progetto, come ad esempio file di progetto di After Effects, di Premiere Pro o di Final Cut Pro, da un altro

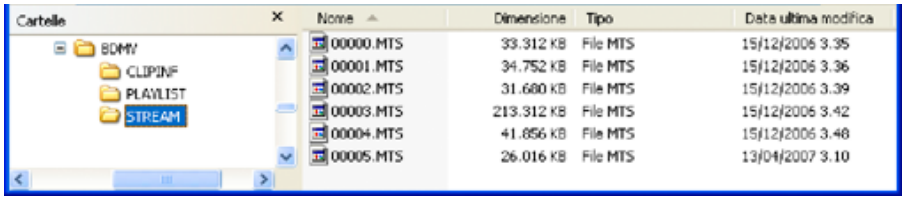
computer al computer in cui verranno importati in Premiere Pro, accertatevi di trasferire tutte le risorse associate ad essi. Tenete i file di progetto e le relative risorse sul computer di destinazione in cartelle con nomi e struttura identici a quelli sul computer di origine.

Trasferimento di risorse da supporti basati su file

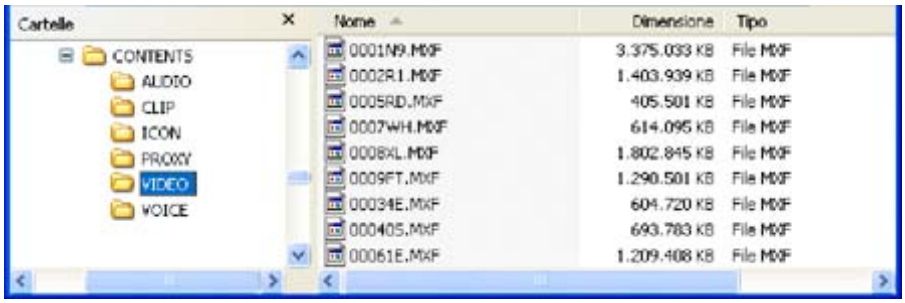
È possibile modificare le risorse che risiedono in supporti multimediali basati su file come ad esempio schede P2, cartucce XDCAM, schede SxS o DVD. Tuttavia, le prestazioni di Premiere Pro sono migliori se tali risorse vengono prima trasferite sul disco rigido locale. In Esplora Risorse (Windows) o nel Finder (Mac OS), trasferite i file dal supporto di acquisizione basato su file. Quindi importate i file dal disco rigido in progetti Premiere Pro.

Quando trasferite dei file da supporti basati su file al disco rigido, trasferite sempre la cartella contenente tutti i relativi file e sottocartelle. Rispettate la struttura della cartella originale. Ad esempio, se dovete trasferire dei file da un supporto AVCHD basato su file, trasferite la cartella BDMV e tutto il relativo contenuto. Se dovete trasferire dei file da un supporto DVCPRO HD, trasferite la cartella CONTENTS e tutto il relativo contenuto. Se dovete trasferire dei file da un supporto XDCAM EX, trasferite la cartella BPAV e tutto il relativo contenuto. Se dovete trasferire dei file da un DVD, trasferite tutto il contenuto della cartella VIDEO_TS e, se presente, tutto il contenuto della cartella AUDIO_TS.

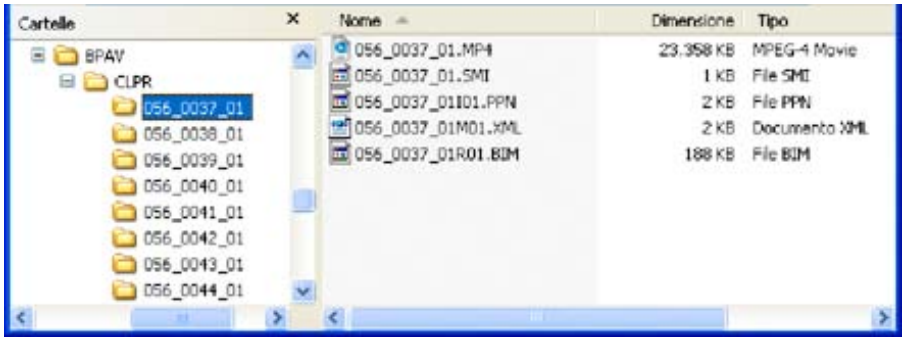
Trasferite i file da un supporto basato su file nella stessa cartella che avete specificato come cartella per il video acquisito mediante le impostazioni di memoria virtuale del progetto.



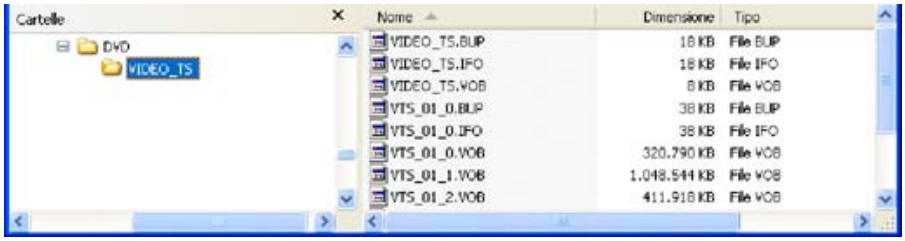
Struttura delle cartelle di risorse AVCHD



Struttura delle cartelle di risorse DVCPRO HD



Struttura delle cartelle di risorse XDCAM EX



Struttura delle cartelle di risorse DVD

Torna all'inizio

L'importazione dei file

Per un video introduttivo sui metodi di importazioni di risorse in Premiere Pro, visitate il sito Web di Adobe.

L'*importazione* è una procedura diversa dall'*acquisizione*. Il comando Importa inserisce nel progetto file già presenti nel disco rigido o in altri dispositivi di memorizzazione collegati. I file importati diventano disponibili per un progetto Premiere Pro. Premiere Pro consente di importare vari tipi di video, immagini fisse e audio. Infine, potete esportare un progetto Premiere Pro da After Effects e importarlo in Premiere Pro.

Potete importare in un progetto Premiere Pro molti tipi di file video, audio e di immagini fisse. Potete importare un file singolo, più file oppure un'intera cartella. Le dimensioni dei fotogrammi non possono superare i 16 megapixel.

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

Per un'esercitazione di base sull'importazione, il montaggio e l'esportazione di un file, guardate questo video di Clay Asbury.

In Premiere Pro potete importare i file mediante il Browser multimediale o il comando Importa. Potete importare i file in Premiere Pro da Adobe Bridge.

Premiere Pro indicizza determinati tipi di file e ne transcodifica altri dopo averli importati. Per modificare questi tipi di file, occorre attendere il completamento di tali processi. Il nome file di una clip in corso di indicizzazione o trascodifica è riportato in corsivo nel pannello Progetto.

Per importare file non supportati da Premiere Pro in modo nativo, installate una scheda di acquisizione appropriata o un software plug-in di terze parti. Per maggiori informazioni, fate riferimento al manuale fornito con la scheda o il plug-in installati.

Potete anche importare file e cartelle trascinandole da Esplora risorse (Windows) o dal Finder (Mac OS) nel pannello Progetto. In Windows Vista, se è attivata la funzione Controllo dell'account utente, Windows disattiva la funzione di trascinamento da Esplora risorse o altri programmi verso altri programmi in modalità Amministratore. Premiere Pro deve essere eseguito in modalità Amministratore per l'attivazione di plug-in, accesso speciale al disco e permessi di rete. Per attivare la funzione di trascinamento dopo l'esecuzione di Premiere Pro in modalità Amministratore, disattivate Controllo dell'account utente. Nel Pannello di controllo di Windows, selezionate Account utente. Disattivate Controllo dell'account utente per l'utente selezionato.

Torna all'inizio

Importare i file con il Browser multimediale

Il Browser multimediale facilita la ricerca dei file e la loro individuazione il base al tipo. A differenza della finestra di dialogo Importa, il Browser multimediale può restare aperto e ancorato, come gli altri pannelli. Il Browser multimediale permette di accedere rapidamente a tutte le risorse durante le operazioni di montaggio. Inoltre, potete utilizzarlo per importare le clip copiate da supporti di memorizzazione video, come schede P2 o SXS e dischi XDCAM e DVD. Quando *importate* una risorsa, Premiere Pro la lascia nella posizione corrente e crea una clip nel pannello Progetto che vi fa riferimento. Per impostazione predefinita, Premiere Pro scrive i file XMP nella directory in cui si trovano i file multimediali; potete tuttavia modificare questa impostazione nella finestra di dialogo Preferenze. Per migliorare le prestazioni, trasferite innanzitutto i file dal supporto basato su file al disco rigido locale. Quindi importateli dal disco rigido in progetti Premiere Pro.

1. Selezionate Finestra > Browser multimediale.
2. Per passare ai file desiderati, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per aprire una cartella aperta di recente, fate clic sul triangolo nel menu Directory recenti e selezionate la cartella.
   - Nell'elenco delle unità disco rigido e delle cartelle in Browser multimediale, fate clic sui triangoli accanto ai nomi delle cartelle per aprirli.
3. Per visualizzare solo i file di determinati tipi, fate clic sul triangolo nel menu Tipo file e selezionate un tipo di file. Per selezionare un altro tipo di file, aprite di nuovo il menu ed effettuate un'altra selezione. Ripetete l'operazione fino a selezionare tutti i tipi di file desiderati.
4. Selezionate uno o più file nell'elenco di file. Per selezionare più file non contigui, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sui nomi dei file. Per selezionare più file contigui, tenete premuto Maiusc e fate clic sui nomi dei file.
5. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate File > Importa dal browser, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse sul file nel Browser multimediale e selezionate Importa. In alternativa, potete trascinare il file dal Browser multimediale al pannello Progetto o a una timeline.

   Il Browser multimediale importa il file nel pannello Progetto.

   - Fate clic sul file con il pulsante destro del mouse nel Browser multimediale e selezionate Apri in monitor sorgente. In alternativa, fate doppio clic sul file nel Browser multimediale per aprirlo nel Monitor sorgente.

   Il Browser multimediale apre il file nel monitor Sorgente.

Torna all'inizio

Importare i file con i comandi Importa

Nota: *sebbene sia possibile importare direttamente le clip da supporti basati su file collegati al computer, è preferibile trasferire innanzitutto le clip da tali supporti al disco rigido. Successivamente possono essere importate dal disco rigido. Per ulteriori informazioni sul trasferimento di file,*

consultate Il trasferimento di file

- Scegliete File > Importa. Potete selezionare più file.
- Per importare una clip recentemente importata, File > Importa file recente > *[nome del file]*. Se le preferenze di Premiere Pro sono state ripristinate, il nome del file non viene visualizzato.
- Per importare una cartella di file, scegliete File > Importa. Trovate e selezionate la cartella e fate clic su Cartella. La cartella, con il suo contenuto, viene aggiunta come nuovo raccoglitore nel pannello Progetto.
- Per istruzioni sull'importazione di una sequenza di immagini fisse numerate come una clip, consultate Importazione di sequenze di immagini fisse numerate come un'unica clip.

Torna all'inizio

Importare file usando Adobe Bridge

Potete importare i file in Premiere Pro da Adobe Bridge.

Avviare Adobe Bridge da Adobe Premiere Pro

Per un video sull'uso di Adobe Bridge, guardate www.adobe.com/go/vid0090_it.

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

Importare file da Adobe Bridge

1. Avviare Bridge da Adobe Premiere Pro.
2. In Adobe Bridge, fate doppio clic sulla clip.

Premiere Pro importa la clip nel pannello Progetto.

Potete anche trascinare le clip dal pannello Contenuto di Bridge direttamente nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro.

Torna all'inizio

Supporto dei canali

Premiere Pro supporta le risorse a quattro canali. Ogni pixel elaborato nel flusso di rendering usa quattro canali. Quando viene elaborata una risorsa a tre canali, come ad esempio una ripresa DV, HDV o MPEG, questa viene automaticamente convertita in risorsa a quattro canali. Premiere Pro converte una risorsa a tre canali quando a questa deve essere aggiunto un effetto o una transizione.

Premiere Pro supporta la profondità del colore a 10 bit, utile per montare riprese a definizione standard o alta definizione.

- Selezione di un predefinito di sequenza
- Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema
- Acquisizione e digitalizzazione
- Informazioni su Adobe Bridge CS5

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Importazione di risorse da formati senza nastro

Importare risorse dalle sorgenti basate su file
Le clip con estensione

Le videocamere basate su file di diversi produttori registrano il video e l'audio in file di formato specifici organizzati all'intero di strutture di directory specifiche. Si tratta dei formati prodotti dalle videocamere Panasonic P2, le videocamere Sony XDCAM HD e XDCAM EX, le videocamere HDV basate su Sony CF e le videocamere AVCHD.

Le videocamere che registrano in uno qualsiasi di questi formati di solito registrano su dischi rigidi, supporti ottici o oggetti multimediali di memoria flash, non su videocassette. Tali videocamere e formati vengono pertanto definiti *basati su file* o *senza nastro* anziché basati su nastro.

Il video e l'audio di una videocamera basata su file sono già contenuti nei file digitali. Non è pertanto prevista alcuna fase di *acquisizione* o *digitalizzazione* per importarli in Premiere Pro. La procedura di lettura dei dati dal supporto di registrazione e conversione in un formato utilizzabile in un progetto viene invece definita *ingesting*. Premiere Pro effettua l'ingesting dei file in uno di questi formati basati su file provenienti da qualsiasi altro supporto.

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.

Formati AVCHD e XDCAM

Potete trovare i file video generati dalle videocamere XDCAM HD nella cartella CLIP, scritti in formato MXF. Le videocamere XDCAM EX scrivono i file MP4 in una cartella denominata BPAV.

Per informazioni sul formato XDCAM, consultate questo documento PDF nel sito Web di Sony.

I file video AVCHD si trovano nella cartella STREAM. Per ulteriori informazioni sul formato AVCHD, visitate il sito Web AVCHD

In formato Panasonic P2

Una scheda P2 è un dispositivo di memorizzazione che si inserisce nello slot PCMCIA di una videocamera Panasonic P2, ad esempio la AG-HVX200. I dati per video e audio digitale trasmessi dalla videocamera vengono registrati sulla scheda in un formato strutturato e che non utilizza codec, denominato *MXF (Media eXchange Format)*. In particolare, Premiere Pro supporta il tipo Panasonic Op-Atom di MXF, con video in formato DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD o AVC-I. Si dice che una clip è in *formato P2* se i rispettivi dati audio e video sono contenuti in file Op-Atom MXF, all'interno di una specifica struttura di file.

La cartella radice di questa struttura di file P2 è 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. I file XML della sottocartella CLIP contengo associazioni tra i file essenziali e i relativi metadati.

Nota: *Premiere Pro non supporta i proxy registrati da alcune videocamere Panasonic P2 nella cartella PROXY della scheda P2.*

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.

Nota: *per usare alcune funzioni con i file P2, dovete modificare anzitutto le proprietà del file da sola lettura a lettura e scrittura. Ad esempio, per cambiare i metadati di una clip mediante la finestra di dialogo Codice di tempo, impostate le proprietà del file su lettura e scrittura. Per modificare le proprietà del file, utilizzate le funzioni del sistema operativo.*

Formato di acquisizione Avid

Con i sistemi di montaggio Avid, le riprese vengono acquisite come file MXF, in genere in una cartella denominata Avid Mediafiles, come audio acquisito sotto forma di file indipendenti, separati dai file video. Quando importate dei file video Avid, Premiere Pro importa automaticamente i relativi file audio. Tuttavia, è più semplice importare i file di progetto Avid in formato AAF (Advanced Authoring Format), anziché identificare e importare i file video Avid MXF.

Formato DVD

Le videocamere e i registratori DVD acquisiscono il video e l'audio come file VOB con codifica MPEG. I file VOB vengono scritti nella cartella VIDEO_TS. Eventuali file audio ausiliari possono essere scritti in una cartella AUDIO_TS.

Nota: *in Premiere Pro e Premiere Elements non è possibile importare o decrittografare i file DVD crittografati.*

Torna all'inizio

Importare risorse dalle sorgenti basate su file con Browser multimediale

Potete importare in un progetto Premiere Pro diverse risorse da supporti senza nastro. Tuttavia, è più efficiente trasferire i contenuti di supporti senza nastro su un disco rigido prima di importarli. Inoltre, le prestazioni di riproduzione di un'unità interna dedicata o RAID sono molto migliori rispetto a quelle di una videocamera o di un lettore di schede di memoria. In Premiere Pro CS6 sono disponibili icone più grandi per visualizzare in

anteprima le clip nel Browser multimediale. Prima di importare il metraggio, potete scorrere e scorrere al passaggio per visualizzarne più facilmente l'anteprima. Per informazioni, consultate Operazioni nella visualizzazione a icone (CS6).

Per importare i file da sorgenti senza nastro, utilizzate il Browser multimediale anziché File > Importa. Il Browser multimediale assembla i file in clip coerenti e non importa i file non multimediali non rilevanti che a volte si trovano nelle cartelle dei supporti senza nastro.

Potete trascinare le risorse selezionate direttamente dal Browser multimediale al pannello Progetto. Potete anche selezionare le risorse e scegliere File > Importa dal Browser multimediale, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere Importa dal menu di scelta rapida.

Nota: *In Premiere Pro CS6, nello spazio di lavoro predefinito il pannello Progetto e il Browser multimediale sono agganciati nello stesso pannello. Anche se potrebbe sembrare che non sia possibile trascinare le clip nel pannello Progetto in questa configurazione di spazio di lavoro, è tuttavia possibile. Per importare le risorse dal Browser multimediale al pannello Progetto, selezionate le clip da importare e trascinatele sulla scheda Progetto. Le risorse vengono quindi importate.*

1. (Facoltativo) Trasferite su un disco rigido l'intero contenuto di una o più schede P2, schede Sony Compact Flash, supporti XDCAM, schede XDCAM EX SxS, videocamere con disco rigido, DVD o supporti AVCHD. Per ulteriori informazioni sul trasferimento degli oggetti multimediali, consultate Il trasferimento di file.

   Nota: *per XDCAM EX, copiate l'intera cartella BPAV e il suo contenuto, non soltanto un unico file MP4 alla volta.*

2. Se il Browser multimediale non è già aperto, selezionate Finestra > Browser multimediale.

   Nota: *potete ancorare o raggruppare il Browser multimediale come qualsiasi altro pannello di Premiere Pro.*

3. Individuate la cartella contenente i file multimediali.

   Per ogni ripresa presente nella cartella, nel Browser multimediale viene visualizzata una miniatura o icona (a seconda del formato) e il nome della ripresa. Le clip estese e i metadati delle riprese presenti in eventuali sottocartelle vengono aggregati automaticamente come singole clip per questi formati. Il Browser multimediale mostra vari insiemi di metadati per i vari formati.

4. (Facoltativo) Per visualizzare un'anteprima di una ripresa prima di importarla, fate doppio clic su di essa nel Browser multimediale.

   In Premiere Pro la clip viene riprodotta nel monitor Sorgente, ma non viene importata nel pannello Progetto.

5. Selezionate File > Importa dal browser, trascinate le clip dal Browser multimediale al pannello Progetto, oppure trascinate le clip dal Browser multimediale a una timeline.

Le risorse vengono importate nel pannello Progetto come clip intere.

Torna all'inizio

Le clip con estensione

Quando la registrazione di una *ripresa* o di una *scena* richiede file di dimensioni superiori al limite di un supporto, una videocamera basata su file crea un altro file e continua a registrarvi la ripresa senza interruzioni. Questo viene chiamato *spanning della clip*, poiché l'elemento si estende su più di un file o di una clip. Allo stesso modo, una ripresa effettuata con una videocamera con più schede o dischi a volte si estende su più clip in schede o dischi diversi. La ripresa viene registrata sul primo supporto fino a esaurimento dello spazio disponibile, quindi viene creato un nuovo file sul supporto successivo con spazio disponibile, al fine di completare la ripresa. Anche se è possibile registrare una ripresa o uno scatto singolo in un gruppo di più clip estese, la ripresa o lo scatto verranno trattati come clip singola.

Per P2 e XDCAM EX, Premiere Pro importa come clip singola tutte le clip estese all'interno di una singola ripresa o di un singolo scatto. Quando selezionate una qualsiasi clip, vengono importate tutte le clip all'interno di una ripresa presenti su una scheda, purché non manchi nessuna delle clip estese e sia presente il relativo file XML. Se nella ripresa mancano una o più clip estese, Premiere Pro ne importerà una o più di una, a seconda di dove mancano le clip all'interno della ripresa.

Per importare un gruppo di clip estese, selezionatene una per importarle tutte. Selezionando più di una clip estesa, verrebbero importati duplicati di tutto il gruppo di clip estese, come clip duplicate nel pannello Progetto.

Se il gruppo di clip estese si estende anch'esso su due schede P2 o XDCAM EX, prima di eseguire l'importazione copiate le strutture di directory complete di entrambi sulle cartelle dello stesso livello nel disco rigido. Solo per i supporti P2, in alternativa, potete importare le clip che si estendono su due schede P2, se entrambe le schede vengono montate simultaneamente nel computer.

In questo articolo sul sito Web ProVideo Coalition Colin Brougham spiega come Premiere Pro funziona in modo nativo con i supporti senza nastro (nessuna transcodifica).

- Importazione di risorse senza nastro in Browser multimediale
- Creare una sequenza HDV o HD
- Esportare in formato Panasonic P2

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Importazione di immagini fisse

Preparazione delle immagini fisse prima dell'importazione
Importazione di file di Photoshop e Illustrator
Importare sequenze di immagini fisse numerate come clip video

Potete importare immagini fisse individuali in Premiere Pro oppure importare una serie numerata di immagini fisse come sequenza. Potete importare immagini fisse individuali da applicazioni Adobe come Photoshop e Illustrator. Per informazioni sui formati di immagini fisse esportabili in Premiere Pro, consultate Formati di file supportati per l'importazione.

Un'immagine fissa importata usa la durata specificata nelle preferenze di Immagine fissa. Potete modificare la durata di un'immagine fissa in una sequenza.

La dimensione di fotogramma massima che può essere importata per immagini fisse e filmati è di 256 megapixel, con una dimensione massima di 32.768 pixel in una delle direzioni. Per ulteriori informazioni, consultate questo articolo sul blog Premiere Pro Work Area.

Preparazione delle immagini fisse prima dell'importazione

Torna all'inizio

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

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

Importazione di file di Photoshop e Illustrator

Torna all'inizio

Potete importare file da Adobe Photoshop 3.0 o versione successiva, oppure da Adobe Illustrator. Potete controllare come vengono importati i file con più livelli. Le aree vuote (trasparenti) dei file non convertiti in un unico livello diventano trasparenti dopo l'importazione in Premiere Pro perché la trasparenza è memorizzata come un canale alfa. Ciò consente di importare immagini da e sovrapporle a clip in altre tracce senza altre modifiche.

Potete importare i file Photoshop con più livelli in diversi modi: con i livelli selezionati importati come singole clip in un raccoglitore; con i livelli selezionati importati come singole clip in un raccoglitore e una sequenza; oppure con i livelli selezionati uniti in un'unica clip video.

Inoltre, potete importare file Photoshop contenenti video o animazioni, se essi vengono salvati da Photoshop nella modalità Animazione timeline.

Nota: *i livelli singoli portati da una composizione Photoshop a un progetto Premiere Pro potrebbero comportarsi in maniera diversa dal previsto.*

Importare un file Photoshop con più livelli

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

file con livelli.

Nota: *alcuni attributi dei livelli di Photoshop non sono supportati, ad esempio i metodi di fusione speciali e l'opzione Foratura. Per risultati ottimali, usate trasparenza e opacità semplici in Photoshop. Adobe Premiere Pro supporta la maggior parte dei metodi di fusione di Photoshop.*

Premiere Pro importa gli attributi applicati nel file originale, compresi posizione, opacità, visibilità, trasparenza (canale alfa), maschere di livello, livelli di regolazione, effetti livello comuni, tracciati di ritaglio livello, maschere vettoriali e gruppi di ritaglio. Durante l'esportazione in un formato che supporta i canali alfa, Photoshop esporta uno sfondo bianco come bianco opaco, mentre esporta uno sfondo a scacchiera come canale alfa trasparente.

L'importazione di file Photoshop con più livelli semplifica l'utilizzo della grafica creata in Photoshop. Quando Premiere Pro importa i file Photoshop come livelli non uniti, ciascun livello del file diventa una singola clip in un raccoglitore. Il nome di ogni clip è composto dal nome del livello seguito dal nome del file che lo conteneva. Ciascun livello viene importato con la durata predefinita selezionata per le immagini fisse in Preferenze.

Potete importare i file Photoshop contenenti video o animazioni come qualsiasi altro file Photoshop. Poiché ciascun livello viene importato nella durata predefinita dell'immagine fissa, il video o l'animazione importato può venire riprodotto a una velocità diversa da quella della relativa sorgente nel file Photoshop. Per far corrispondere la velocità, modificate la durata predefinita dell'immagine fissa prima di importare il file Photoshop. Ad esempio, se l'animazione Photoshop era stata creata a 30 fps e la frequenza dei fotogrammi del progetto Premiere è di 30 fps, in Preferenze, impostate la durata predefinita dell'immagine fissa in Premiere Pro su 30 fotogrammi.

Le opzioni selezionate nella finestra di dialogo Importa file con livelli determinano il modo in cui i livelli nel video o nell'animazione vengono interpretati al momento dell'importazione in Premiere Pro.

Dalla finestra di dialogo Importa, quando selezionate un file Photoshop contenente i livelli da importare, si apre la finestra di dialogo Importa documento Photoshop. Il menu a discesa Importa come fornisce le opzioni relative a come importare il file:

Unisci tutti i livelli Unisce tutti i livelli, importando il file in Premiere Pro come un'unica clip PSD ridotta a livello singolo.

Livelli uniti Unisce solo i livelli selezionati in Premiere Pro come un'unica clip PSD ridotta a livello singolo.

Livelli singoli Importa solo i livelli selezionati dall'elenco in un raccoglitore contenente una clip per ciascun livello sorgente.

Sequenza Importa solo i livelli selezionati, ognuno come una singola clip. Premiere Pro crea inoltre una sequenza contenente ogni clip in una traccia a parte e deposita tutte le clip nel rispettivo raccoglitore, nel pannello Progetto. Scegliendo Sequenza potete selezionare una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa Dimensioni metraggio:

- **Dimensioni documento** Modifica le dimensioni dei fotogrammi delle clip in modo che corrispondano alle dimensioni specificate nella finestra di dialogo Impostazioni sequenza.
- **Dimensioni livello** Fa corrispondere le dimensioni dei fotogrammi delle clip a quelle dei relativi livelli sorgente, nel file Photoshop.

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

Importazione di immagini Illustrator

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

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

Anche se i livelli di Illustrator vengono uniti in Premiere Pro, potete comunque modificarli selezionando la clip e scegliendo Modifica > Modifica originale.

Torna all'inizio

Importare sequenze di immagini fisse numerate come clip video

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

1. Impostate la frequenza fotogrammi per la sequenza di immagini fisse. Scegliete Modifica > Preferenze > Oggetti multimediali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Oggetti multimediali (Mac OS). Quindi selezionate una frequenza fotogrammi dal

menu Base temporale per oggetto indeterminato. Fate clic su OK.

2. Accertatevi che tutti i nomi dei file delle immagini fisse contengano lo stesso numero di cifre alla fine e abbiano l'estensione file corretta, ad esempio file000.bmp, file001.bmp e così via.
3. Scegliete File > Importa.
4. Trovate e selezionate il primo file numerato della sequenza, selezionate Immagini fisse numerate e fate clic su Apri. Quando l'opzione Immagini fisse numerate è attivata, Premiere Pro interpreta ciascun file numerato come un singolo fotogramma di una clip video.

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

- Modificare la velocità e la durata per una o più clip
- Creare e modificare file di Photoshop
- Ridimensionare le risorse
- Operazioni con Photoshop e Premiere Pro
- Preferenze di Oggetto multimediale

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Importazione di audio digitale

Utilizzo di audio da CD audio
Utilizzo di formati audio compressi
Utilizzo di audio proveniente da Adobe Soundbooth
Frequenza di campionamento audio supportate
Rendere conforme l'audio

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

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

Utilizzo di audio da CD audio

Torna all'inizio

Potete usare i file CD audio (CDA) in un progetto, ma prima di poterli importare in Premiere Pro dovete convertirli in un formato supportato, ad esempio WAV o AIFF. Potete convertire i file CDA utilizzando un'applicazione audio come Adobe Audition®.
Nota: *verificate di aver acquistato i diritti d'autore o una licenza per tali diritti per le eventuali tracce audio utilizzate.*

Utilizzo di formati audio compressi

Torna all'inizio

La musica memorizzata in formati come MP3 e WMA viene compressa con un metodo che riduce la qualità dell'audio originale. Per riprodurre l'audio compresso, Premiere Pro deve decomprimere il file ed eventualmente ricampionarlo per adattarlo alle impostazioni di output. Anche se Premiere Pro utilizza un ricampionatore, per ottenere i risultati migliori si consiglia di utilizzare una versione non compressa o CD audio della clip audio ogni volta che ciò sia possibile.

Utilizzo di audio proveniente da Adobe Soundbooth

Torna all'inizio

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

Frequenza di campionamento audio supportate

Torna all'inizio

Premiere Pro supporta in modo nativo le seguenti frequenze di campionamento audio:

- 8000 Hz
- 11025 Hz
- 22050 Hz
- 32000 Hz
- 44100 Hz
- 48000 Hz
- 96000 Hz

Rendere conforme l'audio

Torna all'inizio

Premiere Pro elabora ogni canale audio, compresi i canali di clip video, come dati a 32 bit a virgola mobile alla frequenza di campionamento della sequenza. Questa elaborazione garantisce prestazioni di montaggio e qualità audio ottimali. Premiere Pro rende conforme alcuni tipi di audio in base al formato a 32 bit e alla frequenza di campionamento della sequenza. Se è necessario rendere conforme l'audio, l'operazione viene effettuata quando il file viene importato in un progetto per la prima volta. Questo richiede tempo e spazio su disco. Quando ha inizio la procedura per rendere conforme l'audio, una barra di avanzamento viene visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra di Premiere Pro. Premiere Pro salva l'audio reso conforme in file di anteprima audio cfa. Potete determinare dove salvare i file di anteprima audio specificando una posizione per il disco di memoria virtuale nella sezione Anteprime audio della finestra di dialogo Impostazioni progetto.

Prima che venga completata l'elaborazione di conformità potete comunque lavorare con i file audio e perfino applicare loro gli effetti. Tuttavia potete ottenere l'anteprima solo delle parti dei file che sono già state elaborate. Durante la riproduzione non sentirete invece le sezioni che non sono ancora state rese conformi.

Queste regole determinano i tipi di audio che vengono resi conformi:

Audio non compresso

- Premiere Pro non rende conforme l'audio nelle clip non compresse che erano state registrate in una delle frequenze di campionamento con supporto nativo quando tali clip vengono utilizzate nelle sequenze con frequenze di campionamento corrispondenti.
- Premiere Pro rende conforme l'audio di clip non compresse utilizzate in sequenze con frequenze di campionamento senza corrispondenza. Tuttavia l'elaborazione viene effettuata solo al momento dell'esportazione delle sequenze o della creazione di file di anteprima audio.
- Premiere Pro non rende conforme l'audio nei formati non compressi che non erano stati registrati in una frequenza di campionamento con supporto nativo. Nella maggior parte dei casi, aumenterà il campionamento dell'audio fino alla frequenza di campionamento supportata più vicina oppure fino a una frequenza di campionamento supportata che è un multiplo pari della frequenza di campionamento dell'audio sorgente. Ad esempio, aumenterà il campionamento di una sorgente da 11024 Hz fino a 11025 Hz, in quanto essa è la frequenza supportata più vicina e non vi è una frequenza supportata che sia un multiplo pari di 11024.

Audio compresso

- Premiere Pro rende conforme tutto l'audio compresso, come ad esempio l'audio presente nei file MP3, WMA, MPEG o nei file MOV compressi. In questo caso l'elaborazione viene effettuata alla frequenza di campionamento del relativo file sorgente. Ad esempio, renderà conforme un file mp3 da 44100 Hz a 44100 Hz. Tuttavia, se l'audio reso conforme viene utilizzato in una sequenza con una frequenza di campionamento non corrispondente, come quando una clip da 44100 Hz viene utilizzata in una sequenza da 44000 Hz, l'audio verrà riprodotto alla frequenza di campionamento della sequenza, senza che sia necessario renderlo ulteriormente conforme.

Premiere Pro non rende conforme un file che era stato reso conforme in una sequenza quando lo importate in un'altra sequenza con la stessa frequenza di campionamento audio, purché non abbiate spostato o rinominato il file dopo averlo reso conforme. Premiere Pro conserva la posizione di tutti i file che sono stati resi conformi nel Database cache multimediale.

Per evitare di rendere conforme l'audio, usate il software di montaggio audio, o il software di trascodifica, per convertire i file in formati non compressi con supporto nativo, con le frequenze di campionamento supportate.

Oltre a rendere conformi alcuni file, Premiere Pro crea anche un file pek per qualsiasi file contenente audio, la prima volta che esso viene importato in un progetto. Tali file pek vengono utilizzati per disegnare le forme d'onda audio nelle timeline. Premiere Pro memorizza i file pek nella posizione specificata per i file della cache multimediale attraverso il riquadro Oggetto multimediale della finestra di dialogo Preferenze.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Importazione di sequenze, elenchi di clip, librerie e composizioni

Importare clip da progetti Adobe OnLocation mediante Browser multimediale
Importazione di progetti Premiere Pro precedenti
Importare le sequenze selezionate dai progetti di Premiere Pro
Importare un progetto di Premiere Elements (solo Windows)
Importazione di librerie (solo Windows)
Importazione di composizioni After Effects
Importare progetti EDL CMX3600

Importare clip da progetti Adobe OnLocation mediante Browser multimediale

Torna all'inizio

In Adobe OnLocation potete impostare i punti di attacco e stacco sulle clip. Quando importate una clip da un progetto Adobe OnLocation mediante il Browser multimediale, Premiere Pro mantiene tali marcatori di attacco e stacco. In Adobe OnLocation potete quindi contrassegnare con marcatori le porzioni di clip che intendete usare e selezionare solo tali porzioni da importare in Premiere Pro.

1. (Facoltativo) Se necessario, copiate il progetto Adobe OnLocation e le clip sul computer in cui è in esecuzione.
2. (Facoltativo) Se Browser multimediale non è aperto, scegliete Finestra > Browser multimediale per aprirlo.
3. Nel Browser multimediale, individuate il file di progetto Adobe OnLocation desiderato e selezionatelo.
4. Dal menu Visualizza come, scegliete progetto Adobe OnLocation.

   Le clip presenti nel file di progetto Adobe OnLocation selezionato vengono elencate nel riquadro a destra del Browser multimediale. Potete ordinare le clip in base ai relativi campi di metadati.
5. Selezionate le clip desiderate.
6. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate File > Importa da browser multimediale.
   - Nel Browser multimediale, fate clic con il pulsante destro del mouse su una delle clip selezionate. Selezionate Importa.
   - Trascinate le clip dal Browser multimediale e rilasciatele nel pannello Progetto. In Premiere Pro CS6, potete importare le clip trascinandole sulla scheda Progetto.

Importazione di progetti Premiere Pro precedenti

Torna all'inizio

Potete aggiungere il contenuto di un progetto creato con Premiere Pro CS3 su Mac OS o Windows. Inoltre, in Windows, potete importare un progetto creato con le vecchie versioni di Premiere Pro oppure Premiere 6.0 o 6.5. Le clip e le sequenze del progetto importato vengono aggiunte al pannello Progetto in un raccoglitore denominato in base al progetto importato. La gerarchia dei raccoglitori del progetto importato viene conservata all'interno del nuovo raccoglitore. Transizioni ed effetti obsoleti non vengono mantenuti. Fate attenzione quando importate un progetto in un altro progetto che usa una base temporale o una frequenza di campionamento audio diversa: queste differenze possono influire sul posizionamento del montaggio e sulla qualità dell'audio.

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

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

Nota: *nelle precedenti versioni di Adobe Premiere gli storyboard erano memorizzati in file indipendenti dai file di progetto. In Premiere Pro tutte le funzioni storyboard si trovano nel pannello Progetto. In Windows, potete importare i file storyboard creati in precedenti versioni scegliendo File > Importa.*

Importare le sequenze selezionate dai progetti di Premiere Pro

Torna all'inizio

Potete importare una o più sequenze da un altro progetto Premiere Pro.

Per facilitare l'importazione delle risorse per una sequenza con la sequenza stessa, consolidate innanzitutto il progetto contenente la sequenza. Raccogliete i file e copiateli in una nuova posizione con Project Manager.

1. Selezionate File > Importa, individuate il file di progetto contenente le sequenze desiderate e selezionatele.
2. Fate clic su Apri.
3. Nella finestra di dialogo Importa progetto, scegliete se importare il progetto intero o le sequenze selezionate, quindi fate clic su OK.

4. Nella finestra di dialogo Importa sequenza Premiere Pro, selezionate le sequenze da importare e fate clic su OK.

Torna all'inizio

Importare un progetto di Premiere Elements (solo Windows)

1. Scegliete File > Apri progetto.
2. Individuate un file di progetto di Adobe Premiere Elements, con estensione PREL.
3. Fate clic su Apri.

Premiere Pro converte il file di progetto di Premiere Elements in un file di progetto di Adobe Premiere Pro.

Torna all'inizio

Importazione di librerie (solo Windows)

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

Torna all'inizio

Importazione di composizioni After Effects

Potete importare composizioni After Effects come qualsiasi altro tipo di file supportato, utilizzando il comando File > Importa. Potete esportare un file progetto Premiere Pro da After Effects e aprirlo per elaborarlo in Premiere Pro. Inoltre potete copiare e incollare livelli e risorse da Premiere Pro in After Effects e viceversa. Se disponete di Adobe Creative Suite Production Premium o Adobe Creative Suite Master Collection potete creare o importare composizioni After Effects utilizzando Adobe Dynamic Link. Potete inoltre selezionare le clip in una timeline di Premiere Pro e sostituirle con una composizione After Effects mediante Adobe Dynamic Link. Adobe Dynamic Link permette di visualizzare in entrambe le applicazioni le modifiche apportate a un file con una delle due applicazioni, senza necessità di rendering.

Per spostare un progetto After Effects da un computer a quello utilizzato per Premiere Pro, accertatevi di spostare anche tutti i file associati al progetto After Effects.

Importare composizioni After Effects

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete File > Importa, quindi individuate il file AEP desiderato.
   - (Solo Production Premium) Scegliete File > Adobe Dynamic Link > Importa composizione After Effects.
2. Selezionate il file AEP e fate clic su Apri.

   Se il progetto After Effects contiene più composizioni, viene aperta la finestra di dialogo Importa composizione After Effects.
3. Selezionate una o più composizioni. Tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per selezionare più composizioni contigue.
   Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per selezionare composizioni non contigue.

In Premiere Pro le composizioni After Effects selezionate vengono importate e inserite nel pannello Progetto. Se avete selezionato più composizioni, Premiere Pro crea un raccoglitore con il nome del file AEP e inserisce in esso le composizioni.

Torna all'inizio

Importare progetti EDL CMX3600

Potete importare file di progetto in formato file EDL.

1. Selezionate File > Importa, individuate il file di progetto contenente il file EDL desiderato e selezionatelo.
2. Fate clic su Apri.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Importazione di file di progetto XML da Final Cut Pro

Importare un file XML da Final Cut Pro
Dati delle clip di Final Cut Pro
Effetti e transizioni di Final Cut Pro
Modalità composite di Final Cut Pro
Multiclip di Final Cut Pro

Potete importare come file XML da Final Cut Pro interi progetti, clip selezionate o sequenza selezionate. In Premiere Pro, i raccoglitori e le clip mantengono la stessa gerarchia e gli stessi nomi che avevano nei progetti sorgente Final Cut Pro. Inoltre, in Premiere Pro vengono mantenuti i marcatori di sequenza, le impostazioni della sequenza, il layout delle tracce, le tracce bloccate e i punti iniziali del codice di tempo della sequenza dei progetti sorgente Final Cut Pro. Premiere Pro importa il testo dai generatori di testo di Final Cut Pro a titoli di Premiere Pro.
Nota: *non potete importare file nativi di progetti Final Cut Pro, ma solo file XML esportati da Final Cut Pro. Da Premiere Pro potete esportare file XML per Final Cut Pro. Gli effetti che vengono tradotti da Premiere Pro sono gli stessi che vengono importati da un file Final Cut Pro XML.*
Nel sito Web di Adobe è disponibile un'esercitazione video di Joost van der Hoeven sullo scambio di informazioni tra Final Cut Pro e Premiere Pro mediante l'utilizzo di progetti XML.

Per un elenco degli elementi in Premiere Pro che vengono tradotti da un file Final Cut Pro XML, consultate Dati delle clip di Final Cut Pro, Effetti e transizioni di Final Cut Pro, Modalità composite di Final Cut Pro e Multiclip di Final Cut Pro. Per ulteriori informazioni, consultate anche il file PDF (Appendice D: Lavorare con Final Cut Pro) tratto da Editor's Guide to Premiere Pro di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.

Consultate questo articolo di blog sugli aggiornamenti Premiere Pro CS5 (5.0.2), che comprendono diversi miglioramenti per l'esportazione XML per Final Cut Pro.

In questa esercitazione video su AdobeTV Robbie Carman spiega come esportare un progetto Final Cut Pro e importarlo in Premiere Pro. Sono inoltre incluse informazioni sulla lettura degli errori segnalati nel rapporto sulla traduzione.

In questo articolo disponibile sul sito Web di Adobe sono riportati collegamenti verso altre risorse utili sull'importazione di progetti Final Cut Pro.

Importare un file XML da Final Cut Pro

Torna all'inizio

1. Esportate un file XML da Final Cut Pro. Per ulteriori informazioni, consultate la guida di Final Cut Pro.
2. In Final Cut Pro, chiudete il progetto sorgente.
3. In Premiere Pro, scegliete File > Importa.
4. Individuate il file XML e fate clic su Apri.

Dati delle clip di Final Cut Pro

Torna all'inizio

I dati delle clip nei campi Description (Descrizione), Scene (Scena), ShotTake (Ripresa) e LogNote (Nota registro) di Final Cut Pro compaiono come campi di metadati con gli stessi nomi in Premiere Pro.

Effetti e transizioni di Final Cut Pro

Torna all'inizio

In Premiere Pro vengono mantenuti gli effetti di movimento e opacità di base e i relativi fotogrammi chiave presenti nei progetti sorgente Final Cut Pro. Inoltre, in Premiere Pro vengono convertiti alcuni effetti e transizioni di Final Cut Pro, come descritto nelle tabelle seguenti (le opzioni di Final Cut Pro sono riportate in inglese, con traduzione di riferimento tra parentesi).

Conversione degli effetti video di Final Cut Pro

Effetto di Final Cut Pro	Effetto di Premiere Pro
Ritaglia	Ritaglia
Eight-Point Garbage Matte (Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati)	Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati
Four-Point Garbage Matte (Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati)	Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati
Gaussian Blur (Controllo sfocatura) (purché la selezione dei canali in Final Cut Pro sia Alfa+RGB)	Controllo sfocatura

Luma Key (Trasparenza luma)	Trasparenza luma
Three-Way Color Corrector (Correttore colori a tre vie)	Correttore colori a tre vie

Conversione delle transizioni video di Final Cut Pro

Transizione di Final Cut Pro	Transizione di Premiere Pro
Dip To White (Dissolvi al bianco)	Dissolvi al bianco
Dip to [color] (Dissolvi al [colore])	Oscura immagine
Transizioni Edge Wipe (Comparsa laterale)	Comparsa, con la direzione della comparsa arrotondata alla direzione più vicina tra le otto direzioni supportate da Premiere Pro.
Altre transizioni video	Dissolvenza incrociata

Conversione degli effetti audio di Final Cut Pro

Effetto audio di Final Cut Pro	Effetto audio di Premiere Pro
Valori e fotogrammi chiave di livello audio	Valori e fotogrammi chiave di volume della clip audio
Valori e fotogrammi chiave di panning audio	Valori e fotogrammi chiave di panning traccia
Low Pass Filter (Filtro passa basso)	Passa basso
High Pass Filter (Filtro passa alto)	Passa alto
Band Pass Filter (Filtro passa banda)	Passa banda

Conversione di transizioni audio di Final Cut Pro

Transizione audio di Final Cut Pro	Transizione audio di Premiere Pro
Cross Fade (0 dB) (Dissolvenza incrociata 0 dB)	Guadagno costante
Cross Fade (3 dB) (Dissolvenza incrociata 3 dB)	Potenza costante
Altre transizioni	Potenza costante

Torna all'inizio

Modalità composite di Final Cut Pro

In Premiere Pro vengono mantenuti gli effetti di movimento e opacità di base e i relativi fotogrammi chiave presenti nei progetti sorgente Final Cut Pro. Le modalità composite di Final Cut Pro vengono convertite in Premiere Pro come descritto nella tabella che segue (le opzioni di Final Cut Pro sono riportate in inglese, con traduzione di riferimento tra parentesi).

Modalità di Final Cut Pro	Modalità di Premiere Pro
Normal (Normale)	Normal (Normale)
Aggiungi	Scherma lineare (Aggiungi)
Subtract (Sottrai)	Non supportato
Difference (Differenza)	Difference (Differenza)
Multiply (Moltiplica)	Multiply (Moltiplica)
Scolora	Scolora
Overlay (Sovrapponi)	Overlay (Sovrapponi)
Hard Light (Luce intensa)	Hard Light (Luce intensa)

Luce soffusa	Luce soffusa
Darken (Scurisci)	Darken (Scurisci)
Lighten (Schiarisci)	Lighten (Schiarisci)
Travel Matte Alpha (Mascherino in movimento alfa)	Non supportato
Travel Matte Luma (Mascherino in movimento luma)	Non supportato

Torna all'inizio

Multiclip di Final Cut Pro

In Premiere Pro le multiclip non ridotte di Final Cut Pro, con un massimo di quattro input, vengono convertite in sequenze multicamera. Premiere Pro converte le multiclip ridotte in singole clip.

Nota: *in Premiere Pro, quando tentate di importare una multiclip con più di quattro input, viene visualizzato un messaggio di avvertenza.*
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Acquisizione in batch e riacquisizione

L’archiviazione delle clip
Archiviare clip per acquisirle in batch
L’acquisizione in batch
Scelta delle impostazioni di acquisizione in batch
Acquisire le clip in batch
Risolvere i problemi di acquisizione in batch
Importare ed esportare elenchi batch
Riacquisire le clip

L’archiviazione delle clip

Torna all'inizio

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

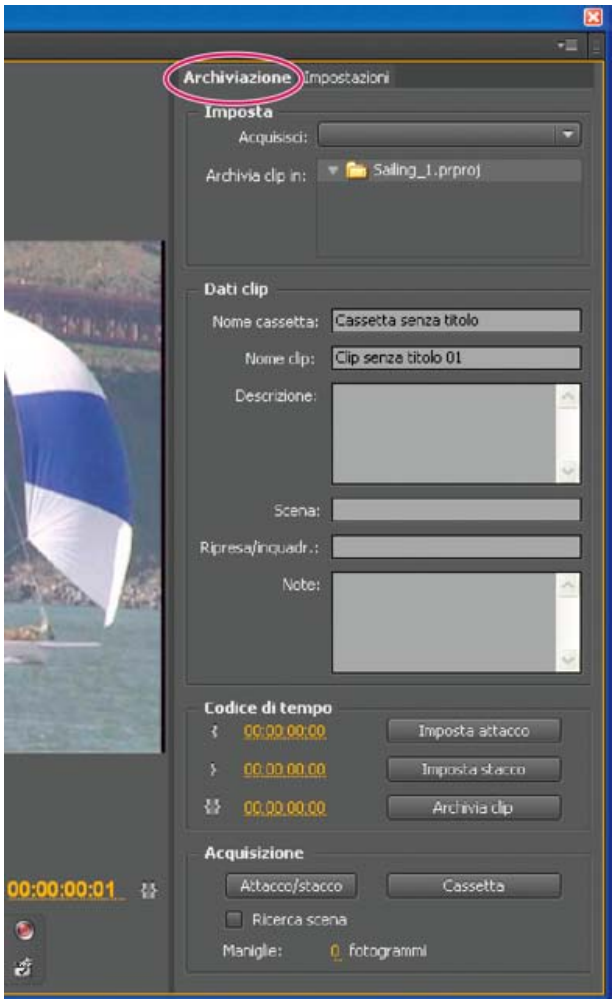
Se avete un elenco di punti di attacco e stacco, potete archiviarli manualmente senza un dispositivo in linea: immettete semplicemente i punti di attacco e stacco di ogni clip e fate clic sul pulsante Archivia clip. Potete anche archiviare i numeri di fotogramma usando un programma di archiviazione o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

Potete inoltre archiviare le clip in modo interattivo, impostando i punti di attacco e stacco durante la riproduzione del nastro sorgente.

Archiviare clip per acquisirle in batch

Torna all'inizio

1. Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l’anteprima.
2. Inserite una cassetta nel dispositivo. Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.
3. Usate i comandi del pannello Acquisizione per passare al primo fotogramma della prima ripresa e fate clic sul pulsante Imposta attacco. Quindi, passate all’ultimo fotogramma della ripresa e fate clic sul pulsante Imposta attacco.
4. Nell’area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.
5. Se volete acquisire fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip, inserite il numero di fotogrammi per queste maniglie nell’impostazione Maniglie della sezione Acquisizione.
6. Fate clic sul pulsante Archivia clip nell’area Codice di tempo del riquadro Archiviazione per archiviare la clip individuata. Alla richiesta, assegnate un nome alla clip. Premiere Pro archivia la clip inserendo un file non in linea nel pannello Progetto.
7. Per registrare le singole riprese da sottoporre all’acquisizione in batch, ripetete i passaggi da 2 a 6.



Pannello Acquisizione con la scheda Archiviazione attiva

Per l'archiviazione di HDV e altri formati con GOP lunghi, aggiungete le maniglie nell'impostazione Maniglie della sezione Acquisizione. A causa della natura dei formati con GOP lunghi, si possono verificare inesattezze negli effettivi contenuti multimediali. L'aggiunta di maniglie fa sì che vengano mantenuti i fotogrammi necessari per il montaggio ed eventualmente la riacquisizione.

Archiviare le clip in modo interattivo

1. Assicuratevi che il dispositivo sia collegato e in modalità VTR o VCR (non Videocamera), quindi scegliete File > Acquisisci.
2. Nel riquadro Archiviazione, immettete i valori da usare come impostazioni predefinite nelle sezioni Impostazioni e Dati clip.
3. Riproducete il nastro. Fate clic su Imposta attacco o Imposta stacco in qualsiasi momento, anche durante la riproduzione del nastro. Se necessario, ripetete l'operazione.
4. Dopo avere impostato i punti di attacco e stacco desiderati, fate clic su Archivia clip, verificate i dati della clip e fate clic su OK.
   Potete regolare leggermente il codice di tempo usando i tasti + (più) o – (meno). Ad esempio, per aggiungere cinque fotogrammi alla fine del punto di stacco, selezionate l'intero codice di tempo dello stacco, digitate +5 e premete Invio.

Suggerimenti per archiviare le clip in modo interattivo

- Impostate le opzioni nel riquadro Archiviazione del pannello Acquisizione. Premiere Pro usa i dati correnti nelle sezioni Imposta e Dati clip come impostazioni predefinite per l'archiviazione di clip successive. Se desiderate archiviare una serie di clip nello stesso raccoglitore con dati di archiviazione simili, salvate il lavoro specificando i dati clip prima di avviare l'archiviazione della serie di clip. Quando fate clic sul pulsante Archivia clip, compare una finestra di dialogo che consente di accettare o modificare i dati della clip.
- Specificate un nome per il nastro nella sezione Dati clip. Premiere Pro richiede questo nome ogni volta che avviate un'acquisizione in batch.
- Il Nome clip nella sezione Dati clip viene integrato automaticamente con una progressione numerica. Per numerare una serie di clip con nomi che iniziano con "Inseguimento", ad esempio digitate Inseguimento 01, con il numero alla fine del nome. Alle clip archiviate in seguito viene assegnato automaticamente il numero successivo, in questo esempio "Inseguimento 02".
- Potete modificare le impostazioni del pannello Acquisizione in qualsiasi momento. Se ad esempio durante la riproduzione del nastro l'azione cambia, potete prepararvi ad acquisire la nuova azione selezionando un altro raccoglitore in cui archiviare le

clip successive o digitando un nome diverso per la descrizione o la scena. Non è necessario arrestare il nastro per modificare le impostazioni.

- Potete controllare il dispositivo e archiviare le clip tramite la tastiera. Per visualizzare o modificare le scelte rapide da tastiera, consultate le descrizioni strumenti per i comandi del pannello Acquisizione o scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.
- Per creare un nuovo file non in linea dovete fare clic su Archivia clip. Questo arresta il nastro mentre confermate i dati della clip per il nuovo file non in linea.

Torna all'inizio

L'acquisizione in batch

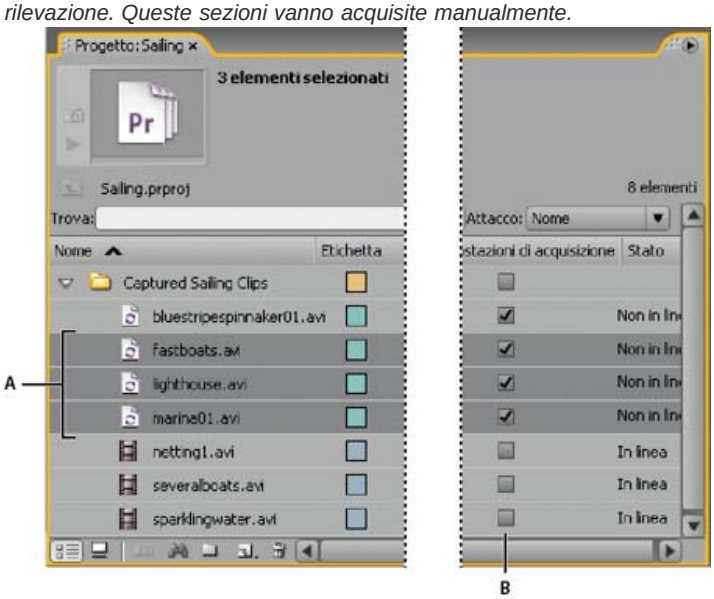
Premiere Pro supporta l'acquisizione in batch, ossia l'acquisizione automatica di più clip da un dispositivo controllabile senza l'intervento dell'utente. Potete definire un batch selezionando un gruppo di clip archiviate che vengono visualizzate come clip non in linea (segnaposto) nel pannello Progetto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

Per risparmiare tempo e ridurre il numero di clip da archiviare manualmente, provate la funzione Ricerca scena. Consultate Registrare le clip con rilevamento automatico delle scene.

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

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

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



Preparazione per l'acquisizione in batch
A. *Clip selezionate per l'acquisizione* ***B.*** *Opzione Impostazioni di acquisizione*

Torna all'inizio

Scelta delle impostazioni di acquisizione in batch

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

Per impostazione predefinita, Premiere Pro usa le impostazioni di acquisizione correnti del progetto per acquisire in batch le clip non in linea. Se un file non in linea ha impostazioni di acquisizione proprie, Premiere Pro le usa per acquisirlo. La clip ottenuta conserva tali impostazioni in modo che possa essere riacquisita con le medesime impostazioni. Ad esempio, se una clip non in linea è in formato HDV e il formato specificato nelle impostazioni di acquisizione del progetto è DV, Premiere Pro acquisisce la clip in formato HDV a meno che non modifichiate le impostazioni di acquisizione della clip. Potete ignorare le impostazioni di acquisizione di una clip scegliendo l'opzione Ignora impostazioni di acquisizione nella finestra di dialogo Acquisisci in batch.

Determinare se una clip non in linea ha impostazioni di acquisizione proprie

È possibile determinare se una clip non in linea ha proprie.

❖ Nel pannello Progetto, scorrete verso destra fino alla colonna Impostazioni di acquisizione. Se la colonna è nascosta, scegliete Visualizzazione metadati dal menu del pannello Progetto. Quindi fate clic sul triangolo di fianco a Metadati progetti di Premiere per esporre i nomi delle colonne. Selezionate Impostazioni di acquisizione. Fate clic su OK.
Se un file non in linea dispone di impostazioni di acquisizione proprie, la corrispondente casella della colonna è selezionata.

Modificare le impostazioni di acquisizione di una clip non in linea

È possibile modificare le impostazioni di acquisizione di una clip non in linea. Ad esempio, potete acquisire la clip a una risoluzione maggiore di quella con cui è stata inizialmente acquisita o archiviata.

1. Selezionate la clip nel pannello Progetto,
2. Scegliete Clip > Impostazioni di acquisizione > Configura acquisizione.

   Si apre la finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione.

3. Consultate Specificare le impostazioni di acquisizione.

Rimuovere le impostazioni di acquisizione di una clip non in linea

1. Nel pannello Progetto, selezionate una clip.
2. Scegliete Clip > Impostazioni di acquisizione > Cancella impostazioni di acquisizione.

   Per impostazione predefinita, Premiere Pro acquisisce la clip usando le impostazioni di acquisizione del progetto.

Acquisire le clip in batch

Torna all'inizio

1. Selezionate le clip non in linea da acquisire, quindi scegliete File > Acquisisci in batch.
2. Nella finestra di dialogo Acquisizione in batch, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Se volete acquisire alcuni fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco definiti per le singole clip del batch, scegliete Acquisizione con maniglie e inserite il numero di fotogrammi per le maniglie.
     Nota: *il numero di fotogrammi qui immessi sarà aggiunto al numero impostato per le maniglie nel pannello Acquisizione.*
   - Se volete sostituire le impostazioni di acquisizione delle singole clip nel batch con le impostazioni predefinite del progetto, scegliete Ignora impostazioni di acquisizione.
3. Verificate che il videoregistratore e la videocassetta sorgente siano impostati correttamente per l'acquisizione, quindi fate clic su OK.
4. Nella finestra di dialogo Inserite la cassetta, inserite il nastro richiesto e fate clic su OK. Se l'acquisizione deve essere eseguita da più nastri, siate pronti a inserirli subito quando richiesto.
5. Per interrompere l'acquisizione in batch, fate clic sul pulsante Interrompi nel pannello Acquisizione oppure premete il tasto Esc.

Risolvere i problemi di acquisizione in batch

Torna all'inizio

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

- Lo stato di ogni clip deve essere Non in linea. Verificate lo stato nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto. Se la clip non è in linea, selezionate la clip nel pannello Progetto e scegliete Progetto > Scollega oggetto multimediale. Se selezionate più clip e alcune sono in linea, Premiere Pro acquisisce solo i file non in linea.
- Le opzioni Nome cassetta, Inizio oggetto multimediale e Fine oggetto multimediale, nella finestra di dialogo Modifica file non in linea, devono essere specificate per ogni file non in linea. Il comando Acquisisci in batch è disponibile se almeno uno dei file non in linea selezionati contiene queste impostazioni, ma verranno acquisite solo le clip con tutte e tre le impostazioni richieste. Se necessario, verificate le impostazioni nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto o fate doppio clic sui singoli file non in linea per modificarne le impostazioni.
- La registrazione di video, audio o entrambi deve essere supportata dal dispositivo di acquisizione selezionato. Ad esempio, l'audio non verrà acquisito se il dispositivo non è in grado di farlo. Se esistono impostazioni che non possono essere acquisite, l'acquisizione in batch si interrompe e compare una finestra di dialogo di errore.
- Il nome del file delle clip, così com'è indicato nella finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione, non può essere uguale a quello di una clip esistente. Se necessario, fate doppio clic sui singoli file non in linea per verificare l'assenza di duplicati. Se selezionate un file non in linea con un nome duplicato per l'acquisizione in batch, il nome della clip viene leggermente modificato al momento dell'acquisizione. In questo modo, il file avente lo stesso nome non viene sovrascritto.

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

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

Torna all'inizio

Importare ed esportare elenchi batch

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

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

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

Torna all'inizio

Riacquisire le clip

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

1. Per ignorare le impostazioni di acquisizione per una o più clip da riacquisire, specificate le Impostazioni di acquisizione della clip.
2. Nel pannello Progetto selezionate tutte le clip da riacquisire. Per selezionare clip in raccoglitori diversi, usate la visualizzazione Elenco, che consente di visualizzare più raccoglitori.
3. Scegliete Progetto > Rendi non in linea. Le clip selezionate vengono separate dai rispettivi file sorgente.
4. Nella finestra di dialogo Rendi non in linea, specificate se i file supporto sorgente devono restare sul disco o devono essere cancellati.
5. Con i file non in linea sempre selezionati, scegliete File > Acquisisci in batch. Se necessario, regolate le impostazioni.
6. Verificate che il videoregistratore e la videocassetta sorgente siano impostati correttamente per l'acquisizione, quindi fate clic su OK.
7. Al termine della riacquisizione, salvate il progetto.

In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive potete riacquisire le clip unite non in linea. La clip unita diventa una clip in linea solo dopo che tutte le clip componenti sono state acquisite.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Acquisizione di video DV o HDV

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

È possibile acquisire riprese DV o HDV da dispositivi XDCAM o P2. Se il computer dispone di una scheda di acquisizione o di un dispositivo di terze parti supportato, l'acquisizione può avvenire mediante le porte SDI. Inoltre, il computer deve disporre dei relativi driver.

In una sequenza realizzata con un predefinito DV o HDV, le impostazioni di acquisizione sono impostate rispettivamente per l'acquisizione DV o HDV. Tuttavia potete modificare le impostazioni di acquisizione in DV o HDV dal pannello Acquisizione di un progetto avviato.

Durante le fasi di acquisizione e anteprima, potete scegliere di vedere l'anteprima dei video DV nella finestra di acquisizione. Solo su Windows potete vedere l'anteprima dei video HDV nella finestra di acquisizione. Non è possibile, tuttavia, vedere l'anteprima dei filmati HDV nella finestra di acquisizione durante questa fase. Nella finestra viene visualizzata la dicitura Acquisizione durante la fase di acquisizione dei filmato HDV.

Importante: *potete trasferire e importare risorse DVCPRO HD, XDCAM HD, XDCAM EX e AVCHD dai rispettivi supporti senza ricorrere all'acquisizione. L'acquisizione richiede un tempo superiore rispetto al trasferimento e non conserva tutti i metadati. Per ulteriori informazioni, consultate Importazione di risorse da formati senza nastro.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Acquisizione di video HD

Potete importare audio e video da un dispositivo HD con una porta SDI. Il computer in uso deve disporre di una scheda di acquisizione SDI supportata, con relativi driver e software. Analogamente, potete acquisire metraggio HD da sorgenti XDCAM SDI, purché sia installata una scheda di acquisizione XDCAM supportata e il rispettivo driver. Se l'installazione viene effettuata correttamente, i predefiniti HD vengono aggiunti al riquadro Predefiniti disponibili della finestra di dialogo Nuova sequenza. Vengono inoltre aggiunti i formati HD al menu Formato acquisizione nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni progetto.

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

Per informazioni sull'acquisizione di nastri da un dispositivo AJA e l'impostazione in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, guardate questo video di Walter Biscardi.

Importante: *potete trasferire e importare risorse DVCPRO HD, XDCAM HD, XDCAM EX e AVCHD dai rispettivi supporti senza ricorrere all'acquisizione. L'acquisizione richiede un tempo superiore rispetto al trasferimento e non conserva tutti i metadati. Per ulteriori informazioni, consultate Importazione di risorse da formati senza nastro.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Acquisizione e digitalizzazione

L’acquisizione e la digitalizzazione
Requisiti di sistema per l’acquisizione
Impostare le preferenze, il formato e le tracce di acquisizione
Acquisire da sorgenti video a tracce mono
Limiti di dimensione del file
Configurare il controllo dispositivo
Disattivare il controllo del dispositivo
Acquisire senza il controllo del dispositivo
Acquisire con il controllo del dispositivo
Verificare se il dispositivo è in linea
Registrare le clip con rilevamento automatico delle scene
Problemi comuni di acquisizione

In questa esercitazione video disponibile sul sito Web Creative Cow, Andrew Devis mostra come acquisire e acquisire in batch da nastro miniDV con Adobe Premiere Pro.

L’acquisizione e la digitalizzazione

Torna all'inizio

Per portare in un progetto di Premiere Pro delle riprese che non sono già sotto forma di file o set di file, potete acquisirle o digitalizzarle, a seconda del tipo di materiale sorgente:

Acquisire Potete acquisire video digitale da una videocamera dal vivo oppure da nastro, registrandolo dalla sorgente al disco rigido. Molte videocamere digitali e videoregistratori possono registrare il video su nastro. Prima di poter esser utilizzato in un progetto, il video deve essere acquisito dal nastro al disco rigido. In Premiere Pro il video viene acquisito mediante una porta digitale, ad esempio una porta FireWire o SDI installata sul computer. Le riprese vengono quindi salvate da Premiere Pro come file su disco e importate in un progetto come clip. Potete utilizzare Adobe After Effects per avviare Premiere Pro e iniziare il processo di acquisizione. In alternativa, per acquisire i video potete avvalervi di Adobe OnLocation.

Digitalizzare Potete digitalizzare il video analogico da una videocamera analogica dal vivo oppure da un dispositivo analogico a nastro. È necessario digitalizzare il video analogico in modo che possa essere memorizzato sul computer ed elaborato. Quando una scheda o un dispositivo di digitalizzazione è installato nel computer, è possibile digitalizzare il video mediante il comando Acquisisci. Le riprese vengono quindi salvate da Premiere Pro come file su disco e importate in un progetto come clip.

Per un’esercitazione video sull’acquisizione e l’importazione di risorse, consultate www.adobe.com/go/vid0231_it.

Nota: *durante l’acquisizione delle riprese è possibile monitorare i livelli audio nel pannello Controlli principali audio.*

Requisiti di sistema per l’acquisizione

Torna all'inizio

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

- Per riprese DV o HDV, è necessario uno dei seguenti componenti:
  - Scheda di acquisizione o porta compatibile con OHCI IEEE 1394 (FireWire, i.Link).
  - Scheda di acquisizione non compatibile con OHCI IEEE 1394 con predefiniti, driver e plug-in specifici per Premiere Pro.
- Per il metraggio HD o SD riproducibile su un dispositivo con output SDI o componente, è necessaria una scheda di acquisizione HD o SD supportata munita di input SDI o componente.
- Per il metraggio HD o SD memorizzato su supporto da videocamere basate su file, è necessario un dispositivo collegato al computer in grado di leggere tale supporto.
- Per registrare audio da sorgenti analogiche, è necessaria una scheda audio supportata con ingresso audio analogico.
- Un codec (modulo di compressione/decompressione) per il tipo di metraggio da acquisire. Premiere Pro usa codec propri per importare riprese DV e HDV. Per altri tipi sono disponibili codec software plug-in. I codec hardware sono incorporati in alcune schede di acquisizione.
- Un disco rigido in grado di supportare la velocità dati del tipo di metraggio da acquisire.
- Spazio su disco sufficiente per il metraggio acquisito.
  Nota: *la lunghezza della clip acquisita potrebbe essere limitata dal sistema operativo o dal formato del disco rigido.*
- Un progetto creato con un predefinito nella finestra di dialogo Nuovo progetto, in cui tutte le impostazioni corrispondono al metraggio da acquisire.

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

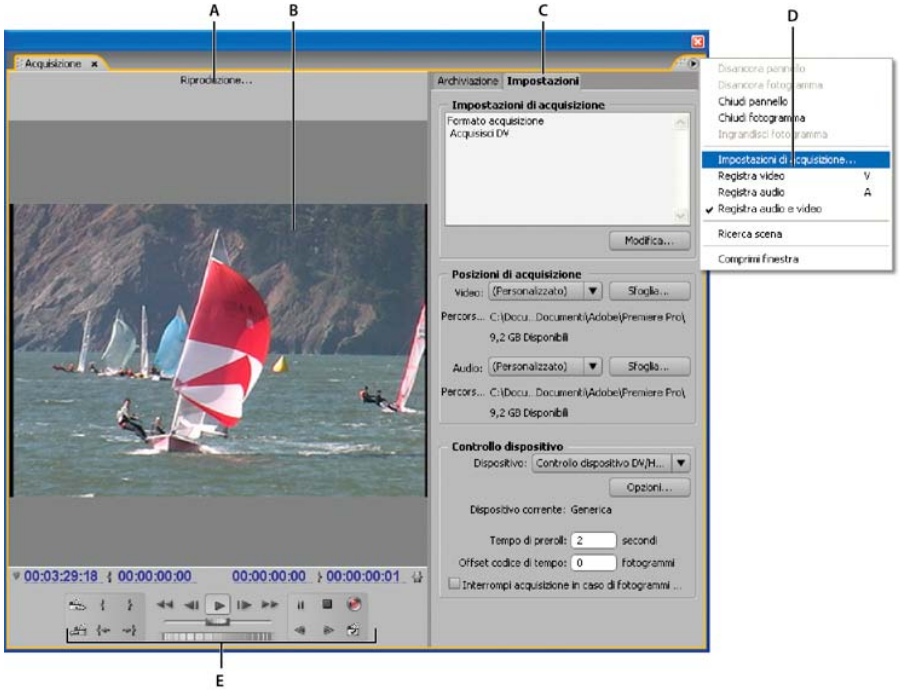
Torna all'inizio

Impostare le preferenze, il formato e le tracce di acquisizione

Utilizzate il pannello Acquisizione, scegliendo File > Acquisizione, per acquisire video e audio di tipo digitale o analogico. Questo pannello comprende un'anteprima del video che viene acquisito e dei comandi per la registrazione con o senza controllo del dispositivo. Il pannello Acquisizione contiene inoltre il riquadro Impostazioni che consente di modificare le impostazioni di acquisizione e il riquadro Archiviazione che consente di archiviare le clip per l'acquisizione in batch. Per comodità, alcune opzioni sono disponibili sia nel pannello Acquisizione che nel menu dello stesso pannello.

Alcuni dispositivi sorgente, ad esempio videocamere e videoregistratori, possono essere controllati direttamente dal pannello Acquisizione. Il computer deve disporre di un controller IEEE1394, RS-232 o RS-422 compatibile con Premiere Pro. Se il dispositivo sorgente usato è privo di tali interfacce, potete comunque utilizzare il pannello Acquisizione, ricorrendo ai controlli del dispositivo per l'avvio, l'arresto e l'impostazione del dispositivo stesso.

Nota: *quando non è necessario acquisire file in Adobe Premiere Pro, chiudete il pannello Acquisizione. Quando è aperto, il pannello Acquisizione costituisce l'attività principale. Pertanto, se rimane aperto durante il montaggio o la visualizzazione in anteprima del video, viene disattivato l'output verso il dispositivo sorgente. Inoltre, se il pannello Acquisizione resta aperto, è possibile che si verifichi un calo delle prestazioni.*



Pannello Acquisizione

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

Specificare le impostazioni di acquisizione

1. Con un progetto aperto, scegliete File > Acquisizione e selezionate la scheda Impostazioni.
2. Nel riquadro Impostazioni di acquisizione, fate clic su Modifica.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Formato acquisizione.
4. Fate clic su OK.
   Nota: *per l'acquisizione di formati DV, Premiere Pro usa QuickTime come contenitore per il codec DV in Mac OS; in Windows viene invece usato il formato AVI. Per l'acquisizione HDV, Premiere Pro usa il formato MPEG. Per altri formati, dovete usare una scheda di acquisizione video per la digitalizzazione o l'acquisizione. Consultate Digitalizzazione di video analogico e Acquisizione di video HD.*

Impostare le preferenze di acquisizione

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Acquisizione (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Acquisizione (Mac OS).
2. Specificate se in presenza di fotogrammi saltati desiderate annullare l'acquisizione, creare un report o generare un file di registro per il batch.
3. Specificate se usare il codice di tempo di controllo dispositivo. Se è installato il controllo dispositivo, Premiere Pro può registrare il codice di tempo fornito dal modulo di controllo invece di registrare eventuale codice di tempo scritto nel nastro sorgente.

Selezionare le tracce per l'acquisizione

1. Per aprire il pannello Acquisizione, selezionate File > Acquisizione.
2. Nel pannello Acquisizione fate clic sul menu del pannello.
3. Selezionate o deselezionate Registra video, Registra audio o Registra audio e video, a seconda dell'opzione desiderata.

Acquisire da sorgenti video a tracce mono

Torna all'inizio

Potete acquisire da sorgenti contenenti canali audio stereo o 5.1 in modo che ogni canale audio venga automaticamente mappato sulla propria traccia audio mono. La preferenza Mono per Formato traccia predefinito abilita questo comportamento per le riprese acquisite da sorgenti a più canali e per i file importati con più canali. Per ulteriori informazioni sull'associazione dei canali audio, consultate Associazione di canali audio sorgente e di output.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Nell'area Mappatura canale sorgente della finestra di dialogo Preferenze, selezionate Mono dal menu Formato traccia predefinito.
3. Fate clic su OK.

Limiti di dimensione del file

Torna all'inizio

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

Il formato del disco rigido utilizzato incide fortemente sulla capacità di gestire file di grandi dimensioni. La formattazione FAT32 limita i file a 4 GB l'uno, corrispondenti a circa 18 minuti di metraggio DV. La formattazione NTFS non ha alcun limite di dimensione file. È consigliabile usare dischi formattati NTFS come dischi di memoria virtuale nei quali acquisire i video e per le unità disco rigido di destinazione in cui esportare i file video. Tuttavia, la dimensione file potrebbe essere limitata da altri componenti del sistema di montaggio video.

Configurare il controllo dispositivo

Torna all'inizio

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

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

Configurare un progetto per il controllo dispositivo

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

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Acquisizione (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Acquisizione (Mac OS).
2. Selezionate una o più opzioni di acquisizione tra quelle disponibili. Se state utilizzando un controller di dispositivo che genera un proprio codice di tempo, selezionate Usa codice di tempo di controllo del dispositivo. Con questa opzione il codice di tempo illeggibile registrato sul nastro viene sostituito con il codice di tempo del controller. Fate clic su OK.
3. Per salvare le clip acquisite in un particolare raccoglitore di un progetto, aprite innanzitutto il progetto. Prima di procedere con l'acquisizione, accertatevi che il raccoglitore sia presente nel pannello Progetto.
4. Scegliete File > Acquisisci.
5. Nel pannello Impostazioni, fate clic su Modifica per verificare che il formato di acquisizione specificato nella finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione sia appropriato per il dispositivo, quindi fate clic su OK.
   Nota: *non tutti i formati dispongono di opzioni per le impostazioni di acquisizione. Ad esempio, il formato HDV non presenta opzioni.*
6. Nella sezione Posizioni di acquisizione del pannello Impostazioni, verificate che nelle unità disco impostate per il video e l'audio acquisiti vi sia sufficiente spazio libero. Se desiderate cambiare percorso, fate clic sul pulsante Sfoglia corrispondente, impostate il percorso desiderato e fate clic su OK.
7. Se il controllo dispositivo non è stato configurato, nella sezione Controllo dispositivo scegliete un dispositivo dal menu Dispositivo, quindi fate clic su Opzioni per configurarlo. Le opzioni variano a seconda del dispositivo. Per ulteriori informazioni

consultate la documentazione del dispositivo in uso.

8. Controllate che i pulsanti di controllo del dispositivo del pannello Acquisizione funzionino correttamente. Se il formato supporta l'anteprima video, accertatevi che il video sia visibile nell'anteprima.
9. Fate clic su Archiviazione. Nell'area Imposta, scegliete Audio, Video, o Audio e video dal menu Acquisizione, a seconda di ciò che desiderate acquisire. Selezionate un raccoglitore dall'elenco Archivia clip in, se necessario. Per impostazione predefinita, nel campo Archivia clip in è selezionato il pannello Progetto.
10. Inserite le informazioni necessarie nell'area Dati clip. Queste informazioni vengono salvate nei metadati della clip.
    Nota: *per evitare confusione, assicuratevi che il nome del nastro sia univoco. Alcuni tipi di software per il controllo dispositivo chiedono di specificare il Nome cassetta ogni volta che inserite un nuovo nastro. Le altre opzioni di Archiviazione dati non sono obbligatorie.*

Configurare un dispositivo per il controllo dispositivo

Premiere Pro supporta il controllo di dispositivi come videocamere e videoregistratori. Premiere Pro controlla i dispositivi DV e HDV mediante connessioni IEEE 1394 (FireWire, i.Link). Premiere Pro controlla i dispositivi seriali mediante eventuali controller di terze parti RS-232 o RS-422 installati nel computer.

1. Per aprire la finestra di dialogo delle preferenze Controllo dispositivo, scegliete Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Controllo dispositivo (Mac OS).
2. Selezionate il tipo di dispositivo che desiderate controllare nel menu Dispositivo.
3. Fate clic su Opzioni.
4. (Facoltativo) Se state collegando un dispositivo DV o HDV, effettuate le selezioni dai menu Standard video, Marca del dispositivo, Tipo di dispositivo e Formato codice di tempo. Se il modello in uso non è elencato nel menu Tipo di dispositivo, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate un modello della stessa famiglia di prodotti (se conosciuta).
   - Lasciate l'impostazione Standard.
   - Fate clic su Vai online per info dispositivo.
5. Se state collegando un dispositivo seriale, effettuate le selezioni nei menu Protocollo, Porta, Origine tempo e Base tempo disponibile. Selezionate una o entrambe le opzioni delle caselle di controllo disponibili per il protocollo scelto.
6. (Solo Controllo dispositivo DV/HDV) Fate clic su Controlla stato. Premiere Pro visualizza uno dei seguenti stati:
   Non in linea Premiere Pro non rileva il dispositivo. Verificate tutte le connessioni e le impostazioni.

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

   In linea Premiere Pro rileva il dispositivo ed è in grado di controllare il nastro.
7. Fate clic su OK.
8. Nella sezione Controllo dispositivo del riquadro Impostazioni, impostate le seguenti opzioni a seconda delle esigenze:
   Tempo di preroll Indica con quanto anticipo rispetto al punto di attacco deve essere avviato il nastro prima dell'acquisizione. Il valore dipende dal dispositivo in uso.

   Offset codice di tempo Indica il numero di fotogrammi con cui è possibile regolare il codice di tempo incorporato nel video acquisito. Impostate l'offset in modo che il codice di tempo corrisponda al numero di codice di tempo dello stesso fotogramma nel nastro sorgente.

Selezionare un dispositivo per Controllo dispositivo

1. Nel pannello Acquisizione, selezionate la scheda Impostazioni.
2. Nel menu Dispositivo, selezionate il tipo di dispositivo che desiderate controllare.
3. Fate clic su Opzioni.
4. (Facoltativo) Se state collegando un dispositivo DV o HDV, effettuate le selezioni dai menu Standard video, Marca del dispositivo, Tipo di dispositivo e Formato codice di tempo. Se il modello in uso non è elencato nel menu Tipo di dispositivo, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate un modello della stessa famiglia di prodotti (se conosciuta).
   - Lasciate l'impostazione Standard.
   - Fate clic su Vai online per info dispositivo.
5. Se state collegando un dispositivo seriale, effettuate le selezioni nei menu Protocollo, Porta, Origine tempo e Base tempo disponibile. Selezionate una o entrambe le opzioni delle caselle di controllo disponibili per il protocollo scelto.
6. (Solo Controllo dispositivo DV/HDV) Fate clic su Controlla stato. Premiere Pro visualizza uno dei seguenti stati:
   Non in linea Premiere Pro non rileva il dispositivo. Verificate tutte le connessioni e le impostazioni.

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

inserito.

In linea Premiere Pro rileva il dispositivo ed è in grado di controllare il nastro.

7. Fate clic su OK.
8. Nella sezione Controllo dispositivo della scheda Impostazioni, impostate le seguenti opzioni a seconda delle esigenze:
   Tempo di preroll Indica con quanto anticipo rispetto al punto di attacco deve essere avviato il nastro prima dell'acquisizione. Il valore dipende dal dispositivo in uso.

   Offset codice di tempo Indica il numero di fotogrammi con cui è possibile regolare il codice di tempo incorporato nel video acquisito. Impostate l'offset in modo che il codice di tempo corrisponda al numero di codice di tempo dello stesso fotogramma nel nastro sorgente.

Calibrare un dispositivo RS-422 o RS-232 (solo terze parti)

1. Selezionate File > Esporta > Esporta su cassetta.
2. Fate clic su Opzioni.
3. Immettete i numeri di fotogrammi offset, come richiesto dal dispositivo in uso, nelle caselle Ritarda inizio filmato, Tempo modifiche manuali e Preroll.

Controllare un dispositivo RS-422 o RS-232 (solo terze parti)

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo.
2. Dal menu Dispositivo, scegliete Controllo dispositivo seriale.
3. Fate clic su Opzioni.
4. Nella sezione Controllo VTR e porta, selezionate un protocollo e una porta per il dispositivo.
5. Nella sezione Controllo tempo, selezionate un'origine di tempo e una base temporale per il dispositivo.

Controlli del dispositivo nel pannello Acquisizione

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

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

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

Se premete il pulsante Scena precedente, il nastro scorre al punto di inizio precedente e si mette in pausa. Se premete il pulsante Scena successiva il nastro scorre sino all'inizio della scena successiva e lì si arresta.
Nota: *le opzioni Scena precedente e Scena successiva sono supportate per DV solo con Windows, mentre non sono supportate per HDV (né con Windows né con Mac OS).*
Per controllare il dispositivo potete usare anche i tasti J, K e L. Il tasto J riavvolge il nastro, il tasto L lo fa avanzare rapidamente e il tasto K lo mette in pausa. La velocità di avanzamento o riavvolgimento aumenta ogni volta che si preme J o L. Per riavvolgere o avanzare di un fotogramma alla volta, tenete premuto K e premete J o L. Per riavvolgere o avanzare lentamente, tenete premuti contemporaneamente K+J o K+L.

Per usare i comandi del pannello Acquisizione tramite tastiera, consultate le descrizioni comandi riportate nel pannello Acquisizione. Potete impostare le scelte rapide da tastiera selezionando Modifica > Personalizza uso tastiera. Se si usa lo shuttle per passare rapidamente a un determinato fotogramma, digitatene il codice di tempo nel campo corrispondente nel pannello Acquisizione, in basso a sinistra nel monitor. Premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Torna all'inizio

Disattivare il controllo del dispositivo

1. Aprite la finestra di dialogo Preferenze controllo dispositivo in uno dei seguenti modi:
   - Scegliete Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Controllo dispositivo (Mac OS).
   - Fate clic su Impostazioni nel pannello Acquisizione.
2. Dal menu Dispositivi, scegliete Nessuno.
3. Fate clic su OK.

Nota: *quando il controllo del dispositivo è disattivato, avviate manualmente la riproduzione dal dispositivo.*

Torna all'inizio

Acquisire senza il controllo del dispositivo

Se il dispositivo non può essere controllato da Premiere Pro, potete acquisire il video manualmente. Potete usare i comandi manuali del

dispositivo di riproduzione e i comandi del pannello Acquisizione di Premiere Pro.
Nota: *potete visualizzare in anteprima le riprese HDV su un monitor TV esterno oppure, se la sorgente è una videocamera, tramite la stessa durante avanzamento, archiviazione e acquisizione in Mac OS. Il riquadro di anteprima nel pannello Acquisizione visualizza Anteprima in corso sulla videocamera.*

1. Verificate che il videoregistratore o la videocamera sia collegato correttamente al computer.
2. Scegliete File > Acquisisci.
3. (Mac OS) Se viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni acquisizione QuickTime, scegliete le impostazioni audio e video appropriate per il vostro progetto.

   Queste impostazioni saranno mantenute per il progetto, ma potrete impostarle nuovamente per ogni nuovo progetto.
4. Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.
5. Usate i comandi del videoregistratore o della videocamera per spostare il nastro a un punto alcuni secondi prima del fotogramma da dove iniziare l'acquisizione.
6. Premete il pulsante di riproduzione sul videoregistratore o sulla videocamera, quindi fate clic sul pulsante rosso Registra nel pannello Acquisizione.
7. Registrate qualche secondo oltre la fine del metraggio richiesto per consentire il montaggio. Premete il tasto Esc per interrompere la registrazione.

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

Torna all'inizio

Acquisire con il controllo del dispositivo

Dopo aver configurato correttamente il dispositivo e il progetto, potete iniziare ad acquisire le clip tramite il controllo dispositivo. Potete acquisire un intero nastro oppure definire un punto di attacco e uno di stacco per ogni clip, quindi acquisire la clip. Potete archiviare i punti di attacco e stacco per un numero illimitato di clip ed eseguire un'acquisizione in batch in Premiere Pro per tutte le clip desiderate. Premiere Pro supporta il controllo dispositivi FireWire, ma supporta il controllo di dispositivi seriali solo tramite driver di terze parti.
Nota: *in Mac OS potete visualizzare in anteprima le riprese HDV su un monitor TV esterno oppure, se la sorgente è una videocamera, tramite la stessa durante avanzamento, archiviazione e acquisizione. Il riquadro di anteprima nel pannello Acquisizione visualizza Anteprima in corso sulla videocamera.*
Nota: *quando acquisite i punti di attacco e stacco, la posizione temporale minima consentita per l'attacco è di 2 secondi. Se l'attacco fornito si trova prima, verrà automaticamente regolato per l'inizio a 2 secondi.*
Per informazioni sull'acquisizione di nastri da un dispositivo AJA e l'impostazione in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, guardate questo video di Walter Biscardi.

Acquisire un intero nastro o una parte del nastro

1. Scegliete File > Acquisisci.
2. (Mac OS) Se viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni acquisizione QuickTime, scegliete le impostazioni audio e video appropriate per il vostro progetto.

   Queste impostazioni saranno mantenute per il progetto, ma dovrete reimpostarle nuovamente per ogni nuovo progetto.
3. Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.
4. Inserite una cassetta nel dispositivo. Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.
   L'inserimento di un numero univoco nel nome evita di usare due volte lo stesso nome.
5. Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu Acquisizione.
6. Riavvolgete il nastro fino all'inizio, oppure fino all'inizio della porzione che desiderate acquisire.
7. Per creare un file a parte (Windows) o una clip secondaria (Mac OS) per ogni nuova scena del nastro, selezionate Ricerca scena nell'area Acquisizione.
8. Potete acquisire fotogrammi che si estendono oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip. Immettete il numero di fotogrammi nella casella Maniglie dell'area Acquisizione.
9. Fate clic su Cassetta.
10. Per interrompere l'acquisizione alla fine di una porzione, fate clic sul pulsante Interrompi. In caso contrario, l'acquisizione si interrompe nel punto in cui finisce il nastro.

Selezione e acquisizione di una clip

1. Scegliete File > Acquisisci.
2. (Mac OS) Se viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni acquisizione QuickTime, scegliete le impostazioni audio e video appropriate per il vostro progetto.

   Queste impostazioni saranno mantenute per il progetto, ma dovrete reimpostarle nuovamente per ogni nuovo progetto.

3. Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.
4. Inserite una cassetta nel dispositivo. Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.
5. Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu Acquisizione.
6. Usate i comandi del pannello Acquisizione per passare al primo fotogramma da acquisire e fate. Quindi passate all'ultimo fotogramma da acquisire e fate clic su Imposta attacco.
   Nota: *se state acquisendo delle riprese HDV in Mac OS, dovete effettuare l'anteprima su un monitor TV esterno oppure sulla videocamera durante l'archiviazione. Il pannello di anteprima nel pannello Acquisizione visualizzerà Anteprima in corso sulla videocamera.*
7. Se volete acquisire fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip, inserite il numero di fotogrammi nell'opzione Maniglie della sezione Acquisizione.
8. Fate clic sul pulsante Attacco/stacco nell'area Acquisizione del riquadro Archiviazione per acquisire la clip.

Verificare se il dispositivo è in linea

Torna all'inizio

1. Selezionate File > Acquisisci.
2. (Mac OS) Se viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni acquisizione QuickTime, scegliete le impostazioni audio e video appropriate per il vostro progetto.

   Queste impostazioni saranno mantenute per il progetto, ma dovrete reimpostarle nuovamente per ogni nuovo progetto.
3. Selezionate la scheda Impostazioni nel pannello Acquisisci.
4. Nella sezione Controllo dispositivo della scheda Impostazioni, fate clic su Opzioni.
5. Nella casella di dialogo Impostazioni controllo dispositivo DV/HDV, fate clic su Controlla stato.

Registrare le clip con rilevamento automatico delle scene

Torna all'inizio

La funzione Ricerca scena può sensibilmente velocizzare il processo di registrazione (inteso come inserimento delle clip in un registro). Mentre acquisite il materiale video, Ricerca scena registra una clip quando viene rilevata un'interruzione nei dati Ora/Data del nastro. Con Ricerca scena, Premiere Pro acquisisce automaticamente un file a parte (Windows) o crea una clip master con una clip secondaria (Mac OS) in corrispondenza di ogni interruzione di scena. In Mac OS, Premiere Pro inserisce le clip secondarie in un nuovo raccoglitore. Ricerca scena funziona per l'acquisizione sia di un intero nastro che di una semplice sezione tra punti di attacco e stacco specificati. Con Ricerca scena vengono create delle clip anche tra punti di attacco e stacco definiti, qualora venga rilevata un'interruzione di scena.

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

Nel sito Web di Adobe è disponibile un'esercitazione video di Tracy Peterson sulla ricerca automatica delle scene.

❖ Nel pannello Acquisizione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Ricerca scena sotto l'immagine.
- Selezionate Ricerca scena nell'area Acquisizione del riquadro Archiviazione.

Nota: *la ricerca scene funziona per riprese DV, HDV 1080i e HDV 720p.*

Problemi comuni di acquisizione

Torna all'inizio

Se insorgono problemi durante l'acquisizione di riprese digitali, consultate l'Aiuto di Premiere Pro oppure la documentazione della videocamera, del videoregistratore o della scheda di acquisizione. Per ulteriori informazione, consultate la nota tecnica Troubleshoot digital video capture and playback (Risoluzione di errori relativi all'acquisizione e alla riproduzione di video digitale). Di seguito sono riportati alcuni tra i problemi più comuni che possono presentarsi quando acquisite video digitali:

- Se il dispositivo (videocamera o videoregistratore) entra in modalità pausa, chiudete e riaprite il pannello Acquisizione oppure chiudete il pannello Acquisizione, spegnete e riaccendete il dispositivo, quindi riaprite il pannello Acquisizione. La modalità pausa di molte videocamere può essere disattivata collegandole all'alimentazione a corrente alternata ed espellendo il nastro.
- Se il video appare granuloso nel riquadro Acquisizione o nel pannello Monitor, è possibile che Premiere Pro abbia ridotto la qualità di visualizzazione a favore della qualità di acquisizione. L'acquisizione e la memorizzazione avvengono alla qualità che avete stabilito, mantenuta anche per la riproduzione su monitor NTSC o PAL. Sui sistemi più lenti, Premiere Pro potrebbe ridurre la qualità dell'anteprima durante l'acquisizione per riservare sufficienti risorse della CPU all'acquisizione a piena qualità.
- Se l'immagine video non compare nel pannello Acquisizione, verificate le impostazioni di controllo dispositivo e acquisizione. A questo punto, lasciando acceso il dispositivo, riavviate Premiere Pro.
- Se l'audio e il video acquisiti non sono sincronizzati, verificate che non ci siano salti di sezioni (rimaste non registrate) tra le riprese. Le aree di nastro vuote sono prive di codice di tempo: questo può causare interruzioni nel conteggio del tempo della

videocamera. Quando acquisite l'area vuota, la videocamera non trasmette fotogrammi validi, ma il tempo continua a essere calcolato.

- Se non è stato registrato audio, provate a riprodurre una sorgente usando il sistema di input audio e gli altoparlanti del computer senza registrare. Se non riuscite a sentire nulla, è possibile che la sorgente audio non sia collegata correttamente o che qualche parametro audio sia stato impostato in modo errato. Verificate le connessioni hardware, i dispositivi audio e video nel Pannello di controllo di Windows e le impostazioni del mixer, quindi consultate la documentazione della scheda audio. In Premiere Pro, selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Premiere Pro > Preferenze (Mac OS) e verificate le impostazioni per Audio, Dispositivi audio e Mapping output audio.
- Durante avanzamento, archiviazione e acquisizione di riprese HDV in Mac OS, il pannello di anteprima nel pannello Acquisizione rimarrà vuoto. Dovete visualizzare in anteprima queste riprese su un monitor TV esterno oppure, se la sorgente è una videocamera, tramite la stessa.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Importazione di riprese in Premiere Pro

Risoluzione dei problemi relativi all'acquisizione video digitale e alla riproduzione

---

(cc) BY-NC-SA

Acquisizione di contenuti per DVD

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

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

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

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

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

Profondità dei bit audio 16 bit.

Frequenza campionamento audio 48 kHz.

(cc) BY-NC-SA

Creare clip per il montaggio non in linea

Creare clip a bassa risoluzione per il montaggio non in linea
Sostituire le clip a bassa risoluzione con quelle ad alta risoluzione per il montaggio in linea

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

Quando effettuate il montaggio non in linea, dopo l'acquisizione di clip ad alta risoluzione ne vengono effettuate copie a bassa risoluzione da usare per le operazioni di montaggio. Al termine del montaggio, potete sostituire gli elementi di metraggio a bassa risoluzione associati alle clip con i corrispondenti elementi ad alta risoluzione. Potete quindi completare, sottoporre a rendering ed esportare il prodotto finale ad alta risoluzione. Il montaggio di clip a bassa risoluzione consente ai computer standard di elaborare risorse di dimensioni molto elevate, ad esempio riprese HDV o HD, senza compromettere le prestazioni. Consente inoltre agli editor di usare i laptop anche sul set di ripresa.

Potete effettuare il montaggio di un progetto con elementi di metraggio ad alta risoluzione restando in linea per l'intera durata del progetto. In alternativa, potete effettuare il montaggio seguendo un flusso di lavoro in due fasi. Per le decisioni creative iniziali, usate le riprese ad alta risoluzione non in linea. Quindi riportate in linea le riprese ad alta risoluzione per effettuare regolazioni di precisione e correzione cromatica.

Potete ad esempio completare il montaggio non in linea di un progetto HD con Premiere Pro, quindi esportare il progetto in EDL per trasferirlo a un sistema di montaggio con hardware più potente dove eseguire il montaggio in linea e il rendering finali alla massima risoluzione.

Creare clip a bassa risoluzione per il montaggio non in linea

Torna all'inizio

1. Acquisite o importate le risorse nel pannello Progetto a risoluzione massima.
2. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore e assegnate un nome al raccoglitore per le clip a bassa risoluzione.
3. Avviate Adobe Media Encoder e aggiungete tutte le clip necessarie per il progetto alla coda di Adobe Media Encoder.
4. In Adobe Media Encoder, fate clic su Impostazioni.
5. Modificate il formato e altre impostazioni in base al formato e alle impostazioni necessarie per le clip a bassa risoluzione.
6. Fate clic sul nome file nel campo del nome di output e individuate la cartella creata per le clip a bassa risoluzione.
7. Fate clic su OK.
8. Fate clic su Avvia coda.

   Adobe Media Encoder codifica le clip nel formato a bassa risoluzione specificato e, per impostazione predefinita, mantiene il nome file delle clip originali nei nomi file delle clip codificate.

   Nota: *quando create delle clip a bassa risoluzione per il montaggio non in linea con Adobe Media Encoder, vengono create clip con due canali audio anche se la ripresa contiene quattro o più canali audio. Questo è dovuto a un limite di Adobe Media Encoder; se è importante mantenere gli altri canali audio, provate a usare un altro strumento.*
9. Nel pannello Progetto di Premiere Pro, aprite il raccoglitore creato per le clip a bassa risoluzione. Importate in tale raccoglitore le clip a bassa risoluzione.
10. Effettuate il montaggio del progetto utilizzando le clip a bassa risoluzione.

Sostituire le clip a bassa risoluzione con quelle ad alta risoluzione per il montaggio in linea

Torna all'inizio

Per effettuare il rendering di un progetto a risoluzione massima, potete sostituire le copie a bassa risoluzione delle risorse con i corrispondenti originali ad alta risoluzione.

1. Selezionate Clip > Sostituisci metraggio. Individuate e selezionate la clip ad alta risoluzione con lo stesso nome file della clip a bassa risoluzione selezionata. Fate clic su Seleziona.
2. Ripetete questi due passaggi per ciascuna delle clip a bassa risoluzione usate nel progetto.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Digitalizzazione di video analogico

Le impostazioni della scheda di acquisizione
Digitalizzare video analogico

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

Le impostazioni della scheda di acquisizione

Torna all'inizio

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

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

Digitalizzare video analogico

Torna all'inizio

1. Uscite da Premiere Pro.
2. Collegate le uscite video e audio del dispositivo analogico in uso alle entrate analogiche del dispositivo digitale (digitalizzatore, videocamera o videoregistratore digitale).
3. Se il dispositivo digitale è un digitalizzatore esterno, un videoregistratore o una videocamera, collegate la sua porta FireWire o SDI al computer.
4. Se il dispositivo digitale di terze parti è un digitalizzatore con controlli per il dispositivo (e sono disponibili driver dispositivo per Premiere Pro), collegate la relativa porta di controllo dispositivo (RS-232 o RS-422) allo stesso tipo di porta sul dispositivo analogico.
5. Accendete la sorgente analogica e il digitalizzatore.
6. Se il digitalizzatore è una videocamera, mettetela in modalità VTR, VCR o di riproduzione (non videocamera).
7. Impostate il controllo di selezione ingressi sul digitalizzatore per l'ingresso analogico corretto.
8. Avviate Premiere Pro.
9. Nella finestra Benvenuti, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per aprire un nuovo progetto utilizzando una scheda di acquisizione, fate clic su Nuovo progetto, selezionate il predefinito della scheda di acquisizione (se disponibile) dal riquadro Carica predefinito e infine fate clic su OK.
   - Per aprire un progetto esistente utilizzando una scheda di acquisizione, selezionate un progetto esistente impostato con il predefinito della scheda di acquisizione.
   - Per aprire un nuovo progetto usando un dispositivo esterno, come una videocamera o un videoregistratore, per eseguire la digitalizzazione fate clic su Nuovo progetto, selezionate il predefinito DV o HDV corrispondente allo standard e al formato televisivo di destinazione, infine fate clic su OK.
   - Per aprire un progetto esistente usando un dispositivo esterno come una videocamera o un videoregistratore, per eseguire la digitalizzazione, selezionate un progetto esistente impostato con il predefinito DV o HDV corretto.
10. (Facoltativo) Specificate il modo in cui Premiere Pro associa i canali audio dal dispositivo di digitalizzazione alle tracce audio.

Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS). Nell'area Mappature canale sorgente, selezionate un formato di canale audio dal menu Formato traccia predefinito.

11. Scegliete File > Acquisisci.
12. Nel pannello Acquisizione, verificate attentamente le opzioni del riquadro Impostazioni. Per modificarle, fate clic su Modifica. Se state usando una scheda di acquisizione, le impostazioni sono fornite dal software plug-in del produttore, non da Premiere Pro, e cambiano a seconda di marca e modello della scheda di acquisizione. A tal fine, consultate la documentazione dei driver fornita dal produttore della scheda.)
13. Effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Se il dispositivo digitale non offre il controllo dispositivo, regolate la sorgente usando i controlli del dispositivo analogico. Premete Play sul dispositivo analogico e fate clic sul pulsante Registra nel pannello Acquisizione.
    - Se il dispositivo digitale dispone del controllo dispositivo, acquisite o registrate le riprese usando i controlli del pannello Acquisizione, come se si trattasse di una sorgente digitale.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Risoluzione di problemi relativi all'acquisizione analogica in Premiere Pro

---

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Utilizzo del codice di tempo

Il codice di tempo
Scegliere il formato di visualizzazione del codice di tempo
Modificare la modalità di visualizzazione del codice di tempo
Preregistrare o sostituire un codice di tempo su un nastro
Acquisizione del codice di tempo
Impostare manualmente il codice di tempo per una clip
Immettere il codice di tempo
Visualizzare in sovraimpressione il codice di tempo
Visualizzazione del codice di tempo sorgente nel Monitor programma
Visualizzare il codice di tempo nel pannello Codice di tempo (CS6)

Il codice di tempo

Torna all'inizio

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

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

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

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

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

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

Scegliere il formato di visualizzazione del codice di tempo

Torna all'inizio

Per impostazione predefinita, Premiere Pro visualizza il codice di tempo per qualsiasi clip originariamente scritta sul supporto sorgente. Se un fotogramma ha un codice di tempo 00:00:10:00 su nastro, questo verrà visualizzato anche per il fotogramma acquisito. Il codice di tempo sorgente facilita spesso l'archiviazione delle clip. Il codice di tempo sorgente viene visualizzato per una clip a prescindere dalla base temporale delle sequenze in cui viene utilizzato. Quando esiste una differenza tra la base temporale della clip e quella della sequenza, il codice di tempo sorgente può facilitare l'archiviazione del metraggio. Ad esempio, una clip ripresa in 24p ha una base temporale di 30 fps e un codice di tempo da 30 fps. Premiere Pro mostra per questa clip il codice sorgente originale da 30 fps, anche se viene utilizzata in una sequenza con base temporale di 23,976. Tuttavia, potete modificare questa impostazione predefinita in modo da mostrare per ogni clip il codice di tempo a partire da 00:00:00:00.

Potete inoltre determinare in che modo Premiere Pro visualizza il conteggio dei fotogrammi quando una visualizzazione Fotogrammi o Piedi + fotogrammi viene scelta per un pannello. Potete far iniziare il conteggio dei fotogrammi per ciascuna clip da 0 o da 1, oppure potete convertirlo dal codice di tempo sorgente. Se un fotogramma in una clip da 30 fps ha un codice di tempo sorgente 00:00:10:00, l'opzione Conversione codice di tempo riporta per questo fotogramma il numero 300. Premiere Pro converte 10 secondi a una frequenza fotogrammi di 30 fps in 300 fotogrammi.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Oggetto multimediale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Oggetto multimediale (Mac OS).
2. Nel menu Codice di tempo, scegliete una delle seguenti opzioni:
   Usa sorgente multimediale mostra il codice di tempo registrato nella sorgente.

   Inizia da 00:00:00:00 avvia il codice di tempo mostrato per ciascuna clip dati 00:00:00:00.
3. Nel menu Numero fotogrammi, scegliete una delle seguenti opzioni:
   Inizia da 0 Numera ciascun fotogramma in ordine sequenziale e il primo fotogramma ha il numero 0.

   Inizia da 1 Numera ciascun fotogramma in ordine sequenziale e il primo fotogramma ha il numero 1.

   Conversione codice di tempo Genera equivalenti dei numeri di fotogrammi dei numeri di codici di tempo sorgente.
4. Fate clic su OK.

Modificare la modalità di visualizzazione del codice di tempo

Torna all'inizio

Potete modificare il formato di visualizzazione del codice di tempo in qualsiasi pannello in cui il codice di tempo sia visualizzato in hot text.

1. (Facoltativo) Per visualizzare il codice di tempo in unità audio (Campioni audio o Millisecondi), fate clic sul pulsante del menu del pannello nel pannello desiderato e selezionate Mostra unità di tempo audio.
2. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla visualizzazione di un codice di tempo hot text per passare a uno dei formati di codice di tempo disponibili. Gli ultimi due sono disponibili solo se selezionate Mostra unità di tempo audio nel menu del pannello.
   - Codice di tempo con drop-frame
   - Codice di tempo senza drop-frame
   - Fotogrammi
   - Piedi + fotogrammi 16 mm
   - Piedi + fotogrammi 35 mm
   - Campioni audio
   - Millisecondi

Il formato di visualizzazione del codice di tempo per i pannelli Monitor programma (compresa l'istanza nel Monitor ritaglio) e Timeline è sempre corrispondente. La modifica del formato di visualizzazione in uno dei pannelli comporta la modifica anche nell'altro.

Preregistrare o sostituire un codice di tempo su un nastro

Torna all'inizio

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

Preregistrare un codice di tempo su un nastro

1. Inserite un nastro nuovo nella videocamera. Non dovrebbe contenere alcun codice di tempo.
2. Se eseguite lo striping con una videocamera, applicate il coprilente e disattivate la registrazione audio.
3. Verificate che tutte le impostazioni della videocamera, specialmente la frequenza di campionamento audio, siano esattamente uguali alle impostazioni che verranno usate per le riprese. Usate sempre queste stesse impostazioni per eseguire riprese su tale nastro.
4. Iniziate a registrare. Lasciate in funzione la videocamera o il videoregistratore finché non sarà stato registrato l'intero nastro.
5. Prima di registrare video su un nastro con striping, riproducetene circa 30 secondi dall'inizio. Prima di iniziare la ripresa, verificate che la videocamera stia leggendo il codice di tempo inserito con lo striping. La parte iniziale vuota di 30 secondi sul nastro favorisce l'acquisizione in batch.
   Verificate le impostazioni della videocamera ogni volta che si cambia nastro, in particolare quando reinserite un nastro su cui erano state effettuate precedentemente delle riprese. Potete usare impostazioni diverse per nastri diversi, ma è consigliabile usare sempre le stesse impostazioni per uno stesso nastro. Esse devono corrispondere alle impostazioni usate al momento del primo striping del nastro.

Sostituire un codice di tempo DV

Se il metraggio sorgente è in formato DV con codice di tempo discontinuo, potete sostituire il codice di tempo creando una copia DV, ovvero doppiando il nastro. Il dispositivo DV che esegue la copia registra un nuovo codice di tempo continuo in modo che il video possa essere archiviato e acquisito con il nuovo codice di tempo dalla copia.
Nota: *questa tecnica non funziona in caso di doppiaggio in formato DVCAM o usando Panasonic AG-DV2500 come dispositivo di registrazione.*

1. Caricate il nastro DV che avete registrato in una videocamera o videoregistratore DV e riavvolgetelo completamente.
2. Caricate un nuovo nastro in una seconda videocamera o videoregistratore, da usare per registrazione della copia.
3. Se il dispositivo di registrazione ha un'opzione per registrare il video con il codice di tempo del nastro originale, accertatevi che sia disattivata. Per informazioni su questa opzione, consultate le istruzioni per l'uso del dispositivo.
4. Se il dispositivo di registrazione è digitale, collegatelo al dispositivo sorgente DV con un cavo digitale, ad esempio IEEE 1394 o SDI. La copia così ottenuta è di eccellente qualità.
5. Collegate il dispositivo di registrazione a un monitor televisivo.
6. Impostate entrambi i dispositivi sulla modalità VTR.
7. Verificate che il dispositivo di registrazione sia impostato in modo da registrare dalla porta digitale.
8. Iniziate a registrare il nuovo nastro, quindi avviate la riproduzione del nastro originale. Lasciate in funzione le videocamere o i videoregistratori finché non sarà stato copiato l'intero nastro originale.
   Nota: *Ricerca scena riconosce i punti di inizio e fine di ogni ripresa cercando salti nei codici di tempo. Dato che copiando un nastro in questo modo si crea un'unica clip con codice di tempo continuo, non potrete più usare Ricerca scena quando acquisite la copia in Premiere Pro.*

Acquisizione del codice di tempo

Torna all'inizio

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

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

Impostare manualmente il codice di tempo per una clip

Torna all'inizio

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

1. Selezionate la clip nel pannello Progetto.
2. Scegliete Clip > Modifica > Codice di tempo, specificate le opzioni desiderate e fate clic su OK.

Immettere il codice di tempo

Torna all'inizio

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

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

- Per impostare un codice di tempo specifico, selezionatelo, digitate un nuovo valore e premete Invio.
- Potete anche regolare il codice di tempo corrente posizionando il mouse sul codice di tempo e trascinando orizzontalmente. Ad esempio, per impostare un codice di tempo precedente, trascinate a sinistra.
- Per regolare il codice di tempo corrente usando un valore relativo, digitate il segno più (+) o meno (-) insieme al numero di fotogrammi da aggiungere o sottrarre. Ad esempio, per sottrarre cinque fotogrammi dal codice di tempo corrente, selezionate l'intero codice di tempo, digitate -5 e premete Invio.

Visualizzare in sovraimpressione il codice di tempo

Torna all'inizio

Per visualizzare il codice di tempo all'interno dell'anteprima video della clip, applicate alla clip l'effetto Codice di tempo. Per visualizzare il codice di tempo all'interno dell'anteprima video di una parte di una sequenza, applicate l'effetto Codice di tempo a una clip video trasparente. Quindi tagliate la clip video trasparente per il periodo in cui deve essere visibile il codice di tempo. Il codice di tempo visibile sullo schermo viene detto in sovraimpressione. Viene usato nei montaggi di bozza per fornire agli operatori punti di riferimento precisi per i fotogrammi.

Visualizzare in sovraimpressione il codice di tempo di una clip

1. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto a Effetti video per espandere questo raccoglitore. Quindi, fate clic sul triangolino accanto al raccoglitore Video per aprirlo.

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

Visualizzare in sovraimpressione il codice di tempo di una sequenza

1. Nella parte sottostante del pannello Progetto, fate clic sull’icona Nuovo elemento . Scegliete Video trasparente.
   Nota: *In Premiere Pro CS6, potete usare un livello di regolazione invece di video trasparente per l’effetto del codice di tempo.*
2. Trascinate la clip video trasparente in una traccia vuota nella sequenza che si trova più in alto rispetto a tutte le altre tracce video.
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto a Effetti video per espandere questo raccoglitore. Quindi, fate clic sul triangolino accanto al raccoglitore Video per aprirlo.
4. Trascinate l’effetto Codice di tempo nella clip video trasparente.
5. Fate clic sul pannello Controllo effetti per attivare il pannello.
6. Fate clic sul triangolo accanto al codice di tempo per rendere visibili le opzioni disponibili per l’effetto.
7. Potete regolare tali opzioni in base alle vostre esigenze.

Visualizzazione del codice di tempo sorgente nel Monitor programma

Torna all'inizio

Nell’anteprima del monitor Programma potete visualizzare il codice di tempo sorgente per le clip di una sequenza mentre eseguite il montaggio:

- Se tagliate una clip, viene visualizzato il relativo codice di tempo sorgente.
- In caso di montaggio con slittamento, vengono visualizzati i nuovi punti di attacco e stacco dell’oggetto multimediale sorgente per le clip adiacenti.
- In caso di montaggio con slittamento, vengono visualizzati i nuovi punti di attacco e stacco dell’oggetto multimediale sorgente della clip.

❖ Scegliete Sovrapposizione codice di tempo durante la modifica dal menu del pannello Monitor programma. Un segno di spunta indica che il comando è selezionato.

Visualizzare il codice di tempo nel pannello Codice di tempo (CS6)

Torna all'inizio

In Premiere Pro CS6, potete visualizzare il codice di tempo nel pannello Codice di tempo. Per visualizzare il pannello Codice di tempo, scegliete Finestra > Codice di tempo.

Nel pannello Codice di tempo potete visualizzare i seguenti elementi:

- Se è selezionato il pannello Sorgente, nel pannello Codice di tempo viene visualizzato il codice di tempo sorgente.
- Se è selezionato il pannello Timeline o Programma, dal menu del pannello potete scegliere di visualizzare il codice di tempo della sequenza o il codice di tempo sorgente. Sempre dal menu del pannello potete inoltre scegliere per quale traccia video o audio visualizzare il codice di tempo.

Per aumentare le dimensioni del pannello Codice di tempo, trascinatene verso l’esterno l’angolo inferiore destro.

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Gestione delle risorse

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

Personalizzazione del pannello Progetto

Modificare le visualizzazioni del pannello Progetto
Operazioni nella visualizzazione a elenco
Operazioni nella visualizzazione a icone
Personalizzare le colonne nella Visualizzazione a elenco
Selezionare il formato per la visualizzazione del codice di tempo nel pannello Progetto

Modificare le visualizzazioni del pannello Progetto

Torna all'inizio

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

Per ulteriori informazioni sulle impostazioni e sui controlli del pannello Progetto, guardate l'esercitazione video Introduzione al pannello Progetto realizzata da Maxim Jago e Learn by Video.

***A.** Visualizzazione a elenco **B.** Cursore zoom **C.** Aggiunta automatica alla sequenza **D.** Trova **E.** Nuovo raccoglitore **F.** Nuovo elemento **G.** Cancella **H.** Visualizzazione a icone **I.** Clip usate in una sequenza **J.** Clip con audio e video **K.** Testina di riproduzione per scorrere la miniatura*

- Per cambiare visualizzazione, fate clic sul pulsante Visualizzazione a elenco o Visualizzazione a icone nella parte inferiore del pannello. In alternativa, scegliete Visualizza > Elenco oppure Visualizza > Icone dal menu del pannello Progetto.

Operazioni nella visualizzazione a elenco

Torna all'inizio

- Per ordinare gli elementi nella Visualizzazione a elenco, fate clic sull'intestazione della colonna in base a cui desiderate ordinare gli elementi. Se i raccoglitori sono espansi, gli elementi vengono ordinati a partire dal livello superiore, secondo la struttura del pannello Progetto. Per invertire l'ordine, fate di nuovo clic sull'intestazione della colonna.
- Per nascondere o mostrare la miniatura e le informazioni sulla clip, scegliete Visualizza > Area di anteprima dal menu del pannello Progetto.
- Per nascondere o mostrare le miniature, scegliete Miniature dal menu del pannello Progetto. Modificate la dimensione delle miniature trascinando il cursore Zoom.
- In Premiere Pro CS6, quando passate il mouse su una clip compare una descrizione con informazioni sulla clip.
- In Premiere Pro CS6, quando passate il mouse su una colonna compare una descrizione con informazioni sulla colonna.

Operazioni nella visualizzazione a icone

Torna all'inizio

Esercitazione video: Scorrimento al passaggio

In Premiere Pro CS6 è stata aggiunta una visualizzazione in miniature, che offre la

di reTooled.net

possibilità di modificare in scala le miniature da dimensioni molto piccole a grandi e la nuova funzione di scorrimento al passaggio... Ulteriori informazioni

http://www.retooled.net/?p=372

http://www.retooled.net

reTooled.net offre esercitazioni per strumenti innovativi per l'editing e il design compositing con l'obiettivo di sfruttare al massimo le applicazioni desktop standard e ottimizzare le attività di ogni giorno.

Contribuite anche voi con le vostre conoscenze in Adobe Community Help

In Premiere Pro CS6, la visualizzazione a icone presenta le seguenti caratteristiche:

- Usate il cursore Zoom per aumentare o ridurre la dimensione delle icone. Se necessario, potete ingrandire le icone in modo da visualizzarne più facilmente il contenuto.
- Per scorrere i contenuti di una clip, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Spostate (senza fare clic e trascinare) il cursore sulla miniatura della clip filmato. Questa azione è detta "Scorrimento al passaggio". Lo scorrimento al passaggio è particolarmente utile per ottenere una rapida anteprima del contenuto di una clip prima di effettuarne il montaggio in una sequenza.
    - Potete disattivare lo scorrimento al passaggio nel menu del pannello Progetto oppure premendo Maiusc+H.
    - Quando lo scorrimento al passaggio è disattivato, lo potete attivare temporaneamente premendo il tasto Maiusc.
    - Usate le scelte rapide da tastiera I e O per impostare rispettivamente i punti di attacco e stacco della clip durante lo scorrimento al passaggio.
    - Durante lo scorrimento al passaggio su una parte di una clip, fate doppio clic sull'icona per caricare la clip nel monitor Sorgente in corrispondenza della posizione del puntatore. Questa tecnica consente di eseguire rapidamente operazioni di inserimento o sovrascrittura nella timeline.
  - Fate clic sull'icona. Trascinate la testina di riproduzione sul cursore per scorrere la clip.
    - Dopo aver fatto clic sul cursore della miniatura, viene visualizzata la testina di riproduzione della clip. Potete:
      - Trascinate la testina di riproduzione per visualizzare il contenuto della clip, oppure per controllarne l'audio. Usate le scelte rapide da tastiera J-K-L per scorrere la clip.
      - Usare le scelte rapide da tastiera I e O per impostare i punti di attacco e stacco della clip in fase di pausa o scorrimento. Dopo aver contrassegnato le clip con punti di attacco e stacco, una barra gialla mostra dove si trovano tali punti.
- Per impostare un fotogramma copertina come icona, trascinate la testina di riproduzione o scorrete al fotogramma desiderato e premete i tasti Maiusc+P (Windows) o Comando+P (Mac OS). Per rimuovere il fotogramma copertina, premete i tasti Ctrl+Maiusc+P (Windows) oppure Opzione+P (Mac OS).
- Per visualizzare se la clip è stata usata in una sequenza, posizionate il puntatore del mouse sull'icona a forma di pellicola e visualizzate il suggerimento. L'indicatore mostra inoltre quante volte la clip viene utilizzata nella sequenza.
- Per trovare la clip in una sequenza, fate clic sull'icona a forma di pellicola e selezionate la sequenza e la posizione in essa (codice di tempo) dal menu di scelta rapida. La testina di riproduzione passa direttamente alla clip nella sequenza corretta.

In Premiere Pro CS5 e versioni successive, potete disporre le clip nell'ordine desiderato:

- Per disporre gli elementi nella Visualizzazione a icone, trascinate una diversa posizione nella griglia. Durante il trascinamento una barra verticale indica dove verrà posizionato l'elemento. Se trascinate un elemento su un raccoglitore, l'elemento viene inserito in quest'ultimo.

Mentre trascinate le miniature da sinistra a destra con lo scorrimento al passaggio, potete visualizzare l'intera durata di una clip. A sinistra di una miniatura si trova il punto Inizio oggetto multimediale della clip, mentre a destra si trova il punto Fine oggetto multimediale. Quando spostate il mouse fuori dai limiti della clip o dal pannello Progetto, la miniatura viene reimpostata sul fotogramma copertina. Durante lo scorrimento al passaggio, l'audio non viene riprodotto.

Potete usare la visualizzazione a icone per creare uno storyboard e la funzione Aggiunta automatica alla sequenza per spostare lo storyboard in una sequenza. Per informazioni, guardate questa esercitazione video di Franklin McMahon sul sito Web di Layers Magazine.

Se utilizzate MacBook Pro, potete effettuare lo zoom con le dita sul trackpad Multi-Touch per ridimensionare le miniature nel pannello Progetto e nel Browser multimediale.

Torna all'inizio

Personalizzare le colonne nella Visualizzazione a elenco

Le colonne di metadati della visualizzazione a elenco nel pannello Progetto mostrano varie informazioni sulle risorse elencate. Nel pannello Progetto possono essere visualizzati tutti i campi di metadati XMP selezionati e non solo i campi di dati delle clip. Potete selezionare quali colonne

di metadati visualizzare, aggiungere proprietà agli schemi e cambiare l'ordine delle colonne. Premiere Pro salva nel file del progetto la scelta delle colonne da visualizzare. La stessa selezione di colonne viene quindi visualizzata nel pannello Progetto ogni volta che aprite il progetto.

Modifica della visualizzazione delle colonne nei pannelli Progetto

1. Scegliete Visualizzazione metadati dal menu del pannello Progetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per visualizzare tutte le colonne di uno schema di metadati nel pannello Progetto, selezionate la casella accanto al nome dello schema.
   - Per visualizzare le colonne selezionate di uno o più schemi, fate clic sui triangoli accanto ai nomi degli schemi per aprirli. Quindi selezionate le caselle accanto ai nomi delle colonne che desiderate visualizzare.

   Nota: *se non riuscite a individuare o modificare una proprietà nella finestra di dialogo Visualizzazione metadati, la proprietà è bloccata in modo da non essere modificata. Ad esempio, potete eliminare le proprietà aggiunte, ma non le proprietà incorporate nel progetto di Adobe Premiere Pro.*

2. Fate clic su OK.

Riordinare le colonne

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

Modificare la larghezza di una colonna

- Nella visualizzazione a elencodel pannello Progetto, portate il mouse su una linea di divisione tra le intestazioni delle colonne. Quando compare l'icona di ridimensionamento colonna↔, trascinate in senso orizzontale.

Ordinare il contenuto di una colonna

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

Aggiungere una colonna

1. Scegliete Visualizzazione metadati dal menu del pannello Progetto.
2. Fate clic su Aggiungi proprietà.
3. Digitate il nome da assegnare alla colonna.
4. Scegliete un tipo:

   Intero Le colonne di tipo Intero possono contenere solo numeri interi.

   Reale Le colonne di tipo Reale possono contenere numeri con due cifre decimali.

   Testo Le colonne di tipo Testo possono contenere qualsiasi testo immesso.

   Booleano Le colonne di tipo booleano offrono l'opzione di termini booleani.

5. Fate clic su OK, quindi di nuovo su OK.

Colonne della visualizzazione a elenco

I nomi di gran parte delle colonne nel pannello Progetto sono di facile interpretazione. Seguono alcune definizioni per i nomi meno ovvi:

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

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

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

Nota: *in Premiere Pro, i punti di attacco e stacco indicano le durate in ogni pannello che comprende fotogrammi. Ad esempio, impostando i punti di attacco e stacco sullo stesso fotogramma si ottiene una durata di un fotogramma.*

Durata video Durata della componente video di una clip. Per determinare la durata del video, si calcola la differenza tra il punto di attacco e quello di stacco del video. Premiere Pro consente di includere eventuali regolazioni pertinenti, come le modifiche di velocità della clip.

Durata audio Durata della componente audio di una clip. Per determinare la durata dell'audio, si calcola la differenza tra il punto di attacco e quello di stacco dell'audio. Premiere Pro consente di includere eventuali regolazioni pertinenti, come le modifiche di velocità della clip.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Buono Indica le risorse preferite.

Selezionate il formato per la visualizzazione del codice di tempo nel pannello Progetto

Torna all'inizio

Per impostazione predefinita, Premiere Pro visualizza il codice di tempo per le clip nel pannello Progetto secondo il formato selezionato in Preferenze. Se necessario potete cambiare l'impostazione predefinita e scegliere un altro formato di visualizzazione.

1. Selezionate Progetto > Impostazioni progetto > Generali.
2. Nella sezione Video della finestra di dialogo Impostazioni progetto, selezionate un formato del codice di tempo dal menu Formato visualizzazione.
3. Fate clic su OK.

Per informazioni sul pannello Progetto, guardate questa serie di esercitazioni video a cura di Andrew Devis sul sito Web Creative COW:

- Project Panel: Organizing, Automating, and Searching
- Project Panel: New Items and Templates (Pannello Progetto: nuovi elementi e modelli)
- Project Panel: Preferences and Bin Structures (Pannello Progetto: preferenze e strutture dei raccoglitori)
- Project Panel: Importing Footage (Pannello Progetto: importazione delle riprese)

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Organizzazione delle risorse nel pannello Progetto

Operazioni con i raccoglitori
Etichette delle risorse
Assegnare un nuovo nome alle risorse
Passare a una risorsa nel pannello Progetto
Cercare risorse nel pannello Progetto
Cercare le risorse corrispondenti ai criteri
Ricerca di clip mediante Rilevamento volti
Rimuovere risorse da un progetto
Definire una miniatura diversa per una clip
Modificare le celle nel pannello Progetto
Visualizzazione delle proprietà delle clip
Visualizzazione dell'ordine dei campi per una clip
Determinazione della scansione interlacciata o progressiva di una clip
Modificare la frequenza fotogrammi di una clip

Torna all'inizio

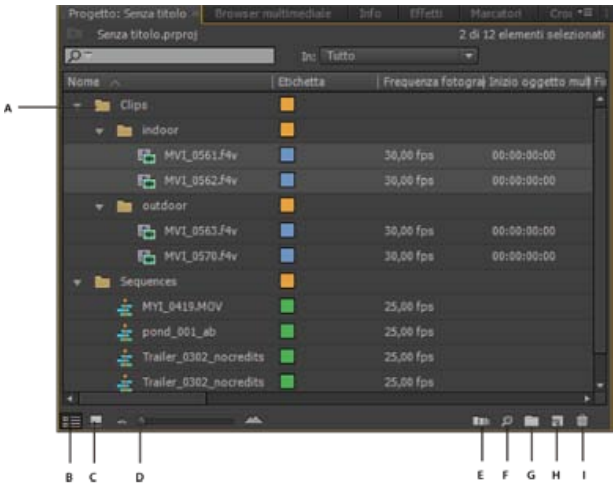
Operazioni con i raccoglitori

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

Man mano che il progetto diventa più grande, potete creare nuovi raccoglitori per contenere questi oggetti. Anche se non è strettamente necessario creare e utilizzare i raccoglitori (in particolare con i progetti di formato breve), la maggior parte degli editor li considera indispensabili per lavorare in modo organizzato.

Potete usare i raccoglitori in vari modi:

- per memorizzare le clip non in linea ai fini dell'acquisizione in batch;
- per memorizzare le sequenze principali ed eseguire il backup delle sequenze;
- Per organizzare i file per tipo (ad esempio video, immagini fisse e file audio)



***A.** Raccoglitore in un raccoglitore **B.** Visualizzazione elenco **C.** Visualizzazione icone **D.** Cursore zoom **E.** Aggiunta automatica alla sequenza **F.** Trova **G.** Nuovo raccoglitore **H.** Nuova voce **I.** Cancella*

Si tratta dei comportamenti predefiniti dei raccoglitori nel pannello Progetto. Potete modificare i comportamenti predefiniti degli ultimi tre raccoglitori agendo sulle preferenze generali del raccoglitore.

Per ulteriori informazioni sull'uso dei raccoglitori, guardate l'esercitazione video Enhanced Bins In Premiere Pro CS3 sul sito Web Creative COW.

Aggiunta ed eliminazione di raccoglitori

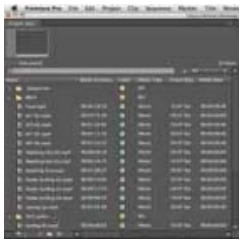
- Per aggiungere un raccoglitore, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore nella parte inferiore del pannello Progetto. Potete

anche usare i tasti di scelta rapida Ctrl+/ (Windows) o Comando+/ (Mac OS).

- Per eliminare uno o più raccoglitori, selezionate i raccoglitori e fate clic sull'icona di eliminazione nella parte inferiore del pannello Progetto. Potete anche eliminare i raccoglitori selezionando uno o più raccoglitori e premendo il tasto Canc.

Seguite l'intera serie di esercitazioni video sul pannello Progetto realizzata da Andrew Devis sul sito Web Creative COW.
Project Panel 1 - Organizing, Automating, and Searching in the Project Panel
Project Panel 2 - New Items and Templates
Project Panel 4 - Importing Footage

Articolo: come lavorare con i raccoglitori



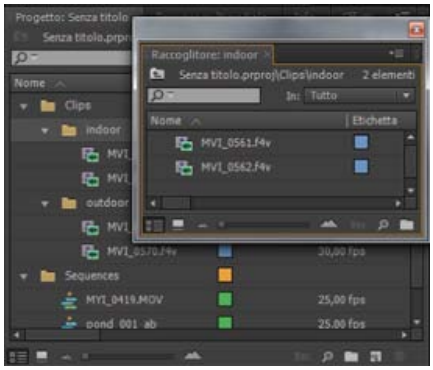
Antony Bolante mostra come utilizzare i raccoglitori in Premiere Pro... Ulteriori informazioni

http://premiere.digitalmedianet.com/articles/...

di Antony Bolante
http://www.lynda.com/Antho...

Antony Bolante è un istruttore di video editing e grafica animata che in passato ha collaborato all'Aiuto di Premiere Pro.

Contribuite anche voi con le vostre conoscenze in Adobe Community Help



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

Modificare i comportamenti dei contenitori

Durante l'utilizzo di un progetto, talvolta è necessario modificare la visualizzazione dei raccoglitori. Con il layout standard, potete visualizzare la gerarchia dell'intero progetto, il che risulta utile. Tuttavia, a volte può essere necessario aprire un raccoglitore nella relativa scheda o in un nuovo pannello. In questo modo, potete concentrarvi sulle clip in un raccoglitore particolare, elencarle secondo l'ordine di storyboard in modalità di icona o cercarle in un raccoglitore tramite il campo di ricerca.

Alcuni editor preferiscono che la finestra del raccoglitore sia sovrapposta all'interfaccia, mentre altri preferiscono vedere i raccoglitori aperti nella stessa posizione o in nuove schede.

Per aprire un raccoglitore nel relativo pannello mobile, nella stessa posizione o in una nuova scheda, eseguite le operazioni descritte:

- Per aprire un contenitore nel suo pannello mobile, fate doppio clic sul contenitore. Questo pannello può essere ancorato o raggruppato come qualsiasi altro pannello.
- Per aprire un contenitore, fate doppio clic sul contenitore tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).
- Per aprire un contenitore in una nuova scheda, fate doppio clic sul contenitore tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

Potete modificare i comportamenti predefiniti dei raccoglitori nel pannello Progetti agendo sulle preferenze degli stessi.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Nell'area Contenitori, selezionate le opzioni dai menu per Doppio clic, + Ctrl (Windows) o + Comando (Mac OS) e + Alt (Windows) o + Opzione (Mac OS).
3. Fate clic su OK.

Suggerimenti per i raccoglitori

- Per spostare un elemento all'interno di un raccoglitore, trascinate l'elemento sull'icona Raccoglitore. Potete spostare raccoglitori all'interno di altri raccoglitori per nidificarli. Trascinare un elemento in un contenitore non determina automaticamente l'apertura di quest'ultimo.
- Per visualizzare il contenuto di un raccoglitore, nella visualizzazione a elenco fate clic sul triangolino accanto all'icona

Raccoglitore per espanderlo, oppure fate doppio clic sul raccoglitore.

- Per visualizzare il contenuto di un raccoglitore principale quando state visualizzando solo i contenuti di un raccoglitore nidificato, fate clic sul pulsante Cestino superiore nel pannello Progetto. Potete continuare a fare clic su questo pulsante finché non compare il contenuto di primo livello del pannello Progetto.
- Per aprire o chiudere più raccoglitori contemporaneamente, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic su più raccoglitori selezionati.

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

Torna all'inizio

Etichette delle risorse

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

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

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

Torna all'inizio

Assegnazione di un nuovo nome alle risorse

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

Quando cambiate il nome della clip, tale modifica non si riflette sul nome del file sorgente. Alcuni utenti consigliano di inserire il nome desiderato per la clip nella colonna Descrizione, per mantenere lo stesso nome per la clip e il relativo file sorgente. Tuttavia in questo modo il nome della clip potrebbe non essere descrittivo nel pannello Timeline o nel pannello Progetto con visualizzazione miniature. A seconda del vostro flusso di lavoro, potete scegliere il metodo per voi più conveniente.

Rinominare una clip

È possibile cambiare il nome di una clip. Premiere Pro registra il nome della clip con le altre proprietà della clip nel file del progetto. La modifica del nome della clip non modifica anche il nome del file sorgente della clip.

Nota: *per registrare automaticamente il nuovo nome anche nel campo Titolo dello schema di metadati Dublin Core, occorre innanzitutto collegare la proprietà Nome clip. Vedete Collegare i dati della clip ai metadati XMP.*

1. Nel pannello Progetto, selezionate una clip.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Nel pannello Progetto, scegliete Clip > Rinomina, digitate il nuovo nome e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
   - Nel pannello Progetto, fate clic sul campo Nome, digitate il nuovo nome e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
   - Nel pannello Metadati, fate clic sul triangolino accanto a Clip per visualizzare i campi delle proprietà. Digitate il nuovo nome nel campo Nome e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

   Il comando Rinomina è disponibile quando si fa clic con il pulsante destro (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) su una clip nel pannello Progetto o in un pannello Timeline.

Assegnare un nuovo nome a un file sorgente originale

- Chiudete Premiere Pro e rinominate il file sul desktop.

  Quando aprirete nuovamente il progetto, tramite Premiere Pro viene visualizzata una finestra di dialogo.

  1. Individuate il file che avete rinominato e selezionatelo nella finestra di dialogo.
  2. Fate clic su Apri
  3. Premiere Pro consente di avviare il file collegato al file di origine rinominato.

Passare a una risorsa nel pannello Progetto

Torna all'inizio

1. Selezionate il pannello Progetto.
2. Digitate la prima lettera del nome della clip desiderata.

Cercare risorse nel pannello Progetto

Torna all'inizio

1. Nel pannello Progetto, selezionate una delle seguenti opzioni dal menu In:

   Tutti per effettuare la ricerca in tutti i metadati.

   Visibile per effettuare la ricerca solo nei campi metadati visibili nel pannello Progetto.

   Trascrizione testo per effettuare la ricerca solo nel campo metadati Discorso in testo.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Posizionate il cursore nella casella Trova nel pannello Progetto.
   - Selezionate il pannello Progetto e premete Maiusc+F.
3. (Facoltativo) Fate clic sull'icona della lente d'ingrandimento nel campo Trova per ottenere un menu in cui sono elencati i termini delle ultime ricerche effettuate.
4. Digitate il termine da cercare.

   Nel pannello Progetto vengono visualizzate solo le risorse che corrispondono ai criteri di ricerca. Nel menu dell'icona della lente d'ingrandimento vengono suggeriti dei termini di ricerca. I suggerimenti comprendono eventuali errori ortografici presenti nei metadati della clip, che potrete così trovare e correggere.

   Mentre digitate ciascuna nuova lettera, il menu si aggiorna in modo dinamico.

   Se aprite un raccoglitore mentre è presente un termine di ricerca nella casella Trova, tale termine viene copiato nella nuova casella Trova. L'operazione di filtro persiste anche per il raccoglitore aperto.
5. (Facoltativo) Fate clic su uno dei termini suggeriti per avviare una ricerca per tale termine.
6. Per terminare la ricerca e visualizzare tutte le risorse, fate clic sull'icona Chiudi ✕.

Cercare le risorse corrispondenti ai criteri

Torna all'inizio

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

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic sull'icona Trova nella parte inferiore del pannello Progetto.
   - Selezionate il pannello Progetto e premete Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Mac OS).
2. Nella finestra di dialogo Trova, selezionate il nome delle colonne in cui eseguire la ricerca dai menu sotto Colonna.
3. Selezionate gli operatori appropriati dai menu sotto Operatore.
4. Digitate i caratteri da cercare nelle colonne specificate nei rispetti campi Trova.
5. Se state effettuando ricerche con due criteri simultaneamente, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per trovare le risorse corrispondenti a entrambi i criteri, selezionate Tutto dal menu Corrispondenza.
   - Per trovare le risorse corrispondenti a uno o all'altro dei criteri indicati, selezionate Qualsiasi dal menu Corrispondenza.
6. Fate clic su Trova.

Ricerca di clip mediante Rilevamento volti

Torna all'inizio

Se utilizzate Rilevamento volti per identificare i volti, potete successivamente trovare le clip contenenti dei volti.

Identificare le clip contenenti dei volti

Potete identificare le clip contenenti dei volti, in modo da poter applicare successivamente al pannello Progetto il filtro per trovare tali clip.

Nota: *l'analisi del contenuto funziona su tutti i tipi di file multimediali supportati, comprese le immagini fisse. In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, il rilevamento dei volti è attivato per le clip unite se almeno una delle clip componenti contiene del video.*

1. Per selezionare una o più clip da sottoporre al rilevamento dei volti, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate una clip nel pannello Progetto. Scegliete Clip > Analizza contenuto.
- Nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse su una clip selezionata e scegliete Analizza contenuto.

Si apre la finestra di dialogo Analizza contenuto.

2. Selezionate Rilevamento volti. Scegliete un'opzione di qualità (Alta, Media o Bassa); Alta consente di ottenere i risultati migliori, mentre Bassa offre un'elaborazione più veloce. Quindi fate clic su OK.

   Adobe Media Encoder si apre con le clip selezionate inserite nella coda di codifica, e viene effettuata l'analisi delle clip selezionate. Un segno di spunta verde nella colonna Stato di ciascuna clip indica che l'analisi è stata effettuata.

3. Chiudete la finestra di Adobe Media Encoder.

Trovare le clip contenenti dei volti

Potete applicare al pannello Progetto un filtro in modo da visualizzare solo le clip contenti dei volti. Innanzitutto, identificate le clip contenenti dei volti mediante la funzione Rilevamento volti.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

   - Fate clic sull'icona della lente d'ingrandimento nella casella Trova e scegliete Trova volti.
   - Scegliete Modifica > Trova volti.

   Nel pannello Progetto vengono visualizzate solo le clip contenti dei volti. In questa visualizzazione con filtro restano visibili tutti i contenitori, per consentirvi di trascinare in essi le clip desiderate.

2. Per annullare il filtro, fate clic sulla X a destra della casella Trova.

Nel pannello Progetto vengono visualizzate tutte le clip.

Torna all'inizio

Rimozione delle risorse da un progetto

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

Rimuovere una risorsa dal pannello Progetto

- Selezionate un elemento e premete il tasto Canc.

  Il file rimane sul disco rigido

Nota: *il comando Progetto > Rendi non in linea offre la possibilità di eliminare il file sorgente stesso oltre al suo riferimento nel progetto. Consultate Operazioni con clip non in linea.*

Rimuovere risorse inutilizzate dal pannello Progetto

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

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

Torna all'inizio

Definire una miniatura diversa per una clip

In Premiere Pro CS5 e CS5.5, potete modificare il fotogramma copertina delle clip nella visualizzazione a icone. Per impostazione predefinita, nell'area di anteprima e negli altri punti del progetto in cui vengono visualizzate le miniature compare il primo fotogramma della clip. Potete ignorare la miniatura predefinita impostando qualsiasi fotogramma della clip come fotogramma copertina.

1. Selezionate la clip in un pannello Progetto.
2. Premete il pulsante Riproduci ▶ o trascinate il cursore di riproduzione dell'area di anteprima nell'angolo superiore sinistro del pannello Progetto fino a visualizzare il fotogramma desiderato.
3. Fate clic sul pulsante Imposta fotogramma copertina.

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

In Premiere Pro CS6, potete modificare il fotogramma copertina di una clip nella visualizzazione a icone. Per informazioni, consultate Operazioni nella visualizzazione a icone.

Nota: *in Premiere Pro CS6 l'Area di anteprima del pannello Progetto è nascosta per impostazione predefinita, per via dei miglioramenti apportati alle miniature. Potete abilitarla dal menu del pannello Progetto.*

Modificare le celle nel pannello Progetto

Torna all'inizio

È possibile modificare i dati presenti nelle celle modificabili (sia delle proprietà delle clip che dei metadati XMP) per una qualsiasi clip nel pannello Progetto. Premiere Pro registra nei file sorgente i dati scritti nelle celle dei metadati XMP. I dati inseriti nelle celle delle proprietà delle clip vengono invece registrati nel file progetto, ma non nei file sorgente. I dati delle proprietà delle clip non vengono quindi associati ai file sorgente e possono essere letti solo da Premiere Pro.

Per impostazione predefinita, il pannello Progetto visualizza solo le proprietà delle clip. Per scrivere dati che Premiere Pro possa registrare nei file sorgente, occorre innanzitutto aggiungere le colonne di metadati alla visualizzazione del pannello Progetto. Consultate Personalizzare le colonne nella Visualizzazione a elenco.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per selezionare una clip, nel pannello Progetto in modalità Visualizzazione a elenco fate clic sull'icona a sinistra del nome file. Premete più volte Tab, finché la cella modificabile desiderata non sia selezionata e in modalità di modifica.
   - Fate clic su una cella modificabile.
2. Digitate i dati desiderati con cui sostituire eventuali dati già presenti nella cella.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Premete Tab per salvare i nuovi dati ed evidenziare la cella successiva per la stessa clip.
   - Premete Maiusc+Tab per salvare i nuovi dati ed evidenziare la cella precedente per la stessa clip.
   - Premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS) per salvare i nuovi dati ed evidenziare la stessa cella nella clip successiva.
   - Premete Maiusc+Invio (Windows) o Maiusc+A capo (Mac OS) per salvare i nuovi dati ed evidenziare la stessa cella nella clip precedente.

   Nota: *nel pannello Progetto in modalità Visualizzazione a icone, premete Tab per evidenziare il nome file della successiva risorsa e attivarla per la modifica.*

Visualizzazione delle proprietà delle clip

Torna all'inizio

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

Il pannello Proprietà fornisce informazioni dettagliate su qualsiasi clip. Per i file video, le proprietà analizzate possono comprendere dimensioni del file, numero di canali audio, durata, frequenza fotogrammi, velocità dati audio, velocità dati media e codec. Il pannello Proprietà non mostrerà tutte queste proprietà per ogni clip. I dati mostrati nel pannello Proprietà sono determinati dal formato file della clip esaminata.

Visualizzare le proprietà della clip

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

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

Visualizzazione dell'ordine dei campi per una clip

Torna all'inizio

In Premiere Pro CS6, potete determinare l'ordine dei campi di una clip in Area di anteprima del pannello Progetto. In Area di anteprima e accanto alla clip corrente potete visualizzare le informazioni sulla clip. L'ordine dei campi viene elencato accanto alle informazioni sul codice di tempo.

- LFF indica che nell'ordine dei campi per la clip viene prima il campo inferiore.
- UFF indica che nell'ordine dei campi per la clip viene prima il campo superiore.

Nota: *in Premiere Pro CS6 l'Area di anteprima è nascosta per impostazione predefinita. Potete abilitarla dal menu del pannello Progetto.*

Determinazione della scansione interlacciata o progressiva di una clip

Torna all'inizio

In Premiere Pro CS6 potete determinare se una clip presenta una scansione interlacciata o progressiva in Area di anteprima del pannello Progetto. In Area di anteprima e accanto alla clip corrente potete visualizzare le informazioni sulla clip. Accanto alle informazioni sul codice di tempo è riportato un indicatore di scansione interlacciata o progressiva.

- "i" indica che la clip presenta la scansione interlacciata
- "p" indica che la clip presenta la scansione progressiva

Modificare la frequenza fotogrammi di una clip

Torna all'inizio

Con il comando Interpreta metraggio potete modificare la frequenza fotogrammi presupposta da Premiere Pro per una clip. Quando si cambia la frequenza fotogrammi di una clip, oltre al video viene modificato anche l'audio. La modifica della frequenza fotogrammi cambia la durata originale in proporzione. Ad esempio, se impostate una clip di 10 secondi a 24 fps su 48 fps, la durata viene dimezzata a 5 secondi. La frequenza fotogrammi della clip viene riconciliata con quella della sequenza. Ad esempio, se modificate in 48 fps una clip da 24 fps in una sequenza da 24 fps, la sequenza visualizza solo fotogrammi alterni della clip.

Potete anche cambiare la velocità e la durata della clip, scegliendo Clip > Velocità per una clip selezionata in un pannello Timeline. Tale modifica, tuttavia, si applica solo all'istanza della clip selezionata in un pannello Timeline. Il comando Interpreta metraggio cambia il modo in cui il file viene interpretato in tutto il progetto.

1. Nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip desiderata.
2. Selezionate Modifica > Interpreta metraggio ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Usa frequenza fotogrammi del file,
   - Selezionate Presupponi questa frequenza fotogrammi e digitate il numero di fotogrammi al secondo.
3. Fate clic su OK.

- Creative COW: Enhanced Bins In Premiere Pro CS3
- Trovare e raggruppare gli effetti
- Creare un predefinito personale di sequenza

(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 dei metadati

Il pannello Metadati e XMP
Il pannello Metadati di Premiere Pro
Informazioni su metadati XMP di file, clip e progetto
Utilizzo dei metadati delle clip e metadati dei file
Modificare i metadati XMP
Effettuare ricerche nei metadati XMP
Mostrare o nascondere i metadati XMP
Visualizzare i dati sulla clip nel pannello Metadati
Collegare i dati della clip ai metadati XMP

Torna all'inizio

Il pannello Metadati e XMP

I metadati XMP consentono di semplificare il flusso di lavoro e di organizzare i file. Si tratta di un set di informazioni descrittive relative a un file. I file video e audio includono automaticamente le proprietà dei metadati, quali la data, la durata e il tipo di file. Potete aggiungere altri dettagli con proprietà quali luogo, nome dell'autore, copyright e altro ancora.

Mediante il pannello Metadati potete condividere tali informazioni sulle risorse tra tutte le applicazione Adobe per l'elaborazione video e audio. A differenza delle proprietà delle clip, limitate al pannello Progetto o File di una particolare applicazione, le proprietà metadati sono incorporate nei file sorgente e quindi immediatamente disponibili in diverse applicazioni. La condivisione dei metadati permette di gestire facilmente le risorse video lungo l'intero flusso di lavoro di produzione.

Nota: *le proprietà del pannello Metadati sono disponibili anche in Adobe Bridge, per facilitare l'identificazione delle risorse.*
Per un video sul pannello Metadati, visitate il sito Web Adobe.

Maxim Jago illustra i metadati XMP in un video da "Premiere Pro CS5 per editor Avid".

Informazioni su schemi e proprietà

Uno schema di metadati è una raccolta di proprietà specifiche per un determinato flusso di lavoro. Ad esempio, lo schema Oggetto multimediale dinamico comprende proprietà quali Scena e Luogo ripresa, ideali per progetti di video digitale. 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 proprietà diverse, consultate Mostrare o nascondere i metadati XMP.

Per informazioni su particolari schemi o proprietà, portate il mouse sul relativo nome nel pannello Metadati: alla maggior parte delle voci è associata una descrizione.

Lo standard XMP

Le applicazioni Adobe registrano i metadati in formato XMP (Extensible Metadata Platform). Il formato XMP si basa sul formato XML e facilita lo scambio di metadati tra diverse applicazioni e flussi di lavoro per la pubblicazione. I metadati nella maggior parte degli altri formati (come Exif, GPS e TIFF) vengono trasferiti automaticamente in formato XMP, per una più facile visualizzazione e gestione.

Nella maggior parte dei casi, i metadati XMP sono registrati direttamente nei file di origine. Se un particolare file non supporta il formato XMP, tuttavia, i metadati vengono registrati in un file collaterale a parte.

Le risorse di progetto senza file corrispondenti non supportano il formato XMP. In Adobe Premiere Pro queste comprendono Monoscopio, Contatore universale, Mascherino colorato, Titoli, Video nero e Video trasparente.

Il kit di sviluppo software XMP permette di personalizzare la creazione e lo scambio di metadati. Per ulteriori informazioni su XMP, vedete Extensible Metadata Platform.

Torna all'inizio

Il pannello Metadati di Premiere Pro

Il pannello Metadati mostra sia i metadati delle istanze di clip, sia i metadati del file XMP di una risorsa selezionata. I campi sotto l'intestazione Clip mostrano i metadati delle istanze di clip, ossia informazioni sulla clip selezionata nel pannello Progetto o in una sequenza. I metadati delle istanze di clip vengono salvati nel file progetto di Premiere Pro, ma non nel file a cui fa riferimento la clip. I metadati delle istanze di clip possono essere letti solo da Premiere Pro, ma non da altre applicazioni. Tuttavia, in Premiere Pro potete collegare alcuni campi dei metadati della clip con i campi dei metadati XMP. In questo modo i metadati delle clip diventano accessibili anche ad applicazioni esterne a Premiere Pro mediante i campi XMP.

Se non usate mai le clip secondarie né importate istanze multiple di clip master, ciascuna clip del progetto è univoca. Potete usare esclusivamente le proprietà File XMP, in modo che tutti i metadati vengano registrati nel file sorgente e siano accessibili anche ad altre applicazioni. In alternativa, potete usare le proprietà tradizionali Clip; in questo caso, attivate il collegamento per tutte le proprietà. Da questo

momento in poi Premiere Pro copia automaticamente i dati delle clip nelle proprietà XMP corrispondenti.

I campi sotto le intestazioni File e Trascrizione discorso mostrano i metadati XMP. Utilizzando Ricerca discorso potete trascrivere le parole pronunciate in una clip sul testo. Quindi potete cercare il testo per trovare il punto della clip in cui una parola specifica viene pronunciata. Per ulteriori informazioni sulla funzione di ricerca del discorso, consultate Analizzare il discorso per metadati XMP testuali.

Per ulteriori informazioni sui metadati XMP, fate riferimento alla panoramica disponibile sul sito Web di Adobe.

Per ulteriori informazioni sui metadati XMP, leggete il documento tecnico disponibile sul sito Web di Adobe.

Spazio di lavoro Registrazione file multimediali

Lo spazio di lavoro Registrazione file multimediali consente di immettere i metadati dopo l'importazione, l'acquisizione o la digitalizzazione di file multimediali in Premiere Pro. Il pannello Progetto e i pannelli Metadati vengono ingranditi per facilitare l'immissione dei metadati.

Per attivare lo spazio di lavoro Registrazione file multimediali, scegliete Finestra >Spazio di lavoro > Registrazione file multimediali.

Phil Hawkins descrive lo spazio di lavoro Registrazione file multimediali in questa esercitazione video su Infinite Skills.

Franklin McMahon mostra come usare lo spazio di lavoro Registrazione file multimediali nell'esercitazione video DSLR Video Editing in Premiere Pro CS5 (Editing video DSLR con Premiere Pro CS5) su Layers Magazine.

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.

Utilizzo dei metadati delle clip e metadati dei file

Torna all'inizio

I metadati dei file XMP contengono informazioni su un file sorgente e sono registrati nel file sorgente stesso. I metadati delle clip contengono informazioni su una clip e sono registrati in un file di progetto di Premiere Pro. In Premiere Pro, diverse clip possono fare riferimento a uno stesso file sorgente. Ad esempio, diverse clip secondarie, ognuna con diversi punti di attacco e stacco, fanno riferimento tutte allo stesso file sorgente. Inoltre, se importate due volte uno stesso file, ma date a ogni clip importata un nome diverso, entrambe le clip fanno comunque riferimento allo stesso file.

Utilizzando i campi dei metadati XMP potete registrare i dati applicabili al file sorgente e a tutte le clip che fanno riferimento ad esso. Utilizzate invece i campi dei metadati delle clip per registrare i dati applicabili solo a ogni singola clip. Potete collegare i campi di metadati delle clip ai campi dei metadati XMP in modo da copiare nel file sorgente i metadati delle clip. Tuttavia, non collegate un campo di metadati delle cip a un campo di metadati XMP per più clip che fanno riferimento allo stesso file sorgente.

Modificare i metadati XMP

Torna all'inizio

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:

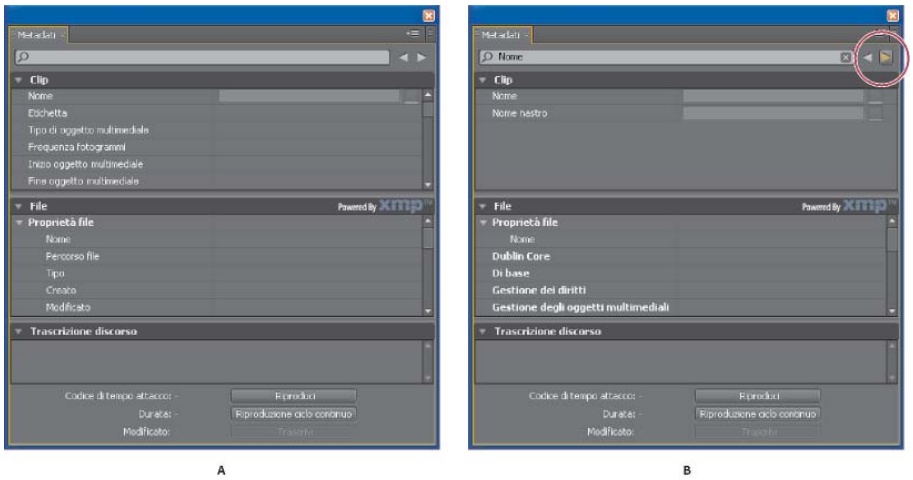
   - Se una proprietà è uguale per tutti gli elementi, viene visualizzata.
   - Se una proprietà è diversa, viene visualizzato <Valori multipli>. Per applicare gli stessi valori, fate clic nella casella di testo e immettete il valore desiderato.

Torna all'inizio

Effettuare ricerche nei metadati XMP

1. Selezionate i file o le clip in cui effettuare la ricerca.
2. Nella casella di ricerca nella parte superiore del pannello Metadati, immettete il testo da cercare.

   L'elenco dei metadati si riduce e vengono visualizzate solo le proprietà contenenti la stringa di ricerca.
3. (Solo Adobe Premiere Pro) Per navigare nei risultati della ricerca, fate clic sui pulsanti Indietro e Avanti a destra della finestra della ricerca oppure premete Tab.
4. Per uscire dalla modalità di ricerca e tornare all'elenco completo dei metadati, fate clic sul pulsante di chiusura, a destra della casella di ricerca.



Pannello Metadati
A. *Prima della ricerca sono visualizzate tutte le proprietà.* ***B.*** *Dopo la ricerca sono visualizzate solo le proprietà in cui compare il testo cercato. In Adobe Premiere Pro i pulsanti Precedente e Successivo consentono di scorrere i risultati della ricerca.*

Torna all'inizio

Mostrare o nascondere i metadati XMP

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).

Visualizzare i dati sulla clip nel pannello Metadati

Torna all'inizio

Potete visualizzare o nascondere le informazioni sulla clip nel pannello Metadati come qualsiasi altro tipo di metadati. Premiere Pro salva le informazioni della clip nello schema denominato Metadati progetto Premiere.

Per ulteriori informazioni su come visualizzare o nascondere gli schemi di metadati, consultate Mostrare o nascondere i metadati XMP.

1. Se necessario, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Se il pannello Metadati non è aperto, selezionate Finestra > Metadati.
   - Se il contenuto del pannello Metadati è nascosto dietro un altro pannello, fate clic sulla scheda Metadati per portare in primo piano il pannello.
2. Fate clic sul pulsante del menu del pannello Metadati e selezionate Visualizzazione metadati.
3. Fate clic sul triangolino accanto a Metadati progetto Premiere per visualizzare tutti i campi delle informazioni sulla clip.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate la casella Metadati progetto Premiere per visualizzare tutte le informazioni sulla clip,
   - Selezionate solo le caselle accanto ai nomi dei campi delle informazioni sulla clip che desiderate visualizzare.
5. Fate clic su OK.

Collegare i dati della clip ai metadati XMP

Torna all'inizio

Nel pannello Metadati, i campi dei valori di proprietà Clip sono interni. In altre parole, risiedono nel file del progetto Premiere Pro e possono essere letti solo da Premiere Pro. Tuttavia, alcuni campi dei valori di proprietà della sezione Clip sono accompagnati da una casella di opzione di collegamento. Quando l'opzione di collegamento è selezionata, Premiere Pro immette automaticamente le informazioni digitate nel campo di valore Clip nel corrispondente campo XMP.

Quando selezionate l'opzione di collegamento, nel pannello dei metadati un campo di dati della clip viene collegato a un campo di metadati XMP di uno schema. La selezione di questa opzione non copia tuttavia nei campi XMP i dati clip già esistenti. Verranno copiati nei campi XMP solo i dati aggiunti dopo la selezione dell'opzione di collegamento. Nella maggior parte dei casi, il campo XMP ha lo stesso nome del campo dei dati delle clip collegati ad esso. Nei seguenti casi, i campi XMP hanno nomi diversi dai campi dei dati delle clip collegati ad essi:

Dati clip, nome campo	XMP, nome campo
Nome	Titolo (nello schema Dublin Core)
Note	Commento registro (nello schema Dynamic Media)

1. Nel pannello Metadati, trascinate verso il basso la barra di scorrimento sotto l'intestazione Clip, fino a visualizzare i campi con pulsanti di collegamento vuoti.
2. Fate clic sui pulsanti di collegamento accanto ai campi che desiderate collegare ai metadati XMP.

   I campi collegati sono contrassegnati da un'icona a forma di catena .

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Metadati XMP in Creative Suite 4 Production Premium

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Operazioni con le proporzioni

Le proporzioni
Utilizzo di risorse con proporzioni diverse
Correggere la distorsione delle proporzioni
Correggere singole interpretazioni errate delle proporzioni
Correggere interpretazioni errate ricorrenti delle proporzioni
Proporzioni dei pixel comuni

Torna all'inizio

Le proporzioni

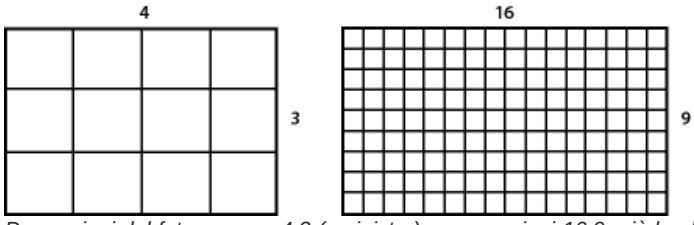
Le proporzioni specificano il rapporto tra larghezza e altezza. I fotogrammi di video e immagini fisse hanno proporzioni fotogrammi, mentre i pixel che compongono i fotogrammi hanno proporzioni pixel (o PAR, Pixel Aspect Ratio). Il video per uso televisivo viene registrato con proporzioni fotogramma da 4:3 o 16:9. Inoltre, diversi standard di registrazione video usano diverse proporzioni pixel.

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

Premiere Pro tenta automaticamente di compensare le proporzioni pixel dei file sorgente. Se una risorsa risulta ancora distorta, potete specificarne manualmente le proporzioni. Regolate le proporzioni pixel prima di regolare le proporzioni fotogramma: proporzioni fotogrammi errate, infatti, possono dipendere da un'errata interpretazione delle proporzioni pixel.

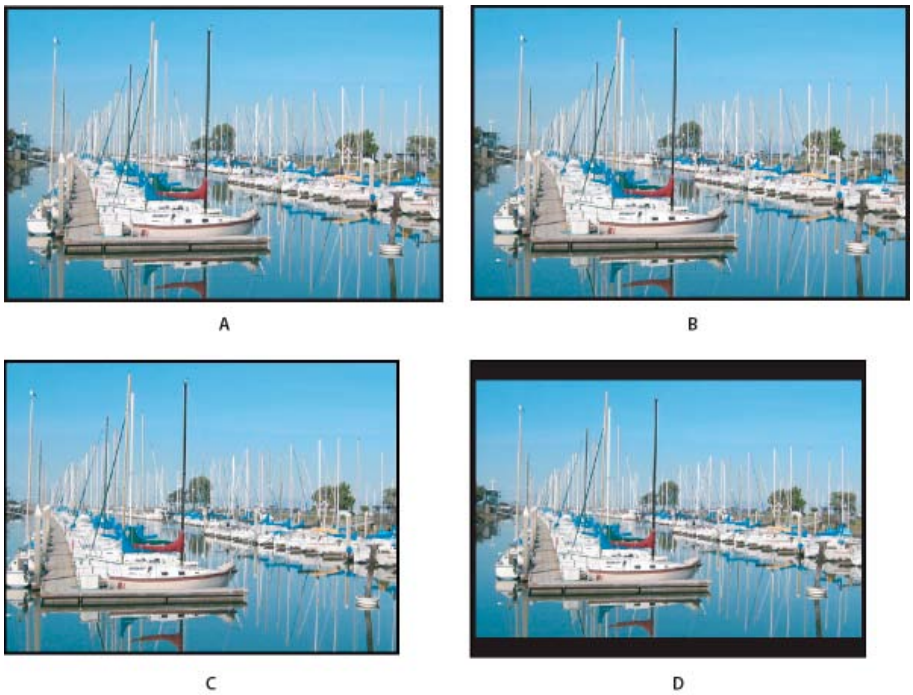
Proporzioni del fotogramma

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



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

Se importate delle clip riprese con determinate proporzioni in un progetto in cui vengono usate proporzioni diverse, occorre stabilire come conciliare i valori diversi. Ad esempio, per visualizzare un film da 16:9 su un televisore standard da 4:3 vengono comunemente utilizzate due tecniche. Potete fare rientrare tutta la larghezza dei fotogrammi del file da 16:9 all'interno del fotogramma televisivo da 4:3. Così facendo vengono lasciate delle bande nere sopra e sotto i fotogrammi del filmato; questa tecnica si chiama letterboxing. In alternativa, potete riempire verticalmente l'area da 4:3 con l'intera altezza dei fotogrammi da 16:9. Quindi, potete spostare la posizione orizzontale (eseguire il panning) dei fotogrammi da 16:9 all'interno dell'area da 4:3, più stretta, in modo da rendere visibile la porzione più importante dei fotogrammi. Questa tecnica si chiama pan & scan (panning e scansione). In Premiere Pro, potete implementare queste due tecniche usando le proprietà dell'effetto Movimento come Posizione e Scala.



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

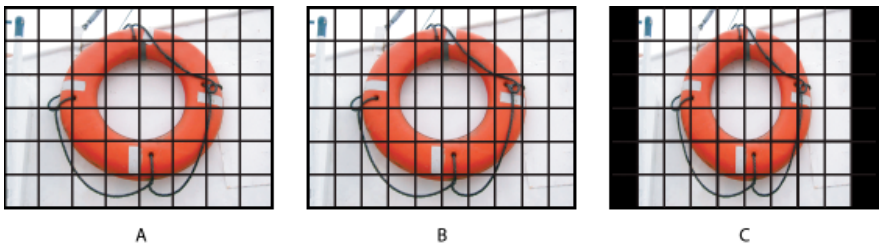
Proporzioni pixel

Per un video sulle nozioni di base delle proporzioni pixel, visitate il sito Web di Adobe.

Proporzioni pixel descrive il rapporto tra larghezza e altezza di ogni singolo pixel in un fotogramma. Le proporzioni dei pixel variano perché diversi sistemi video riempiono il fotogramma con un numero diverso di pixel. Ad esempio, molti standard video per computer definiscono un fotogramma di proporzioni 4:3 con larghezza di 640 pixel e altezza di 480 pixel, producendo pixel quadrati. Gli standard video come DV NTSC definiscono un fotogramma di proporzioni 4:3 come 720 x 480 pixel, producendo pixel rettangolari più stretti perché la stessa larghezza del fotogramma contiene più pixel. I pixel del monitor di un computer in questo esempio hanno proporzioni pixel pari a 1:1 (quadrate). I pixel DV NTSC hanno proporzioni pixel pari a 0,91 (non quadrate). I pixel DV, che sono sempre rettangolari, sono orientati verticalmente nei sistemi che producono video NTSC e orizzontalmente nei sistemi che producono video PAL. Premiere Pro mostra le proporzioni dei pixel di una clip accanto alla miniatura nel pannello Progetto.

Se visualizzate pixel rettangolari su un monitor a pixel quadrati senza modifiche, le immagini appaiono distorte: ad esempio, i cerchi diventano ovali. Tuttavia, le proporzioni delle immagini appaiono corrette su uno schermo televisivo, poiché questo usa pixel rettangolari. Premiere Pro è in grado di visualizzare e riprodurre clip con diverse proporzioni pixel senza distorsione e tenta di adattarle automaticamente alle proporzioni pixel del progetto.

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



Proporzioni dei pixel e del fotogramma
A. *Immagine 4:3 con pixel quadrati visualizzata su un monitor 4:3 a pixel quadrati* ***B.*** *Immagine 4:3 con pixel quadrati interpretata correttamente su uno schermo TV 4:3 con pixel non quadrati* ***C.*** *Immagine 4:3 con pixel quadrati interpretata in modo errato su uno schermo TV 4:3 con pixel non quadrati*

Premiere Pro 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.

Per informazioni sulle proporzioni pixel corrette in Premiere Pro CS4 e versioni successive (nonché altre applicazioni), visitate il sito Web di Adobe.

Utilizzo di risorse con proporzioni diverse

Torna all'inizio

Premiere Pro tenta automaticamente di mantenere le proporzioni dei fotogrammi delle risorse importate, talvolta modificando le proporzioni dei pixel, le dimensioni dei fotogrammi o entrambi gli elementi, cosicché la risorsa non appaia tagliata o distorta quando viene usata in una sequenza. Alcune risorse possono contenere metadati che consentono a Premiere Pro di effettuare i calcoli in modo automatico e preciso. Se le risorse non contengono metadati, Premiere Pro applica una serie di regole per interpretare le proporzioni dei pixel.

Quando acquisite o importate riprese NTSC con dimensione fotogramma ATSC da 704 x 480, D1 da 720 x 486 o DV da 720 x 480, Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni dei pixel della risorsa su D1/DV NTSC (0,91). Quando acquisite o importate riprese con dimensione fotogramma HD da 1440 x 1080, Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni dei pixel del file su HD 1080 anamorfico (1,33). Quando acquisite o importate riprese PAL con risoluzione D1 o DV da 720 x 576, Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni pixel del file su D1/DV PAL (1,094).

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

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

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

Correggere la distorsione delle proporzioni

Torna all'inizio

Il predefinito per le impostazioni della sequenza scelto al momento di creare una sequenza determina le proporzioni del fotogramma e dei pixel della sequenza. Non è possibile modificare le proporzioni dopo aver salvato il file della sequenza, ma potete modificare le proporzioni pixel che Premiere Pro presuppone per le singole risorse. Se ad esempio una risorsa con pixel quadrati generata da un programma di grafica o animazione risulta distorta in Premiere Pro, potete correggerne le proporzioni pixel affinché venga visualizzata correttamente. Avendo cura che tutti i file vengano interpretati correttamente, potete combinare in uno stesso progetto riprese con proporzioni diverse. Potete quindi generare l'output senza che le immagini risultanti subiscano distorsioni.

Correggere singole interpretazioni errate delle proporzioni

Torna all'inizio

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine fissa nel pannello Progetto.
2. Selezionate Modifica > Interpreta metraggio.
3. Selezionate un'opzione nella sezione Proporzioni pixel, quindi fate clic su OK.
4. Selezionate una delle seguenti opzioni:
   Usa proporzioni pixel del file Utilizza le proporzioni originali salvate con l'immagine fissa.

   Rendi conforme con Consente di scegliere da un elenco di proporzioni standard.
   Nota: *quando si usa Photoshop per generare immagini da usare nei progetti video, è meglio usare l'impostazione predefinita di Photoshop denominata per il formato video da usare. L'uso dell'impostazione predefinita garantisce che le immagini siano generate con le proporzioni corrette.*

Correggere interpretazioni errate ricorrenti delle proporzioni

Torna all'inizio

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

1. Aprite un editor di testo.
2. Nell'editor di testi, passate alla cartella dei plug-in di Premiere Pro.
3. Aprite il file denominato Regole di interpretazione.txt.
4. Modificate le regole da modificare e selezionate Salva.

Proporzioni dei pixel comuni

Torna all'inizio

	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

AE CS4: nuove proporzioni pixel

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Lavorare con i marcatori

Marcatori
Pannello Marcatori (CS6)
Aggiungere marcatori nella timeline (CS6)
Aggiungere marcatori alle clip (CS6)
Trovare, spostare ed eliminare marcatori
Visualizzare i commenti di marcatore
Condivisione di marcatori con After Effects, Encore e Flash

Torna all'inizio

Marcatori

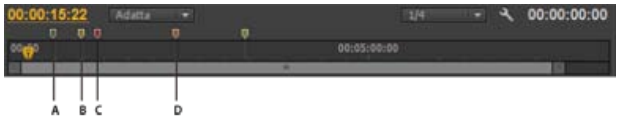
I marcatori servono per evidenziare punti importanti e aiutano a posizionare e riordinare le clip. I marcatori possono essere usati per identificare un'azione o un audio importante in una sequenza o clip. I marcatori hanno una funzione di solo riferimento e non alterano il video.

Nota: *I marcatori sono stati semplificati e consolidati in Premiere Pro CS6. I marcatori specifici per la sequenza e le clip non esistono più, come i marcatori numerati. È ora disponibile un tipo unificato di marcatore. Il nuovo tipo di marcatore esegue tutte le funzioni dei tipi precedenti. È ora disponibile anche un pannello Marcatori.*

In Premiere Pro sono disponibili i seguenti tipi di marcatori:

Marcatore	Descrizione
Commento	Un commento o una nota riguardante la parte selezionata della timeline.
Punto di cue Flash	I punti di cue Flash possono essere utilizzati per attivare eventi o accedere ai contenuti interattivi da riprodurre con la tecnologia Adobe Flash.
Collegamento Web	Viene aggiunto un URL che fornisce ulteriori informazioni sulla parte selezionata della clip filmato.
Marcatore capitolo di Encore	Quando esportate la sequenza in Encore mediante il comando File > Adobe Dynamic Link > Invia ad Encore, Encore legge i marcatori come punti di capitoli. In Encore potete collegare i punti di capitolo a pulsanti nei menu. Inoltre, gli utenti possono usare i pulsanti del telecomando del lettore DVD per passare a determinati capitoli. Premiere Pro inserisce automaticamente un marcatore di capitolo Encore, con etichetta Capitolo 1, all'inizio di ciascuna sequenza creata. Potete rinominare tale marcatore di capitolo in Encore. Potete assegnare un nome ai marcatori di Encore quando li inserite. Il nome specificato in Premiere Pro è visualizzato come etichetta di un pulsante nel menu principale o nel menu Scene di Adobe Encore.

Potete aggiungere marcatori a una sequenza o a una clip sorgente. I marcatori sono contraddistinti da colori diversi per una migliore identificazione.



Indicatori di marcatore
A. *Marcatore commento* ***B.*** *Marcatore punto Flash* ***C.*** *Marcatore capitolo* ***D.*** *Marcatore collegamento Web*

Marcatori sui pannelli Timeline e di marcatore
***A.** Marcatore commento **B.** Marcatore punto Flash **C.** Marcatore capitolo Encore **D.** Marcatore collegamento Web **E.** Sequenza filmato **F.** Clip filmato **G.** Marcatori sulla timeline*

Torna all'inizio

Pannello Marcatori (CS6)

Usate il pannello Marcatori (Finestra > Marcatori) per visualizzare tutti i marcatori in una clip o sequenza aperta. Vengono mostrati i dettagli associati alle clip, quali etichette contraddistinte da colori diversi, punti di attacco e stacco e commenti. Facendo clic su una miniatura della clip nel pannello Marcatori, la testina di riproduzione si sposta nella posizione del marcatore corrispondente.

Fate clic su un marcatore nel pannello Marcatori per spostare la testina di riproduzione nella sua posizione specifica nella timeline.

Per il marcatore di una clip o di una sequenza vengono mostrati i punti di attacco e stacco nel pannello Marcatori. Potete eseguire lo scrubbing del punto di attacco o stacco per trasformare il marcatore da un singolo fotogramma nel tempo a un fotogramma relativo a un intervallo di tempo.

Risorse online relative ai marcatori in Premiere Pro CS6:

Con questo video di Todd Kopriva e video2brain potete scoprire come sono stati migliorati i marcatori in Premiere Pro CS6. Viene inoltre fornita una panoramica di Adobe Prelude e viene spiegato come importare i marcatori da Prelude a Premiere Pro.

Risorse online relative ai marcatori in Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti:

Franklin McMahon offre questa esercitazione video sull'uso dei marcatori clip.

Sul sito Web Creative COW è disponibile questa esercitazione di Andrew Devis su come utilizzare i marcatori per regolare il montaggio.

Sul sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video di Richard Harrington che mostra come posizionare i marcatori per sincronizzare i montaggi con l'audio.

In questo video Peachpit TV for Video, Robbie Carman spiega come usare i marcatori per segnare battute e parole da usare come riferimento quando si allineano o tagliano le clip.

Torna all'inizio

Aggiungere marcatori nella timeline (CS6)

Potete aggiungere marcatori sul monitor Sorgente, sul monitor Programma o sulla timeline. I marcatori aggiunti nel monitor Programma vengono visualizzati nella timeline. Allo stesso modo, i marcatori aggiunti nella timeline vengono visualizzati sul monitor Programma.

In Premiere Pro CS6 si possono aggiungere più marcatori, consentendo all'utente di aggiungere più note e commenti nelle clip sulla stessa posizione della timeline.

1. Spostate la testina di riproduzione nel punto in cui desiderate aggiungere un marcatore.

2. Selezionate Marcatore > Aggiungi marcatore o premete il tasto M.

   Potete inoltre impostare marcatori speciali.

   Per impostare un marcatore di capitolo Encore, scegliete Marcatore > Imposta marcatore capitolo di Encore.
   Per impostare un marcatore di cue Flash, scegliete Marcatore > Imposta marcatore di cue Flash.

3. Fate doppio clic sull'icona del marcatore per aprire la relativa finestra di dialogo.

   In Premiere Pro CS6 potete creare una scelta rapida da tastiera per aprire la finestra di dialogo Marcatore.

4. Impostate le seguenti opzioni:

   Nome Digitate un nome per il marcatore.

   Durata Trascinate il valore della durata o fate clic sul valore per evidenziarlo, quindi digitate un nuovo valore e premete Invio o A capo. Quando sono usati per gli URL e i capitoli, i marcatori possono essere impostati in modo da estendersi su più di un fotogramma. Ad esempio, questo può essere utile per l'impostazione di marcatori in Premiere Pro da convertire

successivamente in punti cue in file FLV.

Commenti Digitate un commento da associare al marcatore.

Marcatore capitolo di Encore Selezionate questa casella se desiderate che il marcatore sia un marcatore capitolo di Encore.

Collegamento Web Selezionate questa casella se desiderate associare il marcatore a un collegamento ipertestuale.

URL Questo campo è attivo solo se è selezionata l'opzione Collegamento Web. Immettete l'indirizzo della pagina Web da aprire.

Nota: *Quando il filmato è incluso in una pagina Web e viene raggiunto il marcatore, la pagina Web viene aperta automaticamente. I collegamenti Web funzionano solo con i formati supportati (ad esempio, QuickTime).*

Frame di destinazione Questo campo è attivo solo se è selezionata l'opzione Collegamento Web. Se utilizzate i frame HTML, immettete il frame di destinazione della pagina Web .

Punto di cue Flash Selezionate questa casella se desiderate che il marcatore sia un punto di cue Flash.

Tipo Questo campo è disponibile solo se è selezionata l'opzione Punto di cue Flash. Fate clic su Evento per creare un marcatore Punto di cue Flash che agisca da attivatore di un evento. Fate clic su Navigazione per creare un marcatore Punto di cue Flash da utilizzare unicamente per la navigazione.

Pulsanti più e meno Fate clic sul pulsante più (+) per aggiungere un punto di cue Flash e assegnargli un nome e un valore. Fate clic sul pulsante meno (-) per rimuovere un punto di cue Flash.

Nome Questo campo è disponibile solo se è selezionata l'opzione Punto di cue Flash. Digitate il nome da assegnare al punto di cue Flash.

Valore Questo campo è disponibile solo se è selezionata l'opzione Punto di cue Flash. Digitate il valore da assegnare al punto di cue Flash.

5. Per immettere commenti o specificare opzioni per altri marcatori di sequenza, fate clic su Precedente o Successivo.

   Nota: *i programmi di authoring DVD, come Encore, sono conformi alle specifiche DVD che fissano limiti di vicinanza tra i collegamenti ai capitoli. Quando impostate i marcatori come collegamenti ai capitoli, assicuratevi di distanziarli di almeno 15 fotogrammi l'uno dall'altro, oppure dell'intervallo richiesto dal programma di authoring. In caso contrario il programma di authoring potrebbe spostare i collegamenti automaticamente.*

6. Fate clic su OK.

Torna all'inizio

Aggiungere marcatori alle clip (CS6)

I marcatori possono essere aggiunti alle clip nel monitor sorgente oppure alle clip selezionate nella timeline.

Per aggiungere un marcatore a una clip nel monitor sorgente, effettuate le seguenti operazioni:

1. Aprite la clip nel monitor sorgente.
2. Posizionate la testina di riproduzione nel punto in cui desiderate aggiungere il marcatore.
3. Scegliete Marcatore > Aggiungi marcatore oppure premete M.

Il marcatore viene aggiunto alla clip.

Per aggiungere un marcatore a una clip nella timeline, effettuate le seguenti operazioni:

1. Impostate una scelta rapida da tastiera per "Aggiungi marcatore clip" in Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS).
2. Selezionate la clip.
3. Posizionate la testina di riproduzione nel punto in cui desiderate aggiungere il marcatore.
4. Scegliete Marcatore > Aggiungi marcatore oppure premete M.

Il marcatore viene aggiunto alla clip.

Aggiungere un marcatore di clip senza numero (CS5.5 e versioni precedenti)

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere un marcatore a una clip sorgente, fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto per aprire la clip nel monitor Sorgente.
- Per aggiungere un marcatore a una clip in una sequenza, fate doppio clic sulla clip per aprirla nel monitor Sorgente.

2. Nel monitor Sorgente, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate posizionare il marcatore.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero .
   - Selezionate Marcatore > Imposta marcatore clip > Senza numero.

Aggiungere un marcatore di sequenza senza numero (CS5.5 e versioni precedenti)

1. In un pannello Timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate posizionare il marcatore.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero nel monitor Programma o in un pannello Timeline. (Fate doppio clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero per aprire la finestra di dialogo Marcatore mentre lo impostate.)
   - Selezionate Marcatore > Imposta marcatore sequenza > Senza numero.

Per inserire dei marcatori senza numero durante la riproduzione di una clip o una sequenza, premete il tasto asterisco (*) sul tastierino numerico per ogni marcatore da inserire.

Aggiungere un marcatore numerato (CS5.5 e versioni precedenti)

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per impostare un marcatore clip, aprite una clip nel monitor Sorgente o selezionatela in un pannello Timeline.
   - Per impostare un marcatore di sequenza, selezionate il monitor Programma o il pannello Timeline.
2. Spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate impostare il marcatore.
3. Scegliete Marcatore > Imposta marcatore clip oppure Marcatore > Imposta marcatore sequenza e scegliete un'opzione nel sottomenu:

   Successivo numero disponibile Imposta un marcatore numerato utilizzando il numero disponibile più basso.

   Altro numero Apre una finestra di dialogo in cui potete impostare qualunque numero inutilizzato compreso tra 0 e 99.

Creare marcatori nel pannello Controllo effetti

Nel pannello Controllo effetti, potete visualizzare tutti i marcatori creati nel pannello Timeline. Potete anche aggiungere i marcatori alla sequenza per indicare i punti in cui applicare gli effetti e vedere i marcatori mentre operate nella finestra Controllo effetti. Potete inoltre creare e gestire i marcatori direttamente nella finestra Controllo effetti.

1. Trascinate la testina di riproduzione fino alla posizione in cui volete creare un marcatore.
2. Fate clic con il pulsante destro (Windows) o tenendo premuto il tasto Controllo (Mac OS) sul righello temporale:
   - In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, scegliete Imposta marcatore sequenza e scegliete il tipo di marcatore da inserire.
   - In Premiere Pro CS6, scegliete Aggiungi marcatore oppure premete il tasto M.

Torna all'inizio

Trovare, spostare ed eliminare marcatori

Potete individuare i marcatori mediante gli strumenti di navigazione dei marcatori. Potete spostarli dalle loro posizioni di origine trascinandoli oppure eliminarli tutti insieme.

Spostarsi tra i marcatori

1. Fate clic sull'icona del marcatore.
2. In Premiere Pro CS6, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate Marcatore > Vai a marcatore successivo.
   - Selezionate Marcatore > Vai a marcatore precedente.

   In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate Marcatore > Marcatore sequenza > Vai a successivo.
   - Selezionate Marcatore > Marcatore sequenza > Vai a precedente.

Passare a un marcatore di clip o sequenza in un pannello Timeline (CS5.5 e versioni precedenti)

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per impostare la testina di riproduzione sul marcatore di una clip, selezionate la clip nella sequenza e scegliete Marcatore > Vai a marcatore clip > [*marcatore*].
  - Per impostare la testina di riproduzione sul marcatore di una sequenza, selezionate il pannello del monitor Sorgente o Programma, scegliete Marcatore > Vai a marcatore sequenza > [*marcatore*].

Spostare un marcatore

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per spostare un marcatore clip in una clip che fa parte di una sequenza, aprite la clip nel monitor Sorgente e trascinate l'icona Marcatore nel righello temporale del monitor Sorgente. Non è possibile modificare i marcatori clip nel pannello Timeline.
  - Per spostare un marcatore sequenza, trascinatelo nel righello temporale di un pannello Timeline o del monitor Programma.
  - Quando un marcatore viene trascinato nel righello temporale del monitor Sorgente o Programma, l'icona corrispondente si sposta in un pannello Timeline.

Nota: *i marcatori sequenza presenti in una sequenza nidificata vengono visualizzati sotto forma di marcatori clip (con un colore leggermente diverso) nella sequenza principale e nel monitor Sorgente. Per regolare un marcatore nidificato, aprite la sequenza nidificata in un pannello Timeline e trascinate il marcatore.*

Eliminare un marcatore

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per eliminare un marcatore clip, portate la testina di riproduzione in corrispondenza del marcatore clip, quindi aprite la clip nel monitor sorgente.
   - Per eliminare un marcatore sequenza, portate la testina di riproduzione in corrispondenza del marcatore .
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - In Premiere Pro CS6, per cancellare un marcatore, scegliete Marcatore > Cancella marcatore corrente
   - In Premiere Pro CS6, per cancellare più marcatori, scegliete Marcatore > Cancella tutti i marcatori.
   - In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, scegliete Marcatore > Cancella marcatore sequenza e selezionate una delle seguenti opzioni dal sottomenu:

Marcatore corrente Elimina il marcatore in corrispondenza della posizione temporale corrente.

Tutti i marcatori Elimina tutti i marcatori nella clip o nella sequenza (a seconda del monitor in uso).

Numerato Elimina un marcatore numerato dall'elenco di tutti i marcatori numerati.

Nota: *non potete rimuovere un marcatore sequenza trascinandolo via dal righello temporale.*

Potete cancellare un marcatore sequenza facendo clic con il pulsante destro (Windows) o facendo clic tenendo premuto Ctrl (Mac OS) su un marcatore, quindi scegliete Cancella marcatore corrente dal menu di scelta rapida.

Torna all'inizio

Visualizzare i commenti di marcatore

Una volta impostato un marcatore, se passate il cursore del mouse su di esso nel righello temporale viene visualizzata una descrizione con le informazioni sul marcatore. Potete rapidamente analizzare il contenuto dei marcatori senza aprire la finestra di dialogo Marcatore.

La descrizione del marcatore di sequenza contiene le seguenti informazioni disposte su un massimo di quattro voci:

- Nome marcatore (facoltativo, visualizzato solo se era stato immesso)
- Inizio del codice di tempo (sempre visualizzato)
- Durata (facoltativo, visualizzato solo se al marcatore è associata una durata)
- Testo di commento (facoltativo, visualizzato solo se era stato immesso)

Nota: *se è selezionata l'opzione Mostra unità di tempo audio, le descrizioni contengono la posizione e la durata espresse nell'unità di tempo dell'audio anziché nell'unità del codice di tempo.*

Torna all'inizio

Condivisione di marcatori con After Effects, Encore e Flash

Potete condividere marcatori tra Premiere Pro, Adobe Encore e Adobe Flash in uno dei modi riportati di seguito.

Nota: *In Premiere Pro CS6, i marcatori di sequenza sono detti semplicemente "marcatori".*

- Quando importate un progetto Premiere Pro in After Effects, i marcatori di sequenza vengono convertiti in marcatori di composizione.
- Quando copiate una sequenza da un pannello Progetto di Premiere Pro e la incollate in After Effects, nella composizione risultante i marcatori di sequenza vengono convertiti in marcatori di composizione e i marcatori di clip in marcatori di livello. L'operazione copia e incolla mantiene quindi i marcatori nel modo previsto.
- Quando esportate una sequenza da Premiere Pro mediante Adobe Media Encoder in un formato contenitore, ad esempio AVI, i marcatori di sequenza vengono salvati nel file come metadati temporali XMP. Quando usate il video come sorgente per un livello, in After Effects i marcatori di sequenza vengono convertiti in marcatori di livello.
- Quando create una composizione After Effects mediante Dynamic Link in Premiere Pro, in After Effects i marcatori di sequenza e di clip non vengono mantenuti.
- I marcatori capitolo di Encore aggiunti a una sequenza in Premiere Pro saranno visualizzati come marcatori capitolo in Encore quando la clip ospite viene esportata da Premiere Pro mediante il comando File > Adobe Dynamic Link > Invia a Encore.
- I marcatori di sequenza nelle clip esportate da Premiere Pro sono visualizzati come punti di cue nei progetti Adobe Flash se contengono del testo nei rispettivi campi dei capitoli. I dati di punti di cue nel campo Capitolo di un marcatore di sequenza in Premiere Pro verranno codificati come XML. Per il protocollo XML richiesto, consultate la guida di Flash.

Nota: *affinché un marcatore di capitolo in Adobe Premiere Pro venga visualizzato come punto di cue nei progetti Adobe Flash, dovete aggiungervi del testo.*

- Metadati e marcatori
- Lavorare con i marcatori e i punti di cue
- Creare una composizione collegata dinamicamente da Adobe Premiere Pro o Encore

---

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Monitoraggio delle risorse

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

Utilizzo dei monitor Sorgente e Programma

Panoramica dei monitor Sorgente e Programma
Aprire o eliminare una clip nel monitor Sorgente
Spostarsi tra le clip nel menu Sorgente nel Monitor sorgente
Utilizzo dei controlli temporali nei monitor Sorgente e Programma
Visualizzare aree di sicurezza nei monitor
Scegliere i campi nei monitor Sorgente e Programma
Scegliere una modalità di visualizzazione

Torna all'inizio

Panoramica dei monitor Sorgente e Programma

Il Monitor sorgente consente di riprodurre le singole clip. Nel Monitor sorgente potete preparare le clip da aggiungere a una sequenza. Potete impostare i punti di attacco e stacco e specificare le tracce sorgente (audio o video) delle clip. Inoltre, potete inserire dei marcatori clip e aggiungere le clip a una sequenza in un pannello Timeline.

Il Monitor programma consente di riprodurre la sequenza di clip che state assemblando. Rappresenta la visualizzazione della sequenza attiva in un pannello Timeline. Potete impostare i marcatori di sequenza e specificare i punti di attacco e stacco della sequenza. I punti di attacco e stacco della sequenza definiscono dove devono essere aggiunti o rimossi i fotogrammi nella sequenza.

Ogni monitor contiene un righello temporale e i controlli per riprodurre e scorrere il fotogramma corrente di una clip sorgente o di una sequenza. Impostate i punti di attacco e stacco, selezionateli e impostate i marcatori. Per impostazione predefinita, nel monitor Sorgente sono disponibili i pulsanti Inserisci e Sovrascrivi, mentre nel monitor Programma sono disponibili i pulsanti Asporta ed Estrai. Ogni monitor contiene inoltre un pulsante Esporta fotogramma per la creazione di un'immagine fissa da un singolo fotogramma del video.

Monitor sorgente
A. *Codice di tempo* ***B.*** *Barra di scorrimento zoom* ***C.*** *Opzioni di ridimensionamento* ***D.*** *Testina di riproduzione* ***E.*** *Per trascinare il video* ***F.*** *Per trascinare l'audio* ***G.*** *Risoluzione* ***H.*** *Pulsante Impostazioni* ***I.*** *Pulsante Editor*

Monitor programma
A. *Codice di tempo* ***B.*** *Testina di riproduzione* ***C.*** *Opzioni di ridimensionamento* ***D.*** *Barra di scorrimento zoom* ***E.*** *Risoluzione* ***F.*** *Pulsante Impostazioni* ***G.*** *Pulsante Editor*

Per informazioni dettagliate sulle modifiche apportate al monitor Sorgente, al monitor Programma, a Codice di tempo e ai pannelli Timeline, guardate questo video realizzato da Todd Kopriva e video2brain.

Personalizzazione della barra dei pulsanti nel pannello Monitor (CS6)

Per impostazione predefinita, i pulsanti più utili sono visualizzati nella parte inferiore dei monitor Sorgente e Programma. Tuttavia, è possibile aggiungerne altri. Fate clic su "+" nella parte inferiore a destra di un monitor per aprire l'editor dei pulsanti. Aggiungete i pulsanti alla barra dei pulsanti trascinandoli dall'editor. Potete aggiungere fino a un massimo di 2 righe di pulsanti. Potete trascinare sulla barra dei pulsanti anche gli spazi per separare gruppi di pulsanti. Per rimuovere un pulsante, trascinatelo via dalla barra dei pulsanti. Per disattivare tutti i pulsanti, accedete al menu del pannello e deselezionate "Mostra controlli trasporto".

Passate il mouse su qualsiasi pulsante per visualizzarne la scelta rapida da tastiera.

Impostazione della qualità di visualizzazione per i monitor Sorgente e Programma

Alcuni formati sono difficili da visualizzare in riproduzione full-motion, a causa di un'elevata compressione o frequenza di dati. Un livello di compressione inferiore consente la riproduzione più rapida, a scapito tuttavia della qualità dell'immagine. Questo compromesso è particolarmente evidente quando si visualizzano file multimediali AVCHD o di altro tipo con codec H.264. Con impostazioni di risoluzione inferiori al valore massimo, per questi formati viene disattivata la correzione degli errori ed è quindi più probabile che in fase di riproduzione si verifichino delle imperfezioni. Tuttavia, tali artefatti non saranno presenti nel file multimediale esportato.

L'utilizzo di risoluzioni diverse per la riproduzione e la pausa offre maggior controllo sull'esperienza di monitoraggio. Nel caso di un metraggio ad alta risoluzione, potete impostare la risoluzione di riproduzione inferiore (ad esempio 1/4) per rendere la riproduzione più fluida e scegliere invece Massima come risoluzione in pausa. Con queste impostazioni potrete controllare la qualità della messa a fuoco o i dettagli dei bordi quando mettete in pausa la riproduzione. Durante lo scorrimento verrà invece usata l'impostazione di Risoluzione di riproduzione, non di Risoluzione in pausa.

Non tutte le risoluzioni sono disponibili per tutti i tipi di sequenza. Per le sequenze con definizione standard, coma ad esempio DV, sono disponibili solo le opzioni Massima e 1/2. Per molte sequenze HD con dimensioni fotogrammi fino a 1080, sono disponibili le opzioni Massima, 1/2 e 1/4. Per le sequenze con dimensioni fotogrammi oltre 1080, ad esempio RED, sono disponibili ulteriori frazioni di risoluzione.

Nota: *se le anteprime sono renderizzate a una risoluzione inferiore alla risoluzione della sequenza, la risoluzione di riproduzione corrisponde in effetti a una frazione della risoluzione dell'anteprima. Ad esempio, se i file di anteprima sono impostati per il rendering a 1/2 della dimensione fotogrammi della sequenza (1/2 della risoluzione) e la risoluzione di riproduzione è impostata su 1/2, le anteprime renderizzate vengono riprodotte a una risoluzione pari a 1/4 della risoluzione originale (considerando che la risoluzione dei file multimediali originale corrisponda alla risoluzione della sequenza).*

Impostare la qualità di visualizzazione per i monitor Sorgente e Programma

Nota: *potete assegnare delle scelte rapide da tastiera alle risoluzioni di riproduzione.*

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine nel Monitor sorgente o nel Monitor programma.
   - Fate clic sull'icona del menu del pannello nel Monitor sorgente o nel Monitor programma.
   - Fate clic sul pulsante Impostazioni nel pannello Monitor sorgente o Monitor programma.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per impostare una risoluzione di riproduzione, selezionate Risoluzione di riproduzione.
   - Per impostare una risoluzione di pausa, selezionate Risoluzione in pausa.
3. Dal menu, scegliete la risoluzione desiderata.

   Per una spiegazione e suggerimenti sull'accelerazione delle anteprime in Premiere Pro, guardate questo video sul sito Web video2brain.

Modificare l'ingrandimento

Entrambi i monitor sorgente e programma consentono di ridimensionare il video per adattarlo all'area disponibile. Potete aumentare l'impostazione di ingrandimento per ogni vista così da visualizzare il video in modo più dettagliato. Potete anche ridurre l'impostazione di ingrandimento per visualizzare una maggiore area per il tavolo di montaggio attorno all'immagine (ad esempio, per regolare più facilmente gli effetti di movimento).

1. Scegliete un'impostazione di ingrandimento dal menu Seleziona livello zoom (a destra della visualizzazione della posizione temporale corrente) nel monitor sorgente o programma.

   Nel Monitor sorgente, i valori percentuali si riferiscono alla dimensione dell'oggetto multimediale sorgente. Nel Monitor programma, i valori percentuali si riferiscono alle dimensioni dell'immagine specificate nelle impostazioni della sequenza. L'opzione Adatta ridimensiona il video adattandolo all'area di visualizzazione del monitor.
2. Per modificare l'area visibile di un monitor, utilizzate le barre di scorrimento del monitor per modificare l'area visibile dell'immagine video. Le barre di scorrimento appaiono quando le dimensioni correnti del monitor sono insufficienti per contenere l'intera immagine.

Indicatore di fotogrammi saltati (CS6)

In Premiere Pro CS6, entrambi i monitor Sorgente e Programma presentano l'opzione per visualizzare un'icona (simile a un semaforo) che indica se sono stati saltati fotogrammi durante la riproduzione. All'avvio l'icona è impostata sul verde, ma passa al giallo quando si riscontrano fotogrammi saltati, per poi reimpostarsi a ogni riproduzione. Un'etichetta di descrizione indica il numero di fotogrammi saltati.

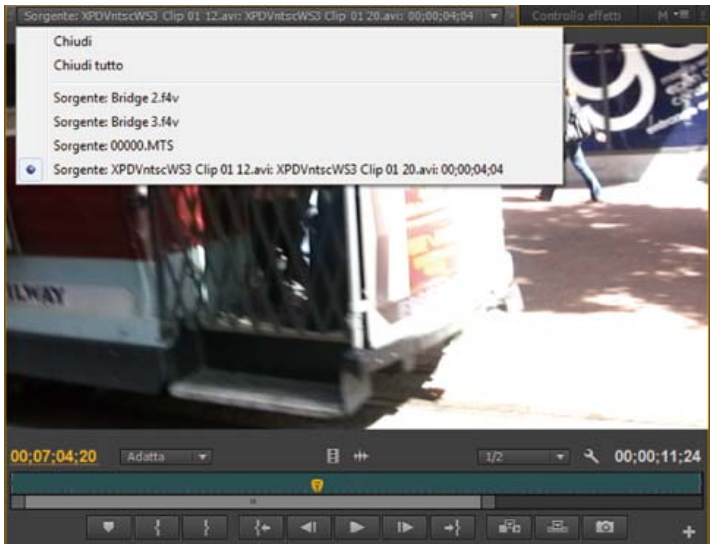
Per abilitare l'indicatore di fotogrammi saltati nel monitor Sorgente o Programma, scegliete Mostra indicatore fotogrammi saltati dal menu del pannello o dal menu a comparsa Impostazioni.

Torna all'inizio

Aprire o eliminare una clip nel monitor Sorgente

Per visualizzare e modificare le clip sorgente elencate nel pannello Progetto o le singole istanze di clip di una sequenza, aprite le clip nel Monitor sorgente. Il menu Sorgente, accessibile dalla scheda Monitor sorgente, contiene un elenco delle clip aperte.

1. Per aprire una clip, eseguite una delle operazioni seguenti:
   - Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto o Timeline, oppure trascinatela dal pannello Progetto al Monitor sorgente. La clip viene visualizzata nel Monitor sorgente e il suo nome viene aggiunto al menu Sorgente.
   - Trascinate tutte le clip desiderate o un intero raccoglitore dal pannello Progetto al Monitor sorgente, oppure selezionate più clip nel pannello Progetto e fate doppio clic su di esse. Le clip vengono aggiunte al menu Sorgente nell'ordine in cui sono state selezionate e l'ultima clip selezionata viene mostrata nel Monitor sorgente.
   - Dal menu Sorgente scegliete il nome della clip che volete vedere (per visualizzare il menu, fate clic sul triangolino a destra del nome della clip corrente nella scheda Sorgente).



Nel menu Sorgente, scegliete una clip da visualizzare.

- Il menu Sorgente fornisce un elenco delle clip master, ordinate per nome. Le clip aperte da una sequenza vengono elencate in base al nome di sequenza, al nome della clip e al tempo di inizio nella sequenza.

2. Per cancellare una clip dal Monitor sorgente, nel menu Sorgente scegliete Chiudi per cancellare o Chiudi tutto per cancellare tutte le clip.

   Potete anche chiudere tutte le clip e lo stesso monitor Sorgente facendo clic sul pulsante Chiudi nella scheda del monitor Sorgente.

Torna all'inizio

Spostarsi tra le clip nel menu Sorgente nel Monitor sorgente

È possibile impostare scelte rapide da tastiera per spostarsi tra le clip nel Monitor sorgente. Le scelte rapide da tastiera permettono di velocizzare lo spostamento da una clip all'altra, di passare alla prima o all'ultima clip, oppure di chiudere una o tutte le clip nel menu popup Monitor sorgente.

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) oPremiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS).

   Si apre la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.

2. Nella finestra di dialogo, fate clic sul triangolo accanto a Pannelli, quindi sul triangolo accanto al pannello Monitor Sorgente per visualizzare le relative scelte rapide da tastiera.

3. Impostate le scelte rapide da tastiera per uno dei seguenti comandi:

   - Clip sorgente: Chiudi
   - Clip sorgente: Chiudi tutto
   - Clip sorgente: prima
   - Clip sorgente: ultima
   - Clip sorgente: successiva
   - Clip sorgente: precedente

4. Fate clic su OK.

Torna all'inizio

Utilizzo dei controlli temporali nei monitor Sorgente e Programma

Il Monitor sorgente è dotato di diversi controlli che consentono di spostarsi nel tempo (o tra i fotogrammi) all'interno di una clip. Il Monitor programma contiene controlli analoghi che consentono di spostarsi all'interno di una sequenza.

***A.** Visualizzazione della posizione temporale corrente **B.** Testina di riproduzione **C.** Barra di scorrimento zoom **D.** Righello temporale*

E. *Visualizzazione della durata*

Righelli temporali Visualizzano la durata di una clip nel Monitor sorgente e di una sequenza nel Monitor programma. Le tacche misurano il tempo in base al formato di visualizzazione video specificato nella finestra di dialogo Impostazioni progetto. Potete comunque passare alla visualizzane del codice di tempo in altri formati. Su ciascun righello sono anche riportate le icone relative ai marcatori e ai punti di attacco e stacco per il monitor corrispondente. Potete modificare la testina di riproduzione, i marcatori e i punti di attacco e stacco trascinando le relative icone nel righello temporale.

In Premiere Pro CS6, i numeri del righello temporale sono disattivati per impostazione predefinita. Per attivarli, selezionate Numeri per righello temporale nel menu del pannello Sorgente o Programma.

Testina di riproduzione Mostra la posizione del fotogramma corrente sul righello temporale di ciascun monitor.

Nota: *In precedenza, la testina di riproduzione era chiamata "indicatore-della posizione temporale corrente" (CTI, current time indicator).*

Visualizzazioni del tempo corrente Mostrano il codice di tempo del fotogramma corrente. Le visualizzazioni della posizione temporale corrente sono presenti nell'area inferiore sinistra del video di ciascun monitor. Il Monitor sorgente mostra la posizione temporale corrente per la clip aperta. Il Monitor programma mostra la posizione temporale corrente della sequenza. Per passare a una diversa posizione temporale, fate clic nella visualizzazione e immettete una nuova posizione temporale, oppure portate il puntatore sulla visualizzazione della posizione temporale e trascinatelo verso sinistra o verso destra. Per alternare la visualizzazione tra il codice di tempo completo e il numero di fotogrammi, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla posizione temporale corrente in uno dei due monitor o in un pannello Timeline.

Visualizzazione della durata Mostrano la durata della clip o della sequenza aperta. La durata corrisponde alla differenza temporale tra i punti di attacco e stacco impostati per la clip o la sequenza. Quando non è impostato alcun punto di attacco, il tempo iniziale della clip o della sequenza viene sostituito. Quando non è impostato il punto di stacco, la durata viene calcolata con il tempo finale della clip nel Monitor sorgente e con il tempo finale dell'ultima clip della sequenza nel Monitor programma.

Barre di scorrimento zoom In Premiere Pro CS6, le barre di scorrimento zoom sostituiscono le barre dell'area di visualizzazione. e corrispondono all'area visibile del righello temporale in ciascun monitor. Trascinando le maniglie potete modificare la larghezza della barra e cambiare la scala del righello temporale sottostante. Se ampliata fino alle dimensioni massime, la barra mostra l'intera durata del righello temporale. Riducendo le dimensioni della barra, viene ingrandita la visualizzazione del righello. La barra si espande e contrae rimanendo centrata sulla testina di riproduzione. Per contrarre ed espandere la barra, posizionate il mouse su di essa e usate la rotellina del mouse. In alternativa, potete scorrere la rotellina del mouse sulle aree esterne alla barra di scorrimento zoom. Trascinando il centro della barra, potete scorrere la parte visibile del righello temporale senza cambiarne la scala. Quando trascinate la barra, la testina di riproduzione non viene spostata. Tuttavia, potete spostare la barra e quindi fare clic sul righello temporale per spostare la testina di riproduzione sulla stessa area della barra. Una barra di scorrimento zoom è disponibile anche nella timeline.

Nota: *la modifica del righello temporale nel Monitor programma o della barra di scorrimento zoom non influisce sul righello temporale o sull'area di visualizzazione in un pannello Timeline.*

Visualizzazione dei controlli dei monitor Sorgente e Programma (CS6)

In Premiere Pro CS6, potete mostrare o nascondere i controlli dai menu dei pannelli dei monitor Sorgente e Programma. Ad esempio, potete nascondere i controlli di trasporto se usate abitualmente le scelte rapide da tastiera J-K-L per la riproduzione, in modo da guadagnare più spazio per la visualizzazione dei file multimediali.

Selezionate o deselezionate l'opzione nel menu del pannello per mostrare o nascondere le seguenti funzioni:

- Controlli di trasporto
- Marcatori
- Numeri per righello temporale
- Indicatore di fotogrammi saltati

Molti degli stessi comandi per mostrare o nascondere i controlli sono inoltre accessibili mediante il pulsante Impostazioni di ciascun monitor.

Torna all'inizio

Visualizzare aree di sicurezza nei monitor

A. *Area di sicurezza azione* ***B.*** *Area di sicurezza titolo*

Queste guide servono solo per riferimento e non sono incluse nelle anteprime o nelle esportazioni.

- Fate clic sul pulsante Margini di sicurezzasotto Monitor sorgente o Monitor programma. Fate di nuovo clic sul pulsante per rimuovere le guide delle aree di sicurezza.

  I margini di sicurezza standard per azioni e titoli sono pari rispettivamente al 10% e al 20%. Tuttavia, potete modificare le dimensioni delle aree di sicurezza nella finestra di dialogo Impostazioni progetto. Vedete Finestra di dialogo Impostazioni progetto.

Torna all'inizio

Scegliere i campi nei monitor Sorgente e Programma

Potete impostare il Monitor sorgente e il Monitor programma per la visualizzazione del primo campo, del secondo campo o di entrambi i campi per metraggi interlacciati. Se nel Monitor sorgente è aperta una clip progressiva, le impostazioni vengono disattivate. Se la sequenza attiva utilizza un predefinito di sequenza progressiva, le impostazioni del Monitor programma vengono disattivate.

1. Nel Monitor sorgente o nel Monitor programma, fate clic sul pulsante del menu del pannello .
2. Selezionate Visualizza il primo campo, Visualizza il secondo campo o Visualizza entrambi i campi, in base alle vostre esigenze.

Torna all'inizio

Scegliere una modalità di visualizzazione

Potete visualizzare il video normale, il canale alfa del video o uno dei diversi strumenti di misurazione.

- Nel Monitor sorgente o nel Monitor programma, fate clic sul pulsante Impostazioni oppure fate clic sul menu del pannello e scegliete una modalità di visualizzazione:

  Video composito Mostra il video normale.

  Alfa Mostra le trasparenze come immagini in scala di grigio.

  Tutto Mostra un oscilloscopio, un vettorscopio, l'allineamento YCbCr e l'allineamento RGB.

  Vettorscopio Mostra un vettorscopio, che misura la crominanza del video, che comprende tonalità e saturazione.

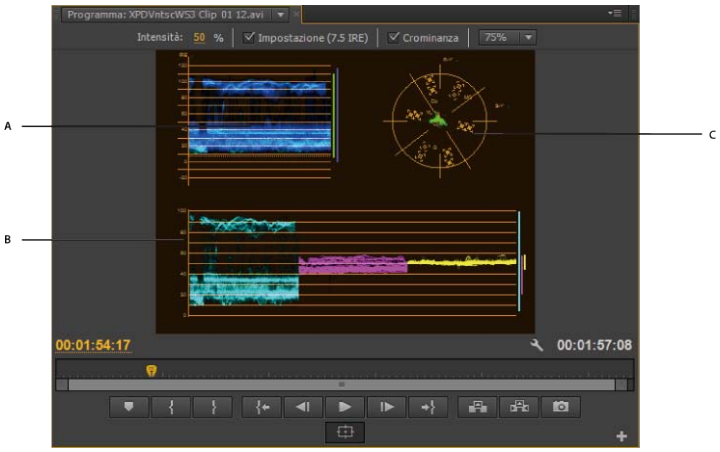
  Oscilloscopio YC Mostra un oscilloscopio standard, che misura la luminanza del video, espressa in IRE.

  Allineamento YCbCr Mostra un oscilloscopio che misura separatamente le componenti Y, Cb e Cr del video, espresse in IRE.

  Allineamento RGB Mostra un oscilloscopio che misura separatamente le componenti R, G e B del video, espresse in IRE.

  Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr Mostra oscilloscopio, vettorscopio e allineamento YCbCr.

  Vett./Osc. YC/Allin. RGB Mostra oscilloscopio, vettorscopio e allineamento RGB.



Monitor Programma impostato su Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr
A. *Monitor oscilloscopio* ***B.*** *Allineamento YCbCr* ***C.*** *Vettorscopio*

Per usare l'oscilloscopio e il vettorscopio in modo efficace, occorre visualizzarli in un monitor di riferimento agganciato al monitor Programma. Consultate Monitor di riferimento.

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Riproduzione delle risorse

Riprodurre video nei monitor Sorgente e Programma
Riproduzione continua (CS6)
Riprodurre una sequenza o clip con pause di preroll e postroll
Riprodurre tramite jog o shuttle
Passare a un altro fotogramma nei monitor Sorgente e Programma
Utilizzo dei tasti J, K e L per scorrere il video
Corrispondenza tra un fotogramma e la rispettiva sorgente

Torna all'inizio

Riprodurre video nei monitor Sorgente e Programma

I monitor Sorgente e Programma contengono una serie di controlli molto simili ai comandi di riproduzione di un videoregistratore. Utilizzate i controlli del monitor Sorgente per riprodurre o scorrere una clip. Utilizzate i controlli del monitor Programma per riprodurre o visualizzare la sequenza attiva.

La maggior parte dei controlli di riproduzione corrisponde a dei tasti della tastiera. Quando usate le scelte rapide da tastiera per controllare la riproduzione, verificate che sia attivo il monitor desiderato. Fate clic sull'immagine a video nel monitor da attivare.

In Premiere Pro CS6, i controlli di riproduzione sono stati semplificati e possono essere personalizzati con l'editor di pulsanti. Se il pulsante che desiderate utilizzare non è disponibile, fate clic sul segno + in basso a destra del monitor. Dopo l'avvio dell'editor di pulsanti, potete trascinare il pulsante desiderato nella barra dei pulsanti. Per ulteriori informazioni, consultate Personalizzazione della barra dei pulsanti nel pannello Monitor.

Nota: *quando usate le scelte rapida da tastiera per spostarvi in un righello temporale, assicuratevi che il pannello desiderato sia attivo. (Solo tastiere per giapponese) Per utilizzare queste scelte rapide da una tastiera per il giapponese, assicuratevi che la tastiera sia in modalità di input diretto, piuttosto che in input giapponese.*

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per riprodurre, fate clic sul pulsante Riproduci ▶ oppure premete L o la barra spaziatrice. (Per interrompere, fate clic sul pulsante Stop ■ oppure premete K o la barra spaziatrice. Con il pulsante e la barra spaziatrice vengono alternate le operazioni di riproduzione e interruzione.)
- Per riprodurre all'indietro, premete J.
- Per riprodurre dall'attacco allo stacco, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco.
- Per riprodurre l'intera clip o sequenza più volte di seguito, fate clic sul pulsante Ciclo continuo, quindi sul pulsante Riproduci ▶. Fate nuovamente clic sul pulsante Ciclo continuo per deselezionare la ripetizione ciclica.
- Per riprodurre dal punto di attacco al punto di stacco ripetutamente, fate clic sul pulsante Ciclo continuo, quindi sul pulsante Riproduci da attacco a stacco. Fate nuovamente clic sul pulsante Ciclo continuo per deselezionare la ripetizione ciclica.
- Per riprodurre in avanti a velocità incrementale, premete ripetutamente L. Per gran parte dei tipi di file, la velocità di riproduzione delle clip aumenta da uno a due a tre a quattro volte.
- Per riprodurre indietro a velocità incrementale, premete ripetutamente J. Per gran parte dei tipi di file, la velocità di riproduzione all'indietro delle clip aumenta da uno a due a tre a quattro volte.
- Per avanzare di un fotogramma, tenete premuto il tasto K e toccate il tasto L.
- Per tornare indietro di un fotogramma, tenete premuto il tasto K e toccate il tasto J.
- Per riprodurre in avanti al rallentatore, premete Maiusc+L.
- Per riprodurre indietro al rallentatore, premete Maiusc+J.
- Per riprodurre in corrispondenza della posizione corrente, da 2 secondi prima a 2 secondi dopo la testina di riproduzione, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco. Quando si preme Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), il pulsante diventa il pulsante Riproduzione continua. In Premiere Pro CS6, il pulsante Riproduzione continua può essere trascinato nella barra dei pulsanti.

  Per ulteriori informazioni, guardate questa esercitazione video di Andrew Devis sul sito Web Creative Cow, dal titolo "Understanding the Source Panel tools".

Torna all'inizio

Riproduzione continua (CS6)

In Premiere Pro CS6, la riproduzione continua a meno che l'utente non esegua uno specifico comando di interruzione. Questa funzione supporta

la regolazione in tempo reale delle azioni di montaggio più frequenti. Ad esempio, potete regolare gli effetti video durante la riproduzione in ciclo continuo. Di seguito sono riportate alcune di azioni che non comportano l'arresto della riproduzione:

- Fotogrammi chiave per gli effetti
- Elementi di interfaccia
- Elementi della timeline
- Immissione di metadati
- Parametri audio
- Titolazione
- Ingrandimento e riduzione della timeline
- Passaggio all'esterno dell'applicazione

Con questo video di Todd Kopriva e video2brain, scoprite come applicare rapidamente gli effetti a un livello di regolazione e come modificare le proprietà degli effetti durante la riproduzione di una sequenza.

Torna all'inizio

Riprodurre una sequenza o clip con pause di preroll e postroll

È possibile ottenere un'anteprima di una clip o sequenza con pause di preroll e postroll.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic sulla scheda Sequenza per rendere attiva una sequenza, quindi visualizzatela in anteprima nel monitor Programma.
   - Fate doppio clic su una clip nel pannello Sorgente o in un pannello Timeline per visualizzarla in anteprima nel Monitor sorgente.
2. Premete Maiusc + barra spaziatrice.

Torna all'inizio

Riprodurre tramite jog o shuttle

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il cursore shuttle a sinistra per riprodurre all'indietro, a destra per riprodurre in avanti. La velocità di riproduzione aumenta quando il cursore viene trascinato più lontano dalla sua posizione centrale. Quando viene rilasciato, il cursore torna alla sua posizione centrale e la riproduzione viene interrotta.
- Trascinate la rotella jog a sinistra o a destra, anche oltre il suo bordo. Se trascinate il jog fino al margine dello schermo senza che venga raggiunta la fine della clip o della sequenza, potete ripartire dalla stessa posizione temporale trascinando di nuovo il jog.

Controlli di spostamento
A. *Cursore shuttle* ***B.*** *Jog*

Torna all'inizio

Passare a un altro fotogramma nei monitor Sorgente e Programma

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per avanzare di un fotogramma, fate clic sul pulsante Un passo avanti. In alternativa tenete premuto il tasto K e premete il tasto L, o ancora premete il tasto freccia a destra.
- Per avanzare di cinque fotogrammi, fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc sul pulsante Un passo avanti oppure premete Maiusc e il tasto freccia a destra.
- Per tornare indietro di un fotogramma, fate clic sul pulsante Un passo indietro. In alternativa tenete premuto il tasto K e premere il tasto J, o ancora premete il tasto freccia a sinistra.
- Per tornare indietro di cinque fotogrammi, tenendo premuto il tasto Maiusc fate clic sul pulsante Un passo indietro oppure premete Maiusc e il tasto freccia a sinistra.

- Per passare al marcatore successivo, fate clic sul pulsante Vai a marcatore successivo nel monitor Sorgente.
- Per passare al marcatore precedente, fate clic sul pulsante Vai a marcatore precedente nel monitor Sorgente.
- Per passare al punto di attacco di una clip, selezionate il monitor Sorgente, quindi fate clic sul pulsante Vai ad attacco .
- Per passare al punto di stacco di una clip, selezionate il monitor Sorgente, quindi fate clic sul pulsante Vai a stacco .
- Passate il puntatore del mouse sul monitor Sorgente o Programma. Scorrete la rotellina del mouse per spostarvi fotogramma per fotogramma in avanti o indietro.
- Fate clic sul casella della posizione temporale corrente del monitor desiderato, quindi digitate il nuovo valore. Non occorre digitare due punti o punto e virgola. I numeri inferiori a 100 vengono interpretati come fotogrammi.
- In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, per passare al punto di montaggio precedente in una traccia audio o video di destinazione in una sequenza, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio precedente nel monitor Programma oppure premete PgGiù con un pannello Timeline o il monitor Programma attivi.
- In Premiere Pro CS6, per passare al punto di montaggio precedente in una traccia audio o video di destinazione in una sequenza, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio precedente nel monitor Programma oppure premete il tasto Freccia su con un pannello Timeline o il monitor Programma attivi. Premete anche il tasto modificatore Maiusc per passare al punto di montaggio precedente per tutte le tracce.
- In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, per passare al punto di montaggio successivo in una traccia audio o video di destinazione in una sequenza, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio successivo nel monitor Programma oppure premete PgSu con un pannello Timeline o il monitor Programma attivi.
- In Premiere Pro CS6, per passare al punto di montaggio successivo in una traccia audio o video di destinazione in una sequenza, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio successivo nel monitor Programma oppure premete il tasto Freccia giù con un pannello Timeline o il monitor Programma attivi. Premete anche il tasto modificatore Maiusc per passare al punto di montaggio precedente per tutte le tracce.
- Per passare all'inizio di una sequenza, selezionate il monitor Programma o Timeline e premete Inizio oppure fate clic sul pulsante Vai ad attacco nel monitor Programma.
- Per passare alla fine di una sequenza, selezionate il monitor Programma o Timeline e premete Fine oppure fate clic sul pulsante Vai a stacco nel monitor Programma.

Utilizzo dei tasti J, K e L per scorrere il video

Torna all'inizio

Potete spostarvi in modo rapido e preciso tra i fotogrammi di una sequenza utilizzando i tasti J, K e L. In Premiere Pro CS6 è inoltre possibile utilizzare i tasti per spostarvi tra le icone. Il tasto J sposta sempre la testina di riproduzione all'indietro, mentre il tasto L la sposta sempre in avanti. Il tasto K è un modificatore e il tasto per l'interruzione della riproduzione. Premete J per spostarvi all'indietro a velocità normale o premete J e K per spostarvi all'indietro lentamente, oppure tenete premuto K e premete rapidamente il tasto J per spostarvi all'indietro di un fotogramma alla volta. I tasti K e L funzionano allo stesso modo, ma servono per spostarsi in avanti. Per ulteriori informazioni sull'uso dei tasti J, K e L per la riproduzione, guardate questo video di Richard Harrington sul sito Web Creative Cow.

Per utilizzare i tasti J, K e L con maggiore precisione, in particolare per un miglior ascolto dell'audio, effettuate le seguenti operazioni:

- Dopo lo scorrimento in avanti con i tasti K e L, premete Maiusc+L per riprodurre in avanti con velocità leggermente maggiore. Premete di nuovo Maiusc+L per una riproduzione più veloce.
- Dopo lo scorrimento all'indietro con i tasti J e K, premete Maiusc+J per riprodurre all'indietro con velocità leggermente maggiore. Premete di nuovo Maiusc+J per una riproduzione all'indietro più veloce.
- Potete premere Maiusc+L e Maiusc+J fino a cinque volte per regolare la velocità di riproduzione.

Se la riproduzione è troppo veloce, premete il tasto opposto per rallentarla. Ad esempio, se la riproduzione all'indietro è troppo veloce, premete Maiusc+J per rallentarla di un incremento.

Corrispondenza tra un fotogramma e la rispettiva sorgente

Torna all'inizio

Mentre apportate modifiche in un pannello Timeline, potrete individuare un fotogramma sorgente relativo a un fotogramma qualsiasi di una sequenza di clip e visualizzarlo nel monitor Sorgente. Inoltre, potrete individuare il fotogramma sorgente relativo a un fotogramma qualsiasi di una sequenza nidificata, visualizzarlo nel monitor Sorgente e spostarvi nel punto in cui si trova all'interno della sequenza sorgente.

1. Fate clic sull'intestazione della traccia in cui si trova la clip della sequenza, per impostarla come destinazione.

   Se sono impostate più tracce come destinazione, Premiere Pro effettua la corrispondenza con il fotogramma che si trova nella traccia di destinazione più alta.

2. In un pannello Timeline, posizionate la testina di riproduzione sopra il fotogramma desiderato della clip.
   Nota: *se la clip sorgente relativa al fotogramma nella sequenza di clip è già aperta nel monitor Sorgente o elencata nel menu Sorgente, il monitor Sorgente visualizzerà l'ultimo fotogramma visionato della clip. Per trovare la corrispondenza del*

fotogramma, chiudete la clip nel monitor Sorgente prima di premere i tasti di scelta rapida della corrispondenza del fotogramma e del rilevamento sequenza nidificata.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - In Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, premete il tasto M.
   - In Premiere Pro CS6, premete il tasto F.
   - Scegliete Sequenza > Corrispondenza fotogramma.
   - Per una clip in una sequenza nidificata, premete i tasti di scelta rapida per il rilevamento della sequenza nidificata, Ctrl+Maiusc+T (Windows) oppure Maiusc+T (Mac OS) per impostazione predefinita.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Utilizzo del vettorscopio e dell’oscilloscopio

Visualizzare un oscilloscopio o vettorscopio
Vettorscopio
Oscilloscopio YC
Allineamento YCbCr
Allineamento RGB

Premiere Pro dispone di un vettorscopio e un oscilloscopio (oscilloscopio YC, allineamento YCbCr e allineamento RGB) che consentono di montare un programma video conforme agli standard di trasmissione televisiva ed eseguire regolazioni basate su fattori estetici, come la correzione dei colori.

In passato, per la produzione e duplicazione video venivano usati oscilloscopi e vettorscopi per valutare in modo accurato i livelli video, in particolare colore e luminosità.

Un vettorscopio misura la crominanza (componenti cromatici) di un segnale video, che include tonalità e saturazione. Un vettorscopio riporta le informazioni sui colori di un video in un diagramma circolare.

L’oscilloscopio tradizionale viene usato per misurare la luminosità, o componente luminanza, di un segnale video. In Premiere Pro gli oscilloscopi sono in grado di mostrare anche le informazioni sulla crominanza. L’oscilloscopio va interpretato come un grafico. L’asse orizzontale del grafico corrisponde all’immagine video da sinistra a destra. Verticalmente, la forma d’onda visualizza i livelli di luminanza e, opzionalmente, i livelli di crominanza.

In questa esercitazione video sul sito Web Creative Cow, Andrew Devis spiega come trovare e comprendere il vettorscopio in Premiere Pro.

In questa esercitazione video sul sito Web Creative Cow, Andrew Devis spiega come trovare e comprendere l’oscilloscopio YC in Premiere Pro.

Nell’articolo intitolato “Streamlining Color Correction in Premiere Pro” sul sito Web Pro Video Coalition, Jeff Sengstack spiega come utilizzare l’oscilloscopio YC e il vettorscopio.

In questo video sul sito Web video2brain, Maxim Jago presenta la funzione Oscilloscopio per apportare regolazioni cromatiche in Adobe Premiere Pro.

Visualizzare un oscilloscopio o vettorscopio

Torna all'inizio

Potete visualizzare un vettorscopio, l’oscilloscopio YC, l’allineamento YCbCr e l’allineamento RGB singolarmente o raggruppati nel monitor di riferimento, nel monitor Programma o nel monitor Sorgente.

1. A seconda del monitor nel quale desiderate visualizzare una clip master o in sequenza, effettuate una delle operazioni seguenti:
   - Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto.
   - In un pannello Timeline, posizionate la testina di riproduzione nella sequenza desiderata.
2. (Facoltativo) Scegliete Monitor riferimento dal menu Finestra se avevate selezionato una clip in un pannello Timeline.
3. Scegliete una delle seguenti opzioni dal menu del monitor di riferimento, del monitor Programma o del monitor Sorgente:
   Tutto Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC, allineamento YCbCr e allineamento RGB in un solo monitor.

   Vettorscopio Mostra il vettorscopio per la visualizzazione della crominanza del video.

   Oscilloscopio YC Mostra l’oscilloscopio per la visualizzazione delle informazioni su luminanza e crominanza.

   Allineamento YCbCr Mostra un oscilloscopio contenente le informazioni su luminanza (Y) e differenza colori (Cb e Cr).

   Allineamento RGB Mostra un oscilloscopio contenente i componenti rosso, verde e blu del video.

   Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento YCbCr in un solo monitor.

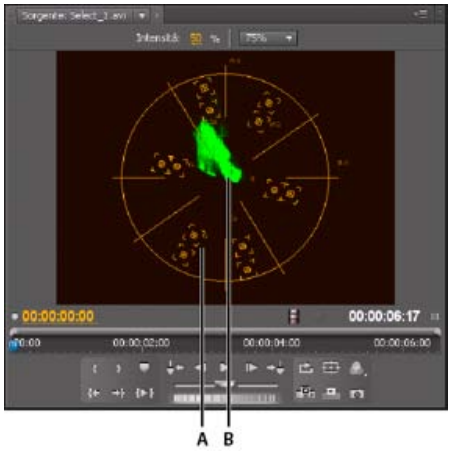
   Vett./Osc. YC/Allin. RGB Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento RGB in un solo monitor.

Vettorscopio

Torna all'inizio

Il vettorscopio presenta un diagramma circolare, simile a un selettore colore, che mostra le informazioni sulla crominanza del video. La saturazione viene misurata dal centro del diagramma verso l’esterno. I colori saturi e vividi generano un pattern a una certa distanza dal centro del diagramma, mentre le immagini in bianco e nero generano solamente un punto al centro del diagramma. Il colore specifico dell’immagine, o tonalità, determina la direzione o angolazione del pattern. Eventuali quadratini di riferimento indicano i punti in corrispondenza dei quali appaiono i colori magenta, blu, cyan, verde, giallo e rosso pienamente saturi (rappresentati da un pattern di test a barre colorate). Per i video NTSC i livelli di crominanza non

devono mai superare queste aree.



Vettorscopio
A. *Quadratini di riferimento* ***B.*** *Profilo dell'immagine*

Il vettorscopio dispone dei seguenti controlli:

Intensità Regola la luminosità della visualizzazione del pattern. Non influenza il segnale di output video.

75% Posizione predefinita. Per controllare l'input video in cui sono usate barre di intensità standard 75% come quelle in Premiere Pro.

100% Mostra l'intero intervallo della crominanza dei segnali video. Per input video che contiene barre di intensità 100%.

Torna all'inizio

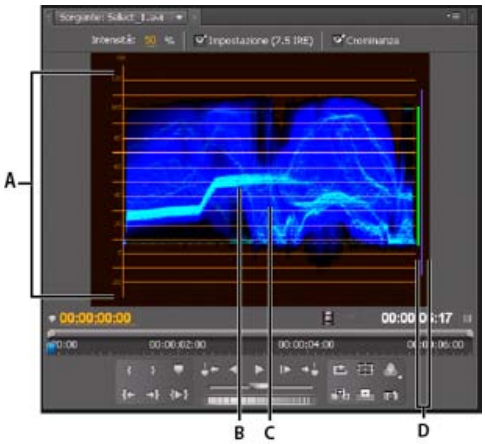
Oscilloscopio YC

L'oscilloscopio YC mostra un grafico nel quale è rappresentata l'intensità del segnale della clip video. L'asse orizzontale del grafico corrisponde all'immagine video (da sinistra a destra) e l'asse verticale rappresenta l'intensità del segnale in unità definite IRE (dal nome dell'Institute of Radio Engineers).

L'oscilloscopio YC mostra le informazioni sulla luminanza come una forma d'onda verde. Gli oggetti chiari generano un pattern di forme d'onda lungo il lato superiore del grafico (aree di verde chiaro), mentre gli oggetti più scuri generano una forma d'onda verso il fondo. Per i video NTSC utilizzati negli Stati Uniti, i livelli di luminanza devono rientrare tra 7,5 e 100 IRE; tale livelli vengono a volte definiti limiti legali di trasmissione televisiva). L'implementazione giapponese degli standard NTSC consente un intervallo di luminanza compreso tra 0 e 100 IRE. In genere i valori di luminanza e crominanza devono essere circa uguali e distribuiti in modo uniforme nell'intervallo da 7,5 a 100 IRE.

L'oscilloscopio YC mostra anche le informazioni sulla crominanza come una forma d'onda blu. Le informazioni sulla crominanza sono sovrapposte alla forma d'onda della luminanza.

Potete specificare se l'oscilloscopio YC debba mostrare sia luminanza che crominanza oppure solo la luminanza. Per vedere un video sulla lettura di un oscilloscopio, consultate www.adobe.com/go/vid0238_it.



Oscilloscopio YC con il controllo della crominanza attivato
A. *Unità IRE* ***B.*** *Forma d'onda della luminanza (verde)* ***C.*** *Forma d'onda della crominanza (blu)* ***D.*** *Gamma dei componenti di segnale*

L'oscilloscopio YC dispone dei seguenti controlli:

Intensità Regola la luminosità della visualizzazione della forma d'onda. Non influenza il segnale di output video.

Configurazione (7,5 IRE) Mostra una forma d'onda che si avvicina al segnale di output video analogico finale. Deselezionando questa opzione vengono visualizzate le informazioni sul video digitale.

Crominanza Mostra le informazioni su crominanza e luminanza. Deselezionando questa opzione viene visualizzata solo la luminanza.

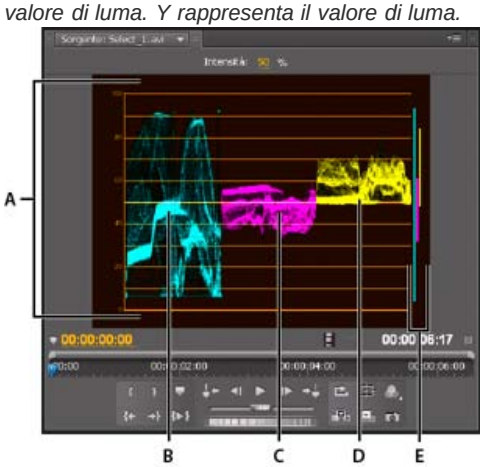
Torna all'inizio

Allineamento YCbCr

L'allineamento YCbCr mostra forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di differenza tra luminanza e colore relativi al segnale video. Le forme d'onda sono mostrate in un grafico una dopo l'altra.

Il controllo Intensità regola la luminosità delle forme d'onda. Non influenza il segnale di output video.

Nota: *Cb e Cr rappresentano i canali di differenza colori in un segnale video digitale. Cb è il blu meno il valore di luma e Cr è il rosso meno il valore di luma. Y rappresenta il valore di luma.*



Allineamento YCbCr

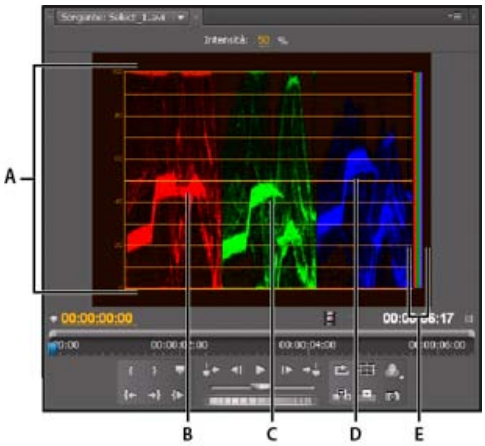
A. *Valori* ***B.*** *Forma d'onda Y (luminanza)* ***C.*** *Forma d'onda Cb* ***D.*** *Forma d'onda Cr* ***E.*** *Gamma dei componenti di segnale*

Torna all'inizio

Allineamento RGB

L'allineamento mostra le forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di rosso, verde e blu di una clip. Le forme d'onda sono mostrate in un grafico una dopo l'altra, in una sorta di allineamento. Questa presentazione è utile per visualizzare la distribuzione dei componenti cromatici di una clip. I livelli dei singoli canali di colore sono misurati proporzionalmente gli uni rispetto agli altri utilizzando una scala da 0 a 100.

Il controllo Intensità regola la luminosità delle forme d'onda. Non influenza il segnale di output video.



Allineamento RGB

A. *Valori* ***B.*** *Forma d'onda R* ***C.*** *Forma d'onda G* ***D.*** *Forma d'onda B* ***E.*** *Gamma dei componenti di segnale*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Vettorscopio in Premiere Pro Wikia

Lettura di un oscilloscopio

(cc) BY-NC-SA

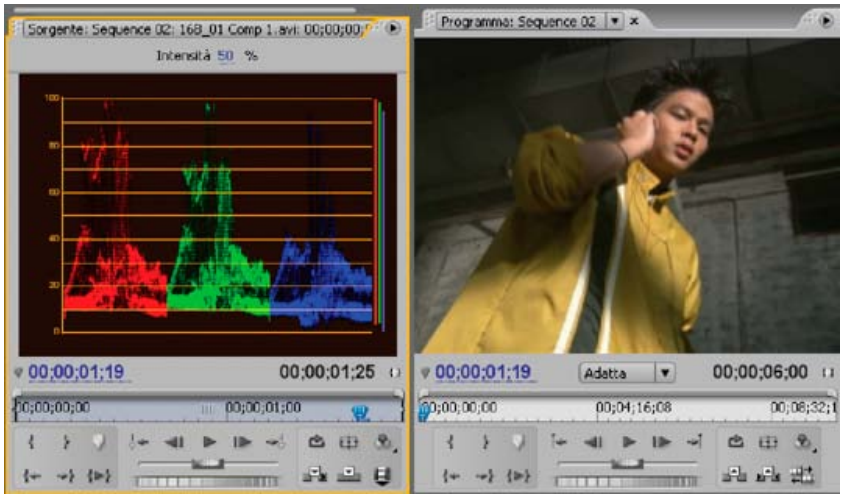
Utilizzo del monitor di riferimento

Aprire un monitor di riferimento
Agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma

Un monitor di riferimento funge da monitor Programma secondario. Potete utilizzare un monitor di riferimento per confrontare affiancandoli fotogrammi diversi di una sequenza oppure per visualizzare lo stesso fotogramma di una sequenza usando diverse modalità di visualizzazione.

Potete scorrere i fotogrammi di una sequenza visualizzata nel monitor di riferimento in modo indipendente dal monitor Programma. Potete così spostare i vari monitor su fotogrammi diversi a scopo di confronto, ad esempio, per usare il filtro di corrispondenza dei colori.

In alternativa, potete agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma, in modo che entrambi mostrino uno stesso fotogramma e possano essere spostati insieme. Ciò è particolarmente utile durante le operazioni di correzione dei colori. Impostando un oscilloscopio o un vettorscopio come modalità di visualizzazione del monitor di riferimento, potete apportare in modo efficace le regolazioni desiderate al correttore colori o a qualunque altro filtro video.



Usare un monitor di riferimento durante l'impostazione dei livelli video

Potete specificare l'impostazione della qualità, l'ingrandimento e la modalità di visualizzazione del monitor di riferimento come per il monitor Programma. Anche il righello temporale e la barra dell'area di visualizzazione funzionano allo stesso modo. Tuttavia, essendo usato solo per riferimento e non per il montaggio vero e proprio, il monitor di riferimento contiene solo comandi per scorrere i fotogrammi, ma non per riprodurli o elaborarli. Quando agganciate il monitor di riferimento al monitor Programma, potete usare i comandi di riproduzione di quest'ultimo. Potete aprire un solo monitor di riferimento alla volta.

In questo video sul sito Web Creative Cow, Andrew Devis mostra come correggere luminosità e contrasto e come utilizzare il monitor di riferimento.

Aprire un monitor di riferimento

Torna all'inizio

❖ Nel menu Finestra, scegliete Monitor di riferimento. Il monitor di riferimento si apre in una finestra a parte. Potete, se necessario, trascinare la scheda del monitor di riferimento nell'area di rilascio accanto al monitor Sorgente.

Agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma

Torna all'inizio

Potete agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma in modo che in entrambi sia sempre monitorato lo stesso fotogramma.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel monitor di riferimento, fate clic sul pulsante Aggancia .
- Nel menu del pannello del monitor di riferimento, scegliete Aggancia a monitor Programma.
- Nel menu del pannello del monitor Programma, scegliete Aggancia a monitor di riferimento.

Entrambi i monitor visualizzano lo stesso fotogramma. Se spostate la testina di riproduzione del monitor di riferimento, del monitor Programma o della timeline, si sposteranno sullo stesso fotogramma anche le testine degli altri due.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Modifica di sequenze e clip

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

Creazione e modifica di sequenze

Pannelli Timeline
Navigare in una sequenza
Operazioni con le tracce
Impostare la visualizzazione delle tracce
Creare una sequenza
Creare un predefinito personale di sequenza
Modificare le impostazioni della sequenza
Modificare le impostazioni di risoluzione per l'anteprima della sequenza
Creare una sequenza widescreen
Creare una sequenza HDV o HD
Creare una sequenza con riproduzione di video non compresso
Creare una sequenza per riprese da videocamera RED
Sequenze a 24p
Avviare una sequenza per dispositivi portatili
Utilizzo di sequenze multiple
Nidificare le sequenze
Allegare i sottotitoli codificati (CS5.5 e versioni successive)

In Premiere Pro potete specificare le impostazioni di ogni sequenza, tagliare le clip e assemblare le clip in sequenze.

Ciascun progetto di Premiere Pro può contenere una o più sequenze, per ognuna delle quali è possibile specificare impostazioni diverse rispetto alle altre sequenze del progetto. Ad esempio, un progetto può contenere una sequenza ottimizzata per risorse DV widescreen a 30 fps, un'altra per risorse DV standard a 24 fps e un'altra ancora per riprese HDV.

Le sequenze vengono assemblate e ridisposte in uno o più pannelli Timeline, in cui clip, transizioni ed effetti sono rappresentati graficamente. Potete aprire una particolare sequenza in una scheda di un pannello Timeline tra le altre sequenze, oppure lasciarla da sola nel proprio pannello Timeline dedicato.

Una sequenza può essere composta da più tracce video e audio che vengono eseguite in parallelo in un pannello Timeline. Vengono utilizzate più tracce per sovrapporre o mescolare le clip. Una sequenza deve contenere almeno una traccia video e una traccia audio.

Le sequenze dotate di tracce audio devono contenere anche una traccia audio master, a cui vengono indirizzate le tracce audio normali per il mixaggio. Più tracce audio vengono usate per il mixaggio audio. Potete specificare il tipo di canali audio supportati da ciascuna traccia e decidere come eseguirne l'invio alla traccia audio Master. Per ottenere un maggior controllo sul processo di mixaggio, potete creare delle tracce submix.

In questa esercitazione video sul sito Web Creative Cow, Andrew Devis mostra come creare una nuova sequenza usando le dimensioni note di una clip.

In questa esercitazione video, Andrew Devis mostra come creare una nuova sequenza dalle dimensioni di una clip trascinando una clip sul pulsante Nuovo elemento nel pannello Progetto. Viene inoltre trattata la funzione di scala predefinita per dimensione della sequenza.

Questo capitolo tratto da Adobe Premiere Pro Classroom in a Book spiega come impostare progetti, sequenze e preferenze quando si inizia a usare Premiere Pro.

Sul sito Web di Adobe è disponibile un'esercitazione video di Tracy Peterson sui diversi miglioramenti di montaggio apportati in Premiere Pro CS5.

Per informazioni sulla modifica di metraggi sorgente con effetti già applicati, guardate questo video di Andrew Devis sul sito Web Creative Cow.

Per informazioni sugli strumenti di montaggio, consultate il capitolo Using editing tools: rolling, ripple, slip, slide, lift, and extract (Utilizzo degli strumenti di montaggio: senza scarto, con scarto, scivolamento, slittamento, asportazione ed estrazione) tratto da Premiere Pro CS5 Classroom in a Book.

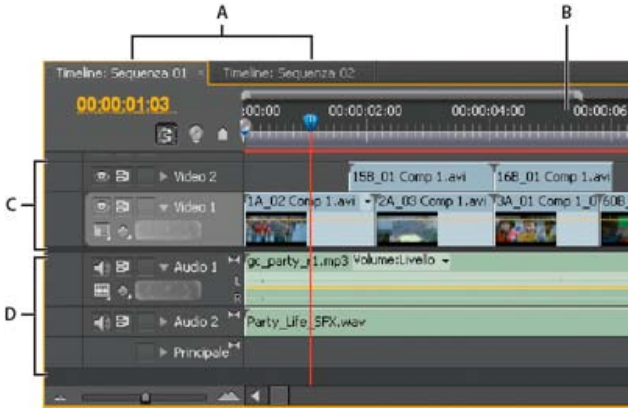
Per ulteriori informazioni su come iniziare a effettuare operazioni di montaggio in Premiere Pro, guardate questo video della serie Learn by Video di video2brain realizzato da Maxim Jago.

Per risorse su come iniziare a effettuare operazioni di montaggio in Premiere Pro, leggete questo articolo di blog di Kevin Monahan.

FAQ: How do I choose the right sequence settings? (Come scegliere le impostazioni di sequenza corrette?)

Torna all'inizio

Pannelli Timeline



Pannello Timeline
A. *Schede delle sequenze* ***B.*** *Righello temporale* ***C.*** *Tracce video* ***D.*** *Tracce audio*

Quando avviate per la prima volta Premiere Pro, aprite uno dei suoi spazi di lavoro predefiniti o create un progetto, un unico pannello Timeline è visualizzato nella parte centrale inferiore della schermata. Potete rimuovere tutte le sequenze da un pannello Timeline, oppure aggiungervi più sequenze, ognuna in una scheda a parte nel pannello. Potete inoltre aprire più pannelli Timeline, ognuno nel proprio riquadro e contenente un qualsiasi numero di sequenze.

In Premiere Pro CS6, potete mostrare o nascondere alcuni elementi selezionandoli o deselezionandoli nel menu del pannello Timeline. Tali elementi comprendono i numeri sul righello e la barra dell'area di lavoro.

Aprire pannelli Timeline aggiuntivi

Se in un progetto è presente più di una sequenza, potete aprire più di un pannello Timeline.

1. Aprire più di una sequenza. Per ulteriori informazioni sull'apertura delle sequenze, consultate Aprire una sequenza.

   Ciascuna sequenza verrà visualizzata nella relativa scheda nel pannello Timeline predefinito.

2. Trascinate una scheda di sequenza e rilasciatela in un'altra area di ancoraggio.

   La scheda della sequenza si apre in un nuovo pannello Timeline.

Aprire una sequenza in un pannello Timeline

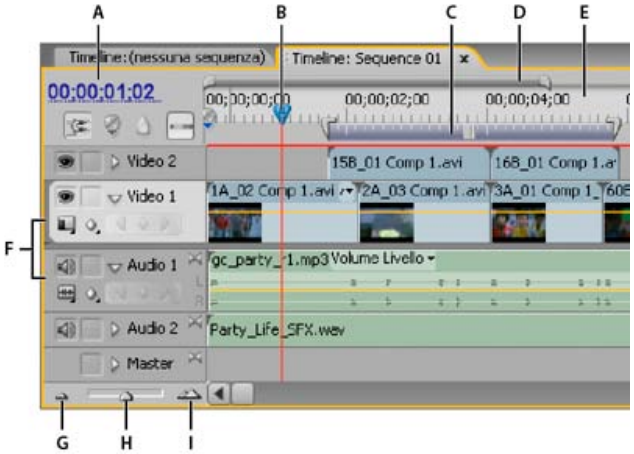
È possibile aprire una o più sequenze in un pannello Timeline.

❖ Nel pannello Progetto, fate doppio clic sulla sequenza da aprire.

Torna all'inizio

Navigare in una sequenza

Un pannello Timeline contiene diversi controlli che consentono di spostarsi tra i fotogrammi di una sequenza.



Comandi di navigazione temporale in un pannello Timeline
A. *Visualizzazione del tempo corrente* ***B.*** *Testina di riproduzione* ***C.*** *Barra dell'area di lavoro* ***D.*** *Barra dell'area di visualizzazione* ***E.*** *Righello temporale* ***F.*** *Indicatori della traccia sorgente* ***G.*** *Zoom out* ***H.*** *Cursore dello zoom* ***I.*** *Zoom in*

Righello temporale Misura il tempo della sequenza in senso orizzontale. Le tacche e i numeri sul righello indicanti il tempo della sequenza variano in base al livello di dettaglio con cui la sequenza viene visualizzata. Per impostazione predefinita, le tacche e i numeri sono basati sullo stile di visualizzazione del codice di tempo specificato nel campo Formato visualizzazione della finestra di dialogo Nuova sequenza (anche se è possibile passare a un metodo di conteggio basato su campioni audio). In Premiere Pro CS6, i numeri del righello temporale sono disattivati per impostazione predefinita. Per abilitarli, selezionate Numeri per righello temporale nel menu del pannello Timeline. Il righello temporale mostra

anche delle icone per i marcatori e i punti di attacco e stacco della sequenza.

Testina di riproduzione (precedentemente chiamata indicatore del tempo corrente o CTI). Indica il fotogramma corrente visualizzato nel monitor Programma. Il fotogramma corrente viene visualizzato nel monitor Programma. In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, la testina di riproduzione è un triangolino azzurro sul righello. In Premiere Pro CS6 è arancione. Dalla testina di riproduzione parte una linea verticale che arriva fino alla base del righello. Potete modificare il tempo corrente trascinando la testina di riproduzione.

Visualizzazione temporale corrente Mostra il codice di tempo del fotogramma corrente in un pannello Timeline. Per passare a un tempo diverso, fate clic nella visualizzazione e immettete un nuovo tempo, oppure posizionate il puntatore sulla visualizzazione del tempo e trascinatelo verso sinistra o verso destra. Per passare dalla visualizzazione del codice di tempo al semplice conteggio dei fotogrammi, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul tempo corrente nel monitor o nel pannello Timeline.

Barra dell'area di visualizzazione (CS 5.5 e versioni precedenti) Corrisponde alla porzione visibile della sequenza in un pannello Timeline. Potete ridimensionare e riposizionare la barra per visualizzare rapidamente le varie parti della sequenza. La barra dell'area di visualizzazione si trova immediatamente sopra il righello temporale.

Barra di scorrimento zoom (CS6) Situata sul fondo del pannello Timeline, questa barra corrisponde all'area visibile del righello temporale nella timeline. La barra di scorrimento zoom è anche disponibile nei monitor Sorgente e Programma. Trascinando le maniglie potete modificare la larghezza della barra e cambiare la scala del righello temporale. Se ampliata fino alle dimensioni massime, la barra mostra l'intera durata del righello temporale. Riducendo le dimensioni della barra, viene ingrandita la visualizzazione del righello. La barra si espande e contrae rimanendo centrata sulla testina di riproduzione. Per contrarre ed espandere la barra, posizionate il mouse su di essa e usate la rotellina del mouse. In alternativa, potete scorrere la rotellina del mouse sulle aree esterne alla barra di scorrimento zoom. Trascinando il centro della barra, potete scorrere la parte visibile del righello temporale senza cambiarne la scala. Quando trascinate la barra, la testina di riproduzione non viene spostata. Tuttavia, potete spostare la barra e quindi fare clic sul righello temporale per spostare la testina di riproduzione sulla stessa area della barra. Nella barra di scorrimento zoom sono supportati i gesti per Mac OS.

Barra dell'area di lavoro Specifica l'area della sequenza di cui si desidera eseguire il rendering delle anteprime, oppure che definisce la porzione da esportare. La barra dell'area di lavoro si trova nella porzione inferiore del righello temporale. Per impostare l'area di lavoro in una sequenza, potete trascinare i bordi della barra dell'area di lavoro o utilizzare le relative scelte rapide da tastiera. Per ulteriori informazioni, consultate Definire l'area di lavoro per il rendering.

In Premiere Pro CS6, per impostazione predefinita la barra dell'area di lavoro non è visibile. Per ripristinare la barra dell'area di lavoro nella timeline, attivatela dal menu del pannello selezionando Barra dell'area di lavoro. Quando la barra dell'area di lavoro è attivata, nel menu Sequenza sono disponibili i comandi Rendering degli effetti nell'area di lavoro e Rendering dell'intera area di lavoro. Ora potete utilizzare i punti di attacco e stacco per la maggior parte delle operazioni dell'area di lavoro. Potete quindi tenerla nascosta e utilizzare i punti di attacco e stacco per il rendering di un'area della timeline o per contrassegnare un'area da esportare per la codifica.

Comandi di zoom Modificate la scala del righello temporale per aumentare o diminuire il numero di fotogrammi visibili nell'area di visualizzazione corrente. I comandi di zoom si trovano nella parte inferiore sinistra di un pannello Timeline.

Indicatore della traccia sorgente Rappresenta una traccia video o audio della clip nel Monitor sorgente. Parte superiore della traccia della timeline in cui desiderate inserire o sovrascrivere la traccia della clip sorgente.

In questa esercitazione su Premiere Pro nel sito Web Creative Cow, Richard Harrington offre alcuni suggerimenti per spostarsi rapidamente nella timeline e controllare le clip video come un vero professionista.

Posizionare la testina di riproduzione in un pannello Timeline

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel righello temporale, trascinate la testina di riproduzione o fate clic nel punto in cui desiderate posizionarla.
- Trascinate l'indicatore del tempo corrente.
- Fate clic sulla visualizzazione del tempo corrente, digitate un tempo valido e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Utilizzate qualunque controllo di riproduzione nel monitor Programma.
- Premete il tasto freccia sinistra o destra per spostare la testina di riproduzione nella direzione desiderata. Tenendo premuto Maiusc con i tasti freccia, lo spostamento avviene in incrementi di cinque fotogrammi.

Spostare la testina di riproduzione utilizzando il codice di tempo

❖ Fate clic sul valore del codice di tempo, digitate un nuovo tempo e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS). Non utilizzate il tastierino numerico in Mac OS. Potete usare una delle seguenti scelte rapide da tastiera per inserire il codice di tempo:

Omettete gli zeri iniziali Ad esempio 0;0;12;3 diventa 00;00;12;03.

Omettete i punti e virgola (NTSC) o i due punti (PAL) Ad esempio 1213 diventa 00;00;12;13 per i progetti NTSC e 00:00:12:13 per i progetti PAL.

Immettete dei valori superiori ai valori normali Ad esempio, con un codice di tempo a 30 fps, se la testina di riproduzione è impostata su 00;00;12;23 e desiderate spostarla in avanti di 10 fotogrammi, potete impostare il numero di fotogrammi su 00;00;12;33. La testina di riproduzione si sposta su 00; 00; 13; 03.

Includete un segno più (+) o meno (-) Un segno più o meno prima di un numero sposta la testina di riproduzione in avanti o indietro di un numero specificato di fotogrammi. Ad esempio, +55 la sposta avanti di 55 fotogrammi.

Aggiungete un punto Un punto prima di un numero specifica un numero di fotogramma esatto, anziché il relativo valore di codice di tempo. Ad esempio .1213 sposta la testina di riproduzione nella posizione 00;00;40;13 in un progetto NTSC e nella posizione 00:00:48:13 in un progetto PAL.

Potete anche posizionare lo strumento selezione sul valore del codice di tempo e trascinarlo a sinistra o a destra. Più lontano trascinate, più rapido è il cambiamento del codice di tempo.

Allineare ai bordi e ai marcatori della clip

❖ Tenete premuto Maiusc e trascinate la testina di riproduzione in un pannello Timeline.

Ingrandire o rimpicciolire una sequenza in un pannello Timeline

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Con il pannello Timeline attivo, premete + (più) per ingrandire. Premete invece - (meno) per ridurre.

  Per ingrandire, selezionate lo strumento zoom, quindi fate clic o trascinate un rettangolo di selezione attorno alla porzione della sequenza da visualizzare con maggiori dettagli. Per rimpicciolire, selezionate lo strumento zoom, quindi tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su un'area in un pannello Timeline.
- In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, per ingrandire trascinate il cursore dello zoom verso destra oppure fate clic sul pulsante Zoom in. Per rimpicciolire, trascinate il cursore dello zoom verso sinistra o fate clic sul pulsante Zoom out.
- In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, per ingrandire trascinate le estremità della barra dell'area di visualizzazione in modo da avvicinarle. Per rimpicciolire, trascinatele per allontanarle.
- In Premiere Pro CS6, usate la barra di scorrimento zoom. Per ingrandire, trascinate le estremità della barra dell'area di visualizzazione per avvicinarle l'una all'altra. Per rimpicciolire, trascinatele per allontanarle.
- Premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e scorrete la rotellina del mouse per effettuare uno zoom in o zoom out in corrispondenza del puntatore del mouse.
- In Premiere Pro CS6 e sui computer Apple MacBook Pro, potete "pizzicare" con le dita sul trackpad Multi-Touch per ingrandire e ridurre la sequenza.
- (Solo per tastiere Roman e russe) Per ridurre la visualizzazione in modo che l'intera sequenza appaia in un pannello Timeline, premete il tasto barra rovesciata (\). Per ingrandire la vista precedente alla pressione del tasto barra rovesciata, premete di nuovo il tasto barra rovesciata.

Scorrere in orizzontale su una sequenza in un pannello Timeline

Se la sequenza contiene numerose clip, molte di esse non sono visibili. Per lavorare su una clip che non rientra nell'area visualizzata, dovete fare scorrere in orizzontale la sequenza nel pannello Timeline. Per ciascuno di questi controlli, non è necessario selezionare il pannello Timeline ma è sufficiente passare il mouse sul pannello Timeline.

- In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, trascinate verso sinistra o destra la barra di scorrimento che si trova sul fondo della timeline.
- In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, con un pannello Timeline attivo, premete il tasto Freccia su per andare a sinistra e Freccia giù per andare a destra. La sequenza scorrerà verso sinistra o destra in base al numero di fotogrammi visibili nell'area di visualizzazione.
- In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, scorrete la rotellina del mouse.
- In Premiere Pro CS6, usate il tasto PgSu per spostarvi verso sinistra e PgGiù per spostarvi verso destra.
- In Premiere Pro CS6, premete il tasto Alt (Windows) o Comando (Mac OS) e scorrete la rotellina del mouse.
- In Premiere Pro CS6, trascinate verso sinistra o destra la barra di scorrimento zoom che si trova sul fondo del pannello Timeline.
- In Premiere Pro CS6 e su computer Apple MacBook Pro, spostate due dita in orizzontale sul trackpad Multi-Touch per spostarvi in orizzontale lungo la sequenza.

Scorrere in verticale su una sequenza in un pannello Timeline

Quando le clip video o audio vengono raggruppate in tracce sulla timeline, talvolta possono essere nascoste. Per lavorare su una clip che non rientra nell'area visualizzata, dovete fare scorrere in verticale la sequenza nella timeline. Effettuate una delle seguenti operazioni per fare scorrere in verticale una sequenza nella timeline. Per ciascuno di questi controlli, non è necessario selezionare il pannello Timeline ma è sufficiente passare il mouse sul pannello Timeline.

- Nella parte destra del pannello Timeline, trascinate verso l'alto o il basso sulla barra di scorrimento.
- In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, posizionate il puntatore sulla barra di scorrimento a destra del pannello Timeline e fate scorrere la rotellina del mouse.
- In Premiere Pro CS6, posizionate il puntatore del mouse ovunque nel pannello Timeline e fate scorrere la rotellina del mouse.

  Nota: *Per ripristinare il comportamento di scorrimento di CS5.5 e versioni precedenti, passate a Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS) e scegliete Scorrimento mouse in timeline > Orizzontale.*

- In Premiere Pro CS6 e su computer Apple MacBook Pro, spostate due dita in verticale sul trackpad Multi-Touch per spostarvi in verticale lungo la sequenza.

Torna all'inizio

Operazioni con le tracce

Le tracce audio e video in un pannello Timeline sono i punti in cui le clip vengono disposte e montate e vengono aggiunti effetti speciali. Potete aggiungere o rimuovere tracce secondo le necessità, assegnare loro nuovi nomi e stabilire quali devono essere interessate da una determinata procedura.

Aggiungere tracce

Le nuove tracce video appaiono sopra le tracce video esistenti mentre le nuove tracce audio appaiono sotto le tracce audio esistenti. Quando si elimina una traccia, vengono cancellate tutte le clip dalla traccia ma non le clip sorgenti elencate nel pannello Progetto.

Nota: *potete aggiungere un numero qualunque di tracce: l'unico limite è dato dalle risorse del sistema.*

1. Con un pannello Timeline attivo, scegliete Sequenza > Aggiungi tracce.
2. Nella finestra di dialogo Aggiungi tracce, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per aggiungere tracce, digitate o trascinate l'hot text sul numero di tracce da aggiungere nel campo Aggiungi per tracce video, audio e submix audio.
   - Per specificare la posizione delle tracce aggiunte, scegliete un'opzione nel menu Posizionamento per ciascun tipo di traccia aggiunta.
   - Per indicare il tipo di traccia audio o submix da aggiungere, scegliete un'opzione nel menu Tipo di traccia per le tracce audio e submix audio. Per ulteriori informazioni sui tipi di canale audio, consultate Tracce audio in una sequenza.
3. Fate clic su OK.
   Nota: *una traccia audio può accettare solo clip audio che utilizzano il tipo di canale corrispondente: mono, stereo o 5.1. Se non siete sicuri del tipo di audio utilizzato dalle clip, selezionate la clip nel pannello Progetto e consultatene le informazioni nell'area di anteprima.*
   L'aggiunta di tracce è analoga all'aggiunta di clip alla sequenza. Consultate Aggiungere una traccia durante l'inserimento di una clip.

   In questa esercitazione video sul sito Web Creative Cow, Andrew Devis mostra come aggiungere e rimuovere tracce.

Eliminare tracce

Potete eliminare una o più tracce alla volta, sia video che audio.

1. Con un pannello Timeline attivo, scegliete Sequenza > Elimina tracce.
2. Nella finestra di dialogo Elimina tracce, selezionate la casella corrispondente a ogni tipo di traccia da eliminare.
3. Per ciascun elemento selezionato, specificate le tracce da cancellare nel relativo menu.

Rinominare una traccia

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul nome della traccia e scegliete Rinomina.
2. Digitate un nuovo nome per la traccia e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Specificare le tracce da modificare con Blocco sincronizzazione

Potete determinare quali tracce verranno interessate quando eseguite un'operazione di inserimento, eliminazione salti o taglio con scarto attivando Blocco sincronizzazione su tali tracce. Le tracce che hanno una clip che fa parte dell'operazione si sposteranno sempre, a prescindere del loro stato di blocco della sincronizzazione, ma per le altre tracce verrà spostato solo il contenuto della clip, qualora il blocco della sincronizzazione sia attivato. Con un montaggio per inserimento, ad esempio, se desiderate che tutte le clip a destra del montaggio su Video 1 e Audio 1 si spostino verso destra lasciando nel contempo al loro posto tutte le clip su Audio 2, attivate Blocco sincronizzazione su Video 1 e Audio 1.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per attivare Blocco sincronizzazione per le tracce selezionate, fate clic sulla casella Attiva/disattiva blocco sincronizzazione nella parte superiore di ciascuna traccia video e audio alla quale desiderate applicare la modifica.
- Per attivare Blocco sincronizzazione per tutte le tracce di un tipo di file particolare, video o audio, tenete premuto Maiusc e fate clic sulla casella Attiva/disattiva blocco sincronizzazione nella parte superiore di qualsiasi traccia di quel tipo.

Nella casella viene visualizzata l'icona Blocco sincronizzazione e Blocco sincronizzazione verrà attivato per tali tracce.

Nota: *per disattivare Blocco sincronizzazione su una o più tracce, fate clic oppure tenete premuto Maiusc e fate clic per tutte le tracce di un unico tipo, ancora una volta, sulla casella Attiva/disattiva blocco sincronizzazione in modo che non contenga nessuna icona Blocco sincronizzazione.*

In questa esercitazione video sul sito Web Creative Cow, Andrew Devis mostra come utilizzare la funzione di blocco sincronizzazione e impostare le tracce di destinazione.

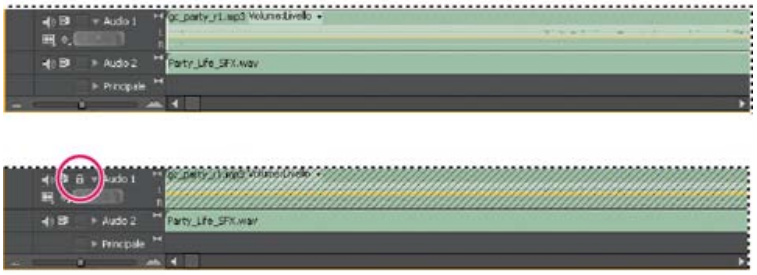
In questo video sul sito Web Layers Magazine, Franklin McMahon mostra un'applicazione interessante della funzione di blocco sincronizzazione.

Impedire le modifiche con Blocco traccia

Si può bloccare un'intera traccia per evitare di modificare inavvertitamente una clip mentre si opera su altre parti della sequenza. In un pannello Timeline, la traccia bloccata appare attraversata da una serie di barre. Sebbene non possano essere in alcun modo modificate, le clip bloccate di una traccia sono incluse nelle anteprime e nell'esportazione della sequenza. Per bloccare una traccia video insieme alla corrispondente traccia audio, dovete bloccare ciascuna traccia separatamente. Se bloccate una traccia di destinazione, questa non agisce più come destinazione; le clip sorgenti non possono essere aggiunte alla traccia finché questa non venga sbloccata e ridefinita come traccia di destinazione.

Una traccia può essere bloccata per impedirne lo scorrimento quando si esegue il montaggio per inserimento.

❖ Fate clic sulla casella Attiva/disattiva il blocco della traccia per visualizzare l'icona Blocca accanto al nome della traccia.



Una traccia sbloccata (in alto) e una traccia bloccata (in basso)

Escludere tracce in una sequenza

Potete escludere dall'anteprima e dall'esportazione clip video e audio di qualsiasi traccia. Nel monitor Programma e nei file di output, le clip di tracce video escluse sono visualizzate come video nero. Le clip incluse nelle tracce audio escluse non vengono riprodotte nel Mixer audio, dagli altoparlanti né nei file di output.

Nota: *l'esclusione di una traccia mediante l'icona occhio non la esclude dall'output. Se le tracce escluse contengono delle clip che vengono riprodotte prima o dopo delle clip presenti su tracce non escluse, verrà visualizzato del video nero prima o dopo le ultime clip delle tracce non escluse. Per tagliare questo video nero dai file di output, impostate i punti di attacco e stacco nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione.*

❖ Fate clic per nascondere l'icona a forma di occhio (tracce video) o di altoparlante (tracce audio) sul margine sinistro della traccia. (Tali icone sono pulsanti di attivazione/disattivazione; se fate di nuovo clic sulle rispettive caselle, l'icona riappare e la traccia viene nuovamente inclusa.)

Nota: *per escludere tutte le tracce video o audio, fate clic tenendo premuto Maiusc per nascondere l'icona a forma di occhio (per il video) o di altoparlante (per l'audio). In questo modo vengono escluse tutte le tracce dello stesso tipo. (Tali icone sono pulsanti di attivazione/disattivazione; se fate nuovamente clic tenendo premuto Maiusc sulle rispettive caselle, tutte le icone riappaiono e le tracce vengono nuovamente incluse.)*

Torna all'inizio

Impostare la visualizzazione delle tracce

Esistono vari modi per personalizzare le tracce in un pannello Timeline. Potete espandere o comprimere le tracce per visualizzarne o nasconderne i controlli. Scegliendo tra varie opzioni di visualizzazione, potete controllare la modalità di visualizzazione nella traccia delle clip video e audio. Potete inoltre modificare le dimensioni dell'area dell'intestazione oppure spostare il limite tra le tracce video e audio per visualizzare più tracce di ciascun tipo.

Espandere e ridimensionare una traccia

Potete espandere una traccia per visualizzarne i controlli. Aumentate l'altezza di una traccia per visualizzare meglio le icone e i fotogrammi chiave o per visualizzare delle versioni ingrandite delle miniature delle tracce video o delle forme d'onda delle tracce audio.

1. Per espandere o ridurre una traccia, fate clic sul triangolino presente alla sinistra del nome della traccia.
2. Per ridimensionare la traccia, portate il puntatore nell'area dei titoli tra due tracce fino a visualizzare l'icona di regolazione dell'altezza , quindi trascinate verso l'alto o il basso per ridimensionare la traccia sottostante (per le tracce video) o sovrastante (per le tracce audio).

   Le tracce compresse sono sempre della stessa altezza e non possono essere ridimensionate.

   Potete espandere una traccia audio per usare la linea di dissolvenza audio per le singole clip della traccia o per l'intera traccia.

Impostare lo stile di visualizzazione di una traccia video

1. Espandete la traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
2. Fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione presente nell'angolo a sinistra sotto il nome della traccia, quindi scegliete un'opzione nel menu:
   Mostra solo apertura Visualizza una miniatura all'inizio delle clip nella traccia espansa.

Mostra fotogrammi Visualizza le miniature lungo l'intera durata delle clip nella traccia espansa. Il numero di fotogrammi in miniatura dipende dalle unità di tempo impostate nel righello temporale.

Mostra solo il nome Visualizza nella traccia espansa solo il nome delle clip senza alcuna miniatura.

Mostra chiusura e apertura Visualizza una miniatura all'inizio e alla fine delle clip nella traccia espansa.

Impostare la visualizzazione del fotogramma chiave predefinito delle tracce video

Potete determinare se nelle nuove tracce video i fotogrammi chiave siano tutti visibili o tutti nascosti o se sono visibili le maniglie di opacità, per impostazione predefinita, al momento della loro creazione.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Nel menu a discesa Nuove tracce video timeline, selezionate l'opzione desiderata.
3. Fate clic su OK.

Impostare la visualizzazione del fotogramma chiave predefinito delle tracce audio

Potete determinare se le nuove tracce audio nascondono tutti i fotogrammi chiave oppure se, per impostazione predefinita, al momento della loro creazione, mostrano i fotogrammi chiave della clip, il volume della clip, i fotogrammi chiave della traccia o il volume della traccia.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Nel menu a discesa Nuove tracce audio timeline, selezionate l'opzione desiderata.
3. Fate clic su OK.

Impostare lo stile di visualizzazione della traccia audio

1. Espandete la traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
2. Fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione , quindi scegliete un'opzione nel menu:

Mostra forma d'onda Visualizza le forma d'onda audio nelle clip.
Mostra solo il nome Visualizza il nome delle clip audio senza forme d'onda.
Nota: *per informazioni sulla visualizzazione e la regolazione dei fotogrammi chiave nelle tracce video e audio, consultate Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici.*

Ridimensionare la sezione del titolo della traccia

✤ Portate il puntatore sul bordo destro del titolo della traccia (la zona in cui sono elencati i nomi delle tracce) per visualizzare l'icona dello strumento ridimensionamento , quindi trascinate il bordo destro.
Le icone nella parte superiore del titolo della traccia ne limitano l'ampiezza minima. L'ampiezza massima è pari a circa due volte l'ampiezza minima.

Regolare l'area visibile delle tracce audio e video

1. Portate il puntatore tra le tracce Video 1 e Audio 1 nell'area dei titoli delle tracce a sinistra o tra le barre di scorrimento a destra.
2. Quando compare l'icona di regolazione dell'altezza , trascinatela in su o in giù.

Torna all'inizio

Creare una sequenza

In molti casi, occorre creare una sequenza che corrisponde alle caratteristiche delle risorse primarie (clip) da modificare. Per creare una sequenza che corrisponda alle caratteristiche di una risorsa, trascinate la risorsa sul pulsante Nuovo elemento sul fondo del pannello Progetto.

Potete anche creare una sequenza utilizzando un predefinito di sequenza. I predefiniti di sequenza forniti con Premiere Pro includono le impostazioni corrette per i tipi di risorse più diffusi. Ad esempio, se la maggior parte delle riprese che userete è in formato DV, utilizzate un predefinito per DV.

Per specificare delle impostazioni di qualità inferiore per l'output (ad esempio, per il video in streaming sul Web), non modificate le impostazioni della sequenza. Piuttosto, agite in seguito sulle impostazioni di esportazione.

Per informazioni su come rilevare i parametri delle risorse, consultate Selezione di un predefinito di sequenza.

Qualora non sia possibile trovare un predefinito le cui impostazioni corrispondano a tutti i parametri delle risorse, effettuate una delle operazioni seguenti. Nella scheda Predefiniti sequenza della finestra di dialogo Nuova sequenza,

- selezionate un predefinito in cui la maggior parte delle impostazioni corrispondono ai parametri delle risorse che intendete usare. Quindi selezionate la scheda Generali (scheda Impostazioni, in Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive) e personalizzatelo per ottenere una corrispondenza esatta con i parametri delle risorse.
- Non selezionate alcun predefinito e passate alla scheda Generali della finestra di dialogo Nuovo predefinito. Selezionate Desktop dal menu Modalità di montaggio (Personale, in Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive) e personalizzate le impostazioni nella scheda Generali fino a ottenere una corrispondenza con i parametri delle risorse.

Se il computer dispone di una scheda di acquisizione compatibile con Premiere Pro, in alcuni casi l'elenco Predefiniti disponibili presenta i predefiniti ottimizzati per tale scheda.

Le impostazioni della sequenza devono essere corrette al momento della creazione della sequenza. Una volta creata la sequenza, alcune impostazioni (ad esempio quelle della base temporale) vengono bloccate. Tale blocco evita incongruenze indesiderate che potrebbero essere causate dalla modifica delle impostazioni della sequenza in un secondo momento.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
   - Nel pannello Progetto, fate clic su Nuovo elemento . Selezionate quindi Sequenza.
2. Nella scheda Predefiniti sequenza, selezionate un predefinito dall'elenco Predefiniti disponibili.
3. Digitate il nome della sequenza, quindi fate clic su OK.

In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive potete creare una nuova sequenza da una clip selezionata in uno dei seguenti modi:

- Trascinate una clip sul pulsante Nuovo elemento.
- Scegliete File > Nuovo > Sequenza da clip.

  Nota: *quando viene usata una clip unita per creare una nuova sequenza da una clip (in Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive), a seconda del formato del file multimediale possono essere presenti delle tracce audio stereo vuote, che potete eventualmente eliminare.*

In Premiere Pro CS6, per creare una sequenza da una clip selezionata con attributi corrispondenti effettuate le seguenti operazioni:

1. Create una nuova sequenza. Potete utilizzare qualsiasi predefinito di sequenza. In alternativa, potete anche aprire una sequenza esistente.
2. Trascinate una clip nella sequenza. Premiere Pro rileva se gli attributi della clip corrispondono alle impostazioni della sequenza.
3. In caso negativo, compare una finestra di dialogo Avvertenza di mancata corrispondenza clip con il messaggio "La clip non corrisponde alle impostazioni della sequenza. Desiderate modificare la sequenza per farla corrispondere alle impostazioni della clip?":
   - Scegliete "Modifica le impostazioni della sequenza" per creare una nuova sequenza con attributi che corrispondono alla clip. Questa tecnica è indicata per creare una nuova sequenza da zero. Se la sequenza contiene già delle clip, queste verranno rese conformi alle nuove impostazioni della sequenza.
   - Scegliete "Mantieni le impostazioni esistenti" se desiderate che la clip venga resa conforme per la riproduzione nella sequenza esistente.

   È inoltre disponibile una casella di controllo "Chiedi sempre".

   L'esercitazione video Changing the Sequence to Match a Clip (Modifica di una sequenza per corrispondenza con una clip) di Todd Kopriva e video2brain spiega come modificare o mantenere le impostazioni di sequenza quando trascinate una clip in una sequenza. Fornisce inoltre alcuni consigli per un migliore flusso di lavoro per la creazione di una nuova sequenza a partire da una clip.

Se non siete sicuri di quale predefinito di sequenza usare per una ripresa, con il pulsante Nuovo elemento è ora possibile iniziare il montaggio in modo nativo. In questa esercitazione video Karl Soule spiega come fare.

In questa esercitazione video sul sito Web Creative COW, Andrew Devis mostra come creare una sequenza con impostazioni corrispondenti a quelle di un dato metraggio.

FAQ: How do I choose the right sequence settings? (Come scegliere le impostazioni di sequenza corrette?)

Predefiniti e impostazioni delle sequenze

Tutte le impostazioni di sequenza vengono applicate all'intera sequenza; la maggior parte delle impostazioni non può essere modificata dopo la creazione della sequenza.

Quando create una sequenza, potete selezionare un predefinito tra i predefiniti di sequenza standard. In alternativa, potete personalizzare un gruppo di impostazioni e salvarle come predefinito di sequenza personalizzato. Per poter controllare quasi tutti i parametri della sequenza, avviate una nuova sequenza e personalizzatene le impostazioni.

Una volta iniziato a lavorare in una sequenza, potete rivederne le impostazioni ma solo alcune possono essere modificate. Per visualizzare le impostazioni modificabili, scegliete Sequenza > Impostazioni sequenza.

Quando si crea una sequenza, viene aperta la finestra di dialogo Nuova sequenza. Si apre la finestra di dialogo Nuova sequenza, contenente tre schede ognuna con diverse impostazioni: Predefiniti sequenza, Generali e Tracce.

In questa esercitazione video sul sito Web Creative COW, Andrew Devis mostra come creare una sequenza con impostazioni corrispondenti a quelle di un dato metraggio.

In questa esercitazione video Robbie Carman spiega come personalizzare le impostazioni di sequenza per velocizzare il rendering.

FAQ: How do I choose the right sequence settings? (Come scegliere le impostazioni di sequenza corrette?)

Opzioni Predefiniti sequenza

Predefiniti disponibili sono gruppi di impostazioni per sequenze. Con Premiere Pro vengono installate diverse categorie di predefiniti di impostazioni per sequenze: AVC-Intra, AVCHD, Digital SLR, DV-24p, DV-NTSC (standard usato in America del Nord), DV-PAL (standard usato in Europa), DVCPRO50, DVCPROHD, HDV, Dispositivi portatili, XDCAM EX, XDCAM HD422 e XDCAM HD. Tali predefiniti contengono le impostazioni corrette per i tipi di sequenze più comuni. Usate i predefiniti di impostazioni di sequenza AVC-Intra, DVCPRO50 e DVCPROHD per il montaggio di materiale AVC-Intra o DVCPRO ripreso con videocamere Panasonic P2. Per i materiali DV25 registrati in formato Panasonic P2, usate un predefinito per DV-NTSC o DV-PAL, a seconda dello standard TV del metraggio.

Per ulteriori informazioni sugli standard televisivi internazionali, seguite l'esercitazione video Digital Video Principles - Video standards (Principi di video digitale: gli standard video) di lynda.com.

Nota: *diversi predefiniti di sequenza non sono inclusi nella versione di prova di Premiere Pro. Consultate Versioni di prova di Premiere Pro. La versione di prova di Premiere Pro CS5.5, invece, viene fornita con tutti i codec inclusi nella versione completa, per consentire agli utenti di importare qualsiasi file che possa essere importato con la versione completa.*

Impostazioni Generali (CS5) - Impostazioni (CS5.5 e versioni successive)

Con le impostazioni della scheda Generali della finestra di dialogo Nuova sequenza si controllano le caratteristiche fondamentali della sequenza. In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, questa scheda si chiama Impostazioni.

Scegliete le impostazioni Generali che siano conformi con le specifiche per il tipo di output a cui è destinato il progetto. Ad esempio, se il dispositivo di output di destinazione è DV NTSC, utilizzate la modalità di montaggio DV NTSC. La modifica arbitraria di queste impostazioni può comportare una riduzione della qualità.

Modalità di montaggio Determina le seguenti caratteristiche:

- Formato video utilizzato per l'anteprima e la riproduzione dei file
- Basi temporali disponibili
- Metodi di compressione visualizzati nel pannello Impostazioni video
- Formati di visualizzazione disponibili

Scegliete l'opzione di Modalità di montaggio che meglio corrisponda alle caratteristiche del formato di destinazione, della visualizzazione dell'anteprima o della scheda di acquisizione.

La modalità di montaggio non determina il formato del filmato finale. Le impostazioni per l'output vengono specificate al momento dell'esportazione.

In Premiere Pro CS5, la modalità di montaggio Desktop consente di personalizzare tutte le altre impostazioni della sequenza. In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, questa modalità di montaggio è detta Personale.

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

Nota: *(solo Windows) per accedere al codec UYVY 422 a 8 bit non compresso o YUV a 10 bit V210, selezionate Desktop per Modalità montaggio.*

Base temporale Specifica le unità di tempo usate da Premiere Pro per calcolare la posizione temporale di ogni punto di montaggio. In generale, scegliete 24 per il montaggio di pellicole cinematografiche, 25 per video PAL (standard europeo) e SECAM, 29,97 per video NTSC (standard nord americano). Attenzione a non confondere la frequenza fotogrammi del video riprodotto o esportato dalle sequenze con la relativa base temporale, anche se spesso la base temporale e la frequenza fotogrammi sono impostate sullo stesso valore. Le opzioni elencate per Base temporale variano in base alla modalità di montaggio selezionata.

Impostazioni di riproduzione Per informazioni su Impostazioni di riproduzione, consultate Visualizzare un'anteprima su un televisore mediante videocamera o videoregistratore.

Dimensioni fotogramma Specifica le dimensioni in pixel dei fotogrammi durante la riproduzione delle sequenze. Nella maggior parte dei casi, le dimensioni fotogramma del progetto devono corrispondere a quelle dei file sorgente. Per compensare l'eventuale lentezza di riproduzione, non modificate le dimensioni fotogramma. Piuttosto, scegliete una diversa impostazione di qualità dal menu del pannello Progetto. In alternativa, potete regolare la dimensione fotogramma dell'output finale modificando le impostazioni di esportazione.

Le dimensioni di fotogramma massime per una sequenza sono 10.240x8.192. Per ulteriori informazioni sulle dimensioni immagine massime, consultate questo articolo.

Proporzioni pixel Imposta le proporzioni dei singoli pixel. Scegliete Pixel quadrati per video analogico, immagini acquisite e computergrafica, oppure scegliete il formato usato dalla sorgente. Se usate proporzioni di pixel diverse dalle proporzioni pixel del video, quest'ultimo può risultare renderizzato con distorsione.

Campi Specifica l'ordine dei campi, ossia quale dei campi di ogni fotogramma viene visualizzato per primo. Se lavorate con video a scansione progressiva, selezionate Nessun campo (scansione progressiva). Molte schede di acquisizione acquisiscono i campi senza tener conto dell'eventuale scansione progressiva nella ripresa sorgente. Consultate Video interlacciato, non interlacciato e a scansione progressiva.

Formato visualizzazione (video) Premiere Pro è in grado di visualizzare diversi formati di codice di tempo. Ad esempio, se state effettuando il montaggio di una ripresa da pellicola, potete visualizzare il codice di tempo del progetto in formato pellicola. Se le risorse provengono invece da un programma di animazione, potete visualizzare il codice di tempo come semplici numeri di fotogramma. Se modificate l'opzione Formato

visualizzazione, non viene modificata la frequenza fotogrammi delle clip o delle sequenze, bensì solo il modo in cui vengono visualizzati i corrispondenti codici temporali. Le opzioni di visualizzazione del tempo corrispondono a standard per il montaggio di video e pellicole cinematografiche. Per i codici temporali di Fotogrammi e Piedi + fotogrammi, potete modificare il numero del fotogramma iniziale in modo che corrisponda al metodo di misurazione del tempo di un altro sistema di montaggio utilizzato.

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

Codice di tempo a 30 fps con drop-frame Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con punti e virgola. Il codice di tempo con drop-frame ha una frequenza di 30 fotogrammi al secondo (fps), ma salta alcuni numeri. Per ottenere corrispondenza con la frequenza fotogrammi effettiva NTSC di 29,97 fps, il codice di tempo con drop-frame salta, o tralascia (in inglese, drop) due numeri di fotogramma ogni minuto eccetto ogni decimo minuto. Con l'utilizzo del codice di tempo con drop-frame vengono tralasciati numeri di codice di tempo, e non fotogrammi video effettivi. Utilizzate il codice di tempo con drop-frame per l'output su nastro video NTSC.

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

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

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

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

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

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

Nota: *se lavorate su risorse video NTSC, utilizzate il codice di tempo a 30 fps con drop-frame. Questo formato è conforme allo standard del codice di tempo per metraggio video NTSC e ne riproduce con maggior precisione la durata.*

Frequenza campionamento (audio) In generale, frequenze maggiori producono una qualità audio migliore durante la riproduzione dell'audio nelle sequenze, ma richiedono più spazio su disco e potenza di elaborazione. Anche il ricampionamento, ossia l'impostazione di una frequenza diversa dall'audio originale, richiede più tempo di elaborazione e riduce la qualità. Cercate di registrare l'audio a una frequenza di campionamento di alta qualità e acquisitelo alla frequenza con cui è stato registrato.

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

Impostazioni Anteprime video Le impostazioni Anteprime video determinano formato dei file, compressore e profondità del colore usati da Premiere Pro per i file di anteprima e la riproduzione di clip e sequenze.

Tra le varie opzioni, potete ridurre le dimensioni di fotogramma delle anteprime. Tale riduzione permette di riprodurre in modo più veloce e facile i formati con dimensioni di fotogramma maggiori, come ad esempio HD e RED.

Anteprima formato file Selezionate un formato file che offra la migliore qualità possibile per le anteprime pur mantenendo accettabili per il sistema il tempo necessario per il rendering e le dimensioni dei file. Per alcune modalità di montaggio è disponibile un solo formato file.

Codec Specifica il codec usato per la creazione dei file di anteprima della sequenza.

(Solo Windows) I codec UYVY 422 a 8 bit non compresso e YUV V210 a 10 bit corrispondono rispettivamente alle specifiche per video SD-SDI e HD-SDI. Selezionate uno di questi due codec per monitorare o generare l'output in uno di questi formati. Per accedere a questi formati dovete prima selezionare Desktop per Modalità montaggio.

Nota: *se usate una clip e non applicate effetti né modificate le caratteristiche dei fotogrammi o del tempo, per la riproduzione in Premiere Pro viene utilizzato il codec originale della clip. Se apportate delle modifiche che richiedono di ricalcolare ogni fotogramma, Premiere Pro applica il codec scelto qui.*

Larghezza Specifica la larghezza del fotogramma delle anteprime video, vincolato alle proporzioni pixel del supporto originale.

Altezza Specifica l'altezza del fotogramma delle anteprime video, vincolato alle proporzioni pixel del supporto originale.

Ripristina Cancella le anteprime esistenti e specifica dimensioni intere per tutte le anteprime successive.

Profondità di bit massima Espande la profondità di bit del colore, fino a 32 bpc, in modo che includa il video riprodotto nelle sequenze. Questa impostazione spesso non è disponibile se il tipo di compressione selezionato fornisce una sola opzione di profondità di bit. Potete anche specificare una tavola colori a 8 bit (256 colori) quando preparate una sequenza per la riproduzione a colori a 8 bpc, ad esempio per la modalità di montaggio Desktop per il Web o per un software per presentazioni. Se il progetto contiene risorse con elevata profondità di bit generate da programmi quali Adobe Photoshop o da videocamere ad alta definizione, selezionate Profondità di bit massima. In questo modo, per l'elaborazione degli effetti e la generazione dei file di anteprima, in Premiere Pro verranno utilizzati tutti i dati cromatici presenti in tali risorse.

Qualità rendering massima Mantiene la nitidezza dei particolari nel ridimensionamento da formati più grandi a formati più piccoli oppure da formati ad alta definizione a formati a definizione standard. Con Qualità rendering massima si massimizza la qualità del movimento nelle clip e sequenze sottoposte a rendering. Quando questa opzione è selezionata, le risorse con movimento vengono in genere sottoposte a rendering con maggior nitidezza.

Con qualità massima, il rendering richiede del tempo e più RAM rispetto alla qualità normale predefinita. Selezionate questa opzione solo

su sistemi che dispongono di sufficiente RAM. L'opzione Qualità rendering massima non è consigliata per i sistemi dotati dei requisiti di RAM minimi.

A causa della maggior nitidezza applicata, l'opzione Qualità rendering massima può accentuare gli artefatti presenti in formati di immagini con elevata compressione o con artefatti di compressione, deteriorandone la qualità visiva.

Nota: *per i migliori risultati con Qualità rendering massima, selezionate Memoria dal menu Ottimizza rendering per, nelle Preferenze. Per ulteriori informazioni, consultate Ottimizzare il rendering per la memoria disponibile.*

Salva predefinito Apre la finestra di dialogo Salva impostazioni in cui potete assegnare un nome e una descrizione e salvare le impostazioni della sequenza.

Salvate e assegnate un nome alle impostazioni della sequenza anche se intendete usarle in un solo progetto. In questo modo viene infatti creata una copia di backup delle impostazioni a cui potete facilmente accedere nel caso in cui le impostazioni delle sequenza vengano erroneamente modificate.

Impostazioni Tracce

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

Principale Imposta il tipo di canale predefinito per la traccia Master delle nuove sequenze (Mono, Stereo, Surround 5.1 o Canale 16).

Nota: *se dovete cambiare alcune impostazioni della sequenza che non sono disponibili, create una sequenza con le impostazioni desiderate. Quindi spostate in essa il contenuto della sequenza corrente.*

Selezione di un predefinito di sequenza

Per fare sì che una sequenza venga creata con le stesse caratteristiche di una risorsa, trascinate la risorsa sul pulsante Nuovo elemento sul fondo del pannello Progetto. In questo modo si evitano gli errori più comuni dovuti all'immissione errata delle impostazioni o alla scelta di un predefinito di sequenza errato.

Una sequenza può contenere diversi tipi di risorse, in diversi formati e con diversi parametri. Tuttavia le prestazioni di Premiere Pro risultano migliori quando le impostazioni di una sequenza corrispondono ai parametri della maggioranza delle risorse usate nella sequenza. Per ottimizzare le prestazioni e ridurre i tempi di rendering, prima di procedere alla creazione di una sequenza consigliamo quindi di rilevare i seguenti parametri per le risorse principali che desiderate utilizzare. Una volta che disponete dei parametri delle risorse, potete creare una sequenza con impostazioni corrispondenti. È consigliabile ottenete tali parametri anche prima di acquisire le risorse da un dispositivo basato sul nastro, in modo da poter selezionare le impostazioni di acquisizione corrette.

- Formato di registrazione (ad esempio DV o DVCPRO HD)
- Formato file (ad esempio AVI, MOV o VOB)
- Proporzioni fotogramma (ad esempio 16:9 o 4:3)
- Proporzioni pixel (ad esempio 1,0 o 0,9091)
- Frequenza fotogrammi (ad esempio 29,97 fps o 23,976 fps)
- Base temporale (ad esempio, 29,97 fps o 23,976 fps)
- Campi (ad esempio progressivo o interlacciato)
- Frequenza di campionamento audio (ad esempio 32 Hz o 48 Hz)
- Codec video
- Codec audio

Mediante il pannello Proprietà potete scoprire molti di tali parametri per le risorse usate. Consultate Visualizzazione delle proprietà delle clip. In alternativa, potete usare un'applicazione di terze parti, come ad esempio l'applicazione freeware MediaInfo oppure GSpot Codec Information Appliance. Per individuare i codec usati per generare un file, in Apple QuickTime Player potete scegliere Windows > Show Movie Inspector (Finestra > Mostra ispettore filmato).

È possibile che le risorse utilizzino codec non supportati in modo nativo da Premiere Pro. Spesso è possibile modificare tali risorse dopo l'installazione dei relativi codec. Tuttavia fate attenzione se installate codec non testati, perché potrebbero causare seri problemi nel sistema.

Torna all'inizio

Creare un predefinito personale di sequenza

Per personalizzare la maggior parte delle impostazioni di una sequenza dovete avviare una nuova sequenza, selezionare un predefinito esistente e modificarne le impostazioni.

Non tutte le frequenze fotogrammi sono supportate da tutte le modalità di montaggio. Per creare un predefinito personalizzato, ad esempio con una frequenza fotogrammi pari a 23.976 fps, selezionate la modalità di montaggio Desktop (Personale, in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive). Quindi scegliete 23.976 fotogrammi/secondo dal menu Base temporale.

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza, oppure, nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento e selezionate Sequenza.
2. Nella scheda Predefiniti della finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate il predefinito che corrisponde maggiormente alle riprese video o alle esigenze della scheda di acquisizione.

Nota: *se intendete creare una sequenza personalizzata con le impostazioni Desktop (CS5) o Personale (CS5.5 e versioni successive), accessibili dall'elenco a discesa Modalità di montaggio, non è necessario selezionare un predefinito prima di fare clic sulla scheda Generali (CS5) o Impostazioni (CS5.5 e versioni successive).*

3. Modificate le impostazioni nelle schede Generali o Tracce per soddisfare le esigenze del progetto.
4. Fate clic su Salva predefinito.
5. Assegnate un nome al predefinito e, se lo desiderate, una descrizione. Fate clic su OK.

Torna all'inizio

Modificare le impostazioni della sequenza

Potete modificare alcune delle impostazioni relative a una sequenza esistente. Notare che, a seconda della modalità di modifica selezionata, alcune delle impostazioni saranno fisse.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate Sequenza > Impostazioni sequenza.
   - Nel pannello Progetto, fate clic su una sequenza con il pulsante destro del mouse e selezionate Impostazioni sequenza.
2. Selezionare le impostazioni desiderate nella scheda Generale. Per ulteriori informazioni, consultate Predefiniti e impostazioni delle sequenze.

Torna all'inizio

Modificare le impostazioni di risoluzione per l'anteprima della sequenza

Nella finestra di dialogo Impostazioni sequenza potete scegliere il formato e la risoluzione da applicare alle anteprime video. Scegliete una risoluzione inferiore alla dimensione fotogrammi della sequenza per riprodurre in tempo reale le anteprime che il computer non è in grado di riprodurre in dimensione fotogrammi completa. Durante il montaggio, Premiere Pro effettua il rendering di tutte le anteprime alla dimensione specificata per le anteprime e le ridimensiona in scala in base alla dimensione fotogrammi della sequenza.

1. Selezionate la sequenza per la quale desiderate modificare le impostazioni di anteprima. Quindi, scegliete Sequenza > Impostazioni sequenza.
2. Nell'area Anteprime video della finestra di dialogo Impostazioni sequenza, regolate i valori di larghezza e altezza dei fotogrammi.
3. (Facoltativo) Per ripristinare le dimensioni fotogrammi originali del predefinito di sequenza, fate clic su Ripristina.

Nota: *alcuni predefiniti di sequenza hanno una sola scelta di formato file e codec.*

Torna all'inizio

Creare una sequenza widescreen

Potete modificare metraggi widescreen ripresi nei formati DV, HDV e HD. Per visualizzare e riprodurre correttamente risorse widescreen è necessario specificare le impostazioni della sequenza in modo da contenere le risorse widescreen.

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
2. Selezionate un predefinito che corrisponda al metraggio. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per il metraggio DV, selezionate uno dei predefiniti DV-NTSC o DV-PAL contenente Widescreen nel nome. Queste opzioni usano pixel orizzontali, con proporzioni dei pixel di 1,2 per NTSC e 1,422 per PAL.
   - Per un progetto HDV, selezionate un predefinito HDV che utilizzi HD 1080 anamorfico (proporzioni pixel 1,333) o pixel quadrati (proporzioni pixel 1,0).
   - Per un progetto HD, selezionate uno dei predefiniti disponibili nella vostra scheda di acquisizione HD.
3. Digitate un nome nella casella di testo Nome sequenza e fate clic su OK.

Torna all'inizio

Creare una sequenza HDV o HD

Potete modificare le riprese HDV o DV in formato 720p, 1080p o 1080i. Quando create una nuova sequenza per questi formati, selezionate o create il predefinito più adatto alle specifiche del metraggio sorgente.

I predefiniti DVCPROHD inclusi in servono per montare i materiali registrati su file MXF mediante una videocamera Panasonic P2. Premiere Pro dispone di predefiniti anche per AVCHD, XDCAM HD e XDCAM EX. Altri predefiniti di sequenze HD vengono in genere aggiunti a Premiere Pro quando si installa una scheda di acquisizione HD che supporta Premiere Pro.

Per le riprese HDV, create e salvate un predefinito personalizzato con impostazioni corrispondenti a quelle della ripresa. Per ulteriori informazioni sulla creazione di predefiniti di sequenza personalizzati, consultate Creare un predefinito personale di sequenza.

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

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
   Per modificare il metraggio DVCPROHD 720p girato a 25 fps (ad esempio, metraggio in modalità nativa 25pN dalle versioni PAL della videocamera Panasonic HVX200), scegliete il predefinito DVCPROHD 720p 50p. Dopodiché, selezionate la scheda Generali. Dal menu a discesa Base temporale selezionate quindi 25,00 fotogrammi/secondo.

   Si apre la finestra di dialogo Nuova sequenza, con la scheda Predefinito sequenza selezionata.
2. Selezionate un predefinito che corrisponda al metraggio.
3. (Facoltativo) Per impostare il numero di canali nella traccia audio Master, selezionate la scheda Tracce. Nel menu a discesa Master del riquadro Audio, selezionate una delle seguenti opzioni:
   Mono Genera un unico canale mono.

   Stereo Genera due canali mono con estensione stereo intatta.

   5.1 Genera quattro canali mono che rispettano l'estensione anteriore sinistra, anteriore destra, posteriore sinistra e posteriore destra.
4. Specificate un nome e un percorso per il file di progetto e fate clic su OK.

Nota: *in Windows, potete creare un predefinito di progetto personalizzato per l'anteprima di metraggi non compressi a 10 o 8 bit. Per ulteriori informazioni, consultate Creare una sequenza con riproduzione di video non compresso nella Guida di Premiere Pro.*

Creare una sequenza con riproduzione di video non compresso

Torna all'inizio

Per ottenere anteprime di altissima qualità delle sequenze su una scheda o un dispositivo SDI collegato a un monitor esterno, usate uno dei formati non compressi per i file di anteprima. Il formato Non compresso 8-Bit (4:2:2 YUV) è particolarmente adatto per progetti destinati a un output SD, mentre il formato Non compresso 10-Bit (4:2:2 YUV) è ideale per progetti destinati a un output HD. Inoltre, se selezionate Non compresso 10 bit (4:2:2 YUV) e il rendering dei colori a profondità di bit elevata, Premiere Pro utilizzerà tutte le informazioni sui colori delle risorse a 10 bit e aggiornerà le altre risorse nella sequenza al fine di generare file di anteprima a 10 bit. Premiere Pro offre le migliori prestazioni di anteprima se utilizzate questi formati per i file di anteprima su un sistema in cui sia installata una scheda SD-SDI o HD-SDI supportata.

Entrambi questi formati non compressi aggiornano i file video al formato 4:2:2 YUV ma, a differenza degli altri formati disponibili per i file di anteprima, non eseguono i dati video attraverso un compressore. Questi formati sono chiamati non compressi poiché non aggiungono un ulteriore livello di compressione e, pertanto, conservano nelle anteprime una profondità del colore molto più elevata rispetto ai formati compressi. Di conseguenza, i file di anteprima non compressi possono essere estremamente più grandi dei file di anteprima compressi.

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
2. Nella finestra di dialogo Nuova sequenza, fate clic sulla scheda Generali.
3. Dal menu a discesa Modalità di montaggio, scegliete Desktop.
4. Nel menu Base temporale, scegliete la frequenza fotogrammi desiderata, come 24, 25 o 29,97 fotogrammi/secondo.
5. Nella sezione Video, scegliete le impostazioni desiderate per Dimensioni fotogramma, Proporzioni pixel, Campi e Formato visualizzazione. Ad esempio, 1920 x 1080, Pixel quadrati (1,0), Nessun campo (scansione progressiva) e 30 fps con drop-frame.
6. Nella sezione Audio, scegliete le impostazioni desiderate per Frequenza campionamento e Formato visualizzazione.
7. Nella sezione Anteprime video, scegliete uno di questi insiemi di formati di file di anteprima e codec, a seconda del sistema a vostra disposizione:
   - Per Windows, scegliete Anteprima formato file: Microsoft AVI e Codec: Nessuno (in alternativa, scegliete UYVY 422 a 8 bit non compresso).
   - Per Mac OS, scegliete Anteprima formato file: QuickTime e Codec: Nessuno (in alternativa, scegliete YUV a 10 bit non compresso 4:2:2 oppure YUV a 8 bit non compresso 4:2:2).

   Sono visibili diverse opzioni di formato di file e tipi di codec, a seconda della scheda di acquisizione/riproduzione hardware opzionale.
8. (Facoltativo) Se il sistema a vostra disposizione supporta i formati a 10 bit o superiori, selezionate la casella di controllo Profondità di bit massima.
9. (Facoltativo) Se prevedete di utilizzare di nuovo la riproduzione non compressa, fate clic su Salva predefinito, assegnate un nome e una descrizione al predefinito e fate clic su OK.
10. Immettete un nome per la sequenza e fate clic su OK.

Creare una sequenza per riprese da videocamera RED

Torna all'inizio

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
2. Nella scheda Predefiniti sequenza della finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate un predefinito RED R3D che corrisponda alla ripresa che intendete usare.
3. Digitate un nome nella casella di testo Nome sequenza e fate clic su OK.

Torna all'inizio

Sequenze a 24p

Il metraggio e le sequenze a 24p

Il metraggio acquisito da una videocamera o dal trasferimento di un filmato a circa 24 fps non interlacciato (progressivo) è denominato metraggio 24p. Questo metraggio simula un filmato per la qualità dell'immagine e la rappresentazione grafica del movimento poiché la frequenza fotogrammi 24p è molto simile a quella di una pellicola cinematografica, dal momento che ogni fotogramma è generato da linee progressive, non da campi con mezzi fotogrammi interlacciati. I formati a 24p sono largamente diffusi tra i produttori di film digitali a basso costo, in quanto conferiscono un aspetto cinematografico ai soggetti.

Per creare una sequenza DV 24p in Premiere Pro, selezionate il predefinito di sequenza DV 24p corrispondente al formato e alle proporzioni del fotogramma della ripresa. Potete importare file e acquisire riprese come al solito.

Premiere Pro dispone di due schemi pulldown 24p alternativi per DV 24p: Ripeti fotogramma e Fotogramma interlacciato. Entrambe le opzioni consentono di convertire il metraggio 24p in modo che sia riproducibile a 29,97 fps con minime differenze visive e di prestazioni. Potete selezionare una di queste opzioni nelle impostazioni di Nuova sequenza quando avviate una nuova sequenza DV-24p, oppure modificarla in una sequenza esistente.

Per montare un metraggio DV 24p in un progetto usando uno dei predefiniti DV-NTSC standard di Premiere Pro, sono disponibili schemi pulldown DV 24p per convertire i metraggi in video interlacciati a 29,97 fps per la riproduzione con dispositivi NTSC standard. Questo metodo è utile, ad esempio, per esportare il filmato DV 24p in un formato standard NTSC per la masterizzazione su nastro o per la trasmissione.

Per montare un metraggio 24p in una sequenza basata su uno dei predefiniti DV 24p, per impostazione predefinita Premiere Pro gestisce lo schema pulldown 24p in modo che il video possa essere esportato per la riproduzione su dispositivi 24p NTSC. Ciò consente di esportare il filmato in un file in formato 24p. Questo metodo è utile, ad esempio, per esportare il filmato su un DVD per la riproduzione con lettori DVD e schermi televisivi che supportano i formati 24p.

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

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

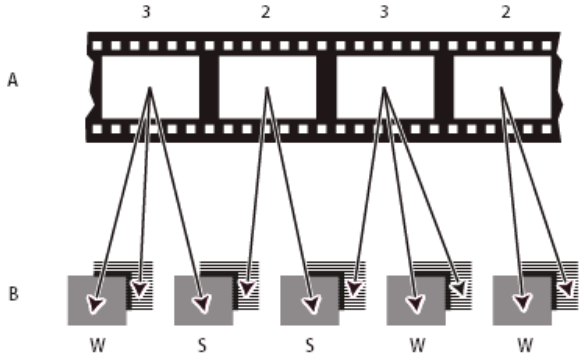
Non tutti i supporti sorgente 24p hanno il pulldown, né lo richiedono specificatamente. Molti nuovi formati sono di tipo "24 progressivo nativo" (24pn). Non viene applicato alcuno schema pulldown per renderli compatibili con il video a 30 fps. Alcuni formati P2, tutti i formati XDCAM e XDCAM-EX e la maggior parte dei formati AVCHD 24p sono di tipo progressivo nativo.

Il pulldown 3:2 e 24Pa

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.

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

Premiere Pro supporta anche il pulldown della videocamera Panasonic DVX100 24p DV, denominato 24p Advance (24Pa). Questo formato è utilizzato da alcune videocamere per acquisire immagini 23,976 fps a scansione progressiva usando nastri DV standard.

Per ulteriori informazioni sugli schemi pulldown 24p, seguite l'esercitazione video di lynda.com Digital Video Principles- Converting 24 fps video (Principi di video digitale: conversione di video a 24 fps).

In questo articolo sul sito Web ProVideo Coalition, Chris Meyer riporta dei collegamenti a risorse sul pulldown.

Creare una sequenza 24p

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
2. Dall'elenco Predefiniti disponibili della scheda Predefiniti sequenza, scegliete il predefinito a 24p corrispondente alle proporzioni del fotogramma e alla frequenza di campionamento audio della maggior parte del metraggio. I predefiniti a 24p si trovano nelle cartelle DV-24P, DVCPRO50 > 480i, DVCPROHD > 1080i e DVCPROHD > 720p.
3. Specificate un nome e una posizione per la sequenza e fate clic su OK.

Nota: *se acquisite il metraggio 24p, Premiere Pro lo riconosce come 24p e lo tratta di conseguenza, a prescindere dalle impostazioni della sequenza.*

Impostazione di opzioni di riproduzione per 24P

Le impostazioni di riproduzione vengono impostate al momento della creazione di una nuova sequenza.

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
2. Nella finestra di dialogo Nuova sequenza, fate clic sulla scheda Generali.
3. Fate clic su Impostazioni di riproduzione.
4. Nel riquadro Metodo di conversione 24P selezionate una delle seguenti opzioni:
   Ripeti fotogramma (ABBCD) Duplica i fotogrammi dove necessario per mantenere la riproduzione a 29,97 fps. Questa opzione utilizza un numero inferiore di risorse di elaborazione.

   Fotogramma interlacciato (2:3:3:2) Combina i fotogrammi in uno schema tipo telecine per mantenere la riproduzione a 29,97 fps. Questa opzione produce una riproduzione fluida ma richiede più risorse di elaborazione.
5. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Impostazioni di riproduzione, quindi fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuova sequenza.

Disabilitare il pulldown 24P per simulare il trasferimento di un filmato video

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

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su una clip 24P nel pannello Progetto.
2. Selezionate Modifica > Interpreta metraggio.
3. In Frequenza fotogrammi, selezionate Rimuovi pulldown DV 24p.
4. Fate clic su OK.

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

Visualizzazione del codice di tempo 24P sorgente

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

Ad esempio, una clip memorizzata per l'acquisizione può avere 00:01:00:28 come punto di attacco. Tuttavia, come una clip non in linea in un progetto 24P, il punto di attacco è riportato come 00:01:00:23. Inoltre, associando metraggio senza drop-frame con metraggio con drop-frame, può accadere che vengano visualizzate differenze di codice di tempo maggiori fra il progetto e le clip, con minuti, secondi e intere durate apparentemente fuori sincrono. Fate attenzione a queste differenze durante il montaggio.

Se usate il codice di tempo a 30 fps senza drop-frame per progetti contenenti metraggi 24P, Premiere Pro esclude un fotogramma ogni cinque dal conteggio del codice di tempo del filmato 24P. Quando visualizzate le proprietà della clip 24P clip, la frequenza fotogrammi viene indicata come

23,976, ma la base temporale indicata è 29,97. Se desiderate leggere il codice di tempo originale della clip, procedete come segue:

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic sulla clip nel pannello Progetto.
2. Selezionate Modifica > Interpreta metraggio > Usa frequenza fotogrammi del file.

Avviare una sequenza per dispositivi portatili

Torna all'inizio

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

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Nella finestra Benvenuti, fate clic su Nuovo progetto.
   - Selezionate File > Nuovo > Progetto.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, fate clic su OK.
3. Nella finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate la scheda Predefiniti sequenza.
4. Selezionate la cartella dei predefiniti Dispositivi portatili. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per montare un filmato destinato esclusivamente a dispositivi che supportano video in formato 3GPP con dimensioni dei fotogrammi di 176x144 o 88x72, selezionate il predefinito CIF, QCIF, QQCIF.
   - Per montare un filmato per la distribuzione sul Web o su dispositivi portatili in grado di visualizzare video in formato 4:3 con dimensioni dei fotogrammi di 320x240 o 128x96, selezionate il predefinito iPod, QVGA, Sub-QCIF.
5. Digitate un nome nella casella di testo Nome sequenza e fate clic su OK.

Utilizzo di sequenze multiple

Torna all'inizio

Uno stesso progetto può contenere più sequenze e le varie sequenze all'interno di un progetto potrebbero avere impostazioni diverse. Le impostazioni per ciascuna sequenza vengono selezionate al momento della creazione, ma potete modificarne alcune dopo aver creato una sequenza.

- Per scambiare le sequenze, nel monitor Programma o nel pannello Timeline fate clic sulla linguetta della sequenza che volete utilizzare. La sequenza diventa la scheda in primo piano in entrambi i pannelli.
- Per visualizzare una sequenza in un pannello Timeline a parte, trascinate la scheda Sequenza al di fuori del pannello in un'area vuota. Per evitare che il pannello venga ancorato, trascinate tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).
- Per aprire una sequenza nel monitor Sorgente, premete il tasto Ctrl o Comando e fate doppio clic sulla sequenza nel pannello Progetto. Nel pannello Timeline, premete il tasto Ctrl o Comando e fate doppio clic su una sequenza nidificata.

Nidificare le sequenze

Torna all'inizio

Potete nidificare le sequenze all'interno di altre sequenze, con qualunque profondità, per creare raggruppamenti e gerarchie complesse. Potete nidificare una sequenza all'interno di un'altra avente impostazioni di base temporale, dimensioni di fotogramma e proporzioni dei pixel diverse. Una sequenza nidificata appare come una singola clip video/audio collegata, anche se la sequenza d'origine contiene varie tracce video e audio.

È possibile selezionare, spostare, tagliare e applicare effetti alle sequenze nidificate, come a qualunque altra clip. Tutte le modifiche apportate alla sequenza sorgente si riflettono in tutte le istanze nidificate create a partire da questa.

La possibilità di nidificare le sequenze consente di impiegare svariate tecniche per velocizzare il lavoro e creare effetti altrimenti difficili o impossibili da ottenere.

- Riutilizzare le sequenze. Quando volete ripetere una sequenza, soprattutto se complessa, potete crearla una sola volta e quindi nidificarla in un'altra secondo le esigenze.
- Applicare impostazioni diverse alle copie di una sequenza. Se ad esempio volete riprodurre una sequenza ripetutamente ma ogni volta con un effetto diverso, potete semplicemente applicare un effetto diverso a ciascuna istanza della sequenza nidificata.
- Ottimizzare lo spazio di lavoro. Create separatamente sequenze complesse e a più livelli; quindi aggiungetele alla sequenza principale come se si trattasse di una singola clip. In questo modo potrete evitare di dover gestire molte tracce nella sequenza principale; si limita inoltre il rischio di spostare inavvertitamente le clip durante l'elaborazione (con rischio di perdita della sincronia).
- Creare raggruppamenti complessi ed effetti nidificati. Nonostante possiate ad esempio applicare solo una transizione a un punto di montaggio, potete nidificare le sequenze e applicare una nuova transizione a ogni clip creata, realizzando transizioni

all'interno di transizioni. Oppure potete creare l'effetto di immagini all'interno di altre immagini, in cui ogni immagine è una sequenza nidificata contenente una serie di clip, transizioni ed effetti.

Quando nidificate le sequenze, ricordate le seguenti limitazioni:

- Non potete nidificare una sequenza all'interno di se stessa.
- Non potete nidificare una sequenza contenente una traccia audio da 16 canali.
- Poiché le sequenze nidificate possono contenere riferimenti a molte clip, le azioni che coinvolgono una sequenza nidificata possono richiedere più tempo del previsto per l'elaborazione, in quanto Premiere Pro applica le azioni a tutte le clip componenti.
- Una sequenza nidificata rappresenta sempre lo stato corrente della relativa sorgente. La modifica del contenuto della sequenza sorgente si riflette nel contenuto delle istanze nidificate. La durata non viene direttamente interessata.
- La durata iniziale di una clip in una sequenza nidificata è determinata dalla sua sorgente. Comprende lo spazio vuoto all'inizio della sequenza sorgente, ma non lo spazio vuoto finale.
- Potete impostare attacchi e stacchi delle sequenze nidificate come per le altre clip. Tagliando una sequenza nidificata non agite sulla lunghezza della sequenza sorgente. Inoltre, la modifica della durata della sequenza sorgente non interessa la durata delle istanze nidificate esistenti. Per estendere le istanze esistenti e mostrare il materiale aggiunto alla sequenza sorgente, usate i metodi standard per il taglio. Viceversa, una sequenza sorgente accorciata provoca l'aggiunta nell'istanza nidificata di un video nero e senza audio (che potrebbe dover essere eliminato dalla sequenza nidificata).

  Guardate l'esercitazione video intitolata "Understanding Nesting: A key to Efficient Editing" di Andrew Devis sul sito Web Creative COW.

  In questo video tratto da "Getting Started with Adobe Premiere Pro CS5" sul sito Web video2brain, Maxim Jago spiega il concetto di sequenze nidificate.

  In questo video della serie "Adobe Premiere Pro CS5: Learn By Video" di video2brain, Maxim Jago spiega e mostra le sequenze nidificate.

Nidificare una sequenza in un'altra

❖ Trascinate una sequenza dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente nella traccia o nelle tracce appropriate della sequenza attiva, o usate uno dei metodi di montaggio descritti per l'aggiunta di una clip.

Nota: *non è necessario eseguire il rendering dell'audio prima di modificare una sequenza nidificata.*

Creare una sequenza nidificata da una selezione di clip

1. In una sequenza, selezionate una o più clip che desiderate inviare a una sequenza nidificata.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate Clip > Nidifica.
   - Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione e selezionate Nidifica.

Premiere Pro taglia le clip selezionate dalla sequenza, le invia a una nuova sequenza, quindi nidifica la nuova sequenza in quella originale, a partire dal punto in cui si trovava la prima clip selezionata.

Aprire la sorgente di una sequenza nidificata

❖ Fate doppio clic su una clip in una sequenza nidificata. La sorgente della sequenza nidificata diventa la sequenza attiva.

Visualizzare un fotogramma sorgente da una sequenza nidificata

Per mostrare una clip in una sequenza nidificata (ad esempio, per modificarla), potete aprire rapidamente la sequenza sorgente esattamente sul fotogramma che volete visualizzare.

1. Nel pannello Timeline, usate come destinazione la traccia in cui si trova la sequenza nidificata facendo clic sull'intestazione della traccia. Se come destinazione usate più tracce, per selezionare la sequenza nidificata viene usata la traccia di destinazione che si trova in cima.
2. Trascinate la testina di riproduzione della sequenza nidificata che volete mostrare nella sequenza originale.
3. Premete Maiusc+T per aprire la sequenza sorgente nel pannello Timeline, con la testina di riproduzione sul fotogramma specificato nella sequenza nidificata.

   In Premiere Pro CS6 (Windows), la scelta rapida da tastiera è ora Ctrl+Maiusc+F. La scelta rapida da tastiera resta invece invariata in Mac OS.
4. Fate doppio clic sulla clip in cui si trova la testina di riproduzione per aprire la clip nel monitor Sorgente.

Torna all'inizio

Allegare i sottotitoli codificati (CS5.5 e versioni successive)

Potete allegare a una sequenza un file di dati per sottotitoli codificati e visualizzare i sottotitoli nel monitor Programma. I tipi di file che possono

essere allegati sono .mcc e .scc, rispettivamente per HDTV (CEA-708) e SD (CEA-608).

Nota: *Si consiglia di preparare i file con sottotitoli codificati con codice di tempo affinché corrispondano alla sequenza in Premiere Pro.*

Per allegare a una sequenza un file di dati per sottotitoli codificati:

- Selezionate la sequenza, quindi selezionate Sequenza > Sottotitoli codificati > Allega file.

Per visualizzare i sottotitoli codificati allegati nel pannello Monitor programma, nel menu del pannello scegliete Attiva per l'opzione Visualizzazione sottotitoli codificati. Per visualizzare i sottotitoli codificati su hardware esterno, configurate la visualizzazione dei sottotitoli codificati nelle impostazioni del monitor di tale hardware.

L'unico flusso di lavoro "dal copione allo schermo" nativo per i sottotitoli codificati consiste nell'incorporamento dei dati per i sottotitoli codificati (SD) .scc al momento della creazione di DVD in Encore CS5. Per informazioni, consultate questa pagina nella Guida di Encore.

Le seguenti funzioni non sono supportate quando si utilizzano i sottotitoli codificati in Premiere Pro:

- Adobe Premiere Pro non crea dati per i sottotitoli codificati.
- I sottotitoli codificati non vengono mantenuti durante la nidificazione delle sequenze.
- Adobe Dynamic Link non mantiene i dati per i sottotitoli codificati durante l'invio di una sequenza a Encore.
- La modifica del codice di tempo iniziale è sconsigliata quando si allegano file a una sequenza.
- Premiere Pro non incorpora i dati per i sottotitoli codificati nei file esportati.
- Le schede di acquisizione di terze parti potrebbero non supportare i sottotitoli codificati.
- Non è possibile eseguire l'output dei dati .mcc HDTV (CEA-708). La visualizzazione è possibile solo in modalità nativa.

Per ulteriori informazioni su come allegare un file dati per sottotitoli codificati a una sequenza Premiere Pro, consultate questo video di Video2Brain.

Guardate questa esercitazione video su Adobe TV di Karl Soule sulle modalità per allegare, vedere in anteprima ed esportare i sottotitoli codificati.

Per ulteriori informazioni sui dati per sottotitoli codificati e Premiere Pro, consultate questo articolo sul blog "Premiere Pro work area".

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Risolvere problemi a livello di formati di file e codec

Nozioni di base sui sottotitoli codificati (Aiuto di Adobe Encore)

Closed captioning (Sottotitoli codificati) in Wikipedia, in inglese

---

(cc) BY-NC-SA

Modifica di sequenze multicamera (CS5.5 e versioni precedenti)

Il montaggio multicamera
Il Monitor multicamera
Visualizzare il Monitor multicamera
Aggiungere clip per il montaggio multicamera
Sincronizzare le clip con i marcatori
Creare una sequenza di destinazione multicamera
Registrare i montaggi multicamera
Riprodurre clip multicamera nidificate nel Monitor programma
Riprodurre le clip nel Monitor multicamera
Registrare nuovamente i montaggi multicamera
Regolare i montaggi multicamera in un pannello Timeline
Inserire o sovrascrivere le clip in una sequenza multicamera

Torna all'inizio

Il montaggio multicamera

Potete usare il Monitor multicamera per montare metraggio da più videocamere, simulando il passaggio in diretta da una videocamera a un'altra. In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, potete montare un metraggio proveniente da un massimo di quattro videocamere che utilizzano questa tecnica.

Per informazioni sulla modifica di sequenze multicamera in Premiere Pro CS6, consultate Modifica di sequenze multicamera (CS6).

Per facilitare la sincronizzazione del metraggio, usate un ciac o altri accorgimenti per stabilire punti di sincronizzazione per ciascuna videocamera. Per garantire la sincronizzazione, fate in modo che la registrazione sia continuativa. Una volta acquisito il metraggio in Premiere Pro, il flusso di lavoro seguente consente di effettuarne il montaggio:

1. Aggiungete a una sequenza clip da più videocamere.

Sovrapponete le clip provenienti dalle singole videocamere in tracce distinte di una sequenza. Consultate Aggiungere clip per il montaggio multicamera.

2. Sincronizzate le clip nella sequenza.

Contrassegnate il punto di sincronizzazione con marcatori di clip numerati oppure riassegnatelo a un determinato codice di tempo per ciascuna videocamera. Consultate Sincronizzare le clip.

3. Create la sequenza multicamera di destinazione.

I montaggi finali vengono eseguiti nella sequenza di destinazione, creata annidando la sequenza delle clip sincronizzate in una nuova sequenza. A questo punto, attivate il montaggio multicamera per la clip nella sequenza di destinazione. Consultate Creare una sequenza di destinazione multicamera.

4. Registrate i montaggi multicamera.

Nel Monitor multicamera potete vedere simultaneamente il metraggio di tutte e quattro le videocamere e passare da una all'altra per scegliere il metraggio per la sequenza finale. Consultate Registrare i montaggi multicamera.

5. Regolate e rifinite i montaggi.

Potete ri-registrare la sequenza finale e sostituire le clip con metraggio proveniente da una delle altre videocamere. La sequenza può essere montata come tutte le altre, usando gli strumenti e le tecniche di montaggio standard, aggiungendo effetti o creando composizioni con più tracce. Consultate Registrare nuovamente i montaggi multicamera e Regolare i montaggi multicamera in un pannello Timeline.

Risorse online per il montaggio multicamera (Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti)

Per un'esercitazione su come sincronizzare videocamere multiple e passare dall'una all'altra, consultate www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_multicam_it.

Per un'esercitazione video sul montaggio multicamera, visitate www.adobe.com/go/vid0234_it.

Nel sito Web Premiere Pro Wiki è disponibile una raccolta di esercitazioni e articoli di Eddie Lotter sul montaggio multicamera.

Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video di Jon Barrie sul montaggio multicamera e la sincronizzazione.

Julio Roa offre un'esercitazione video sul montaggio multicamera in Premiere Pro CS5.

Jason Levine offre un video interessante sul flusso di lavoro multicamera per Premiere Pro.

Questa esercitazione video di Eran Stern offre suggerimenti sulla strumento di montaggio multicamera, con informazioni sulle limitazioni audio, sull'uso di effetti di terze parti e sulle transizioni incorporate.

Il Monitor multicamera

Torna all'inizio

Nel Monitor multicamera viene riprodotto il metraggio di ogni videocamera e viene mostrata un'anteprima della sequenza montata finale. Quando registrate la sequenza finale, fate clic sull'anteprima di una videocamera per attivarla e registrare metraggio da quella. La comparsa di un bordo giallo (per la riproduzione) o rosso (per la registrazione) indica la videocamera attiva.

Nel Monitor multicamera sono disponibili i normali controlli di avanzamento e riproduzione e le relative scelte rapide da tastiera. Il pulsante Riproduzione continua attiva la riproduzione attorno al punto di montaggio nell'anteprima, compresi tutti i fotogrammi preroll e postroll specificati nelle preferenze generali.

Nota: *se nel Monitor multicamera lo stesso fotogramma è visualizzato nell'anteprima estesa sia di sinistra che di destra, la clip corrente non è multicamera oppure è una clip multicamera che non è stata attivata.*

Visualizzare il Monitor multicamera

Torna all'inizio

- Selezionate la sequenza multicamera di destinazione in un pannello Timeline e scegliete Monitor multicamera dal menu Finestra.
  - Per nascondere l'anteprima della sequenza registrata e visualizzare solo le anteprime delle videocamere, deselezionate Mostra monitor anteprima dal menu del pannello Monitor multicamera.
  - Per ridimensionare il Monitor multicamera, trascinatene un bordo o un angolo.

Aggiungere clip per il montaggio multicamera

Torna all'inizio

In una sessione di montaggio multicamera potete usare qualsiasi tipo di oggetto multimediale, compreso il metraggio di più videocamere e le immagini fisse. Assemblate gli oggetti multimediali in una sequenza fino a un massimo di quattro tracce video e quattro audio. Per gestire l'uso di più nastri in una videocamera, potete aggiungere più clip a una traccia.

Una volta assemblate le clip, sincronizzatele, quindi create e attivate la sequenza di destinazione.

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
2. Inserite clip provenienti dalle singole videocamere in tracce separate. Usate le tracce video e audio da 1 a 4. Potete modificare le clip come richiesto.

   Nota: *le clip video e audio inserite oltre la quarta traccia non sono disponibili per il montaggio multicamera.*

Sincronizzare le clip con i marcatori

Torna all'inizio

Assicuratevi di aver contrassegnato i punti di sincronizzazione per il metraggio delle singole fotocamere prima di provare a sincronizzarle. Potete definire i punti di sincronizzazione impostando analogamente marcatori numerati per ogni clip oppure riassegnando per ognuna il codice di tempo. Consultate Aggiungere marcatori e Impostare manualmente il codice di tempo per una clip.

Nota: *Premiere Pro sincronizza le clip con un montaggio per sovrascrittura. Se nella stessa traccia ci sono più clip, assicuratevi di non sovrascrivere le clip adiacenti.*

1. Selezionate le clip da sincronizzare.
2. Selezionate una traccia (facendo clic sull'intestazione) per allineare su di essa le altre clip.

   Se ad esempio sincronizzate le clip sullo stacco, la fine di ogni clip si allinea con lo stacco della traccia di destinazione. Se la sincronizzazione di una clip comporta che l'attacco cada prima del punto zero della sequenza, la clip viene tagliata.

   Nota: *se una traccia di una coppia audio/video collegata non è selezionata, la coppia perderà la sincronizzazione. Gli indicatori del fuori sincrono vengono visualizzati sulle clip.*

3. Scegliete Clip > Sincronizza, quindi scegliete una delle opzioni seguenti:

   Inizio clip Sincronizza le clip al punto di attacco.

   Fine clip Sincronizza le clip al punto di stacco.

   Codice di tempo Sincronizza le clip in base a un codice di tempo specificato. Se nel codice di tempo sorgente usate il valore delle ore per designare la videocamera, selezionate l'opzione Ignora ore per usare solo minuti, secondi e fotogrammi per sincronizzare le clip.

Marcatore clip numerato Sincronizza le clip al marcatore numerato specificato. Scegliete il numero di marcatore da usare dal menu Marcatore.

Potete anche usare il comando Sincronizza per sincronizzare più clip video su tracce diverse oppure tracce audio e video non collegate quando non state effettuando il montaggio di una sequenza multicamera

Creare una sequenza di destinazione multicamera

Torna all'inizio

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
2. Trascinate la sequenza contenente le clip multicamera in una traccia video della nuova sequenza. Consultate Nidificare le sequenze.
3. Selezionate le tracce video e audio nella sequenza nidificata e scegliete Clip > Multicamera > Abilita. Il comando non è disponibile a meno che non sia stata selezionata la traccia video.
4. Nel Monitor multicamera, fate clic sul triangolino rivolto verso il basso accanto a Video 1 per aprire il menu Seleziona traccia video. Scegliete la traccia video contenente la sequenza nidificata multicamera. Quindi fate clic sul triangolino rivolto verso il basso accanto a Audio 1 per aprire il menu Seleziona traccia audio. Scegliete la traccia audio contenente la sequenza nidificata multicamera.

Registrare i montaggi multicamera

Torna all'inizio

Il montaggio multicamera viene registrato in una sequenza di destinazione multicamera già assemblata. Consultate Aggiungere clip per il montaggio multicamera.

1. Selezionate la sequenza multicamera di destinazione in un pannello Timeline e scegliete Monitor multicamera dal menu Finestra.
2. Nel Monitor multicamera fate clic sul pulsante Attiva/Disattiva registrazione .

   Nota: *potete anche passare in modalità registrazione durante la riproduzione facendo clic sull'anteprima di una videocamera nel Monitor multicamera.*

3. Per registrare audio da una videocamera selezionata nella traccia audio, selezionate Audio segue video nel menu del pannello Monitor multicamera. Deselezionate questa opzione per registrare audio dalla traccia audio selezionata nella sequenza sorgente.

   Nota: *per mantenere l'audio da più tracce simultaneamente, unite tutte le tracce desiderate in un'unica traccia nella sequenza sorgente, selezionate la traccia audio risultante e deselezionate l'opzione Audio segue video.*

4. Fate clic sul pulsante di riproduzione nel Monitor multicamera per avviare la riproduzione del video da tutte le videocamere.

   Il metraggio dalla videocamera attiva viene registrato nella sequenza di destinazione multicamera. Un bordo rosso indica la videocamera attiva e l'anteprima più grande mostra il contenuto della registrazione.

5. Per passare a un'altra videocamera e registrarne il contenuto, fate clic sulla relativa anteprima piccola nel Monitor multicamera.

   Potete cambiare videocamera usando una scelta rapida da tastiera. I tasti 1, 2, 3 e 4 corrispondono a ciascuna videocamera.

6. Al termine della registrazione, fate clic sul pulsante Interrompi o Esegui registrazione per uscire dalla modalità di registrazione. Potete usare i controlli di riproduzione per visualizzare in anteprima la sequenza senza registrarci sopra.

   La sequenza di destinazione viene aggiornata in modo da mostrare i punti di montaggio con i passaggi da una videocamera all'altra. Videocamera 1 è la traccia predefinita nella sequenza di destinazione. Non si verifica alcuna registrazione e quindi non vengono creati punti di montaggio sino a quando non cambiate le videocamere. Ogni clip nella sequenza di destinazione viene etichettata con il numero di videocamera (MC1, MC2).

In alternativa, invece di usare il pulsante di registrazione o riproduzione nella sequenza, potete semplicemente spostare l'indicatore del tempo corrente fino al fotogramma desiderato e selezionare una nuova videocamera.

Riprodurre clip multicamera nidificate nel Monitor programma

Torna all'inizio

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulla sequenza multicamera nidificata in una timeline.
2. Dal menu, selezionate Multicamera e verificate che sia attivato.
3. Selezionate di nuovo Multicamera, quindi selezionate la videocamera da visualizzare nel Monitor programma.

Riprodurre le clip nel Monitor multicamera

Torna all'inizio

1. Selezionate l'intestazione della traccia video contenente le clip nella sequenza multicamera di destinazione, quindi scegliete Finestra > Monitor multicamera.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Usate i controlli di riproduzione nel Monitor multicamera.
   - Usate le scelte rapide da tastiera per la riproduzione (barra spaziatrice, J, K, L).

   La videocamera attiva è quella la cui anteprima è contornata da un bordo giallo. Se fate clic su un'anteprima, il bordo diventa rosso e iniziare a registrare il metraggio di quella videocamera nella sequenza.

Nota: *nel Monitor multicamera viene visualizzata l'anteprima solo del video di destinazione. Non vengono visualizzati gli effetti applicati alla sequenza di destinazione, mentre vengono visualizzati quelli applicati alla sequenza sorgente. Per visualizzare in anteprima una sequenza multicamera con effetti applicati alla sequenza di destinazione ed eventuali tracce video e audio aggiuntive, visualizzate in anteprima la sequenza nel monitor Programma.*

Registrare nuovamente i montaggi multicamera

Torna all'inizio

1. Posizionate l'indicatore del tempo corrente prima del montaggio da regolare.
2. Avviate la riproduzione nel Monitor multicamera. Quando la riproduzione raggiunge il punto da modificare, passate alla videocamera attiva facendo clic sulla corrispondete anteprima nel Monitor multicamera.

   Nota: *la registrazione inizia solo quando passate alla videocamera attiva.*
3. Al termine del montaggio, fate clic sul pulsante di interruzione della riproduzione nel Monitor multicamera.

Regolare i montaggi multicamera in un pannello Timeline

Torna all'inizio

- Eseguite una delle operazioni seguenti nella sequenza di destinazione multicamera:
  - Per sostituire una clip con il metraggio proveniente da un'altra videocamera, selezionate una clip in un pannello Timeline e scegliete Clip > Multicamera > Videocamera [1,2,3,4].
  - Usate uno degli strumenti di modifica standard per apportare modifiche in un pannello Timeline.
  - Portate l'indicatore del tempo corrente nella Timeline in corrispondenza del punto in cui desiderate sostituire una clip da una videocamera con una da un'altra videocamera. Nel Monitor multicamera, selezionate l'anteprima della videocamera sostitutiva.

Inserire o sovrascrivere le clip in una sequenza multicamera

Torna all'inizio

Potete effettuare montaggi in una sequenza multicamera con clip originali provenienti dalle quattro videocamere. Se ad esempio una videocamera ha ripreso un presentatore e un'altra uno schermo sul quale venivano proiettate diapositive, potete inframmezzare le riprese delle diapositive. Questa tecnica può offrire un'alternativa alla riregistrazione di sezioni della sequenza multicamera.

1. Fate doppio clic sulla sequenza di destinazione della multicamera in un pannello Timeline per aprirla nel monitor Sorgente.

   Come il Monitor multicamera, il monitor Sorgente mostra le anteprime dei metraggi delle riprese originali della videocamera.
2. Fate clic sulla visualizzazione per il metraggio da aggiungere alla sequenza. La visualizzazione attiva è quella circondata da un bordo giallo.
3. Scegliete la sorgente della clip che desiderate modificate (video, audio o entrambe) e trascinate la clip in un pannello Timeline o usate i pulsanti Inserisci o Sovrascrivi disponibili nel monitor Sorgente.

- Multi-camera editing tutorials on wikia
- Registrare l'audio

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Creazione e riproduzione di clip

Clip sorgente, istanze di clip, clip secondarie e clip duplicate
Duplicare una clip
Creazione delle clip secondarie
Riprodurre una clip nel pannello Progetto

In Premiere Pro potete creare le clip mediante l'importazione di file, la duplicazione di altre clip o la creazione di clip secondarie. Potete creare una istanza di clip utilizzando una clip in una sequenza.

Torna all'inizio

Clip sorgente, istanze di clip, clip secondarie e clip duplicate

In Premiere Pro, una clip contiene il riferimento al corrispondente file sorgente. Se si taglia o si modifica in altro modo una clip, il file sorgente non viene modificato. Ad esempio, se importate un file di 30 minuti in Premiere Pro, viene creata una clip di 30 minuti che fa riferimento a quel file sorgente. Se tagliate la clip a una durata di 5 minuti, il file sorgente da 30 minuti rimane intatto ma la clip fa riferimento solo a una sezione di 5 minuti di tale file. Premiere Pro registra le informazioni sulle clip in campi di metadati per le clip nei file progetto; le informazioni sui file sorgente sono invece memorizzate nei campi dei metadati XMP.

Potete tagliare le clip sorgente, le istanze di clip, le clip secondarie e le clip duplicate. Potete tagliare tutti i tipi di clip in sequenze allo stesso modo. I tipi di clip differiscono come segue:

Clip sorgente (master) La clip importata originariamente nel pannello Progetto. Per impostazione predefinita viene elencata una sola volta nel pannello Progetto. Eliminando una clip sorgente dal pannello Progetto, vengono eliminate anche tutte le sue istanze.

Istanza di clip Un riferimento dipendente da una clip sorgente, usato in una sequenza. Ogni volta che aggiungete una clip a una sequenza, create una nuova istanza della clip. Un'istanza di clip usa il nome e il riferimento del file sorgente usato dalla relativa clip sorgente. Le istanze delle clip non sono elencate nel pannello Progetto, ma sono differenziate nel menu del monitor Sorgente se le aprite in tale visualizzazione. Il menu del monitor Sorgente elenca le istanze per nome, nome della sequenza e Attacco.

Clip secondaria Una sezione di una clip master che fa riferimento al file multimediale della clip master. Usate le clip secondarie per fare riferimento a distinte sezioni di clip master più lunghe. Consultate Creazione delle clip secondarie.

Clip duplicata Una copia indipendente di una clip sorgente, creata manualmente con il comando Modifica > Duplica. Potete inoltre creare una clip duplicata importando lo stesso file più volte. A differenza di un'istanza di clip, una clip duplicata contiene un proprio riferimento al file sorgente della clip sul disco ed esiste come clip a parte nel pannello Progetto. Premiere Pro non elimina le clip duplicate quando si elimina l'originale dal pannello Progetto. Le clip master e duplicate possono essere rinominate separatamente.

In questo video di Layers Magazine Franklin McMahon spiega come usare le clip secondarie.

Per ulteriori dettagli, consultate l'esercitazione di Andrew Devis, Subclips: What? Why? How? (Clip secondarie: cosa, come e perché)

Guardate inoltre le esercitazioni di Andrew Devis Understanding the Source Panel tools (Nozioni di base sugli strumenti del pannello Sorgente).

Torna all'inizio

Duplicare una clip

1. Nel pannello Progetto, selezionate una clip e scegliete Modifica > Duplica.
2. Per cambiare il nome della clip duplicata, scegliete Clip > Rinomina e digitate un nuovo nome.
   Potete inoltre creare una clip duplicata copiandola e incollandola nel pannello Progetto (o in sue cartelle), tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate una clip nel pannello Progetto.

Torna all'inizio

Creazione delle clip secondarie

Una clip secondaria è una sezione di una clip (sorgente) master che deve essere montata e gestita separatamente nel progetto. Potete usare le clip secondarie per organizzare file multimediali lunghi.

Le modalità per usare le clip secondarie in un pannello Timeline sono del tutto analoghe a quelle per le clip master. Il taglio e il montaggio di una clip secondaria sono vincolati dai rispettivi punti di inizio e fine. Tuttavia è possibile impostare nuovi punti di attacco e stacco per una clip secondaria, purché rientrino entro i punti di attacco e stacco originali impostati per essa al momento della sua creazione dalla clip master.

Le clip secondarie fanno riferimento al file multimediale della clip master. Se eliminate o mettete non in linea una clip master e ne conservate su disco il relativo file multimediale, la clip secondaria e la relativa istanza restano in linea. Se invece il file multimediale originale non è più sul disco, diventano non in linea la clip secondaria e le relative istanze. Se ricollegate una clip master, le relative clip secondarie restano collegate al file multimediale originale.

Se riacquisite o ricollegate una clip secondaria, essa diventa una clip master e vengono interrotti tutti i collegamenti al file multimediale originale. Il file multimediale riacquisito comprende solo la porzione che contiene riferimenti della clip secondaria. Tutte le istanze delle clip secondarie

vengono ricollegate al file multimediale riacquisito.

Non potete trasformare in clip secondarie i seguenti tipi di clip:

- Selezioni di più clip
- Titoli, immagini fisse, clip sintetiche
- Clip di sequenze
- Clip raggruppate

Per usare una clip master e le relative clip secondarie in un altro progetto, importate il progetto che contiene le clip.

In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive potete creare una clip secondaria da una qualsiasi clip unita, così come si crea una qualsiasi altra clip secondaria. Il codice di tempo iniziale della clip master è il primo codice di tempo delle clip componenti. Il codice di tempo finale della clip master è l'ultimo codice di tempo delle clip componenti. La casella di controllo Converti in clip master è disabilitata.

Creare una clip secondaria dal pannello Progetto

Potete creare una clip secondaria dalle clip sorgente o da altre clip secondarie formate da un unico file multimediale.

1. Fate doppio clic su una clip nel pannello Progetto per aprirla nel Monitor sorgente.
2. Nel Monitor sorgente, impostate il punto di attacco e stacco per la clip secondaria. Uno o entrambi i punti di attacco e stacco devono differire dai rispettivi punti di attacco e stacco della clip sorgente.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete Clip > Crea clip secondaria, inserite un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.
   - Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate la clip sul pannello Progetto. Digitate un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.

   La clip secondaria compare nel pannello Progetto con un'icona Clip secondaria , , , . L'icona varia a seconda del tipo di file multimediale.
4. (Facoltativo) Per mantenere i punti di attacco e stacco originali nella clip master, reimpostateli nel monitor Sorgente durante l'anteprima della clip master.

Per convertire una clip master in clip secondaria potete anche selezionare la clip sorgente nel pannello Progetto o nel monitor Sorgente, scegliere Clip > Modifica clip secondaria e impostare per essa i tempi di inizio e fine del file multimediale.

Creare una clip secondaria da un pannello Timeline

Potete creare clip secondarie da un pannello Timeline.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate un'istanza della clip da una sequenza a un contenitore aperto in un pannello Progetto. Digitate un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse su un'istanza di una sequenza e selezionate Crea clip secondaria. Digitate un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.

Regolare i tempi di inizio e fine del file multimediale di una clip secondaria

1. Selezionate la clip secondaria nel pannello Progetto.
2. Scegliete Clip > Modifica clip secondaria.
3. Modificate i campi del codice di tempo di inizio e fine della clip secondaria.

Nota: *se selezionate un'istanza di una clip secondaria nel pannello Progetto, non potete impostare nuovi punti Inizio e Fine che rientrano tra i punti Inizio e Fine dell'istanza, evitando così la perdita di fotogrammi usati nella sequenza.*

Convertire una clip da secondaria a master

1. Selezionate la clip secondaria nel pannello Progetto.
2. Scegliete Clip > Modifica clip secondaria.

   La clip convertita presenta tempi di inizio e fine uguali a quelli della clip master elencati nella finestra di dialogo Modifica clip secondaria.
3. Selezionate Converti in clip master e fate clic su OK.

Torna all'inizio

Riprodurre una clip nel pannello Progetto

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

1. Selezionate la clip.

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

In Premiere Pro CS6, è possibile riprodurre le clip nella visualizzazione a icone nel pannello Progetto. Per eseguire questa operazione:

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante per la visualizzazione a icone.
2. Fate clic sulla clip per selezionarla.
3. Per riprodurre, premete il tasto L o la barra spaziatrice. (Per interrompere, fate clic sul pulsante Stop oppure premete K o la barra spaziatrice. Con il pulsante e la barra spaziatrice vengono alternate le operazioni di riproduzione e interruzione.) Per riprodurre all'indietro, premete J.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Sincronizzazione di audio e video con Unisci clip (CS5.5 e versioni successive)

Unire le clip nel pannello Progetto
Unire le clip nel pannello Timeline
Sincronizzare le clip nel pannello Timeline
Montaggio con clip unite
Utilizzare il codice di tempo da una clip audio principale per creare una clip unita (CS6)
Limiti per clip unite

Premiere Pro CS5.5 e versioni successive offrono un nuovo metodo per sincronizzare l'audio e il video, mediante l'unione di clip. Questo consente agli utenti di sincronizzare più facilmente l'audio e il video registrati separatamente. È possibile selezionare una clip video e sincronizzarla con un massimo di 16 canali audio mediante il comando Unisci clip. Le clip che compongono la clip unita sono dette clip componenti.

Le clip possono essere unite per gruppo, selezionandole nel pannello Progetto o Timeline. Il comando Unisci clip può essere richiamato dal menu Clip o da un menu di scelta rapida. Si tratta di un comando contestuale, che diventa disponibile se sono selezionate una o più clip.

Potete unire una o più clip audio in una singola clip video o AV. Una clip unita può avere un massimo di 16 tracce, comprese qualsiasi combinazione di clip mono, stereo o surround 5.1. Una singola clip mono conta come una traccia; una singola clip stereo conta come due tracce; e una singola clip 5.1 conta come sei tracce.

Nota: *quando si crea una clip unita, le clip sorgente non vengono sostituite né alterate.*
Per informazioni su come unire le clip e sincronizzare le tracce audio e video, guardate questo video sul sito Web Video2Brain e questo video sul sito Web EventDV.

In questo video, Jason Levine mostra come usare il comando Unisci clip e illustra alcuni dei miglioramenti inseriti in Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive.

Per informazioni sulle clip unite e l'audio a sistema duale in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, consultate questo articolo sul blog "Premiere Pro work area".

In questa esercitazione video Luisa Winters mostra come usare la nuova funzione Unisci clip in Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive. Scoprirete come sincronizzare audio e video assimilati da diverse sorgenti, come nella produzione professionale basata su DSLR.

Torna all'inizio

Unire le clip nel pannello Progetto

Per unire le clip nel pannello Progetto, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate la clip video a cui desiderate unire delle clip audio. Una clip unita può contenere una sola clip video.
2. Tenete premuto il tasto Maiusc oppure Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per selezionare le clip solo audio da unire alla clip video.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete Clip > Unisci clip.
   - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS), quindi scegliete Unisci clip dal menu di scelta rapida.

Viene aperta la finestra di dialogo Unisci clip. Scegliete una delle seguenti opzioni per il punto di sincronizzazione:

- Basato su attacco: per posizionare la sincronizzazione al punto di attacco, ad esempio al ciac di inizio.
- Basato su stacco: per posizionare la sincronizzazione al punto di stacco, ad esempio al ciac di chiusura.
- Basato su codice di tempo corrispondente: per posizionare la sincronizzazione in base al codice di tempo comune tra le clip.
- Basato su marcatori clip numerati: per posizionare la sincronizzazione in base a un marcatore clip numerato nel mezzo della ripresa. Questa funzione è disattivata a meno che tutte le clip componenti non abbiano almeno un marcatore numerato.

Fate clic su OK. La clip unita compare nel pannello Progetto, denominata in base alla clip video oppure, in assenza di video, alla clip audio superiore tra quelle selezionate (in base all'ordine corrente nel raccoglitore). Il suffisso "- Unito" viene aggiunto al nome della nuova clip unita. Se necessario, è possibile rinominare questo elemento.
Nota: *è possibile unire le clip solo audio con altre clip solo audio; per creare una clip unita non è indispensabile usare una clip video. È possibile usare una sola clip video.*

Torna all'inizio

Unire le clip nel pannello Timeline

Per unire le clip nel pannello Timeline, effettuate le seguenti operazioni:

❖ Selezionate le clip (se non sono già selezionate) ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate le clip componenti nel pannello Progetto.
- Scegliete Clip > Unisci clip.

  Viene aperta la finestra di dialogo Unisci clip.

  Fate clic su OK. La clip unita compare nel pannello Progetto.

Nota: *le clip che vengono unite nel pannello Timeline sono sincronizzate da Inizio clip per ciascuna clip componente. Per unire le clip in base a Fine clip, Codice di tempo o Marcatore numerato, usate la funzione di sincronizzazione prima di unire le clip.*

Torna all'inizio

Sincronizzare le clip nel pannello Timeline

Mediante la sincronizzazione, le clip vengono allineate nel pannello Timeline. Al termine della sincronizzazione delle clip è possibile creare una clip unita.

Per sincronizzare le clip nel pannello Timeline, montate innanzitutto le clip nel pannello Timeline ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Allineate le clip manualmente trascinandole in posizione, fino a sincronizzarle.
- Allineate le clip mediante la funzione Sincronizza, effettuando le seguenti operazioni:
  1. Selezionate le clip da sincronizzare.
  2. Scegliete Clip > Sincronizza.

     Viene visualizzata la finestra di dialogo Sincronizza. Scegliete una delle seguenti opzioni per il punto di sincronizzazione:

     - Basato su inizio clip
     - Basato su fine clip
     - Basato su codice di tempo corrispondente
     - Basato su marcatori clip numerati

       Fate clic su OK. Le clip sono ora sincronizzate.

Torna all'inizio

Montaggio con clip unite

In genere, il montaggio effettuato con clip unite non differisce da quello con qualsiasi altra clip. Tuttavia esistono alcune differenze nel flusso di lavoro.

Montaggio con clip unite con spazi vuoti nella Timeline

Quando si effettua il montaggio di clip unite nella Timeline e la rispettiva struttura componente presenta degli spazi vuoti, occorre tenere conto di alcune implicazioni.

Se è disponibile un'altra clip componente Se un punto di attacco o stacco si trova in corrispondenza di uno spazio vuoto nell'audio o nel video, ed è disponibile un'altra clip componente sopra o sotto tale spazio vuoto, viene usata una traccia per lo spazio vuoto quando si effettua il montaggio della clip unita nella Timeline.

Se non è disponibile alcuna clip componente È possibile unire clip audio e video in modo che nella clip unita vi siano dei punti in cui non è disponibile alcun'altra clip componente in corrispondenza dello spazio vuoto. Se un punto di attacco o stacco è stato collocato in uno spazio vuoto di questo tipo e si tenta di modificare la clip unita, viene presentato un messaggio di avvertenza: "Modifica non valida. Non è presente alcun oggetto multimediale nell'intervallo attacco/stacco contrassegnato della clip sorgente." Se tentate di trascinare la clip unita nella Timeline, viene visualizzata l'icona di rilascio non consentito.

Nota: *in corrispondenza di spazi vuoti nel video, vengono riprodotti fotogrammi neri. In corrispondenza di spazi vuoti nell'audio, viene riprodotto silenzio a meno che non sia disponibile un'altra clip audio componente su un'altra traccia.*

Taglio di clip unite

Le clip unite possono essere tagliate come qualsiasi altra clip, con le seguenti eccezioni:

- Il taglio viene applicato in ugual misura alle clip componenti, mantenendo eventuali scostamenti.
- Per tagliare il bordo di una singola clip componente, è possibile interrompere temporaneamente la sincronizzazione tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre si trascina.
- Quando si tagliano singole clip componenti e la funzione di aggancio è attiva, si verifica l'aggancio alle estremità delle altre clip componenti.
- Restano valide le normali regole del taglio; una clip unita può essere tagliata solo fino al punto in cui resta almeno un

fotogramma in qualsiasi delle clip componenti.

Clip unite e il pannello Metadati

Quando si crea una clip unita, i metadati di ciascuna clip componente vengono copiati nel pannello Metadati. La visualizzazione dei metadati per una clip unita avviene con alcune differenze, descritte di seguito:

Visualizzazione dei metadati Potete visualizzare i metadati di una singola clip componente. Per visualizzare i metadati di una clip componente, scegliete il nome della clip dal menu a comparsa File. I metadati vengono visualizzati nel pannello Metadati.

Inserimento dei metadati Potete inserire i metadati per una clip componente o per l'intera clip unita.

- Nel menu a comparsa File scegliete la clip componente desiderata e inserite i metadati per tale clip.
- Nel menu a comparsa File scegliete Tutti i file e inserite i metadati per la clip unita. I dati inseriti in una proprietà vengono inseriti nell'XMP di ciascun file componente della clip unita.

  Nota: *la visualizzazione Tutti i file si comporta come una selezione di più clip: se i valori di una proprietà differiscono nella selezione, viene visualizzato <Valori multipli>. In modo analogo a una selezione multipla, quando la visualizzazione è impostata su Tutti i file eventuali dati inseriti per una proprietà vengono inseriti nell'XMP di ciascun file componente della clip unita.*

Utilizzare il codice di tempo da una clip audio principale per creare una clip unita (CS6)

Torna all'inizio

In Premiere Pro CS6 potete usare il codice di tempo da una clip audio principale per creare una clip unita. Quando create una clip unita, potete anche omettere l'audio della videocamera sorgente.

Effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate la clip video e la clip audio contenente il codice di tempo.
2. Scegliete Clip > Unisci clip.
3. Nella finestra di dialogo Unisci clip, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per utilizzare il codice di tempo da una clip audio principale per creare una clip unita, selezionate la casella "Usa codice di tempo audio da clip". Quindi scegliete nel menu a comparsa la traccia audio con cui desiderate sincronizzare il video.
   - Per eliminare da una clip l'audio della videocamera sorgente, selezionate la casella "Rimuovi audio da clip AV".
4. Fate clic su OK.

Limiti per clip unite

Torna all'inizio

- Il comando Sostituisci metraggio non funziona.
- L'analisi di discorso in testo non è supportata per i copioni di Adobe Story allegati.

  Nota: *se allegate un copione Adobe Story a una clip audio prima di unirla, potete effettuare l'analisi da discorso a testo dopo l'unione. Nel menu a comparsa File del pannello Metadati selezionate Tutti i file oppure la clip audio contenente il copione, quindi fate clic sul pulsante Analizza.*
- Il controllo completo della mappatura dei canali audio nella clip unita non è supportato.
- L'audio della clip unita viene generato solo come audio di traccia mono.
- Non sono supportati i formati di scambio Final Cut Pro XML e AAF.
- Non sono supportati la sincronizzazione automatica con forme d'onda audio, il codice di tempo libero, il codice di tempo in base all'ora del giorno, il codice di tempo AUX o un codice di tempo audio separato.
- Non è supportata la funzione Mostra in Bridge.
- Una volta creata, la clip unita non può essere risincronizzata o regolata. In questo caso è necessario creare una nuova clip unita.
- Non è possibile regolare il contenuto di una clip unita. Tuttavia, se viene eliminata una clip componente, la clip unita può essere ricollegata.
- Le clip unite o parti di clip precedentemente unite non possono essere usate per unire nuovamente o creare una nuova clip unita. Per creare una clip unita è possibile usare solo clip componenti.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Operazioni con clip non in linea

Creare un file non in linea
Modificare una clip non in linea
Ricollegare una clip non in linea
Convertire una clip in linea in clip non in linea

Una clip non in linea è una clip che è stata scollegata dal suo file sorgente oppure una clip archiviata che non è ancora stata acquisita. I file non in linea contengono informazioni sui file sorgente mancanti che rappresentano e assicurano all'utente la flessibilità necessaria quando i file effettivi non sono disponibili. Se un file non in linea compare in un pannello Timeline, nel monitor Programma e nella traccia compare un messaggio che avverte che l'oggetto multimediale non è in linea.

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

- Se le clip sono state archiviate ma non ancora acquisite. Poiché i file non in linea si comportano come clip acquisite, potete organizzare i file non in linea archiviati nel pannello Progetto. Potete inoltre disporre le sequenze con tali file in un pannello Timeline prima dell'acquisizione delle clip non in linea. Quando i file non in linea vengono acquisiti (o trovati, se erano stati acquisiti ma risultavano mancanti), sostituiscono i file non in linea corrispondenti.
- Se volete acquisire le clip archiviate tramite il controllo dispositivo o l'acquisizione in batch. Un elenco di acquisizione in batch in Premiere Pro è un gruppo di file non in linea: selezionando specifiche clip non in linea queste vengono impostate per l'acquisizione in batch.
- Volete riacquisire le clip usate nel progetto. Affinché ciò avvenga è necessario che le clip in linea vengano convertite in file non in linea con il comando Rendi non in linea.
- Se un file sorgente non è disponibile quando aprite un progetto e non può essere trovato manualmente né automaticamente. In questo caso, sono disponibili i pulsanti Non in linea e Tutto non in linea.

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

Torna all'inizio

Creare un file non in linea

Potete creare un file non in linea, ossia una clip segnaposto per il metraggio acquisito in un secondo momento.

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento in fondo al pannello e scegliete File non in linea dal menu.

   Si apre la finestra File non in linea.
2. Per Contiene, selezionate se desiderate acquisire Video, Audio o Audio e video dal metraggio sorgente.
3. Per Formato audio, selezionate il formato corrispondente al formato audio del metraggio sorgente: Mono, Stereo o 5.1.
4. Per Nome cassetta, digitate il nome del nastro contenente il video sorgente per la clip non in linea.
5. Per Nome file, digitate il nome del file come dovrà comparire su disco una volta acquisito tramite Premiere Pro. Se state creando un file non in linea per un file sorgente già acquisito ma non ancora presente sul computer, digitate il nome di tale file.
6. Secondo le esigenze, specificate descrizione, scena, ripresa/inquadratura e note.
7. Immettete il codice di tempo per i punti Inizio oggetto multimediale e Fine oggetto multimediale. Impostate questi punti per l'intera clip non tagliata, compresi i fotogrammi maniglia aggiuntivi di cui avrete bisogno per le modifiche e le transizioni.
   Nota: *per poter essere acquisito, un file non in linea deve contenere almeno un nome di nastro, un nome di file e impostazioni di inizio e fine dell'oggetto multimediale.*

   In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive non è possibile creare da zero una clip unita non in linea.

Torna all'inizio

Modificare una clip non in linea

Potete modificare una clip non in linea. Potete ad esempio assegnarle nuovi punti di inizio e fine, nome cassetta e nome file e un nuovo formato audio. Potete inoltre specificare se contiene solo audio, solo video o entrambi. Quando una clip non in linea modificata viene inserita in sequenze, mantiene le impostazioni aggiornate. Queste impostazioni aggiornate vengono utilizzate anche per la successiva acquisizione di batch.

1. In un pannello Progetto, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate doppio clic sulla clip non in linea.
   - Selezionate la clip non in linea. Dopodiché, scegliete Clip > Modifica non in linea.

Potete assegnare una scelta rapida da tastiera al comando Clip > Modifica non in linea.

Si apre la finestra Modifica file non in linea.

2. Modificate le impostazioni a seconda delle necessità, quindi fate clic su OK.
   Nota: *se la clip non in linea si trova nella Timeline, non potete modificare le impostazioni Contiene e Formato audio.*

Ricollegare una clip non in linea

Torna all'inizio

Potete collegare una clip non in linea a un file sorgente, anche se diverso da quello dal quale è stata creata la clip. Il file sorgente collegato compare ovunque venga utilizzata la clip non in linea all'interno di un progetto. Ad esempio, potete montare una clip non in linea in una sequenza, impostare il suo file sorgente come non in linea, quindi collegare la clip a un altro file sorgente. La nuova sorgente compare nella sequenza nello stesso punto in cui si trovava il file originale.

Potete collegare le clip non in linea a file video, audio e di immagini fisse. Tuttavia, non potete collegare una clip non in linea a una sequenza di immagini fisse diversa dal suo file sorgente originale. In questo caso dovrete invece importare nuove sequenze di immagini fisse e inserirle manualmente nella Timeline.

Potete collegare una clip non in linea contenente audio a un file sorgente non contenente audio. Premiere Pro elimina la traccia audio dal progetto in tutte le istanze della clip ricollegata.

Nota: *per collegare l'audio di un nuovo file sorgente, il file sorgente deve avere lo stesso tipo di traccia audio della clip non in linea. Ad esempio, se la clip non in linea ha una traccia audio stereo, non potete collegarla a un file sorgente con traccia audio mono.*

1. Nel pannello Progetto, selezionate uno o più file non in linea.
2. Scegliete Progetto > Collega oggetto multimediale.
3. Selezionate il file sorgente e fate clic su Seleziona.
   Nota: *se avete selezionato più clip non in linea, per ognuna di esse si apre a turno la finestra di dialogo "Intendete collegare l'oggetto multimediale a". La barra del titolo della finestra di dialogo presenta il nome file di ogni clip non in linea. Ricollegate il file sorgente corretto a ciascuna delle clip non in linea. Se tutte le clip non in linea selezionate fanno riferimento a file multimediali che si trovano in una stessa cartella, nella finestra di dialogo per il collegamento viene chiesto il primo file, quindi tutte le clip non in linea selezionate vengono collegate a tutti i file presenti nella stessa cartella. Se effettuate il collegamento a un file di un diverso progetto, e se tale progetto usa la stessa struttura e gli stessi nomi di cartelle del primo progetto, nella finestra di dialogo per il collegamento viene chiesto il primo file, quindi tutte le clip non in linea selezionate vengono collegate a tutti i file dell'altro progetto.*
4. (Facoltativo) Se avete selezionato un file sorgente non contenente audio al quale collegare una clip offline contenente audio, viene visualizzata la finestra di dialogo Oggetto multimediale non corrispondente. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per eliminare la traccia audio da tutte le istanze della clip non in linea dal progetto, fate clic su OK.
   - Per annullare il collegamento al file sorgente e conservare la traccia audio in tutte le istanze della clip non in linea, fate clic su Annulla.

In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive potete scegliere Clip > Rendi non in linea nel pannello Progetto per qualsiasi clip unita. Quando si rende non in linea una clip unita, tutte le clip componenti diventano anch'esse non in linea. Tuttavia potete usare il comando Ricollega per collegare le tracce desiderate, lasciando le altre non in linea.

Convertire una clip in linea in clip non in linea

Torna all'inizio

1. Selezionate uno o più file in linea nel pannello Progetto.
2. Scegliete Progetto > Rendi non in linea.
3. Selezionate una delle seguenti opzioni:
   File multimediali restano su disco Rende non in linea i file selezionati nel progetto senza cancellare dal disco i file sorgente.

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

   Nota: *se acquisite nuovamente una clip con lo stesso nome file di un file che resta sul disco, il file originale viene sostituito. Per conservare le clip originali senza modificarne i nomi, spostatele in un'altra cartella o in un altro disco o specificate nomi di file diversi per le clip riacquisite.*

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Modifica delle proprietà delle clip con Interpreta metraggio

Interpreta metraggio

Potete modificare le proprietà di una clip selezionando le opzioni disponibili nella finestra di dialogo Interpreta metraggio.

- Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle opzioni Frequenza fotogramma, consultate Modificare la frequenza fotogrammi di una clip.
- Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle opzioni Ordine campi, consultate Cambiare l'ordine dei campi di una clip.
- Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle opzioni Canale alfa, consultate I canali alfa e i mascherini.

Torna all'inizio

Interpreta metraggio

1. Nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulla clip per la quale desiderate modificare una proprietà.
2. Selezionate Modifica > Interpreta metraggio.
3. Selezionate le opzioni desiderate, quindi fate clic su OK.

   Sul sito Web Creative COW, Andrew Devis offre un'esercitazione video sulla funzione Interpreta metraggio.

   Per ulteriori informazioni sulla funzione Interpreta metraggio, guardate questa esercitazione video della serie Learn by Video di video2brain realizzata da Maxim Jago.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Taglio delle clip (CS6)

Operazioni con i punti di attacco e stacco
Operazioni con le clip audio nel monitor Sorgente
Operazioni con le clip audio nel monitor Sorgente
Taglio nella timeline (CS6)
Realizzazione di montaggi con e senza scarto
Realizzare montaggi con scivolamento o slittamento
Operazioni in modalità taglio (CS6)
Operazioni con il monitor Ritaglio
Tagliare mediante la funzione Analisi discorso

Operazioni con i punti di attacco e stacco

Torna all'inizio

Il processo di impostazione dei punti di attacco e stacco della clip viene prende il nome di *marcatura*. Il primo fotogramma da includere in una sequenza viene definito contrassegnandolo come punto di attacco della clip. Quindi viene definito l'ultimo fotogramma da includere contrassegnandolo come punto di stacco. In un flusso di lavoro tipico, potete contrassegnare i punti di attacco e stacco per una clip nel Monitor sorgente.

La regolazione dei punti di attacco e stacco per una clip dopo averla già montata in una sequenza viene chiamata *taglio*. In genere, le clip vengono tagliate per regolare come verranno riprodotte in una sequenza. Ad esempio, supponiamo che mentre visualizzate il montaggio, desiderate effettuare il taglio su una clip in apertura un po' prima rispetto a quanto pianificato in fase di impostazione dei marcatori sulle clip. In questo caso potete ricorrere agli strumenti di taglio di Premiere Pro.

Potete eseguire il taglio trascinando il bordo di una clip. Il "bordo" di una clip corrisponde al punto di attacco e stacco o al *punto di montaggio*. Diversi strumenti e tecniche speciali consentono di tagliare un punto di montaggio. Tali strumenti e tecniche rendono questa operazione più facile e accurata, riducendo il numero di passaggi e mantenendo l'integrità della sequenza.

In Premiere Pro CS6, potete eseguire operazioni di taglio per punti di montaggio selezionati di una o più clip. Gli strumenti hanno nuove icone e, quando selezionate un punto di montaggio con gli strumenti di taglio, questo viene evidenziato con un colore relativo al taglio che state eseguendo.

Potete usare le scelte rapide da tastiera su punti di montaggio selezionati per tagliare le clip nella timeline. Il flusso di lavoro per il taglio in Premiere Pro CS6 può essere azionato dalla tastiera, data la presenza di scelte rapide da tastiera per ogni operazione di taglio. Consultate Taglio nella timeline (CS6).

In Premiere Pro CS6, potete utilizzare la modalità Taglio che consente di tagliare i punti di montaggio in modo dinamico mediante i pulsanti o le scelte rapide da tastiera. È possibile utilizzare i tasti di J-K-L per tagliare le clip in modo dinamico. Consultate Operazioni in modalità taglio (CS6). Nelle versioni precedenti di Premiere Pro, la maggior parte del lavoro veniva effettuato nel Monitor ritaglio. Sebbene questo sia ancora disponibile in Premiere Pro CS6, ora potete usare la modalità Taglio.

Potete tagliare le clip nel riquadro Analisi discorso del pannello Metadati, impostando i punti di attacco e stacco in corrispondenza di specifiche parole.

Sono disponibili molte scelte rapide da tastiera per il processo di taglio, ma alcune di esse non sono impostate per impostazione predefinita. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS) per impostare le scelte rapide di taglio.

Operazioni con le clip audio nel Monitor sorgente

Torna all'inizio

Nel monitor Sorgente potete lavorare con clip audio e con l'audio proveniente da clip audio e video. Potete visualizzare le forme d'onda audio, scorrerle e cambiarne il livello di ingrandimento.

Visualizzare le forme d'onda audio

Quando aprite una clip audio nel monitor Sorgente, vengono automaticamente visualizzate le relative forme d'onda. Potete visualizzare le forme d'onda audio anche quando aprite nel monitor Sorgente una clip audio e video.

Per visualizzare le forma d'onda audio per una clip audio e video, scegliete Forme d'onda audio dal menu del pannello del monitor.

In Premiere Pro CS6, potete visualizzare le forme d'onda audio per le clip contenenti più canali audio aprendole nel monitor Sorgente.

Far scorrere con il mouse la forma d'onda dell'audio nel Monitor sorgente

- Nel monitor Sorgente, trascinate verso sinistra o destra in qualsiasi punto della forma d'onda.

  La testina di riproduzione viene visualizzata quando fate clic e la clip audio viene riprodotta, in avanti o all'indietro, alla velocità con cui si esegue lo *scorrimento* sulla clip.

Ingrandire o ridurre la forma d'onda dell'audio nel Monitor sorgente

Potete ingrandire una forma d'onda audio nel Monitor sorgente per identificare meglio le posizioni di marcatori, punti di attacco o stacco.

1. Fate doppio clic su una clip audio nel pannello Progetto per aprirla nel Monitor sorgente.
2. Per ingrandire orizzontalmente, trascinate una delle estremità della barra di scorrimento zoom che si estende al di sotto della barra del tempo nel Monitor sorgente.

   La forma d'onda di tutti i canali e la barra del tempo si espandono o si contraggono orizzontalmente.
3. Per ingrandire verticalmente, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per ingrandire un singolo canale, trascinate una delle estremità della barra di zoom verticale che si estende accanto al righello dei decibel sul lato destro del Monitor sorgente.
   - Per ingrandire tutti i canali simultaneamente, tenete premuto Maiusc e trascinate una delle estremità della barra di zoom verticale che si estende accanto al righello dei decibel sul lato destro del Monitor sorgente.

   La forma d'onda di uno o di tutti i canali e il righello dei decibel si espandono o si contraggono verticalmente.

Nei computer Apple MacBook Pro, per ingrandire o ridurre la visualizzazione delle forme d'onda audio potete spostare due dita sul trackpad in orizzontale o verticale sulla barra di scorrimento zoom. Per scorrere l'audio, spostate due dita in verticale o in orizzontale ovunque nel monitor Sorgente eccetto sulla barra di scorrimento zoom.

Tornare al livello di zoom verticale predefinito

- Fate doppio clic sulla barra di zoom verticale.

Tornare al livello di zoom verticale precedente

- Dopo essere tornati al livello di zoom predefinito, fate doppio clic sulla barra di zoom verticale.

Torna all'inizio

Operazioni con le clip nel Monitor sorgente

Il pannello Monitor sorgente presenta strumenti versatili e metodi per operare con le clip. Potete usare tali strumenti e tecniche per impostare, spostare o rimuovere i punti di attacco e stacco, spostare la testina su uno di tali punti o visualizzare in anteprima i fotogrammi nelle relative posizioni.

Aprire una clip nel monitor Sorgente

- Per aprire una clip nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto.
  - Fate doppio clic sulla clip nel pannello Timeline.

Aprire e visualizzare le clip recenti dal Monitor sorgente

Nel Monitor sorgente potete aprire più clip alla volta. Tuttavia potete visualizzarne solo una alla volta. Le clip caricate di recente sono disponibili dal menu nella parte superiore del Monitor sorgente.

1. Nel monitor Sorgente, fate clic sul triangolino rivolto verso il basso per aprire il menu.
2. Selezionate il nome della clip da visualizzare.

   Nota: *potete impostare scelte rapide da tastiera per selezionare e chiudere le clip nel monitor Sorgente.*

Impostare i punti di attacco e stacco nel Monitor sorgente

- Per impostare i punti di attacco e stacco nel Monitor sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per impostare un punto di attacco, trascinate la testina di riproduzione fino al fotogramma desiderato. Fate clic sul pulsante Marcatore attacco oppure premete il tasto I.
  - Per impostare un punto di stacco, trascinate la testina di riproduzione fino al fotogramma desiderato. Quindi fate clic sul pulsante Marcatore stacco oppure premete il tasto O.

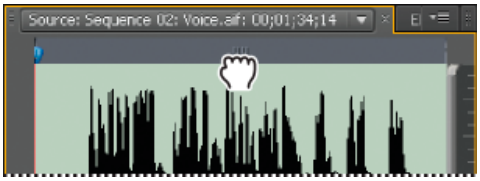
Dopo aver contrassegnato i punti di attacco e stacco, potete sempre apportare delle modifiche prima di montare la clip nella sequenza. Trascinate i punti di attacco e stacco in una nuova posizione nel righello temporale. Potete anche trascinare la testina di riproduzione in un nuovo fotogramma e utilizzare i pulsanti Marcatore attacco o Marcatore stacco per impostare nuovi punti di attacco e stacco.

Spostare insieme i punti di attacco e stacco

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per una clip video o audio, nel righello temporale del monitor Sorgente, trascinate l'impugnatura di attacco/stacco (l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco). Fate attenzione a trascinare l'area con texture, in modo da non spostare solo la testina di riproduzione.

Trascinare l'impugnatura di attacco e stacco per una clip o traccia video

  - Per una clip audio, potete anche trascinare l'impugnatura di attacco e stacco o l'area ombreggiata tra i punti di attacco e stacco, sopra la forma d'onda a sinistra o a destra.



Trascinare l'impugnatura di attacco e stacco per una clip o traccia audio

I punti di attacco e stacco si spostano insieme, mantenendo costante la durata tra di essi.

Questa tecnica funziona anche per i punti di attacco e stacco di una sequenza nel Monitor programma o in un pannello Timeline.

Regolazione dei punti di montaggio nel Monitor sorgente

A volte è necessario regolare i punti di attacco e stacco dopo l'inserimento di una clip nella timeline. Se aprite una clip dalla timeline nel Monitor sorgente, potete trascinare l'impugnatura di attacco e stacco nel Monitor sorgente per impostare nuove posizioni per i punti di attacco e stacco. Questa tecnica è utile per utilizzare una sezione diversa di una clip nella timeline. In realtà, è un modo per realizzare un montaggio con scivolamento.

Nota: *gli attacchi e gli stacchi possono essere visualizzati in questo modo solo con le clip aperte nel monitor Sorgente da una sequenza.*

1. Impostate i punti di attacco e stacco nel Monitor sorgente.
2. Effettuate il montaggio della clip nella Timeline.
3. Fate doppio clic sulla clip per caricarla nel monitor Sorgente.
4. Trascinate l'impugnatura di attacco e stacco (l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco), come descritto nella sezione Spostare insieme i punti di attacco e stacco.

Passare a un punto di attacco o stacco

Potete utilizzare il monitor Sorgente per scorrere un fotogramma di una clip e il monitor Programma per scorrere il fotogramma corrente di una sequenza.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di attacco, fate clic sul pulsante Vai ad attacco .
  - Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di stacco, fate clic sul pulsante Vai a stacco .

  Nota: *per passare a un punto di montaggio successivo o precedente in una delle tracce di destinazione nella timeline, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio successivo o Vai a punto di montaggio precedente .*

Rimuovere il punto di attacco o stacco di una clip sorgente

- Fate doppio clic su una clip nel pannello Progetto per aprirla nel Monitor sorgente.

Nota: *le istanze di clip nella timeline non sono clip sorgente. Non è possibile rimuovere i punti di attacco e stacco dalle clip della timeline che sono state caricate nel monitor Sorgente.*

- Scegliete uno dei seguenti tre comandi:

- Marcatore > Cancella attacco
- Marcatore > Cancella stacco
- Marcatore > Cancella attacco e stacco

Nota: *Per eliminare i punti di attacco e stacco, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic rispettivamente sul pulsante Marcatore attacco o Marcatore stacco nel monitor Sorgente.*

Torna all'inizio

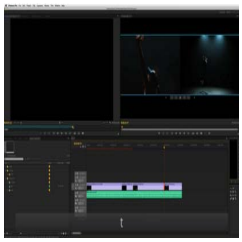
Taglio nella timeline (CS6)

Per tagliare rapidamente le clip, effettuate questa operazione nella timeline. Per selezionare e regolare i punti di montaggio, potete usare una combinazione di strumenti di taglio e scelte rapide da tastiera.

In Premiere Pro CS6 il taglio nella timeline è stato migliorato con la possibilità di selezionare i punti di montaggio e di regolarli con il mouse, le scelte rapide da tastiera o il tastierino numerico.

Le funzioni di taglio regolare, con scarto o senza scarto sono state potenziate nell'insieme dei miglioramenti per la funzione di taglio nella timeline in Premiere Pro CS6. Nonostante i miglioramenti apportati, funzionano sempre come le operazioni di taglio in Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti. Ad esempio, i tagli senza scarto incidono sempre su entrambi i lati del punto di montaggio. Se effettuate il taglio con lo strumento selezione, viene sempre lasciato uno spazio. Anche gli strumenti di taglio in Premiere Pro CS6 funzionano in modo analogo. Sono state introdotte nuove icone per gli strumenti di taglio, ma il vantaggio principale delle operazioni di taglio nella timeline in Premiere Pro CS6 è dato dalla possibilità di selezionare i punti di montaggio e utilizzare le scelte rapide per tagliarli.

Esercitazione video: taglio in Premiere Pro CS6



L'operazione di taglio è stata totalmente rivista in Premiere Pro CS6 e, grazie alle nuove funzioni, gli strumenti di montaggio della timeline offerti da Premiere Pro sono tra i migliori del settore... Ulteriori informazioni

http://www.retooled.net

di reTooled.net
http://www.retooled.net

reTooled.net offre esercitazioni per strumenti innovativi per l'editing e il design compositing con l'obiettivo di sfruttare al massimo le applicazioni desktop standard e ottimizzare le attività di ogni giorno.

Contribuite anche voi con le vostre conoscenze in Adobe Community Help

Questa esercitazione video di Todd Kopriva e video2brain mostra come effettuare operazioni di montaggio in modo rapido e preciso con la tastiera, la nuova modalità di taglio, i comandi di taglio dinamici e i comandi di taglio J-K-L. Scoprite come applicare tali tecniche al vostro lavoro.

Questa esercitazione video di Maxim Jago e video2brain mostra come eseguire tagli in modo rapido e semplificato nella timeline di Premiere Pro CS6.

Selezione di punti di montaggio

Per poter utilizzare le tecniche di taglio nella timeline in Premiere Pro CS6, è importante selezionare in primis i punti di montaggio per le clip nella timeline. Potete selezionare modificare i punti di montaggio con il mouse o utilizzare le scelte rapide da tastiera.

Selezione dei punti di montaggio con il mouse

Se fate clic con il mouse per selezionare un punto di montaggio nella timeline si utilizzano la posizione del cursore del mouse, lo strumento attivo di taglio e i tasti di modifica.

Nota: *Se invece di fare clic e rilasciare il mouse eseguite il trascinamento per selezionare il punto di montaggio, selezionate un punto di montaggio ed effettuate il taglio con una sola azione.*

- **Strumento di selezione:** facendo clic sul punto di montaggio con lo strumento Selezione viene scelto un punto di montaggio Attacco taglio o Stacco taglio, in base al lato del punto di montaggio su cui fate clic. Se fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) sul punto di montaggio con lo strumento selezione, il cursore visualizza uno strumento di montaggio con scarto o montaggio senza scarto. Quando si sposta il punto di attacco taglio o stacco taglio, si effettua un montaggio regolare.
- **Strumento montaggio con scarto:** facendo clic sul punto di montaggio con lo strumento montaggio con scarto viene scelto un punto di montaggio Attacco taglio con scarto o Stacco taglio con scarto, in base al lato del punto di montaggio su cui fate clic. Se fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) sul punto di montaggio con lo strumento montaggio con scarto, il cursore mostra lo strumento di montaggio con scarto o quello senza scarto e seleziona Stacco taglio, Montaggio senza scarto o Attacco taglio in base al lato del punto di montaggio su cui fate clic.
- **Strumento montaggio senza scarto:** facendo clic sul punto di montaggio con lo strumento montaggio senza scarto si selezionano entrambi i lati del punto di montaggio. Se fate clic tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) con lo

strumento montaggio senza scarto, il cursore mostra lo strumento di montaggio con o senza scarto e viene selezionato Stacco taglio con scarto, Montaggio con scarto o Attacco taglio con scarto in base al lato del punto di montaggio su cui fate clic.

Cursori per i vari tipi di montaggio

Cursori per i vari tipi di montaggio
A. *Cursore di montaggio regolare* ***B.*** *Cursore di montaggio regolare* ***C.*** *Cursore di montaggio con scarto* ***D.*** *Cursore di montaggio con scarto* ***E.*** *Cursore di montaggio con scarto*

Nota: *La definizione delle tracce di destinazione non influisce sulla selezione dei punti di montaggio quando si utilizza il mouse.*

Per selezionare un punto di montaggio come taglio con o senza scarto, potete attivare lo strumento selezione senza tasto modificatore. Scegliete questa opzione in Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS).

Uso dei tasti modificatore con gli strumenti di taglio

- Utilizzate il tasto modificato Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per escludere i punti di montaggio associati selezionati per clip standard collegate su altre tracce e selezionate solo il punto di montaggio evidenziato con il clic. È utile per l'installazione di un montaggio con taglio (a L o a J).
- Utilizzate il tasto modificatore Maiusc per aggiungere o rimuovere altri punti di montaggio alla selezione corrente. Potete combinare entrambi i tasti Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e Maiusc per ignorare la selezione di clip collegate durante l'aggiunta o la rimozione di altri punti di montaggio dalla selezione corrente.
- Scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS), per impostare l'opzione Consenti di scegliere taglio con e senza scarto con lo strumento Selezione senza tasto modificatore. In questo modo si modifica come funziona la combinazione di clic e tasto modificatore Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) con lo strumento Selezione. Se la preferenza è selezionata, l'uso del tasto modificatore viene invertito.

Taglio negli spazi di timeline

Potete selezionare il punto di montaggio di uno spazio vuoto tra le clip e utilizzare i controlli di taglio nella timeline.

Taglio regolare: questa tecnica funziona allo stesso modo quando si seleziona il lato del punto di montaggio per la clip nella direzione opposta. Ad esempio, la selezione di uno stacco taglio sul lato destro dello spazio vuoto equivale alla selezione dell'attacco taglio nella clip adiacente.

Taglio senza scarto: se un lato del punto di montaggio è uno spazio vuoto, si comporta allo stesso modo del taglio regolare.

Taglio con scarto: il taglio dello spazio comporta la rimozione del punto di montaggio e lo spostamento di tutte le clip finali. Il taglio dello spazio include la clip adiacente, in una posizione diversa ma con il punto di attacco nella stessa.

Menu di scelta rapida del tipo di taglio

Potete anche selezionare un punto di montaggio (o modificare il tipo di taglio di un punto di montaggio esistente) facendo clic con il pulsante destro del mouse a selezionando un punto di montaggio dal menu di scelta rapida visualizzato. Il menu contiene gli elementi seguenti:

- Attacco taglio con scarto
- Stacco taglio con scarto
- Montaggio senza scarto
- Attacco taglio
- Stacco taglio
- Applica transizioni predefinite

Selezionare più punti di montaggio

È possibile selezionare più punti di montaggio, compresi più punti per traccia. Usate il tasto Maiusc con qualsiasi strumento di taglio per selezionare ulteriori punti di montaggio.

Potete anche trascinare per selezionare più punti di montaggio. Per selezionare più punti di montaggio, trascinate un rettangolo di selezione

intorno a un gruppo di clip. Un tipo di taglio stacco con scarto è sempre scelto, ma può essere modificato dopo la selezione mediante una scelta rapida da tastiera (Maiusc + T in Windows, Ctrl + T in Mac OS), oppure selezionando Attacco taglio con scarto dal menu di scelta rapida.

Non potete trascinare un rettangolo di selezione attorno ai primi punti di montaggio nella timeline con lo strumento montaggio con scarto. Tuttavia, potete fare tale selezione con lo strumento montaggio senza scarto e quindi cambiare la funzione di taglio con la scelta rapida da tastiera (Maiusc + T in Windows, Ctrl + T in Mac OS).

Potete selezionare più punti di montaggio per traccia, scegliendo tutti i punti di montaggio all'interno del riquadro di selezione. Usate il tasto modificatore Maiusc per aggiungere o rimuovere altri punti di montaggio alla selezione. Il Monitor programma passa automaticamente alla modalità taglio appena completata la selezione.

Per selezionare più punti di montaggio all'inizio di una sequenza come un montaggio Attacco taglio con scarto, trascinate un rettangolo di selezione intorno alle clip con lo strumento montaggio senza scarto e premete Maiusc + T (Windows) o Ctrl + T (Mac OS) per attivare un montaggio Attacco taglio con scarto.

Se sono selezionati altri punti di montaggio oltre a quello selezionato, il tipo di tutti questi punti viene cambiato in quello selezionato. La voce di menu Applica transizioni predefinite applica la transizione video o audio predefinita corrente a ciascuna posizione dei punti di montaggio attualmente selezionati.

Scelte rapide da tastiera per la selezione dei punti di montaggio

Esistono scelte rapide da tastiera che consentono di selezionare i punti di montaggio che utilizzano la posizione della testina e le destinazioni di traccia.

Nota: *A differenza della selezione con il mouse, i punti di montaggio sulle clip collegate non vengono selezionati automaticamente salvo quando si selezionano anche le tracce associate.*

Seleziona punto di montaggio più vicino Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera potete assegnare 5 scelte rapide da tastiera all'opzione Seleziona punto di montaggio più vicino, una per ogni tipo di taglio:

- Seleziona punto di montaggio più vicino come attacco taglio con scarto
- Seleziona punto di montaggio più vicino come stacco taglio con scarto
- Seleziona punto di montaggio più vicino come attacco taglio
- Seleziona punto di montaggio più vicino come stacco taglio
- Seleziona punto di montaggio più vicino come taglio senza scarto

Se la testina non è già a un punto di montaggio, viene spostata al punto di montaggio più vicino in avanti o indietro. Quindi i punti di montaggio in corrispondenza della testina su tutte le tracce di destinazione vengono aggiunti nella selezione dei punti di montaggio corrente, utilizzando il tipo di taglio per la scelta rapida specifica. Potete usare la voce di menu (o scelta rapida) Deseleziona tutto per deselezionare i punti di montaggio prima di usare questi tasti di scelta rapida per avviare una nuova selezione.

Vai a punto di montaggio successivo e Vai a punto di montaggio precedente Sposta la testina di riproduzione al punto di montaggio successivo o precedente più vicino nelle tracce di destinazione. Questi comandi consentono di mantenere la selezione dei punti di montaggio in corrispondenza della testina nelle tracce di destinazione, utilizzando lo stesso tipo di taglio della selezione precedente. Se non è attiva alcuna selezione dei punti di montaggio, queste scelte rapide da tastiera consentono di spostare solo la testina di riproduzione.

Vai a punto di montaggio successivo selezionato e Vai a punto di montaggio precedente selezionato Sposta la testina di riproduzione su un altro punto di montaggio selezionato senza uscire dalla modalità taglio. Queste scelte rapide sono disponibili solo se è presente una selezione di punti di montaggio. Consentono di spostare la testina di riproduzione sul punto di montaggio adiacente in modo da poter controllare tale posizione nella visualizzazione a due schermate del Monitor programma in modalità taglio. Inoltre, i punti di montaggio restano selezionati.

Vai a punto di montaggio successivo in qualsiasi traccia e Vai a punto di montaggio precedente in qualsiasi traccia Sposta la testina di riproduzione su un altro punto di montaggio selezionato, con la differenza che vengono considerate tutte le tracce, non solo quelle di destinazione. La testina di riproduzione viene spostata, al contrario dei punti di montaggio. Questa scelta rapida disattiva la modalità taglio.

Cambia tipo di taglio Esegue un ciclo tra i tipi di taglio nella selezione corrente dei punti di montaggio. La scelta rapida da tastiera Maiusc + T (Windows) o Ctrl + T (Mac OS) applica in sequenza Stacco taglio con scarto, Attacco taglio con scarto, Stacco taglio, Attacco taglio e Montaggio senza scarto. Il tipo di taglio viene modificato dal tipo corrente al tipo successivo in questo ordine, tornando a Stacco taglio con scarto dopo Montaggio senza scarto.

Esecuzione di un taglio nella timeline

È possibile eseguire i tagli nella timeline in tre modi:

- Potete trascinare i punti di montaggio con il mouse a una nuova posizione nel tempo.
- Esistono varie scelte rapide da tastiera per tagliare tutti i punti di montaggio selezionati a destra o a sinistra di uno o più fotogrammi.
- Digitate il numero di fotogrammi con il tastierino numerico con "+" o "-" e premete il tasto Invio per tagliare tutti i punti di

montaggio rispettivamente in avanti o indietro.

Quando utilizzate il tastierino numerico per specificare quanti fotogrammi tagliare, non è necessario digitare anche il segno "+" nel caso di numeri positivi.

Le scelte rapide da tastiera e l'input dal tastierino numerico con +/- possono inoltre essere utilizzati nel Monitor programma in modalità taglio. Inoltre, esistono vari pulsanti e altri elementi di interfaccia utente, come quelli visualizzati dal video nel Monitor programma, che possono essere utilizzati per eseguire un taglio in modalità taglio. Operazioni in modalità taglio (CS6).

Potete tagliare una clip più lunga solo finché non trovate un'altra clip nella stessa traccia e non potete eseguire un taglio oltre la durata del contenuto multimediale della clip. Durante il taglio di più tracce, potete tagliare fino a quando non trovate un'altra clip nella stessa traccia o raggiungete la durata della clip più breve nel gruppo.

L'esecuzione di tagli con scarto può causare problemi di sincronizzazione nelle clip su tracce diverse. L'opzione Attiva/disattiva blocco sincronizzazione o Attiva/disattiva il blocco della traccia consente di limitare le tracce da spostare durante il taglio con scarto. Gli indicatori asincroni si trovano nella parte visibile di una clip nella timeline, non solo all'inizio della clip. In questo modo, se ingrandite o scorrete in modo che l'inizio non sia visibile, potete comunque visualizzare la clip asincrona con le parti collegate.

Tagliare trascinando con il mouse

Dopo aver selezionato uno o più punti di montaggio, potete semplicemente trascinare la selezione nella timeline per eseguire il taglio. Durante il trascinamento, il cursore si modifica nel tipo di taglio appropriato in base al punto di montaggio selezionato all'inizio del trascinamento.

Quando trascinate un punto di montaggio con il mouse nella timeline, il taglio si aggancia ad altri punti di montaggio, ai marcatori e alla testina se il pulsante Effetto calamita è attivo. È inoltre disponibile una scelta rapida da tastiera per attivare o disattivare l'aggancio, utilizzabile durante il trascinamento.

Tagliare con le scelte rapide da tastiera

Le seguenti scelte rapide da tastiera consentono di effettuare un taglio ogni volta che è attiva una selezione di punti di montaggio, anche se non è attiva la modalità taglio. Se non è possibile eseguire tutti i tagli, viene considerato il numero di tagli consentito e una descrizione comando indica che il taglio è bloccato o limitato per contenuto multimediale o durata minima.

Taglia all'indietro e Taglia in avanti Sposta i punti di montaggio di un fotogramma nella direzione specificata (a sinistra all'indietro e a destra in avanti).

Taglia all'indietro molti e Taglia in avanti molti Sposta i punti di montaggio di cinque fotogrammi o un altro numero di fotogrammi impostato tramite la preferenza Scostamento taglio grande. Per modificare l'entità dello scostamento di taglio grande, scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS) quindi immettete una nuova quantità di fotogrammi per Scostamento taglio grande.

Estendi punto montaggio selezionato fino a testina Sposta il punto di montaggio selezionato più vicino alla testina di riproduzione nella posizione della testina, analogamente a un montaggio senza scarto.

Nota: *I comandi Estendi punto montaggio precedente fino a testina e Estendi punto montaggio successivo fino a testina sono ancora disponibili, poiché operano su clip nelle tracce di destinazione senza una selezione attiva di punti di montaggio.*

Taglia con scarto punto montaggio precedente fino a testina e Taglia con scarto punto montaggio successivo fino a testina Il taglio con scarto viene eseguito su un punto di montaggio precedente o successivo fino alla testina. Non è necessario selezionare un punto di montaggio per eseguire un taglio con scarto su un montaggio fino alla testina. Come il comando Estrai, il taglio con scarto su un montaggio fino alla testina non ha effetto sulle clip di altre tracce con o senza blocco sincronizzazione, mentre per tutte le altre tracce verrà eliminata l'area del taglio con scarto. I punti di attacco e stacco di una sequenza non sono interessati.

Nota: *Il taglio con scarto fino alla testina di riproduzione viene talvolta chiamato "chiusura e apertura". Si tratta di una tecnica importante per effettuare un rapido taglio di prova delle sequenze. Per ulteriori informazioni, consultate questo articolo tratto dalla rivista Editor's Guild.*

Tagliare con l'input dal tastierino numerico

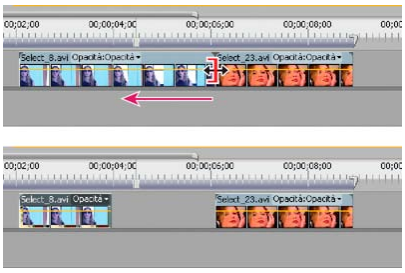
Potete specificare uno scostamento numerico utilizzando il tastierino numerico ogni volta che è attiva una selezione di punti di montaggio, anche senza la modalità taglio. Quando la timeline è attiva, l'indicatore del codice di tempo corrente a sinistra si trasforma in una casella di testo che mostra i numeri immessi dal tastierino numerico. Il tasto "+" sposta il taglio in avanti a destra, con un aumento nel tempo (potete immettere un numero senza premere il tasto "+"). Il tasto "-" sposta il taglio all'indietro a sinistra, con una diminuzione nel tempo. Lo scostamento numero in genere è formato da un numero di fotogrammi, pertanto qualsiasi numero da 1 a 99 viene considerato come fotogramma. Se desiderate specificare un codice di tempo, utilizzate il tasto numerico di punto "." per separare le parti minuto:secondo:fotogramma che compongono la voce del codice di tempo. Premete il tasto Invio dal tastierino numerico per eseguire il taglio tramite tutti i punti di montaggio selezionati.

Con il Monitor programma in modalità taglio potete anche utilizzare il tastierino numerico per eseguire un taglio quando il Monitor programma è attivo.

Tagliare con lo strumento selezione

Potete modificare il punto di attacco o stacco di una clip trascinandolo con lo strumento selezione in un pannello Timeline. Durante il trascinamento, nel monitor Programma viene visualizzato il punto di attacco o stacco. Una descrizione comandi visualizza il numero di fotogrammi tagliati: il valore sarà negativo se trascinate il bordo verso l'inizio della sequenza o positivo se lo trascinate verso la fine della sequenza. Non potete tagliare oltre i punti di attacco e stacco originali del metraggio sorgente.

- Fate clic sullo strumento selezione ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per modificare il punto di attacco, trascinate il bordo sinistro della clip dopo la comparsa dell'icona di taglio .
  - Per modificare il punto di stacco, trascinate il bordo destro della clip dopo la comparsa dell'icona di taglio .



Tagliare una clip

- Eseguendo i tagli in questo modo, viene modificato il punto di montaggio di una sola clip, non di quelle adiacenti. Quando eseguite un taglio con lo strumento Selezione, resta uno spazio nella timeline. Per tagliare più punti di montaggio contemporaneamente o spostare clip adiacenti, consultate Realizzazione di montaggi con e senza scarto e Realizzare montaggi con scivolamento o slittamento.

Premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate con lo strumento selezione per passare allo strumento montaggio con scarto.

Nota: *per tagliare solo una traccia di una clip collegata, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate clic con un'icona di taglio. Non è necessario tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) una volta iniziato il taglio.*

Taglio con la testina di riproduzione

Potete tagliare una clip in una sequenza nella posizione della testina di riproduzione. Tuttavia, dovete prima impostate le seguenti scelte rapide da tastiera:

- Ritaglia attacco fino a testina
- Ritaglia stacco fino a testina
- Seleziona punto di montaggio più vicino come attacco taglio
- Seleziona punto di montaggio più vicino come stacco taglio

Impostare i comandi da tastiera per tagliare con la testina di riproduzione

1. Selezionate Modifica > Personalizza uso tastiera
2. Selezionate [Personalizza] dal menu a discesa di impostazione.
3. Selezionate Applicazione dal menu a discesa dei tipi di comandi da tastiera.
4. Scorrete fino a Ritaglia attacco fino a testina e Ritaglia stacco fino a testina.
5. Impostate le scelte rapide da tastiera per Ritaglia attacco fino a testina e Ritaglia stacco fino a testina.

Ritagliare i punti di attacco o stacco fino alla testina

1. ***Nota:*** *con questa funzione di montaggio viene creato uno spazio vuoto nella sequenza.*

   Nella timeline fate clic sulla parte superiore della traccia, vicino al titolo, di una o più tracce contenenti la clip o le clip che desiderate tagliare. In tal modo, le tracce vengono contrassegnate. Potete contrassegnare le tracce video, le tracce audio o entrambe.

2. Trascinate la testina di riproduzione nella posizione di una clip in cui desiderate tagliare il punto di attacco o di stacco.
3. Usate il comando da tastiera assegnato a Ritaglia attacco fino a testina o a Ritaglia stacco fino a testina.

   Per ulteriori informazioni sul taglio con la testina di riproduzione, leggete questa sezione tratta da *An Editor's Guide to Premiere Pro* di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.

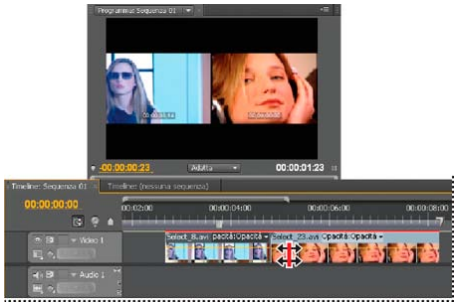
Torna all'inizio

Realizzazione di montaggi con e senza scarto nella timeline

Potete eseguire un montaggio con o senza scarto direttamente sulle tracce oppure nella timeline.

I montaggi con e senza scarto

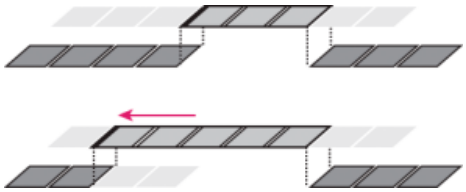
Per regolare il punto di montaggio, o taglio, tra due clip, potete usare operazioni di taglio dette *montaggio con scarto* e *montaggio senza scarto*. Grazie a questi strumenti speciali, potete apportare le modifiche eseguendo un'unica azione e risparmiare così diversi passaggi. Quando eseguite il montaggio con o senza scarto grazie agli strumenti di taglio, i fotogrammi interessati dalla modifica compaiono nel Monitor programma uno accanto all'altro. In Premiere Pro CS6 esistono nuove scelte rapide da tastiera per il montaggio con e senza scarto. Inoltre, viene selezionato il punto di montaggio quando fate clic su di esso con uno strumento di montaggio con scarto o senza scarto.



Monitor Programma e Timeline durante un montaggio senza scarto

Montaggio senza scarto

Il montaggio senza scarto agisce contemporaneamente sui punti di stacco e attacco adiacenti, per uno stesso numero di fotogrammi. In questo modo viene spostato il punto di montaggio tra le clip, mantenendo inalterate la posizione delle altre clip nel tempo e la durata totale della sequenza. Se si preme il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) all'inizio di un'operazione di montaggio senza scarto, il collegamento video e audio viene ignorato ed è possibile creare un montaggio diviso (taglio a *L* o a *J*).



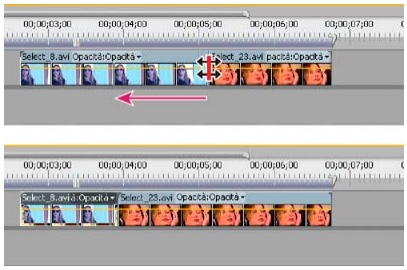
Nel montaggio senza scarto, il punto di montaggio viene spostato in un punto anteriore nel tempo: la clip precedente viene abbreviata, quella successiva viene allungata e la durata del programma resta invariata.

Montaggio con scarto

Nel montaggio con scarto, invece, quando si taglia una clip si spostano quelle seguenti nella traccia in base alla quantità tagliata. Così facendo, quando si accorcia una clip tutte le clip dopo il taglio vengono spostate indietro nel tempo; quando si allunga una clip, tutte le clip successive al taglio vengono invece spostate avanti nel tempo. Nel montaggio con scarto, lo spazio vuoto su un lato del taglio viene trattato come se fosse una clip, quindi spostato nel tempo come avviene con le clip. Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) quando iniziate il montaggio con scarto per ignorare il collegamento tra video e audio.

Realizzare un montaggio senza scarto con lo strumento Montaggio senza scarto

1. Selezionate lo strumento montaggio senza scarto .
2. In un pannello Timeline, trascinate verso sinistra o verso destra dal bordo della clip da modificare. Dalla clip adiacente verrà tagliato lo stesso numero di fotogrammi aggiunti alla clip. Trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per agire unicamente sulla porzione video o audio di una clip collegata.



Pannello Timeline durante (in alto) e dopo (in basso) un montaggio senza scarto

Eseguire montaggi senza scarto (montaggi estesi) con la testina di riproduzione

È possibile spostare il punto di attacco o stacco di una clip in una sequenza fino alla testina, senza lasciare spazi vuoti nella sequenza. Questo tipo di montaggio è anche detto estensione di un punto di montaggio o utilizzo dei comandi di estensione del montaggio.

Eseguire un montaggio senza scarto (esteso) fino alla testina di riproduzione

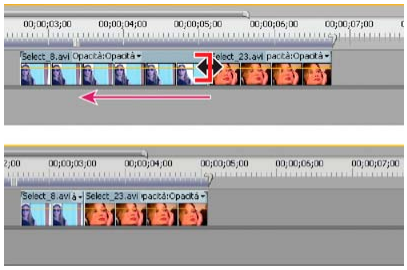
Effettuate le seguenti operazioni:

1. Fate clic sull'intestazione della traccia, per impostare come destinazione la traccia contenente la clip da tagliare.
2. Trascinate la testina di riproduzione fino alla posizione nella sequenza in cui desiderate estendere il punto di attacco o stacco della clip.
3. Fate clic sullo strumento Montaggio senza scarto e selezionate il punto di montaggio.
4. Scegliete Sequenza > Estendi montaggio selezionato fino a testina oppure premete il tasto E.

Nota: *se il materiale non è sufficiente per consentire l'estensione fino alla testina, Premiere Pro estende la clip fino alla fine del materiale disponibile.*

Realizzare un montaggio con scarto con lo strumento Montaggio con scarto

1. Selezionate lo strumento montaggio con scarto .
2. In un pannello Timeline, posizionate il puntatore sopra il punto di attacco o stacco della clip da modificare finché non compare l'icona del taglio con scarto dell'attacco o dello stacco , quindi trascinate verso sinistra o destra. Le clip successive nella traccia vengono spostate nel tempo per compensare la modifica, ma la loro durata rimane la stessa. Trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per agire unicamente sulla porzione video o audio di una clip collegata.



Pannello Timeline durante (in alto) e dopo (in basso) un montaggio con scarto

Quando usate lo strumento selezione, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per passare dall'icona del taglio dell'attacco o dello stacco all'icona Montaggio con scarto. Rilasciate il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per tornare allo strumento di selezione.

Torna all'inizio

Realizzare montaggi con scivolamento o slittamento

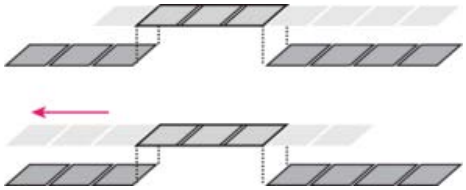
Così come i montaggi con e senza scarto permettono di regolare un taglio tra due clip, i montaggi con scivolamento e con slittamento sono utili per regolare due tagli in una sequenza di tre clip. Quando usate gli strumenti di montaggio con scivolamento o slittamento, nel monitor Programma i quattro fotogrammi coinvolti compaiono uno accanto all'altro, a eccezione di quando si agisce solo sull'audio.

Monitor Programma e Timeline durante un montaggio con slittamento

Anche se gli strumenti di montaggio con scivolamento o slittamento sono di solito usati sulla clip centrale di tre clip adiacenti, funzionano anche nel caso di una clip posta tra un'altra clip e uno spazio vuoto.

Realizzare un montaggio con scivolamento

Il montaggio con scivolamento sposta, con un'unica azione, l'attacco e lo stacco di una clip avanti o indietro di uno stesso numero di fotogrammi. Trascinando con lo strumento montaggio con scivolamento, potete cambiare il fotogramma iniziale e finale di una clip senza cambiarne la durata né modificare le clip adiacenti.



Esempio di montaggio con scivolamento: una clip viene trascinata verso sinistra, posticipando così l'attacco e lo stacco della clip rispetto alla clip sorgente.

1. Selezionate lo strumento montaggio con scivolamento |↔|.
2. Posizionate il puntatore sulla clip che volete correggere e trascinate verso sinistra per posticipare i punti di attacco e stacco nella clip oppure verso destra per anticiparli.

   Premiere Pro aggiorna i punti di attacco e stacco sorgente della clip, mostra il risultato nel monitor Programma e mantiene inalterata la durata della clip e della sequenza.

Montaggio con scivolamento di una clip mediante scelte rapide da tastiera

Potete usare delle scelte rapide da tastiera per effettuare il montaggio con scivolamento di una clip in una timeline. Selezionate una o più clip ed effettuate le seguenti operazioni:

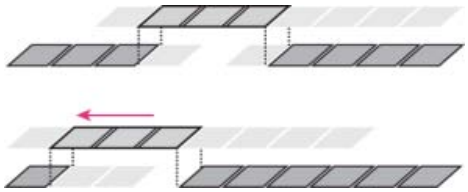
- Per far scivolare le clip selezionate di cinque fotogrammi a sinistra:
  - Premete Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia sinistra(Windows).
  - Premete Comando+Opzione+Maiusc+Freccia sinistra (Mac OS).
- Per far scivolare le clip selezionate di un fotogramma a sinistra:
  - Premete Alt+Maiusc+Freccia sinistra (Windows).
  - Premete Comando+Opzione+Freccia sinistra (Mac OS).
- Per far scivolare le clip selezionate di cinque fotogrammi a destra:
  - Premete Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia destra (Windows).
  - Premete Comando+Opzione+Maiusc+Freccia destra (Mac OS).
- Per far scivolare le clip selezionate di un fotogramma a destra:
  - Premete Alt+Maiusc+Freccia destra (Windows).
  - Premete Comando+Opzione+Freccia destra (Mac OS).

Per ulteriori informazioni sullo scivolamento delle clip mediante scelte rapide da tastiera, guardate questo video di Todd Kopriva e video2brain.

Quando si esegue un montaggio con scivolamento mediante scelte rapide da tastiera, è utile che la testina di riproduzione si trovi sulla clip da far scivolare in modo da poter vedere il risultato del montaggio con scivolamento. Potete utilizzare questo metodo per allineare un'azione video con un cue audio.

Realizzare un montaggio con slittamento

Il montaggio con slittamento sposta una clip nel tempo tagliando le clip adiacenti per compensare lo spostamento. Quando trascinate una clip verso sinistra o destra con lo strumento montaggio con slittamento, il punto di stacco della clip precedente e quello di attacco della successiva verranno tagliati di un numero di fotogrammi pari a quello dello spostamento della clip. I punti di attacco e stacco della clip, quindi la sua durata, non cambiano.



Esempio di montaggio con slittamento: una clip viene trascinata verso sinistra così da iniziare in un punto anteriore nella sequenza; la clip precedente viene così accorciata e quella successiva allungata.

1. Selezionate lo strumento montaggio con slittamento ⇹.
2. Posizionate il puntatore sulla clip che volete correggere e trascinate verso sinistra per anticipare il punto di stacco della clip precedente e il punto di attacco della clip seguente oppure verso destra per posticiparli.

Quando rilasciate il pulsante del mouse, Premiere Pro aggiorna i punti di attacco e stacco delle clip adiacenti, mostra il risultato nel monitor Programma e mantiene inalterata la durata della clip e della sequenza. L'unica modifica apportata alla clip spostata riguarda la sua posizione nella sequenza.

Montaggio con slittamento di una clip mediante scelte rapide da tastiera

Potete usare delle scelte rapide da tastiera per effettuare il montaggio con slittamento di una clip in una timeline. Selezionate una o più clip ed effettuate le seguenti operazioni:

- Per far slittare le clip selezionate di cinque fotogrammi a sinistra:
  - Premete Alt+Maiusc+, (Windows).
  - Premete Opzione+Maiusc+, (Mac OS).
- Per far scorrere le clip selezionate di un fotogramma a sinistra:
  - Premete Alt+, (Windows).
  - Premete Opzione+, (Mac OS).
- Per far scorrere le clip selezionate di cinque fotogrammi a destra:
  - Premete Alt+Maiusc+. (Windows).
  - Premete Opzione+Maiusc+. (Mac OS).
- Per far scorrere le clip selezionate di un fotogramma a destra:
  - Premete Alt+. (Windows).
  - Premete Opzione+. (Mac OS).

Per ulteriori informazioni sullo slittamento delle clip mediante scelte rapide da tastiera, guardate questo video di Todd Kopriva e video2brain.

Scostamento delle clip

In Premiere Pro CS6, potete spostare le clip in avanti o indietro nella timeline di un fotogramma alla volta oppure del numero di fotogrammi specificato per uno scostamento maggiore. Questa operazione è detta "spingere" o "scostare". Quando si scostano una o più clip, queste vengono spostate leggermente in avanti o indietro nella timeline. Quando le clip che vengono scostate si trovano accanto ad altre clip, queste vengono sovrascritte.

Per scostare le clip in Premiere Pro CS6, selezionate una o più clip ed effettuate le seguenti operazioni:

- Per scostare le clip selezionate di 5 fotogrammi a sinistra:
  - Premete Alt+Maiusc+Freccia sinistra (Windows).
  - Premete Comando+Maiusc+Freccia sinistra (Mac OS).
- Per scostare le clip selezionate di 1 fotogramma a sinistra:
  - Premete Alt+Freccia sinistra (Windows).
  - Premete Comando+Freccia sinistra (Mac OS).
- Per scostare una clip di 5 fotogrammi a destra:
  - Premete Alt+Maiusc+Freccia destra (Windows).
  - Premete Comando+Maiusc+Freccia destra (Mac OS).
- Per scostare le clip selezionate di 1 fotogramma a destra:
  - Premete Alt+Freccia destra (Windows).
  - Premete Comando+Freccia destra (Mac OS).

Per ulteriori informazioni sullo scostamento delle clip mediante scelte rapide da tastiera, guardate questo video di Todd Kopriva e video2brain.

Realizzazione di montaggi con taglio a L

Potete creare un montaggio con taglio scollegando il video dall'audio di clip adiacenti comprese in una sequenza e quindi tagliando l'audio dal video in modo che il video di una clip si sovrapponga all'audio dell'altra. In genere, per questa operazione viene utilizzato un montaggio senza scarto (o montaggio esteso).

Quando premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per iniziare un montaggio senza scarto, il video e l'audio vengono temporaneamente scollegati, facilitando la realizzazione di un montaggio con taglio a L (taglio a L o taglio a J).

Torna all'inizio

Operazioni in modalità taglio (CS6)

In Premiere Pro CS6, la modalità taglio indica lo stato in cui il Monitor programma si trova in una configurazione speciale di modalità taglio. Utilizzando determinate scelte rapide da tastiera, pulsanti e la riproduzione con i tasti J-K-L è possibile eseguire un'operazione di taglio, come un montaggio con o senza scarto. Questi comportamenti rientrano nelle operazioni di taglio dinamico. Il taglio nella timeline può essere utilizzato per diversi scopi e potete utilizzarlo per effettuare operazioni di taglio dinamico. Tuttavia per regolare con precisione un punto di montaggio conviene usare la modalità taglio. Mentre lavorate in modalità taglio, potete aggiungere o sottrarre fotogrammi dal punto di montaggio mentre la zona di

montaggio viene riprodotta in ciclo continuo in modo dinamico.

Per informazioni sulle operazioni di scorrimento con i tasti J-K-L,vedete questa pagina nell'Aiuto di Premiere Pro.

Scoprite come velocizzare il flusso di lavoro di taglio in Premiere Pro CS6 con i tasti J-K-L in questo video di Maxim Jago e Learn by Video.

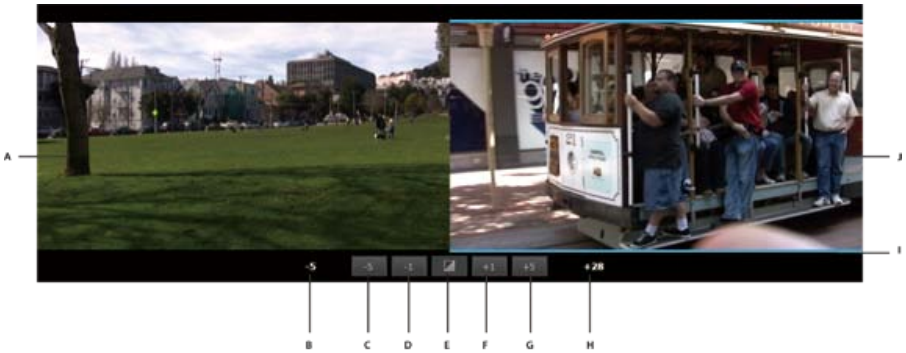
Nota: *per regolare il montaggio, non è necessario effettuare la riproduzione in ciclo continuo in modalità taglio. Alcuni editor preferiscono mettere in pausa la riproduzione, quindi fare clic sui pulsanti o utilizzare le scelte rapide da tastiera J-K-L, e riprendere successivamente la riproduzione in ciclo continuo.*

Gli editor utilizzano la modalità taglio per attività quali l'ottimizzazione dei dialoghi, l'impostazione del ritmo in una scena di inseguimento o la creazione di montaggi con taglio.

Interfaccia di modalità taglio

Nel Monitor programma si attivano automaticamente alcuni pulsanti e altre voci di interfaccia utente per mostrare una visualizzazione a due schermate semplificata quando è in modalità taglio. Si ritorna alla configurazione standard del Monitor programma quando la modalità taglio viene disattivata.

Nel Monitor programma, il video viene riprodotto in una configurazione a due schermate, che si espandono e coprono temporaneamente entrambi i lati sinistro e destro con una singola vista del video. I pulsanti di taglio e i contatori di navigazione si trovano direttamente sotto il video. Tutte le tracce video della sequenza vengono composte insieme e l'audio ascoltato durante la riproduzione comprende tutte le tracce audio della sequenza mixate insieme. La testina di riproduzione esegue un ciclo nella timeline durante la riproduzione in modo da visualizzare l'intervallo di tempo riprodotto.



A. *Punto di montaggio in chiusura* ***B.*** *Contatore spostamento stacco* ***C.*** *Taglia all'indietro molti* ***D.*** *Taglia all'indietro* ***E.*** *Aggiungi transizione predefinita* ***F.*** *Taglia in avanti* ***G.*** *Taglia in avanti molti* ***H.*** *Contatore spostamento attacco* ***I.*** *Indicatore del tipo di taglio* ***J.*** *Punto di montaggio in apertura*

Attivazione della modalità taglio

Prima di passare alla modalità taglio, può essere utile selezionare uno o più punti di montaggio con uno strumento di taglio nella timeline. Questi punti di montaggio selezionati vengono mantenuti nella modalità taglio. Potete anche passare alla modalità taglio senza selezionare alcun punto di montaggio.

Per attivare la modalità taglio, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Sequenza > Montaggio con ritaglio (o premete " T").

  Se è presente una selezione di punti di montaggio attiva, la testina di riproduzione passa al punto di montaggio più vicino selezionato. Se non è selezionato alcun punto di montaggio, la testina di riproduzione si sposta automaticamente al punto di montaggio più vicino nelle tracce di destinazione. I punti di montaggio sono selezionati nelle tracce di destinazione con il tipo di taglio impostato su un montaggio senza scarto a prescindere dallo strumento attualmente attivo. Se il Monitor programma è già in modalità taglio, premete il tasto T per disattivare la modalità taglio.

- Fate doppio clic su un punto di montaggio con gli strumenti selezione, montaggio con scarto o montaggio senza scarto nella timeline.
- Selezionate uno o più punti di montaggio tenendo premuto il tasto Maiusc oppure trascinando con gli strumenti montaggio con scarto e montaggio senza scarto, spostando la testina al punto di montaggio più vicino selezionato e impostando il monitor Programma nella modalità taglio con il tipo di taglio dello strumento.

Ora potete tagliare le clip in modalità taglio. Per iniziare, vedete Revisione dei tagli.

Quando fate doppio clic su un punto di montaggio già selezionato, verificate di utilizzare lo stesso strumento e gli stessi tasti modificatori usati inizialmente per selezionare il punto di montaggio, poiché con il primo clic si riseleziona il punto di montaggio in base alle regole di selezione standard. Il Monitor programma viene visualizzato automaticamente in modalità taglio.

Nella timeline potete selezionare ulteriori punti di montaggio nella stessa sequenza e mantenere la modalità taglio. Potete inoltre apportare modifiche nella timeline, ad esempio eseguire lo zoom in/out, scorrere, o modificare l'altezza della traccia, sempre restando in modalità taglio. Se la modalità taglio è già attiva, potete utilizzare le scelte rapide da tastiera per Vai al punto di montaggio successivo e Vai al punto di montaggio

precedente e selezionare nuovi punti di montaggio, senza disattivarla. Se la modalità taglio non è attiva, con le scelte rapide potrete spostare la testina invece di selezionare i punti di montaggio.

Per uscire dalla modalità taglio, vedete Uscire dalla modalità taglio.

Revisione dei tagli

Per esaminare i tagli attualmente applicati mentre è attiva la selezione dei punti di montaggio e vi trovate in modalità taglio, premete il pulsante Riproduci o la barra spaziatrice. La riproduzione viene eseguita in ciclo continuo con i punti di montaggio attualmente selezionati, da un tempo di preroll specificato prima del punto di montaggio iniziale a un tempo di postroll specificato dopo l'ultimo punto di montaggio. Le impostazioni di preroll e postroll vengono definite in Modifica > Preferenze > Riproduzione (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Riproduzione (Mac OS).

Per interrompere la riproduzione, premete di nuovo il pulsante Riproduci o il tasto di scelta rapida e la testina di riproduzione viene spostata sul punto di montaggio più vicino selezionato all'interruzione.

Taglio dinamico con i tasti J-K-L

In modalità taglio, potete usare combinazioni delle tre scelte rapide da tastiera shuttle (J-K-L) per riprodurre le clip ed eseguire un taglio in base alla posizione della testina di riproduzione quando questa viene interrotta. Per informazioni sull'uso delle scelte rapide da tastiera per lo scorrimento, consultate Utilizzo dei tasti J, K e L per scorrere il video.

Il tipo di punto di montaggio in corrispondenza della testina viene utilizzato per determinare quale lato è riprodotto. Per Stacco taglio con scarto e Stacco taglio la riproduzione avviene nella vista sul lato sinistro. Per Attacco taglio con scarto e Attacco taglio la riproduzione avviene nella vista sul lato destro. Per un montaggio senza scarto, vengono riprodotti entrambi i lati.

Se raggiungete il limite multimediale di taglio (niente più parti iniziali o finali), la riproduzione viene messa in pausa ma il taglio non viene eseguito fino a quando non interrompete esplicitamente la riproduzione con la scelta rapida Shuttle fermo. Questa tecnica consente di eseguire la riproduzione, un singolo passaggio o lo shuttle nella direzione opposta fino a individuare l'esatto fotogramma per il taglio.

Potete tagliare in modo dinamico il metraggio di un fotogramma alla volta utilizzando i tasti di scelta rapida J-K-L. Selezionate prima il punto di montaggio, tenete premuto il tasto K e quindi premete il tasto J o L.

Miglioramento dei tagli in modalità taglio

Durante la riproduzione in modalità taglio con Riproduci (che inizia la riproduzione in ciclo), potete apportare ulteriori modifiche ai punti di montaggio selezionati mediante i pulsanti o le scelte rapide da tastiera. Ogni volta che viene riprodotta la ripresa, potete modificare il taglio facendo clic sui pulsanti o premendo le relative scelte rapide da tastiera. Ogni taglio eseguito viene applicato immediatamente nella sequenza. Le modifiche sono aggiornate nella timeline, anche se la modifica risultante verrà visualizzata solo nel Monitor programma al ciclo successivo. Continuate a effettuare regolazioni ed esaminare la modifica finché non siete soddisfatti del taglio.

Continuate con il taglio del punto di montaggio successivo utilizzando le scelte rapide Vai a punto di montaggio successivo o Vai a punto di montaggio precedente (i tasti Freccia su e Freccia giù) oppure, se avete terminato, interrompete la riproduzione.

Usate le seguenti tecniche per perfezionare il taglio:

- Usate i pulsanti Taglia in avanti e Taglia all'indietro per eseguire il taglio di un fotogramma alla volta. Per tagliare in avanti o indietro di un fotogramma alla volta potete usare le seguenti scelte rapide da tastiera:
  - Premete Ctrl+Freccia sinistra per tagliare indietro. Premete Ctrl+Freccia destra per tagliare in avanti (Windows).
  - Premete Opzione+Freccia sinistra per tagliare indietro. Premete Opzione+Freccia destra per tagliare in avanti (Mac OS).
- Usate i pulsanti Taglia in avanti e Taglia all'indietro per eseguire un taglio di più fotogramma alla volta. Per tagliare in avanti o indietro di più fotogramma alla volta potete usare le seguenti scelte rapide da tastiera:
  - Premete Ctrl+Maiusc+Freccia sinistra per tagliare indietro. Premete Ctrl+Maiusc+Freccia destra per tagliare in avanti (Windows).
  - Premete Opzione+Maiusc+Freccia sinistra per tagliare indietro. Premete Opzione+Maiusc+Freccia destra per tagliare in avanti (Mac OS).
- Utilizzate gli input di scostamento premendo "+" o "-" dal tastierino numerico per tagliare secondo lo scostamento numerico specificato.
- Usate il pulsante Applica transizioni predefinite alla selezione per aggiungere transizioni audio e video predefinite al punto di montaggio.
- Per modificare i tagli durante la riproduzione, utilizzate i comandi Modifica > Annulla e Ripristina o le relative scelte rapide.

Un flusso di lavoro tipico di montaggio implica prima l'assemblaggio della sequenza mediante l'inserimento e la sostituzione dei montaggi. Quindi, migliorate i tagli passando da un montaggio all'altro in modalità taglio, utilizzando le scelte rapide.

Strumenti di taglio in modalità taglio

Nell'interfaccia in modalità taglio, quando la riproduzione è in pausa, potete trascinare qualsiasi strumento di taglio, compreso lo strumento selezione, su una clip per tagliarla. Se trascinate su una delle due clip, viene effettuato un taglio con scarto. Se trascinate tra le due clip, viene

effettuato un taglio senza scarto. Se trascinate sulla clip in uscita con lo strumento selezione e tenendo premuto con il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), viene eseguito un layout regolare su quel lato del montaggio. Se trascinate sulla clip in entrata tenendo premuto lo stesso tasto modificatore, viene eseguito un layout regolare su quel lato del montaggio.

Il comportamento di trascinamento sulle clip in modalità taglio sul punto di montaggio è uguale al comportamento degli strumenti di taglio nella timeline. Trascinando verso sinistra si taglia all'indietro, trascinando verso destra si taglia in avanti.

Annullare la modalità taglio

La modalità taglio richiede che sia selezionato almeno un punto di montaggio e che la testina di riproduzione sia posizionata in corrispondenza di uno dei punti di montaggio selezionati. Qualsiasi azione che cancella la selezione dei punti di montaggio o sposta la testina da un punto di montaggio annulla la modalità taglio.

Per annullare la modalità taglio, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sulla timeline.
- Usate il comando di menu Sequenza > Montaggio con ritaglio oppure premete il tasto T.
- Chiudete il Monitor programma tramite una voce di menu, una scelta rapida da tastiera o un'operazione dal pannello dell'area di lavoro.
- Fate scorrere la testina di riproduzione oppure utilizzate qualsiasi comando di navigazione di Monitor programma o Timeline in grado di spostare il punto di montaggio selezionato, ad esempio Un passo avanti o Un passo indietro.
- Selezionate o trascinate le clip, oppure selezionate o modificate qualsiasi altro oggetto nella timeline.
- Passate a un'altra sequenza.

Scelte rapide da tastiera per la modalità taglio

- La scelta rapida da tastiera Alterna Riproduci/Stop consente di avviare o interrompere la riproduzione. È disponibile quando è attiva la modalità taglio e impostata automaticamente sul tasto Barra spaziatrice.
- Usate le scelte rapide Taglia in avanti e Taglia all'indietro per eseguire il taglio di un fotogramma alla volta.
- Usate le scelte rapide Taglia in avanti molti e Taglia all'indietro molti per eseguire il taglio in base al numero di fotogrammi impostato con Scostamento taglio grande (il valore predefinito è pari a 5 fotogrammi). È possibile modificare il valore di Scostamento taglio grande in Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS).

Taglio e pannello Cronologia

Il pannello Cronologia mostra ciascuna regolazione di taglio come una singola voce, utilizzando la tastiera, facendo clic su uno dei pulsanti oppure utilizzando i tasti di scelta rapida J-K-L. L'attivazione o l'annullamento della modalità taglio non modifica le voci nel pannello Cronologia, pertanto potete ancora annullare una o più modifiche di taglio apportate durante una sessione di modalità taglio.

Montaggio con scivolamento e slittamento in modalità taglio

Poiché si possono selezionare più punti di montaggio per il taglio su una singola traccia, è possibile configurare montaggi con scivolamento o slittamento scegliendo una coppia di punti di montaggio con scarto opposti sulla stessa traccia. Dopo aver configurato i punti di montaggio, potete utilizzare le scelte rapide da tastiera per completare il taglio nella timeline o in modalità taglio. Se selezionate i punti di montaggio tenendo premuto il tasto Maiusc, potete fare scivolare o slittare più clip alla volta.

Montaggio con scivolamento in modalità taglio

Per informazioni sul montaggio con lo strumento scivolamento, vedete Realizzazione di un montaggio con scivolamento.

Per eseguire un montaggio con scivolamento tramite le scelte rapide da tastiera, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate lo strumento montaggio con scarto.
2. Fate clic sui punti di montaggio in corrispondenza dei punti di attacco e stacco della clip. Scegliete un punto Attacco taglio, seguito da Stacco taglio.
3. Passate alla modalità taglio premendo Maiusc+T (Windows) o Comando+T (Mac OS), quindi usate le scelte rapide da tastiera o i pulsanti per eseguire un montaggio con scivolamento durante la riproduzione in ciclo continuo.

Potete usare questa tecnica anche nella timeline. Premete le scelte rapide da tastiera per Taglia in avanti o Taglia all'indietro oppure utilizzate il tastierino numerico.

Montaggio con slittamento in modalità taglio

Per informazioni sul montaggio con lo strumento slittamento, vedete Realizzazione di un montaggio con slittamento.

Per effettuare lo slittamento di un punto di montaggio in modalità taglio, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate lo strumento montaggio con scarto.
2. Fate clic sui punti di montaggio in corrispondenza dei punti di attacco e stacco della clip. Scegliete un punto Stacco taglio, seguito da Attacco taglio.
3. Passate alla modalità taglio premendo Maiusc+T (Windows) o Comando+T (Mac OS), quindi usate le scelte rapide da tastiera

o i pulsanti per eseguire un montaggio con slittamento durante la riproduzione in ciclo continuo.

Potete usare questa tecnica anche nella timeline. Premete le scelte rapide da tastiera per Taglia in avanti o Taglia all'indietro oppure utilizzate il tastierino numerico.

Taglio asimmetrico

In Premiere Pro CS6, è possibile eseguire un taglio asimmetrico sia nella timeline che in modalità taglio. Si verifica un taglio asimmetrico quando è selezionata una combinazione di punti Attacco taglio con scarto e Stacco taglio con scarto su tracce diverse, con un punto di montaggio selezionato per traccia. Se sono selezionati più punti di montaggio per traccia, tutti i punti di montaggio si spostano nella stessa direzione.

La durata del taglio la stessa su tutte le tracce per ciascuna operazione di taglio asimmetrico, ma la direzione di taglio a sinistra o a destra di ciascun punto di montaggio può variare.

- La direzione primaria di taglio determina il punto principale di montaggio. Potete determinare la direzione primaria di taglio facendo clic su uno strumento o un pulsante, oppure tramite le scelte rapide da tastiera; tale direzione è la stessa su tutte le tracce per ogni punto di montaggio corrispondente al tipo di taglio principale.
- I punti di montaggio che non corrispondono al tipo principale eseguono il taglio nella direzione opposta. Consultate Specificazione della direzione primaria per i tagli asimmetrici nella timeline per informazioni su come si determina il punto di montaggio principale per un taglio asimmetrico.

La direzione dello spostamento delle clip finali a destra o a sinistra è uguale in tutte le tracce, consentendo così di mantenere le tracce sincronizzate. Lo spostamento è dovuto al fatto che la fine delle clip tagliate si sposta in una direzione diversa per un punto di montaggio Attacco taglio con scarto rispetto a Stacco taglio con scarto.

Ad esempio, se si trascina un punto di montaggio a destra di dieci fotogrammi con lo strumento montaggio con scarto, vengono aggiunti dieci fotogrammi agli altri punti di montaggio impostati come Stacco taglio con scarto. Viceversa, vengono sottratti dieci fotogrammi dai punti di montaggio impostati come Attacco taglio con scarto.

Nota: questi punti di montaggio in realtà non si spostano, ma mostrano più materiale iniziale della clip. Le clip finali su tutte le tracce vengono spostate a destra di dieci fotogrammi.

Le combinazioni di Attacco taglio e Stacco taglio non vengono considerate asimmetriche anche se il lato del punto di montaggio è diverso, perché il movimento del punto di montaggio avviene sempre nella stessa direzione e non si verifica lo spostamento delle clip finali.

Specificazione della direzione primaria per i tagli asimmetrici nella timeline

Per i tagli asimmetrici eseguiti con il mouse nella timeline, la direzione principale si applica al punto di montaggio trascinato. Se selezionate un punto di montaggio e trascinate, quest'azione determina la direzione e il tipo principale di taglio. Ad esempio, se fate clic con il mouse per configurare un attacco taglio con scarto su Video 1 e trascinate a sinistra, i punti di montaggio Attacco taglio con scarto selezionati su qualsiasi traccia eseguono il taglio a sinistra, mentre tutti i punti di montaggio Stacco taglio con scarto lo esegue a destra.

Quando usate le scelte rapida da tastiera per tagliare nella timeline, il tipo principale di taglio dipende dall'operazione in modalità taglio o dal trascinamento con il mouse precedente, se il punto di montaggio è ancora selezionato. Se il punto di montaggio non è più selezionato (o non avete mai utilizzato la modalità taglio o il mouse per tagliare con il tipo principale), viene utilizzato come tipo principale il punto di montaggio della traccia video con il numero superiore e un punto di montaggio selezionato oppure quello della traccia audio con il numero inferiore se sono selezionati solo punti di montaggio audio. La direzione è specificata dalla scelta rapida da tastiera specifica.

Torna all'inizio

Operazioni con il monitor Ritaglio

Il monitor Ritaglio visualizza i punti di attacco e stacco di una clip in corrispondenza di un taglio per consentire di visualizzare con precisione i fotogrammi che si stanno tagliando. Il monitor sinistro mostra la clip in chiusura alla sinistra del punto di montaggio, mentre il monitor destro mostra la clip in apertura a destra.

Aprire o chiudere il monitor Ritaglio

- Per aprire il monitor Ritaglio, scegliete Finestra > Monitor ritaglio.
- Per aprire il Monitor ritaglio, premete il tasto T.

  Quando premete il tasto T o scegliete il comando di menu per aprire il Monitor ritaglio, viene selezionato il punto di montaggio più vicino e il pannello si apre.
- Per aprire il monitor Ritaglio in Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, scegliete Sequenza > Montaggio con ritaglio.
- Per chiudere il monitor Ritaglio, fate clic sulla relativa casella di chiusura ❌.

Nota: *La scelta rapida da tastiera "T" in Premiere Pro CS6 avvia la modalità taglio invece del Monitor ritaglio.*

Visualizzare il punto di montaggio da tagliare

1. Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.

2. Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.

Visualizzare in anteprima il montaggio nel monitor Ritaglio

- Per visualizzare in anteprima il montaggio una volta, fate clic sul pulsante Anteprima del punto di montaggio.
- Per visualizzare ripetutamente l'anteprima, fate clic sul pulsante Ciclo continuo.

Annullare un montaggio

- Premete Ctrl+Z (Windows) o Comando-Z (Mac OS) oppure usate la palette Cronologia.

Impostare le preferenze di taglio

Potete impostare il numero di fotogrammi da tagliare quando utilizzate il pulsante Taglio serie di fotogrammi a sinistra -5 o Taglio serie di fotogrammi a destra +5.

- Scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS).

Realizzare un montaggio senza scarto con il monitor Ritaglio

1. Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.
2. Fate clic nella casella Blocco sincronizzazione nell'intestazione di qualsiasi traccia che desiderate spostare quando viene effettuato il montaggio senza scarto.
3. In una timeline, posizionate la testina di riproduzione sul punto di montaggio. Verrà visualizzato il punto di montaggio nel Monitor ritaglio.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Posizionate il puntatore tra le immagini video per trasformarlo nello strumento montaggio senza scarto, quindi trascinate verso sinistra o destra.
   - Trascinate il codice di tempo centrale verso sinistra o destra.
   - Trascinate il jog centrale verso sinistra o destra.
   - Fate clic sul codice di tempo tra le visualizzazioni, digitate un numero di codice di tempo valido per tagliare i bordi di tutte e due le clip in quel fotogramma, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
   - Selezionate il numero sopra il jog centrale, digitate un numero negativo per tagliare entrambe le clip a sinistra o positivo per tagliare entrambe le clip a destra, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
   - Fate clic sul pulsante che corrisponde al numero di fotogrammi su cui intendete effettuare il montaggio. I pulsanti –1 e –5 tagliano entrambe le clip a sinistra; i pulsanti +1 e +5 tagliano entrambe le clip a destra.

   Nota: *per impostazione predefinita, il taglio in serie è pari a 5 fotogrammi, ma potete impostarlo su qualsiasi numero, specificandolo nelle preferenze di taglio. Scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS).*

Realizzare un montaggio con scarto con il monitor Ritaglio

1. Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.
2. Fate clic nella casella Blocco sincronizzazione nell'intestazione di qualsiasi traccia che desiderate spostare quando viene effettuato il montaggio con scarto.
3. In una timeline, posizionate la testina di riproduzione sul punto di montaggio. Verrà visualizzato il punto di montaggio nel Monitor ritaglio.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Posizionate il puntatore sull'immagine di sinistra o di destra in modo da ottenere l'icona di taglio dello stacco o dell'attacco, quindi trascinate verso sinistra o destra per effettuare un montaggio con scarto sulla clip corrispondente.
   - Trascinate la visualizzazione del codice di tempo sotto l'immagine di sinistra o di destra per tagliare la clip corrispondente.
   - Trascinate il jog di sinistra o di destra per tagliare la clip corrispondente.
   - Trascinate l'icona Stacco nel righello temporale della visualizzazione di sinistra o l'icona Attacco nel righello temporale della visualizzazione di destra.

- Trascinate il numero di codice di tempo Spostamento stacco o Spostamento attacco verso sinistra o destra per effettuare un montaggio con scarto sulla clip corrispondente.
- Fate clic sul codice di tempo della clip di sinistra (per lo stacco della clip di sinistra) o sul codice di tempo della clip di destra (per l'attacco della clip di destra), digitate un numero di codice di tempo valido per tagliare la clip corrispondente in quel fotogramma, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Fate clic sul valore Spostamento stacco (per lo stacco della clip di sinistra) o Spostamento attacco (per l'attacco della clip di destra), digitate un numero negativo per tagliare a sinistra o positivo per tagliare a destra, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Franklin McMahon mostra gli strumenti di montaggio con scarto, senza scarto, con scivolamento e con slittamento in questo video sul sito Web di Layers Magazine.

Nota: *In Premiere Pro CS6 il Monitor ritaglio è disponibile in Finestra > Monitor ritaglio, ma non funziona con i punti di montaggio selezionati nella timeline. Il Monitor ritaglio è ancora utile per tagliare la forma d'onda dell'audio e offre un metodo per tagliare e controllare una traccia singola. Tuttavia, la modalità taglio di Premiere Pro CS6 è un ambiente migliore per le operazioni di taglio rispetto al Monitor ritaglio.*

Torna all'inizio

Tagliare mediante la funzione Analisi discorso

Per selezionare una porzione di una clip master, potete aggiungere dei punti di attacco e stacco al testo prodotto dalla funzione Analisi discorso. Potete inserire o sovrascrivere la porzione desiderata direttamente dalla sezione Analisi discorso del pannello Metadati.

1. Nella sezione Analisi discorso del pannello Metadati, selezionate una parola.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per impostare la parola come punto di attacco, scegliete Marcatore attacco.
   - Per impostare la parola come punto di stacco, scegliete Marcatore stacco.

   I punti di attacco vengono impostati all'inizio delle parole e i punti di stacco alla fine delle parole. L'intervallo compreso tra il punto di attacco e quello di stacco viene evidenziato nella sezione Analisi discorso del pannello Metadati.

Risorse online per il Monitor ritaglio

- Questo collegamento rinvia alla sezione dedicata alle scelte rapide per il pannello Monitor ritaglio.
- Consultate l'esercitazione Learning the Tools 5: The Trim Monitor (Gli strumenti 5: il monitor Ritaglio) di Andrew Devis disponibile sul sito Web Creative COW.
- Consultate l'esercitazione Learning the Tools 1: Trim & Ripple Edit (Gli strumenti 1: montaggio con scarto e senza scarto) di Andrew Devis disponibile sul sito Web Creative COW.
- In questa esercitazione video Karl Soule mostra come usare il monitor Ritaglio in Adobe Premiere Pro.
- Per ulteriori informazioni su come tagliare le clip nel monitor Ritaglio, leggete questa sezione tratta da An Editor's Guide to Premiere Pro di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.
- In questo video, Paul Joy mostra alcune scelte rapide da tastiera per il monitor Ritaglio e spiega perché si tratta di funzioni importanti per i clienti.
- Aggiunta di clip alle sequenze

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Modifica di sequenze multicamera (CS6)

Il montaggio multicamera
Contrassegnare le clip per la sincronizzazione
Creare una sequenza sorgente multicamera
Attivazione dell'audio nella sequenza sorgente multicamera
Mappatura dell'audio da traccia singola in una sequenza sorgente multicamera
Creare una sequenza di destinazione multicamera
Il Monitor multicamera
Visualizzare il Monitor multicamera
Registrare i montaggi multicamera
Riprodurre clip multicamera nidificate nel Monitor programma
Riprodurre le clip nel Monitor multicamera
Modificare un'inquadratura di videocamera
Utilizzo del comando Taglia su per più videocamere
Ri-registrazione di una sequenza di destinazione multicamera
Regolare i montaggi multicamera in un pannello Timeline
Inserire o sovrascrivere le clip in una sequenza multicamera

Torna all'inizio

Il montaggio multicamera

Potete usare il Monitor multicamera per montare metraggio da più videocamere, simulando il passaggio in diretta da una videocamera a un'altra. In una sessione di montaggio multicamera è possibile utilizzare qualsiasi tipo di file multimediale, comprese riprese da videocamere, fotocamere DSLR e immagini fisse.

In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti era possibile utilizzare solo quattro diverse inquadrature di videocamera. In Premiere Pro CS6, potete effettuare il montaggio utilizzando tutte le videocamere che il sistema è in grado di riprodurre. Potete aggiungere più clip per traccia per inserire le interruzioni videocamera. Oltre alla possibilità di usare più di inquadrature, è anche diventato molto più semplice impostare una sequenza sorgente multicamera.

Per impostazione predefinita, alle prime nove videocamere vengono assegnate le scelte rapide da tastiera dei primi nove tasti numerici. Potete premere i tasti numerici per cambiare videocamera durante la riproduzione della sequenza multicamera. Potete inoltre utilizzare le scelte rapide da tastiera per modificare le inquadrature dopo aver completato il montaggio multicamera. Vedete Modificare un'inquadratura di videocamera.

Potete anche tagliare su una nuova inquadratura di videocamera in una sequenza multicamera. Questa azione consente di creare un punto di montaggio e, contemporaneamente, di cambiare inquadratura. Il taglio su una nuova inquadratura viene eseguito, di solito, dopo aver realizzato un montaggio multicamera. Questa operazione è utile per l'aggiunta di una rotazione B o di una ripresa in controcampo. Premete il tasto modificatore Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e i tasti numerici. Vedete Utilizzo del comando Taglia su per più videocamere.

Per selezionare e cambiare videocamere la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera offre 16 scelte rapide assegnabili.

Nota: *le prestazioni per il montaggio multicamera dipendono dal formato e il sistema deve disporre di sufficiente larghezza di banda di archiviazione per il numero di videocamere in uso.*

In questa esercitazione video di Richard Harrington e Lynda.com vengono mostrati i miglioramenti al processo di montaggio multicamera, che offre la possibilità di avere più inquadrature della videocamera e un monitor sorgente multicamera dinamico. Inoltre, vengono condivise alcune considerazioni sul computer da tenere presenti durante il montaggio di un metraggio multicamera.

Esercitazione video: miglioramenti apportati alla funzione Multicamera

Questo video di Todd Kopriva e video2brain illustra quanto sia facile creare una nuova sequenza multicamera e passare a diversi angoli videocamera in Premiere Pro CS6... Altro

http://www.video2brain.com/en/lessons/multica...

di Todd Kopriva
http://blogs.adobe.com/pre...

Todd Kopriva è Product Manager per Customer Advocacy and Community Engagement per i prodotti per video digitale presso Adobe Systems, Inc.

Contribuite anche voi con le vostre conoscenze in Adobe Community Help

Per assemblare i file multimediali multicamera, selezionate le clip video e clip audio contrassegnate e quindi sincronizzatele in una sequenza

sorgente multicamera. Potrete quindi modificare tale sequenza sorgente multicamera per ottenere una sequenza di destinazione. Il monitor Multicamera consente di effettuare il montaggio della sequenza di destinazione.

Prima di effettuare il montaggio di una sequenza multicamera, è importante che tutte le videocamere abbiano un punto di sincronizzazione comune. Durante le riprese per una produzione multicamera:

- Accertatevi che con per videocamera venga registrato un punto di sincronizzazione. Ad esempio, riprendete un ciak con tutte le videocamere allo stesso tempo, utilizzando un flash.
- Per garantire la sincronizzazione, fate in modo che la registrazione sia continuativa.

Una volta acquisito o assimilato il metraggio in Premiere Pro, il flusso di lavoro seguente consente di effettuarne il montaggio:

1. Contrassegnate le clip per la sincronizzazione.

Contrassegnate il punto di sincronizzazione con punti di attacco e stacco, marcatori di clip oppure riassegnatelo in corrispondenza di un determinato codice di tempo per ciascuna videocamera. Vedete Contrassegnare le clip per la sincronizzazione.

Se le clip sono state sincronizzate tramite codice di tempo (jam-synched) sul luogo della ripresa, non è necessario contrassegnare le clip per la sincronizzazione.

2. Create la sequenza multicamera sorgente.

Una sequenza multicamera sorgente contiene le clip sincronizzate su tracce diverse. Consultate Creazione di una sequenza multicamera sorgente.

3. Create la sequenza multicamera di destinazione.

Effettuate il montaggio della sequenza multicamera sorgente per ottenere la sequenza di destinazione. Per creare la sequenza di destinazione, effettuate il montaggio della sequenza multicamera sorgente in una nuova sequenza, quindi attivate la sequenza multicamera sorgente nella sequenza di destinazione per il montaggio multicamera. Vedete Creare una sequenza di destinazione multicamera.

4. Registrate i montaggi multicamera.

Nel Monitor multicamera potete vedere simultaneamente il metraggio di tutte le videocamere e passare da una all'altra per scegliere il metraggio per la sequenza finale. Vedete Registrare i montaggi multicamera.

5. Regolate e rifinite i montaggi.

Dopo avere registrato il montaggio multicamera, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Potete ri-registrare la sequenza finale e sostituire le clip con metraggio proveniente da una delle altre videocamere.
- Potete effettuare il montaggio della sequenza multicamera sorgente come qualsiasi altro tipo di sequenza, con gli strumenti e le tecniche di montaggio standard, effetti, composizione con più tracce e livelli di regolazione.
- Potete cambiare le videocamere dopo la registrazione.
- Potete usare il comando Taglia su per più videocamere.

Vedete Ri-registrazione di una sequenza di destinazione multicamera e Regolare i montaggi multicamera in un pannello Timeline.

Esercitazione video: taglio multicamera in Premiere Pro CS6

Julio Cesar Roa illustra i passaggi per montare un metraggio multicamera in Premiere Pro CS6. Premiere Pro CS6 supporta un numero illimitato di inquadrature della videocamera, in base alla capacità del computer... Altro

http://vimeo.com/38573242

di Julio Cesar Roa

http://vimeo.com/user37889...

Julio Cesar Roa è un editor video di Beverly Hills nel New South Wales, in Australia.

Contribuite anche voi con le vostre conoscenze in Adobe Community Help

Torna all'inizio

Contrassegnare le clip per la sincronizzazione

Prima di creare una sequenza multicamera sorgente, è importante contrassegnare le clip per la sincronizzazione. Aprite ogni clip ed effettuate una delle seguenti operazioni in corrispondenza del punto di sincronizzazione:

- Contrassegnate un attacco in corrispondenza di un punto di sincronizzazione all'inizio di una clip. Ad esempio, contrassegnate un punto di attacco nel punto di ciak all'inizio di una clip.
- Contrassegnate uno stacco in corrispondenza di un punto di sincronizzazione alla fine di una clip. Ad esempio, contrassegnate un punto di stacco nel punto di ciak alla fine di una clip.
- Impostate un marcatore clip in corrispondenza di un punto di sincronizzazione ovunque nella clip. Ad esempio, se la clip contiene una parte di azione che può essere usata come punto di sincronizzazione (ad esempio un cue audio, un colpo di cembali, un flash della fotocamera e così via). Rinominate ogni marcatore in modo che abbiano lo stesso nome per la

sincronizzazione. Digitate lo stesso nome di marcatore clip per ciascuna clip nella finestra di dialogo Marcatore e fate clic su OK. Vedete Aggiungere marcatori nella timeline)

Per sincronizzare le clip in automatico è anche possibile utilizzare il codice di tempo. Tuttavia, il codice di tempo deve essere identico su tutte le clip. Se il codice di tempo è identico su tutte le clip da sincronizzare, non è necessario impostare i marcatori di clip per la sincronizzazione. Se nel codice di tempo sorgente usate il valore delle ore per designare la videocamera, selezionate l'opzione Ignora ore per usare solo minuti, secondi e fotogrammi per sincronizzare le clip.

Per applicare lo stesso codice di tempo a tutte le clip, potete registrare le videocamere con codice di tempo jam-synched sul posto, o modificarlo per ogni clip in Premiere Pro. Consultate Impostare manualmente il codice di tempo per una clip.

Creare una sequenza multicamera sorgente

Torna all'inizio

Dopo aver contrassegnato le clip, selezionatele nel pannello Progetto e usate il comando di menu Crea sequenza sorgente multicamera. Una finestra di dialogo consente di sincronizzare le clip e crea la sequenza multicamera sorgente. Per creare una sequenza multicamera sorgente, effettuate le seguenti operazioni:

1. Scegliete Clip > Crea sequenza sorgente multicamera.
2. Scegliete il metodo di sincronizzazione desiderato:

   Punti attacco Sincronizza le clip al punto di attacco.

   Punti stacco Sincronizza le clip al punto di stacco.

   Codice di tempo Sincronizza le clip in base a un codice di tempo specificato.

   Marcatori clip Sincronizza le clip al marcatore specificato.
3. Fate clic su OK.

   Viene creata una nuova sequenza multicamera sorgente, nello stesso raccoglitore del metraggio sorgente. L'icona di una sequenza multicamera sorgente è diversa da quella di una normale sequenza. Una volta creata la sequenza, è importante attivare l'audio nella sequenza multicamera sorgente. Consultate Attivazione dell'audio nella sequenza sorgente multicamera.

Dopo aver creato una sequenza sorgente multicamera, potete continuare ad aggiungere inquadrature da altre videocamere.

Attivazione dell'audio nella sequenza sorgente multicamera

Torna all'inizio

Per impostazione predefinita, Premiere Pro attiva solo il canale audio 1 nella sequenza sorgente multicamera. Per un flusso di lavoro per montaggio multicamera, dovete attivare manualmente ciascuna traccia audio prima di modificare la sequenza di destinazione. Per abilitare le tracce audio della sequenza sorgente multicamera, effettuate le seguenti operazioni:

1. Aprite la sequenza sorgente multicamera selezionandone l'icona nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Win) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) sull'icona e scegliete Apri nella timeline.
2. Viene aperta la timeline. Selezionate le tracce audio e attivate le altre tracce audio facendo clic sul pulsante Attiva/disattiva l'output della traccia per ogni traccia audio.
3. Dopo aver attivato tutte le tracce audio, potete chiudere la sequenza.

Mappatura dell'audio da traccia singola in una sequenza sorgente multicamera

Torna all'inizio

Se state registrando con una videocamera che registra l'audio su tracce mono separate (ad esempio una videocamera Panasonic per riprese P2), potete indirizzare queste tracce su una traccia adattata che possa gestire più tracce audio. In questo modo sarà molto più semplice gestire l'audio per il montaggio multicamera. Per indirizzare l'audio da tracce audio mono in una sequenza sorgente multicamera, effettuate le seguenti operazioni:

1. Nel pannello Progetto, selezionate le clip della sequenza sorgente multicamera.
2. Scegliete Clip > Modifica > Canali audio.
3. Si apre la finestra di dialogo Canali audio, che consente di visualizzare la posizione delle tracce. Il canale predefinito per la clip è il canale audio 1. Se l'audio principale è stato salvato su un altro canale, potete associarlo al canale audio 1. Consultate Modificare l'associazione dei canali audio sorgente per una o più clip.
4. Scegliete Formato canale > Adattato.
5. Fate clic su OK.
6. Aprite la sequenza sorgente multicamera selezionandone l'icona nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Win) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) sull'icona e scegliete Apri nella timeline.

7. Nella timeline, selezionate le tracce audio e attivate le altre tracce audio facendo clic sul pulsante Attiva/disattiva l'output della traccia per ogni traccia audio.
8. Ora che tutte le tracce audio sono attivate, potete chiudere la sequenza e procedere con il montaggio multicamera.

Creare una sequenza di destinazione multicamera

Torna all'inizio

1. Scegliete File > Nuovo > Nuova sequenza da clip.
2. La sequenza sorgente multicamera si trova ora nella sequenza di destinazione. Per il flusso di lavoro Audio segue video, la traccia audio deve essere attivata.

   Per attivare l'audio, effettuate le seguenti operazioni:

   a. Scollegate l'audio dal video selezionando le clip e scegliendo Clip > Scollega. Potete anche tenere premuto il tasto Alt (Win) o Opzione (Mac OS) e fare clic sulla porzione audio della clip.
   b. Fate clic con il pulsante destro (Win) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) sulla porzione audio della clip e scegliete Multicamera > Abilita.

   La sequenza di destinazione multicamera è ora abilitata e potete procedere con il montaggio nel monitor Multicamera. Vedete Registrare i montaggi multicamera.

Il Monitor multicamera

Torna all'inizio

Nel Monitor multicamera viene riprodotto il metraggio di ogni videocamera e viene mostrata un'anteprima della sequenza montata finale. Quando registrate la sequenza finale, fate clic sull'anteprima di una videocamera per attivarla e registrare metraggio da quella. La comparsa di un bordo giallo (per la riproduzione) o rosso (per la registrazione) indica la videocamera attiva.

Nel Monitor multicamera sono disponibili i normali controlli di avanzamento e riproduzione e le relative scelte rapide da tastiera. Il pulsante Riproduzione continua attiva la riproduzione attorno al punto di montaggio nell'anteprima, compresi tutti i fotogrammi preroll e postroll specificati nelle preferenze generali.

Nel monitor Multicamera, le clip vengono visualizzate in una griglia. La griglia viene automaticamente regolata in base al numero di tracce, con una dimensione minima di 2x2. Ad esempio, se c'è una sola traccia, la griglia multicamere è comunque da 2x2. Se sono presenti sette videocamere, la griglia è da 3x3. Se sono presenti 16 videocamere, la griglia è da 4x4.

Potete attivare e disattivare i numeri del righello temporale mediante il menu del pannello Monitor multicamera.

Potete anche usare il Monitor multicamera per cambiare inquadratura e passare a una videocamera diversa nelle sequenze di destinazione multicamera. Vedete Modificare un'inquadratura di videocamera e Utilizzo del comando Taglia su per più videocamere.

Nota: *se nel Monitor multicamera lo stesso fotogramma è visualizzato nell'anteprima estesa sia di sinistra che di destra, la clip corrente non è multicamera oppure è una clip multicamera che non è stata attivata.*

Visualizzare il Monitor multicamera

Torna all'inizio

- Selezionate la sequenza di destinazione multicamera in un pannello Timeline e scegliete Finestra > Monitor multicamera.

  Viene aperto il monitor Multicamera con le videocamere separate in una griglia.

  - Per nascondere l'anteprima della sequenza registrata e visualizzare solo le anteprime delle videocamere, deselezionate Mostra monitor anteprima dal menu del pannello Monitor multicamera.
  - Per ridimensionare il Monitor multicamera, trascinatene un bordo o un angolo.

Registrare i montaggi multicamera

Torna all'inizio

Il montaggio multicamera viene registrato in una sequenza di destinazione multicamera già assemblata. Vedete Contrassegnare le clip per la sincronizzazione, Creare una sequenza multicamera sorgente e Creare una sequenza di destinazione multicamera.

1. Selezionate la sequenza multicamera di destinazione in un pannello Timeline e scegliete Monitor multicamera dal menu Finestra.
2. Nel Monitor multicamera, fate clic sul triangolino rivolto verso il basso accanto a Video 1 per aprire il menu Seleziona traccia video. Scegliete la traccia video contenente la sequenza nidificata multicamera. Quindi fate clic sul triangolino rivolto verso il basso accanto a Audio 1 per aprire il menu Seleziona traccia audio. Scegliete la traccia audio contenente la sequenza nidificata multicamera.

   Per impostazioni predefinite queste sono impostate su Video 1 e Audio 1. In un flusso di lavoro tipico, non è necessario

modificare tali impostazioni.

3. Per registrare audio da una videocamera selezionata nella traccia audio, selezionate Audio segue video nel menu del pannello Monitor multicamera. Deselezionate questa opzione per registrare audio dalla traccia audio selezionata nella sequenza sorgente. Per impostazione predefinita, la traccia audio selezionata è la traccia 1.

   Nota: *per mantenere l'audio da più tracce simultaneamente, unite tutte le tracce desiderate in un'unica traccia nella sequenza sorgente, selezionate la traccia audio risultante e deselezionate l'opzione Audio segue video.*

4. Nel Monitor multicamera fate clic sul pulsante Attiva/Disattiva registrazione .

   Nota: *potete anche passare in modalità registrazione durante la riproduzione facendo clic sull'anteprima di una videocamera nel Monitor multicamera.*

5. Fate clic sul pulsante di riproduzione nel Monitor multicamera per avviare la riproduzione del video da tutte le videocamere.

   Il metraggio dalla videocamera attiva viene registrato nella sequenza di destinazione multicamera. Un bordo rosso indica la videocamera attiva e l'anteprima più grande mostra il contenuto della registrazione.

6. Per passare a un'altra videocamera e registrarne il contenuto, fate clic sulla relativa anteprima piccola nel Monitor multicamera.

   Potete cambiare videocamera usando una scelta rapida da tastiera. I tasti da 1 a 9 corrispondono a ciascuna videocamera. Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera sono disponibili per l'assegnazione altre scelte rapide.

7. Al termine della registrazione, fate clic sul pulsante Interrompi o Esegui registrazione per uscire dalla modalità di registrazione. Potete usare i controlli di riproduzione per visualizzare in anteprima la sequenza senza registrarci sopra.

   La sequenza di destinazione viene aggiornata in modo da mostrare i punti di montaggio con i passaggi da una videocamera all'altra. Videocamera 1 è la traccia predefinita nella sequenza di destinazione. Non si verifica alcuna registrazione e quindi non vengono creati punti di montaggio sino a quando non cambiate le videocamere. Ogni clip nella sequenza di destinazione viene etichettata con il numero di videocamera (MC1, MC2).

In alternativa, invece di usare il pulsante di registrazione o riproduzione nella sequenza, potete semplicemente spostare la testina di riproduzione fino al fotogramma desiderato e selezionare una nuova videocamera.

Riprodurre clip multicamera nidificate nel Monitor programma

Torna all'inizio

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulla sequenza multicamera nidificata in una timeline.
2. Dal menu, selezionate Multicamera e verificate che sia attivato.
3. Selezionate di nuovo Multicamera, quindi selezionate la videocamera da visualizzare nel Monitor programma.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Usate i controlli di riproduzione nel Monitor programma.
   - Usate le scelte rapide da tastiera per la riproduzione (barra spaziatrice, J, K, L).

Riprodurre le clip nel Monitor multicamera

Torna all'inizio

1. Selezionate l'intestazione della traccia video contenente le clip nella sequenza multicamera di destinazione, quindi scegliete Finestra > Monitor multicamera.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Usate i controlli di riproduzione nel Monitor multicamera.
   - Usate le scelte rapide da tastiera per la riproduzione (barra spaziatrice, J, K, L).

   La videocamera attiva è quella la cui anteprima è contornata da un bordo giallo. Se fate clic su un'anteprima, il bordo diventa rosso e iniziare a registrare il metraggio di quella videocamera nella sequenza.

Nota: *nel Monitor multicamera viene visualizzata l'anteprima solo del video di destinazione. Non vengono visualizzati gli effetti applicati alla sequenza di destinazione, mentre vengono visualizzati quelli applicati alla sequenza sorgente. Per visualizzare in anteprima una sequenza multicamera con effetti applicati alla sequenza di destinazione ed eventuali tracce video e audio aggiuntive, visualizzate in anteprima la sequenza nel monitor Programma.*

Modificare un'inquadratura di videocamera

Torna all'inizio

Se non siete soddisfatti di una particolare inquadratura dopo il montaggio di una sessione multicamera, è possibile modificarla. Effettuate le seguenti operazioni:

1. Posizionate la testina di riproduzione sul montaggio da modificare.
2. Passate alla videocamera attiva facendo clic sull'anteprima della videocamera nel Monitor multicamera. Potete anche passare a un'altra inquadratura premendo i tasti numerici.

Nota: *la registrazione inizia solo quando passate alla videocamera attiva.*

Utilizzo del comando Taglia su per più videocamere

Torna all'inizio

Potete tagliare su una nuova inquadratura in una clip dopo aver registrato un montaggio multicamera.

Per eseguire un taglio di inquadratura in una clip, posizionate la testina di riproduzione nel punto in cui desiderate tagliare. Nel Monitor multicamera, selezionate la nuova inquadratura premendo Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) sull'anteprima della videocamera, oppure premendo Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e tasti numerici.

La nuova inquadratura viene così tagliata nella sequenza multicamera.

Ri-registrazione di una sequenza di destinazione multicamera

Torna all'inizio

Se non siete soddisfatti del montaggio multicamera, potete modificare nuovamente la sequenza. Per ripristinare la sequenza di destinazione multicamera, scegliete Modifica > Annulla. Dopo il ripristino potete procedere alla ri-registrazione. Consultate Registrare i montaggi multicamera.

Regolare i montaggi multicamera in un pannello Timeline

Torna all'inizio

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per cambiare videocamera in una sequenza di destinazione multicamera, selezionate una clip nella timeline e scegliete Clip > Multi-videocamera > Videocamera [1,2,3,4].

  Per cambiare inquadratura o tagliare su una nuova videocamera seguendo altri metodi, è necessario il Monitor multicamera. Vedete Modificare un'inquadratura di videocamera e Utilizzo del comando Taglia su per più videocamere.

  - Usate uno degli strumenti di modifica standard per apportare modifiche in un pannello Timeline. Ad esempio, potete usare un taglio senza scarto per regolare i punti di montaggio.

Inserire o sovrascrivere le clip in una sequenza multicamera

Torna all'inizio

Potete effettuare montaggi in una sequenza multicamera con le clip originali provenienti dalle videocamere. Se ad esempio una videocamera ha ripreso un presentatore e un'altra uno schermo sul quale venivano proiettate diapositive, potete inframmezzare le riprese delle diapositive. Questa tecnica può offrire un'alternativa alla riregistrazione di sezioni della sequenza multicamera.

1. Fate doppio clic sulla sequenza di destinazione della multicamera in un pannello Timeline per aprirla nel monitor Sorgente.

   Come il Monitor multicamera, il monitor Sorgente mostra le anteprime dei metraggi delle riprese originali della videocamera.
2. Fate clic sulla visualizzazione per il metraggio da aggiungere alla sequenza. La visualizzazione attiva è quella circondata da un bordo giallo.
3. Scegliete la sorgente della clip che desiderate modificate (video, audio o entrambe) e trascinate la clip in un pannello Timeline o usate i pulsanti Inserisci o Sovrascrivi disponibili nel monitor Sorgente.

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Taglio delle clip (CS5.5 e versioni precedenti)

Operazioni con i punti di attacco e stacco
Operazioni con le clip audio nel monitor Sorgente
Operazioni con le clip audio nel monitor Sorgente
Taglio nella timeline (CS5.5 e versioni precedenti)
Realizzazione di montaggi con e senza scarto
Realizzare montaggi con scivolamento o slittamento
Realizzazione di montaggi con taglio a L
Operazioni con il monitor Ritaglio
Tagliare mediante la funzione Analisi discorso

Operazioni con i punti di attacco e stacco

Torna all'inizio

Il processo di impostazione dei punti di attacco e stacco della clip viene prende il nome di *marcatura*. Il primo fotogramma da includere in una sequenza viene definito contrassegnandolo come punto di attacco della clip. Quindi viene definito l'ultimo fotogramma da includere contrassegnandolo come punto di stacco. In un flusso di lavoro tipico, potete contrassegnare i punti di attacco e stacco per una clip nel Monitor sorgente.

La regolazione dei punti di attacco e stacco per una clip dopo averla già montata in una sequenza viene chiamata *taglio*. In genere, le clip vengono tagliate per regolare come verranno riprodotte in una sequenza. Ad esempio, supponiamo che mentre visualizzate il montaggio desideriate effettuare il taglio su una clip in apertura un po' prima rispetto a quanto pianificato in fase di impostazione dei marcatori sulle clip. In questo caso potete ricorrere agli strumenti di taglio di Premiere Pro.

Potete eseguire il taglio trascinando il bordo di una clip. Il "bordo" di una clip corrisponde al punto di attacco e stacco o al *punto di montaggio*. Diversi strumenti e tecniche speciali consentono di tagliare un punto di montaggio. Tali strumenti e tecniche rendono questa operazione più facile e accurata, riducendo il numero di passaggi e mantenendo l'integrità della sequenza.

È possibile regolare i tagli in una sequenza nel Monitor ritaglio. Il layout di questo monitor è simile a quello dei monitor Sorgente e Programma ma i comandi sono ottimizzati per regolare con precisione un punto di taglio tra le clip di una sequenza.

Potete tagliare le clip nel riquadro Analisi discorso del pannello Metadati, impostando i punti di attacco e stacco in corrispondenza di specifiche parole.

Sono disponibili molte scelte rapide da tastiera per il processo di taglio, ma alcune di esse non sono impostate per impostazione predefinita. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS) per impostare le scelte rapide di taglio.

Risorse online per le operazioni di taglio base in Premiere Pro

- Franklin McMahon mostra gli strumenti di montaggio con scarto, senza scarto, con scivolamento e con slittamento in questo video dal sito Web di Layers Magazine.
- Questo capitolo tratto da "Adobe Premiere Pro CS5 Classroom in a Book" descrive gli strumenti di montaggio più avanzati, compresi gli strumenti di montaggio con scarto, senza scarto, scivolamento, slittamento, asportazione ed estrazione.
- Per ulteriori informazioni su come tagliare le clip, leggete questa sezione tratta da *An Editor's Guide to Premiere Pro* di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.

Operazioni con le clip audio nel Monitor sorgente

Torna all'inizio

Far scorrere con il mouse la forma d'onda dell'audio nel Monitor sorgente

- Nel monitor Sorgente, trascinate verso sinistra o destra in qualsiasi punto della forma d'onda.

  La testina di riproduzione viene visualizzata quando fate clic e la clip audio viene riprodotta, in avanti o all'indietro, alla velocità con cui si esegue lo *scorrimento* sulla clip.

Ingrandire o ridurre la forma d'onda dell'audio nel Monitor sorgente

Potete ingrandire una forma d'onda audio nel Monitor sorgente per identificare meglio le posizioni di marcatori, punti di attacco o stacco.

1. Fate doppio clic su una clip audio nel pannello Progetto per aprirla nel Monitor sorgente.

2. Per ingrandire orizzontalmente, trascinate una delle estremità della barra di zoom orizzontale che si estende al di sopra della barra del tempo nel Monitor sorgente.

   La forma d'onda di tutti i canali e la barra del tempo si espandono o si contraggono orizzontalmente.

3. Per ingrandire verticalmente, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per ingrandire un singolo canale, trascinate una delle estremità della barra di zoom verticale che si estende accanto al righello dei decibel sul lato destro del Monitor sorgente.
   - Per ingrandire tutti i canali simultaneamente, tenete premuto Maiusc e trascinate una delle estremità della barra di zoom verticale che si estende accanto al righello dei decibel sul lato destro del Monitor sorgente.

   La forma d'onda di uno o di tutti i canali e il righello dei decibel si espandono o si contraggono verticalmente.

Tornare al livello di zoom verticale predefinito

- Fate doppio clic sulla barra di zoom verticale.

Tornare al livello di zoom verticale precedente

- Dopo essere tornati al livello di zoom predefinito, fate doppio clic sulla barra di zoom verticale.

Torna all'inizio

Operazioni con le clip nel Monitor sorgente

Il pannello Monitor sorgente presenta strumenti versatili e metodi per operare con le clip. Potete usare tali strumenti e tecniche per impostare, spostare o rimuovere i punti di attacco e stacco, spostare la testina su uno di tali punti o visualizzare in anteprima i fotogrammi nelle relative posizioni.

Per ulteriori informazioni sulle operazioni con le clip nel Monitor sorgente, in questa sezione tratta da *An Editor's Guide to Premiere Pro* di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.

Aprire una clip nel monitor Sorgente

- Per aprire una clip nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto.
  - Fate doppio clic sulla clip nel pannello Timeline.

Aprire e visualizzare le clip recenti dal Monitor sorgente

Nel Monitor sorgente potete aprire più clip alla volta. Tuttavia potete visualizzarne solo una alla volta. Le clip caricate di recente sono disponibili dal menu nella parte superiore del Monitor sorgente.

1. Nel monitor Sorgente, fate clic sul triangolino rivolto verso il basso per aprire il menu.
2. Selezionate il nome della clip da visualizzare.

   Nota: *potete impostare scelte rapide da tastiera per selezionare e chiudere le clip nel monitor Sorgente.*

Impostare i punti di attacco e stacco nel Monitor sorgente

- Per impostare i punti di attacco e stacco nel Monitor sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per impostare un punto di attacco, trascinate la testina di riproduzione fino al fotogramma desiderato. Fate clic sul pulsante Marcatore attacco oppure premete il tasto I.
  - Per impostare un punto di stacco, trascinate la testina di riproduzione fino al fotogramma desiderato. Quindi fate clic sul pulsante Marcatore stacco oppure premete il tasto O.

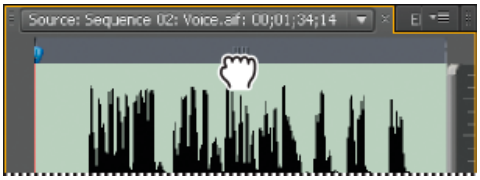
Dopo aver contrassegnato i punti di attacco e stacco, potete sempre apportare delle modifiche prima di montare la clip nella sequenza. Trascinate i punti di attacco e stacco in una nuova posizione nel righello temporale. Potete anche trascinare la testina di riproduzione in un nuovo fotogramma e utilizzare i pulsanti Marcatore attacco o Marcatore stacco per impostare nuovi punti di attacco e stacco.

Spostare insieme i punti di attacco e stacco

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per una clip video o audio, nel righello temporale del monitor Sorgente, trascinate l'impugnatura di attacco/stacco (l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco). Fate attenzione a trascinare l'area con texture, in modo da non spostare solo la testina di riproduzione.

Trascinare l'impugnatura di attacco e stacco per una clip o traccia video

- Per una clip audio, potete anche trascinare l'impugnatura di attacco e stacco o l'area ombreggiata tra i punti di attacco e stacco, sopra la forma d'onda a sinistra o a destra.



Trascinare l'impugnatura di attacco e stacco per una clip o traccia audio

I punti di attacco e stacco si spostano insieme, mantenendo costante la durata tra di essi.

Questa tecnica funziona anche per i punti di attacco e stacco di una sequenza nel Monitor programma o in un pannello Timeline.

Regolazione dei punti di montaggio nel Monitor sorgente

A volte è necessario regolare i punti di attacco e stacco dopo l'inserimento di una clip nella timeline. Se aprite una clip dalla timeline nel Monitor sorgente, potete trascinare l'impugnatura di attacco e stacco nel Monitor sorgente per impostare nuove posizioni per i punti di attacco e stacco. Questa tecnica è utile per utilizzare una sezione diversa di una clip nella timeline. In realtà, è un modo per realizzare un montaggio con scivolamento.

Nota: *gli attacchi e gli stacchi possono essere visualizzati in questo modo solo con le clip aperte nel monitor Sorgente da una sequenza.*

1. Impostate i punti di attacco e stacco nel Monitor sorgente.
2. Effettuate il montaggio della clip nella Timeline.
3. Fate doppio clic sulla clip per caricarla nel monitor Sorgente.
4. Trascinate l'impugnatura di attacco e stacco (l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco), come descritto nella sezione Spostare insieme i punti di attacco e stacco.

Passare a un punto di attacco o stacco

Potete utilizzare il monitor Sorgente per scorrere un fotogramma di una clip e il monitor Programma per scorrere il fotogramma corrente di una sequenza.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di attacco, fate clic sul pulsante Vai ad attacco .
  - Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di stacco, fate clic sul pulsante Vai a stacco .

  Nota: *per passare a un punto di montaggio successivo o precedente in una delle tracce di destinazione nella timeline, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio successivo o Vai a punto di montaggio precedente .*

Rimuovere il punto di attacco o stacco di una clip sorgente

1. Fate doppio clic su una clip nel pannello Progetto per aprirla nel Monitor sorgente.

   Nota: *le istanze di clip nella timeline non sono clip sorgente. Non è possibile rimuovere i punti di attacco e stacco dalle clip della timeline che sono state caricate nel monitor Sorgente.*

2. Scegliete uno dei seguenti tre comandi:
   - Marcatore > Cancella attacco
   - Marcatore > Cancella stacco
   - Marcatore > Cancella attacco e stacco

   Nota: *In Premiere Pro CS5 e versioni precedenti, scegliete Marcatore > Cancella marcatore clip e scegliete un'opzione per cancellare il punto di attacco, di stacco o entrambi.*

Per eliminare i punti di attacco e stacco, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic rispettivamente sul pulsante Marcatore attacco o Marcatore stacco nel monitor Sorgente.

Torna all'inizio

Taglio nella timeline (CS5.5 e versioni precedenti)

Tagliare con gli strumenti Taglio dello stacco e Taglio dell'attacco

Potete modificare il punto di attacco o stacco di una clip trascinandone il bordo in un pannello Timeline. Durante il trascinamento, nel monitor Programma viene visualizzato il punto di attacco o stacco. Una descrizione comandi visualizza il numero di fotogrammi tagliati: il valore sarà negativo se trascinate il bordo verso l'inizio della sequenza o positivo se lo trascinate verso la fine della sequenza. Non potete tagliare oltre i punti di attacco e stacco originali del metraggio sorgente.

- Fate clic sullo strumento selezione ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per modificare il punto di attacco, trascinate il bordo sinistro della clip dopo la comparsa dell'icona di taglio .
  - Per modificare il punto di stacco, trascinate il bordo destro della clip dopo la comparsa dell'icona di taglio .

Tagliare una clip

- Eseguendo i tagli in questo modo, viene modificato il punto di montaggio di una sola clip, non di quelle adiacenti. Quando eseguite un taglio con lo strumento Selezione, resta uno spazio nella timeline. Per tagliare più punti di montaggio contemporaneamente o spostare clip adiacenti, consultate Realizzazione di montaggi con e senza scarto e Realizzare montaggi con scivolamento o slittamento.

Premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate con lo strumento selezione per passare allo strumento montaggio con scarto.

Nota: *per tagliare solo una traccia di una clip collegata, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate clic con un'icona di taglio. Non è necessario tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) una volta iniziato il taglio.*

Taglio con la testina di riproduzione

Potete tagliare una clip in una sequenza nella posizione della testina di riproduzione. Tuttavia, dovete prima impostate le seguenti scelte rapide da tastiera:

- Ritaglia attacco fino a testina
- Ritaglia stacco fino a testina

Nota: *In Premiere Pro CS5.5, l'indicatore della posizione temporale corrente è stato rinominato "testina di riproduzione".*

Impostare i comandi da tastiera per tagliare con la testina di riproduzione

1. Selezionate Modifica > Personalizza uso tastiera
2. Selezionate [Personalizza] dal menu a discesa di impostazione.
3. Selezionate Applicazione dal menu a discesa dei tipi di comandi da tastiera.
4. Scorrete fino a Ritaglia attacco fino a testina e Ritaglia stacco fino a testina.
5. Impostate le scelte rapide da tastiera per Ritaglia attacco fino a testina e Ritaglia stacco fino a testina.

Ritagliare i punti di attacco o stacco fino alla testina

1. ***Nota:*** *con questa funzione di montaggio viene creato uno spazio vuoto nella sequenza.*

   Nella timeline fate clic sulla parte superiore della traccia, vicino al titolo, di una o più tracce contenenti la clip o le clip che desiderate tagliare. In tal modo, le tracce vengono contrassegnate. Potete contrassegnare le tracce video, le tracce audio o entrambe.

2. Trascinate la testina di riproduzione nella posizione di una clip in cui desiderate tagliare il punto di attacco o di stacco.

3. Usate il comando da tastiera assegnato a Ritaglia attacco fino a testina o a Ritaglia stacco fino a testina.

   Per ulteriori informazioni sul taglio con la testina di riproduzione, leggete questa sezione tratta da *An Editor's Guide to Premiere Pro* di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.

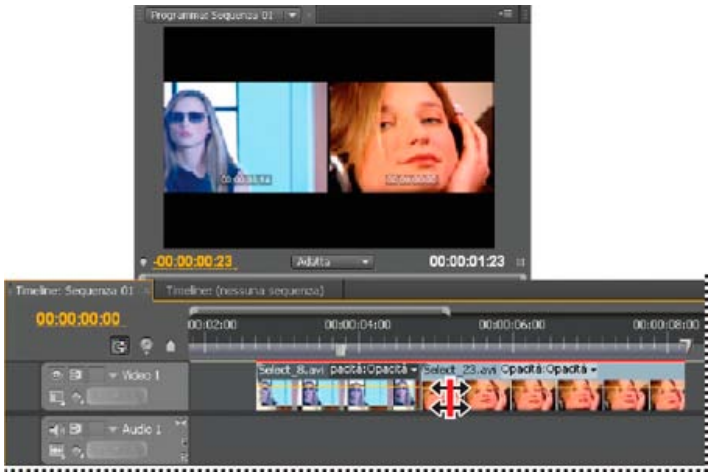
Torna all'inizio

Realizzazione di montaggi con e senza scarto

Potete eseguire un montaggio con o senza scarto direttamente sulle tracce nella timeline oppure usando il Monitor ritaglio.

I montaggi con e senza scarto

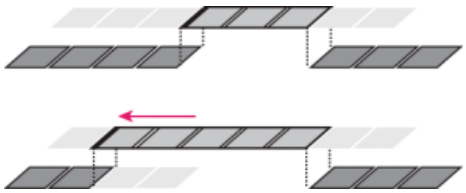
Per regolare il punto di montaggio, o taglio, tra due clip, potete usare operazioni di taglio dette *montaggio con scarto* e *montaggio senza scarto*. Grazie a questi strumenti speciali, potete apportare le modifiche eseguendo un'unica azione e risparmiare così diversi passaggi. Quando eseguite il montaggio con o senza scarto grazie agli strumenti di taglio, i fotogrammi interessati dalla modifica compaiono nel monitor programma uno accanto all'altro.



Monitor Programma e Timeline durante un montaggio senza scarto

Montaggio senza scarto

Il montaggio senza scarto agisce contemporaneamente sui punti di stacco e attacco adiacenti, per uno stesso numero di fotogrammi. In questo modo viene spostato il punto di montaggio tra le clip, mantenendo inalterate la posizione delle altre clip nel tempo e la durata totale della sequenza. Se si preme il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) all'inizio di un'operazione di montaggio senza scarto, il collegamento video e audio viene ignorato ed è possibile creare un montaggio diviso (taglio a *L* o a *J*).


Nel montaggio senza scarto, il punto di montaggio viene spostato in un punto anteriore nel tempo: la clip precedente viene abbreviata, quella successiva viene allungata e la durata del programma resta invariata.

Montaggio con scarto

Nel montaggio con scarto, invece, quando si taglia una clip si spostano quelle seguenti nella traccia in base alla quantità tagliata. Così facendo, quando si accorcia una clip tutte le clip dopo il taglio vengono spostate indietro nel tempo; quando si allunga una clip, tutte le clip successive al taglio vengono invece spostate avanti nel tempo. Nel montaggio con scarto, lo spazio vuoto su un lato del taglio viene trattato come se fosse una clip, quindi spostato nel tempo come avviene con le clip. Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) quando iniziate il montaggio con scarto per ignorare il collegamento tra video e audio.

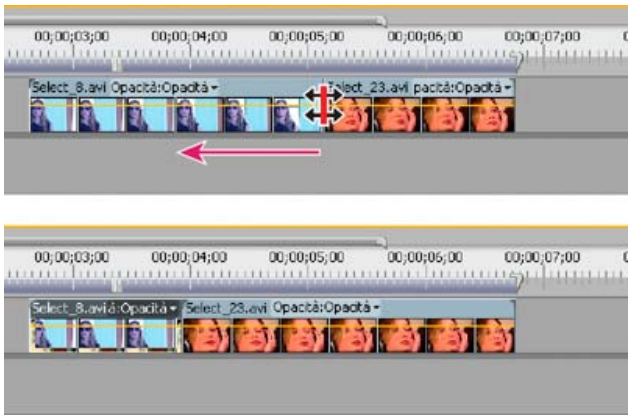
Risorse online per montaggi con e senza scarto

Per ulteriori informazioni sui tagli con e senza scarto, vedete questa sezione tratta da *An Editor's Guide to Premiere Pro* di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.

Vedete anche l'esercitazione video di Andrew Devis, sul sito Web Creative Cow, intitolata"Learning the Tools 5: The Trim Monitor".

Realizzare un montaggio senza scarto con lo strumento Montaggio senza scarto

1. Selezionate lo strumento montaggio senza scarto .
2. In un pannello Timeline, trascinate verso sinistra o verso destra dal bordo della clip da modificare. Dalla clip adiacente verrà tagliato lo stesso numero di fotogrammi aggiunti alla clip. Trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per agire unicamente sulla porzione video o audio di una clip collegata.



Pannello Timeline durante (in alto) e dopo (in basso) un montaggio senza scarto

Eseguire montaggi senza scarto (montaggi estesi) con la testina di riproduzione

È possibile spostare il punto di attacco o stacco di una clip in una sequenza fino alla testina, senza lasciare spazi vuoti nella sequenza. Questo tipo di montaggio è anche detto estensione di un punto di montaggio o utilizzo dei comandi di estensione del montaggio.

Configurazione di un montaggio esteso

In Premiere Pro CS5, dovete innanzitutto assegnare le scelte rapide da tastiera nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera. Quindi potete usare le scelte rapide specificate per estendere i punti di montaggio come montaggio senza scarto. Nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera sono disponibili i seguenti comandi:

- Montaggio senza scarto da punto montaggio precedente a indicatore del tempo corrente
- Montaggio senza scarto da punto montaggio successivo a indicatore del tempo corrente

Questi comandi sono disponibili dopo che avrete assegnato loro delle scelte rapide dalla finestra di dialogo Personalizza usa tastiera.

In Premiere Pro CS5.5 i nomi dei comandi sono ora Estendi punto montaggio precedente fino a testina ed Estendi punto montaggio successivo fino a testina. Per impostazione predefinita, questi comandi si trovano anche nel menu Sequenza.

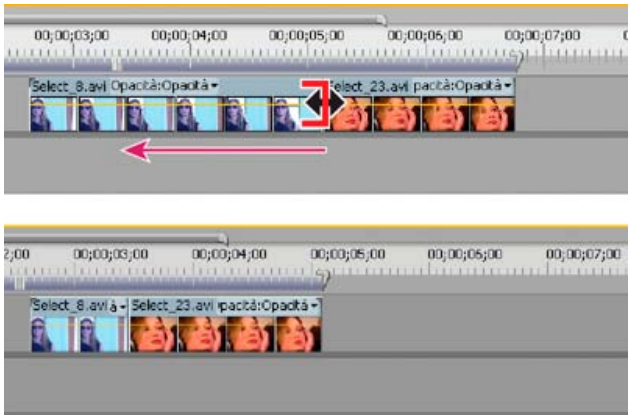
Eseguire un montaggio senza scarto (esteso) fino alla testina di riproduzione

1. Fate clic sull'intestazione della traccia, per impostare come destinazione la traccia contenente la clip da tagliare.
2. Trascinate la testina di riproduzione fino alla posizione nella sequenza in cui desiderate estendere il punto di attacco o stacco della clip.
3. In Premiere Pro CS5 o CS5.5, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per estendere il punto di attacco di una clip fino alla testina, premete la scelta rapida da tastiera assegnata al comando Montaggio senza scarto da punto montaggio precedente a indicatore del tempo corrente in Premiere Pro CS5. In Premiere Pro CS5.5, scegliete Sequenza > Estendi punto montaggio precedente fino a testina o premete il tasto E.
   - Per estendere il punto di stacco di una clip fino alla testina di riproduzione, premete la scelta rapida da tastiera assegnata al comando Montaggio senza scarto da punto montaggio successivo a indicatore del tempo corrente in Premiere Pro CS5. In Premiere Pro CS5.5, scegliete Sequenza > Estendi punto montaggio successivo fino a testina o premete Maiusc+E.

Nota: *se il materiale non è sufficiente per consentire l'estensione fino alla testina, Premiere Pro estende la clip fino alla fine del materiale disponibile.*

Realizzare un montaggio con scarto con lo strumento Montaggio con scarto

1. Selezionate lo strumento montaggio con scarto .
2. In un pannello Timeline, posizionate il puntatore sopra il punto di attacco o stacco della clip da modificare finché non compare l'icona del taglio con scarto dell'attacco o dello stacco , quindi trascinate verso sinistra o destra. Le clip successive nella traccia vengono spostate nel tempo per compensare la modifica, ma la loro durata rimane la stessa. Trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per agire unicamente sulla porzione video o audio di una clip collegata.



Pannello Timeline durante (in alto) e dopo (in basso) un montaggio con scarto

Quando usate lo strumento selezione, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per passare dall'icona del taglio dell'attacco o dello stacco all'icona Montaggio con scarto. Rilasciate il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per tornare allo strumento di selezione.

Torna all'inizio

Realizzare montaggi con scivolamento o slittamento

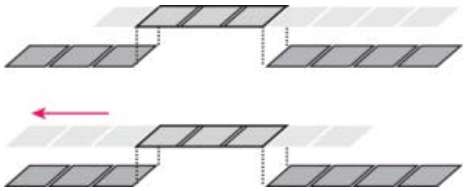
Così come i montaggi con e senza scarto permettono di regolare un taglio tra due clip, i montaggi con scivolamento e con slittamento sono utili per regolare due tagli in una sequenza di tre clip. Quando usate gli strumenti di montaggio con scivolamento o slittamento, nel monitor Programma i quattro fotogrammi coinvolti compaiono uno accanto all'altro, a eccezione di quando si agisce solo sull'audio.

Monitor Programma e Timeline durante un montaggio con slittamento

Anche se gli strumenti di montaggio con scivolamento o slittamento sono di solito usati sulla clip centrale di tre clip adiacenti, funzionano anche nel caso di una clip posta tra un'altra clip e uno spazio vuoto.

Realizzare un montaggio con scivolamento

Il montaggio con scivolamento sposta, con un'unica azione, l'attacco e lo stacco di una clip avanti o indietro di uno stesso numero di fotogrammi. Trascinando con lo strumento montaggio con scivolamento, potete cambiare il fotogramma iniziale e finale di una clip senza cambiarne la durata né modificare le clip adiacenti.



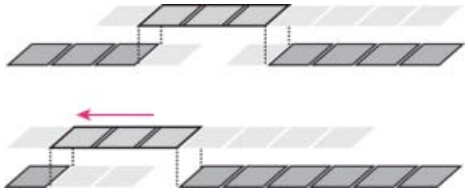
Esempio di montaggio con scivolamento: una clip viene trascinata verso sinistra, posticipando così l'attacco e lo stacco della clip rispetto alla clip sorgente.

1. Selezionate lo strumento montaggio con scivolamento ⟷.
2. Posizionate il puntatore sulla clip che volete correggere e trascinate verso sinistra per posticipare i punti di attacco e stacco nella clip oppure verso destra per anticiparli.

   Premiere Pro aggiorna i punti di attacco e stacco sorgente della clip, mostra il risultato nel monitor Programma e mantiene inalterata la durata della clip e della sequenza.

Realizzare un montaggio con slittamento

Il montaggio con slittamento sposta una clip nel tempo tagliando le clip adiacenti per compensare lo spostamento. Quando trascinate una clip verso sinistra o destra con lo strumento montaggio con slittamento, il punto di stacco della clip precedente e quello di attacco della successiva verranno tagliati di un numero di fotogrammi pari a quello dello spostamento della clip. I punti di attacco e stacco della clip, quindi la sua durata, non cambiano.



Esempio di montaggio con slittamento: una clip viene trascinata verso sinistra così da iniziare in un punto anteriore nella sequenza; la clip precedente viene così accorciata e quella successiva allungata.

1. Selezionate lo strumento montaggio con slittamento ✥.
2. Posizionate il puntatore sulla clip che volete correggere e trascinate verso sinistra per anticipare il punto di stacco della clip precedente e il punto di attacco della clip seguente oppure verso destra per posticiparli.

   Quando rilasciate il pulsante del mouse, Premiere Pro aggiorna i punti di attacco e stacco delle clip adiacenti, mostra il risultato nel monitor Programma e mantiene inalterata la durata della clip e della sequenza. L'unica modifica apportata alla clip spostata riguarda la sua posizione nella sequenza.

Risorse online per montaggi con scivolamento e slittamento

Franklin McMahon mostra gli strumenti di montaggio con scarto, senza scarto, con scivolamento e con slittamento in questo video sul sito Web di Layers Magazine.

In questo video sul sito Web Creative COW, Andrew Devis dimostra gli strumenti scivolamento e slittamento e suggerisce un metodo semplice per distinguerli.

Per ulteriori informazioni su come effettuare lo scivolamento e lo slittamento delle clip, leggete questa sezione tratta da An Editor's Guide to Premiere Pro di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.

Torna all'inizio

Realizzazione di montaggi con taglio a L

Potete creare un montaggio con taglio scollegando il video dall'audio di clip adiacenti comprese in una sequenza e quindi tagliando l'audio dal video in modo che il video di una clip si sovrapponga all'audio dell'altra. In genere, per questa operazione viene utilizzato un montaggio senza scarto (o montaggio esteso).

Quando premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per iniziare un montaggio senza scarto, il video e l'audio vengono temporaneamente scollegati, facilitando la realizzazione di un montaggio con taglio a L (taglio a L o taglio a J).

Per ulteriori informazioni su come creare montaggi con taglio a L, leggete questa sezione tratta da An Editor's Guide to Premiere Pro di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.

Torna all'inizio

Operazioni con il monitor Ritaglio

Il monitor Ritaglio visualizza i punti di attacco e stacco di una clip in corrispondenza di un taglio per consentire di visualizzare con precisione i fotogrammi che si stanno tagliando. Il monitor sinistro mostra la clip in chiusura alla sinistra del punto di montaggio, mentre il monitor destro

mostra la clip in apertura a destra.

Aprire o chiudere il monitor Ritaglio

- Per aprire il monitor Ritaglio, scegliete Finestra > Monitor ritaglio.
- Per aprire il Monitor ritaglio, premete il tasto T.

  Quando premete il tasto T o scegliete il comando di menu per aprire il Monitor ritaglio, viene selezionato il punto di montaggio più vicino e il pannello si apre.
- Per aprire il monitor Ritaglio in Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, scegliete Sequenza > Montaggio con ritaglio.
- Per chiudere il monitor Ritaglio, fate clic sulla relativa casella di chiusura ❌.

Visualizzare il punto di montaggio da tagliare

1. Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.
2. Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.

Visualizzare in anteprima il montaggio nel monitor Ritaglio

- Per visualizzare in anteprima il montaggio una volta, fate clic sul pulsante Anteprima del punto di montaggio.
- Per visualizzare ripetutamente l'anteprima, fate clic sul pulsante Ciclo continuo.

Annullare un montaggio

- Premete Ctrl+Z (Windows) o Comando-Z (Mac OS) oppure usate la palette Cronologia.

Impostare le preferenze di taglio

Potete impostare il numero di fotogrammi da tagliare quando utilizzate il pulsante Taglio serie di fotogrammi a sinistra -5 o Taglio serie di fotogrammi a destra +5.

- Scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS).

Realizzare un montaggio senza scarto con il monitor Ritaglio

1. Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.
2. Fate clic nella casella Blocco sincronizzazione nell'intestazione di qualsiasi traccia che desiderate spostare quando viene effettuato il montaggio senza scarto.
3. In una timeline, posizionate la testina di riproduzione sul punto di montaggio. Verrà visualizzato il punto di montaggio nel Monitor ritaglio.
4. Testo del punto
5. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Posizionate il puntatore tra le immagini video per trasformarlo nello strumento Montaggio senza scarto, quindi trascinate verso sinistra o destra.
   - Trascinate il codice di tempo centrale verso sinistra o destra.
   - Trascinate il jog centrale verso sinistra o destra.
   - Fate clic sul codice di tempo tra le visualizzazioni, digitate un numero di codice di tempo valido per tagliare i bordi di tutte e due le clip in quel fotogramma, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
   - Selezionate il numero sopra il jog centrale, digitate un numero negativo per tagliare entrambe le clip a sinistra o positivo per tagliare entrambe le clip a destra, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
   - Fate clic sul pulsante che corrisponde al numero di fotogrammi su cui intendete effettuare il montaggio. I pulsanti –1 e –5 tagliano entrambe le clip a sinistra; i pulsanti +1 e +5 tagliano entrambe le clip a destra.

   Nota: *per impostazione predefinita, il taglio in serie è pari a 5 fotogrammi, ma potete impostarlo su qualsiasi numero, specificandolo nelle preferenze di taglio. Scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS).*

Realizzare un montaggio con scarto con il monitor Ritaglio

1. Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.

2. Fate clic nella casella Blocco sincronizzazione nell'intestazione di qualsiasi traccia che desiderate spostare quando viene effettuato il montaggio con scarto.

3. In una timeline, posizionate la testina di riproduzione sul punto di montaggio. Verrà visualizzato il punto di montaggio nel Monitor ritaglio.

4. Effettuate una delle seguenti operazioni:

   - Posizionate il puntatore sull'immagine di sinistra o di destra in modo da ottenere l'icona di taglio dello stacco o dell'attacco , quindi trascinate verso sinistra o destra per effettuare un montaggio con scarto sulla clip corrispondente.
   - Trascinate la visualizzazione del codice di tempo sotto l'immagine di sinistra o di destra per tagliare la clip corrispondente.
   - Trascinate il jog di sinistra o di destra per tagliare la clip corrispondente.
   - Trascinate l'icona Stacco nel righello temporale della visualizzazione di sinistra o l'icona Attacco nel righello temporale della visualizzazione di destra.
   - Trascinate il numero di codice di tempo Spostamento stacco o Spostamento attacco verso sinistra o destra per effettuare un montaggio con scarto sulla clip corrispondente.
   - Fate clic sul codice di tempo della clip di sinistra (per lo stacco della clip di sinistra) o sul codice di tempo della clip di destra (per l'attacco della clip di destra), digitate un numero di codice di tempo valido per tagliare la clip corrispondente in quel fotogramma, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
   - Fate clic sul valore Spostamento stacco (per lo stacco della clip di sinistra) o Spostamento attacco (per l'attacco della clip di destra), digitate un numero negativo per tagliare a sinistra o positivo per tagliare a destra, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Franklin McMahon mostra gli strumenti di montaggio con scarto, senza scarto, con scivolamento e con slittamento in questo video sul sito Web di Layers Magazine.

Torna all'inizio

Tagliare mediante la funzione Analisi discorso

Per selezionare una porzione di una clip master, potete aggiungere dei punti di attacco e stacco al testo prodotto dalla funzione Analisi discorso. Potete inserire o sovrascrivere la porzione desiderata direttamente dalla sezione Analisi discorso del pannello Metadati.

1. Nella sezione Analisi discorso del pannello Metadati, selezionate una parola.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

   - Per impostare la parola come punto di attacco, scegliete Marcatore attacco.
   - Per impostare la parola come punto di stacco, scegliete Marcatore stacco.

   I punti di attacco vengono impostati all'inizio delle parole e i punti di stacco alla fine delle parole. L'intervallo compreso tra il punto di attacco e quello di stacco viene evidenziato nella sezione Analisi discorso del pannello Metadati.

Risorse online per il Monitor ritaglio

- Questo collegamento rinvia alla sezione dedicata alle scelte rapide per il pannello Monitor ritaglio.
- Consultate l'esercitazione Learning the Tools 5: The Trim Monitor (Gli strumenti 5: il monitor Ritaglio) di Andrew Devis disponibile sul sito Web Creative COW.
- Consultate l'esercitazione Learning the Tools 1: Trim & Ripple Edit (Gli strumenti 1: montaggio con scarto e senza scarto) di Andrew Devis disponibile sul sito Web Creative COW.
- In questa esercitazione video Karl Soule mostra come usare il monitor Ritaglio in Adobe Premiere Pro.
- In questo articolo di blog Kevin Monahan spiega come effettuare il ritaglio con scelte rapide da tastiera in Adobe Premiere Pro.
- Per ulteriori informazioni su come tagliare le clip nel monitor Ritaglio, leggete questa sezione tratta da An Editor's Guide to Premiere Pro di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.
- In questo video, Paul Joy mostra alcune scelte rapide da tastiera per il monitor Ritaglio e spiega perché si tratta di funzioni importanti per i clienti.
- Aggiunta di clip a una sequenza

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

Creazione di clip speciali (sintetiche)

Creare un contatore (solo Windows)
Creare barre colorate e un tono di 1 kHz
Creare un monoscopio HD con un tono da 1 kHz (CS6)
Creare video nero
Creare un mascherino colorato
Creare una clip video trasparente

Creare un contatore (solo Windows)

Torna all'inizio

Se intendete creare output su pellicola da una sequenza, potrebbe essere utile aggiungere un contatore. Un contatore è utile per verificare che audio e video funzionino correttamente e siano sincronizzati. Potete creare e personalizzare un contatore universale da aggiungere all'inizio di un progetto. Il contatore dura 11 secondi.

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento in fondo al pannello Progetto e scegliete Contatore universale.
2. Nella finestra di dialogo Muovo contatore universale, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano alle impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il contatore. Fate clic su OK.
3. Nella finestra di dialogo Configurazione del contatore universale, specificate le seguenti opzioni, a seconda delle necessità:

   Colore comparsa Specifica un colore per l'area circolare a comparsa di un secondo.

   Colore sfondo Specifica un colore per l'area dietro al colore comparsa.

   Colore linee Specifica un colore per le linee orizzontali e verticali.

   Colore cerchi Specifica un colore per il doppio cerchio intorno ai numeri.

   Colore numeri Specifica un colore per i numeri del conto alla rovescia.

   Punto sullo schermo al termine Visualizza un cerchietto nell'ultimo fotogramma del contatore.

   Segnale acustico al 2 Esegue un segnale acustico allo scattare dei due secondi.

   Segnale acustico ad ogni secondo Esegue un segnale acustico all'inizio di ogni secondo del contatore.
4. Fate clic su OK.

Potete personalizzare una clip contatore facendo doppio clic su di essa nel pannello Progetto.

Creare barre colorate e un tono di 1 kHz

Torna all'inizio

Potete creare una clip di un secondo contenente barre colorate e un tono di 1 kHz come riferimento per calibrare l'apparecchiatura video e audio.

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento in fondo al pannello Progetto e scegliete Monoscopio.
2. Nella finestra di dialogo Nuovo sintetico, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano alle impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il monoscopio. Fate clic su OK.

Nota: *alcuni flussi di lavoro audio devono essere calibrati con un tono di un livello specifico. Il livello predefinito del tono da 1 kHz è 12 dB con riferimento a 0 dBfs. Potete personalizzare il livello del tono per adattarlo al flusso di lavoro audio scegliendo Clip > Opzioni audio > Guadagno audio con una clip selezionata. Se selezionate la clip barre e toni nel pannello Progetto, viene impostato il livello di guadagno predefinito per le nuove istanze della clip. Se selezionate una clip in un pannello Timeline, il livello viene modificato solo per tale istanza della clip.*

Franklin McMahon ha realizzato un'esercitazione video sui file multimediali sintetici: video trasparente, monoscopio a colori e mascherino colorato, disponibile nel sito Web Layers Magazine.

Creare un monoscopio HD con un tono da 1 kHz (CS6)

Torna all'inizio

Premiere Pro CS6 dispone ora di un monoscopio HD conforme allo standard ARIB STD-B28 per calibrare l'output video. L'elemento sintetico include inoltre un tono da 1 kHz.

Per creare un monoscopio HD, effettuate le seguenti operazioni:

1. Scegliete File > Nuovo > Monoscopio HD.
2. Viene aperta una finestra di dialogo con impostazioni basate sulla sequenza esistente. Modificate le impostazioni, oppure fate clic su OK per accettarle.

Con questo video di Todd Kopriva e video2brain potete scoprire come usare il nuovo monoscopio HD, conforme a ARIB STD-B28 in una sequenza per la calibrazione dell'output.

Creare video nero

Torna all'inizio

Le aree vuote della traccia appaiono nere se non vi sono altre aree di clip visibili su tracce video sottostanti. Se necessario, potete anche creare delle clip di video nero opaco da usare in qualsiasi punto di una sequenza. Un video nero si comporta come un'immagine fissa. Per creare una clip di colore diverso, usate un mascherino colorato. Consultate Creare un mascherino colorato.

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento in fondo al pannello Progetto e scegliete Video nero.
2. Se necessario, nella finestra di dialogo Nuovo video nero, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano a queste impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il video nero. Per impostazione predefinita, la durata della nuova clip è di 5 secondi. Fate clic su OK.

   Potete modificare la durata predefinita delle clip di video nero e delle clip di immagini fisse nel riquadro Generali della finestra di dialogo Preferenze. Per ulteriori informazioni, consultate Modificare la durata predefinita delle immagini fisse.

Creare un mascherino colorato

Torna all'inizio

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento in fondo al pannello Progetto e scegliete Mascherino colore.
2. Nella finestra di dialogo Nuovo sintetico, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano alle impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il mascherino colorato. Fate clic su OK.
3. Nel Selettore colore, selezionate un colore per il mascherino colorato e fate clic su OK.

Creare una clip video trasparente

Torna all'inizio

Video trasparente è una clip sintetica come Video nero, Barre e toni e Mascherino. Si rivela utile per applicare un effetto che genera una propria immagine e conserva la trasparenza, come l'effetto Codice di tempo o l'effetto Fulmine. Potete considerare Video trasparente come "Cancella mascherino".

In questo video Eran Stern spiega lo scopo e l'utilizzo di clip video trasparenti in Adobe Premiere Pro.

Non potete applicare qualsiasi effetto a Video Trasparente, ma solo quelli che manipolano il canale alfa. I seguenti sono alcuni degli effetti che potete utilizzare con una clip video trasparente:

- Codice di tempo
- Scacchiera
- Cerchio
- Ellisse
- Griglia
- Fulmine
- Secchiello
- Scrivi sopra

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento in fondo al pannello Progetto e scegliete Video trasparente.
2. Nella finestra di dialogo Nuovo sintetico, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano alle impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il video trasparente. Fate clic su OK.
3. Dal Pannello Progetto, trascinate la clip video trasparente fino alla traccia più elevata in una sequenza, allungatela quanto desiderate e applicate un effetto.

Alcuni effetti per riflesso lente di terze parti e altri effetti che utilizzano un canale alfa funzionano con video trasparente.

- Effetti di tipi di trasparenza

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

Aggiunta di clip a una sequenza

Aggiungere clip a una sequenza
Aprire una sequenza
Tracce di destinazione
Trascinare video e audio in una sequenza
Trascinare solo video o solo audio in una sequenza
Aggiungere una traccia durante l'inserimento di una clip
Inserire una clip in una sequenza
Sovrascrivere una clip in una sequenza
Inserire o sovrascrivere trascinando una clip fino al monitor Programma
Realizzare montaggi a tre e quattro punti
Aggiungere automaticamente clip a una sequenza
Mixaggio di tipi di clip in una sequenza
Sostituire una clip con un'altra in una timeline
Sostituire il metraggio sorgente per una clip
Impostare o rimuovere punti di attacco e stacco della sequenza
Impostare il tempo di inizio della sequenza

Torna all'inizio

Aggiungere clip a una sequenza

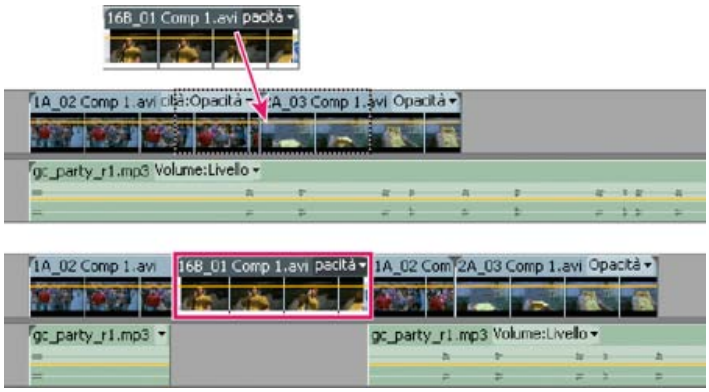
Potete aggiungere clip a una sequenza utilizzando queste tecniche:

- Trascinate la clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente a un pannello Timeline o al monitor Programma.
- Per aggiungere clip a un pannello Timeline, usate i pulsanti Inserisci e Sovrascrivi nel monitor Sorgente. Potete altrimenti usare le scelte rapide da tastiera associate a questi pulsanti.
- Montate automaticamente una sequenza dal pannello Progetto.
- In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, trascinate la clip dal pannello Progetto, Sorgente o Browser multimediale fino al monitor Programma.

Con un montaggio per sovrascrittura viene aggiunta una clip sostituendo qualunque fotogramma già inserito in una sequenza a partire dal punto di montaggio e per l'intera lunghezza della clip. La sovrascrittura è il metodo predefinito quando si trascina una clip o si ridispongono le clip in una sequenza.

Aggiungere una clip sovrascrivendola a clip esistenti

Nel montaggio per inserimento, l'aggiunta di una clip alla sequenza impone alle clip successive di scorrere in avanti per fare posto alla nuova clip. Quando trascinate una clip, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per passare alla modalità di inserimento.



Aggiungere una clip inserendola tra le clip

Se una o più tracce sono bloccate, un montaggio per inserimento determina lo spostamento delle clip in tutte le tracce non bloccate. Per impedire che il montaggio per inserimento faccia spostare le clip di una traccia, occorre bloccare quest'ultima. In alternativa, fate clic sul pulsante Blocco sincronizzazione nell'intestazione di ciascuna traccia che desiderate far spostare.

Torna all'inizio

Aprire una sequenza

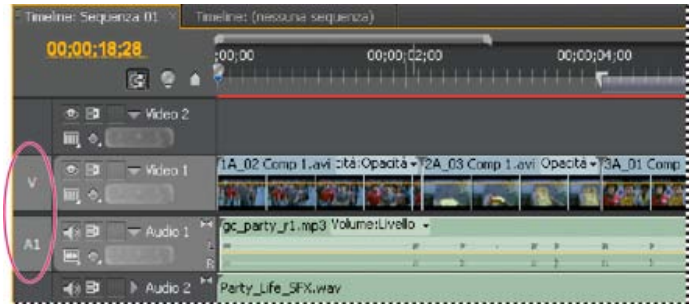
❖ In un pannello Progetto, fate doppio clic su una sequenza.
La sequenza si apre in un pannello Timeline.

Torna all'inizio

Tracce di destinazione

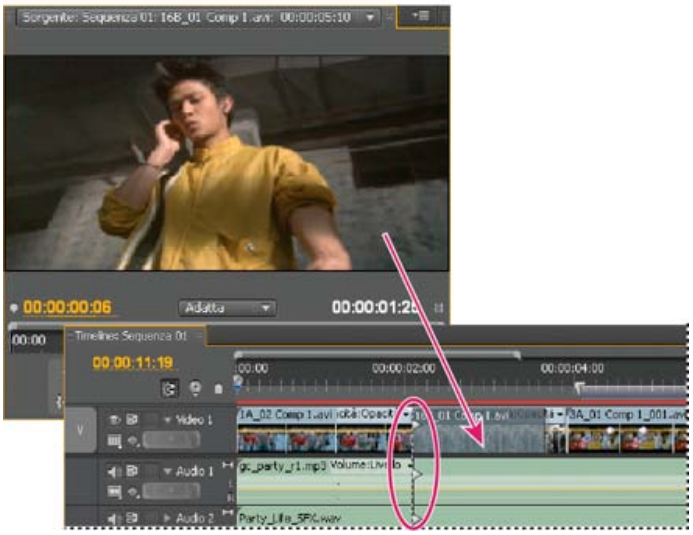
Una sequenza può contenere diverse tracce video e audio. Quando aggiungete una clip a una sequenza, è importante specificare in quali tracce deve essere effettuato il montaggio. Potete usare come destinazione una o più tracce, sia per l'audio che per il video. Impostate come destinazione le tracce in base al metodo di montaggio usato: montaggio dal monitor Sorgente, trascinamento oppure operazione di copia e incolla nella timeline.

- Prima di effettuare un montaggio per inserimento o sovrascrittura, potete mappare le tracce di una clip nel Monitor sorgente su una o più tracce di una sequenza trascinando l'indicatore della traccia sorgente che rappresenta ciascuna delle tracce della clip sorgente, in una o più tracce selezionate della sequenza. Gli indicatori delle tracce sorgente audio possono essere inseriti solo nelle tracce audio corrispondenti alla configurazione del canale della clip sorgente. Ad esempio, l'indicatore della traccia audio per una clip stereo può essere inserito solo in una traccia stereo in una sequenza. Una volta impostate le tracce come destinazione, effettuate il montaggio della clip mediante i pulsanti Inserisci o Sovrascrivi (oppure usate le relative scelte rapide d tastiera).



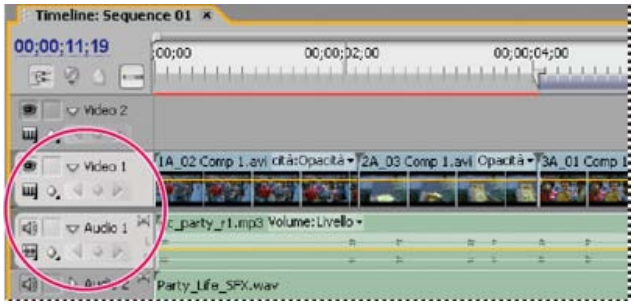
Indicatori di traccia sorgente evidenziati per tracce video e audio

- Quando trascinate una clip in una sequenza come montaggio per inserimento o sovrascrittura tramite trascinamento, la traccia viene impostata automaticamente come destinazione dal rilascio della clip su di essa. In questo caso non dovete specificare le tracce prima di trascinare. Per impostazione predefinita, un montaggio con trascinamento corrisponde a un montaggio per sovrascrittura. Per effettuare invece un montaggio per inserimento, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate. Durante il montaggio, dei triangolini indicano le tracce interessate.



Definire la traccia di destinazione mentre trascinate una clip in una sequenza

- Quando aggiungete delle clip a una sequenza tramite Incolla (o relativa scelta rapida), dovete prima specificare le tracce di destinazione. Non potete contrassegnare contemporaneamente come traccia di destinazione più tracce video o più tracce audio. Inoltre, potete decidere di contrassegnare come traccia di destinazione una sola traccia video o una sola traccia audio. Fate clic sulle tracce da usare come destinazione nell'area dei titoli delle tracce di un pannello Timeline. L'area dell'intestazione della traccia relativa a una traccia di destinazione appare evidenziata.
  Potete anche assegnare le scelte rapide da tastiera ad alcuni comandi di impostazione della destinazione della traccia.



Intestazione evidenziata delle tracce video e audio di destinazione

Se sovrascrivete una clip, ciò influisce solo sulle clip delle tracce di destinazione, sia che trasciniate la clip o usiate il pulsante Sovrascrivi del monitor Sorgente.

Se inserite una clip, essa viene inserita nelle tracce di destinazione e le clip presenti in qualunque traccia sbloccata in cui viene inserita la clip sorgente vengono spostate per consentire l'inserimento. Potete inoltre specificare l'inserimento di altre tracce attivando Blocco sincronizzazione.

Per inserire una clip senza spostare le clip delle altre tracce, trascinate la clip nella traccia tenendo premuti Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS).

Potete trascinare le clip video in qualunque traccia video; le clip audio invece possono essere trascinate solo su una traccia audio compatibile. Le clip audio non possono essere inserite nella traccia audio master o nelle tracce submix, ma solo nelle tracce audio del tipo di canale corrispondente: mono, stereo o 5.1 (consultate Tracce audio in una sequenza).

Le clip con video e audio collegato possono essere trascinate su una traccia video o audio, ma le componenti video e audio della clip verranno visualizzate separatamente nelle relative tracce.

Nota: *potete trascinare una clip in qualunque traccia compatibile e non bloccata nella sequenza, indipendentemente dalla traccia di destinazione scelta. Non è possibile contrassegnare una traccia bloccata come traccia di destinazione. Se viene bloccata, la traccia di destinazione non è più tale.*

Per ulteriori informazioni sulle tracce di destinazione in Premiere Pro, guardate questo video della serie Learn by Video di video2brain realizzato da Maxim Jago.

In questa esercitazione video nel sito Web Creative COW, Andrew Devis mostra come utilizzare la funzione di blocco sincronizzazione e impostare le tracce di destinazione.

Sul sito Web di Adobe è disponibile un'esercitazione video di Frank Rohmer che spiega come effettuare la mappatura di tracce sorgente e tracce di destinazione.

Torna all'inizio

Trascinare video e audio in una sequenza

Per impostazione predefinita, quando vengono rilasciate in una sequenza, le componenti video e audio delle clip collegate appaiono nelle tracce

corrispondenti (ad esempio, Video 1 e Audio 1), a meno che il tipo di canale audio non sia incompatibile con la traccia di destinazione. In questo caso l'audio collegato appare nella successiva traccia compatibile o viene automaticamente creata una traccia compatibile.

Nota: *una clip audio trascinata su una traccia incompatibile viene automaticamente spostata nella successiva traccia compatibile, anche se quest'ultima è già occupata da un'altra clip audio. Fate attenzione quindi a non modificare le clip già inserite nella sequenza.*

Tuttavia, potete modificare questo comportamento tenendo premuto il tasto Maiusc mentre eseguite il trascinamento.

Nota: *per ulteriori informazioni sulla creazione di tracce compatibili con le risorse che intendete usare, consultate Operazioni con le tracce e Creare un predefinito personale di sequenza.*

Il monitor Programma può aiutarvi a determinare il punto in cui posizionare la clip che state aggiungendo alla sequenza. Durante il montaggio per sovrascrittura, il monitor mostra i fotogrammi della sequenza adiacenti ai fotogrammi di apertura e chiusura della nuova clip. Durante il montaggio per inserimento, vengono mostrati i fotogrammi adiacenti al punto di inserimento.

1. (Facoltativo) Aprite una clip nel monitor Sorgente e impostatene i punti di attacco e stacco. (Consultate Operazioni con i punti di attacco e stacco.)
   Se non desiderate impostare i punti di attacco e stacco, potete trascinare la clip direttamente da un raccoglitore o dalla miniatura di anteprima nel pannello Progetto.
2. Per allineare i bordi delle clip quando le trascinate, assicuratevi che in un pannello Timeline sia attivo il pulsante Effetto calamita .
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per trascinare porzioni audio e video di una clip in tracce specifiche, trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto fino a una timeline. Quando la parte video della clip viene a trovarsi al di sopra della traccia video desiderata, tenete premuto Maiusc. Continuate a tenere premuto Maiusc ed eseguite un trascinamento verso il basso, oltre la barra che separa le tracce video e audio. Quando la parte audio della clip viene a trovarsi al di sopra della traccia audio desiderata, rilasciate il pulsante del mouse e il tasto Maiusc.
   - Per trascinare la porzione video di una clip fino alla traccia Video1 e l'audio fino a una qualsiasi traccia audio, trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto oltre la linea che separa le tracce video dalle tracce audio. Rilasciate la clip sopra la traccia audio in cui desiderate inserire la porzione audio. La parte video della clip resterà nella traccia Video 1 e la parte audio verrà inserita nella traccia audio desiderata.
   - Per eseguire un montaggio per sovrascrittura, trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto fino al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia opportuna in un pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore diventa un'icona di sovrascrittura .
   - Per eseguire un montaggio per inserimento, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto fino al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia in un pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore diventa un'icona di inserimento . In corrispondenza del punto di inserimento vengono visualizzate delle frecce in tutte le tracce.
   - Per eseguire un montaggio per inserimento e spostare solo le tracce di destinazione, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) e trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto fino al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia in un pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore diventa un'icona di inserimento . In corrispondenza del punto di inserimento vengono visualizzate delle frecce solo nelle tracce a cui avete aggiunto la clip.
   - (Solo per tastiere Roman) Per ingrandire o ridurre la visualizzazione di una clip mentre la rilasciate in un pannello Timeline, trascinate e premete il tasto uguale (=) per aumentare il fattore di ingrandimento o il tasto meno (-) per ridurlo. Non utilizzate il tastierino numerico.

   La clip viene inserita in un pannello Timeline e questo diventa attivo, in modo da facilitare la riproduzione della clip appena aggiunta alla sequenza.

Nota: *per sovrascrivere o inserire una clip, potete anche trascinarla, eventualmente tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), nel monitor Programma. Assicuratevi che la traccia di destinazione in un pannello Timeline sia quella desiderata e che la testina di riproduzione si trovi nel punto della sequenza in cui volete aggiungere la clip. Per impedire che un montaggio per inserimento si sposti nelle clip in qualsiasi traccia, disattivate Blocco sincronizzazione per tale traccia oppure, in alternativa, bloccate la traccia.*

Torna all'inizio

Trascinare solo video o solo audio in una sequenza

A una sequenza potete aggiungere la traccia video, le tracce audio o entrambi i tipi di traccia di una clip. Quando trascinate una clip da un pannello Progetto o dall'area di visualizzazione principale del Monitor sorgente, aggiungete automaticamente entrambi i tipi di traccia. Per aggiungere solo un tipo di traccia, aggiungetelo dal monitor Sorgente.

1. Fate doppio clic su una clip in un pannello Progetto o Timeline per aprirla nel Monitor sorgente.
2. Nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per trascinare tutte le tracce audio e video della clip, eseguite un trascinamento da un qualsiasi punto all'interno dell'area di visualizzazione principale.

- Per trascinare solo la traccia video, eseguite il trascinamento dall'icona Trascina solo video .
- Per trascinare solo le tracce audio, innanzitutto impostate come destinazione nella Timeline le tracce in cui dovranno essere trascinate le tracce audio della clip. Quindi associate le tracce audio che desiderate usare alla tracce audio di destinazione. Infine, trascinate dall'icona Trascina solo audio .

Nota: *Trascina solo video e Trascina solo audio non sono pulsanti. Sono delle icone su cui potete fare clic per dare inizio alle rispettive operazioni di trascinamento.*

Torna all'inizio

Aggiungere una traccia durante l'inserimento di una clip

❖ Trascinate una clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente nello spazio vuoto sopra la traccia video più in alto (per una clip video o collegata) o sotto la traccia audio più in basso (per una clip audio o collegata). Premiere Pro aggiunge una traccia audio, una traccia video o entrambe, a seconda del contenuto della clip sorgente.
Nota: *se nella sequenza non è presente una traccia non bloccata di tipo idoneo, ad esempio una traccia audio stereo per una clip sorgente stereo, viene creata automaticamente una nuova traccia in cui inserire la clip.*

Torna all'inizio

Inserire una clip in una sequenza

1. Fate doppio clic su una clip in un pannello Progetto o in una sequenza per aprirla nel Monitor sorgente.
2. Posizionate la testina di riproduzione nel punto della sequenza in cui desiderate inserire la clip.
3. Nel pannello Timeline, fate clic sulle intestazioni delle tracce in cui desiderate inserire i componenti della clip sorgente per usarli come destinazione.
4. Trascinate gli indicatori delle tracce della clip sorgente sulle intestazioni delle tracce in cui desiderate inserire i componenti della clip sorgente.
5. Fate clic nella casella Blocco sincronizzazione nell'intestazione di qualsiasi traccia che desiderate spostare in seguito all'inserimento.
   Nota: *qualsiasi traccia usata come destinazione o attivata per il blocco della sincronizzazione è interessata dall'inserimento; solo le tracce non usate come destinazione con Blocco sincronizzazione disattivato non sono interessate. Se una traccia non dispone di nessun indicatore di traccia sorgente, oppure se la traccia non viene usata come destinazione ma agite su di essa in quanto è attivato il blocco della sincronizzazione, nella traccia viene inserito uno sfondo vuoto in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente per la durata della clip sorgente.*
6. Nel Monitor sorgente, fate clic sul pulsante Inserisci .

I componenti audio e video della clip verranno inseriti nelle tracce selezionate in corrispondenza della testina di riproduzione. Le clip a destra della sua posizione sulla propria traccia e le tracce con Blocco sincronizzazione attivato si sposteranno a destra nella misura corrispondente alla lunghezza della clip inserita.

Per comprendere come effettuare un montaggio per inserimento o sovrapposizione (sovrascrittura), guardate questo video di Lynda.com e Chad Perkins.

Torna all'inizio

Sovrascrivere una clip in una sequenza

1. Fate doppio clic su una clip in un pannello Progetto o in una sequenza per aprirla nel Monitor sorgente.
2. Posizionate la testina di riproduzione nel punto della sequenza in cui desiderate sovrascrivere la clip.
3. Fate clic sulle intestazioni delle tracce in cui desiderate sovrascrivere i componenti della clip sorgente per usarle come destinazione.
4. Trascinate gli indicatori delle tracce della clip sorgente sulle intestazioni delle tracce in cui desiderate sovrascrivere i componenti della clip sorgente.
   Nota: *durante un montaggio per sovrascrittura, se una traccia di destinazione non dispone dell'indicatore della traccia sorgente, su di essa verrà inserito uno sfondo vuoto per la durata della clip sorgente, rimuovendo eventuali contenuti presenti in quel punto.*
5. Nel monitor Sorgente, fate clic sul pulsante Sovrapponi (Sovrascrivi, in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive) .

I componenti audio e video della clip verranno sovrapposti alle tracce selezionate in corrispondenza della testina di riproduzione.

Per comprendere come effettuare un montaggio per inserimento o sovrapposizione (sovrascrittura), guardate questo video di Lynda.com e Chad Perkins.

Torna all'inizio

Inserire o sovrascrivere trascinando una clip fino al monitor Programma

In Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, trascinate la clip dal pannello Progetto, Sorgente o Browser multimediale fino al monitor Programma. Nel monitor viene visualizzata una sovrapposizione che rappresenta visivamente la differenza tra un montaggio per sovrascrittura e per inserimento. Una descrizione comando riporta il tasto modificatore necessario per passare tra questi diversi tipi di montaggio. Per effettuare un

montaggio per inserimento o sovrascrittura trascinando una clip fino al monitor Programma, effettuate le seguenti operazioni:

- Per effettuare un montaggio per sovrascrittura, trascinate (trascinamento predefinito, senza tasto modificatore).
- Per effettuare un montaggio per inserimento, trascinate (tenete premuto il tasto modificatore Comando o Ctrl).

È possibile trascinare nel pannello Programma le clip che si trovano nel pannello Progetto o Browser multimediale e che sono di tipo AV, solo video o solo audio.

Quando una clip viene trascinata dal pannello Progetto o Browser multimediale fino all'area di visualizzazione video del monitor Programma, la sovrapposizione di sovrascrittura viene visualizzata per impostazione predefinita quando non viene premuto alcun tasto modificatore. Una descrizione comando, visualizzata sotto la miniatura della clip, indica di rilasciare il mouse per creare un montaggio per sovrascrittura e di tenere premuto il tasto Comando o Ctrl per creare invece un montaggio per inserimento.

Più clip trascinate nel monitor Programma non vengono rappresentate da un'icona di sovrapposizione di più clip. L'icona di sovrapposizione di clip non rappresenta fedelmente il numero di clip trascinate.

Quando si preme il tasto modificatore, la sovrapposizione si aggiorna e viene visualizzata quella del montaggio per inserimento. Potete passare dalla modalità Sovrascrittura a quella Inserimento anche nel mezzo di un'azione di trascinamento. Tenete premuto il tasto modificatore e la visualizzazione della sovrapposizione viene aggiornata di conseguenza.

Torna all'inizio

Realizzare montaggi a tre e quattro punti

I monitor Sorgente e Programma forniscono i comandi per eseguire montaggi a tre e quattro punti (si tratta di tecniche standard del montaggio video tradizionale).

Nel montaggio a tre punti vengono creati due punti di attacco e uno di stacco oppure due di stacco e uno di attacco. Il quarto punto non deve essere impostato manualmente, in quanto viene calcolato a partire dai primi tre. In un tipico montaggio a tre punti, ad esempio, potete specificare i fotogrammi iniziale e finale della clip sorgente (punti di attacco e stacco sorgente) e il punto di inizio della clip all'interno della sequenza (punto di attacco della sequenza). Il punto in cui la clip si conclude nella sequenza (lo stacco non specificato della sequenza) viene determinato automaticamente a partire dai tre punti definiti in precedenza. In ogni caso, una qualunque combinazione di tre punti consente di creare un montaggio. Ad esempio, in una sequenza a volte è più importante il punto finale di una clip che non quello iniziale. In tal caso i tre punti devono includere l'attacco e lo stacco sorgente e lo stacco della sequenza. D'altro canto, se una clip deve iniziare e finire in punti prestabiliti della sequenza, ad esempio in corrispondenza del commento vocale di sottofondo, sarà necessario impostare due punti nella sequenza e un solo punto sorgente.

In questo video della serie Adobe Premiere Pro CS5: Learn By Video, Maxim Jago spiega e mostrai montaggi a tre punti.

In un montaggio a quattro punti, si impostano i punti di attacco e stacco sia sorgente che della sequenza. Il montaggio a quattro punti si usa quando sono importanti i fotogrammi iniziale e finale sia della clip sorgente che della sequenza. Se la durata della sorgente contrassegnata è diversa da quella della sequenza, Premiere Pro segnala la discrepanza e suggerisce soluzioni alternative.

Realizzare un montaggio a tre punti

1. In un pannello Progetto, fate doppio clic su una clip per aprirla nel monitor Sorgente.
2. Fate clic sulle intestazioni delle tracce in un pannello Timeline nel quale desiderate aggiungere la clip per usarle come destinazione.
3. Nella timeline, trascinate gli indicatori della traccia sorgente sulle intestazioni delle tracce nelle quali desiderate inserire i componenti della clip.
4. Nei monitor Sorgente e Programma, impostate una qualunque combinazione di tre punti tra attacchi e stacchi.
5. Nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per eseguire un montaggio per inserimento, fate clic sul pulsante Inserisci .
   - Per eseguire un montaggio per sovrascrittura, fate clic sul pulsante Sovrascrivi .

Realizzare un montaggio a quattro punti

1. In un pannello Progetto, fate doppio clic su una clip per aprirla nel monitor Sorgente.
2. Fate clic sulle intestazioni delle tracce in un pannello Timeline nel quale desiderate aggiungere la clip per usarle come destinazione.
3. Nella timeline, trascinate gli indicatori della traccia sorgente sulle intestazioni delle tracce nelle quali desiderate inserire i componenti della clip.
4. Con il monitor Sorgente, contrassegnate un punto di attacco e un punto di stacco per la clip sorgente.
5. Con il monitor Programma, contrassegnate un punto di attacco e un punto di stacco nella sequenza.
6. Nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per eseguire un montaggio per inserimento, fate clic sul pulsante Inserisci
   - Per eseguire un montaggio per inserimento e far scorrere le clip solo nelle tracce di destinazione, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Inserisci .

- Per eseguire un montaggio per sovrascrittura, fate clic sul pulsante Sovrascrivi .

7. Se la durata della sorgente contrassegnata e quella del programma sono diverse, selezionate una delle seguenti opzioni:
   Cambia velocità clip (adatta allo spazio) Mantiene inalterati i punti di attacco e stacco della clip sorgente ma cambia la velocità della clip in modo da farne corrispondere la durata a quella determinata dai punti di attacco e stacco della sequenza.

   Taglio apertura clip (lato sinistro) Modifica automaticamente il punto di attacco della clip in modo che la sua durata equivalga a quella determinata dai punti di attacco della sequenza.

   Taglio chiusura clip (lato destro) Modifica automaticamente lo stacco della clip sorgente in modo da farne corrispondere la durata a quella determinata dai punti di attacco e stacco della sequenza.

   Ignora attacco sequenza Non considera l'attacco della sequenza impostato ed esegue un montaggio a tre punti.

   Ignora stacco sequenza Non considera lo stacco della sequenza impostato ed esegue un montaggio a tre punti.

Torna all'inizio

Aggiungere automaticamente clip a una sequenza

Potete assemblare rapidamente un montaggio preliminare o aggiungere clip a una sequenza esistente. Le clip aggiunte possono includere le transizioni video e audio predefinite.

Nel sito Web di Adobe è disponibile un'esercitazione video sulla creazione di un montaggio preliminare utilizzando il comando Aggiunta automatica alla sequenza.

1. Impostate i punti di attacco e stacco per definire l'inizio e la fine di ogni clip.
2. Disponete le clip nel pannello Progetto. Potete aggiungere le clip alla sequenza sia nell'ordine in cui le selezionate sia nell'ordine in cui sono organizzate in un raccoglitore nella visualizzazione a icone. Inoltre, potete aggiungere sequenze o clip nei raccoglitori nidificati.
   Potete disporre le clip in un raccoglitore sotto forma di storyboard impostando il pannello Progetto sulla visualizzazione a icone. Consultate Modificare le visualizzazioni del pannello Progetto.
3. Selezionate le clip nel pannello Progetto. Tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), fate clic sulle clip nell'ordine desiderato o trascinate un rettangolo di selezione intorno a esse.
4. Nel pannello Progetto fate clic sul pulsante Aggiunta automatica alla sequenza .
5. Impostate le seguenti opzioni nella finestra di dialogo Aggiunta automatica alla sequenza, quindi fate clic su OK:
   Ordine Specifica il metodo usato per determinare l'ordinamento delle clip quando vengono aggiunte alla sequenza. Se scegliete Ordine selezione, le clip vengono aggiunte nell'ordine con cui sono elencate nel pannello Progetto: dall'alto in basso nella visualizzazione a elenco oppure da sinistra a destra e dall'alto in basso nella visualizzazione a icone. Se scegliete Ordine selezione, le clip vengono aggiunte nell'ordine con cui sono state selezionate nel pannello Progetto.

   Posizione Specifica come le clip vengono inserite nella sequenza. Se scegliete Sequenziale, le clip vengono inserite una dopo l'altra. Se scegliete Sui marcatori senza numero, le clip vengono inserite in corrispondenza dei marcatori di sequenza senza numero. e le opzioni relative alle transizioni diventano non disponibili.

   Metodo Specifica il tipo di montaggio da eseguire. Scegliete Montaggio per inserimento per aggiungere le clip alla sequenza iniziando dalla posizione temporale corrente nella sequenza e facendo scorrere in avanti nel tempo le clip esistenti per fare posto al nuovo materiale. Scegliete Montaggio per sovrascrittura affinché il nuovo materiale sostituisca le clip già presenti nella sequenza.
   Nota: *il comando Aggiunta automatica alla sequenza ignora le tracce di destinazione e usa sempre le prime tracce audio e video disponibili partendo dal basso. Ad esempio, se Video1 e Audio1 sono bloccati, passerà automaticamente a Video 2 e Audio 2, oppure alla traccia dell'audio più basso con il tipo di canale corretto.*

   Sovrapposizione clip Specifica la durata della transizione e l'entità dello spostamento di compensazione dei punti di attacco e stacco delle clip quando è selezionata l'opzione Applica transizione audio predefinita o Applica transizione video predefinita. Un valore di 30 fotogrammi, ad esempio, sposta i punti di attacco e stacco della clip di 15 fotogrammi ciascuno quando si aggiunge una transizione di 30 fotogrammi. Il valore predefinito di questa opzione è 15 fotogrammi. Un menu consente di impostare le unità su Fotogrammi o Secondi.

   Applica transizione audio predefinita Questa opzione crea una dissolvenza incrociata in ciascun punto di montaggio audio, usando la transizione audio predefinita (impostata nel pannello Effetti). L'opzione è disponibile solo quando sono presenti tracce audio tra le clip selezionate e l'opzione Posizione è impostata su Sequenziale. Non ha effetto quando l'opzione Sovrapposizione clip è impostata su 0.

   Applica transizione video predefinita Questa opzione inserisce la transizione video predefinita (impostata nel pannello Effetti) in corrispondenza di ciascun punto di montaggio. L'opzione è disponibile solo quando l'opzione Posizione è impostata su Sequenziale e non ha effetto quando l'opzione Sovrapposizione clip è impostata su 0.

   Ignora audio Questa opzione evita che l'audio presente nelle clip selezionate venga aggiunto automaticamente alla sequenza.

   Ignora video Evita che il video presente nelle clip selezionate venga aggiunto automaticamente alla sequenza.

Nel sito Web Adobe Tutorials è disponibile l'articolo Edit Storyboard Style (Montaggio in stile storyboard) sul comando Aggiunta automatica alla

sequenza e il montaggio in stile storyboard.

Per ulteriori informazioni su come creare delle presentazioni aggiungendo automaticamente delle clip a una sequenza in Premiere Pro, guardate questo video video2brain di Jan Ozer.

Torna all'inizio

Mixaggio di tipi di clip in una sequenza

Nella stessa sequenza potete mescolare clip con frequenze fotogrammi, proporzioni e dimensioni fotogramma diverse. Ad esempio, se rilasciate una clip HD in una sequenza in un progetto SD, la clip verrà convertita in formato letterbox e assumerà automaticamente le dimensioni del fotogramma SD. Allo stesso modo, se rilasciate una clip SD in una sequenza in un progetto HD, la clip verrà automaticamente convertita in formato pillarbox.

Una barra di rendering verrà visualizzata al di sopra di qualsiasi clip in un pannello Timeline con gli attributi non corrispondenti alle impostazioni della sequenza. La barra di rendering indica che tali clip andranno sottoposte a rendering prima dell'output finale. Tuttavia, non indica necessariamente che non è possibile visualizzare un'anteprima delle clip in tempo reale. Se una barra di rendering gialla viene visualizzata al di sopra della clip, è probabile che la clip possa essere riprodotta in tempo reale senza che ne venga eseguito il rendering. Tuttavia, se una barra di rendering rossa viene visualizzata al di sopra della clip, è probabile che questa non possa essere riprodotta da Premiere Pro in tempo reale senza il rendering.

Una clip con una frequenza fotogrammi diversa da quella della sequenza verrà riprodotta da una sequenza alla frequenza fotogrammi della sequenza.

Torna all'inizio

Sostituire una clip con un'altra in una timeline

Potete sostituire una clip in un pannello Timeline con un'altra clip dal monitor Sorgente o dal Cestino mantenendo gli effetti applicati alla clip originale in un pannello Timeline.

Utilizzando uno dei seguenti modificatori di tastiera, trascinate una clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente su una clip in un pannello Timeline:

- Per usare il punto di attacco della nuova clip, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate. Potete usare il punto di attacco della nuova clip, ad esempio, se lo avete già tagliato per farlo iniziare nel punto desiderato dell'azione.
- Per applicare il punto di attacco della clip originale alla nuova clip, tenete premuto Maiusc+Alt (Windows) oppure Maiusc+Opzione (Mac OS) e trascinate. Potete applicare il punto di attacco della clip originale alla nuova clip, ad esempio, se la nuova clip era stata ripresa in sincronia rispetto alla clip originale utilizzando un'altra videocamera. In questo caso, applicando il punto di attacco dalla clip originale, la nuova clip si avvierà dallo stesso punto dell'azione.

In un pannello Timeline la posizione di una clip e gli effetti vengono mantenuti e tutti gli effetti applicati alla clip originale vengono applicati alla nuova clip.

Potete inoltre sostituire una clip in un pannello Timeline selezionandola, selezionando in seguito una clip di sostituzione in un raccoglitore o nel monitor Sorgente e quindi selezionare Clip > Sostituisci con clip [tipo di sostituzione].

Questa esercitazione di Clay Asbury spiega come usare Corrispondenza fotogramma con l'opzione Sostituisci con clip.

Torna all'inizio

Sostituire il metraggio sorgente per una clip

Potete sostituire il metraggio sorgente per qualsiasi clip nel pannello Progetto. Sostituendo il metraggio sorgente per una clip, essa viene collegata a un nuovo file sorgente. Tutte le istanze della clip e le relative clip secondarie vengono conservate nel pannello Progetto e Timeline, insieme ai relativi punti di attacco e stacco e agli eventuali effetti applicati, intatti. Tuttavia, la clip viene collegata al metraggio sostitutivo, invece che a quello originale. Ad esempio, potete facilmente sostituire il metraggio segnaposto con il metraggio finale, oppure il metraggio con una colonna sonora in una determinata lingua con un identico metraggio con una colonna sonora in una lingua diversa e mantenere le stesse modifiche che avevate apportato con il metraggio originale.

1. Nel pannello Progetto, selezionate la clip per la quale desiderate il nuovo metraggio sorgente.
2. Selezionate Clip > Sostituisci metraggio.
3. Nella finestra di dialogo Sostituisci metraggio per, passate al file contenente il metraggio sostitutivo.
4. Per rinominare la clip con il nome del file del metraggio sostitutivo, selezionate Rinomina clip con nome file.
5. Fate clic su Seleziona.

Nota: *per annullare una sostituzione del metraggio non potete usare il comando Modifica > Annulla. Tuttavia, potete usare di nuovo il comando Clip > Sostituisci metraggio per collegare di nuovo una clip al suo file sorgente originale.*

Per ulteriori informazioni sulla sostituzione del metraggio sorgente, guardate questo video della serie Learn by Video di video2brain realizzata da Maxim Jago.

Torna all'inizio

Impostare o rimuovere punti di attacco e stacco della sequenza

Potete utilizzare i punti di attacco e stacco di una sequenza per aiutarvi a disporre e sistemare le clip.

Nota: *i punti di attacco e stacco di una sequenza vengono rimossi automaticamente quando si esegue un montaggio per asportazione o estrazione dal monitor Programma.*

Impostare punti di attacco e stacco della sequenza

1. Spostatevi sul punto di attacco in un pannello Timeline e fate clic sul pulsante Imposta attacco del monitor Programma.
2. Spostatevi sullo stacco in un pannello Timeline e fate clic sul pulsante Imposta stacco.
   Potete spostare insieme i punti di attacco e stacco senza incidere sulla durata trascinando l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco nel monitor Programma o nel pannello Timeline.

Impostare punti di attacco e stacco della sequenza attorno alla selezione

1. In un pannello Timeline, selezionate una o più clip o uno spazio nella sequenza.
2. Scegliete Marcatore > Imposta marcatore sequenza > Attacco e stacco intorno a selezione. Così facendo si impostano i punti di attacco e stacco della sequenza che corrispondono a quelli della selezione.

   I comandi CS5 Imposta marcatore sequenza > Attacco e stacco intorno a clip e Imposta marcatore sequenza > Attacco e stacco intorno a selezione, in CS5.5 sono stati sostituiti rispettivamente da Marcatore per clip e Marcatore per selezione.

   Questo comando è molto utile quando si sostituiscono o si rimuovono le clip nella sequenza usando i metodi di montaggio a tre o quattro punti. Consultate Realizzare montaggi a tre e quattro punti.

Rimuovere i punti di attacco e stacco della sequenza

1. Assicuratevi che la sequenza sia aperta nel monitor Programma.
2. Scegliete Marcatore > Cancella marcatore sequenza, quindi un'opzione per cancellare il punto di attacco, di stacco o entrambi.
   Per eliminare i punti di attacco e stacco tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Imposta attacco o Imposta stacco .

Torna all'inizio

Impostare il tempo di inizio della sequenza

Per impostazione predefinita, ciascun righello temporale della sequenza inizia da zero e misura il tempo in base al formato del codice di tempo specificato nel campo Formato visualizzazione della scheda Generale della finestra di dialogo Nuova sequenza. Potete tuttavia modificare il valore iniziale del righello temporale della sequenza. Potreste ad esempio impostare il valore iniziale in modo che corrisponda alla cassetta master (che in genere inizia a 00;58;00;00) per lasciare uno spazio vuoto di due minuti prima della posizione iniziale standard di un programma (che in genere è 01;00;00;00.)

❖ Nel menu di un pannello Timeline, scegliete Punto zero sequenza (in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive: Tempo di inizio), specificate un codice di tempo di inizio e fate clic su OK. (Il tempo iniziale deve essere un numero intero positivo.)
Altri argomenti presenti nell'Aiuto
www.adobe.com/go/lrvid4072_pr_it

Destinazione delle tracce migliorata

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Correzione degli errori

Correggere gli errori
Pannello Cronologia

Correggere gli errori

Torna all'inizio

In caso di ripensamenti o errori, Premiere Pro offre diversi metodi per annullare le operazioni effettuate. Potete annullare solo le operazioni che modificano il programma video, ad esempio un montaggio, non lo scorrimento in una finestra.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per annullare la modifica più recente, scegliete Modifica > Annulla. Potete annullare in sequenza fino a 32 delle ultime modifiche apportate al progetto in qualsiasi pannello di Premiere Pro.
- Per passare a uno stato del progetto dal momento in cui questo è stato aperto, selezionate un elemento nel pannello Cronologia.
- Per annullare tutte le modifiche apportate dall'ultima volta in cui avete salvato il progetto, scegliete File > Versione precedente.
- Per annullare modifiche apportate prima dell'ultimo salvataggio del progetto, provate ad aprire una versione precedente del progetto nella cartella Salvataggio automatico di Adobe Premiere Pro, quindi scegliete File > Salva con nome per salvare il progetto in un'altra cartella. Il numero di versioni precedenti salvate dipende dalle impostazioni della preferenza Salvataggio automatico.
- Per interrompere una modifica che Premiere Pro sta elaborando, ad esempio quando compare una barra di avanzamento, premete Esc.
- Per chiudere una finestra di dialogo senza applicare le modifiche, fate clic su Annulla.
- Per ripristinare tutti i valori ai valori predefiniti, fate clic sul pulsante Ripristina relativo all'effetto nel pannello Controlli effetti.

Pannello Cronologia

Torna all'inizio

Usate il pannello Cronologia per tornare a uno stato del progetto precedente a quello della sessione di lavoro corrente. Ogni volta che applicate una modifica a una parte del progetto, al pannello verrà aggiungo il nuovo stato del progetto. Potete selezionare uno stato e modificare il progetto a partire da tale stato. Nel pannello di acquisizione non sono disponibili gli stati della cronologia.

Seguono alcuni suggerimenti per l'utilizzo del pannello Cronologia.

- Le modifiche al programma, quali modifica di pannelli, finestre e preferenze, non si riferiscono al progetto stesso, quindi non vengono aggiunte al pannello Cronologia.
- Dopo aver chiuso e riaperto il progetto, gli stati precedenti non risultano disponibili nel pannello Cronologia.
- Lo stato più vecchio è all'inizio dell'elenco e il più recente è alla fine.
- Ogni stato è elencato con il nome dello strumento o del comando usato per modificare il progetto e un'icona che rappresenta lo strumento o comando. Alcune azioni generano uno stato per ogni pannello soggetto all'azione, come la titolazione. Le azioni eseguite in tali pannelli sono considerate come singoli stati nel pannello Cronologia.
- Selezionando uno stato, quelli sottostanti vengono ombreggiati per indicare le modifiche che verranno eliminate se si torna a tale stato del progetto.
- Se selezionate uno stato e poi modificate il progetto, tutti gli stati successivi vengono rimossi.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare uno stato, fate clic sul relativo nome nel pannello Cronologia.
- Per spostarsi nel pannello Cronologia, trascinate il cursore o la barra di scorrimento del pannello oppure selezionate Passo avanti o Passo indietro nel menu del pannello.
- Per eliminare uno stato del progetto, selezionate lo stato, Quindi scegliete Elimina dal menu del pannello o fate clic sull'icona Elimina e fate clic su OK.
- Per eliminare tutti gli stati dal pannello Cronologia, selezionate Cancella cronologia nel menu del pannello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Ridisposizione delle clip in una sequenza

Spostare clip
Dividere o tagliare una o più clip con lo strumento lametta
Rimuovere le clip da una sequenza
Asportare e incollare i fotogrammi
Estrarre e incollare i fotogrammi
Eliminare le clip e contemporaneamente chiudere gli spazi vuoti
Eliminare spazi vuoti tra le clip
Trovare spazi vuoti nelle sequenze e nelle tracce
Copiare e incollare in corrispondenza della testina di riproduzione
Copiare e incollare le clip mediante trascinamento nella timeline (CS6)
Eliminare tutte le clip di una traccia

Torna all'inizio

Spostare clip

Potete inserire le clip nell'ordine di riproduzione per creare una sequenza in un pannello Timeline. Potete anche cambiare l'ordine delle clip inserite, oppure sostituirle, rimuoverle o inserire altre clip.

Spostare clip in un pannello Timeline

Potete trascinare una clip e collocarla in uno spazio vuoto oppure allinearla a un'altra clip. Inoltre, potete inserire e sovrascrivere le clip che spostate. Osservate il rettangolo traslucido che rappresenta la durata della clip mentre la trascinate. Per spostare più clip, selezionate un intervallo oppure spostate un gruppo di clip. Una descrizione comandi mostra l'entità dello spostamento temporale mentre trascinate. Nella finestra viene visualizzato un numero negativo se trascinate la clip verso l'inizio della sequenza e un numero positivo se trascinate verso la fine.

La modalità predefinita è quella di sovrascrittura, indicata dall'icona visibile durante il trascinamento. Per eseguire un montaggio per inserimento, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre rilasciate la clip. Quando trascinate le clip tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), viene visualizzata l'icona di Inserisci.

Per impostazione predefinita, potete cambiare la posizione della traccia di una delle parti della clip, dell'audio o del video, trascinandola. L'altra parte resta nella traccia originale. Tuttavia, potete cambiare questo comportamento o premendo Maiusc mentre eseguite il trascinamento oppure eseguendo un trascinamento in senso verticale attraverso la barra che separa le tracce video dalle tracce audio. Quando trascinate una parte di clip verticalmente in una nuova traccia, essa si aggancerà alla posizione del tempo originale nella nuova traccia, se l'opzione Effetto calamita è attivata.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare la parte audio di una clip in una traccia diversa, trascinate la parte audio della clip in senso verticale fino alla traccia audio di destinazione.
- Per spostare la parte video di una clip in una traccia diversa, trascinate la parte video della clip in senso verticale fino alla traccia video di destinazione.
- Per spostare la parte video di una clip su Video 1 e spostare la parte audio su una traccia audio diversa, trascinate la parte video verso il basso, oltre la barra che separa le tracce video e audio. La parte video resterà in Video 1 mentre la parte audio verrà inserita nella traccia audio in cui lo rilasciate.
- Per spostare la parte audio di una clip su Audio 1 e spostare la parte video su una traccia video diversa, trascinate la parte audio verso l'alto, oltre la barra che separa le tracce video e audio. La parte audio resterà in Audio 1 mentre la parte video verrà inserita nella traccia video in cui lo rilasciate.
- Per inserire nelle tracce specificate le parti video e audio di una clip, trascinate la parte video sulla traccia video di destinazione. Premere e tenere premuto Maiusc. Così facendo, la parte video verrà inserita nella traccia video specificata. Continuate a tenere premuto Maiusc ed eseguite un trascinamento verso il basso, oltre la barra che separa le tracce video e audio. Quando la parte audio della clip si trova al di sopra della traccia audio di destinazione, rilasciate il pulsante del mouse e il tasto Maiusc.
- Per sovrascrivere altre clip, trascinate una o più clip e rilasciatele sulla traccia in cui si trovano le altre clip.
- Per spostare solo una traccia di una clip collegata, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate la parte della clip, dell'audio o del video da spostare. Non è necessario tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) una volta iniziato il montaggio. La sincronizzazione tra video e audio viene persa.

Per inserire, trascinate una o più clip e tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre rilasciate il pulsante del mouse posizionando la o le clip in un nuovo punto. Le clip in tutte le tracce a destra del punto di rilascio si spostano verso destra rispetto alle clip inserite. Nella traccia da cui sono state spostate le clip inserite rimane uno spazio vuoto.

Spostare clip con il tastierino numerico

Potete cambiare la posizione di una clip in una sequenza digitando il numero di fotogrammi per cui desiderate spostarla.

1. Selezionate la clip nella sequenza.
2. Usate il tastierino numerico con il tasto Bloc Num attivato e digitate + (più) e il numero di fotogrammi di spostamento della clip verso destra oppure - (meno) e il numero di fotogrammi di spostamento della clip verso sinistra. Quindi, premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

   Se tra le clip ci sono degli spazi vuoti, questi vengono colmati. Quindi, la clip selezionata sovrascrive le clip adiacenti per il numero di fotogrammi restanti.

Spostare clip in un'altra traccia

❖ Trascinate la porzione audio o video di una clip verso l'alto o il basso nella traccia desiderata. Solamente la porzione della clip che trascinate verrà spostata in una nuova traccia.

Nota: *quando trascinate l'audio, potete rilasciarlo nella traccia compatibile successiva. Se non ne esistono, ad esempio se state trascinando audio stereo e vi è solamente una traccia mono, ne viene creata una nuova.*

Ridisporre clip in un pannello Timeline

Un'utile variazione dei montaggi per inserimento e sovrascrittura in un pannello Timeline è la cosiddetta ridisposizione. Questo tipo di montaggio consente di estrarre una clip e inserirla in una nuova posizione. Tuttavia vengono spostate solo le clip nella traccia di destinazione, mentre quelle nelle altre tracce non subiscono modifiche. Questa tecnica consente di cambiare rapidamente l'ordine delle clip in una sequenza, operazione che, altrimenti, richiederebbe ulteriori passi. Quando eseguite una ridisposizione, compare l'icona .

❖ Trascinate una clip, quindi premete Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) mentre la rilasciate nella nuova posizione.

Quando premete Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS), appare l'icona di ridisposizione . Quando rilasciate la clip, viene eseguito un inserimento che sposta le clip solo nelle tracce di destinazione.

Dividere o tagliare una o più clip con lo strumento lametta

Torna all'inizio

Potete utilizzare lo strumento lametta per suddividere una clip in due clip o per tagliare tra diverse clip di più tracce contemporaneamente. Quando suddividete una clip, viene creata una nuova istanza separata della clip originale e di tutte le eventuali clip collegate. Le clip risultanti sono versioni integrali della clip originale, ma dotate di punti di attacco e stacco diversi.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per dividere una singola clip o una clip collegata, selezionate lo strumento lametta e fate clic sul punto della sequenza in cui desiderate dividere la clip.
- Per suddividere solo la porzione audio o video di clip collegate, fate clic con lo strumento lametta tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).
- Per dividere le clip nelle tracce di destinazione, fate clic sulle intestazioni delle tracce desiderate per usarle come destinazioni. Portate la testina di riproduzione nel punto in cui desiderate suddividere la clip o le clip, quindi scegliete Sequenza > Usa lametta su tracce (in CS5.5 e versioni successive: Aggiungi montaggio). In alternativa, premete i tasti Ctrl+K (Windows) o Comando+K (Mac OS).
- Per dividere le clip su tutte le tracce tranne quelle bloccate, bloccate tutte le tracce contenenti una clip che non desiderate dividere. Scegliete Sequenza > Usa lametta per tutte le tracce (in CS5.5 e versioni successive: Aggiungi montaggio a tutte le tracce). Premete Ctrl+Maiusc+K (Windows) o Comando+Maiusc+K (Mac OS). Potete anche tenere premuto Maiusc e fare clic con lo strumento lametta per suddividere tutte le tracce nello stesso punto di un pannello Timeline.

  Non occorre dividere la clip per modificare le impostazioni degli effetti nel tempo: è sufficiente applicare fotogrammi chiave a una singola clip.

Rimuovere le clip da una sequenza

Torna all'inizio

❖ Per eliminare clip intere, selezionate una o più clip nella sequenza e premete Canc.

Asportare e incollare i fotogrammi

Torna all'inizio

Potete rimuovere o asportare i fotogrammi da un'area specificata di una o più tracce in una sequenza, lasciando uno spazio vuoto al loro posto. Potete specificare l'area con i punti di attacco e stacco della sequenza. Se solo una parte di una clip appare tra i punti di attacco e stacco della sequenza, la parte verrà asportata dalla sequenza, mentre il resto della clip rimarrà al suo posto. Dopodiché, potrete incollare i fotogrammi

asportati in qualsiasi punto di una sequenza.

1. Usate i controlli nel monitor Programma per specificare i punti di attacco e stacco della sequenza.
2. Nella Timeline, fate clic sulle intestazioni delle tracce dalle quali desiderate asportare i fotogrammi per usarli come destinazione.
3. Nel monitor Programma, fate clic sul pulsante Asporta .

   I fotogrammi asportati vengono inseriti negli Appunti del sistema.

4. Fate clic sull'intestazione della traccia nella quale desiderate incollare i fotogrammi asportati per usarla come destinazione.
5. Spostate la testina di riproduzione nella posizione in cui desiderate incollare i fotogrammi asportati.
6. Selezionate Modifica > Incolla.

Estrarre e incollare i fotogrammi

Torna all'inizio

Potete estrarre i fotogrammi da un'area specificata di una o più tracce in una sequenza, senza lasciare alcuno spazio vuoto al loro posto. Per specificare l'area, utilizzate i punti di attacco e stacco della sequenza. Se solo una parte di una clip appare tra i punti di attacco e stacco della sequenza, viene effettuata l'estrazione solo di tale parte, lasciando intatto il resto della clip. Dopo aver eseguito l'estrazione, potrete incollare i fotogrammi estratti in qualsiasi punto di una sequenza.

1. Usate i controlli nel monitor Programma per specificare i punti di attacco e stacco della sequenza.
2. Nella Timeline, fate clic sulle intestazioni delle tracce dalle quali desiderate estrarre i fotogrammi per usarli come destinazione.
3. Fate clic sulle caselle Blocco sincronizzazione nelle intestazioni di tutte le tracce che desiderate spostare quando lo spazio vuoto verrà chiuso. Le clip nelle tracce in cui Blocco sincronizzazione è disattivato non si sposteranno.
4. Nel monitor Programma, fate clic sul pulsante Estrai .

   I fotogrammi estratti vengono inseriti negli Appunti del sistema.

5. Fate clic sull'intestazione della traccia nella quale desiderate incollare i fotogrammi estratti per usarla come destinazione.
6. Spostate la testina di riproduzione nella posizione in cui desiderate incollare i fotogrammi estratti.
7. Selezionate Modifica > Incolla.

Eliminare le clip e contemporaneamente chiudere gli spazi vuoti

Torna all'inizio

Quando eliminate una clip, potete contemporaneamente chiudere lo spazio che verrebbe altrimenti lasciato. Questa operazione è detta Elimina salti.

1. Selezionate le clip da eliminare nella sequenza. Per selezionare più clip, fate clic su di esse tenendo premuto Maiusc o trascinate per delimitare un rettangolo di selezione su di esse.
2. Selezionate Modifica > Elimina salti.

Eliminare spazi vuoti tra le clip

Torna all'inizio

Quando eliminate lo spazio tra le clip in una timeline, tutte le clip presenti sulle tracce non bloccate vengono spostate in base alla durata dello spazio vuoto. Per evitare di spostare una traccia durante l'eliminazione dei salti o un'operazione di inserimento o estrazione, potete bloccarla. In alternativa, disattivate Blocco sincronizzazione in quelle tracce che non desiderate spostare.

❖ In una timeline, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) sullo spazio tra due clip e scegliete Elimina salti.
- Selezionate lo spazio tra due clip e scegliete Modifica > Elimina salti.
- Selezionate lo spazio tra due clip e premete il tasto Canc.
- Per trovare gli spazi vuoti presenti in una sequenza, consultate Trovare spazi vuoti nelle sequenze e nelle tracce.

  Se il comando Elimina salti non riesce, potete provare a bloccare le tracce contenenti clip in conflitto nel punto di montaggio.

  Per eliminare gli spazi tra più clip, guardate questa esercitazione video di Ann Bens.

Trovare spazi vuoti nelle sequenze e nelle tracce

Torna all'inizio

Potete trovare spazi vuoti di entità pari a un fotogramma in una sequenza o in una specifica traccia di una sequenza. Scegliete Modifica > Vai a spazio, quindi scegliete una delle seguenti opzioni:

Successivo nella sequenza Consente di trovare il prossimo spazio vuoto a destra dell'indicatore del tempo corrente per tutte le tracce.

Precedente nella sequenza Consente di trovare il prossimo spazio vuoto a sinistra dell'indicatore del tempo corrente per tutte le tracce.
Se sono impostate come destinazione una o più tracce, potete inoltre scegliere una delle seguenti opzioni:

Successivo nella traccia Consente di trovare il prossimo spazio vuoto a destra dell'indicatore del tempo corrente nella traccia selezionata.
Precedente nella traccia Consente di trovare il prossimo spazio vuoto a sinistra dell'indicatore del tempo corrente nella traccia selezionata.
L'indicatore del tempo corrente si sposta fino alla posizione dello spazio successivo o precedente. Il livello di zoom della Timeline resta invariato, anche se lo spazio vuoto non è visibile all'ingrandimento corrente.

Nota: *dopo l'ultimo spazio vuoto, se si sceglie nuovamente Successivo nella sequenza o Successivo nella traccia non accade nulla. Analogamente, dopo il primo spazio vuoto, se si sceglie nuovamente Precedente nella sequenza o Precedente nella traccia non accade nulla.*
In questo video disponibile sul sito Web Layers Magazine, Franklin McMahon dimostra le nuove funzioni per la preparazione di un filmato per l'esportazione e la revisione, compreso il comando Vai a spazio.

Torna all'inizio

Copiare e incollare in corrispondenza della testina di riproduzione

Potete copiare e incollare una o più clip contemporaneamente. Viene mantenuta la spaziatura relativa (orizzontale nel tempo e verticale nelle tracce) delle clip. Potete incollare e incollare con inserimento delle copie di clip in tracce impostate come destinazione, in corrispondenza di qualsiasi nuova posizione della testina di riproduzione.

1. Selezionate una o più clip nella sequenza e scegliete Modifica > Copia.
2. Fate clic sulle tracce da usare come destinazione nell'area di intestazione delle tracce di un pannello Timeline.
3. Nel pannello Timeline, posizionate la testina di riproduzione nel punto della sequenza in cui desiderate incollare una copia delle clip.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per sovrascrivere le clip incollate, scegliete Modifica > Incolla.
   - Per inserire le clip incollate, scegliete Modifica > Incolla con inserimento.

   La clip o le clip vengono incollate nella sequenza e la testina di riproduzione passa alla fine delle clip incollate.

Torna all'inizio

Copiare e incollare le clip mediante trascinamento nella timeline (CS6)

In Premiere Pro CS6, potete copiare e incollare le clip trascinandole con un tasto modificatore premuto fino alla posizione desiderata nella timeline.

Per copiare e incollare le clip in una nuova posizione nella timeline, effettuate le seguenti operazioni:

1. Premete il tasto di Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).
2. Selezionate una o più clip nella sequenza e trascinatele in una nuova posizione nella timeline. Potete trascinarle in orizzontale o in verticale.

   Dopo essere state rilasciate in una nuova posizione, le clip vengono duplicate.

   Quando trascinate le clip nella timeline tenendo premuto il tasto modificatore Alto o Opzione, potete effettuare le seguenti operazioni:
   - Per duplicare la porzione video o audio delle clip, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sulle clip, quindi trascinatele fino alla nuova posizione nella timeline.
   - Per copiare e incollare le clip in una nuova posizione nella timeline, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.
   - Se una clip è già selezionata, se fate clic con il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) non verrà più selezionata la porzione audio o video della clip ma sarà necessario deselezionare preventivamente la clip.

Torna all'inizio

Eliminare tutte le clip di una traccia

1. Selezionate lo strumento selezione traccia .
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per eliminare sia l'audio che il video di clip collegate, fate clic sulla prima clip nella traccia.
   - Per eliminare le clip di una sola traccia e non le altre clip collegate, fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) sulle clip della traccia.
3. Premete Canc.
   Nota: *potete anche eliminare una traccia e tutto il suo contenuto. Consultate Operazioni con le tracce.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Rimuovere avvisi con il pannello Eventi

Il pannello Eventi di Premiere Pro riporta avvertimenti, messaggi di errore e altre informazioni utilizzabili per rilevare e risolvere problemi, in special modo quelli relativi a plug-in e altri componenti di sviluppatori terzi. Un'icona di segnalazione , o nella barra di stato avverte della presenza di un errore. Il pannello Eventi si apre facendo doppio clic sull'icona. L'eliminazione dell'elemento associato nel pannello Eventi comporta la rimozione dell'icona dalla barra di stato.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate doppio clic sull'icona di segnalazione nella barra di stato.
   - Scegliete Finestra > Eventi.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per ulteriori informazioni su un elemento dell'elenco, selezionatelo e fate clic su Dettagli.
   - Per svuotare l'elenco di eventi, fate clic su Cancella tutti.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Rendering e anteprima delle sequenze

Definire l'area di lavoro per il rendering
Definire l'area da sottoporre a rendering mediante punti di attacco e stacco (CS6)
Rendering di un file di anteprima per una sezione di una sequenza (CS5.5 e versioni precedenti)
Rendering di un file di anteprima per una sezione di una sequenza (CS6)
Rendering audio durante il rendering video
Operazioni con i file di anteprima
Riprodurre una sequenza dall'inizio alla fine
Scorrere una sequenza durante l'anteprima
Anteprima sul monitor di un televisore
Accertarsi che le applicazioni video Adobe utilizzino gli stessi file di cache

Premiere Pro tenta di riprodurre qualsiasi sequenza in tempo reale e alla frequenza fotogrammi massima. Di solito Premiere Pro esegue queste operazioni per tutte le sezioni che non hanno bisogno di rendering oppure per le quali Premiere Pro ha già eseguito il rendering dei file di anteprima. Tuttavia, la riproduzione in tempo reale e alla frequenza fotogrammi massima non è sempre possibile per le sezioni complesse senza i file di anteprima: sezioni non sottoposte a rendering.

Per riprodurre sezioni complesse in tempo reale e a frequenza fotogrammi massima, è possibile che prima dobbiate eseguire il rendering dei file di anteprima per tali sezioni. Premiere Pro contrassegna le sezioni non sottoposte a rendering di una sequenza con barre di rendering colorate. Una barra di rendering rossa visualizzata nel righello temporale di una sequenza indica una sezione non sottoposta a rendering che probabilmente deve venire sottoposta a rendering, affinché possa essere riprodotta in tempo reale e alla frequenza fotogrammi massima. Una barra di rendering gialla indica una sezione non sottoposta a rendering che probabilmente non deve venire sottoposta a rendering, affinché possa essere riprodotta in tempo reale e alla frequenza fotogrammi massima. A prescindere dalla qualità di anteprima, le sezioni sotto le barre di rendering rosse o gialle dovrebbero venire sottoposte a rendering prima dell'esportazione su nastro. Una barra di rendering verde indica una sezione che ha già eseguito il rendering dei file di anteprima ad essa associati.

Le sequenze fanno riferimento ai file di anteprima in modo analogo a quanto accade con i file multimediali sorgente. Se spostate o visualizzate in anteprima i file nel browser file di Windows o Mac anziché nel pannello Progetto, vi verrà richiesto di trovare o saltare i file di anteprima alla successiva apertura del progetto.

Potete personalizzare un predefinito di sequenza per consentire l'anteprima del metraggio non compresso a 10 o 8 bit. Per ulteriori informazioni, consultate Creare una sequenza con riproduzione di video non compresso.

FAQ: "Why is there a red or yellow bar in my sequence?" (Perché c'è una barra rossa o gialla nella sequenza?)

Consultate questo articolo per informazioni sul significato di barre di rendering rosse, gialle e verdi e su come incidono su anteprime di rendering e riproduzione.

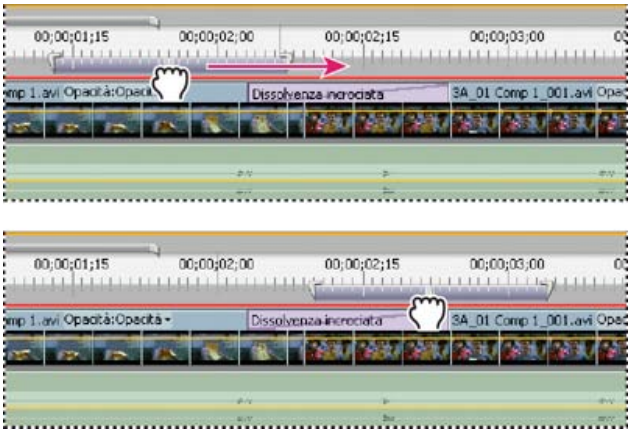
Per informazioni sul supporto RED Rocket in Premiere Pro CS5 (5.0.2) e l'accelerazione dell'elaborazione di file multimediali RED (R3D), leggete questo articolo di blog.

Torna all'inizio

Definire l'area di lavoro per il rendering

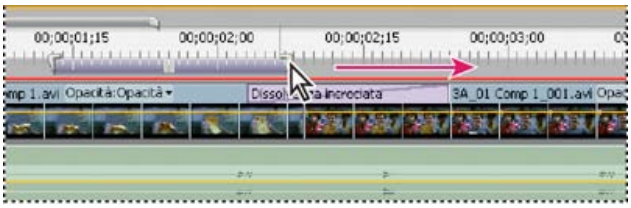
❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate la barra dell'area di lavoro sulla sezione da visualizzare in anteprima. Abbiate cura di trascinare la barra dell'area di lavoro dalla zona centrale con texture, onde evitare di impostare per errore la testina di riproduzione.



Prendere la barra dell'area di lavoro (in alto) e trascinarla sopra la sezione da visualizzare in anteprima (in basso)

- Trascinate i marcatori dell'area di lavoro (alle estremità della barra dell'area di lavoro) per specificare l'inizio e la fine dell'area di lavoro.



Trascinare i marcatori dell'area di lavoro per espanderla

- Posizionate la testina di riproduzione e premete Alt+[(Windows) o Opzione+[(Mac OS) per impostare l'inizio dell'area di lavoro.
- Posizionate la testina di riproduzione e premete Alt+[(Windows) o Opzione+[(Mac OS) per impostare la fine dell'area di lavoro.
- Fate doppio clic sulla barra dell'area di lavoro per ridimensionarla secondo la larghezza del righello temporale o la lunghezza dell'intera sequenza, a seconda di quale è più corta. Per definire tutta la sequenza come area di lavoro, tutta la sequenza deve essere visibile nel pannello Timeline.

  In Premiere Pro CS6, per impostare la barra dell'area di lavoro per definire un'area da sottoporre a rendering, vengono visualizzate le opzioni corrispondenti nel menu Sequenza: Rendering degli effetti nell'area di lavoro e Rendering dell'intera area di lavoro. È inoltre disponibile il comando Elimina file di rendering area di lavoro. Queste opzioni non compaiono nel menu Sequenza se la barra dell'area di lavoro non è abilitata.

Nota: *passando con il puntatore sopra la barra dell'area di lavoro, compare una descrizione che indica il codice di tempo iniziale, il codice di tempo finale e la durata della barra dell'area di lavoro.*

Definire l'area da sottoporre a rendering mediante punti di attacco e stacco (CS6)

Torna all'inizio

❖ In Premiere Pro CS6, potete definire i punti di attacco e stacco con cui definire l'area da sottoporre a rendering:

- Contrassegnate i punti di attacco e stacco per l'area della sequenza che intendete sottoporre a rendering.

  Quando impostate i punti di attacco e stacco per l'area da sottoporre a rendering, nel menu Sequenza vengono visualizzate le opzioni corrispondenti: Rendering effetti da attacco a stacco e Rendering da attacco a stacco. È inoltre disponibile il comando Elimina file di rendering da attacco a stacco. Queste opzioni non compaiono nel menu Sequenza se la barra dell'area di lavoro è abilitata.

Rendering di un file di anteprima per una sezione di una sequenza (CS5.5 e versioni precedenti)

Torna all'inizio

Potete effettuare il rendering di qualsiasi parte di una sequenza che rientri sotto a una barra di rendering rossa. In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, usate la barra dell'area di lavoro per impostare la sezione di sequenza da sottoporre a rendering.

Effettuate il rendering di un file di anteprima per una sezione di una sequenza tramite la barra dell'area di lavoro:

1. Impostate la barra dell'area di lavoro sull'area da visualizzare in anteprima.
2. Scegliete Sequenza e selezionate una delle seguenti opzioni:
   Rendering effetti nell'area di lavoro Esegue il rendering delle tracce video che si trovano all'interno dell'area di lavoro contenente una barra di rendering rossa. In alternativa, premete il tasto Invio.

   Rendering intera area di lavoro Esegue il rendering delle sezioni delle tracce video che si trovano all'interno dell'area di lavoro contenente una barra di rendering rossa o gialla.

   Rendering audio Esegue il rendering di un file di anteprima per le sezioni delle tracce audio che si trovano all'interno dell'area di lavoro.
   Nota: *potete impostare Premiere Pro in modo che esegua il rendering delle tracce audio ogni volta che eseguite il rendering delle tracce video. Per ulteriori informazioni, consultate Rendering audio durante il rendering video.*

I tempi di rendering dipendono dalle risorse del sistema in uso e dalla complessità del segmento.

In Premiere Pro CS6, queste opzioni non sono disponibili a meno che la barra dell'area di lavoro non sia abilitata nel menu del pannello Timeline.

Per massimizzare la qualità del movimento nei file di anteprima sottoposti a rendering, in Impostazioni sequenza selezionate Qualità rendering massima. Per ulteriori informazioni, consultate Impostazioni Generali (CS5) - Impostazioni (CS5.5 e versioni successive).

Torna all'inizio

Rendering di un file di anteprima per una sezione di una sequenza (CS6)

Potete effettuare il rendering di qualsiasi parte di una sequenza che rientri sotto a una barra di rendering rossa. In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, usate la barra dell'area di lavoro per impostare la sezione di sequenza da sottoporre a rendering. In Premiere Pro CS6, potete anche definire una sezione della sequenza da sottoporre a rendering impostando i punti di attacco e stacco.

Effettuate il rendering di un file di anteprima per una sezione di una sequenza impostando i punti di attacco e stacco:

1. Impostate i punti di attacco e stacco per contrassegnare l'area da visualizzare in anteprima.
2. Scegliete Sequenza e selezionate una delle seguenti opzioni:
   Rendering effetti da attacco a stacco Esegue il rendering delle tracce video che si trovano entro i punti di attacco e stacco e contenenti una barra di rendering rossa. In alternativa, premete il tasto Invio.

   Rendering da attacco a stacco Esegue il rendering delle sezioni delle tracce video che si trovano entro i punti di attacco e stacco e contenenti una barra di rendering rossa o gialla.

   Rendering audio Esegue il rendering di un file di anteprima per le sezioni delle tracce audio che si trovano all'interno dell'area di lavoro.
   Nota: *potete impostare Premiere Pro in modo che esegua il rendering delle tracce audio ogni volta che eseguite il rendering delle tracce video. Per ulteriori informazioni, consultate Rendering audio durante il rendering video.*

   I tempi di rendering dipendono dalle risorse del sistema in uso e dalla complessità del segmento.

   Queste opzioni non sono disponibili se lo spazio di lavoro è attivato.

   Per massimizzare la qualità del movimento nei file di anteprima sottoposti a rendering, in Impostazioni sequenza selezionate Qualità rendering massima. Per ulteriori informazioni, consultate Impostazioni Generali (CS5) - Impostazioni (CS5.5 e versioni successive).

Torna all'inizio

Rendering audio durante il rendering video

Per impostazione predefinita, Premiere Pro non esegue il rendering delle tracce audio quando si seleziona Sequenza > Esegui rendering effetti in area di lavoro oppure Sequenza > Esegui rendering intera area di lavoro. Tuttavia la riproduzione potrebbe risentirne se i dati generati dall'unità disco non possono sostenere il flusso quando vengono mixati più canali di audio e l'audio di una sequenza complessa. Potete comunque impostare Premiere Pro in modo che venga effettuato il rendering delle anteprime audio insieme al rendering delle anteprime video.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Selezionate o deselezionate Esegui rendering audio durante il rendering video.
3. Fate clic su OK.

Torna all'inizio

Operazioni con i file di anteprima

Quando eseguite il rendering delle anteprime, vengono generati dei file sul disco rigido. Questi file di anteprima contengono i risultati di tutti gli effetti elaborati da Premiere Pro durante un'anteprima. Se eseguite più volte l'anteprima della stessa area di lavoro senza apportare modifiche, Premiere Pro riproduce subito i file di anteprima invece di elaborare di nuovo la sequenza. Premiere Pro memorizza i file di anteprima in una cartella specificata dall'utente. Allo stesso modo, i file di anteprima consentono di risparmiare tempo quando esportate il programma video finale, usando gli effetti elaborati già memorizzati.
Nota: *in Adobe Media Encoder non vengono automaticamente utilizzati per la codifica i file di anteprima di Premiere Pro. Affinché vengano usati i file di anteprima di Premiere Pro, per ogni processo di codifica occorre selezionare l'apposita opzione in Adobe Media Encoder.*
Per consentire un ulteriore risparmio di tempo, Premiere Pro mantiene i file di anteprima esistenti il più a lungo possibile. Se modificate un progetto, i file di anteprima si spostano insieme al segmento di sequenza cui sono associati. Quando un segmento di una sequenza viene modificato, Premiere Pro taglia automaticamente il corrispondente file di anteprima, salvando il segmento non modificato rimanente.

Al termine del progetto, eliminate i file di anteprima per liberare spazio su disco.

Utilizzare file di anteprima per il rendering

❖ Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, attivate Usa anteprime.

Eliminare i file di anteprima

1. Con un pannello Timeline attivo effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per eliminare i file di rendering limitatamente a un intervallo di clip, regolate la barra dell'area di lavoro in modo che si estenda solo per l'intervallo desiderato. Dopodiché, scegliete Sequenza > Elimina file di rendering area di lavoro. I file di anteprima di cui una qualsiasi parte della clip associata si trova all'interno dell'area di lavoro verranno eliminati.
   - Per eliminare tutti i file di rendering per una sequenza, scegliete Sequenza > Elimina file di rendering.

   Potete impostare una scelta rapida da tastiera per Elimina file di rendering e per Elimina file di rendering area di lavoro.
2. Quando viene richiesta la conferma, fate clic su OK.

Torna all'inizio

Riprodurre una sequenza dall'inizio alla fine

❖ Nel monitor Programma, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco.

Torna all'inizio

Scorrere una sequenza durante l'anteprima

Potete impostare un'opzione per scorrere automaticamente una sequenza quando essa è più ampia dell'area visibile nel relativo pannello Timeline.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS). Immettete i valori desiderati nei campi Preroll e Postroll.
2. Scegliete un'opzione nel menu Scorrimento automatico riproduzione timeline:
   Nessuno scorrimento La sequenza non scorre.

   Scorrimento pagina La sequenza scorre attraverso l'area visibile di un pannello Timeline, una pagina alla volta. Questa è l'opzione predefinita.

   Scorrimento uniforme La testina di riproduzione resta al centro dell'area visibile, mentre la sequenza scorre sotto di essa.

Torna all'inizio

Anteprima sul monitor di un televisore

Potete visualizzare la sequenza su qualsiasi monitor collegato al computer. Per fare ciò dovete disporre di hardware video con una porta video adatta per il monitor.

Anteprima su uno schermo televisivo tramite scheda video

Alcune schede video e sistemi operativi supportano un televisore indipendente rispetto al computer desktop. Altri supportano un secondo monitor contiguo rispetto al computer desktop, che funga anche da spazio aggiuntivo per l'applicazione. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione fornita con la scheda video e il sistema operativo.

Visualizzare un'anteprima su un televisore mediante videocamera o videoregistratore

Se state lavorando su un progetto DV, potete visualizzare l'anteprima di una sequenza su un monitor televisivo usando la connessione IEEE 1394 e la videocamera o il videoregistratore DV.

Nota: *non è possibile visualizzare un'anteprima su un televisore mediante videocamera o videoregistratore in modalità HDV. Impostatele quindi sulla modalità DV o automatica.*

1. Assicuratevi che il monitor sia collegato alla videocamera o al videoregistratore DV, a sua volta collegato al computer.
2. (Solo videocamera) Impostate la videocamera come output del monitor. Alcuni dispositivi sono in grado di rilevare automaticamente questa impostazione mentre altri richiedono che selezioniate un'opzione di menu.
3. Nel monitor Sorgente o Programma, fate clic sul pulsante del menu del pannello in alto a destra, selezionate Impostazioni di riproduzione e scegliete le opzioni desiderate.
   Visualizzazione video desktop durante la riproduzione Specifica se il video viene riprodotto o meno nel monitor Programma. Deselezionate questa opzione per riprodurre solo attraverso il monitor esterno specificato nell'opzione Dispositivo esterno. Se l'opzione Dispositivo esterno è impostata su Nessuno, per assicurare la riproduzione nel monitor Programma è selezionato Video sul desktop.

   Dispositivo esterno Imposta un dispositivo esterno attraverso il quale riprodurre il video.

   Conversione proporzioni Determina la modalità di conversione delle proporzioni pixel per i progetti DV.

   Audio desktop Imposta la riproduzione audio al computer.

   Audio dispositivo esterno Imposta la riproduzione audio a un dispositivo audio esterno collegato.

   Esportare: Dispositivo esterno Consente l'esportazione su nastro per il dispositivo specificato. Questa opzione non incide sulla riproduzione in un dispositivo esterno durante l'esportazione.

   Disattiva output video quando Premiere Pro è in background Disattiva il video sul monitor esterno se Premiere Pro non è l'applicazione attiva sul desktop.

Metodo di conversione 24p Specifica il metodo di conversione per metraggio 24p. Consultate Impostazione di opzioni di riproduzione per 24P.

Potrebbe esserci un leggero ritardo tra la riproduzione sul desktop e quella su una televisione mediante videocamera o videoregistratore. Se video e audio sembrano essere fuori sincrono, provate a visualizzare l'anteprima di video e audio sullo stesso dispositivo.

Torna all'inizio

Accertarsi che le applicazioni video Adobe utilizzino gli stessi file di cache

Le applicazioni Adobe per l'elaborazione video possono automaticamente inserire un ID documento univoco in ogni file importato. Questo consente a ogni applicazione di accedere alle stesse anteprime cache e agli stessi file audio resi conformi, evitando così elaborazioni aggiuntive.

❖ Nella sezione Oggetti multimediali (per Soundbooth, nella sezione Metadati) della finestra di dialogo Preferenze, selezionate Scrivi ID XMP nei file durante l'importazione.

Questa impostazione è globale: se la si modifica in un'applicazione video Adobe, la modifica interessa anche le altre applicazioni. Inoltre, quando l'ID documento viene inizialmente inserito, la data di modifica dei file viene reimpostata.

Per salvare l'ora di rendering quando si trasferisce un progetto a un altro computer, spostate sia i file di cache che i file originali.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Operazioni con le clip in una sequenza

Trovare una clip in qualsiasi sequenza con Impiego della clip
Visualizzare l'origine di una clip di sequenza nel pannello Progetto
Analizzare il discorso per metadati XMP testuali
Selezionare una o più clip
Abilitare o disabilitare una clip
Raggruppare clip
Allineare le clip

Trovare una clip in qualsiasi sequenza con Impiego della clip

Torna all'inizio

Nota: *per vedere quante volte una clip è stata utilizzata, potete anche rendere visibile la colonna Impiego video nel pannello Progetto. Per ulteriori informazioni, consultate Aggiungere una colonna.*

Il menu Impiego della clip consente di vedere se una clip del pannello Progetto è stata usata in un progetto, quante volte è stata usata e la posizione di ogni utilizzo. Il triangolino Impiego della clip compare accanto al visualizzatore di una miniatura solo se la clip selezionata è stata usata in una sequenza.

1. Selezionate una clip nel pannello Progetto.
2. Verso la parte superiore del pannello Progetto, accanto alla miniatura della clip, fate clic sul triangolino Impiego della clip sulla riga Filmato accanto alle proporzioni pixel.

   Un menu a comparsa mostra l'ubicazione del codice di tempo relativo alla clip per qualsiasi sequenza in cui viene utilizzato.

   I percorsi di una clip nel menu Impiego della clip del pannello Progetto

3. Fate clic sul percorso desiderato.

   Il pannello della sequenza desiderata si sposterà in avanti e la testina di riproduzione passerà al percorso della clip.

Visualizzare l'origine di una clip di sequenza nel pannello Progetto

Torna all'inizio

❖ Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) su una clip in una sequenza e scegliete Rivela nel progetto.

Analizzare il discorso per metadati XMP testuali

Torna all'inizio

Adobe Premiere Pro e Soundbooth analizzano le parole pronunciate e generano metadati testuali. Potete modificare e cercare metadati testuali in maniera analoga a qualsiasi altra proprietà di metadati. Potete quindi passare alle posizioni temporali in cui vengono pronunciate parole specifiche, per il corretto allineamento di modifiche, messaggi pubblicitari e sottotitoli.

La funzione di riconoscimento vocale può utilizzare numerose librerie specifiche della lingua o del dialetto, ad esempio le librerie per lo spagnolo o l'inglese britannico.

Per scaricare altre librerie specifiche della lingua o del dialetto, vedere questo collegamento sul sito Web Adobe.

In Premiere Pro CS5.5, la funzione di riconoscimento vocale è anche disponibile per clip unite quando in queste è disponibile almeno una clip audio componente. Gli utenti possono scegliere di analizzare tutte le tracce audio in una clip unità o una sola.

- Per eseguire l´analisi vocale in tutte le tracce, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate "Tutti i file" dal menu a comparsa File, quindi fate clic sul pulsante Analizza nella sezione Analisi vocale del pannello Metadati.
  - Selezionate la clip unità, quindi scegliete Clip > Analizza contenuto.

    Nota: *potete analizzare più clip unite, più clip o una combinazioni di entrambe selezionando le clip e scegliendo Clip > Analizza contenuto.*
- Per eseguire l´analisi vocale di una determinata traccia, impostate il menu a comparsa File sulla clip audio componente da

analizzare, quindi fate clic sul pulsante Analizza nella sezione Analisi vocale del pannello Metadati.

Nota: *affinché l'analisi del discorso produca risultati utili, è richiesta un'ottima qualità audio. La presenza di rumori di fondo riducono la qualità dei risultati. Per rimuovere eventuali rumori, usate gli strumenti e le funzioni di Soundbooth.*

Dan Ebberts fornisce un´esercitazione video sul sito Web Adobe che dimostra l´uso delle funzioni di metadati XMP. Il tutorial mostra come eseguire il riconoscimento vocale ottenendo metadati di testo e creare un semplice lettore video con il quale navigare nelle posizioni in cui è presente il parlato. Adobe offre un altro white paper e un´altra dimostrazione sul sito Web Adobe che mostrano un metodo alternativo per ottenere lo stesso risultato con Soundbooth.

Per ulteriori informazioni, vedete l'esercitazione video Utilizzo della tecnologia di riconoscimento vocale per velocizzare l'editing.

Per una dimostrazione video sull´uso di informazioni sullo script (sceneggiatura) da Adobe Story per migliorare la precisione del riconoscimento vocale, vedere il sito Web Adobe.

Jeff Sengstack fornisce una panoramica in video di un flusso di lavoro per la ricerca vocale che include Adobe Story, OnLocation, Premiere Pro, Encore e Flash Player sul sito Web Lynda.com.

Questo video di Video2Brain descrive il flusso di lavoro di modifica in Premiere Pro usando i metadati ottenuti da discorso di Adobe Story.

Questo video di Jason Levine mostra una panoramica dell´integrazione tra Adobe Story e Premiere Pro.

Per ulteriori informazioni sull´integrazione di Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive e Adobe Story, vedere questo post di blog nell´area di lavoro di Premiere Pro.

Michael Hurwicz fornisce un´esercitazione video sul sito Web Creative COW che mostra l´incorporamento di una trascrizione del testo usando CS5 Production Premium (Adobe Story, OnLocation, Premiere Pro, Soundbooth e Flash Professional).

Jeff Greenberg illustra nel seguente video come migliorare il riconoscimento vocale con parole chiave e script.

Analizzare il discorso per creare metadati testuali

1. Selezionate un file o una clip.
2. Fate clic su Analizza discorso o Analizza (Adobe Premiere Pro) in fondo al pannello Metadati.
3. Impostate le opzioni Lingua e Qualità, quindi selezionate Identifica parlanti per creare metadati ottenuti da discorsi separati per ogni persona.
   Nota: *La ricerca dei discorsi può utilizzare numerose librerie specifiche della lingua o del dialetto, ad esempio le librerie per lo spagnolo o l'inglese britannico.*
4. Fate clic su OK.

   Il testo parlato compare nella sezione di analisi del discorso.
5. Per conservare i metadati ottenuti da discorso, salvate il progetto.

Se importate in After Effects dei file con metadati ottenuti da discorso, ogni parola compare come un marcatore di livello nei livelli basati su questi elementi di metraggio.

Individuare una parola in metadati ottenuti da discorso

1. Nella sezione di analisi del discorso, selezionate la parola.

   Codice di tempo attacco e Durata indicano la posizione precisa e la durata della selezione.
2. Per ascoltarla, fate clic su Riproduci o Riproduzione ciclo continuo. Quest'ultima opzione riproduce ripetutamente la parola selezionata, con preroll e postroll.

Modificare i metadati ottenuti da discorso

❖ Nella sezione di analisi del discorso, effettuate l'operazione desiderata:

- Per correggere una parola, fate clic su di essa e digitate.
- Per inserire, eliminare, unire, tagliare o copiare parole, fate clic su una parola con il pulsante destro del mouse e scegliete un comando dal menu di scelta rapida.

Copiare negli Appunti testo di metadati ottenuti da discorso da utilizzare in un editor di testo

❖ Fate clic sulla trascrizione con il pulsante destro del mouse e scegliete Copia tutto.

Migliorare l'analisi del discorso con gli script di riferimento

La precisione della conversione da discorso a testo dipende dalla nitidezza della parole pronunciate e dalla qualità del dialogo registrato. Dialoghi registrati in ambienti rumorosi o con microfoni non correttamente posizionali non sono in grado di produrre risultati di alta precisione anche con uno script di riferimento. Potete ad ogni modo utilizzare uno script di riferimento per migliorare l'analisi del discorso. Uno script di riferimento è un documento di testo contenente un dialogo simile a quello registrato nelle risorse.

Esistono due tipi di script di riferimento:

- Uno script che contiene dialoghi simili, ma che non è stato necessariamente scritto per il progetto corrente. Ad esempio, una serie di script di formazione medica per prodotti diversi possono essere combinati in un singolo documento di testo. Potete utilizzare questo documento di testo come script di riferimento. Con questo tipo di script di riferimento, l'analisi del discorso produce risultati più accurati di quelli ottenuti utilizzando solo i modelli di linguaggio predefiniti.
- Uno script che corrisponde al dialogo registrato. Questo tipo di script di riferimento fornisce la massima precisione possibile. Ad esempio, potete utilizzare lo script letto dall'attore protagonista durante la ripresa come script di riferimento. In alternativa, potete utilizzare una trascrizione editata dalle risorse per scopi di sottotitolazione.

L'analisi del discorso supporta script di riferimento solo nel formato di testo codificato UTF-8, compresi gli script Adobe Story, che hanno estensione nome file .astx.

L'esattezza della corrispondenza tra il testo dello script incorporato e il dialogo registrato determina la precisione del testo dello script corrispondente. Se è importante la precisione al 100%, modificate e rivedete innanzitutto il testo dello script. Prima di utilizzarlo come script di riferimento, accertatevi che lo script corrisponda al dialogo registrato.

Nota: *Per rendere disponibili gli script di riferimento in Soundbooth, completate innanzitutto i passaggi sottostanti in Adobe Premiere Pro.*

1. Scegliete Aggiungi dal menu Script di riferimento nella finestra di dialogo Analizza contenuto.
2. Nella finestra di dialogo visualizzata, individuate il testo dello script di riferimento o file .astx, selezionatelo e fate clic su OK.
3. Nella finestra di dialogo Importa script, digitate un nome per lo script di riferimento e selezionate la lingua per lo script.

   Nota: *potete visualizzare il testo del file in una finestra di scorrimento.*
4. Selezionate Script Text Matches Dialog (Il testo dello script corrisponde alla finestra di dialogo) solo se lo script importato copre il dialogo registrato parola per parola. Ad esempio, se lo script di riferimento è quello da cui l'attore protagonista ha letto i versi, selezionate Script Text Matches Dialog (Il testo dello script corrisponde alla finestra di dialogo). Selezionate questa opzione anche se il dialogo registrato è più corto di quanto il file di script riesce a coprire.
5. Fate clic su OK.

   La finestra Importa script viene chiusa e lo script di riferimento viene selezionato nel menu Reference Script (Analizza contenuto script di riferimento).
6. Fate clic su OK.

Migliorare l'analisi del discorso con gli script di Adobe Story (CS5.5 e versioni successive)

Il riconoscimento vocale è più preciso se alla clip sono associati i dati dello script di Adobe Story. Adobe Premiere Pro utilizza automaticamente lo script Adobe Story come script di riferimento. Quando Adobe Premiere Pro trova corrispondenze sufficienti con lo script incorporato, sostituisce il testo del discorso analizzato con il testo dello script incorporato. Adobe Premiere Pro riporta ortografia corretta, nomi corretti e punteggiatura dallo script di riferimento, vantaggi che l'analisi del discorso standard non è in grado di fornire.

Per trovare e correggere più errori, potete confrontare, affiancandolo, il testo dello script Adobe Story e quello del riconoscimento vocale. Se a una clip è allegato uno script Story, lo script viene visualizzato nella vista Copione Adobe Story incorporato nella sezione Analisi vocale del pannello Metadati. Confrontate lo script visualizzato in questa vista con i risultati dell´analisi vocale visualizzati nella vista Testo analisi riportato sotto.

Nota: *la vista Copione Adobe Story incorporato è di sola lettura per cui non potete effettuare modifiche.*
Per allegare un copione Adobe Story a una o più clip:

1. Fate corrispondere il numero di scena delle clip ai numeri di scene nel copione Adobe Story. Adobe Premiere Pro richiede informazioni per far corrispondere le clip alle scene corrette nel copione. Potete assegnare i numeri di scena alle clip nel pannello Progetto o Metadati.
2. Selezionate una o più clip nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse e selezionate Allega file copione o selezionate File > Adobe Story > Allega file copione.

Nota: *Uno script Adobe Story non può essere allegato a una clip unita. Tuttavia, se prima dell´unione, uno script Story è stato allegato a una clip componente, la clip unita può essere analizzata usando lo script Story precedentemente allegato.*
Potete anche importare un copione Adobe Story in OnLocation e importare le riprese in Adobe Premiere Pro con i metadati del copione. OnLocation produce un elenco di segnaposti per riprese per ogni scena. Registrate le riprese utilizzando OnLocation durante la produzione oppure collegate i segnaposti per riprese ai rispettivi file video quando importate i file video in OnLocation. In ogni caso, OnLocation incorpora il testo di ogni ripresa dal copione originale nei metadati di tale ripresa e le informazioni vengono conservate quando la ripresa è importata in Adobe Premiere Pro.

Torna all'inizio

Selezionare una o più clip

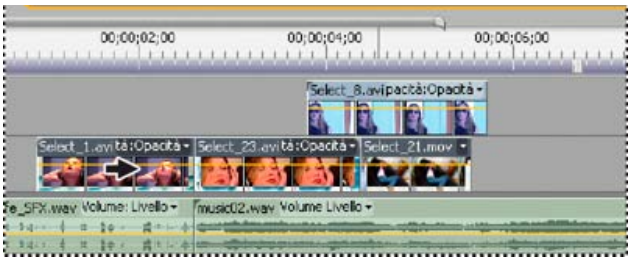
Se desiderate eseguire un'azione su tutta la clip, ad esempio applicare un effetto, eliminare una clip o spostarla nella sequenza temporale, dovete anzitutto selezionare la clip in un pannello Timeline. Il pannello Strumenti contiene strumenti di selezione in grado di gestire le varie operazioni di selezione.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un'unica clip, fate clic con lo strumento di selezione su una clip in un pannello Timeline.
- Per selezionare solo la porzione audio o video di una clip, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sulla parte desiderata con lo strumento di selezione .
- Per selezionare più clip facendo clic su di esse, tenete premuto Maiusc e fate clic sulle clip desiderate con lo strumento di selezione . Per deselezionare una clip selezionata, fate di nuovo clic su di essa tenendo premuto Maiusc.
- Per selezionare una serie di clip, fate clic in un'area vuota della sequenza sotto il righello temporale, quindi trascinate per creare un rettangolo di selezione che comprenda tutte le clip da selezionare.
- Per aggiungere o togliere una serie di clip nella selezione attuale, tenete premuto Maiusc e trascinate per delimitare un rettangolo di selezione intorno alle clip. Se il rettangolo di selezione comprende clip non selezionate, queste verranno aggiunte alla selezione corrente. Se il rettangolo di selezione comprende clip selezionate, queste verranno tolte dalla selezione corrente.

Per selezionare una serie di clip, trascinate per delimitare un rettangolo di selezione.

- Per selezionare tutte le clip esistenti in corrispondenza e successive a un determinato tempo di una traccia, fate clic con lo strumento selezione traccia sulla prima clip della sequenza temporale da selezionare. Per selezionare le clip in tutte le tracce, tenete premuto Maiusc mentre fate clic.



Selezionare clip con lo strumento selezione traccia

- Per selezionare le clip in una traccia indipendentemente dal collegamento video o audio, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic con lo strumento selezione traccia .

Abilitare o disabilitare una clip

Torna all'inizio

Potete disabilitare una clip per sperimentare un'altra variazione o abbreviare l'elaborazione in un progetto particolarmente complesso. Le clip disabilitate non compaiono nel monitor Programma né in un'anteprima o in un file video esportato. A meno che non abbiate bloccato la traccia contenente una clip disabilitata, potete sempre apportare a tale clip le necessarie modifiche. Per disabilitare tutte le clip di una stessa traccia, escludete l'intera traccia. Consultate Tracce di destinazione.

❖ Selezionate una o più clip in un pannello Timeline e scegliete Clip > Abilita. Il segno di spunta accanto al comando indica che le clip selezionate sono abilitate. Le clip disabilitate risultano attenuate in un pannello Timeline.

Poiché gli editor devono spesso attivare e disattivare le clip, è utile creare una scelta rapida per tale operazione. Consultate Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera.

Raggruppare clip

Torna all'inizio

Potete raggruppare più clip in modo da spostarle, disattivarle, copiarle o eliminarle insieme. Vengono incluse sia le tracce audio che le tracce video di una clip collegata quando la si raggruppa con altre clip.

Non è possibile applicare al gruppo comandi basati su clip, ad esempio Velocità, o effetti, mentre è consentito selezionare singole clip del gruppo e applicare loro gli effetti.

Potete tagliare i bordi esterni del gruppo (l'apertura della prima clip di un gruppo o la chiusura dell'ultima clip), ma non i punti di attacco e stacco interni.

- Per raggruppare le clip, selezionatene più d'una e scegliete Clip > Raggruppa.
- Per separare le clip, selezionatene più d'una e scegliete Clip > Separa.

- Per selezionare una o più clip in un gruppo, fate clic su ciascuna tendendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS). Fate clic tenendo premuto Maiusc+Alt (Windows) o Maiusc+Opzione (Mac OS) per selezionare ulteriori clip in un gruppo.

Torna all'inizio

Allineare le clip

Per semplificare l'allineamento reciproco delle clip, anche in determinati punti nel tempo, potete attivare la funzione Effetto calamita. Con Effetto calamita attivato, quando spostate una clip essa si allinea automaticamente al bordo di un'altra clip, a un marcatore, all'inizio o alla fine del righello temporale o alla testina di riproduzione. Quando trascinate una parte di clip verticalmente in un'altra traccia, essa si aggancerà alla posizione del tempo originale nella nuova traccia. L'effetto calamita consente inoltre di evitare inserimenti o sovrascritture involontari durante il trascinamento. Mentre trascinate le clip, una linea verticale con delle frecce indica quando le clip sono allineate.

Abilitare e disabilitare la funzione Effetto calamita

❖ Nella parte in alto a sinistra di un pannello Timeline, nella scheda Sequenza, fate clic sul pulsante Effetto calamita per selezionarlo. Fate clic di nuovo per deselezionarlo.

Allineare una clip al bordo di una clip, a un marcatore o alla testina di riproduzione

1. Assicuratevi che il pulsante Effetto calamita sia selezionato in un pannello Timeline.
2. Trascinate il bordo della clip in prossimità del bordo di un'altra clip, di un marcatore o della testina di riproduzione. Quando viene raggiunto l'allineamento, compare una linea verticale.

   Potete attivare o disattivare la funzione Effetto calamita mediante il tasto di scelta rapida (S) anche durante un'operazione di montaggio, ad esempio quando spostate o tagliate una clip.

Allineamento delle clip con la funzione Effetto calamita abilitato

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Miglioramenti testo parlato

(cc) BY-NC-SA

Montaggio dell’audio

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

Panoramica dell’audio e del Mixer audio

Tracce audio in una sequenza
Canali nelle clip audio
Mixare tracce audio e clip
Ordine di elaborazione dell’audio
Applicazione di regolazioni audio veloci
Visualizzare dati audio
Panoramica di Mixer audio

In Premiere Pro potete modificare l’audio, aggiungervi degli effetti e mixare in una sequenza quante tracce audio desiderate, in base a quanto consentito dal sistema. Le tracce possono contenere canali mono, stereo o 5.1.

In Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, è importante aggiungere il tipo appropriato di traccia audio per il montaggio degli elementi multimediali nella timeline: mono, stereo e surround 5.1.

In Premiere Pro CS6, le tracce audio sono state notevolmente modificate e supportano ora qualsiasi tipo di formato audio. Oltre alle tracce audio mono e surround 5.1, vi sono ora tracce standard e tracce adattate. Le tracce stereo sono state rimosse.

Nota: *in Premiere Pro CS5.5 e versioni precedenti, potete scegliere il formato traccia predefinito Mono, Stereo come mono o 5.1 nelle preferenze Audio, da Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).*

In Premiere Pro CS6, potete scegliere diversi tipi di tracce per diversi tipi di elementi multimediali. Ad esempio, potete scegliere di modificare delle clip mono solo su tracce mono. Potete scegliere di indirizzare per impostazione predefinita l’audio mono multicanale su una traccia adattata.

Per utilizzare l’audio, prima importatelo nel progetto o registratelo direttamente in una traccia. Potete importare clip audio oppure clip video che contengono audio.

Una volta inserite le clip audio nel progetto, potete aggiungerle a una sequenza e modificarle come accade con le clip video. Potete inoltre visualizzare le forme d’onda delle clip audio e tagliarle nel monitor Sorgente prima di aggiungere l’audio a una sequenza. Potete regolare le impostazioni di panning, bilanciamento e volume delle tracce audio direttamente nei pannelli Timeline o Controllo effetti. Potete utilizzare il Mixer audio per apportare modifiche di mixaggio in tempo reale. Potete anche aggiungere effetti alle clip audio in una sequenza. Nel caso di un mixaggio complesso con molte tracce, considerate la possibilità di organizzarle in submix e sequenze nidificate.

Se disponete di Adobe Soundbooth, potete utilizzare il comando Modifica in Adobe Soundbooth per inviare un file audio ad Adobe Soundbooth per il montaggio avanzato. In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive potete usare il comando Modifica in Adobe Audition.

Maxim Jago presenta Working with Audio in Premiere Pro (Lavorare con l’audio in Premiere Pro), tratto da Premiere Pro CS5 for Avid Editors.

Torna all’inizio

Tracce audio in una sequenza (CS6)

Una sequenza può contenere qualsiasi combinazione delle seguenti tracce audio:

Standard La traccia standard sostituisce il precedente tipo di traccia stereo. Può contenere clip audio sia mono che stereo. Le tracce standard possono contenere clip mono e stereo, ma non clip adattate o 5.1. La traccia standard viene usata come predefinito per le tracce audio.

Mono Contiene un solo canale audio. Se una traccia stereo viene aggiunta a una traccia mono, viene convertita in traccia mono.

Adattato La traccia adattata può contenere tracce sia mono che stereo. Le tracce adattate consentono di associare l’audio sorgente a canali audio di output nel modo più appropriato per il flusso di lavoro. Questo tipo di traccia è utile quando si utilizza audio proveniente da videocamere che registrano tracce audio multiple. Le tracce adattate possono essere inoltre utilizzate quando si lavora con clip unite o sequenze multicamera. Per ulteriori informazioni, guardate questo video.

5.1 Contiene quanto segue:

- Tre canali audio anteriori (sinistro, centrale e destro)
- Due canali audio posteriori o surround (sinistro e destro)
- Un canale audio LFE (Low-Frequency Effects) indirizzato a un subwoofer.

Le tracce 5.1 possono contenere solo clip 5.1.

Le tracce possono essere aggiunte o eliminate in qualsiasi momento. Una volta creata una traccia, non è possibile modificare il numero di canali che utilizza. Una sequenza contiene sempre una traccia master che controlla l’output combinato di tutte le tracce nella sequenza. Il pannello Tracce nella finestra di dialogo Nuova sequenza contiene le informazioni seguenti: il formato della traccia master, il numero di tracce audio in una sequenza e il numero di canali nelle tracce audio.

Una sequenza può contenere due tipi di tracce audio. Le tracce audio normali contengono l’audio vero e proprio. Le tracce submix eseguono

l'output dei segnali combinati delle tracce o inviano quelle indirizzate ad esso. Le tracce submix sono utili per gestire i mix e gli effetti.

Ogni sequenza viene creata nel pannello Timeline con un numero specifico di tracce audio. Tuttavia, in Premiere Pro vengono create automaticamente nuove tracce audio quando si trascina una clip audio sotto l'ultima traccia audio nel pannello Timeline. Questa funzione è utile se il numero di clip audio sovrapposte supera le tracce disponibili in una sequenza. È utile anche quando il numero di canali in una clip audio non corrisponde al numero di canali nelle tracce audio predefinite. Per aggiungere delle tracce potete anche fare clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione di una traccia e scegliere Aggiungi tracce oppure selezionare Sequenza > Aggiungi tracce.

Per CS5.5 e versioni precedenti, la seguente sezione di risposte alle domande più frequenti spiega perché l'audio di una clip non va nella posizione prevista: "Why does audio not go to the track where I drop it?"

Canali nelle clip audio

Torna all'inizio

Le clip possono contenere un canale audio (mono); due canali audio, destro e sinistro (stereo); oppure cinque canali audio surround più un canale per gli effetti a bassa frequenza (surround 5.1). Una sequenza può contenere qualsiasi combinazione di clip. Tuttavia, tutto l'audio viene mixato in base al formato della traccia master (mono, stereo o surround 5.1).

Potete determinare se una clip stereo sia inserita in una o due tracce. Fate clic con il pulsante destro del mouse su una clip nel pannello Progetto e selezionate Modifica > Canali audio. Se scegliete di inserire una clip stereo tra due tracce, per il panning delle clip viene adottato il comportamento predefinito (sinistra/sinistra, destra/destra).

Premiere Pro consente di modificare il formato della traccia (raggruppamento di canali audio) in una clip audio. Ad esempio, potete applicare effetti audio in modo diverso a singoli canali di una clip stereo o surround 5.1. Potete modificare il formato della traccia in clip stereo o surround 5.1. In questi casi, l'audio viene inserito in singole tracce mono quando le clip vengono aggiunte a una sequenza.

Nota: *potete modificare il formato traccia di una clip master solo prima di aggiungere a una sequenza un'istanza della clip.*

Premiere Pro consente inoltre di riassociare i canali di output o le tracce per i canali audio di una clip. Potete, ad esempio, riassociare il canale audio sinistro in una clip stereo in modo che esegua l'output al canale destro.

Mantenere la matrice di una clip audio 5.1

Per mantenere la matrice di una clip audio 5.1 importata, usate la clip in una traccia audio 5.1 in una sequenza. Per utilizzare i canali del componente come tracce multi-mono separate in una sequenza, importate o associate di nuovo la clip a canali mono.

Mixare tracce audio e clip

Torna all'inizio

Il *mixaggio* consiste nella fusione e nella regolazione delle tracce audio in una sequenza. Le tracce audio della sequenza possono contenere molte clip audio e le tracce audio delle clip video. Le azioni che eseguite durante il mixaggio dell'audio possono essere applicate a vari livelli all'interno di una sequenza. Un valore a livello audio può, ad esempio, essere applicato a una clip mentre un altro può essere applicato alla traccia contenente la clip. Una traccia che contiene l'audio di una sequenza nidificata può comprendere le modifiche di volume e gli effetti applicati in precedenza alle tracce nella sequenza di origine. I valori applicati a tutti i livelli vengono combinati per ottenere il mixaggio finale.

Potete modificare una clip audio applicando un effetto alla clip oppure alla traccia che contiene la clip. Pianificate in maniera sistematica l'applicazione degli effetti onde evitare impostazioni ripetute o in conflitto su una stessa clip.

Nel sito Web Artbeats è disponibile una panoramica di Chris and Trish Meyer su come mixare e sincronizzare più tracce audio in modo da ottenere massima chiarezza e impatto narrativo.

Ordine di elaborazione dell'audio

Torna all'inizio

Quindi, mentre modificate le sequenze, Premiere Pro elabora l'audio nel seguente ordine:

- Modifiche al guadagno applicate alle clip con il comando Clip > Opzioni audio > Guadagno audio.
- Effetti applicati alle clip.
- Impostazioni delle tracce, elaborate nell'ordine seguente: effetti pre-dissolvenza, mandate pre-dissolvenza, muto, dissolvenza, controllo, effetti post-dissolvenza, mandate post-dissolvenza e posizione di panning/bilanciamento.
- Volume di output delle tracce da sinistra a destra nella finestra Mixer audio, dalle tracce audio a quelle submix, per finire con la traccia master.

Nota: *potete modificare il percorso predefinito del segnale mediante mandate o modificando l'impostazione di output di una traccia.*

Applicazione di regolazioni audio veloci

Torna all'inizio

Anche se in Premiere Pro è incluso un mixer audio completo, a volte molte di queste opzioni non sono necessarie. Ad esempio, durante la

realizzazione di un montaggio preliminare di video e audio provenienti da un metraggio DV, con output su tracce stereo, attenetevi alle istruzioni seguenti:

- Iniziate con i controlli principali e la dissolvenza del volume nel Mixer audio. Se l'audio è troppo al di sotto o al di sopra di 0 dB (compare l'indicatore rosso del clipping), regolate il livello delle clip o delle tracce come richiesto.
- Per togliere momentaneamente l'audio di una traccia, usate il pulsante Muto nel Mixer audio o l'icona Attiva/disattiva l'output della traccia nel pannello Timeline. Per togliere momentaneamente l'audio di tutte le altre tracce, usate il pulsante Traccia in assolo nel Mixer audio.
- Quando effettuate regolazioni audio, stabilite se la modifica va applicata all'intera traccia o a singole clip. Esistono vari modi per modificare tracce e clip audio.
- Usate il comando Mostra/nascondi tracce nel menu del Mixer audio per visualizzare solo le informazioni necessarie, in modo da risparmiare spazio sullo schermo. Se non usate effetti e mandate, potete nasconderli facendo clic sul triangolino nell'angolo in alto a sinistra del Mixer audio.

Torna all'inizio

Visualizzare dati audio

Per semplificare la visualizzazione e la modifica delle impostazioni audio di una clip o di una traccia, Premiere Pro consente di visualizzare i dati audio in modi diversi. Nel Mixer audio o in un pannello Timeline potete visualizzare e modificare i valori del volume o degli effetti per tracce o clip. La visualizzazione della traccia deve essere impostata su Mostra fotogrammi chiave traccia o Mostra volume traccia.

Le tracce audio in un pannello Timeline contengono inoltre forme d'onda che rappresentano visivamente l'audio di una clip nel tempo. L'altezza della forma d'onda indica l'ampiezza (suoni alti o gravi) dell'audio: maggiore è la dimensione, più alto è l'audio. La visualizzazione delle forme d'onda in una traccia audio è utile per individuare un determinato audio in una clip.

Per visualizzare una forma d'onda, espandete la traccia audio facendo clic sul triangolino accanto al nome relativo.

Fate clic sul triangolo per espandere una traccia audio e visualizzare la forma d'onda dell'audio, il nome della traccia e la banda elastica.

Visualizzare clip audio

Potete visualizzare i grafici temporali delle funzioni Volume, Muto o Pan di una clip audio e la sua forma d'onda in un pannello Timeline. La clip audio può inoltre essere visualizzata nel monitor Sorgente, che facilita l'impostazione precisa dei punti di attacco e stacco. Inoltre, potete visualizzare il tempo della sequenza in unità audio invece che in fotogrammi, il che risulta utile per montare l'audio secondo incrementi minori rispetto ai fotogrammi.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per visualizzare la forma d'onda dell'audio di una clip in un pannello Timeline, fate clic sul triangolino a sinistra del nome della traccia audio, quindi sull'icona Imposta lo stile di visualizzazione sotto l'icona Attiva/disattiva l'output della traccia. A questo punto scegliete Mostra forma d'onda.
  - Per visualizzare una clip audio nel monitor Sorgente mentre la clip si trova in un pannello Timeline, fate doppio clic su di essa.
  - Per visualizzare una clip audio nel monitor Sorgente mentre la clip si trova nel pannello Progetto, fate doppio clic su di essa o trascinatela sul monitor Sorgente. Se una clip contiene video e audio, potete visualizzare quest'ultimo nel monitor Sorgente facendo clic sul pulsante Impostazioni e selezionando Forma d'onda audio.

Visualizzare il tempo in unità di tempo

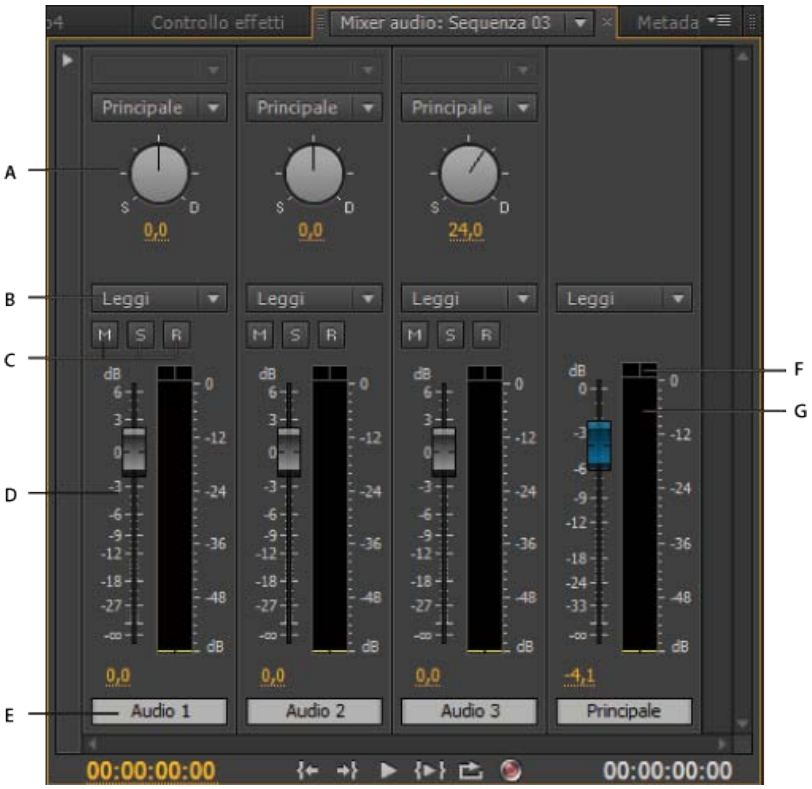
- Nel pannello Mixer audio, Monitor programma, Monitor sorgente o Timeline, selezionate Mostra unità di tempo audio dal rispettivo menu.

  Aumentate l'altezza della traccia per visualizzare ulteriori dettagli sul volume mentre in un pannello Timeline è visualizzata la forma d'onda dell'audio. Per vedere altri dettagli sul tempo, visualizzatelo in unità audio.

Torna all'inizio

Panoramica di Mixer audio

Nel Audio Mixer potete regolare le impostazioni mentre ascoltate le tracce audio e guardate quelle video. Ogni traccia del Mixer audio corrisponde a una traccia nella timeline della sequenza attiva. Le tracce audio della timeline sono visualizzate come in una console audio. Potete rinominare una traccia facendo doppio clic sul nome. Il Mixer audio consente anche di registrare l'audio direttamente nelle tracce di una sequenza.



Mixer audio

***A.** Controllo panning e bilanciamento **B.** Modalità di automazione **C.** Pulsanti Muto, Traccia in assolo, Abilita traccia per la registrazione **D.** Controlli VU **E.** Nome della traccia **F.** Indicatore di clipping **G.** Controlli master VU*

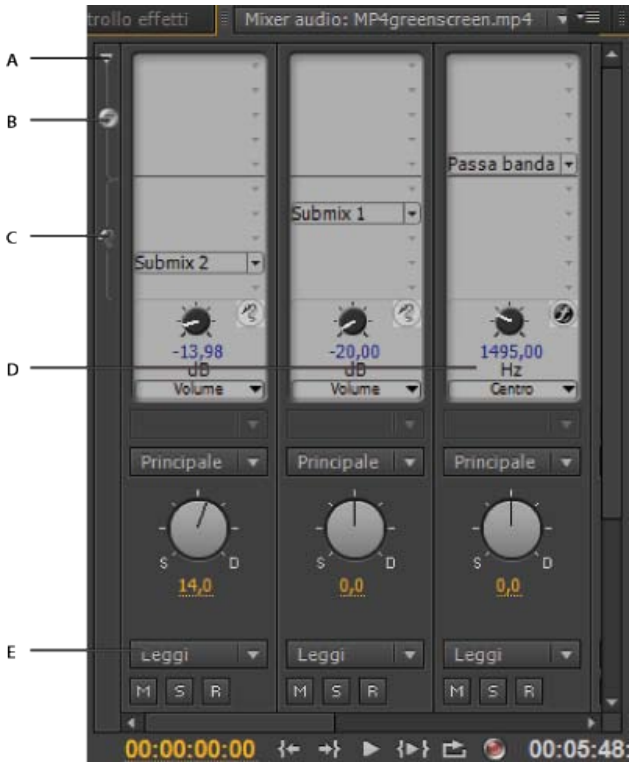
Per impostazione predefinita, il Mixer audio contiene tutte le tracce audio e la dissolvenza master. I controlli VU regolano i livelli del segnale di output. Il Mixer audio visualizza solo le tracce nella sequenza attiva, non quelle di tutto il progetto. Per creare un mixaggio master del progetto usando più sequenze, impostate una sequenza master e nidificate le altre sequenze al suo interno.

Controlli di riproduzione del mixer audio

***A.** Vai ad attacco **B.** Vai a stacco **C.** Riproduci/Stop **D.** Riproduci da attacco a stacco **E.** Ciclo continuo **F.** Registra*

Il pannello Controlli audio rispecchia la visualizzazione audio dei controlli principali del Mixer audio. Potete aprire un pannello Controlli audio a parte e ancorarlo ovunque nello spazio di lavoro. Il pannello Controlli audio consente di controllare l'audio, anche se non è visibile il Mixer audio completo o la sezione Dissolvenza master.

Impostate la dissolvenza su 0 dB facendo doppio clic su di essa.



Mixer audio
A. *Mostra/Nascondi Effetti e mandate* ***B.*** *Effetti* ***C.*** *Mandate* ***D.*** *Associazione dell'output della traccia* ***E.*** *Modalità di automazione*

Modificare il Mixer audio

1. Scegliete tra le seguenti opzioni dal menu Mixer audio:
   - Per visualizzare o nascondere tracce specifiche, scegliete Mostra/Nascondi tracce. Usate le opzioni per contrassegnare le tracce da visualizzare e fate clic su OK.
   - Per visualizzare i livelli di input dei dispositivi sui controlli VU (non i livelli di traccia in Premiere Pro), scegliete Controllo ingresso o Solo controllo in ingresso. Se è selezionata questa opzione, potete continuare a monitorare l'audio in Premiere Pro per tutte le tracce che non vengono registrate.
   - Per visualizzare il tempo in unità audio anziché in fotogrammi video, scegliete Mostra unità di tempo audio. Potete specificare se visualizzare campioni o millisecondi cambiando l'opzione Formato di visualizzazione audio nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni progetto. L'opzione Mostra unità di tempo audio modifica la visualizzazione del tempo nel Mixer audio e nei pannelli Sorgente, Programma e Timeline.
   - Per visualizzare il pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Mostra/Nascondi effetti e mandate a sinistra del Mixer audio.

   Nota: *se non potete vedere tutte le tracce, ridimensionate il Mixer audio oppure effettuate uno scorrimento orizzontale.*

   - Per aggiungere un effetto o una mandata, fate clic sul triangolino Selezione dell'effetto o Manda l'associazione selezionata nel pannelloEffetti e mandate. Quindi scegliete un effetto o una mandata dal menu.
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse sul pannello e usate il menu per impostare la modalità di controllo visivo, la visualizzazione del picco e dell'indicatore di valle e l'intervallo di decibel.

Monitorare tracce specifiche nel Mixer audio

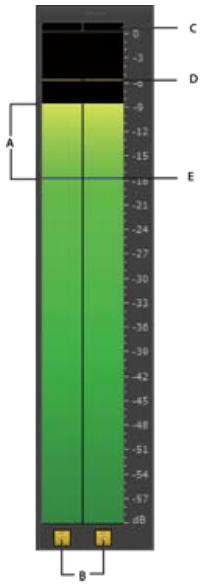
- Fate clic sul pulsante Traccia in assolo per le tracce corrispondenti.

  Durante la riproduzione verranno controllate solo le tracce abilitate con il pulsante Tracce in assolo.

  Nota: *per togliere temporaneamente l'audio di una traccia, premete il pulsante Muto.*

Pannello Controlli audio

1. Selezionate Finestra > Controlli audio.



Pannello Controlli audio
A. *Controlli LED (sfumature nel pannello dei controlli)* ***B.*** *Canali assolo* ***C.*** *Indicatore di clipping* ***D.*** *Indicatore di picco* ***E.*** *Indicatore di valle*

2. Fate clic con il pulsante destro del mouse sul pannello e usate le opzioni per effettuare le seguenti operazioni:
   - Visualizzare i picchi come statici o dinamici. Per i picchi dinamici, l'indicatore è aggiornato costantemente con una soglia di tre secondi. Per i picchi statici, l'indicatore visualizza il picco più alto fino alla reimpostazione o al riavvio della riproduzione.
   - Visualizzare gli indicatori di valle nei punti di ampiezza ridotta.
   - Visualizzare i controlli LED (il controllo presenta segmenti colorati)
   - Impostare un intervallo di decibel con le opzioni disponibili

   Nota: *i controlli audio forniscono informazioni sui monitor Sorgente e Programma.*

Impostare le opzioni di monitoraggio per il pannello Controlli audio

Fate clic con il pulsante destro del mouse sul pannelloControlli audio e scegliete un'opzione dal menu.

Assolo nella stessa posizione Uno o più canali in assolo senza modificarne l'altoparlante assegnato. Ad esempio, se isolate il punto di attacco surround 5.1 destro, ascolterete solo questo canale dall'altoparlante di surround destro. L'opzione è disponibile per tutte le clip riprodotte nel monitor Sorgente e per tutte le sequenze riprodotte nel pannello Timeline.

Controlla canali mono Consente di ascoltare un canale specifico da entrambi gli altoparlanti stereo di monitoraggio, indipendentemente dall'assegnazione.

Ad esempio, durante il monitoraggio di una clip adattata da 8 canali dal monitor Sorgente potete ascoltare il canale 4 sugli altoparlanti sinistro e destro. L'opzione è disponibile per le seguenti operazioni:

- Clip adattate riprodotte nel monitor Sorgente
- Sequenze con tracce master multicanale riprodotte nel monitor Sorgente o nel pannello Timeline

Controlla coppie stereo Disponibile solo per le sequenze con tracce master multicanale riprodotte nella timeline. Ad esempio, per una sequenza master multicanale da 8 canali, potete controllare solo i canali 3 e 4 sugli altoparlanti sinistro e destro.

Nota: *i canali disabilitati non vengono visualizzati nel monitor Sorgenteo nel pannelloControlli audio.*

Personalizzare un effetto VST in una finestra di opzioni

1. Applicate un effetto plug-in VST a una traccia nel Mixer audio.

2. Nel pannello Effetti e mandate fate doppio clic sull'effetto.

   Premiere Pro apre una finestra di modifica VST a parte.

3. Personalizzate l’effetto mediante i controlli del plug-in.

- Rivedere le impostazioni del progetto
- Operazioni con i submix
- Operazioni con le tracce
- Registrare l’audio da un microfono o altra sorgente analogica
- Indirizzare l’audio a bus, mandate e alla traccia master
- Regolazione di guadagno e volume
- Mixare tracce nel Mixer audio
- Pannelli Timeline

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Operazioni con clip, canali e tracce

Associazione di canali audio sorgente e di output
Icone del canale audio
Estrarre l'audio dalle clip
Eseguire il rendering e sostituire l'audio
Scomporre una traccia stereo in tracce mono
Usare una clip mono come se fosse stereo
Inserimento di audio da un canale di una clip stereo a entrambi i canali
Collegamento di più clip audio
Collegare clip audio
Modificare un collegamento multiclip nel monitor Sorgente

Torna all'inizio

Associazione di canali audio sorgente e di output

L'associazione dei canali audio nelle clip determina il tipo e il numero di tracce audio in cui appaiono in una sequenza. Inoltre, l'associazione dei canali determina i relativi canali di destinazione all'interno della traccia master e di conseguenza nel file di output finale. Ad esempio, se associate i canali 1 e 2 in una clip stereo sui canali anteriore sinistro e anteriore destro di una traccia master 5.1, i due canali sorgente appariranno come un'unica traccia 5.1 se inseriti in una sequenza e alimenteranno i canali anteriore sinistro e anteriore destro della traccia master. Quando l'output finale viene riprodotto attraverso un sistema audio surround 5.1, i due canali originali vengono riprodotti rispettivamente dagli altoparlanti anteriore sinistro e anteriore destro.

Per informazioni su come associare i canali audio, seguite l'esercitazione video Audio Channel Mapping In Premiere Pro CS3 (Associazione dei canali audio in Premiere Pro CS3) disponibile nel sito Web di Creative COW.

In questa esercitazione video Karl Soule mostra come mappare i canali audio in Premiere Pro. Questo video è per gli editor che trattano riprese con tracce mono divise (voce su una traccia e ambiente su un'altra). Offre una rapida esercitazione sulla mappatura dei canali audio, assolutamente da non perdere.

Quando vengono acquisiti o importati in un progetto, per impostazione predefinita i canali audio della clip vengono associati alla traccia master. Per specificare come Premiere Pro effettua tale associazione, selezionate un Formato traccia predefinito nell'area Mappatura canale sorgente della finestra di dialogo Preferenze audio (in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive: Canali audio). Potete inoltre definire il modo in cui i canali audio di una clip vengono associati dopo averli importati in un progetto.

Infine potete specificare quali canali di output vengono usati da Premiere Pro per monitorare ciascun canale audio. Ad esempio, potete monitorare il canale sinistro di tracce stereo attraverso l'altoparlante anteriore sinistro del sistema di altoparlanti del computer. Potete eseguire questa impostazione nell'area Mapping output audio della finestra di dialogo Preferenze.

Associare i canali audio sorgente durante l'importazione

Potete specificare il modo in cui Premiere Pro associa automaticamente i canali audio delle clip alle tracce audio e alla traccia master al momento dell'importazione o acquisizione.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Nell'area Tracce audio della finestra di dialogo Preferenze, selezionate un formato dal menu Formato traccia predefinito.
3. Fate clic su OK.

Modificare l'associazione dei canali audio sorgente per una o più clip

1. Selezionate una o più clip contenenti audio nel pannello Progetto e scegliete Clip > Modifica > Canali audio.

   Nota: *se selezionate più clip audio, assicuratevi che il formato della traccia sia uguale per tutte le clip selezionate.*

2. Nel riquadro Canali audio della finestra di dialogo Modifica clip, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate un formato dall'elenco Formato traccia.
   - Per abilitare o disabilitare un canale audio, selezionate o deselezionate l'opzione Abilita per un canale sorgente. Quando aggiungete una clip a una sequenza, Premiere Pro aggiunge al pannello Timeline solo i canali abilitati.
   - Per associare un canale sorgente a un diverso canale o traccia di output, trascinate l'icona del canale o della traccia fino a un'altra riga del canale sorgente. Così facendo, si scambiano i canali o le tracce di output per i due canali sorgente.

   Nota: *quando si visualizza una clip con canali sorgente riassociati in un pannello Timeline, le tracce appaiono in ordine crescente. Tuttavia l'associazione determina i relativi canali sorgente associati.*

- Per associare meno di sei canali sorgente ai canali di output in audio surround 5.1, trascinate l'icona del canale a un'altra riga del canale sorgente. Oppure fate clic sull'icona del canale 5.1 fino ad associare il canale sorgente al canale di output desiderato.

3. Per eseguire l'anteprima audio in un canale, selezionate il canale sorgente e fate clic sul pulsante Esegui oppure utilizzate il cursore.
4. Fate clic su OK.

In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive non è possibile modificare i canali audio di una clip unita. Per impostazione predefinita devono essere canali mono. Tuttavia potete riordinare e attivare/disattivare tutti i canali audio disponibili dalle clip componenti.

Associare l'audio della clip P2 per l'esportazione in P2

Potete esportare l'audio in sequenze P2 nuovamente verso i quattro canali originali associando correttamente i canali audio della clip ai canali 5.1. Questa operazione potrebbe essere necessaria se, ad esempio, desiderate ritrasferire il file di output finale su un supporto P2. Associate i canali nelle clip P2 prima di inserirli in una sequenza e prima di usare il comando File > Esporta in Panasonic P2.

Nota: *se lasciate le clip P2 con la loro associazione predefinita al canale mono, quindi usate le clip in una sequenza con una traccia master 5.1 ed esportate tale sequenza in P2, il file esportato contiene audio solo nel terzo e quarto canale del file esportato.*

1. Importate le clip in un progetto P2 contenente una sequenza con una traccia master 5.1.
2. Nel pannello Progetto, selezionate la(e) clip da associare.
3. Selezionate Clip > Modifica > Canali audio.
4. In Formato traccia, fate clic su 5.1.
5. Se necessario, fate clic sulle icone dei canali 5.1 fino a quando non viene eseguita l'associazione dei quattro canali sorgente nel modo seguente:
   - Canale 1 sul canale anteriore sinistro.
   - Canale 2 sul canale anteriore destro.
   - Canale 3 sul canale posteriore sinistro.
   - Canale 4 sul canale posteriore destro.
6. Fate clic su OK.

Associare i canali audio di una sequenza ai canali di un dispositivo di output audio hardware

È possibile specificare il canale di un dispositivo hardware di destinazione da associare a ogni canali di una traccia Master di una sequenza. L'associazione (anche detta mappatura o mapping) dei canali viene effettuata nel pannello Mapping output audio della finestra di dialogo Preferenze. Premiere Pro riproduce ogni canale di una sequenza attraverso il canale hardware specificato. Ad esempio, se il progetto ha una sequenza da 5.1 canali ma il sistema hardware supporta solo due canali, potete specificare attraverso quale dei due canali dell'hardware deve essere riprodotto ognuno dei sei canali della sequenza.

Le sequenze a 16 canali, tuttavia, restano mappate su 16 canali di output se il dispositivo hardware selezionato dispone di un numero di canali inferiore a 16. Ad esempio, se il dispositivo hardware ha solamente due canali, potete associare solo i primi due canali di una sequenza con 16 canali ai due canali dell'hardware.

Nota: *nel riquadro Mapping output audio potete associare i canali della sequenza a qualsiasi dispositivo hardware supportato installato nel computer, non solo quello correntemente attivo. Tuttavia, potete vedere e sentire la mappatura audio specificata per un dispositivo solamente quando questo è attivato. L'operazione di associazione dei canali audio al dispositivo non comporta l'attivazione del dispositivo stesso. Per attivare un dispositivo hardware audio, selezionatelo nelle preferenze Dispositivi audio. Per ulteriori informazioni, vedete Specificare le impostazioni dispositivo ASIO (solo Windows).*

Per associare i canali di una sequenza per un particolare dispositivo hardware, selezionate innanzitutto il dispositivo nel menu Associa output per. L'elenco che compare sotto il menu Associa output per mostra i canali hardware supportati del dispositivo scelto. Procedete quindi all'associazione dei canali della sequenza a ogni canale hardware mediante le porzioni dei canali.

Ad esempio, se avete scelto un dispositivo audio di terze parti da 16 canali, l'elenco contiene 16 canali hardware. Se avete scelto un dispositivo stereo, l'elenco contiene solamente due canali hardware. A destra del nome di ogni canale nell'elenco sono presenti delle porzioni che rappresentano i tre tipi di canali di sequenza che possono essere associati al canale hardware: stereo, 5.1 e 16 canali.

Per impostazione predefinita, come dispositivo viene selezionato Audio WDM di Premiere Pro (Windows) o Incorporato (Mac OS). Tuttavia, se nel computer è installato un dispositivo audio di terze parti supportato, questo viene elencato nel menu Associa output per. Per rendere disponibili nell'elenco anche i canali supportati del dispositivo di terze parti, selezionate quest'ultimo.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Mapping output audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Mapping output audio (Mac OS).
2. Nella finestra di dialogo Preferenze, dal menu Associa output per, scegliete il driver del dispositivo desiderato. Per impostazione predefinita, viene selezionato Audio WDM di Premiere Pro (Windows) o Incorporato (Mac OS).
3. Trascinate la porzione del canale della sequenza desiderata in corrispondenza del canale hardware desiderato nell'elenco.
4. Fate clic su OK.

Icone del canale audio

Torna all'inizio

Queste icone sono disponibili nella scheda Canali audio della finestra di dialogo Modifica clip e nella finestra di dialogo Mapping output audio.

Le seguenti icone indicano le associazioni dei canali per i mixaggi stereo.

Canale sinistro stereo

Canale destro stereo

Le seguenti icone indicano le associazioni dei canali per i mixaggi surround 5.1.

Canale anteriore sinistro

Canale anteriore destro

Canale sinistro surround

Canale destro surround

Canale anteriore centrale

Canale degli effetti a bassa frequenza

Estrarre l'audio dalle clip

Torna all'inizio

Potete estrarre audio da clip e generare nuove clip master in un progetto. Le clip master originali resteranno invariate. Alle clip audio appena estratte vengono applicate le regolazioni di ogni associazione del canale sorgente, guadagno, velocità, durata e interpretazione di messaggio delle clip master originali.

1. Nel pannello Progetto selezionate una o più clip contenenti audio.
2. Scegliete Clip > Opzioni audio > Estrai audio.

   Premiere Pro genera nuovi file audio contenenti l'audio estratto, con la parola "Estratto" aggiunta alla fine dei nomi file.

Eseguire il rendering e sostituire l'audio

Torna all'inizio

Potete selezionare una clip audio in una sequenza e generare una nuova clip audio sostitutiva di quella selezionata. La nuova clip audio contiene il montaggio e gli effetti applicati alla clip della sequenza originale. Se avete tagliato la clip della sequenza originale, la nuova clip contiene solo l'audio tagliato invece di quello completo della clip master originale.

1. Selezionate una clip audio in una sequenza.
2. Scegliete Clip > Opzioni audio > Esegui rendering e sostituisci.

   Viene creata una nuova clip audio che sostituisce quella selezionata. La clip master (audio o video contenente audio) nel pannello Progetto resta invariata.

Scomporre una traccia stereo in tracce mono

Torna all'inizio

Il comando Scomponi in clip mono crea clip master audio mono dai canali audio stereo o surround 5.1 della clip. Dalla scomposizione di una clip stereo si ottengono due clip master audio mono, una per ogni canale. Dalla scomposizione di una clip surround 5.1 si ottengono sei clip master audio mono, una per ogni canale. Premiere Pro mantiene la clip master originale. Il comando Scomponi in mono non crea nuovi file ma solo nuove clip master con mappatura canale sorgente appropriata.

1. Selezionate una clip con audio stereo o surround 5.1 nel pannello Progetto.
2. Scegliete Clip > Opzioni audio > Scomponi in clip mono.

   Alle clip master audio risultanti vengono assegnati nomi di file che riflettono il nome della clip originale seguito dai nomi di canale. Ad esempio, quando Premiere Pro crea due clip master audio da una clip audio stereo denominata Zoom, vengono usati i nomi Zoom Sinistra e Zoom Destra.

   Il comando Scomponi in mono non crea clip collegate. Per creare clip mono collegate, usate il comando Mappature canale sorgente.

   Nota: *il comando Scomponi in mono funziona su elementi nel pannello Progetto, non sulle clip in una sequenza nel pannello Timeline.*

   Sul sito Web Creative COW è disponibile l'esercitazione di Andrew Devis Changing Audio From Stereo to Dual Mono (Cambiare l'audio da stereo a mono doppio).

Scomporre tutte le tracce stereo in tracce mono

Premiere Pro è in grado di scomporre automaticamente singoli canali surround e stereo in clip monoaurali separate durante l'acquisizione o l'importazione delle singole clip.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Nel riquadro Mappature canale sorgente, scegliete Mono dal menu Formato traccia predefinito.
3. Fate clic su OK.

Torna all'inizio

Usare una clip mono come se fosse stereo

A volte può essere utile usare una clip audio mono come se fosse una clip stereo. La finestra di dialogo Modifica clip consente di applicare una clip mono a una coppia di canali stereo destro e sinistro.

1. Selezionate una clip mono nel pannello Progetto.
2. Scegliete Clip > Modifica > Canali audio.
3. Nella finestra di dialogo Modifica clip, selezionate Mono come stereo e fate clic su OK.

   Nota: *potete applicare il comando Modifica clip a una clip mono solo nel pannello Progetto, prima che compaia in un pannello Timeline. Quando l'istanza della clip viene usata in una traccia audio mono non può essere convertita in stereo.*

Torna all'inizio

Inserimento di audio da un canale di una clip stereo a entrambi i canali

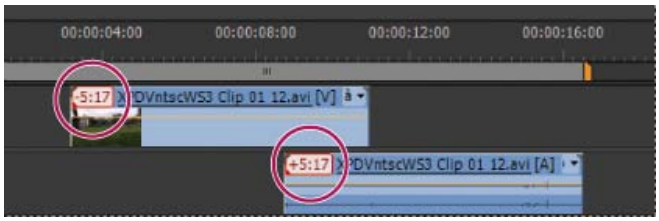
Nel caso di una clip stereo con audio registrato solo in un canale, oppure di una clip stereo contenente audio in un canale che desiderate sostituire con l'audio dell'altro canale, potete usare la mappatura del canale clip sorgente oppure il filtro audio Riempi a sinistra o Riempi a destra.

Torna all'inizio

Collegamento di più clip audio

Potete collegare una clip video a più clip audio e collegare reciprocamente più clip audio. Quando si collegano clip audio in una sequenza, si collegano solo le istanze delle clip master. Le clip audio master originali nel pannello Progetto restano invariate.

Le clip collegate restano sincronizzate mentre vengono spostate o tagliate in un pannello Timeline. Gli effetti audio, compresi Volume e Panning, possono essere applicati a tutti i canali nelle clip collegate. Se apportate una modifica che prevede lo spostamento di una delle clip collegate senza spostare le altre, vengono visualizzati gli indicatori del fuori sincrono.

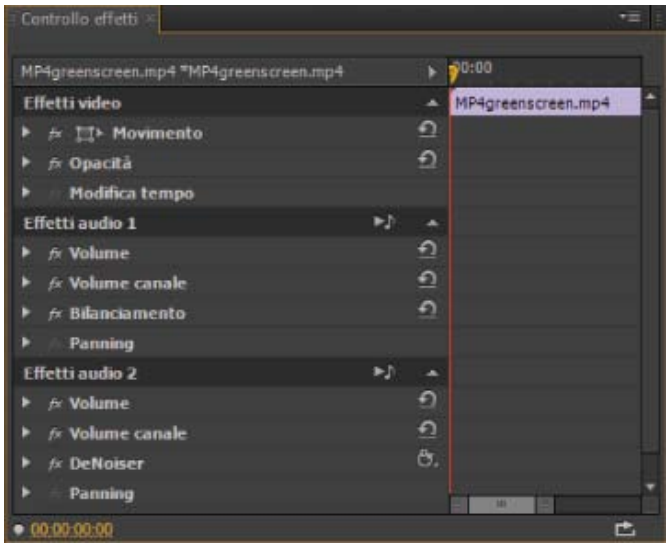


Indicatori di clip collegate che non sono più sincronizzate.

Il collegamento multiclip può essere visualizzato e tagliato nel monitor Sorgente. Per visualizzare una traccia nel collegamento multiclip, sceglietela dal menu Traccia. Nel monitor Sorgente potete visualizzare e riprodurre solo un canale per volta. Se le clip collegate contengono marcatori, la timeline del monitor Sorgente visualizza solo i marcatori per la traccia visualizzata. Se nel monitor Sorgente è visualizzato un collegamento multiclip dal pannello Progetto, potete usare i pulsanti Sovrapponi (Sovrascrivi, in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive) o Inserisci per aggiungere le clip collegate a tracce distinte in un pannello Timeline.

Scegliere tracce di collegamenti multiclip in monitor Sorgente

Il pannello Controllo effetti visualizza tutte le tracce video e audio in un collegamento multiclip e gli effetti applicati sono raggruppati insieme per traccia. Potete applicare gli effetti del pannello Effetti a un determinato gruppo nel pannello Controllo effetti.



Effetti applicati alle tracce audio in un collegamento multiclip e visualizzati in Controllo effetti

Collegare clip audio

Torna all'inizio

Le clip audio devono essere dello stesso tipo di canale e ogni clip deve trovarsi su una traccia diversa. Se le clip sono già collegate, come nel caso di una clip audio collegata a una clip video, devono essere scollegate prima di creare un collegamento multiclip.

1. Se necessario, selezionate ciascuna clip video e audio collegata, quindi scegliete Clip > Scollega. In Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive potete selezionare più multiclip e scegliere Clip > Scollega.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Tenete premuto Maiusc e fate clic su ciascuna clip audio su tracce separate in un pannello Timeline. Potete anche fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare una clip video.
   - Tenete premuto Maiusc e fate clic su più clip audio su tracce separate in un pannello Timeline.

   Tutte le clip audio devono avere il medesimo formato traccia (mono, stereo o surround 5.1).
3. Scegliete Clip > Collega.

Modificare un collegamento multiclip nel monitor Sorgente

Torna all'inizio

1. In un pannello Timeline, fate doppio clic su una clip collegata.

2. Scegliete una traccia dal menu Traccia per visualizzare un canale specifico.
3. (Facoltativo) Specificate i punti di attacco e stacco per una traccia.

   Specificando i punti di attacco e stacco per una determinata traccia si applica la stessa quantità di taglio ai punti di attacco e stacco delle altre tracce collegate. Gli attacchi e gli stacchi delle tracce collegate con durate diverse saranno differenti. I punti di attacco e stacco delle clip collegate sono uguali sono se la durata è la stessa.

- Preferenze audio
- Preferenze di Mapping output audio
- Effetti Riempi a sinistra e Riempi a destra
- Raggruppare clip
- Collegare e scollegare clip video e audio

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Montaggio dell’audio in un pannello Timeline

Impostare attacchi e stacchi audio basati sui campioni
Collegare e scollegare clip video e audio
Creare un montaggio con taglio a L

Torna all’inizio

Impostare attacchi e stacchi audio basati sui campioni

I punti di attacco e stacco vengono impostati in base a divisioni della base temporale; in altre parole, tra un fotogramma video e l’altro. Sebbene i punti di montaggio basati sui fotogrammi in genere siano adatti anche per l’audio, in alcuni casi i punti di montaggio audio richiedono una maggiore precisione. Ad esempio, dovete inserire un attacco tra due parole di una frase, ma la divisione tra queste parole non cade esattamente tra due fotogrammi. Fortunatamente, l’audio digitale non è suddiviso in fotogrammi, ma in campioni audio, con una frequenza molto più alta. Impostando il righello temporale del monitor Sorgente o della sequenza sui campioni audio, potete impostare gli attacchi e gli stacchi audio con una precisione di gran lunga superiore.

Monitor Sorgente impostato sulle unità audio per garantire un’elaborazione precisa della clip audio

Passaggio di un righello temporale sulle unità di tempo nel monitor Sorgente o Programma

- Nel menu del pannello Sorgente o Programma, scegliete Mostra unità di tempo audio.

Spostarsi nell’audio della visualizzazione campione

1. Passate il righello temporale nel pannello Timeline o monitor Sorgente sulle unità audio.
2. Per spostarvi, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate l’indicatore del tempo corrente sul righello temporale per spostarvi facilmente all’interno della clip.
   - Fate clic sui pulsanti Un passo avanti o Un passo indietro per spostare l’indicatore del tempo corrente di un campione audio per volta.
3. Per ingrandire o rimpicciolire, trascinate un’estremità della barra dell’area di visualizzazione nel righello temporale del pannello Timeline o monitor Sorgente.

   In Premiere Pro CS6, trascinate una delle estremità della barra di scorrimento di zoom sotto il righello temporale nel pannello Timeline o nel monitor Sorgente.

Taglio di audio nella visualizzazione campione in un pannello Timeline

1. Nel menu di un pannello Timeline, scegliete Mostra unità di tempo audio. I righelli temporali di un pannello Timeline e del monitor Programma passano nella modalità a campioni.
2. Se necessario, espandete la traccia audio contenente la clip da montare, fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione e scegliete Mostra forma d'onda.
3. Visualizzate in dettaglio i punti di attacco e stacco della clip che volete modificare trascinando il cursore dello zoom verso destra.
4. Per eseguire il taglio della clip, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per spostare un attacco, portate il puntatore sul margine sinistro dell'audio della clip finché non appare lo strumento di taglio apertura, quindi trascinate a destra o a sinistra.
   - Per regolare uno stacco, portate il puntatore sul margine destro dell'audio della clip finché non appare l'icona di taglio chiusura, quindi trascinate a destra o a sinistra.
5. Usate la visualizzazione delle forme d'onda o avviate la riproduzione dell'audio per controllare se avete spostato i punti di attacco e stacco correttamente.

Collegare e scollegare clip video e audio

Torna all'inizio

Nel pannello Progetto, le clip che contengono sia video che audio vengono visualizzate come un unico elemento, rappresentato da . Tuttavia, quando aggiungete la clip alla sequenza, il video e l'audio compaiono come due oggetti separati, ognuno nella relativa traccia (a condizione che siano state specificate sia la sorgente audio che quella video quando è stata aggiunta la clip).

Le porzioni audio e video della clip sono collegate in modo tale che quando trascinate la porzione video in un pannello Timeline, la porzione audio collegata si sposta di conseguenza e viceversa. Per questo motivo, la coppia audio/video viene definita *clip collegata*. Le singole parti della clip collegata sono indicate dallo stesso nome sottolineato in un pannello Timeline. Il video è contraddistinto dalla lettera [V], mentre la lettera [A] indica l'audio.

Generalmente, tutte le funzioni di modifica agiscono su entrambe le parti di una clip collegate. Se volete lavorare singolarmente sull'audio o sul video, potete scollegarli. In questo caso, potete agire sul video e sull'audio come se non fossero collegati; i nomi delle clip non saranno più sottolineati né riporteranno le diciture [V] e [A]. Premiere Pro tiene comunque traccia del collegamento. Se ricollegate, le clip indicheranno se sono state spostate fuori sincrono e di quanto. Premiere Pro può risincronizzare automaticamente le clip.

Inoltre, potete collegare delle clip che in precedenza non lo erano. Ciò è particolarmente utile per sincronizzare video e audio registrati separatamente.

Nota: *potete collegare il video solo all'audio, non potete collegare una clip video a un'altra clip video. Potete collegare una clip video a più clip audio oppure collegare reciprocamente più clip audio.*

Questa esercitazione video di Andrew Devis spiega come scollegare audio e video per modificarli separatamente (per tagli a J o L).

Per ulteriori informazioni su come collegare e scollegare le clip, leggete questa sezione tratta da An Editor's Guide to Premiere Pro di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.

Collegare o scollegare video e audio

1. Effettuate le seguenti operazioni in una Timeline:
   - Per collegare video e audio, tenete premuto Maiusc e fate clic su una clip video e audio, o una serie di clip audio per selezionarle, quindi scegliete Clip > Collega.
   - Per scollegare clip audio e video, selezionate una clip collegata e scegliete Clip > Scollega.
   - Per scollegare video e audio da più clip, selezionate le clip e scegliete Clip > Scollega (Premiere Pro CS5.5 e versioni successive).

   Nota: *in Premiere Pro CS5, dopo aver scollegato una clip, l'audio e il video restano selezionati. Per spostare o tagliare solo l'audio o il video, dovete quindi prima deselezionare l'altra clip. In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, dopo aver scollegato una clip, il video resta selezionato mentre l'audio viene deselezionato.*

2. (Facoltativo) Per usare più volte un set di clip collegate, create una sequenza nidificata dal set di clip sincronizzate, quindi inserite la sequenza nidificata in altre sequenze, in base alle esigenze. Per ulteriori informazioni, consultate Nidificare le sequenze.

Modificare singolarmente le tracce di clip collegate

- In una Timeline, fate clic tenendo premuto il tasto Alt o Opzione su una parte della clip collegata, quindi usate uno strumento di modifica. Dopo aver apportato le modifiche necessarie, potete selezionare di nuovo la clip facendo clic su di essa e modificarla come clip collegata. Il trascinamento di audio o video tenendo premuto il tasto Alt o Opzione funziona bene per regolare un montaggio con taglio a L.

Sincronizzare automaticamente le clip spostate fuori sincrono

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul numero che compare in un pannello Timeline in corrispondenza dell'attacco della clip video o audio fuori sincrono. Il numero indica la quantità di tempo in cui la clip non è sincronizzata con la clip video o audio che la accompagna.
2. Scegliete una delle seguenti opzioni:

   Sposta in sincrono Riporta in sincrono la parte video o audio selezionata della clip. La funzione Sposta in sincrono sposta la clip senza prendere in considerazione le clip adiacenti e sovrascrive qualsiasi clip per ripristinare il sincrono.

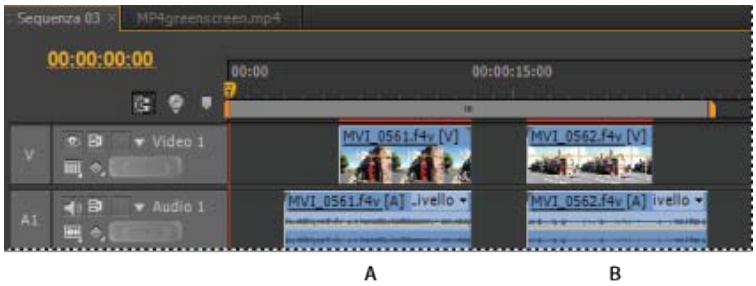
   Scorri in sincrono Esegue un montaggio con scivolamento per ripristinare il sincrono senza spostare la posizione della clip nel tempo.

   Per informazioni sulla sincronizzazione di più clip per un montaggio multicamera, consultate Sincronizzare le clip con i marcatori.

Torna all'inizio

Creare un montaggio con taglio a L

In genere per la clip sorgente potete impostare un attacco e uno stacco. Anche nel caso di una clip collegata, ovvero contenente tracce video e audio, i punti di attacco e stacco sono validi per entrambe le tracce della clip. Se impostati in una sequenza, l'audio e il video della clip standard sono visualizzati contemporaneamente. Talvolta è però necessario impostare attacchi e stacchi di video e audio in modo indipendente, allo scopo di creare *montaggi con taglio a L* (detti anche L-cut e J-cut). Quando una clip tagliata per i montaggi con taglio a L è inserita in una sequenza, l'audio apparirà prima del video o il video prima dell'audio.



A. *Clip con taglio a J* ***B.*** *Clip con taglio a L*

Creare un montaggio con taglio a L

1. Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia in un pannello Timeline per espandere le tracce audio da modificare.
2. Selezionate una delle clip comprese nel montaggio con taglio a L e scegliete Clip > Scollega. Ripetete questa procedura per l'altra clip.
3. Selezionate lo strumento montaggio senza scarto nel pannello degli strumenti.
4. Trascinate verso sinistra o destra iniziando dal punto di montaggio dell'audio tra le due clip.

   Nota: *se non accade nulla, verificate che, prima di iniziare a trascinare, il puntatore si trovi sul punto di montaggio visibile dell'audio e non su un'eventuale transizione audio.*

   Una tecnica di montaggio comune consiste nel tenere premuto il tasto Alt o Opzione e trascinare l'audio o il video di una clip per regolare rapidamente un montaggio con taglio a L. Questo risulta molto più rapido rispetto allo scollegamento della clip mediante il comando di menu .

Impostare attacchi e stacchi sorgente per un montaggio con taglio a L

Sebbene sia più comune creare montaggi con taglio a L dopo avere assemblato la sequenza provvisoria, è possibile tagliare le clip per montaggi con taglio a L nel monitor Sorgente prima di aggiungere le clip alla sequenza.

1. Aprite una clip nel monitor Sorgente e spostate la testina di riproduzione sul fotogramma da usare come attacco o stacco video/audio.
2. Nel monitor Sorgente, scegliete Marcatore > Marcatore divisione, quindi selezionate Attacco video, Stacco video, Attacco audio o Stacco audio.
3. Impostate i punti di attacco e stacco rimanenti per il video e l'audio (quando aggiungete la clip alla sequenza, lo spezzone video inizia e finisce con tempi diversi rispetto all'audio).

- Nidificare le sequenze.

I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Registrazione dell’audio

Acquisizione di audio analogico
Impostare la posizione dell’audio acquisito
Preparazione del canale di input per la registrazione
Registrare l’audio da un microfono o altra sorgente analogica
Disattivare l’audio durante la registrazione

Potete registrare in una traccia audio di una nuova sequenza oppure in una nuova traccia audio di una sequenza esistente. La registrazione viene salvata come clip audio e viene aggiunta al progetto.

Prima di registrare, assicuratevi che il computer disponga di ingressi audio. Premiere Pro supporta dispositivi ASIO (Audio Stream Input Output) (Windows) e Core Audio (Mac OS). Molti dispositivi sono dotati di connettori per il collegamento di cavi di altoparlanti, microfoni e breakout box.

Se il computer è dotato di un dispositivo ASIO o Core Audio per collegare i dispositivi di ingresso audio, verificate che le impostazioni di tali dispositivi e le opzioni del livello di volume in ingresso siano configurate correttamente. Per ulteriori dettagli, consultate la guida in linea del sistema operativo utilizzato.

In Premiere Pro, impostate le opzioni per il dispositivo predefinito nella sezione Dispositivi audio della finestra Preferenze per specificare il canale di input usato per registrare.

Una volta collegati i dispositivi di input e configurate tutte le impostazioni preliminari, potete utilizzare il Mixer audio in Premiere Pro per registrare l’audio. Per regolare i livelli di monitoraggio, usate i controlli disponibili nel Mixer audio. La clip audio viene creata partendo dalla registrazione e viene aggiunta ai pannelli Timeline e Progetto.

Acquisizione di audio analogico

Torna all'inizio

Se volete utilizzare audio non ancora in formato digitale, ad esempio proveniente da una cassetta analogica o da un microfono dal vivo, è necessario digitalizzarlo mediante una scheda di acquisizione/digitalizzazione audio o audio/video.

La qualità dell’audio digitalizzato e le dimensioni del file audio dipendono dalla frequenza di campionamento (numero di campioni per secondo) e dalla profondità in bit (numero di bit per campione) dell’audio digitalizzato. L’audio stereo, inoltre, richiede uno spazio su disco doppio rispetto all’audio mono. Questi parametri, controllati nella sezione Acquisizione della finestra di dialogo Impostazioni progetto, stabiliscono la precisione con cui il segnale audio analogico viene rappresentato in forma digitale. Frequenze di campionamento e profondità in bit maggiori producono livelli superiori di qualità, ma anche file di dimensioni maggiori. Acquisite audio alla massima qualità consentita dal computer in uso anche se in questo modo si utilizzano impostazioni superiori a quelle specificate per l’esportazione o la riproduzione finale. In questo modo si ottiene uno spazio di manovra, ossia dati aggiuntivi che consentono di mantenere la qualità quando si regola il guadagno audio o si applicano effetti audio come l’equalizzazione o la compressione/espansione dell’intervallo dinamico. Benché nel formato DV è possibile registrare due coppie stereo indipendenti, Premiere Pro è in grado di acquisire una sola coppia stereo. È possibile selezionare la coppia stereo 1, stereo 2 oppure un mix di entrambe le coppie a seconda dell’hardware DV in uso. Per ulteriori dettagli consultate la documentazione dell’hardware DV.

Impostare la posizione dell’audio acquisito

Torna all'inizio

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS).
2. Selezionate un percorso per Audio acquisito e fate clic su OK.

Preparazione del canale di input per la registrazione

Torna all'inizio

Se abilitate la registrazione per una traccia, questa può registrare dal canale del dispositivo predefinito specificato nella sezione Dispositivi audio della finestra di dialogo Preferenze. In questa finestra di dialogo è presente il pulsante Impostazioni ASIO (solo Windows), grazie al quale potete abilitare gli ingressi audio collegati al computer. Le tracce submix e master ricevono sempre l’audio da tracce all’interno della sequenza; le opzioni di registrazione e input di traccia non sono pertanto disponibili per questo tipo di traccia.

Registrare l’audio da un microfono o altra sorgente analogica

Torna all'inizio

1. Accertatevi che sia stato specificato il dispositivo audio di input. Per ulteriori informazioni, consultate Specificare il dispositivo audio predefinito.
2. Assicuratevi che il dispositivo di input (microfono o altro dispositivo audio) sia correttamente collegato al computer o alla scheda audio.

In caso di registrazione da microfono, consultate la documentazione del computer o della scheda audio per determinare se la presa del microfono è per un microfono mono o stereo. Utilizzate sempre un microfono adatto alla presa in uso. Disturbo, perdita di un canale, intermittenza o assenza dell'audio possono essere dovuti all'inserimento di un microfono mono in una presa stereo o viceversa.

3. In caso di registrazione da microfono, disattivate gli altoparlanti del computer per evitare feedback ed eco.
4. (Facoltativo) Se necessario, aggiungete a una Timeline una traccia audio appropriata al numero di canali da registrare. Se, ad esempio, state registrando la voce con un solo microfono monoaurale, è consigliabile la registrazione in una traccia audio mono. Consultate Operazioni con le tracce. Per ogni taccia aggiunta a una Timeline compare una traccia nel Mixer audio.
5. Nel Mixer audio, fate clic sull'icona Abilita traccia per la registrazione in corrispondenza della traccia aggiunta per il dispositivo audio.
6. Scegliete il canale di input per la registrazione dal menu Canale di input della traccia.
   Nota: *questo menu viene visualizzato quando si fa clic sull'icona Abilita traccia per la registrazione.*
7. Se al registrazione interessa più tracce, ripetete i punti 3 e 4 come richiesto.
8. (Facoltativo) Create una nuova sequenza.
   Nota: *potete anche usare una sequenza esistente, Questo è un modo utile per registrare i fuori campo. Potete registrare la voce mentre guardate la riproduzione di una sequenza. Quando registrate il commento vocale a una sequenza esistente, è buona norma fare clic sull'icona Traccia in assolo nel Mixer audio per la traccia in cui state registrando. Fate clic sull'icona per disattivare le altre tracce audio.*
9. (Facoltativo) Selezionate la traccia audio nella quale registrare.
10. (Facoltativo) Regolate i livelli nel dispositivo di input per raggiungere il livello di registrazione adeguato.
11. Dal menu del pannello Mixer audio, selezionate Solo controllo in ingresso per controllare solo gli ingressi della scheda audio.
12. Per attivare la modalità di registrazione, fate clic sul pulsante Esegui registrazione nella parte inferiore del Mixer audio.

Comandi di registrazione del Mixer audio
A. *Pulsante Abilita traccia per la registrazione* ***B.*** *Pulsante Esegui registrazione del Mixer audio*

13. Per verificare i livelli di ingresso, riproducete una selezione dalla sorgente analogica o chiedete al narratore di parlare al microfono. Tenete d'occhio i controlli di livello del Mixer audio per fare in modo che i livelli di ingresso per le tracce abilitate per la registrazione siano alti ma senza clipping.
14. (Facoltativo) Al termine delle verifiche, selezionate Solo controllo in ingresso nel pannello Mixer audio per verificare anche le tracce audio del progetto.
15. Per iniziare a registrare, fate clic sul pulsante Riproduci ▶.
16. Se necessario, regolate il cursore del volume per la traccia in su (più alto) o in giù (più basso) per conservare il livello di registrazione desiderato.

    Gli indicatori rossi nella parte superiore dei controlli VU si illuminano se l'audio è ritagliato. Accertatevi che il livello dell'audio non sia tanto alto da provocare tagli. In genere l'audio alto ha un valore di registrazione intorno a 0 dB mentre un audio basso intorno a -18 dB.
17. Per interrompere la registrazione, fate clic sull'icona Interrompi ■.

L’audio registrato viene visualizzato sotto forma di clip nella traccia audio e sotto forma di clip master nel pannello Progetto. È sempre possibile selezionare la clip nel pannello Progetto per rinominarla o eliminarla.

Torna all'inizio

Disattivare l’audio durante la registrazione

La disattivazione dell’audio può evitare il feedback o eco quando il computer è collegato agli altoparlanti.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Selezionate Disattiva input durante registrazione timeline.

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

Risoluzione di problemi relativi all’acquisizione analogica in Premiere Pro

Premiere Pro Wikia: impostazione di un microfono USB da usare con Premiere Pro in Windows XP

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Regolazione dei livelli del volume

Monitorare il livello del volume dal monitor Timeline o Programma
Monitorare il livello del volume durante l'acquisizione
Specificare se riprodurre o meno l'audio durante il trascinamento
Regolazione di guadagno e volume
Normalizzare una o più clip
Normalizzare la traccia master
Regolare il volume della traccia con i fotogrammi chiave
Applicare lo stesso livello di volume a più clip
Regolare il volume in Controllo effetti
Impostare il volume della traccia nel Mixer audio
Disattivare l'audio di una traccia nel Mixer audio
Mixare tracce nel Mixer audio

Monitorare il livello del volume dal monitor Timeline o Programma

Torna all'inizio

I livelli audio delle clip possono essere monitorati in un pannello Timeline.

1. Se il pannello Controlli principali audio non è aperto, selezionate Finestra > Controlli principali audio.
2. Selezionate il monitor Programma o un pannello Timeline.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Premete la barra spaziatrice.
   - Nel monitor Programma, fate clic sul pulsante Alterna riproduzione/interruzione ▶.

Nel pannello Controlli principali audio viene visualizzato il livello audio della timeline.

Monitorare il livello del volume durante l'acquisizione

Torna all'inizio

Durante l'acquisizione di riprese DV o HDV potete monitorare i livelli audio.

1. Se il pannello Controlli principali audio non è aperto, selezionate Finestra > Controlli principali audio.
2. Acquisite il video da una sorgente DV o HDV.

Nel pannello Controlli principali audio viene visualizzato il livello audio della ripresa acquisita.

Specificare se riprodurre o meno l'audio durante il trascinamento

Torna all'inizio

Per impostazione predefinita, Premiere Pro riproduce l'audio quando trascinate qualsiasi clip o sequenza contenente audio nel monitor Sorgente, nel monitor Programma o in una Timeline. Se preferite il trascinamento silenzioso potete modificare questa impostazione.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

   Potete assegnare una scelta rapida da tastiera al comando Preferenze > Audio. Consultate Ricerca e personalizzazione delle scelte rapide da tastiera.
2. Selezionate o deselezionate Riproduci audio durante il trascinamento, a seconda dell'opzione desiderata.
3. Fate clic su OK.

Regolazione di guadagno e volume

Torna all'inizio

Per guadagno si intende in genere il volume o il livello di input nelle clip mentre il termine volume indica di solito il volume o il livello di output delle tracce o delle clip della sequenza. Potete regolare i livelli del guadagno o del volume per renderli più uniformi tra le varie tracce o clip, o per cambiare il segnale di una traccia o di una clip. Ricordate, però, che se il livello di una clip audio è stato impostato su un valore troppo basso al momento della conversione in digitale, l'aumento del guadagno o del volume potrebbe semplicemente acuire i rumori di sottofondo. Per ottenere i migliori risultati, cercate sempre di registrare o di digitalizzare l'audio originale al miglior livello possibile.

Il comando Guadagno audio è utile per regolare il livello di guadagno per una o più clip selezionate. Il comando Guadagno audio è indipendente dal livello di output impostato nei pannelli Mixer audio e Timeline, ma il suo valore si combina con il livello della traccia per il mixaggio finale.

Potete regolare il volume per una clip della sequenza nei pannelli Controllo effetti o Timeline. Per regolare il volume nel pannello Controllo effetti si usano gli stessi metodi impiegati per impostare altre opzioni degli effetti. È spesso più semplice regolare l'effetto Volume in un pannello Timeline.

I livelli di output delle tracce vengono invece controllati nel Mixer audio o in un pannello Timeline. Anche se il controllo dei livelli di traccia è assicurato principalmente nel Mixer audio, potete anche ottenere lo stesso risultato usando i fotogrammi chiave delle tracce audio in un pannello Timeline. Dato che i fotogrammi chiave della traccia rappresentano impostazioni automatiche di mixaggio, influenzano l'output solo se le opzioni di automatizzazione sono impostate su Leggi, Ritocca o Fissa.

Potete regolare il guadagno per una intera sequenza mediante il comando Normalizza traccia master.

Normalizzare una o più clip

Torna all'inizio

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Potete regolare il guadagno di una clip master in modo che tutte le istanze di tale clip inserite in un pannello Timeline abbiano lo stesso livello di guadagno. Selezionate la clip master nel pannello Progetto.
   - Per regolare il guadagno di una sola istanza di una clip master già inserita in una sequenza, selezionatela in un pannello Timeline.
   - Per regolare il guadagno di più clip master o istanze di clip, selezionate le clip in un pannello Progetto o in una sequenza. In una sequenza, tenete premuto Maiusc e fate clic sulle clip per selezionarle. In un pannello Progetto, tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più clip contigue oppure tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per selezionare più clip non contigue.
2. Scegliete Clip > Opzioni audio > Guadagno audio.

   La finestra di dialogo Guadagno audio si apre e Premiere Pro calcola e riporta il valore Ampiezza picco delle clip selezionate. Una volta calcolato, questo valore viene memorizzato per la selezione corrispondente e può essere utilizzato come guida per la regolazione del guadagno.
3. Selezionate una delle opzioni seguenti, impostatene il valore e fate clic su OK:
   Imposta guadagno su Il valore predefinito è 0,0 dB. Questa opzione consente di impostare il guadagno su un valore specifico. Tale valore viene sempre aggiornato in base al guadagno corrente, anche quando l'opzione non è selezionata e il valore è visualizzato in modo attenuato. Ad esempio, se la seconda opzione, Regola guadagno di, è usata per regolare il guadagno di -1 db, il valore Imposta guadagno su si aggiorna e viene riportato il livello di guadagno risultante. Quando la finestra di dialogo Guadagno audio è aperta per una selezione di clip il cui guadagno è già stato regolato, in questo campo viene visualizzato il valore di guadagno corrente.

   Regola guadagno di Il valore predefinito è 0,0 dB. Questa opzione consente di regolare il guadagno in base a un valore db positivo o negativo. Se si inserisce in questo campo un valore diverso da zero, il valore Imposta guadagno su viene automaticamente aggiornato al valore di guadagno effettivo applicato alla clip.

   Normalizza picco massimo a Il valore predefinito è 0,0 dB. È possibile impostare questa opzione su un qualsiasi valore inferiore a 0,0 dB. Ad esempio, per aver maggiore spazio di manovra, lo potete impostare su -3 dB. Questa opzione di normalizzazione regola l'ampiezza di picco massima per le clip selezionate portandola al valore specificato. Ad esempio, se Normalizza picco massimo a è impostato su 0,0 dB, per una clip con ampiezza di picco di -6 dB il guadagno viene regolato di +6 dB. Se sono selezionate più clip, la clip con il picco più elevato viene portata al valore specificato; le altre clip vengono regolate della stessa entità in modo da rispettare le differenze di guadagno relative originali. Ad esempio, se sono selezionate due clip e la prima ha un picco di -6 dB mentre la seconda ha un picco di -3 dB, la seconda clip (con il picco maggiore) viene regolata di +3 dB in base al guadagno specificato di 0,0 dB. La stessa regolazione di +3 dB viene applicata anche alla prima clip: questa arriva quindi a -3 dB e la differenza di guadagno originale tra le due clip viene mantenuta.

   Normalizza tutti i picchi a Il valore predefinito è 0,0 dB. È possibile impostare questa opzione su un qualsiasi valore inferiore a 0,0 dB. Ad esempio, per aver maggiore spazio di manovra, lo potete impostare su -3 dB. Questa opzione di normalizzazione regola l'ampiezza di picco delle clip selezionate portandola al valore specificato. Ad esempio, se Normalizza tutti i picchi a è impostato su 0,0 dB, una singola clip con ampiezza di picco pari a -6 dB viene regolata di +6 dB. Se la selezione comprende più clip, ogni clip della selezione viene regolata dei valori necessari a raggiungere 0,0 dB.

Normalizzare la traccia master

Torna all'inizio

Potete impostare il livello di volume di picco per la traccia master di una sequenza. Premiere Pro regola quindi automaticamente verso l'alto o il basso il fader per tutta la traccia master. Il suono con volume più alto nella traccia viene impostato al valore specificato. Premiere Pro regola quindi i fotogrammi chiave della traccia master verso l'alto o il basso, in proporzione alla regolazione effettuata per il volume complessivo.
Nota: *Adobe Premiere Pro non consente regolazioni del volume che porterebbero il picco a valori superiori a 0 dB.*

1. Selezionate la sequenza da normalizzare.
2. Selezionate Sequenza > Normalizza traccia master.
3. Nella finestra di dialogo Normalizza traccia, digitate un valore di ampiezza nel campo dB.

4. Fate clic su OK.

Regolare il volume della traccia con i fotogrammi chiave

Torna all'inizio

Per regolare il livello del volume di una clip intera o di una traccia, oppure per modificare il volume nel tempo, potete usare la banda elastica di una traccia audio in un pannello Timeline.

1. Espandete la vista della traccia audio facendo clic sul triangolino accanto al nome.
2. Nel titolo della traccia, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa:
   Mostra fotogrammi chiave clip Consente di animare effetti audio per una clip, compreso il livello del volume.

   Mostra volume clip Consente di modificare solo il livello del volume di una clip.

   Mostra fotogrammi chiave traccia Consente di animare molti effetti delle tracce audio, come il volume, la disattivazione dell'audio e il bilanciamento.

   Mostra volume traccia Consente di modificare solo il livello del volume di una traccia.
3. Se è selezionata una delle impostazioni della finestra Fotogrammi chiave, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Se è selezionata l'impostazione Mostra fotogrammi chiave clip, scegliete Volume > Livello dal menu a discesa all'inizio della clip nella traccia audio.
   - Se è selezionata l'impostazione Mostra fotogrammi chiave traccia, scegliete Traccia > Volume dal menu a discesa all'inizio della clip nella traccia audio.

     La regolazione del volume è attivata per impostazione predefinita.

     Nota: *quando sono visualizzati dei fotogrammi chiave audio, non è possibile spostare la clip audio a una diversa posizione in una Timeline. Per poter spostare le clip audio, nascondete i fotogrammi chiave oppure comprimete la traccia.*
4. Usate lo strumento selezione o penna per alzare la banda elastica del livello del volume (per aumentare il volume) o abbassarlo (per diminuire il volume).
   Nota: *Per modificare l'effetto Volume nel tempo, posizionate l'indicatore del tempo corrente nei punti in cui devono avvenire le modifiche, fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave e trascinate il fotogramma chiave in su (più alto) o in giù (più basso).*

Applicare lo stesso livello di volume a più clip

Torna all'inizio

1. Nella timeline, regolate il volume di una singola clip sul livello desiderato.
2. Scegliete Modifica > Copia.
3. Trascinate un marcatore sulle altre clip da modificare.
4. Scegliete Modifica > Incolla attributi.

Nota: *questa procedura consente di incollare tutti gli effetti e gli attributi della prima clip selezionata, non solo le impostazioni del volume.*

Regolare il volume in Controllo effetti

Torna all'inizio

1. Selezionate una clip audio in una sequenza.
2. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al volume per espandere l'effetto.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Inserite un valore per il livello. Un valore negativo diminuisce il livello del volume e uno positivo lo aumenta. Un valore pari a 0,0 rappresenta il livello di volume della clip originale senza regolazione.
   - Fate clic sul triangolino accanto a Livello per espandere le opzioni degli effetti e regolate il livello del volume con il cursore.

     All'inizio della timeline della clip nel pannello Controllo effetti viene automaticamente creato un fotogramma chiave.
4. (Facoltativo) Per modificare l'effetto volume nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente e regolate il grafico del livello volume nel pannello Controllo effetti.

   Ogni volta che spostate l'indicatore del tempo corrente ed eseguite una regolazione, viene creato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete l'operazione.

Impostare il volume della traccia nel Mixer audio

Torna all'inizio

❖ Nel Mixer audio, regolate l'impostazione del volume della traccia.
Nota: *potete usare questa procedura se alla traccia non è applicata l'opzione di automazione. Se i livelli variano nel tempo poiché i fotogrammi chiave di automatizzazione della traccia sono già stati applicati, potete regolare il livello della traccia in modo uniforme inviandolo a un submix e impostandone il livello.*

Disattivare l'audio di una traccia nel Mixer audio

Torna all'inizio

❖ Fate clic sull'icona a forma di altoparlante nel Mixer audio.
Nota: *la rimozione temporanea dell'audio non incide sugli elementi di pre-dissolvenza, quali effetti e mandate. Lo stato del pulsante Disattiva audio traccia è inoltre soggetto alle impostazioni di automazione attive. Per togliere del tutto l'audio dall'output della traccia, fate clic sull'icona a forma di altoparlante per la traccia in questione in un pannello Timeline.*

Mixare tracce nel Mixer audio

Torna all'inizio

Potete impostare i livelli di due o più tracce audio, l'una relativa all'altra, usando il Mixer audio. Potete, ad esempio, aumentare il volume della voce del narratore su una traccia audio diminuendo contemporaneamente il volume della musica di sottofondo su un'altra traccia. Inoltre, è possibile aumentare o diminuire il volume complessivo del mix contenente l'audio di tutte le tracce selezionate. Il Mixer audio consente di eseguire queste modifiche in tempo reale durante l'ascolto delle tracce. Per impostazione predefinita, le regolazioni del volume del Mixer audio per ogni traccia vengono salvate nei fotogrammi chiave del volume della traccia, visibili sulla traccia in un pannello Timeline. Le modifiche del volume eseguite per l'intero mix vengono salvate nei fotogrammi chiave del volume della traccia, visibili nella traccia audio master in un pannello Timeline.

1. Selezionate una sequenza contenente audio in due o più tracce audio.
2. Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Audio.

   Il pannello Mixer audio viene visualizzato nella zona di rilascio centrale e ogni traccia audio di un pannello Timeline è assegnata al proprio bus.
3. Scegliete Fissa, Ritocca o Scrivi per tutte le tracce nel Mixer audio che desiderate modificare.
4. Per ogni traccia audio fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave in un pannello Timeline. Quindi, dal menu a comparsa, scegliete Mostra fotogrammi chiave o Mostra volume traccia.
5. Nella parte inferiore sinistra del Mixer audio, fate clic sul pulsante Riproduci per riprodurre la sequenza e monitorarne l'audio.
6. Spostare il cursore del volume per ogni traccia audio in su o in giù per aumentarne o diminuirne il volume controllando l'audio.
7. Spostare il cursore del volume per la traccia master in su o in giù per aumentare o diminuire il volume dell'intero mix controllando l'audio.

I fotogrammi chiave del volume della traccia vengono visualizzati per ognuna delle tracce per cui sono state eseguite modifiche del volume, compresa la traccia master.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto
www.adobe.com/go/lrvid4073_pr_it

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Registrazione di mixaggi audio

Registrare modifiche alle tracce audio
Mantenere una proprietà della traccia durante la registrazione di un mix audio
Modalità di automazione del Mixer audio
Impostare l'opzione Adatta tempo per la modalità Ritocca e Leggi
Specificare la creazione automatizzata di fotogrammi chiave

Usando il Mixer audio, potete applicare le modifiche alle tracce audio durante la riproduzione di una sequenza. Potete immediatamente ascoltare il risultato delle modifiche applicate. Potete controllare le impostazioni di volume, panning ed esclusione dell'audio di una traccia o delle sue mandate. Potete controllare le opzioni di tutti gli effetti delle tracce, compresa l'impostazione di esclusione.

Il Mixer audio registra le modifiche come fotogrammi chiave nelle tracce audio. Non apporta modifiche alle clip sorgente.

È consigliabile effettuare le modifiche alle sequenze multitraccia una traccia per volta. Girate i controlli su una traccia durante la riproduzione di una sequenza. Quindi riproducetela di nuovo dall'inizio mentre girate i controlli su un'altra traccia. Le modifiche apportate alla prima traccia vengono conservate se le opzioni di automazione della traccia sono impostate su Disattivato o Leggi.

Torna all'inizio

Registrare modifiche alle tracce audio

Ogni canale del Mixer audio corrisponde a una traccia audio nella timeline. Potete usare i controlli di ogni canale del Mixer audio per registrare modifiche alle tracce audio corrispondenti. Ad esempio, per variare il livello del volume delle clip nella traccia audio 1, usate il cursore del volume del canale audio 1 del Mixer audio.

1. In un pannello Timeline o nel Mixer audio, impostate il tempo corrente sul punto in cui iniziare la registrazione delle modifiche automatiche.
   Nota: *nel Mixer audio potete impostare la posizione temporale corrente nell'angolo in alto a sinistra del pannello.*
2. Scegliete nel Mixer audio una modalità dal menu Modalità di automazione nella parte superiore delle tracce da modificare. Per registrare le modifiche, scegliete una modalità diversa da Disattivato o Leggi. Consultate Modalità di automazione del Mixer audio.
3. (Facoltativo) Per proteggere le impostazioni di una proprietà in modalità di automazione Scrivi, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) su un effetto o mandata e scegliete Protetto in modalità Scrivi dal menu.
4. Nel Mixer audio effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per avviare l'automazione, fate clic sul pulsante Riproduci ▶ nel Mixer audio.
   - Per riprodurre la sequenza in ciclo continuo, fate clic sul pulsante Ciclo continuo.
   - Per riprodurre dall'attacco allo stacco, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco.
5. Mentre l'audio viene riprodotto, regolate le opzioni di qualsiasi proprietà automatizzabile.
6. Per interrompere l'automazione, premete il pulsante Interrompi ■.
7. Per un'anteprima delle modifiche, cambiate il tempo corrente nel valore precedente alle modifiche e fate clic sul pulsante Riproduci ▶.
8. Per visualizzare i fotogrammi chiave creati, effettuate le seguenti operazioni:
   a. Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave all'inizio della traccia audio modificata e selezionate Mostra fotogrammi chiave traccia.
   b. Fate clic sul titolo della clip nella parte superiore sinistra di una clip audio modificata e scegliete dal menu a discesa il tipo di modifica che avete registrato. Ad esempio, se avete modificato il volume, scegliete Traccia > Volume.

   Questo passaggio mostra i fotogrammi chiave registrati con il Mixer audio lungo la linea di modifica gialla. Potete modificare questi fotogrammi chiave allo stesso modo degli altri nella timeline.

Torna all'inizio

Mantenere una proprietà della traccia durante la registrazione di un mix audio

Potete conservare le impostazioni di una proprietà durante la registrazione di un mix audio, impedendo la modifica di una proprietà selezionata. proteggendola in tutte le tracce in una sequenza.

❖ Nel pannello Effetti e mandate per una traccia, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su un effetto o una mandata e scegliete Protetto in modalità Scrivi dal menu.
Nota: *usate il Mixer audio per automatizzare solo le proprietà della traccia, non quelle della clip. Per modificare i fotogrammi chiave della clip,*

selezionatela e usate il pannello Controllo effetti o Timeline.

Modalità di automazione del Mixer audio

Torna all'inizio

Le modalità di automazione vengono impostate nel menu situato nella parte superiore di ogni traccia. Ad esempio, trascinate un controllo del panning o della dissolvenza del volume di una traccia durante la riproduzione. Quando riproducete nuovamente l'audio dopo aver impostato il menu per l'automatizzazione della traccia su Leggi, Ritocca o Fissa, Premiere Pro riproduce la traccia con le modifiche apportate. Man mano che apportate le modifiche ai canali nel Mixer audio, Premiere Pro le applica creando fotogrammi chiave per la traccia in un pannello Timeline. Al contrario, per i fotogrammi chiave delle tracce audio aggiunti o modificati in un pannello Timeline, impostate i valori, come ad esempio le posizioni della dissolvenza, nel Mixer audio.

Per ogni traccia audio, la scelta delle opzioni di automatizzazione determina lo stato dell'automatizzazione della traccia durante il processo di mixaggio:

Disattivato Ignora le impostazioni memorizzate della traccia durante la riproduzione. L'opzione Disattivato consente di usare i controlli del Mixer audio in tempo reale, senza l'interferenza di fotogrammi chiave esistenti. Tuttavia, le modifiche alle tracce audio non vengono registrate in modalità Disattivato.

Leggi Legge i fotogrammi chiave della traccia e li usa per controllare la traccia durante la riproduzione. Se una traccia non ha fotogrammi chiave, le modifiche a un'opzione, ad esempio il volume, influenzano tutta la traccia in modo uniforme. Se modificate un'opzione per una traccia impostata sull'automazione di lettura, quando interrompete la modifica l'opzione ritorna al proprio valore precedente, ovvero quello anteriore alla registrazione delle modifiche automatizzate correnti. La velocità di ripristino del valore dipende dalla preferenza Adatta tempo.

Scrivi Registra le modifiche apportate a qualsiasi impostazione di automazione della traccia non impostata su Protetto in modalità Scrivi e crea i corrispondenti fotogrammi chiave della traccia in un pannello Timeline. Questa modalità scrive l'automazione non appena inizia la riproduzione, senza attendere che un'impostazione cambi. Potete modificarne il comportamento scegliendo Dopo Scrivi passa a Ritocca nel menu del Mixer audio. Al termine della riproduzione o del ciclo di riproduzioni, il comando Dopo Scrivi passa a Ritocca converte tutte le tracce dalla modalità scrittura alla modalità di ritocco.

Fissa Opzione identica alla modalità Scrivi, ma l'automazione non viene avviata finché non iniziate a modificare una proprietà. Le impostazioni della proprietà iniziale provengono dalla regolazione precedente.

Ritocca Opzione identica alla modalità Scrivi, ma l'automazione non viene avviata finché non iniziate a modificare una proprietà. Quando smettete di regolare una proprietà, le relative opzioni riprendono le impostazioni precedenti, ovvero quelle anteriori alla registrazione delle correnti modifiche automatizzate. La velocità di ripristino del valore dipende dalla preferenza audio Adatta tempo.

Impostare l'opzione Adatta tempo per la modalità Ritocca e Leggi

Torna all'inizio

Al termine della regolazione della proprietà di un effetto in modalità Ritocca, la proprietà torna al suo valore iniziale. Questo vale anche per la modalità Leggi se per il parametro su cui si agisce esiste un fotogramma chiave. La preferenza Adatta tempo specifica il tempo impostato perché una proprietà effetto torni al valore iniziale.

L'automatizzazione delle modifiche all'audio nella finestra Mixer può creare più fotogrammi chiave del necessario nella traccia audio e causare quindi un degrado delle prestazioni. Per evitare di creare fotogrammi chiave non necessari, e garantire in questo modo interpretazione di qualità e un degrado minimo delle prestazioni, impostate la preferenza Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave. Uno dei vantaggi è rappresentato dal fatto che i singoli fotogrammi chiave possono essere modificati molto più facilmente quando sono inseriti con minore densità nella traccia.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Inserite un valore in Adatta tempo e fate clic su OK.

Specificare la creazione automatizzata di fotogrammi chiave

Torna all'inizio

L'automazione delle modifiche all'audio nel Mixer audio può creare più fotogrammi chiave del necessario nella traccia audio, riducendo le prestazioni. Per evitare di creare fotogrammi chiave non necessari, e garantire in questo modo interpretazione di qualità e un degrado minimo delle prestazioni, impostate la preferenza Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave. Questa preferenza agevola inoltre la modifica dei singoli fotogrammi, che risultano meno concentrati sul grafico del fotogramma chiave. Per informazioni sulle opzioni Sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave e Sfoltimento con intervallo di tempo minimo, consultate Preferenze audio.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Nel riquadro Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave, selezionate Sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave, Sfoltimento con intervallo di tempo minimo oppure entrambe queste opzioni.
3. Fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Mixaggio avanzato

Operazioni con i submix
Indirizzare le tracce con mandate
Eseguire il downmix per ridurre il numero dei canali
Convertire l'audio 5.1 in stereo o mono
Indirizzare l'output della traccia
Indirizzare o disattivare l'output delle tracce

Torna all'inizio

Operazioni con i submix

Un submix è una traccia che combina nella stessa sequenza i segnali audio ricevuti da specifiche tracce audio o mandate di tracce. Un submix è, in pratica, un passaggio intermedio tra le tracce audio e la traccia master. I submix sono utili per lavorare nello stesso modo con una serie di tracce audio. Ad esempio, potete usare un submix per applicare le stesse impostazioni di audio ed effetti a tre tracce di una sequenza composta da cinque tracce. I submix sono molto utili anche perché consentono di sfruttare al massimo la potenza di elaborazione del computer. Grazie ai submix, infatti, potete applicare una sola istanza di un effetto invece che più istanze.

Come per le tracce audio che contengono delle clip, i submix possono essere mono, stereo o surround 5.1. I submix vengono visualizzati come normali tracce sia nel Mixer audio che in un pannello Timeline. Le proprietà di un submix possono essere modificate nello stesso modo usato per modificare una traccia che contiene clip audio. I submix sono, tuttavia, diversi dalle tracce audio per i seguenti motivi:

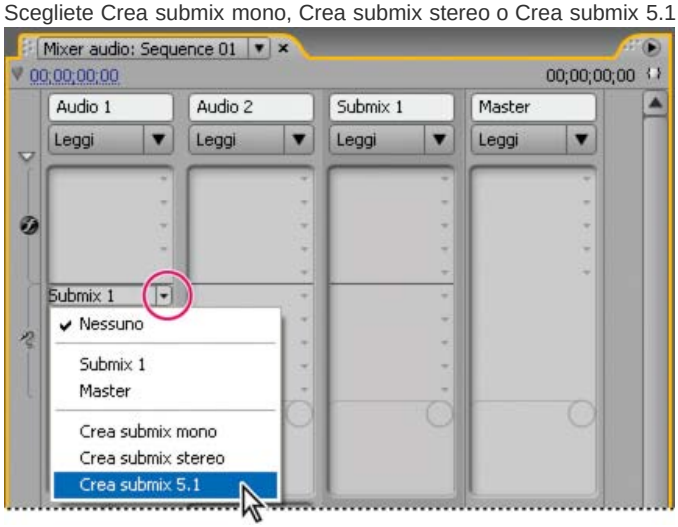
- Le tracce submix non possono contenere clip, quindi non potete registrarle. Non contengono quindi opzioni di registrazione o per l'input di dispositivi, né proprietà di montaggio delle clip.
- Nel Mixer audio lo sfondo dei submix è più scuro rispetto alle altre tracce.
- In un pannello Timeline, i submix sono privi dell'icona Attiva/disattiva l'output della traccia e dell'icona per lo stile di visualizzazione .

Creare un submix in un pannello Timeline

1. Scegliete Sequenza > Aggiungi tracce.
2. Specificate le opzioni nella sezione Tracce audio submix, quindi fate clic su OK.

Creare un submix e assegnare contemporaneamente una mandata

1. Se necessario, visualizzate il pannello degli effetti e delle mandate nel Mixer audio facendo clic sul triangolino a sinistra del menu a comparsa per un'opzione di automazione.
2. Scegliete Crea submix mono, Crea submix stereo o Crea submix 5.1 da uno dei cinque menu delle mandate nel Mixer audio.



Scelta di un tipo di submix nel Mixer audio

Indirizzare l'output di una traccia a un submix

❖ Nel Mixer audio, selezionate il nome del submix dal menu di output delle tracce, in fondo alla traccia.

Torna all'inizio

Indirizzare le tracce con mandate

Ogni traccia contiene cinque mandate nel pannello Effetti e mandate del Mixer audio. Le mandate servono per indirizzare il segnale di una traccia a un submix per l'elaborazione degli effetti. I submix reinviano il segnale elaborato al mix indirizzandolo alla traccia master o a un altro submix. Una mandata contiene una manopola dei livelli per regolare il rapporto tra volume della traccia della mandata e quello del submix. Questo valore è chiamato rapporto elaborato/sorgente, dove "elaborato" si riferisce al segnale del submix dopo l'elaborazione degli effetti e "sorgente" al segnale proveniente dalla traccia della mandata. Un rapporto elaborato/sorgente pari al 100% indica che il segnale elaborato esce al massimo della potenza. Il volume del submix influenza il segnale elaborato; quello della traccia della mandata influenza il segnale originale.

Un effetto può essere applicato in pre-dissolvenza o in post-dissolvenza, e il risultato è che l'audio della traccia viene inviato prima o dopo l'applicazione di dissolvenza del volume alla traccia. Con una mandata in pre-dissolvenza, il livello di output non subisce variazioni se si modifica la dissolvenza della traccia. Una mandata in post-dissolvenza mantiene il rapporto elaborato/sorgente, applicando la dissolvenza contemporaneamente al segnale elaborato e a quello originale, mentre regolate il volume della traccia di mandata.

Nota: *in una sequenza con 16 canali non è possibile assegnare alla traccia master una mandata di traccia.*

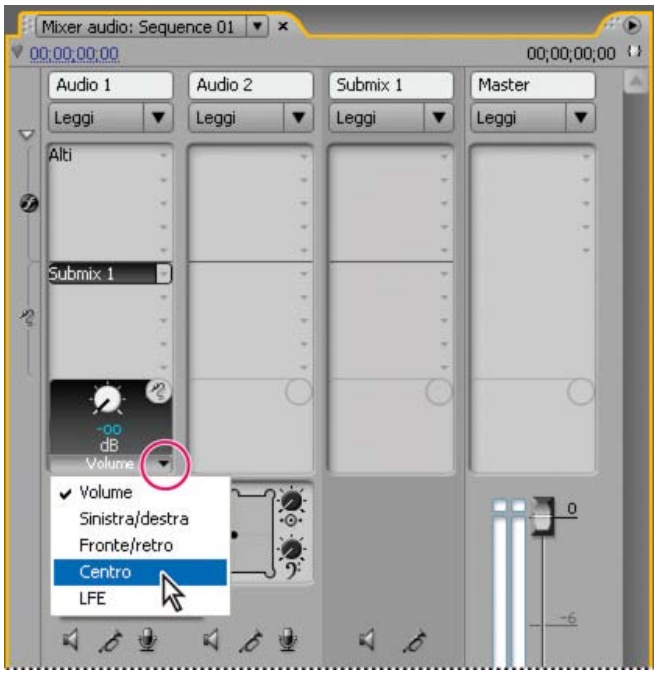
Inviare una traccia a un submix

1. (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio.
2. Nel pannello Effetti e mandate, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per mandare un submix esistente, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete il nome di un submix dal menu.
   - Per creare e mandare un nuovo submix, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete una delle opzioni seguenti: Crea submix mono, Crea submix stereo o Crea submix 5.1.

Mandate
A. *Nome del submix assegnato alla mandata e menu per l'assegnazione delle mandate* ***B.*** *Mandata in Muto* ***C.*** *Manopola di controllo per la proprietà della mandata selezionata* ***D.*** *Menu per le proprietà delle mandate*

Modificare le impostazioni di mandata

1. (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio.
2. Nel pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete una mandata dal menu.
3. (Facoltativo) Scegliete la proprietà di mandata da modificare dal menu Parametro selezionato sotto il controllo della proprietà di mandata scelta.



Scelta dal menu Parametro selezionato

4. Cambiate il valore della proprietà mediante la manopola di controllo sopra il menu delle proprietà delle mandate, in fondo all'elenco delle mandate.

Operazioni con le mandate

1. (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per designare una mandata come pre- o post-dissolvenza, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su una mandata e scegliete Pre-dissolvenza o Post-dissolvenza dal menu di scelta rapida.
   - Per togliere temporaneamente l'audio a una mandata, fate clic sul pulsante Mandata in muto accanto alla manopola di controllo delle mandate della proprietà della mandata selezionata.
   - Per eliminare una mandata, scegliete Nessuno dal menu Manda l'associazione selezionata.

Torna all'inizio

Eseguire il downmix per ridurre il numero dei canali

Ogni volta che indirizzate l'output di una traccia a un'altra traccia o a un dispositivo con un numero minore di canali, Premiere Pro deve eseguire il downmix dell'audio per adattarlo al numero di canali nella traccia di destinazione. Il downmix è spesso pratico o addirittura necessario poiché l'audio di una sequenza può essere riprodotto su un dispositivo audio che supporta un numero inferiore di canali rispetto al mix originale. Ad esempio, potete creare un DVD con audio surround 5.1, ma alcuni acquirenti potrebbero usare sistemi di altoparlanti o televisori che supportano solo l'audio stereo (due canali) o mono (un canale). Il downmix può verificarsi anche nel progetto su cui lavorate, nel caso assegniate l'output di una traccia a un'altra traccia con meno canali. Con Premiere Pro potete usare l'opzione Tipo 5.1 mixdown per scegliere in che modo convertire l'audio surround 5.1 in audio stereo o mono. Potete scegliere varie combinazioni tra i canali anteriori, posteriori e il canale LFE (Low-Frequency Effects, o subwoofer).

Torna all'inizio

Convertire l'audio 5.1 in stereo o mono

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Scegliete un Tipo 5.1 mixdown dal menu e fate clic su OK.
   Nota: *per mantenere l'assegnazione dei canali destro e sinistro è possibile evitare di usare le opzioni di downmix che comprendono il canale LFE.*

Torna all'inizio

Indirizzare l'output della traccia

Per impostazione predefinita, l'output della traccia è indirizzato alla traccia master. Potete anche indirizzare l'intero segnale della traccia a una traccia submix o master usando il menu Associazione dell'output della traccia nella parte inferiore di ogni traccia nel Mixer audio. Il segnale di

output contiene tutte le proprietà specificate per quella traccia, tra cui le impostazioni di automatizzazione, effetti, panning o bilanciamento, assolo o muto e dissolvenza. Nel Mixer audio tutti i submix sono raggruppati sulla destra di tutte le tracce audio. Potete far uscire una traccia su qualsiasi submix ma, per evitare che il feedback si riproduca all'infinito, Premiere Pro consente di indirizzare un submix solo a un submix che sia alla sua destra oppure alla traccia master. Nel menu dell'output sono elencate solo le tracce che seguono queste regole.

Nota: *è possibile creare una disposizione di mandata/ritorno con un submix con effetti.*

Torna all'inizio

Indirizzare o disattivare l'output delle tracce

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per indirizzare l'output della traccia a un'altra traccia, selezionate un submix o un master dal menu Associazione dell'output della traccia nella parte inferiore di ogni traccia nel Mixer audio.
- Per disattivare completamente l'output della traccia, fate clic sull'icona Attiva/disattiva l'output della traccia per nascondere l'icona altoparlante per una traccia in un pannello Timeline. Con questa impostazione la traccia non emetterà alcun segnale, pur non cambiando l'indirizzamento del segnale stesso.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Modifica dell’audio in Adobe Audition

Modificare l’audio in Adobe Audition
Modificare l’audio in Adobe Audition (CS5.5)

Adobe Audition consente di usare tecniche avanzate di post-produzione per la creazione e la modifica dell’audio. Se avete installato Adobe Audition, potete applicare il comando Modifica in Adobe Audition a una clip audio.

Quando applicate il comando Modifica in Adobe Audition a una clip audio, l’audio viene estratto e le modifiche vengono apportate a una nuova clip contenente l’audio estratto. L’audio della clip video master originale non viene alterato.

Quando applicate il comando Modifica in Audition alle clip di una sequenza, l’audio viene sottoposto a rendering e inserito in una nuova clip audio, che viene importata in Adobe Audition. Se in Premiere Pro viene contrassegnato un intervallo dei punti di attacco e stacco, i marcatori diventano visibili in Audition. Una volta che la clip viene salvata in Audition, questa sostituisce la clip originale nel pannello Timeline di Premiere Pro. La clip master originale nel pannello Progetto non viene alterata. Gli effetti o i marcatori applicati alla clip della sequenza originale vengono mantenuti nella clip modificata.

È possibile modificare più volte l’audio in Adobe Audition. Per ogni successiva modifica, viene inviata ad Audition la clip audio che era stata creata per la prima sessione di modifica.

Il comando Annulla del pannello Progetto consente di eliminare la clip audio estratta e modificata in Adobe Audition. Per le clip contenute in una sequenza, il comando Annulla inverte le azioni Esegui rendering e sostituisci riportando nella sequenza la clip audio originale. In questo caso, il file audio appena creato non viene eliminato dal pannello Progetto.

Nota: *Il comando Modifica in Adobe Audition non è disponibile per le clip Adobe Dynamic Link.*

Modificare l’audio in Adobe Audition

Torna all'inizio

1. In un pannello Progetto o Timeline, selezionate una clip contenente audio.
2. Scegliete Modifica > Modifica in Adobe Audition.
3. Modificate e salvate le clip in Audition.
4. Tornate a Premiere Pro. Il file audio rimane aperto in Audition sino a quando viene chiuso.

Modificare l’audio in Adobe Audition (CS5.5)

Torna all'inizio

1. In un pannello Progetto o Timeline, selezionate una clip contenente audio.
2. Scegliete Modifica > Modifica in Adobe Audition.
3. Tornate a Premiere Pro. Il file audio rimane aperto in Audition sino a quando viene chiuso.
4. Tornate a Premiere Pro. Il file audio rimane aperto in Audition sino a quando viene chiuso

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Modifica dell’audio in Adobe Soundbooth

Modificare l’audio in Adobe Soundbooth
Annullamento delle modifiche effettuate in Adobe Soundbooth

Adobe Soundbooth consente di usare tecniche avanzate per la modifica dell’audio. Se avete installato Adobe Soundbooth, potete applicare il comando Modifica in Adobe Soundbooth a una clip audio.

Se si seleziona una clip master solo audio, una clip secondaria o un’istanza di una clip in una timeline e si sceglie Modifica in Soundbooth > Modifica file sorgente, il file sorgente viene aperto in Soundbooth. Se in Premiere Pro viene contrassegnato un intervallo dei punti di attacco e stacco, i marcatori divengono visibili in Soundbooth. Quando il file viene salvato in Soundbooth, il file originale su disco viene sovrascritto e tutte le istanze della clip master, le clip secondarie e gli elementi di traccia vengono aggiornati automaticamente in modo da riflettere le modifiche. Le modifiche non possono essere annullate.

Se si seleziona una clip master solo audio o audio/video, una clip secondaria o un’istanza di una clip in una timeline e si sceglie Modifica in Soundbooth > Estrai audio, l’audio viene estratto generando un nuovo elemento del progetto. In Soundbooth, le modifiche vengono apportate a questa copia. La clip master originale viene conservata nel progetto e su disco.

Nota: *il comando Modifica in Adobe Soundbooth non è disponibile per le clip del Collegamento dinamico Adobe.*

Modificare l’audio in Adobe Soundbooth

Torna all'inizio

1. Nel pannello Progetto selezionate una clip contenente audio.
2. Selezionate Modifica > Modifica in Adobe Soundbooth e scegliete una delle seguenti opzioni:
   Modifica file sorgente consente a Soundbooth di registrare le modifiche al file sorgente sul quale è basata la clip master e a tutte le clip secondarie e istanze delle clip basate sulla clip master. Il comando Modifica file sorgente funziona su clip solo audio ma non su quelle contenenti video.

   Esegui rendering e sostituisci esegue il rendering di una nuova clip audio modificata in Adobe Soundbooth. La clip modificata sostituisce quella originale in un pannello Timeline mentre la clip master originale nel pannello Progetto resta invariata. Gli effetti o i marcatori applicati alla clip della sequenza originale sono ereditati dalla clip modificata. Il nuovo file viene visualizzato nel pannello Progetto di Premiere Pro.

   Estrai audio copia l’audio dalla clip sorgente a un nuovo file che potete modificare in Soundbooth. Il nuovo file viene visualizzato nel pannello Progetto di Premiere Pro e viene aperto in Adobe Soundbooth.
   Nota: *il comando Estrai audio non sostituisce l’audio originale in una clip master video. Se aggiungete la clip master video a una sequenza e volete accompagnare il video con l’audio modificato, è necessario scollegare ed eliminare l’audio dalla clip master e quindi collegare il video rimanente all’audio modificato.*
3. Modificate e salvate le clip in Soundbooth.
4. Tornate a Premiere Pro. Il file audio rimane aperto in Soundbooth sino a quando viene chiuso.

Annullamento delle modifiche effettuate in Adobe Soundbooth

Torna all'inizio

Nel pannello Progetto, il comando Annulla consente di eliminare una clip audio estratta modificata in Soundbooth. Per le clip contenute in una sequenza, il comando Annulla inverte le azioni Esegui rendering e sostituisci riportando nella sequenza la clip audio originale. In questo caso, il file audio appena creato non viene eliminato dal pannello Progetto.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Applicazione di panning e bilanciamento

Applicazione di panning e bilanciamento nel Mixer audio
Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia stereo
Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia surround 5.1
Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia a 16 canali
Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia in un pannello Timeline

Per impostazione predefinita, tutte le tracce audio escono sulla traccia audio master della sequenza. Tuttavia, potete anche creare delle tracce submix da usare come destinazione di output per qualsiasi traccia. Potete quindi indirizzare l'output dell'audio da una traccia submix a una traccia master. Potete usare una traccia audio come input per una traccia submix o per la traccia master. Potete inoltre usare una traccia submix come output per una traccia audio e come input per una traccia master. Il numero di canali nelle diverse tracce di una stessa sequenza può variare. Ad esempio, potete inviare l'output da una traccia audio mono a una traccia submix stereo, quindi inviare l'output da quest'ultima a una traccia master da 5.1 canali.

Se il numero di canali è diverso tra la traccia di input e la relativa traccia di output, potete determinare quanto di ogni canale della traccia di input venga trasmesso a ogni canale della traccia di output. Ad esempio, potete inviare l'80% del segnale da una traccia audio mono al canale sinistro di una traccia submix stereo e il 20% al canale destro. Questa operazione è detta bilanciamento. Per bilanciare l'audio verso una traccia di output stereo si utilizzano le manopole di panning sinistra/destra del Mixer audio. Per bilanciare l'audio verso una traccia di output da 5.1 canali, si utilizzano i controlli di panning 5.1 del Mixer audio.

Nel Mixer audio, viene visualizzata una manopola di panning sinistra/destra per una traccia solo se è stata selezionata una traccia stereo come output della traccia in questione. Viene invece visualizzato un controllo di panning 5.1 per una traccia solo se è stata selezionata una traccia da 5.1 canali come output della traccia in questione. La disponibilità delle opzioni di panning e bilanciamento per una traccia audio dipende dal rapporto tra il numero di canali in una traccia audio e quello nella traccia di output (spesso la traccia master).

Per panning si intende lo spostamento di audio nel tempo da un canale di output a un altro. Ad esempio, se un'auto viaggia dal lato destro di un fotogramma video al lato sinistro, è possibile eseguire il panning del canale contenente il suono dell'auto in modo che inizi dalla parte destra dello schermo e termini a sinistra.

Nota: *se necessario, potete bilanciare una clip applicando l'effetto audio Bilanciamento. Si consiglia di eseguire questa operazione solo se avete stabilito che il bilanciamento della traccia non è sufficiente.*

Nel Mixer audio, il numero dei controlli per i livelli in un traccia corrisponde al numero di canali presenti in tale traccia. La traccia di output è visualizzata nel menu a comparsa Assegnazione output traccia, in fondo a ogni traccia. Le regole riportate di seguito determinano se l'audio di una traccia può essere sottoposto a panning o bilanciamento nella rispettiva traccia di output:

- Se una traccia mono esce su una traccia stereo o surround 5.1, potete applicarvi il panning.
- Se una traccia stereo esce su una traccia stereo o surround 5.1, potete applicarvi il bilanciamento.
- Quando la traccia di output contiene meno canali delle altre tracce audio, Premiere Pro esegue il downmix dell'audio in base al numero di canali nella traccia di output.
- Quando una traccia audio e la traccia di output sono mono o quando entrambe sono surround 5.1, panning e bilanciamento non sono disponibili. I canali di entrambe le tracce avranno una corrispondenza diretta.

  Benché la traccia audio master sia la traccia di output predefinita, una sequenza può comprendere anche tracce submix. Le tracce submix possono fungere sia da destinazione di output per altre tracce audio, sia da sorgente audio per la traccia master o per altre tracce submix. Di conseguenza, il numero di canali in una traccia submix influenza i controlli di panning e bilanciamento disponibili nelle tracce su cui escono. Il numero di canali nella traccia di output del submix determina se è possibile applicare il panning o il bilanciamento per la traccia submix in questione.

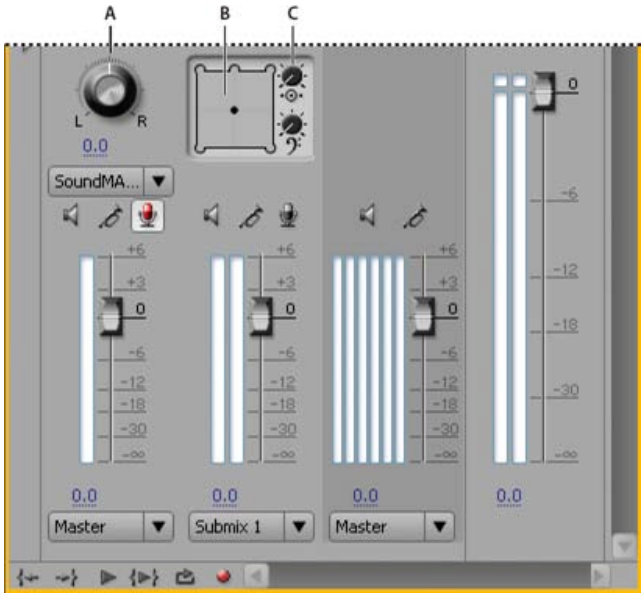
Applicazione di panning e bilanciamento nel Mixer audio

Torna all'inizio

Il Mixer audio contiene i controlli per panning e bilanciamento. Quando una traccia mono o stereo esce su una traccia stereo, compare una manopola tonda. Ruotatela per eseguire il panning o il bilanciamento dell'audio tra i canali destro e sinistro della traccia di output. Quando una traccia mono o stereo esce su una traccia surround 5.1, compare un'icona quadrata che rappresenta il campo audio bi-dimensionale creato dall'audio surround 5.1. Scorrete il dischetto nell'icona quadrata per applicare il panning o il bilanciamento dell'audio sui cinque altoparlanti, rappresentati dai vari punti sul bordo dell'icona quadrata. Questa icona contiene anche i controlli necessari per regolare la percentuale del canale centrale nella traccia audio surround 5.1 e il volume del subwoofer. Non compare nessun controllo di panning se una traccia esce su una traccia submix o master che contiene un numero di canali uguale o inferiore; di conseguenza, nelle tracce surround 5.1 non sono mai presenti i controlli di panning e bilanciamento. Una traccia master non contiene controlli di panning e bilanciamento poiché non è mai indirizzata a un'altra traccia. Potete, tuttavia, applicare il panning o il bilanciamento di un'intera sequenza se la usate come traccia in un'altra sequenza.

Per variare nel tempo l'impostazione di panning nel Mixer audio o in un pannello Timeline potete applicare fotogrammi chiave alle opzioni di

panning di una traccia.



Controlli di panning e bilanciamento
A. *Manopola per panning/bilanciamento stereo* ***B.*** *Icona quadrata per panning/bilanciamento audio surround 5.1* ***C.*** *Percentuale canale centrale*

Per ottenere i migliori risultati nel monitoraggio delle impostazioni di panning e bilanciamento, verificate che ogni presa di output del computer o della scheda audio sia collegata all'altoparlante giusto e che i cavi positivo e negativo siano collegati correttamente a tutti gli altoparlanti.

Torna all'inizio

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia stereo

❖ Nel Mixer audio effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate la manopola per il controllo del panning o il valore sotto la manopola.
- Fate clic sul valore sotto la manopola di controllo del panning, digitate un nuovo valore e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).

Torna all'inizio

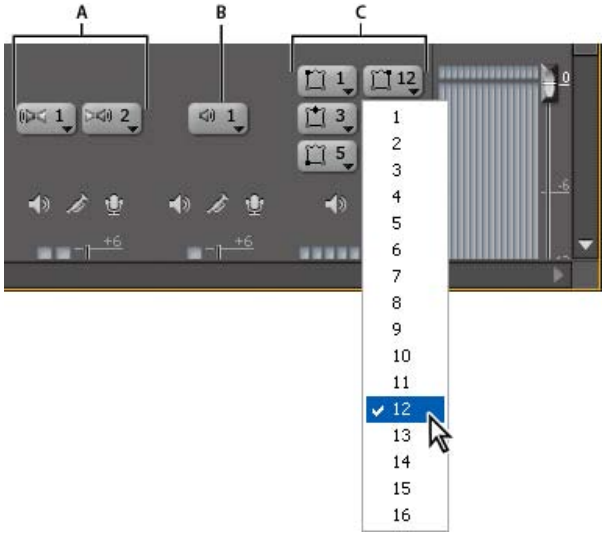
Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia surround 5.1

1. Nel Mixer audio, fate clic sul dischetto e trascinatelo in uno dei punti dell'icona quadrata. Per collegare il dischetto al canale sinistro, destro o centrale, trascinatelo su uno dei punti sul bordo dell'icona quadrata.
2. Regolate la percentuale del canale centrale trascinando la manopola corrispondente.
3. Se necessario, regolate il livello del canale LFE (subwoofer) trascinando la manopola sopra l'icona con il simbolo della chiave di basso 𝄢.

Torna all'inizio

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia a 16 canali

Quando selezionate una sequenza contenente una traccia audio master a 16 canali, nel Mixer audio, sopra i cursori di ogni traccia, compaiono i pulsanti Assegnazione output diretto, con cui potete assegnare ogni canale della traccia a un canale di destinazione nella traccia master.
Nota: *In ogni traccia è disponibile un pulsante Assegnazione output diretto per ogni canale presente in tale traccia. Ad esempio, una traccia mono ha un solo pulsante Assegnazione output diretto, mentre una traccia 5.1 ha sei pulsanti Assegnazione output diretto.*



Selezione del canale 12 per l'output dal canale anteriore sinistro di una traccia audio 5.1
A. *Pulsanti Assegnazione output diretto per una traccia stereo* ***B.*** *Pulsanti Assegnazione output diretto per una traccia mono* ***C.*** *Pulsanti Assegnazione output diretto per una traccia surround 5.1*

1. Se il Mixer audio non è aperto, scegliete Finestra > Mixer audio, quindi selezionate la sequenza a 16 canali desiderata.

   I pulsanti Assegnazione output diretto indicano a quale canale della traccia master sono stati automaticamente assegnati i canali delle tracce iniziali. Se create ulteriori tracce, i rispettivi canali vengono automaticamente assegnati ai canali 1, 1-2 o 1-6 della traccia master a 16 canali, a seconda del numero di canali presenti nella nuova traccia.

2. Nel Mixer audio, per ogni canale di una traccia, fate clic sul pulsante Assegnazione output diretto e selezionate come destinazione uno dei 16 canali della traccia master.
   Nota: *in una sequenza con 16 canali non è possibile assegnare alla traccia master delle mandate di traccia.*

Torna all'inizio

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia in un pannello Timeline

1. In un pannello Timeline espandete, se necessario, la visualizzazione di una traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
2. Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete Mostra fotogrammi chiave traccia dal menu.
3. Fate clic su Traccia:Volume nell'angolo superiore sinistro della traccia e scegliete Panning > Bilanciamento o Panning > Panning dal menu. Nel caso dell'audio surround 5.1, scegliete la dimensione da modificare da menu Panning.
4. (Facoltativo) Se desiderate regolare l'effetto bilanciamento o panning nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente e fate clic sull'icona Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave .
5. Usate lo strumento selezione o penna per regolare il livello.
6. (Facoltativo) Se state regolando l'effetto panning o bilanciamento nel tempo, ripetere i punti 4 e 5 come richiesto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto
Mixaggio audio surround 5.1

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Creazione di titoli e la funzione Titolazione

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

Creazione e modifica dei titoli

Creare nuovi titoli
Aprire, importare o esportare un titolo
I margini di sicurezza nella funzione Titolazione
Scegliere, creare e importare modelli di titoli
Visualizzare il video dietro al titolo

La funzione Titolazione è uno strumento versatile che consente di creare non solo titoli e ringraziamenti ma anche composizioni animate.

Si tratta di un insieme di pannelli correlati. Potete chiudere i pannelli della funzione Titolazione senza chiudere la funzione stessa. È possibile ancorare i pannelli l'uno all'altro o ad altre parti dell'interfaccia. Quando i pannelli non sono ancorati allo spazio di lavoro principale, sono presentati sopra agli altri pannelli, come pannelli mobili.

In Titolazione potete caricare più titoli. Per scegliere il titolo da visualizzare, sceglietene il nome nel menu della scheda Titolo. Potete riaprire un titolo per modificarlo oppure per duplicarlo e realizzare una nuova versione basata su di esso.

Per un'esercitazione video sulla funzione Titolazione, visitate il sito Web di Adobe.

Per istruzioni su come creare nuovi titoli basati su titoli esistenti e come creare nuovi modelli, seguite l'esercitazione video Working With Custom Titles (Operazioni con titoli personalizzati) di Jon Barrie sul sito Web Creative COW.

In questo articolo sul sito Web Creative COW, Philip Hodgetts offre consigli su come ottenere risultati ottimali durante la creazione di testo o grafica vettoriale per i video.

Per ulteriori consigli, consultate Prassi migliori per creare testo e grafica vettoriale per il video nell'Aiuto di After Effects.

In questa esercitazione video della serie Adobe Premiere Pro CS5: Learn By Video, Maxim Jago spiega e mostra come creare e comporre i titoli.

In questa esercitazione video della serie Adobe Premiere Pro CS6: Learn By Video, Maxim Jago mostra come aggiungere dissolvenze, titoli e musica a video.

Creare nuovi titoli

Torna all'inizio

Create un titolo da zero o usate una copia di un titolo esistente come punto di partenza.

Creare un titolo

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete File > Nuovo > Titolo.
   - Scegliete Titolo > Nuovo titolo, quindi scegliete un tipo di titolo.
   - Nel pannello Progetto fate clic sul pulsante Nuovo elemento, quindi scegliete Titolo.
2. Specificate un nome per il titolo e fate clic su OK.
3. Usate gli strumenti di forma e testo per creare un file o per personalizzare un modello.
4. Chiudete Titolazione o salvate il progetto per salvare il titolo.

Nota: *i titoli vengono aggiunti automaticamente al pannello Progetto e vengono salvati come parte del file del progetto.*

In questo video della serie Adobe Premiere Pro CS5: Learn By Video di video2brain, Maxim Jago spiega e mostra come creare e comporre i titoli.

Questa esercitazione video di Clay Asbury spiega come creare i titoli in Premiere Pro.

Creare un titolo basato sul titolo corrente

1. Aprite o selezionate in Titolazione il titolo da usare come base per il nuovo titolo.
2. Nel pannello Proprietà rapide titolo, fate clic su Nuovo titolo basato sul titolo corrente.
3. Inserite il nome del nuovo titolo nella finestra di dialogo Nuovo titolo e fate clic su OK.
4. Modificate il nuovo titolo in base alle vostre esigenze.
5. Chiudete Titolazione o salvate il progetto per salvare il titolo.

Aprire, importare o esportare un titolo

Torna all'inizio

Aprire un titolo per la modifica

❖ Fate doppio clic sul titolo nel pannello Progetto o in un pannello Timeline.

Nota: *i titoli verranno aperti nella funzione Titolazione e non nel monitor Sorgente.*

Importare un file di titolo

Potete importare un file titolo come qualsiasi altro file sorgente.

1. Scegliete File > Importa.
2. Selezionate un titolo, quindi fate clic su Apri.
   Nota: *oltre ai titoli di Premiere Pro e Premiere Elements, con estensione .prtl, potete importare titoli con estensione .ptl creati in versioni precedenti di Adobe Premiere. I titoli importati entrano a far parte del file di progetto corrente.*

Esportare un titolo come file indipendente

Potete esportare i titoli come file indipendenti che usano l'estensione .prtl.

1. Nel pannello Progetto, selezionate il titolo da salvare come file indipendente.
2. Scegliete File > Esporta > Titolo.
3. Specificate un nome e un percorso per il titolo e fate clic su Salva.

Torna all'inizio

I margini di sicurezza nella funzione Titolazione

I margini di sicurezza titolo e azione nell'area di disegno della funzione Titolazione definiscono le zone di sicurezza. Tali margini sono attivati per impostazione predefinita.

Le zone di sicurezza risultano utili durante il montaggio destinato alla trasmissione televisiva o alla videoregistrazione. La maggior parte dei televisore effettuano l'overscan dell'immagine. In altre parole, i bordi esterni dell'immagine cadono all'esterno dell'area di visualizzazione. L'entità dell'overscan varia da televisore a televisore. Per accertarsi che tutto rientri nell'area effettivamente visualizzata dal televisore, mantenete il testo entro i margini di sicurezza per i titoli. Tutti gli elementi visivi importanti devono invece essere mantenuti entro i margini di sicurezza sicuri per l'azione.

Nota: *se dovete creare contenuti per il Web o per CD, i margini di sicurezza di titolo e azione non vengono applicati al progetto poiché tali mezzi consentono di visualizzare l'intera immagine.*

Torna all'inizio

Scegliere, creare e importare modelli di titoli

I modelli di titoli inclusi in Premiere Pro forniscono numerosi temi e layout predefiniti che facilitano e accelerano la creazione di titoli. Alcuni modelli contengono grafica adatta a determinati soggetti, come ad esempio i temi per una nascita o per le vacanze. Altri contengono testo segnaposto che può essere riposizionato per creare ringraziamenti nel filmato. Alcuni modelli hanno sfondi trasparenti, rappresentati da riquadri in grigio scuro e chiaro, in modo da consentire di vedere il video sottostante. Altri sono invece completamente opachi.

Potete facilmente modificare qualsiasi elemento del modello selezionandolo ed eliminandolo o sostituendolo. Potete anche aggiungere elementi al modello. Una volta modificato il modello, salvatelo come file di titolo per usarlo nei progetti correnti e futuri. In alternativa, potete salvare qualsiasi titolo creato come modello.

Potete anche importare i file dei titoli da un altro progetto Premiere Pro come modelli. Se condividete dei modelli, accertatevi che ciascun sistema includa tutti i font, le texture, i loghi e le immagini usati nel modello.

Se non disponete di modelli per titoli, consultate questo documento, applicabile sia a Encore che a Premiere Pro. Seguite le istruzioni fornite per ripristinare i modelli per titoli.

Nota: *quando applicate un nuovo modello, il relativo contenuto sostituisce qualsiasi contenuto corrente della funzione Titolazione.*
Nota: *prima della versione 2.0, Premiere Pro salvava tutti i titoli come file indipendenti, separati dal file di progetto. Potete importare i titoli creati con versioni precedenti di Premiere Pro, esattamente come importereste un normale elemento di metraggio. Quando salvate il progetto, i titoli importati vengono salvati con esso.*
In questa esercitazione video disponibile sul sito Web Creative COW, Andrew Devis mostra come usare, personalizzare e salvare i modelli per titoli.

Caricare un modello per un nuovo titolo

1. Scegliete Titolo > Nuovo titolo > Basato su modello.
2. Fate clic sul triangolino accanto al nome di una categoria per espanderlo.
3. Selezionate il modello, quindi fate clic su OK.

Importare un file di titolo salvato come modello

1. Con un titolo aperto, scegliete Titolo > Modelli.
2. Scegliete Importa file come modello dal menu Modelli.
3. Selezionate un file e fate clic su Apri (Windows) o Scegli (Mac OS). Potete importare come modelli solo file di titoli di Premiere

Pro (.prtl).

4. Assegnate un nome al modello, quindi fate clic su OK.

Impostare o ripristinare un modello predefinito

1. Con un titolo aperto, fate clic sul pulsante Modelli e selezionate un modello.
   - Per impostare un modello predefinito, scegliete Imposta come modello predefinito Fisso dal menu del pannello Modelli. Il modello predefinito viene caricato ogni volta che aprite la funzione Titolazione.
   - Per ripristinare la serie predefinita di modelli, scegliete Ripristina modello predefinito dal menu Modelli e fate clic su Chiudi.
2. Fate clic su OK.

Rinominare o eliminare un modello

❖ Con un titolo aperto, fate clic sul pulsante Modelli e selezionate un modello.

- Per rinominare un modello, scegliete Rinomina modello dal menu Modelli. Digitate un nome nella casella di testo Nome e fate clic su OK.
- Per eliminare un modello, scegliete Elimina modello dal menu Modelli, quindi fate clic su Sì.

  Nota: *il modello così eliminato verrà rimosso dall'hard disk.*

Creare un modello da un titolo aperto

1. Con un titolo aperto, fate clic sul pulsante Modelli.
2. Fate clic sul pulsante del menu Modelli. Scegliete Importa titolo corrente come modello.
3. Inserite un nome per il modello di titolo e fate clic su OK.

Importare un modello di titolo da Resource Central

Potete anche importare dei modelli di titolo da Resource Central nel pannello Progetto in modo da poterli usare in Premiere Pro.

1. Se il pannello Resource Central non è già aperto, scegliete Finestra > Resource Central.
2. Nel pannello Resource Central, fate clic su Modelli.
3. Per scaricare un modello, fate clic sulla freccia rivolta verso il basso a destra del suo nome.

   Quando il modello è stato scaricato in Premiere Pro, una spunta verde compare nell'angolo in basso a destra della miniatura del modello.
4. Trascinate un modello scaricato dal pannello Resource Central e rilasciatelo nel pannello Progetto.

Non è possibile trascinare un modello dal pannello Resource Central prima che sia stato scaricato da Premiere Pro.

Visualizzare il video dietro al titolo

Torna all'inizio

Mentre create il titolo, potete visualizzare un fotogramma della ripresa nell'area di disegno. Visualizzare il fotogramma aiuta a disporre gli elementi nel titolo. Il fotogramma video serve solo come riferimento e non viene salvato all'interno del titolo.

Utilizzate i controlli del codice di tempo nella funzione Titolazione per specificare il fotogramma che desiderate visualizzare. In Titolazione viene visualizzato il fotogramma in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente nella sequenza attiva. Quando si imposta il fotogramma in Titolazione, l'indicatore del tempo corrente viene spostato nel monitor Programma e nel pannello Timeline. Quando si sposta l'indicatore del tempo corrente viene spostato nel monitor Programma e nel pannello Timeline, viene cambiato il fotogramma visualizzato in Titolazione.

Per sovrapporre un titolo a un'altra clip, aggiungetelo nella traccia direttamente sopra la clip. Lo sfondo del titolo diventa trasparente, rivelando l'immagine generata dalle clip nelle tracce sottostanti.

❖ Selezionate Mostra video nel pannello Titolazione.

- Per modificare il fotogramma in modo interattivo, trascinate il valore temporale accanto a Mostra video fino a rendere visibile il fotogramma nell'area del disegno.
- Per visualizzare il fotogramma specificandone il codice di tempo, fate clic sul valore temporale accanto a Mostra video e inserite il codice di tempo nella sequenza attiva.

  Nota: *il valore Mostra video usa lo stesso formato di visualizzazione specificato nelle impostazioni del progetto. Ad esempio, se le impostazioni del progetto specificano un codice di tempo da 30 fps con drop-frame, questo viene visualizzato in Mostra video.*

(cc) BY-NC-SA

Creazione e formattazione di testo nei titoli

Inserire del testo nei titoli
Formattare il testo nei titoli
Operazioni con il testo paragrafo
Creare arresti di tabulazione nei titoli

Torna all'inizio

Inserire del testo nei titoli

Quando aggiungete del testo a un titolo potete usare qualsiasi font presente nel sistema, inclusi i font Type 1 (PostScript), OpenType e TrueType. Con l'installazione di Premiere Pro e altre applicazioni Adobe vengono aggiunti font alle risorse condivise di Adobe.

Potete inserire caratteri speciali, come il simbolo ©, nel testo indipendente o testo paragrafo. Potete copiare tali caratteri da un'applicazione di elaborazione testi oppure dall'accessorio Mappa caratteri (solo Windows) e incollarli nel testo in Titolazione.

È possibile copiare e incollare oggetti di testo formattato tra la funzione Titolazione di Premiere Pro e altre applicazioni quali After Effects, Photoshop, Encore e Illustrator.

A seconda dello strumento scelto in Titolazione, potete creare testo indipendente o testo paragrafo. Quando create testo indipendente, specificate un punto di inserimento, cioè il punto in cui iniziare a digitare. A meno che non sia stata attivata la funzione di testo a capo, il testo digitato continua sulla stessa riga. Con la funzione di testo a capo il testo continua invece su una nuova riga una volta raggiunto il bordo dell'area di sicurezza per i titoli. Quando create un testo paragrafo, specificate una casella di testo in cui il testo deve essere contenuto. All'interno della casella il testo va a capo automaticamente, in base alle dimensioni della casella.

Se trascinate la maniglia d'angolo di un oggetto testo indipendente, viene ridimensionato il testo. Se invece trascinate l'angolo di una casella di testo, il testo in essa contenuto si ridistribuisce. Se una casella di testo è troppo piccola per contenere i caratteri digitati, potete ridimensionarla in modo da visualizzare il testo nascosto. Le caselle di testo che contengono caratteri nascosti hanno un segno più (+) sul lato destro.

Potete anche creare testo tracciato. Invece di seguire una linea di base dritta, il percorso tracciato segue una curva che create.

Potete orientare il testo in senso orizzontale o verticale lungo la relativa linea di base o tracciato.

In questa esercitazione video disponibile sul sito Web Creative COW, Andrew Devis mostra come formattare e applicare gli stili al testo in Titolazione.

Digitare testo non vincolato a una casella di testo

1. Aprite il pannello Strumenti titolazione.
   - Per digitare il testo in orizzontale, fate clic sullo strumento testo T.
   - Per digitare il testo in verticale, fate clic sullo strumento testo verticale T.
2. Nell'area di disegno, fate clic sul punto di inizio del testo e digitate.
   Nota: *per impostazione predefinita, il testo non va a capo. Affinché vada a capo quando raggiunge il margine di sicurezza titolo, selezionate Titolo > Testo a capo. Quando Testo a capo è deselezionato, premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS) per iniziare una nuova riga.*
3. Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dall'area della casella di testo.

Testo a capo automatico

Potete impostare la funzione Titolazione in modo che il testo vada a capo automaticamente entro il margine di sicurezza dei titoli.

❖ Selezionate Titolo > Testo a capo.

Digitare testo in orizzontale o in verticale in una casella di testo

1. Aprite il pannello Strumenti titolazione.
   - Per digitare testo orizzontale, fate clic sullo strumento testo in area.
   - Per digitare il testo in verticale, fate clic sullo strumento testo verticale in area.
2. Nell'area di disegno, trascinate per creare una casella di testo.
3. Digitate il testo. Il testo andrà a capo quando raggiunge i limiti della casella di testo.
4. Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dalla casella di testo.
   Nota: *quando si ridimensiona il riquadro di testo, viene ridimensionata solo l'area visibile del riquadro. Il testo mantiene invece le stesse dimensioni.*

Digitare testo lungo un tracciato

1. In Titolazione, fate clic sullo strumento testo su tracciato o testo verticale su tracciato. L'uso degli strumenti Testo su tracciato è analogo al disegno con lo strumento penna.
2. Nell'area di disegno, fate clic nel punto in cui dovrà iniziare il testo.
3. Fate clic o trascinate per creare un secondo punto.
4. Continuate a fare clic fino a creare la forma desiderata del tracciato.
5. Digitate il testo. Quando digitate, il testo parte lungo il bordo superiore o destro del tracciato. Se necessario, regolate il tracciato trascinando i punti di ancoraggio dell'oggetto.
   Nota: *ridimensionando il riquadro di testo in questa modalità verrà ridimensionata solo l'area visibile, mentre il testo manterrà le stesse dimensioni.*
6. Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dalla casella di testo.

Modificare e selezionare un testo

❖ Usate lo strumento selezione e fate doppio clic sul testo nel punto in cui volete modificarlo o iniziare una selezione. Lo strumento diventa lo strumento testo e un cursore indica il punto di inserimento.

- Per spostare il punto di inserimento, fate clic tra i caratteri oppure usate i tasti freccia destra e freccia sinistra.
- Per selezionare un singolo carattere o un gruppo di caratteri contigui, evidenziate i caratteri trascinando dal punto di inserimento.

Potete formattare il testo selezionato con i controlli del pannello principale della titolazione, del pannello Proprietà titolo oppure con i comandi di menu. Per formattare un intero testo o oggetto grafico fate clic sull'oggetto per selezionarlo interamente e modificarne le proprietà.

Torna all'inizio

Formattare il testo nei titoli

Alcune proprietà di oggetto (ad esempio, colore riempimento e ombra) sono comuni a tutti gli oggetti creati in Titolazione. Altre proprietà sono invece specifiche per gli oggetti di testo. I controlli relativi a font, stile di font e allineamento del testo sono ubicati sopra l'area di disegno nel pannello Titolazione. Altre opzioni sono disponibili nel pannello Proprietà titolo e nel menu Titolo della barra dei menu principale.

Potete modificare i font usati nei titoli in qualsiasi momento. Il Browser dei font visualizza tutti i font installati nelle dimensioni reali usando una serie di caratteri predefinita, che potete personalizzare.

Quando scegliete un font nel Browser dei font, Adobe Premiere Pro lo applica immediatamente al titolo. Il Browser dei font rimane aperto in modo che possiate visualizzare l'anteprima con i vari font.
Nota: *se condividete titoli con altri utenti, assicuratevi che nei loro computer siano disponibili i font usati per creare il titolo condiviso.*

Specificare un font

❖ Selezionate il testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Titolo > Font e scegliete un font dal menu.
- Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino Famiglia di font per aprire il menu a tendina e selezionate un font.

Cambiare le lettere che appaiono nel Browser dei font

Quando aprite i menu a discesa Famiglia di font e Stile font, viene visualizzato il Browser dei font, che mostra esempi di set di caratteri nei vari font disponibili. Potete determinare quali caratteri sono usati nel Browser dei font.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Titolazione (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Titolazione (Mac OS).
2. Digitate i caratteri che desiderate visualizzare per Campioni di stile (massimo di due caratteri) e Browser dei font (massimo di sei caratteri) nei rispettivi campi.
3. Fate clic su OK.

Modificare la dimensione dei font

❖ Selezionate il testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Titolo > Dimensione e scegliete una dimensione di font.
- Modificate il valore di Dimensioni font nel pannello Proprietà titolo.

Modificare l'orientamento del testo

1. Selezionate un oggetto di testo.
2. Scegliete Titolo > Orientamento e selezionate Orizzontale o Verticale.

Specificare le proprietà del testo

Quando selezionate un qualsiasi oggetto in un titolo, le sue proprietà vengono elencate nel pannello Proprietà titolo. Regolando i valori nel pannello si modifica l'oggetto selezionato. Gli oggetti di testo possiedono proprietà univoche quali interlinea e crenatura.
Nota: *alcune proprietà di testo non sono elencate nel pannello Proprietà titolo. Potete, ad esempio, impostare font, stile di font e allineamento del testo sia nel pannello Titolazione che nel menu Titolo. Quest'ultimo comprende anche opzioni per l'orientamento, il ritorno a capo e l'inserimento di un logo in una casella di testo.*

1. Selezionate l'oggetto o l'intervallo di testo da modificare.
2. Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sulla freccia accanto a Proprietà e impostate i valori. Fra le opzioni sono incluse:
   Font Specifica il font applicato all'oggetto di testo selezionato. Per visualizzare un font nelle sue dimensioni reali, usate il browser dei font.

   Dimensioni font Specifica la dimensione del font, in linee di scansione.

   Aspetto Specifica la scala orizzontale del font selezionato. Questo valore rappresenta una percentuale delle proporzioni naturali del font. Valori inferiori al 100% riducono il testo. Valori superiori al 100% ingrandiscono il testo.

   Interlinea Specifica la quantità di spazio tra le linee del testo specificato. Per font di tipo Roman, l'interlinea è misurata dalla base della riga del testo specificato alla base della riga successiva. Se il testo è verticale, l'interlinea è misurata dal centro della riga di testo specificata al centro della riga successiva. Nella funzione Titolazione, la linea di base è la linea al di sotto del testo. Potete applicare più interlinee all'interno dello stesso paragrafo; tuttavia, il valore massimo di interlinea per una riga di testo determina il valore di interlinea per tale riga.
   Nota: *per attivare o disattivare le linee di base, scegliete Titolo > Visualizza > Linee base di testo. Le linee di base del testo vengono visualizzate solo quando è selezionato l'oggetto di testo.*

   Crenatura Specifica la quantità di spazio aggiunto o sottratto tra coppie specifiche di caratteri. Il valore indica la percentuale dell'ampiezza del carattere tra coppie di caratteri. Posizionate il cursore tra i due caratteri di cui volete regolare la crenatura.

   Spaziatura Specifica la quantità di spazio all'interno di una serie di lettere. Il valore indica la percentuale dell'ampiezza del carattere all'interno di una serie di caratteri selezionati. La direzione della spaziatura del testo dipende dalla giustificazione del testo. Per il testo con giustificazione al centro, ad esempio, la spaziatura parte dal centro. La modifica della spaziatura risulta utile se il testo contiguo è di spessore tale da risultare nella fusione dei caratteri, con conseguente difficoltà di lettura. Potete regolate la spaziatura per tutto il testo di un casella di testo selezionando il casella di testo e modificando il valore Spaziatura. Oppure, potete regolare la spaziatura tra specifici caratteri contigui, selezionando solo tali caratteri prima di modificare il valore Spaziatura.

   Scorrimento linea di base Specifica la distanza dei caratteri dalla linea di base. Potete alzare o abbassare il testo selezionato per creare apici o pedici. La modifica del valore Scorrimento linea di base ha effetto su tutti i caratteri. Potete regolate lo scorrimento della linea di base per tutto il testo di un casella di testo selezionando il casella e modificando il valore. Oppure, potete regolate lo scorrimento della linea per specifici caratteri selezionando solo tali caratteri e modificandone il valore.

   Inclinato Specifica l'inclinazione di un oggetto, in gradi.

   Maiuscoletto Se selezionato, tutti gli oggetti selezionati vengono visualizzati in maiuscolo.

   Dimensioni maiuscoletto Specifica la dimensione del maiuscoletto come percentuale dell'altezza del testo normale. La modifica di questo valore comporta la modifica di tutti i caratteri nell'oggetto di testo, eccetto il carattere iniziale. Un valore di maiuscoletto pari al 100% imposta tutto il testo come maiuscolo.

   Sottolineato Se selezionato, specifica che il testo deve essere sottolineato. Non è disponibile per il testo su un tracciato.

Operazioni con il testo paragrafo

Torna all'inizio

Gli strumenti di Titolazione consentono di ridimensionare e allineare rapidamente il testo paragrafo.

Modificare la giustificazione del paragrafo

❖ Selezionate un oggetto testo paragrafo e nella parte superiore del pannello Titolazione:

- Per allineare testo a sinistra della casella di testo, fate clic su Sinistra .
- Per centrare il testo nella casella, fate clic su Centro .
- Per allineare testo sul lato destro della casella di testo, fate clic su Destra .

Ridisporre il testo paragrafo

❖ Selezionate un oggetto di testo paragrafo.

- Per ridimensionare la casella, trascinate una maniglia del rettangolo di selezione del paragrafo testo.

Creare arresti di tabulazione nei titoli

Torna all'inizio

Potete applicare le tabulazioni in un riquadro di testo con lo stesso metodo utilizzato nei programmi di elaborazione testo. Le tabulazioni risultano particolarmente utili per creare elenchi di ringraziamenti dall'aspetto professionale. Potete impostare più tabulazioni in una casella di testo e premere il tasto Tab per spostare il cursore al successivo arresto di tabulazione disponibile. Potete specificare una diversa opzione di giustificazione per ogni tabulazione.

Nota: *le tabulazioni servono esclusivamente per allineare i caratteri all'interno di oggetti di testo. Per allineare interi oggetti di testo o di grafica, usate il comando Allinea.*

Impostare e modificare una tabulazione

1. Selezionate una casella di testo.
2. Scegliete Titolo > Tabulazioni.
3. Allineate la riga 0 nel righello delle tabulazioni al bordo sinistro della casella di testo selezionata.
4. Fate clic sul righello di tabulazione sopra i numeri per creare una tabulazione. Trascinate la tabulazione per posizionarla. Durante il trascinamento, una riga verticale gialla, o marcatore di tabulazione, indica la posizione della tabulazione nella casella di testo selezionata.
   - Per creare una tabulazione con testo giustificato a sinistra, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica a sinistra ↧.
   - Per creare una tabulazione con testo giustificato al centro, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica al centro ↓.
   - Per creare una tabulazione con testo giustificato a destra, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica a destra ↧.
5. Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Tabulazioni. La casella di testo selezionata contiene le tabulazioni specificate.
   Nota: *per rendere visibili i marcatori di tabulazione ogni volta che vengono selezionati, e non solo quando è aperta la finestra di dialogo Tabulazioni, scegliete Titolo > Visualizza > Marcatori di tabulazione.*

Eliminare una tabulazione

❖ Nella finestra di dialogo Tabulazioni, trascinate la tabulazione verso l'alto, il basso o all'esterno del righello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Disegnare forme nei titoli

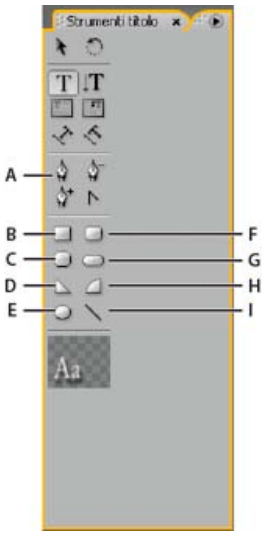
Creare delle forme
Modificare la forma di un oggetto grafico o di un logo
Disegnare segmenti retti con lo strumento penna
Disegnare curve con lo strumento penna
Regolare i punti di ancoraggio oggetto e le curve

Creare delle forme

Torna all'inizio

Potete usare gli strumenti di disegno in Titolazione per creare diverse forme, ad esempio rettangoli, ellissi e linee. In Titolazione sono disponibili strumenti penna standard analoghi a quelli usati in Illustrator e Photoshop.

In questo video disponibile sul sito Web Creative Cow, Jon Barrie mostra come usare la funzione Titolazione di Adobe Premiere Pro per creare maschere con bordi sfumati .



Pannello degli strumenti titolazione
A. *Strumento penna* ***B.*** *Rettangolo* ***C.*** *Rettangolo con angoli ritagliati* ***D.*** *Cuneo* ***E.*** *Ellisse* ***F.*** *Rettangolo con angoli arrotondati* ***G.*** *Rettangolo con angoli arrotondati* ***H.*** *Arco* ***I.*** *Linea*

❖ Selezionate uno strumento forma.

- Per vincolare le proporzioni della forma, tenete premuto Maiusc e trascinate.
- Per disegnare dal centro della forma, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate.
- Per vincolare le proporzioni e disegnare dal centro, tenete premuto Maiusc+Alt (Windows) oppure Maiusc+Opzione (Mac OS) e trascinate.
- Trascinate diagonalmente tra i punti angolo per capovolgere la forma in diagonale durante il disegno.
- Trascinate verso l'alto o verso il basso per capovolgere la forma in orizzontale o verticale durante il disegno.

  Per capovolgere la forma dopo averla disegnata, con lo strumento selezione trascinate un punto angolo nella direzione in cui intendete capovolgerla.

Modificare la forma di un oggetto grafico o di un logo

Torna all'inizio

1. Selezionate uno o più oggetti o loghi in un titolo.
2. Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Proprietà per espanderne l'elenco, quindi scegliete un'opzione dal menu Tipo di figura.
   Nota: *quando modificate le forme, i punti di ancoraggio oggetto originali potrebbero andare perduti. Per visualizzare i punti di ancoraggio oggetto prima o dopo la modifica della forma, selezionate l'oggetto con lo strumento selezione.*

Torna all'inizio

Disegnare segmenti retti con lo strumento penna

Potete disegnare linee rette facendo clic sullo strumento penna nell'area di disegno. Con lo strumento penna potete creare punti di ancoraggio oggetto collegati da segmenti retti.

1. Selezionate lo strumento penna.
2. Posizionate la punta della penna nel punto in cui dovrà iniziare il segmento retto e fate clic per definire il primo punto di ancoraggio oggetto. Il punto di ancoraggio oggetto rimane selezionato (quadratino pieno) finché non aggiungete il punto successivo.
   Nota: *il primo segmento disegnato non sarà visibile finché non fate clic su un secondo punto di ancoraggio oggetto. Inoltre, se le linee si estendono da entrambi i lati del punto, significa che avete trascinato accidentalmente lo strumento penna. Scegliete Modifica > Annulla e fate nuovamente clic.*
3. Fate clic nel punto in cui il segmento dovrà terminare (per limitare l'angolo del segmento a multipli di 45°, tenete premuto Maiusc e fate clic). Viene creato un altro punto di ancoraggio oggetto.
4. Continuate a fare clic con lo strumento penna per creare altri segmenti retti. L'ultimo punto di ancoraggio oggetto viene visualizzato come un quadratino più grande, a indicare che è selezionato.
5. Completate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:
   - Per chiudere il tracciato, fate clic sul punto di ancoraggio oggetto iniziale. Quando il puntatore della penna si trova sul punto di ancoraggio oggetto iniziale, viene visualizzato un cerchietto sotto di esso.
   - Per lasciare il tracciato aperto, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic in qualsiasi punto fuori dagli oggetti oppure selezionate un altro strumento nel pannello Strumenti.

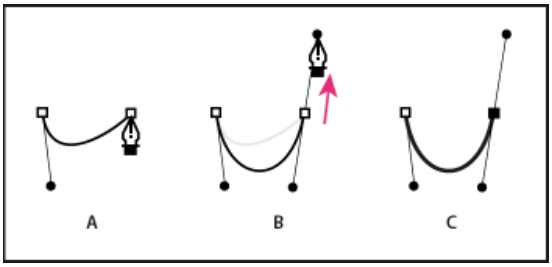
Torna all'inizio

Disegnare curve con lo strumento penna

Per disegnare segmenti curvi, trascinate i punti di ancoraggio oggetto con lo strumento penna. Quando utilizzate lo strumento selezione per selezionare un punto di ancoraggio oggetto che collega segmenti curvi, i segmenti presentano linee di direzione che terminano con punti di direzione. L'angolo e la lunghezza delle linee di direzione determinano la forma e la dimensione dei segmenti curvi. Spostando le linee di direzione le curve vengono rimodellate. Un punto curva ha sempre due linee di direzione che si spostano insieme come singola unità retta. Quando trascinate il punto di direzione di una delle linee di direzione di un punto curva, entrambe le linee di direzione si spostano simultaneamente. In corrispondenza di tale punto di ancoraggio oggetto viene mantenuta una curva continua. Un punto angolo, invece, può avere due, una o nessuna linea di direzione, a seconda che unisca rispettivamente due, uno o nessun segmento curvo.

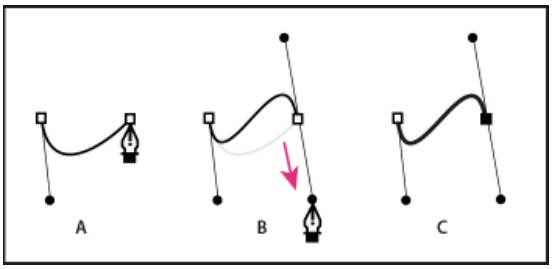
Le linee di direzione dei punti angolo mantengono gli angoli lavorando in modo indipendente l'una dall'altra. Quando trascinate un punto di direzione su una linea di direzione di un punto angolo, l'altra linea di direzione, se presente, non si sposta. Le linee di direzione sono sempre tangenti alla curva (perpendicolari al raggio della curva) in corrispondenza dei punti di ancoraggio oggetto. L'angolazione di ogni linea di direzione determina l'inclinazione della curva. La lunghezza di ogni linea di direzione determina l'altezza o la profondità della curva.

1. Selezionate lo strumento penna.
2. Posizionate il cursore nel punto in cui dovrà iniziare la curva. Tenete premuto il pulsante del mouse.
3. Trascinate per creare le linee di direzione che determinano l'inclinazione del segmento curvo che state creando. In generale, prolungate la linea di direzione di circa un terzo della distanza che la separa dal successivo punto di ancoraggio oggetto. Per limitare la linea di direzione a multipli di 45°, tenete premuto Maiusc e trascinate.
4. Rilasciate il pulsante del mouse.
   Nota: *il primo segmento diventa visibile solo dopo che è stato disegnato il secondo punto di ancoraggio oggetto.*
5. Posizionate lo strumento penna nel punto in cui desiderate che termini il segmento curvo.
   - Per creare una curva a forma di C, trascinate in senso opposto rispetto alla direzione di trascinamento del punto di ancoraggio oggetto precedente.

     Disegnare il secondo punto nelle curve
     A. *Iniziare a trascinare il secondo punto curva* ***B.*** *Trascinare in direzione opposta rispetto alla linea di direzione precedente per creare una curva forma di C* ***C.*** *Risultato ottenuto dopo il rilascio del pulsante del mouse*

   - Per creare una curva a forma di S, trascinate nella stessa direzione di trascinamento del punto di ancoraggio oggetto precedente.



Disegnare curve a S
A. *Iniziare a trascinare un nuovo punto curva* ***B.*** *Trascinare nella stessa direzione della linea di direzione precedente, creando una curva a S* ***C.*** *Risultato ottenuto dopo il rilascio del pulsante del mouse*

6. Continuate a trascinare lo strumento penna da posizioni diverse per creare altri punti.
   - Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento penna sul primo punto di ancoraggio oggetto. Fate clic o trascinate per chiudere il tracciato.
   - Per lasciare il tracciato aperto, tenete premuto Ctrl e fate clic in qualsiasi punto fuori dagli oggetti o selezionate lo strumento selezione.

Torna all'inizio

Regolare i punti di ancoraggio oggetto e le curve

La funzione Titolazione comprende strumenti per modificare i tracciati esistenti. Potete aggiungere o eliminare i punti di ancoraggio oggetto su un tracciato. Potete anche spostare i punti di ancoraggio oggetto e manovrare le linee di direzione per modificare la curva dei segmenti di linea adiacenti. Potete specificare sia lo spessore del tracciato, sia la forma di ciascun punto terminale. Inoltre, potete specificarne le estremità e gli angoli o spigoli.

Aggiungere un punto di ancoraggio oggetto a un tracciato

1. Selezionate il tracciato.
2. Selezionate lo strumento aggiungi punto di ancoraggio.
   - Per aggiungere un punto di ancoraggio oggetto senza creare o modificare manualmente una curva, fate clic nel punto in cui desiderate aggiungerlo.
   - Per aggiungere un punto di ancoraggio oggetto e allo stesso tempo spostare il nuovo punto, trascinate sul tracciato.

Eliminare un punto di ancoraggio oggetto

1. Selezionate il tracciato contenente il punto di ancoraggio oggetto da eliminare.
2. Selezionate lo strumento elimina punto di ancoraggio.
3. Fate clic sul punto da eliminare.

Regolare un punto di ancoraggio oggetto

1. Selezionate il tracciato contenente il punto di ancoraggio oggetto da eliminare.
2. Selezionate lo strumento penna.
3. Posizionate il cursore sul punto e, quando diventa una freccia con un quadratino, trascinate il punto di ancoraggio oggetto per modificarlo.

Convertire un punto di ancoraggio oggetto in un altro tipo

È possibile cambiare il tipo di punto di ancoraggio oggetto creato per un segmento.

1. Selezionate il tracciato da modificare.
2. Selezionate lo strumento cambia punto di ancoraggio e posizionate il cursore sul punto di ancoraggio oggetto da convertire.
   - Per cambiare un punto di ancoraggio in punto curva, trascinate un punto di direzione fuori dal punto angolo.
   - Per cambiare un punto curva in punto angolo senza linee di direzione, fate clic sul punto curva.
   - Per cambiare un punto angolo senza linee di direzione in punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate un punto di direzione fuori dal punto angolo. Se si trascina un punto di direzione, questo diventa un punto curva con linee di direzione. Rilasciate il pulsante del mouse e trascinate uno dei punti di direzione.
   - Per cambiare un punto curva in punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate uno dei punti di direzione.
     Nota: *per passare temporaneamente dallo strumento penna allo strumento cambia punto di ancoraggio, portate lo strumento penna su un punto di ancoraggio oggetto e premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).*

Modificare la curva di un segmento

1. Selezionate il tracciato da modificare.
2. Selezionate lo strumento penna e trascinate un segmento per modificarne la curva.
   Nota: *quando trascinate un segmento, la curva viene modificata regolando della stessa quantità le linee di direzione a ogni estremità del segmento. Questa tecnica può modificare un segmento retto in uno curvo.*

Impostare le opzioni per aprire e chiudere le forme di Bezier

❖ Selezionate una linea o una forma di Bezier aperta o chiusa e specificate una delle opzioni seguenti nel pannello Proprietà titolo:

Tipo di figura Regola le forme di curva Bezier aperta e chiusa in forme standard. Il tipo di figura può anche modificare una forma di curva Bezier chiusa in aperta e viceversa. Il tipo di figura deve essere impostato su “Curva Bezier piena” per aggiungere il riempimento a una forma chiusa. Per ulteriori informazioni sull’aggiunta di riempimento a una forma chiusa, consultate Impostare un riempimento per testo e oggetti.

Spessore linea Specifica la larghezza del tracciato in pixel.

Tipo estremità Specifica il tipo di estremità alla fine dei tracciati. Mozza chiude i tracciati con estremità quadrate. Arrotondata chiude i tracciati con estremità semicircolari. Quadrata chiude i tracciati con estremità quadrate che si estendono oltre l’estremità per metà dello spessore della linea. Lo spessore della linea si estende in modo uniforme in tutte le direzioni attorno alla linea.

Tipo unione Specifica la modalità di unione dei segmenti dei tracciati contigui. Ad angolo unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli a punta. Arrotondata unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli arrotondati. Smussata unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli squadrati.

Limite angolo Specifica il punto in cui il tipo di unione passa da angolare (a punta) a smussato (quadrato). Il limite angolo predefinito è 4. Per impostazione predefinita, il tipo di unione passa da Ad angolo a Smussata quando la lunghezza della punta è pari al quadruplo dello spessore della traccia. Un limite angolo pari a 1 crea un’unione smussata.

Nota: *potete applicare queste opzioni alle forme create con lo strumento penna o linea. Potete applicare un tratto interno o esterno a qualsiasi oggetto grafico o di testo.*

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Aggiungere immagini ai titoli

Inserire un logo in un titolo
Inserire un logo in una casella di testo
Ripristinare la dimensione e le proporzioni originali di un logo

Potete usare Titolazione per inserire immagini in un titolo, ad esempio un logo grafico. Potete aggiungere l'immagine come elemento grafico o inserirla in una casella di testo in modo che diventi parte del testo. La funzione Titolazione accetta grafica sia bitmap che vettoriale (ad esempio la grafica creata con Adobe Illustrator). Premiere Pro, tuttavia, rasterizza la grafica vettoriale, convertendola in una versione bitmap nella funzione Titolazione. Per impostazione predefinita, un'immagine inserita viene visualizzata nelle dimensioni originali.

Inserire un logo in un titolo

Torna all'inizio

1. Scegliete Titolo > Logo > Inserisci logo.
2. Trascinate il logo nella posizione desiderata. Se necessario, potete regolare la dimensione, l'opacità, la rotazione e la scala del logo.
   Nota: *se volete che l'immagine entri a far parte del file del titolo, inserite un logo. Se volete usare un'immagine o spostare un video solamente come sfondo, sovrapponete il titolo a una clip dell'immagine o del video.*

Inserire un logo in una casella di testo

Torna all'inizio

1. Con uno strumento testo, fate clic nella luogo in cui desiderate inserire il logo.
2. Scegliete Titolo > Logo > Inserisci logo nel testo.

Ripristinare la dimensione e le proporzioni originali di un logo

Torna all'inizio

❖ Selezionate il logo e scegliete Titolo > Logo > Ripristina dimensioni logo o Titolo > Logo > Ripristina proporzioni logo.
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Operazioni con testo e oggetti nei titoli

Modificare l’ordine di sovrapposizione degli oggetti nei titoli
Allineare e distribuire oggetti nei titoli
Trasformare oggetti nei titoli

Torna all'inizio

Modificare l’ordine di sovrapposizione degli oggetti nei titoli

Per oggetto si intende qualsiasi forma o casella di testo creata nella funzione Titolazione. Quando create oggetti che si sovrappongono, potete modificare l’ordine di sovrapposizione nella funzione Titolazione.

1. Selezionate l’oggetto da spostare.
2. Scegliete Titolo > Ordina, quindi scegliete una delle seguenti opzioni:
   Porta in primo piano Porta l’oggetto selezionato al primo posto nell’ordine di sovrapposizione.

   Porta avanti Scambia l’oggetto selezionato con l’oggetto immediatamente precedente.

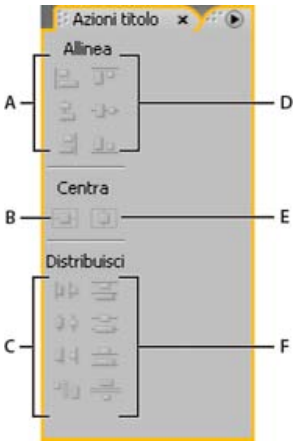
   Porta sotto Sposta l’oggetto selezionato all’ultimo posto nell’ordine di sovrapposizione.

   Porta dietro Scambia l’oggetto selezionato con l’oggetto immediatamente successivo.
   Nota: *se si sovrappongono diversi elementi di testo o forma, può essere difficile selezionarne uno in particolare. Potete usare il comando Titolo > Seleziona per spostarvi con facilità tra gli elementi e raggiungere quello di destinazione.*

Torna all'inizio

Allineare e distribuire oggetti nei titoli

Il pannello Azioni titolo comprende pulsanti per disporre automaticamente gli oggetti nell’area di disegno. Potete allineare, centrare e distribuire gli oggetti lungo assi orizzontali o verticali.



Pannello Azioni titolo
A. *Pulsanti di allineamento orizzontale* ***B.*** *Pulsante di distribuzione verticale* ***C.*** *Pulsanti di distribuzione orizzontale* ***D.*** *Pulsanti di allineamento verticali* ***E.*** *Pulsante di distribuzione orizzontale* ***F.*** *Pulsanti di distribuzione verticale*

Centrare oggetti nei titoli

1. Selezionate uno o più oggetti nella funzione Titolazione.
2. Nel pannello Azioni titolo, fate clic sul pulsante relativo al tipo di centratura desiderata.
   Nota: *potete centrare gli oggetti usando il comando Titolazione > Posizione e selezionando l’opzione desiderata. In aggiunta potete scegliere Titolo > Posizione > Terzo inferiore per posizionare l’oggetto selezionato lungo l’estremità inferiore del margine di sicurezza del titolo. Per centrare un oggetto sia orizzontalmente che verticalmente entro l’area di disegno, fate clic su entrambi i pulsanti di centratura.*

Allineare oggetti nei titoli

Un’opzione di allineamento allinea gli oggetti selezionati all’oggetto che rappresenta in modo più fedele il nuovo allineamento. In caso di allineamento a destra, ad esempio, tutti gli oggetti selezionati si allineeranno all’oggetto selezionato più vicino al lato destro.

1. Selezionate uno o più oggetti nella funzione Titolazione.

2. Nel pannello Azioni titolo, fate clic sul pulsante relativo al tipo di centratura desiderata.

Distribuire oggetti nei titoli

Un'opzione di distribuzione assegna una spaziatura regolare agli oggetti selezionati tra i due oggetti più esterni. Ad esempio, per un'opzione di distribuzione verticale, gli oggetti selezionati vengono distanziati tra l'oggetto più in alto e quello più in basso, tra gli oggetti selezionati.

Quando distribuite oggetti di dimensioni diverse, gli spazi tra di essi variano. Ad esempio, se distribuite gli oggetti rispetto al loro centro, viene creato uno stesso spazio tra i centri ma oggetti di dimensioni diverse danno luogo a spaziatura diversa tra i bordi degli oggetti. Per ottenere una spaziatura uniforme fra gli oggetti selezionati, usate l'opzione Spaziatura uniforme orizzontale o Spaziatura uniforme verticale.

1. Selezionate tre o più oggetti nella funzione Titolazione.
2. Nel pannello Azioni titolo, fate clic sul pulsante relativo al tipo di centratura desiderata.

Torna all'inizio

Trasformare oggetti nei titoli

Potete regolare la posizione, rotazione, scala e opacità di un oggetto: tutti questi attributi vengono definiti collettivamente proprietà di trasformazione. Per trasformare un oggetto potete trascinarlo nell'area di disegno, scegliere un comando dal menu Titolo oppure usare i controlli nel pannello Proprietà titolo.

Regolare l'opacità di un oggetto

1. Selezionate un oggetto o un gruppo di oggetti.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Nella sezione Trasformazione del pannello Proprietà titolo, regolate il valore dell'opacità.
   - Scegliete Titolo > Trasformazione > Opacità, specificate un nuovo valore di opacità e fate clic su OK.
     Nota: *questa impostazione regola l'opacità degli oggetti all'interno del titolo. Potete impostare l'opacità complessiva dell'intero titolo nella sequenza esattamente come per qualsiasi clip video, cioè usando gli effetti.*

Regolare la posizione degli oggetti

1. Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Nell'area di disegno, trascinate uno degli oggetti selezionati nella nuova posizione.
   - Scegliete Titolo > Trasformazione > Posizione, specificate i nuovi valori Posizione X e Y, quindi fate clic su OK.
   - Nella sezione Trasformazione del pannello Proprietà titolo, inserite valori in Posizione X e Posizione Y.
   - Usate i tasti freccia per spostare l'oggetto per incrementi di 1 pixel o premete il tasto Maiusc+Freccia per incrementi di 5 pixel.
   - Scegliete Titolo > Posizione, quindi scegliete un'opzione per centrare l'oggetto selezionato o allinearne il bordo inferiore con la parte inferiore del margine di sicurezza titolo.

Ridimensionare in scala gli oggetti

❖ Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.

- Per ridimensionare la larghezza, trascinate la maniglia destra o sinistra dell'oggetto nell'area di disegno.
- Per ridimensionare l'altezza, trascinate la maniglia superiore o inferiore dell'oggetto nell'area di disegno.
- Per vincolare le proporzioni dell'oggetto, tenete premuto Maiusc mentre trascinate le maniglie dell'angolo e dei lati.
- Per ridimensionare e vincolare le proporzioni, tenete premuto Maiusc mentre trascinate una delle maniglie degli angoli dell'oggetto.
- Per ridimensionare dal centro, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) mentre trascinate una delle maniglie dell'oggetto.
- Per impostare i valori di proporzione in percentuale, scegliete Titolo > Trasformazione > Scala, specificate i valori desiderati e fate clic su OK.
- Per impostare i valori di scala in termini di pixel, specificate i valori di larghezza e altezza nel pannello Proprietà titolo.

Nota: *trascinando le maniglie di un oggetto di testo creato con lo strumento testo orizzontale o testo verticale si modifica anche la relativa dimensione di font. Se il ridimensionamento non è uniforme, cambia anche il valore di Aspetto del testo.*

Modificare l'angolo di rotazione degli oggetti

1. Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nell’area di disegno, posizionate il cursore fuori da uno degli angoli dell’oggetto. Quando il cursore diventa un’icona di rotazione, trascinate nella direzione in cui desiderate regolare l’angolo. Per limitare la rotazione a incrementi di 45°, tenete premuto Maiusc e trascinate.
- Selezionate lo strumento rotazione e trascinate un oggetto nella direzione desiderata.
- Scegliete Titolo > Trasformazione > Rotazione, specificate un nuovo valore di Rotazione e fate clic su OK.
- Inserire un valore di rotazione nel pannello Proprietà titolo oppure espandete l’intestazione della categoria Rotazione e trascinate il controllo angoli.

Applicare la distorsione a uno o più oggetti

1. Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
2. Nella sezione Proprietà del pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Distorsione per visualizzarne le opzioni X e Y. Regolate il valore X per distorcere il testo lungo l’asse x. Regolate il valore Y per distorcere lungo l’asse y.
   Nota: *la distorsione si applica all’aspetto orizzontale (X) o verticale (Y) dell’intero oggetto grafico ma incide singolarmente su ogni carattere di un oggetto testo.*

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Riempimenti, tratti e ombre nei titoli

Impostare un riempimento per testo e oggetti
Opzioni tipo di riempimento
Aggiungere brillantezza
Aggiungere una texture a un testo o un oggetto
Aggiungere un tratto a un testo o a un oggetto
Modificare l'ordine in cui vengono elencati i tratti
Eliminare tratti da un oggetto o testo
Creare un'ombra esterna

Impostare un riempimento per testo e oggetti

Torna all'inizio

La proprietà riempimento di un oggetto definisce l'area che rientra nei contorni dell'oggetto. Il riempimento specifica lo spazio all'interno di un oggetto grafico o entro il contorno di ogni carattere di un oggetto di testo. Potete riempire un intero oggetto o singole lettere del tipo.
Nota: *se aggiungete un tratto a un oggetto, il tratto comprende anche un riempimento (consultate Aggiungere un tratto a un testo o a un oggetto).*

1. Selezionate l'oggetto da riempire.
2. Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto alla categoria Riempimento e selezionate la casella accanto a questa categoria per impostare un'opzione. Alcune opzioni includono:
   Tipo di riempimento Specifica se e come applicare il colore entro il perimetro del testo o dell'oggetto grafico.

   Colore Determina il colore del riempimento. Fate clic sul campione per aprire un selettore colore oppure fate clic sul contagocce per campionare un colore da un punto qualsiasi sullo schermo. Le opzioni per il colore cambiano in base al Tipo di riempimento specificato.

   Opacità Specifica l'opacità del riempimento, da 0% (trasparente) a 100% (opaco). Per stabilire l'opacità dei singoli oggetti in un titolo, impostate l'opacità del colore di riempimento di un oggetto. Per impostare l'opacità del titolo intero, aggiungetelo come traccia nella Timeline, sopra a un'altra clip. Regolatene quindi l'opacità come si fa per qualsiasi altra clip.

Opzioni tipo di riempimento

Torna all'inizio

Tinta unita Crea un riempimento di colore uniforme. Impostate le opzioni come desiderato.
Sfumatura lineare o Sfumatura radiale Sfumatura lineare crea un riempimento lineare con sfumatura tra due colori. Sfumatura radiale crea un riempimento circolare con sfumatura tra due colori.
Colore specifica il colore iniziale e finale della sfumatura, visualizzati rispettivamente nelle caselle di sinistra e di destra, ossia le interruzioni di colore. Fate doppio clic su un'interruzione di colore per scegliere un colore. Trascinate le interruzioni di colore per regolare la transizione tra i colori.

Le opzioni Colore interruzione e Opacità interruzione colore specificano il colore e l'opacità dell'interruzione di colore selezionata. Fate clic sul triangolino sopra all'interruzione di colore da definire e apportate le modifiche richieste. L'opzione Angolo (solo per la sfumatura lineare) specifica l'angolo della sfumatura. L'opzione Ripeti specifica il numero di volte in cui viene ripetuto il motivo della sfumatura.

Sfumatura a 4 colori Crea una sfumatura di riempimento composta da quattro colori, ognuno dei quali si diffonde da un angolo dell'oggetto.
L'opzione Colore specifica il colore che si diffonde da ciascun angolo dell'oggetto. Fate doppio clic su una delle caselle d'angolo per scegliere un colore per l'angolo corrispondente.

Le opzioni Colore interruzione e Opacità interruzione colore specificano il colore e l'opacità dell'angolo inferiore destro. Per sostituire un colore, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sulla palette dell'interruzione colore per aprire il selettore colore. Selezionate un colore.
- Fate clic sull'icona contagocce, quindi su un colore nello schermo del computer.

Rilievo Aggiunge un bordo smussato allo sfondo. L'opzione Bilanciamento specifica la percentuale di smusso che il colore dell'ombra occuperà.
Elimina Specifica di non visualizzare alcun riempimento o ombra.
Effetto fantasma Specifica che dovrà essere visualizzata l'ombra ma non il riempimento.
Le opzioni Elimina ed Effetto fantasma funzionano al meglio con oggetti che dispongono di ombre e tratti.

Aggiungere brillantezza

Torna all'inizio

Aggiungete brillantezza a qualsiasi tratto o riempimento dell'oggetto. La brillantezza corrisponde a una striscia di luce colorata che attraversa la

superficie di un oggetto. Potete regolare colore, dimensione, angolo, opacità e posizione della brillantezza.

1. Selezionate l'oggetto.
2. Selezionate Brillantezza nel pannello Proprietà titolo.
3. Fate clic sul triangolino accanto a Brillantezza per impostarne le opzioni.
   Nota: *se la texture oscura la brillantezza, deselezionate l'opzione Texture nel pannello Proprietà titolo.*

Torna all'inizio

Aggiungere una texture a un testo o un oggetto

Potete associare una texture al tratto o al riempimento di qualsiasi oggetto. Per aggiungere una texture, specificate un file vettoriale o bitmap (ad esempio, un file di Adobe Photoshop) o usate una delle texture incluse in Premiere Pro.

1. Selezionate l'oggetto.
2. Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Riempimento o Tratti, quindi fate clic sul triangolino accanto a Texture per rivelare le opzioni.
3. Fate clic nella casella Texture.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic sul campione Texture e selezionate un file immagine sul disco rigido.
   - Passate alla cartella Programmi/Adobe/Premiere Pro [versione]/Presets/Textures (Windows) oppure Applicazioni/Adobe/Premiere Pro [versione]/Presets/Textures (Mac OS) e selezionate una texture. Quindi fate clic su Apri (Windows) o Scegli (Mac OS).
5. Per specificare le modalità di ridimensionamento, allineamento e unione della texture all'oggetto associato, impostate le seguenti opzioni:
   Capovolgi con oggetto Capovolge la texture orizzontalmente e verticalmente se l'oggetto viene capovolto (trascinando i punti di ancoraggio oggetto uno sull'altro).

   Ruota con oggetto Ruota la texture in sincronia con l'oggetto.

   Ridimensionamento: Oggetto X, Oggetto Y Specifica in che modo la texture viene estesa lungo l'asse x o y se applicata all'oggetto. Texture non estende la texture ma la applica alla trama dell'oggetto dall'angolo in alto a sinistra all'angolo in basso a destra. Superficie ritagliata estende la texture in modo che si adatti alla superficie, ma non all'area coperta da eventuali tratti interno. Superficie estende la texture in modo che si adatti esattamente alla superficie. Carattere esteso considera i tratti durante il calcolo dell'area sulla quale si estende la texture. Ad esempio, in presenza di un ampio bordo esterno, di spessore pari a 20 pixel, la texture viene estesa oltre la superficie. Tuttavia, la texture viene ritagliata in base alla superficie e ne viene modificata solo l'area di estensione.

   Ridimensionamento orizzontale, Ridimensionamento verticale Allunga la texture della percentuale specificata. Un singolo valore può produrre vari risultati in base alle altre scelte di ridimensionamento effettuate. L'intervallo è compreso tra 1% e 500%; il valore predefinito è 100%.

   Affianca orizzontale, Affianca verticale Affianca la texture. Se l'oggetto non è affiancato in una determinata direzione, viene usato un oggetto vuoto (alfa = 0).

   Allineamento: Oggetto X, Oggetto Y Specifica a quale parte dell'oggetto viene allineata la texture. Allinea la texture al titolo e non all'oggetto, permettendovi di spostare l'oggetto senza spostare la texture. Superficie ritagliata allinea la texture alla superficie della superficie ritagliata ma non all'area coperta da eventuali tratti interni. Superficie allinea la texture alla superficie regolare e non considera i tratti nel calcolo dell'estensione. Carattere esteso allinea la texture alla superficie estesa (superficie ed eventuali tratti esterni).

   Allineamento: Regola X, Regola Y Allinea la texture in alto a sinistra, al centro o in basso a destra dell'oggetto specificato da Oggetto X e Oggetto Y.

   Allineamento Offset X, Allineamento Offset Y Specifica gli scostamenti orizzontali e verticali (in pixel) della texture dal punto di applicazione in base alle impostazioni delle opzioni Oggetto X/Y e Regola X/Y. L'intervallo è compreso tra -1000 e 1000, con un valore predefinito pari a 0.

   Fusione: Mix Specifica le proporzioni della texture rispetto al riempimento regolare visualizzato. Il valore è compreso tra -100 e 100. Un valore pari a -100 indica che non viene usata alcuna texture e che la sfumatura prevale. Un valore pari a 100 usa solo la texture. Un valore pari a 0 usa entrambi gli aspetti dell'oggetto in uguali proporzioni. Fusione: Mix determina anche la trasparenza della sfumatura (tramite l'opzione Basata su riemp.) e della texture (tramite l'opzione Basata su texture).

   Scala alfa Regola ulteriormente il valore alfa della texture nel suo complesso. Questa opzione consente di rendere l'oggetto trasparente in maniera molto semplice. Se il canale alfa è impostato correttamente, questa opzione funge da cursore della trasparenza.

   Canale Specifica il canale usato per una texture in apertura per determinare la trasparenza. Nella maggior parte dei casi, viene usato il canale alfa. Tuttavia, se usate una texture rossa e nera, potete imporre la trasparenza nelle aree rosse specificando il canale rosso.

Inverti Inverte i valori alfa in apertura. Alcune texture possono avere l'intervallo alfa invertito. Provate a usare questa opzione se l'area che dovrebbe essere visualizzata in tinta unita appare trasparente.

Nota: *per eliminare la texture di un oggetto selezionato, deselezionate Texture nel pannello Proprietà titolo.*

Aggiungere un tratto a un testo o a un oggetto

Torna all'inizio

Potete aggiungere un contorno, o tratto agli oggetti. Potete aggiungere tratti interni e tratti esterni. I tratti interni corrispondono a contorni lungo il bordo interno degli oggetti; i tratti esterni a contorni lungo il bordo esterno. Potete aggiungere a ogni oggetto fino a 12 tratti. Dopo aver aggiunto il tratto, potete regolarne colore, tipo di riempimento, opacità, brillantezza e texture. Per impostazione predefinita, i tratti sono elencati e visualizzati nell'ordine di creazione; tuttavia, potete facilmente modificare tale ordine.

1. Selezionate l'oggetto.
2. Nella sezione Proprietà del pannello Proprietà titolo, espandete la categoria Tratti.
3. Fate clic su Aggiungi accanto a Tratti interni o a Tratti esterni.
4. Impostate le seguenti opzioni:
   Tipo Specifica il tipo di tratto applicato. Profondità crea un tratto che rende visibile l'oggetto di estrusione. Bordo crea un tratto che includa tutto il bordo interno o esterno dell'oggetto. Duplica forma crea una copia dell'oggetto, che potrete spostare e alla quale potrete applicare dei valori.

   Dimensioni Specifica la dimensione del tratto in linee di scansione. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Duplica forma.

   Angolo Specifica l'angolo di spostamento, in gradi. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Bordo.

   Intensità Specifica l'altezza del tratto. Questa opzione è disponibile solo per il tipo di tratto Duplica forma.

   Tipo di riempimento Specifica il tipo di riempimento del tratto. Tutti i tipi di riempimento, inclusi brillantezza e texture, funzionano come le opzioni di riempimento.

   Per sperimentare le diverse combinazioni, selezionate e deselezionate le opzioni relative al tratto.

Modificare l'ordine in cui vengono elencati i tratti

Torna all'inizio

1. Selezionate un oggetto contenente più tratti.
2. Selezionate il tratto da spostare nel pannello Proprietà titolo.
3. Nel menu del pannello, scegliete Sposta tratto su per spostare il tratto selezionato di un livello verso l'alto o Sposta tratto giù per spostare il tratto selezionato di un livello verso il basso nell'elenco.

Eliminare tratti da un oggetto o testo

Torna all'inizio

1. Selezionate un oggetto contenente uno o più tratti.
2. Nella funzione Titolazione effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per eliminare i tratti da un oggetto, selezionate l'oggetto.
   - Per eliminare i tratti dal testo, fate clic sullo strumento testo T, quindi trascinate per selezionare il testo.
3. Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Tratti per espandere la categoria.
4. Espandete la categoria Tratti interni, Tratti esterni o entrambe.
5. Selezionate Tratti interni o Tratti esterni.
6. Fate clic su Elimina.

Creare un'ombra esterna

Torna all'inizio

Potete aggiungere ombre esterne a qualsiasi oggetto creato nella funzione Titolazione. Le varie opzioni delle ombre consentono di controllare completamente colore, opacità, angolo, distanza, dimensione ed estensione.

1. Selezionate un oggetto.
2. Selezionate Ombra nel pannello Proprietà titolo.
3. Fate clic sulla freccia accanto all'opzione Ombra per impostare uno dei seguenti valori:
   Distanza Specifica il numero di pixel di scostamento dell'ombra dall'oggetto.

   Dimensioni Specifica la dimensione dell'ombra.

   Estensione Specifica l'estensione dei limiti del canale alfa dell'oggetto prima della sfocatura. Estensione è particolarmente utile per dettagli di dimensioni ridotte e sottili, ad esempio le discendenti o ascendenti in corsivo che tendono a sparire se la

sfocatura è troppo marcata.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Titoli con scorrimento orizzontale e verticale

Creare un titolo con scorrimento verticale o orizzontale
Opzioni dei tempi di scorrimento
Convertire un titolo in un altro tipo

Sebbene i titoli, le figure e i loghi statici siano sufficienti per alcuni progetti, è possibile che per altri siano richiesti dei titoli con movimento. I titoli che si spostano in verticale sono detti a scorrimento verticale. I titoli che si spostano in orizzontale sono detti a scorrimento orizzontale

Nota: *la velocità dello scorrimento verticale o orizzontale dipende dalla lunghezza del titolo in un pannello Timeline. Se si aumenta la lunghezza della clip del titolo, il movimento rallenta.*

Creare un titolo con scorrimento verticale o orizzontale

Torna all'inizio

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per creare un titolo con scorrimento verticale, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Scorrimento verticale predefinito.
   - Per creare un titolo con scorrimento orizzontale, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Scorrimento orizzontale predefinito.
2. Create il testo e gli oggetti grafici per lo scorrimento orizzontale o verticale del titolo. Utilizzate la barra di scorrimento del pannello della funzione Titolazione per visualizzare l'area desiderata del titolo. Quando il titolo verrà aggiunto alla sequenza, le aree non visualizzate scorreranno orizzontalmente o verticalmente e saranno visualizzabili.
   Per far scorrere i ringraziamenti in verticale, create un casella di testo lunga usando lo strumento testo in area e usate l'allineamento, le tabulazioni e l'interlinea per regolare la formattazione.
3. Nel pannello Titolazione, fate clic sul pulsante delle opzioni di scorrimento .
4. Specificate le opportune opzioni di tempo e direzione e fate clic su OK.
   Nota: *potete specificare solo una direzione di scorrimento orizzontale per i titoli.*

   In questa esercitazione video Andrew Devis spiega come creare titoli con scorrimento verticale.

   In questa esercitazione video per Premiere Pro, Phil Hawkins spiega passo-passo come creare e utilizzare i titoli di coda con scorrimento verticale.

Opzioni dei tempi di scorrimento

Torna all'inizio

Inizia fuori schermo Specifica che lo scorrimento verticale deve iniziare fuori dalla visualizzazione e proseguire all'interno.
Termina fuori schermo Specifica che lo scorrimento deve continuare finché gli oggetti non escono dalla visualizzazione.
Preroll Specifica il numero di fotogrammi riprodotti prima che inizi lo scorrimento.
Ingresso graduale Specifica il numero di fotogrammi in cui il titolo scorre a una velocità che aumenta lentamente fino a raggiungere la velocità di riproduzione.
Uscita graduale Specifica il numero di fotogrammi in cui il titolo scorre a una velocità che diminuisce lentamente fino al termine dello scorrimento.
Postroll Specifica il numero di fotogrammi riprodotti dopo il completamento dello scorrimento.
Scorrimento orizzontale a sinistra, Scorrimento orizzontale a destra Specifica la direzione dello scorrimento orizzontale.

Convertire un titolo in un altro tipo

Torna all'inizio

1. Nel pannello Titolazione, selezionate il titolo da convertire e fate clic sul pulsante delle opzioni di scorrimento.
2. Specificate il genere di titolo desiderato in Tipo titolo e, se necessario, le opzioni di direzione e tempo.
3. Fate clic su OK.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Stili di testo della funzione Titolazione

Modificare la visualizzazione dei campioni di stile
Modificare i caratteri predefiniti nei campioni
Creare uno stile
Applicare uno stile a un oggetto
Specificare i caratteri nel pannello Stili titolo
Eliminare, duplicare o rinominare uno stile
Gestire le librerie di stili

Potete salvare una combinazione di proprietà di colore e caratteristiche di font come uno stile, da utilizzare anche in futuro. Potete salvare un numero illimitato di stili. Nel pannello Stili titolo vengono visualizzate le miniature di tutti gli stili salvati per agevolarne l'applicazione nei progetti. Premiere Pro comprende inoltre una serie di stili predefiniti.

Per impostazione predefinita, Premiere Pro memorizza tutti gli stili salvati come file di libreria di stili con estensione .prsl. Quando salvate una libreria di stili, viene salvato l'intero set di stili visualizzato nella finestra corrente della funzione Titolazione.

La libreria di stili predefiniti viene registrata nel seguente percorso:

- (Windows) Programmi/Adobe/Premiere Pro [versione]/Presets/Styles
- (Mac OS) Applicazioni/Premiere Pro [versione]/Presets/Styles

Gli stili personalizzati vengono registrati nel seguente percorso:

- (Windows) Documenti/Adobe/Premiere Pro/[versione]/Styles
- (Mac OS) Documenti/Adobe/Premiere Pro/[versione]/styles

Se condividete degli stili, accertatevi che i font, le texture e i file di sfondo siano disponibili su tutti i sistemi.

La miniatura Stile corrente mostra sempre le proprietà applicate all'elemento correntemente selezionato.

Modificare la visualizzazione dei campioni di stile

Torna all'inizio

Il pannello Stili titolo visualizza la libreria degli stili predefinita nonché i campioni di stile creati o caricati. Per impostazione predefinita vengono visualizzati grandi campioni con testo di esempio e lo stile applicato. Tuttavia, potete visualizzare gli stili solo come campioni piccoli o per nome.

❖ Nel menu del pannello Stili titolo scegliete una delle opzioni seguenti:
Solo testo Visualizza solo il nome dello stile.
Miniature piccole Visualizza solo i campioni piccoli degli oggetti di testo dopo l'applicazione dello stile.
Miniature grandi Visualizza solo i campioni grandi degli oggetti di testo dopo l'applicazione dello stile.

Modificare i caratteri predefiniti nei campioni

Torna all'inizio

Potete modificare i caratteri predefiniti visualizzati nei campioni di stile.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Titolazione (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Titolazione (Mac OS).
2. Nella casella Campioni stile, digitate un massimo di due caratteri da visualizzare nei campioni degli stili.
3. Fate clic su OK.

Creare uno stile

Torna all'inizio

1. Selezionate un oggetto con le proprietà da salvare come stile.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete Nuovo stile dal menu del pannello Stili titolo.
   - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenendo premuto Ctrl (Mac OS) nel pannello Stili titolo e scegliete Nuovo stile.
3. Digitate un nome per lo stile e fate clic su OK. A seconda delle opzioni di visualizzazione selezionate, nel pannello Stili titolo viene visualizzato un campione o il nome del nuovo stile.

Torna all'inizio

Applicare uno stile a un oggetto

1. Selezionate l'oggetto al quale applicare lo stile.
2. Nel pannello Stili titolo, fate clic sul campione di stile da applicare.
   Per evitare che il tipo di font nello stile venga applicato al font nel titolo, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic sul campione di stile.

Torna all'inizio

Specificare i caratteri nel pannello Stili titolo

Potete specificare i caratteri visualizzati nel pannello Stili titolo.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Titolazione (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Titolazione (Mac OS).
2. Nel campo Campioni stile digitate i caratteri (massimo di due caratteri) che desiderate visualizzare nel pannello Stili titolo.
3. Fate clic su OK.

Torna all'inizio

Eliminare, duplicare o rinominare uno stile

❖ Nel pannello Stili titolo effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare uno stile, selezionatelo e scegliete Elimina stile dal menu Stili titolo.

  Nota: *questa procedura elimina solo il campione o il nome dello stile dall'area di visualizzazione. Lo stile resta comunque nella libreria. Usate il comando Carica libreria di stili, Ripristina libreria di stili o Sostituisci libreria di stili per visualizzare nuovamente la libreria di stili.*

- Per duplicare uno stile, selezionatelo e scegliete Duplica stile dal menu Stili titolo. Nel pannello Stili titolo viene visualizzato un duplicato dello stile selezionato.
- Per rinominare uno stile, selezionatelo e scegliete Rinomina stile dal menu Stili titolo. Nella finestra di dialogo Rinomina stile, digitate un nuovo nome (massimo di 32 caratteri) e fate clic su OK.

Torna all'inizio

Gestire le librerie di stili

Dopo aver creato uno stile, potete salvarlo in una raccolta o libreria di stili, contenente anche altri stili. Per impostazione predefinita, gli stili creati vengono visualizzati nella libreria di stili corrente, ma potete creare nuove librerie in cui salvarli. Ad esempio, potete eliminare la visualizzazione della libreria corrente, creare nuovi stili durante il lavoro, quindi salvare tali stili in una libreria specifica.

❖ Nel pannello Stili titolo effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ripristinare le librerie degli stili predefinite, scegliete Ripristina libreria di stili dal menu Stili.
- Per salvare una libreria di stili, scegliete Salva libreria di stili dal menu Stili. Tutti gli stili visibili nella sezione Stili vengono salvati. Specificate un nome e una posizione per il file della libreria di stili e fate clic su Salva. Premiere Pro salva i file della libreria di stili con l'estensione .prsl.
- Per caricare una libreria di stili precedentemente salvata, scegliete Aggiungi libreria di stili dal menu del pannello Stili titolo. Quindi individuatela e fate clic su Apri (Windows), o Scegli (Mac OS).
- Per sostituire una libreria di stili, scegliete Sostituisci libreria di stili dal menu Stili. Individuate la libreria di stili che volete usare come sostituzione e fate clic su Apri (Windows), o Scegli (Mac OS).

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti e transizioni

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

Gli effetti

Effetti fissi
effetti standard
Effetti basati su clip e su tracce
Plug-in degli effetti
Effetti con accelerazione GPU
Effetti con alta profondità di bit

Con Premiere Pro vengono forniti vari effetti audio e video da applicare alle clip nel programma video. Con un effetto potete aggiungere una particolare caratteristica visiva o sonora o applicare un attributo particolare. Potete ad esempio alterare l'esposizione o il colore della pellicola, manipolare i suoni, distorcere le immagini o aggiungere effetti artistici. Gli effetti possono anche essere usati per ruotare e animare una clip o per regolarne dimensioni e posizione a livello di fotogramma. L'intensità di un effetto può essere regolata mediante i valori impostati. Inoltre, i controlli della maggior parte degli effetti possono essere animati mediante l'uso di fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti o in un pannello Timeline.

Potete creare e applicare predefiniti per tutti gli effetti. Potete animare gli effetti impiegando i fotogrammi e visualizzare le informazioni sui singoli fotogrammi direttamente nel pannello Timeline.

Per un elenco e descrizioni degli effetti e delle transizioni, consultate Elenco degli effetti e Elenco di effetti e transizioni audio.

Effetti fissi

Torna all'inizio

A ogni clip aggiunta a un pannello Timeline vengono già applicati alcuni effetti fissi o incorporati. Gli effetti fissi controllano le caratteristiche proprie di una clip e sono mostrati nel pannello Controllo effetti ogni volta che selezionate la clip. Tutti gli effetti fissi possono essere regolati nel pannello Controllo effetti. Inoltre, potete trovare controlli di facile utilizzo anche nel Monitor programma, nel pannello Timeline e nel Mixer audio. Gli effetti fissi includono quanto segue:

Movimento Include caratteristiche che consentono di animare, ruotare e ridimensionare le clip, regolare la loro proprietà anti-sfarfallio o di comporle con altre clip. (Per regolare l'effetto Movimento nel monitor Programma, consultate Regolare posizione, scala e rotazione e Animare il movimento nel monitor Programma).

Opacità Consente di ridurre l'opacità di una clip affinché possa essere utilizzata in effetti come sovrapposizioni e dissolvenze.

Modificare il tempo Consente di rallentare, accelerare o riprodurre all'indietro una riproduzione o di bloccare un fotogramma per qualsiasi parte di una clip. Offre un controllo preciso per l'accelerazione o la il rallentamento di queste modifiche.

Volume Controlla il volume delle clip contenenti audio. Per informazioni sulla regolazione dell'effetto Volume, consultate Regolare il volume della traccia con i fotogrammi chiave, Regolare il volume in Controllo effetti, Impostare il volume della traccia nel Mixer audio, Regolazione di guadagno e volume, Normalizzare una o più clip e Normalizzare la traccia master.

Gli effetti fissi sono incorporati nella clip; per attivarli è quindi sufficiente regolarne le caratteristiche.

Premiere Pro esegue il rendering degli effetti fissi dopo quello di tutti gli eventuali effetti standard applicati alla clip. Gli effetti standard sono sottoposti a rendering nell'ordine in cui appaiono, dall'alto al basso. Potete cambiare l'ordine degli effetti standard trascinandoli in una posizione diversa nel pannello Controllo effetti, ma non potete spostare gli effetti fissi.

Se desiderate cambiare l'ordine degli effetti fissi, utilizzate al loro posto gli effetti standard. Potete usare l'effetto Trasformazione al posto dell'effetto Movimento. Potete inoltre usare Regolazione alfa al posto dell'effetto Opacità e l'effetto Volume al posto dell'Effetto fisso volume. Benché questi effetti non siano identici agli effetti fissi, le loro proprietà sono equivalenti.

Nota: *in questi video, si fa riferimento agli effetti fissi come effetti di trasformazione. Per ulteriori informazioni sugli effetti di trasformazione, consultate Effetti di trasformazione.*

effetti standard

Torna all'inizio

Gli effetti standard sono effetti aggiuntivi da applicare alle clip per ottenere il risultato desiderato. Potete applicare qualsiasi combinazione di effetti standard alle clip di una sequenza. Con gli effetti standard potete aggiungere caratteristiche speciali o elaborare i video, ad esempio regolandone la tonalità o tagliando dei pixel. Premiere Pro include numerosi effetti video e audio, disponibili nel pannello Effetti. Gli effetti standard devono essere applicati a una clip e successivamente regolati nel pannello Controllo effetti. Alcuni effetti video permettono la manipolazione diretta mediante le maniglie disponibili nel monitor Programma. Tutte le proprietà degli effetti standard possono essere animate nel tempo utilizzando i fotogrammi e cambiando la forma dei grafici nel pannello Controllo effetti. La transizione o la velocità dell'effetto di animazione possono essere regolate con precisione modificando la forma delle curve di Bezier nel pannello Controllo effetti.

Nota: *gli effetti elencati nel pannello Effetti dipendono dai file effettivamente presenti nella sottocartella della lingua della cartella dei plug-in di Premiere Pro. Per disporre di un maggior numero di effetti, potete aggiungere altri plug-in compatibili di Adobe o di altri produttori.*

Effetti basati su clip e su tracce

Torna all'inizio

Tutti gli effetti video, sia fissi che standard, sono basati sulle clip e alterano singole clip. Per applicare un effetto basato sulle clip a più clip per volta, potete creare una sequenza nidificata.

Gli effetti audio possono invece essere applicati sia alle clip che alle tracce. Per applicare effetti basati sulle tracce, usate il Mixer audio. Se aggiungete fotogrammi chiave a un effetto potete regolare l'effetto sia nel Mixer audio che in un pannello Timeline.

Plug-in degli effetti

Torna all'inizio

Oltre ai numerosi effetti inclusi in Premiere Pro, molti effetti sono disponibili sotto forma di plug-in. Potete acquistarli da Adobe o da fornitori terze parti, oppure acquisirli da altre applicazioni compatibili. Ad esempio, molti plug-in di After Effects e VST possono essere usati in Adobe Premiere Pro. Adobe, tuttavia, ufficialmente supporta solo i plug-in che vengono installati insieme all'applicazione.

Un effetto è disponibile in Premiere Pro se il relativo file plug-in è presente nella cartella comune dei plug-in:

- (Windows) Programmi\Adobe\Common\Plug-ins\<versione>\MediaCore
- (Mac OS) /Libreria/Supporto applicazioni/Adobe/Common/Plug-ins/<versione>/MediaCore

Il modo migliore per essere certi che il plug-in e i file relativi vengano installati nel posto giusto, consiste nell'usare il programma di installazione del plug-in stesso.

Quando aprite in Premiere Pro un progetto con riferimenti a effetti mancanti:

- Un messaggio riporta gli effetti mancanti.
- Gli effetti mancanti vengono contrassegnati come non in linea.
- Il rendering necessario viene effettuato senza effetti.

Per un elenco aggiornato di plug-in di terze parti, visitate il sito Web di Adobe.

Nel sito Toolfarm è disponibile un elenco di plug-in di terze parti per Adobe Premiere Pro.

Per informazioni sul centro sviluppatori per Premiere Pro (risorse SDK per lo sviluppo di plug-in), visitate il sito Web di Adobe.

Clay Asbury presenta questa esercitazione video sull'utilizzo di Pop & HSL Tool in Looks 2 (Magic Bullet Suite 11).

Nota: *per modificare su diversi computer un progetto che richiede plug-in aggiuntivi, installate i plug-in su tutti i computer coinvolti.*

Effetti con accelerazione GPU

Torna all'inizio

Alcuni effetti possono trarre vantaggio dalla potenza di elaborazione di una scheda grafica certificata in grado di accelerare il rendering. L'accelerazione degli effetti mediante tecnologia CUDA fa parte del motore di riproduzione Mercury Playback Engine ad alte prestazioni di Premiere Pro.

Per informazioni sui requisiti di sistema per Premiere Pro, compreso un elenco di schede grafiche certificate per l'accelerazione CUDA degli effetti in Premiere Pro, visitate il sito Web di Adobe. Per un elenco delle varie categorie di hardware compatibile con Adobe Premiere Pro, visitate il sito Web di Adobe.

Adobe consiglia

Desiderate condividere un'esercitazione?

GPU-Accerlerated Effects Performance Enhancements
Jeff Sengstack
Scoprite come sfruttare gli effetti con accelerazione GPU. In questa esercitazione viene illustrato come identificare gli effetti con accelerazione e attivare il supporto GPU. Contiene inoltre le schede video che supportano l'accelerazione GPU in Adobe Premiere Pro.

Optimize a Computer for the Mercury Playback Engine
Jeff Sengstack
Jeff Sengstack offre suggerimenti dettagliati per ottimizzare un computer con Premiere Pro e ottenere prestazioni migliori.

Per istruzioni su come filtrare gli effetti nel pannello Effetti in modo da individuare facilmente gli effetti accelerati, consultate Filtrare gli effetti per tipo.

Nel sito Web di Adobe sono disponibili suggerimenti dettagliati di Jeff Sengstack su come ottimizzare il sistema per migliorare le prestazioni di Premiere Pro.

La possibilità di elaborare una clip tramite la tecnologia di accelerazione hardware CUDA del motore di riproduzione Mercury Playback Engine dipende dalle dimensioni dell'immagine e dalla memoria GPU disponibile. Potete trovare ulteriori dettagli in merito nel blog di Todd Kopriva "Premiere Pro work area".

Le funzioni di elaborazione CUDA di Mercury Playback Engine velocizzano e migliorano inoltre alcuni aspetti oltre agli effetti, tra cui il ridimensionamento in scala. Per ulteriori dettagli, visitate il blog di Todd Kopriva "Premiere Pro work area".

In questo forum potete trovare informazioni su Mercury Playback Engine e sull'utilizzo della tecnologia CUDA da parte di Premiere Pro CS5.

Per un riepilogo degli aggiornamenti all'accelerazione CUDA in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, consultate questo video di Video2Brain.

Questo articolo disponibile sul sito Web di Adobe contiene informazioni sul motore di riproduzione Mercury Playback Engine e CUDA e risposte alle domande più frequenti.

Per ulteriori informazioni sull'elaborazione CUDA in Premiere Pro CS 5.5 e versioni successive, consultate questa pagina.

Nota: *in Mac OS, le funzioni di accelerazione CUDA richiedono Mac OS X v10.6.3 o versione successiva.*

Disattivare o attivare l'accelerazione GPU degli effetti

1. Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Generali.
2. Nella sezione Rendering video e riproduzione, selezionate il modulo di rendering desiderato: Accelerazione GPU Mercury Playback Engine oppure Solo software Mercury Playback Engine.

Elenco degli effetti con accelerazione GPU in Premiere Pro CS5

Segue un elenco degli effetti e delle transizioni che possono essere accelerati mediante la tecnologia CUDA in Adobe Premiere Pro CS5, Adobe Premiere Pro CS5 (5.0.3) e Adobe Premiere Pro CS5.5 e versioni successive.

- Regolazione alfa
- 3D di base
- Bianco e nero
- Luminosità e contrasto
- Bilanciamento colore (RGB)
- Passata colore (solo Windows)
- Sostituisci colore
- Ritaglia
- Ombra esterna
- Sfumatura bordo
- Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati
- Estrai
- Correttore rapido colori
- Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati
- Correzione gamma
- Mascherino per elementi indesiderati (4, 8, 16)
- Controllo sfocatura
- Rifletti in orizzontale
- Livelli
- Correttore luma
- Curva luma
- Disturbo
- Proc Amp
- Curve RGB
- Correttore colore RGB
- Contrasta
- Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati
- Correttore colori a tre vie
- Codice di tempo
- Tinta

- Trasparenza mascherino traccia
- Ultra
- Limitatore video
- Rifletti in verticale
- Dissolvenza incrociata
- Oscura immagine
- Dissolvi al bianco

Elenco degli effetti con accelerazione GPU in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive

Segue un elenco degli effetti e delle transizioni aggiuntivi che possono essere accelerati mediante la tecnologia CUDA in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive.

- Sfocatura direzione
- Sfocatura veloce
- Inverti
- Dissolvenza additiva
- Dissolvenza pellicola

Adobe consiglia

Desiderate condividere un'esercitazione?

The New Film Dissolve Effect
Todd Kopriva
Questo video di Video2Brain contiene informazioni importanti sulla nuova transizione Dissolvenza pellicola.

Elenco degli effetti con accelerazione GPU in Premiere Pro CS6

Segue un elenco degli effetti e delle transizioni aggiuntivi che possono essere accelerati mediante la tecnologia CUDA in Premiere Pro CS6.

- Stabilizzatore alterazione

Torna all'inizio

Effetti con alta profondità di bit

In Premiere Pro sono disponibili alcuni effetti e transizioni video che supportano l'elaborazione con elevata profondità di bit. Se applicati a risorse con elevata profondità di bit, ad esempio a video in formato v210 o file Photoshop da 16 bit per canale, il rendering di questi effetti può essere effettuato a 32 bit per canale. Con queste risorse la risoluzione dei colori è migliore e le sfumature risultano più omogenee rispetto al precedente standard da 8 bit per canale. Ogni effetto con elevata profondità di bit è contrassegnato nel pannello Effetti da un'icona per 32 bit 32 a destra del relativo nome.

Per consentire il rendering ad alta profondità di bit per questi effetti, selezionate l'opzione di rendering video Profondità di bit massima nella finestra di dialogo Nuova sequenza.

Per istruzioni su come filtrare gli effetti nel pannello Effetti in modo da individuare facilmente quelli con elevata profondità di bit, consultate Filtrare gli effetti per tipo. Consultate Filtrare gli effetti per tipo.

Nota: *gli effetti a 32 bit per canale vengono renderizzati a 32 bit per canale solo se ogni effetto nel flusso di rendering è un effetto a 32 bpc. Se in una sequenza contenente effetti a 32 bpc viene usato un effetto a 8 bpc, Premiere Pro effettua il rendering a 8 bpc.*

Karl Soule spiega gli effetti ad elevata profondità di bit e gli effetti YUV in un paio di articoli disponibili nel sito Web di Adobe:

- "What is YUV?" (Cos'è YUV?)
- "Understanding color processing: 8-bit, 10-bit, 32-bit, and more" (Elaborazione a colori: 8 bit, 10 bit, 32 bit e altro)

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Applicazione, rimozione, ricerca e organizzazione degli effetti

Trovare e raggruppare gli effetti
Applicare effetti alle clip
Copiare e incollare gli effetti della clip
Rimuovere gli effetti selezionati da una clip
Rimuovere tutti gli effetti da una clip
Disattivare o attivare tutti gli effetti di una clip

Torna all'inizio

Trovare e raggruppare gli effetti

Gli effetti standard sono organizzati in due raccoglitori principali: Effetti video ed Effetti audio. In ogni raccoglitore in Premiere Pro, gli effetti sono elencati per tipo in raccoglitori nidificati. Ad esempio, il raccoglitore Sfocatura e nitidezza contiene tutti gli effetti per sfocare un'immagine, come Controllo sfocatura e Sfocatura direzione.

Gli effetti audio si trovano in raccoglitori denominati in base al tipo di clip audio: mono, stereo o 5.1.

Potete inoltre individuare un effetto digitandone il nome nella casella Contiene.

Per aprire il pannello Effetti, scegliete Finestra > Effetti oppure fate clic sulla scheda Effetti.

Karl Soule spiega il significato delle icone per effetti a 32 bpc e degli effetti YUV in un paio di articoli disponibili nel sito Web di Adobe:

- "What is YUV?" (Cos'è YUV?)
- "Understanding color processing: 8-bit, 10-bit, 32-bit, and more" (Elaborazione a colori: 8 bit, 10 bit, 32 bit e altro)

Filtrare gli effetti per tipo

Sotto il campo di ricerca nella parte in alto a sinistra del pannello Effetti vengono visualizzati tre pulsanti. Tali pulsanti agiscono da filtri per tre tipi di effetti:

- Effetti con accelerazione (consultate Effetti con accelerazione GPU)
- 32 Effetti colore a 32 bit (consultate Effetti con alta profondità di bit)
- YUV Effetti YUV

Quando viene attivato uno di questi pulsanti, vengono elencati solo gli effetti e le transizioni di tale tipo. È possibile attivare uno o più di questi pulsanti in modo da elencare gli effetti che corrispondono a una combinazione di attributi.
Nota: *l'accelerazione è disponibile per un affetto accelerato solo se è installata una scheda grafica supportata. Se non è installata alcuna scheda grafica supportata, il pulsante di filtro Effetti accelerati funziona comunque. Se l'accelerazione non è disponibile, l'icona degli effetti accelerati è visualizzata nel suo stato Disattivato.*

Creare raccoglitori di effetti preferiti

1. Nel pannello Effetti fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore personalizzato oppure scegliete Nuovo raccoglitore personalizzato dal menu della finestra Effetti. Viene visualizzato un nuovo raccoglitore personalizzato nel pannello Effetti. Potete rinominarlo.
2. Trascinate gli effetti nel raccoglitore Preferiti. Una copia dell'effetto viene elencata nel raccoglitore personalizzato. Potete creare altri raccoglitori personalizzati, numerati in sequenza.
3. Per rinominare il raccoglitore personalizzato, fate clic sul nome esistente per selezionare la cartella, fate di nuovo clic per selezionare il nome del campo e digitate il nuovo nome.

Rimuovere un raccoglitore personalizzato

1. Nel pannello Effetti, selezionate un raccoglitore personale ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic sul pulsante Elimina elementi personalizzati.
   - Dal menu del pannello Effetti, scegliete Elimina elementi personalizzati.
   - Premete Canc.
   - Premete Backspace.

   Nota: *i raccoglitori personalizzati possono essere eliminati solo dal pannello Effetti.*
2. Fate clic su OK.

Applicare effetti alle clip

Torna all'inizio

Per applicare a una clip uno o più effetti standard, trascinatene le icone dal pannello Effetti alla clip nel pannello Timeline. In alternativa, selezionate la clip e trascinate l'icona effetto nel pannello Controllo effetti. In Premiere Pro CS6, selezionate la clip, quindi fate doppio clic su un effetto nel pannello Effetti per applicarlo. Potete applicare lo stesso effetto più volte, ogni volta con impostazioni diverse.

Per applicare gli effetti standard a più clip alla volta, selezionate tutte le clip interessate.

Potete inoltre disabilitare temporaneamente un effetto, che non viene rimosso, oppure rimuoverlo in modo definitivo.

Per visualizzare e regolare gli effetti di una clip selezionata, usate il pannello Controllo effetti. In alternativa, potete visualizzare e regolare gli effetti di una clip nel pannello Timeline espandendone la traccia e selezionando le opzioni di visualizzazione adeguate.

Per impostazione predefinita quando applicate un effetto a una clip, l'effetto rimane attivo per tutta la durata della clip. Per fare in modo che un effetto inizi e finisca in posizioni temporali specifiche o che sia più o meno marcato, usate i fotogrammi chiave.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per applicare uno o più effetti a una clip, selezionateli e trascinateli sulla clip nella timeline.
   - Per applicare uno o più effetti a più clip, innanzitutto selezionate le clip. Premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su ogni clip desiderata nella timeline. Quindi trascinate un effetto o gruppo di effetti su una delle clip selezionate.
   - Selezionate una clip e fate doppio clic sull'effetto (Premiere Pro CS6).

   Per applicare un effetto audio, trascinate l'effetto sopra una clip audio o sopra la sezione audio di una clip video. Non potete applicare effetti audio a una clip quando sono attivate le opzioni Mostra volume traccia o Mostra fotogrammi chiave traccia per la traccia audio.

   Se la clip è selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto direttamente nel pannello Controllo effetti.
2. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per visualizzare le opzioni relative all'effetto, quindi specificate i valori per le varie opzioni.

Copiare e incollare gli effetti della clip

Torna all'inizio

Gli effetti possono essere copiati e incollati tra una o più clip. Ad esempio, potete applicare la medesima correzione cromatica a una serie di clip riprese con le stesse condizioni di luce. Potete copiare gli effetti da una clip in una traccia di una sequenza e copiarli nelle clip di un'altra traccia. Non occorre impostare la traccia di destinazione.

I singoli effetti possono essere copiati e incollati nel pannello Controllo effetti. Potete anche copiare tutti i valori degli effetti (inclusi i fotogrammi chiave per gli effetti fissi e standard) da una clip di una sequenza a un'altra in una qualsiasi sequenza. Per incollare in un'altra sequenza i valori copiati, usate il comando Incolla attributi. Con il comando Incolla attributi, gli effetti della clip sorgente (Movimento, Opacità, Modifica tempo e Volume) sostituiscono quelli delle clip di destinazione. Tutti gli altri effetti (inclusi i fotogrammi chiave) vengono aggiunti all'elenco di effetti già applicati alle clip di destinazione.

Se l'effetto include fotogrammi chiave, questi appaiono in posizioni corrispondenti, calcolate dall'inizio della clip di destinazione. Se la clip di destinazione è più breve della clip sorgente, i fotogrammi chiave vengono incollati dopo lo stacco della clip di destinazione. Per visualizzare questi fotogrammi chiave, spostate lo stacco della clip in una posizione temporale successiva al punto di inserimento del fotogramma chiave o deselezionate l'opzione Aggancia alla clip.

Nota: *potete anche copiare e incollare fotogrammi chiave da un parametro di effetti a un altro, purché sia compatibile. Consultate Copiare e incollare fotogrammi chiave.*

1. In un pannello Timeline, selezionate la clip che contiene l'effetto o gli effetti da copiare.
2. (Facoltativo) Per selezionare uno o più effetti da copiare, selezionate l'effetto desiderato nel pannello Controllo effetti; oppure tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per selezionare più effetti. Per selezionare tutti gli effetti, saltate questo passo.
3. Scegliete Modifica > Copia.
4. In un pannello Timeline, selezionate la clip nella quale incollare l'effetto e procedete in uno dei modi seguenti:
   - Per incollare uno o più effetti, scegliete Modifica > Incolla.
   - Per incollare tutti gli effetti, scegliete Modifica > Incolla attributi.

Rimuovere gli effetti selezionati da una clip

Torna all'inizio

1. Selezionate la clip in un pannello Timeline. Per essere certi di selezionare una sola clip, fate clic in un'area vuota della timeline, quindi fate clic sulla clip. Fate clic nel righello temporale sopra la clip selezionata per portare l'indicatore del tempo corrente nella posizione corrispondente.
2. Nel pannello Controllo effetti, selezionate gli effetti da rimuovere. Per selezionare più effetti, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sugli effetti.
   Nota: *non potete rimuovere gli effetti fissi: Movimento, Opacità, Modifica tempo e Volume.*

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Premete Canc o Backspace.
   - Dal menu del pannello Controllo effetti scegliete Rimuovi effetto selezionato.

Rimuovere tutti gli effetti da una clip

Torna all'inizio

1. Selezionate la clip in un pannello Timeline. Per essere certi di selezionare una sola clip, fate clic in un'area vuota della timeline, quindi fate clic sulla clip. Fate clic nel righello temporale sopra la clip selezionata per portare l'indicatore del tempo corrente nella posizione corrispondente.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Dal menu del pannello Controllo effetti, scegliete Rimuovi effetti.
   - Selezionate Clip > Rimuovi effetti.
   - Fate clic con il pulsante destro del mouse su una clip in un pannello Timeline e selezionate Rimuovi effetti.
3. Nella finestra di dialogo Rimuovi effetti, selezionate i tipi di effetti da rimuovere e fate clic su OK.

Tutti i tipi di effetti selezionati vengono rimossi dalla clip e vengono ripristinate le impostazioni predefinite di tutti gli effetti intrinseci selezionati.

Disattivare o attivare tutti gli effetti di una clip

Torna all'inizio

❖ Selezionate uno o più effetti nel pannello Controllo effetti e procedete in uno dei modi seguenti:

- Fate clic sul pulsante Effetto per disattivare gli effetti.
- Per attivare un effetto, fate clic sulla corrispondente casella.
- Deselezionate o selezionate il comando Effetto attivato nel menu del pannello Controllo effetti.

Potete creare una scelta rapida da tastiera personalizzata per il comando Effetto attivato. Così facendo, l'effetto verrà attivato e disattivato. Consultate Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

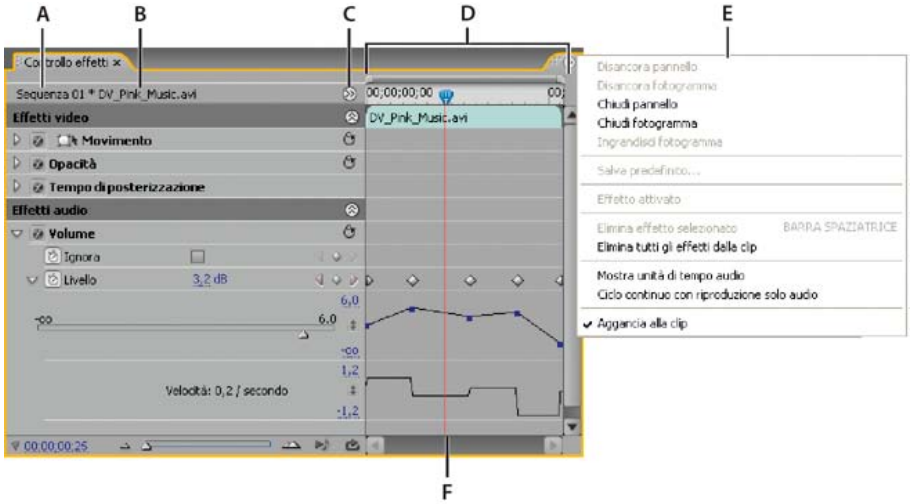
Note legali | Informativa sulla privacy online

Visualizzazione e regolazione di effetti e fotogrammi chiave

Visualizzare gli effetti nel pannello Controllo effetti
Visualizzare fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto nel pannello Timeline
Regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti

Nel pannello Controllo effetti sono elencati tutti gli effetti applicati alla clip selezionata. Tutte le clip contengono effetti fissi: gli effetti Movimento, Opacità e Modifica tempo sono elencati nella sezione Effetti video, mentre l'effetto Volume si trova nella sezione Effetti audio. L'effetto Volume è presente solo per clip audio o video alle quali è collegata una porzione audio.

Potete rapidamente ottimizzare l'interfaccia per la modifica degli effetti selezionando lo spazio di lavoro Effetti. Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Effetti.

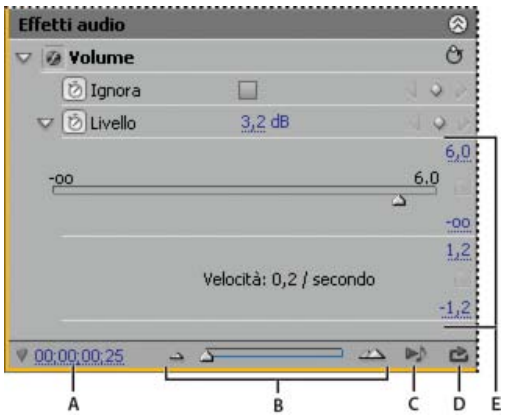


Pannello Controllo effetti
***A.** Nome della sequenza **B.** Nome della clip **C.** Pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline **D.** Visualizzazione timeline **E.** Menu del pannello Controllo effetti **F.** Indicatore del tempo corrente*

Per impostazione predefinita, la visualizzazione timeline è nascosta, ma potete richiamarla facendo clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline. Se necessario, allargate il pannello Controllo effetti per attivare questo pulsante.

Potete fare clic sul triangolino per espandere la proprietà dell'effetto e visualizzarne i grafici di valore e velocità.

Quando selezionate una clip in un pannello Timeline, il pannello Controllo effetti regola automaticamente il livello di zoom della relativa visualizzazione timeline. Le icone di attacco e stacco della clip vengono centrate. Potete visualizzare la timeline oltre i punti di attacco e stacco di una clip deselezionando Aggancia alla clip dal menu del pannello Controllo effetti. Il pannello Controllo effetti include anche i comandi per la riproduzione normale e ciclica delle clip audio. L'area dei fotogrammi chiave si trova sotto il righello temporale. In quest'area potete impostare i fotogrammi chiave per il valore di ogni proprietà di effetto in un particolare fotogramma.



Pannello Controllo effetti
***A.** Valore temporale corrente **B.** Comandi di zoom **C.** Riproduci solo l'audio per questa clip **D.** Attiva/Disattiva riproduzione audio a ciclo continuo **E.** Valori dell'effetto*

Visualizzare gli effetti nel pannello Controllo effetti

Torna all'inizio

❖ Nel pannello Controllo effetti, procedete in uno dei modi seguenti:

- Per visualizzare tutti gli effetti applicati a una clip, selezionate la clip in un pannello Timeline.
  Nota: *per attivare il pannello Controllo effetti non è necessario posizionare l'indicatore del tempo corrente sopra una clip.*
- Per espandere o comprimere le intestazioni degli effetti video o audio, fate clic sul pulsante Mostra/Nascondi dell'intestazione stessa. Quando le frecce sono rivolte verso l'alto, l'intestazione è espansa e mostra tutti gli effetti della sezione corrente; quando le frecce sono rivolte verso il basso, l'intestazione è compressa.
- Per espandere o comprimere un effetto o le sue proprietà, fate clic sul triangolino a sinistra dell'intestazione di un effetto, del nome di un gruppo di proprietà o del nome di una proprietà. Espandendo l'intestazione di un effetto viene rivelato il gruppo di proprietà e le proprietà associate all'effetto. Ad esempio, Correttore colori a tre vie è l'intestazione di un effetto; Definizione gamma tonale è un gruppo di proprietà; Soglia ombra è una proprietà. Espandendo una singola proprietà viene rivelato un controllo grafico, come un cursore o un selettore.
- Per riordinare gli effetti, trascinate un nome di effetto in una nuova posizione dell'elenco. Durante il trascinamento, una linea nera indica quando l'effetto è sopra o sotto un altro effetto. Quando rilasciate il mouse, l'effetto appare nella nuova posizione.

  Nota: *gli effetti fissi (Movimento, Opacità Modifica tempo e Volume) non possono essere riordinati.*
- Per mostrare la timeline oltre i punti di attacco e stacco di una clip, deselezionate Aggancia alla clip dal menu del pannello Controllo effetti. Le aree della timeline oltre tali punti sono di colore grigio. Se l'opzione Aggancia alla clip è selezionata, la timeline è visibile solo tra l'attacco e lo stacco della clip.
- Per riprodurre l'audio della clip selezionata, fate clic sul pulsante Riproduci audio. Questo controllo è disponibile solo se la clip selezionata contiene audio associato.

Visualizzare fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto nel pannello Timeline

Torna all'inizio

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave nel titolo della traccia di una traccia audio o video e scegliete una delle opzioni relative al fotogramma chiave dal menu Mostra fotogrammi chiave.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulla clip contenente le proprietà del fotogramma chiave che desiderate visualizzare. Scegliete Mostra fotogrammi chiave clip, quindi scegliete l'effetto contenente i fotogrammi chiave da visualizzare.

Regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti

Torna all'inizio

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per cambiare un valore di proprietà, posizionate il puntatore sopra il valore sottolineato ed eseguite un trascinamento verso sinistra o verso destra.
- Fate clic sul valore della proprietà, immettete un nuovo valore e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).
- Espandete la proprietà facendo clic sul triangolino accanto al suo nome (se presente), quindi trascinate il cursore o il controllo per gli angoli (a seconda della proprietà).
- Per impostare un angolo, trascinate nell'area del controllo per gli angoli, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o selezionate il testo sottolineato, quindi immettete un valore.

  Dopo aver fatto clic sul controllo per gli angoli, potete trascinare verso l'esterno per cambiare rapidamente i valori.
- Per impostare il valore di un colore mediante lo strumento contagocce, fate clic con il colore desiderato su un punto qualsiasi dello schermo del computer. Per impostazione predefinita, il contagocce seleziona l'area di un pixel. Quando si tiene premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e si fa clic su uno strumento contagocce, viene campionata un'area di 5 x 5 pixel.
- Per impostare il valore di un colore utilizzando il Selettore colore di Adobe, fate clic sul campione di colore nella finestra di dialogo del selettore, quindi fate clic su OK.
- Per ripristinare le impostazioni predefinite delle proprietà di un effetto, fate clic sul pulsante Ripristina accanto all'effetto. Tutte le proprietà senza fotogrammi chiave sono riportate ai valori predefiniti. Le proprietà con fotogrammi chiave vengono invece reimpostate sul valore predefinito solo in corrispondenza della posizione temporale corrente. I fotogrammi chiave in corrispondenza della posizione temporale corrente sono riportati al loro valore predefinito. Se non ve ne sono, vengono creati nuovi fotogrammi chiave con i valori predefiniti.

Se fate erroneamente clic su Ripristina, potete tornare alla situazione precedente scegliendo Modifica > Annulla.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Applicazione di effetti all’audio

Applicazione di effetti audio in Mixer audio
Applicazione di un effetto traccia nel Mixer audio
Regolare gli effetti della traccia audio in una timeline
Copiare e incollare effetti di traccia
Determinare se un effetto deve attivarsi in pre-dissolvenza o post-dissolvenza
Rimuovere o ignorare un effetto traccia nel Mixer audio
Operazioni con gli effetti VST
Regolare un effetto VST in un pannello dell’editor VST
Selezionare un’impostazione predefinita per un effetto VST

Premiere Pro include i plug-in audio VST (Virtual Studio Technology), progettati per alterare e potenziare le proprietà delle clip audio. Quasi tutti gli effetti audio sono disponibili nelle varie versioni per clip mono, stereo e 5.1 e possono essere applicati sia alle clip che alle tracce, se non altrimenti specificato. Se avete installato Soundbooth, Adobe Premiere Pro individua, riconosce e usa automaticamente anche gli effetti VST di tale programma.

Nota: *ogni effetto audio presenta un’opzione di esclusione che consente di attivare o disattivare l’effetto secondo quanto specificato nei fotogrammi chiave impostati.*

In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, gli effetti audio sono ora combinati in un singolo effetto unificato e visualizzati in un elenco ridotto nella cartella Effetti audio. Quando applicate un effetto audio, Premiere Pro applica automaticamente alla clip il tipo di effetto corretto (mono, stereo o 5.1). Per un elenco e descrizioni degli effetti audio disponibili, consultate Effetti audio.

Adobe consiglia

Desiderate condividere un’esercitazione?

Unified Audio Effects
Todd Kopriva
Questo video di Video2Brain contiene informazioni importanti sugli effetti audio unificati.

Per dettagli, esercitazioni e risorse sulle modifiche che riguardano gli effetti audio unificati in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, consultate questo articolo di blog.

Alcuni effetti hanno dei limiti e possono essere usati solo con certi tipi di traccia. Ad esempio, l’effetto Bilanciamento può essere applicato solo a tracce stereo e non a tracce mono o 5.1. I seguenti effetti presentano questo tipo di limite:

- Bilanciamento (solo stereo)
- Volume canale (solo stereo e 5.1)
- Riempi a sinistra (solo stereo)
- Riempi a destra (solo stereo)
- Scambia canali (solo stereo)

Nota: *è possibile creare i predefiniti per gli effetti audio unificati da un effetto audio singolo o da più effetti audio.*

Adobe consiglia

Desiderate condividere un’esercitazione?

Improving Audio in Premiere Pro
Chad Perkins
In questa esercitazione video sul sito Web Movies & Computer Chad Perkins spiega diversi effetti audio.

Using Audio Effects in Premiere Pro
Karl Soule’
In Premiere Pro è possibile aggiungere effetti all’audio in due diversi modi. Karl Soule descrive entrambe queste tecniche e spiega quando conviene usarne una piuttosto che l’altra.

Queste esercitazioni video su Premiere Pro di Phil Hawkins su Infinite Skills descrivono alcuni dei predefiniti e degli effetti audio più comuni.

Questa esercitazione video di Andrew Devis sul sito Web Creative COW descrive come applicare gli effetti audio in Premiere Pro.

Torna all'inizio

Applicazione di effetti audio in Mixer audio

Le opzioni degli effetti traccia vengono controllate nel Mixer audio dopo aver selezionato un effetto nel pannello Effetti e mandate. Se il pannello Effetti e mandate non è visibile, potete visualizzarlo facendo clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio. Questo pannello contiene i menu di selezione degli effetti per applicare fino a un massimo di cinque effetti traccia. Premiere Pro elabora gli effetti nell'ordine in cui sono elencati e trasmette il risultato di un effetto a quello successivo nell'elenco; di conseguenza, se cambiate l'ordine cambia anche il risultato finale. L'elenco degli effetti consente inoltre di controllare completamente eventuali plug-in VST aggiunti. In un pannello Timeline potete inoltre visualizzare e modificare gli effetti applicati nel Mixer audio.

Un effetto può essere applicato in pre- o in post-dissolvenza. La differenza sta nel fatto che l'effetto venga applicato prima o dopo l'applicazione della dissolvenza della traccia. Per impostazione predefinita, gli effetti sono applicati in pre-dissolvenza.

Nel Mixer audio potete registrare le opzioni degli effetti che cambiano nel tempo usando le opzioni di automazione o quelle specificate in una timeline usando i fotogrammi chiave.

Effetti audio

A. *Nome dell'effetto applicato e menu degli effetti* ***B.*** *Ignora effetti* ***C.*** *Manopola di controllo per la proprietà dell'effetto selezionato* ***D.*** *Menu per le proprietà degli effetti*

Se pensate di usare lo stesso effetto più volte, può essere utile risparmiare le risorse di sistema e condividere gli effetti attraverso un submix. Create un submix, applicatevi l'effetto e usate le mandate per indirizzare le tracce al submix per l'elaborazione degli effetti.

Torna all'inizio

Applicazione di un effetto traccia nel Mixer audio

1. (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio.
2. Nella traccia nella quale volete applicare un effetto, fate clic sul triangolino Selezione dell'effetto e scegliete un effetto dal menu.
   Dato che non è possibile spostare un effetto in una posizione diversa nel pannello Effetti e mandate, pianificate l'ordine degli effetti traccia prima di applicarli.
3. Se necessario, scegliete il parametro dell'effetto da modificare dal menu in fondo al pannello degli effetti e delle mandate.
4. Per regolare le opzioni dell'effetto, usate i controlli sopra il menu dei parametri.
   Nota: *per alcuni effetti plug-in VST potete regolare le opzioni dell'effetto in un pannello separato contenente i controlli delle opzioni. Fate doppio clic sul nome dell'effetto traccia per aprire un pannello dell'editor VST.*

Torna all'inizio

Regolare gli effetti della traccia audio in una timeline

Potete regolare gli effetti Traccia audio fissa o Panning manipolando la gomma dei fotogrammi chiave della traccia o usando i controlli del Mixer audio.

1. In un pannello Timeline, espandete la vista di una traccia audio contenente una clip, se necessario, facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
2. Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete Mostra fotogrammi chiave traccia dal menu.
3. Fate clic sul menu nell'angolo in alto a sinistra della clip nella traccia audio (per impostazione predefinita, viene visualizzato come "Traccia:Volume"), quindi scegliete il nome dell'effetto e la proprietà dal menu. Gli effetti in pre-dissolvenza compaiono nella parte superiore del menu, quelli in post-dissolvenza nella parte inferiore. Qualsiasi numero presente nei nomi degli effetti indica la loro posizione nell'elenco degli effetti delle tracce (ordine di rendering).

4. Usate lo strumento penna per regolare il livello in modo uniforme, se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, o per aggiungere o modificare i fotogrammi chiave.

Copiare e incollare effetti di traccia

Torna all'inizio

Potete copiare gli effetti di traccia da una sezione di una traccia e incollarli in un'altra. I fotogrammi chiave dell'effetto di traccia incollato vengono portati nella traccia da cui sono stati copiati, in corrispondenza della posizione dell'indicatore del tempo corrente. L'impostazione delle tracce come destinazione non influisce sulla posizione in cui vengono incollati i fotogrammi chiave.

1. In una Timeline, selezionate uno o più fotogrammi chiave di traccia da copiare. Per selezionare più fotogrammi chiave, fate clic su di essi tenendo premuto Maiusc o trascinate per delimitare un rettangolo di selezione su di essi.
2. Scegliete Modifica > Copia.
3. Posizionate l'indicatore di tempo corrente nella posizione in cui volete incollare i fotogrammi chiave.
4. Selezionate Modifica > Incolla.

Determinare se un effetto deve attivarsi in pre-dissolvenza o post-dissolvenza

Torna all'inizio

❖ Nel pannello Effetti e mandate del Mixer audio, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) su un effetto e scegliete Pre-dissolvenza o Post-dissolvenza.

Rimuovere o ignorare un effetto traccia nel Mixer audio

Torna all'inizio

❖ Nell'elenco degli effetti nel Mixer audio, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rimuovere un effetto traccia, fate clic sul triangolino a destra dell'effetto da rimuovere e scegliete Nessuno.
- Per ignorare un effetto traccia, fate clic sul pulsante Ignora effetti nella parte inferiore dell'elenco degli effetti sino a visualizzare l'icona barrata.

Operazioni con gli effetti VST

Torna all'inizio

Premiere Pro supporta il formato di plug-in audio Steinberg VST (Virtual Studio Technology) e offre la possibilità di aggiungere effetti audio VST di altri produttori. Premiere Pro include effetti di plug-in VST disponibili sia nel Mixer audio che nel pannello Controllo effetti. I plug-in VST basati su traccia possono offrire ulteriori controlli. Potete applicate gli effetti VST nello stesso modo in cui applichereste qualsiasi altro effetto a una traccia o alle clip.

Nei pannelli degli effetti e delle mandate del Mixer audio, gli effetti VST figurano nei menu di selezione degli effetti. Questi effetti sono presenti nel raccoglitore Effetti audio all'interno del pannello Effetti per consentire l'applicazione a singole clip. Nella maggior parte dei casi, gli effetti VST compaiono nel raccoglitore Effetti audio e nel tipo di traccia che corrisponde al numero di canali supportato dall'effetto. Gli effetti VST stereo, ad esempio, compaiono solo per le tracce stereo nei menu per gli effetti delle tracce audio nel Mixer audio e nella sezione Stereo del raccoglitore Effetti audio nel pannello Effetti. Dopo aver applicato uno degli effetti VST, potete aprire una finestra con tutti i relativi controlli. Potete aprire più finestre dell'editor VST lasciandole attive per tutto il tempo necessario, ad esempio per automatizzare gli effetti, ma Premiere Pro le chiuderà tutte alla chiusura del progetto.

Se in precedenza avete installato un'altra applicazione compatibile con lo standard VST, Premiere Pro trova gli effetti VST nella cartella VST già esistente. All'interno della cartella dei plug-in nella cartella dell'applicazione di Premiere Pro c'è anche una cartella VST Plugins con i plug-in usati solo da Premiere Pro. Premiere Pro ricerca i plug-in VST nei seguenti percorsi.

- HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\VST\VSTPluginsPath (Windows)
- C:\Programmi\Steinberg\VSTPlugins (Windows)
- HD sistema/Libreria/Audio/Plug-ins/VST (Mac OS)
- HD sistema/<utente>/Libreria/Audio/Plug-ins/VST (Mac OS)

Se è già installata un'applicazione audio, il Registro di sistema dovrebbe già contenere un percorso di plug-in VST: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\VST\VstPluginsPath. Premiere Pro dovrebbe quindi usare questo stesso percorso, impostato solitamente su [Programmi]\Steinberg\VstPlugins\

Nota: *se usate un effetto VST non fornito da Adobe, la responsabilità del layout di controllo e dei risultati del plug-in spetta al produttore del plug-in. Adobe Premiere Pro si limita a presentare i controlli e a elaborare i risultati.*

Regolare un effetto VST in un pannello dell'editor VST

Torna all'inizio

Il Mixer audio consente di aprire un pannello dell'editor VST (per alcuni effetti VST) in modo da regolare le opzioni degli effetti.

Nota: *Non è possibile aprire una finestra dell'editor VST dal pannello Controllo effetti.*

1. Se è necessario visualizzare il pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sulla sinistra del Mixer audio.
2. Nel pannello Effetti e mandate, fate clic su uno dei triangolini puntati verso il basso nella sezione di selezione dell'effetto e selezionate il nome di un effetto.
3. Fate doppio clic sul nome dell'effetto.

   Viene aperto il pannello dell'editor VST. Questo pannello può essere ancorato o raggruppato come qualsiasi altro pannello.

4. Nella finestra dell'editor VST, specificate le opzioni.
   Nota: *i controlli delle opzioni per gli effetti plug-in VST sono disponibili anche nella parte inferiore del pannello Effetti e mandate.*

Pannello dell'editor VST per l'effetto DeNoiser

Selezionare un'impostazione predefinita per un effetto VST

Torna all'inizio

❖ Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl e fate clic sul nome dell'effetto nel pannello Effetti e mandate del Mixer audio e scegliete un'impostazione predefinita elencata nella parte inferiore del menu.
Nota: *se un effetto non supporta le impostazioni predefinite, l'unica scelta è Predefinito. Predefinito reimposta i valori di tutte le opzioni per l'effetto.*
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Operazioni con transizioni audio

Specificare la transizione audio predefinita
Impostare la durata predefinita delle transizioni audio
Applicare la dissolvenza incrociata tra clip audio
Eseguire la dissolvenza in apertura o in chiusura delle clip audio
Regolare o personalizzare una transizione audio

Potete applicare dissolvenze incrociate per le transizioni audio tra clip. Una dissolvenza audio è analoga a una transizione video. Nel caso della dissolvenza incrociata, una transizione audio viene aggiunta tra due clip audio adiacenti sulla stessa traccia. Per eseguire la dissolvenza in apertura o in chiusura, si aggiunge una transizione di dissolvenza incrociata a un'estremità di una singola clip. Premiere Pro dispone di tre tipi di dissolvenza incrociata: Guadagno costante, Potenza costante e Dissolvenza esponenziale.

Per descrizioni delle dissolvenze incrociate disponibili, consultate Transizioni audio a dissolvenza incrociata.

Adobe consiglia

Desiderate condividere un'esercitazione?

Adding Ambient Sound to Cover Audio Breaks
Chad Perkins
Questa esercitazione video illustra l'uso di transizioni audio per mixare l'audio ambiente (tono della stanza) negli spazi vuoti in una traccia audio.

Specificare la transizione audio predefinita

Torna all'inizio

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) su Guadagno costante o su Potenza costante nel pannello Effetti.
2. Scegliete Imposta transizione selezionata come predefinita dal menu di scelta rapida.

Impostare la durata predefinita delle transizioni audio

Torna all'inizio

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Nella finestra di dialogo Preferenze, inserite un valore per la Durata transizione audio predefinita.

Applicare la dissolvenza incrociata tra clip audio

Torna all'inizio

1. Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia in un pannello Timeline per espandere le tracce audio alle quali applicare la dissolvenza incrociata.
2. Assicuratevi che le due clip audio siano adiacenti e che entrambe le clip siano tagliate.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per aggiungere la transizione audio predefinita, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto di montaggio tra le clip e scegliete Sequenza > Applica transizione audio.
   - Per aggiungere una transizione audio diversa da quella predefinita, espandete il raccoglitore Transizioni audio nel pannello Effetti e trascinate la transizione audio in un pannello Timeline, nel punto di montaggio tra le due clip interessate dalla dissolvenza incrociata.

Eseguire la dissolvenza in apertura o in chiusura delle clip audio

Torna all'inizio

1. Assicuratevi che sia stata eseguita l'espansione della traccia audio in un pannello Timeline. Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia per espandere le tracce audio alle quali applicare la dissolvenza incrociata.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eseguire la dissolvenza in apertura dell'audio di una clip, trascinate una transizione audio dal pannello Effetti a un pannello Timeline in modo che si allinei automaticamente all'attacco della clip audio. Potete inoltre selezionare la transizione applicata in un pannello Timeline. Quindi, nel pannello Controllo effetti, scegliete Inizia dal taglio dal menu Allineamento.
- Per eseguire la dissolvenza in chiusura dell'audio di una clip, trascinate una transizione audio dal pannello Effetti a un pannello Timeline in modo che si allinei automaticamente allo stacco della clip audio. Potete inoltre selezionare la transizione applicata in una Timeline. Quindi, nel pannello Controllo effetti, scegliete Termina al taglio dal menu Allineamento.

Per ottenere un effetto di dissolvenza in entrata o in chiusura, utilizzate uno dei tre tipi di transizioni audio a dissolvenza incrociata.

Torna all'inizio

Regolare o personalizzare una transizione audio

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare una transizione audio, fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline e regolatela nel pannello Controllo effetti.
- Per personalizzare la velocità di dissolvenza audio normale o incrociata, invece di applicare una transizione, regolate l'elemento grafico del fotogramma chiave per il volume audio della clip.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Predefiniti degli effetti

Predefiniti degli effetti
Creare e salvare un predefinito di effetti
Applicare un predefinito di effetto
Utilizzare i raccoglitori personali e di predefiniti

Predefiniti degli effetti

Torna all'inizio

Adobe consiglia

Desiderate condividere un'esercitazione?

Applying Effects to Groups of Clips
Paul Trani
Applicare effetti a gruppi di clip. Create un predefinito a più effetti, salvatelo in un nuovo raccoglitore personalizzato e applicatelo a un gruppo di clip.

Nel pannello Effetti, il contenitore Predefiniti contiene i predefiniti per gli effetti più usati. Per risparmiare tempo, invece di configurare manualmente un effetto potete usare un predefinito specifico per un particolare scopo. Ad esempio, per una rapida sfocatura in entrata di una clip, potete applicare l'effetto Sfocatura veloce e impostare manualmente i fotogrammi chiave. Tuttavia, risulterà più rapido applicare direttamente il predefinito Comparsa con sfocatura veloce.

Potete personalizzare e salvare le impostazioni di ogni singolo effetto come predefiniti. Potete quindi applicare tali predefiniti alle altre clip di qualunque progetto. Quando salvate un effetto come predefinito, vengono salvati anche i fotogrammi chiave creati per l'effetto. I predefiniti degli effetti vengono creati nel pannello Controllo effetti; Premiere Pro li memorizza nel raccoglitore principale Predefiniti. Potete organizzare gli effetti all'interno del raccoglitore Predefiniti mediante i raccoglitori nidificati. Premiere Pro include diversi predefiniti di effetti, disponibili nella cartella Predefiniti.

Per visualizzare le proprietà di un predefinito di effetto, selezionate il predefinito nel pannello Effetti e scegliete Proprietà predefiniti dal menu del pannello Effetti.

Se a una clip viene applicato un predefinito contenente le impostazioni di un effetto già applicato alla clip, Premiere Pro modifica la clip in base alle seguenti regole:

- Se il predefinito contiene un effetto fisso (Movimento, Opacità, Modifica tempo o Volume), l'azione sostituisce le impostazioni esistenti dell'effetto.
- Se il predefinito contiene un effetto standard, l'effetto viene aggiunto in fondo all'attuale elenco di effetti. Se tuttavia trascinate l'effetto nel pannello Controllo effetti, potete inserirlo a qualunque livello della gerarchia.

Adobe consiglia

Desiderate condividere un'esercitazione?

Using Effect Presets
Richard Harrington
Using Effect Presets

Creating, Saving, and Applying Presets
Andrew Devis
Video su creazione, salvataggio e applicazione di predefiniti dal sito Web Creative COW.

Per un esempio di come utilizzare i predefiniti degli effetti, guardate questa esercitazione video.

Creare e salvare un predefinito di effetti

Torna all'inizio

1. In una timeline, selezionate la clip che utilizza uno o più effetti con le impostazioni che desiderate salvare come predefinito.

2. Nel pannello Controllo effetti, selezionate uno o più effetti da salvare. Per selezionare più effetti, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sugli effetti desiderati.
3. Fate clic sull'icona del menu del pannello, in alto a destra nel pannello Controllo effetti, per aprire il menu del pannello.
4. Scegliete Salva predefinito.
5. Nella finestra di dialogo Salva predefinito, specificate un nome per il predefinito. Se necessario, potete inserire una nota descrittiva.
6. Selezionate uno dei seguenti tipi di predefiniti per specificare come gestire i fotogrammi chiave quando il predefinito viene applicato a una clip di destinazione.
   Scala Ridimensiona i fotogrammi chiave sorgenti proporzionalmente alla lunghezza della clip di destinazione. In questo modo tutti i fotogrammi chiave della clip di destinazione vengono eliminati.

   Ancora ad attacco Mantiene la distanza originale dall'attacco al primo fotogramma di effetti. Se il primo fotogramma chiave si trova a 1 secondo dall'attacco della clip sorgente, questa opzione aggiunge il fotogramma chiave a 1 secondo dall'attacco della clip di destinazione. Tutti gli altri fotogrammi chiave vengono aggiunti in relazione a questa posizione, senza alcun ridimensionamento.

   Ancora a stacco Mantiene la distanza originale dallo stacco all'ultimo fotogramma di effetti. Se l'ultimo fotogramma chiave si trova a 1 secondo dallo stacco della clip sorgente, questa opzione aggiunge il fotogramma chiave a 1 secondo dallo stacco della clip di destinazione. Tutti gli altri fotogrammi chiave vengono aggiunti in relazione a questa posizione, senza alcun ridimensionamento.
7. Fate clic su OK.

Nel nuovo predefinito vengono salvati gli effetti selezionati, compresi i relativi fotogrammi chiave.

Torna all'inizio

Applicare un predefinito di effetto

Potete applicare un predefinito di effetto contenente le impostazioni per uno o più effetti a qualsiasi clip di una sequenza.

❖ Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Predefiniti ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il predefinito di effetti sulla clip in un pannello Timeline.
- Selezionate la clip in un pannello Timeline, quindi trascinate il predefinito di effetti nel pannello Controllo effetti.

Se avete trascinato il predefinito sulla clip in un pannello Timeline, la posizione di rilascio è determinata come segue:

- Se nella timeline non è selezionata alcuna clip, gli effetti del predefinito vengono aggiunti alla clip impostata come destinazione del rilascio.
- Se nella timeline vi sono clip selezionate, ma la clip di destinazione del rilascio non è una di queste, viene deselezionata la selezione attuale. Diventano invece selezionati la clip di destinazione ed eventuali elementi di traccia collegati. Il predefinito viene applicato alla clip di destinazione e a eventuali elementi di traccia collegati.
- Se nella timeline vi sono clip selezionate e la clip di destinazione del rilascio non è una di queste, il predefinito viene applicato a tutte le clip selezionate. Il predefinito non agisce su eventuali clip collegate non selezionate.

Se avete trascinato il predefinito nel pannello Controllo effetti, la destinazione di rilascio è determinata come segue:

Tipo di destinazione	Risultato
Solo elemento di traccia video	Gli effetti audio del predefinito vengono ignorati.
Solo elemento di traccia audio	Gli effetti video del predefinito vengono ignorati.
Elementi sia di traccia video che di traccia audio	Se inserite il predefinito in una delle tracce audio, gli effetti audio vengono inseriti in corrispondenza della posizione di destinazione. Gli effetti video vengono aggiunti alla fine dell'elenco di effetti per l'elemento della traccia video.
Elementi sia di traccia video che di traccia audio	Se inserite il predefinito nella traccia video, gli effetti video vengono inseriti in corrispondenza della posizione di destinazione. Gli effetti audio vengono aggiunti alla fine degli effetti per ogni elemento di traccia audio collegato.

Torna all'inizio

Utilizzare i raccoglitori personali e di predefiniti

I raccoglitori personalizzati servono per raggruppare in una stessa posizione gli effetti, le transizioni e i predefiniti più usati. Potete creare tutti i raccoglitori personalizzati e di predefiniti che volete. Potete quindi usare i raccoglitori anche per raggruppare effetti, transizioni e predefiniti in

categorie significative per voi o per il vostro flusso di lavoro.

Potete creare e memorizzare raccoglitori personalizzati e di predefiniti nel pannello Effetti. I nuovi raccoglitori di predefiniti vengono creati all'interno del raccoglitore Predefiniti. Sebbene non sia possibile trascinarli dal raccoglitore Predefiniti, potete crearli e organizzarli all'interno del raccoglitore a qualunque livello della gerarchia. Potete inserire i raccoglitori personalizzati in alto nel pannello Effetti oppure potete nidificarli all'interno di altri raccoglitori personalizzati.

Nota: *se avete inserito lo stesso elemento in vari raccoglitori personalizzati ed eliminate l'elemento da uno di essi, Premiere Pro elimina tutte le ripetizioni dell'elemento dai raccoglitori personali e di predefiniti, e da tutte le clip in cui è stato applicato.*

1. Nel pannello Effetti effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per creare un raccoglitore personalizzato, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore personalizzato o scegliete Nuovo raccoglitore personalizzato nel menu del pannello Effetti.
   - Per creare un raccoglitore di predefiniti, scegliete Nuovo raccoglitore predefiniti nel menu del pannello Effetti. Premiere Pro nidifica ogni nuovo raccoglitore di predefiniti all'interno del raccoglitore principale Predefiniti.
   - Per nidificare ogni nuovo raccoglitore personalizzato o di predefiniti, selezionate il raccoglitore all'interno del quale volete creare il nuovo raccoglitore e create un raccoglitore personalizzato o di predefiniti.
   - Per rinominare un raccoglitore, selezionatelo, fate clic sul suo nome e digitatene uno nuovo, quindi premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS). Saltate i punti 2 e 3.
   - Per eliminare un raccoglitore o un elemento in esso contenuto, selezionate il raccoglitore o l'elemento, quindi fate clic sul pulsante Elimina elementi personalizzati nella parte inferiore del pannello Effetti. Saltate i punti 2 e 3.
2. Individuate l'effetto, la transizione o il predefinito da memorizzare nel raccoglitore. Può essere necessario ridimensionare il pannello per poter visualizzare sia l'elemento che il raccoglitore.
3. Trascinate l'elemento sul raccoglitore. Premiere Pro crea un collegamento con l'elemento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Livelli di regolazione (CS6)

Livelli di regolazione
Creare un livello di regolazione
Ridimensionare un livello di regolazione per evidenziare un'area
Metodi di fusione e livelli di regolazione
Effetto di trasformazione e livelli di regolazione
Esercitazione video: Uso dei livelli di regolazione in Premiere Pro CS6

Livelli di regolazione

Torna all'inizio

In Premiere Pro CS6, potete usare un livello di regolazione per applicare lo stesso effetto a più clip nella timeline. Gli effetti applicati a un livello di regolazione modificano i livelli sottostanti nell'ordine di sovrapposizione del livello.

Potete usare combinazioni di effetti su un singolo livello di regolazione. Potete anche usare i diversi livelli di regolazione per controllare più effetti.

I livelli di regolazione in Adobe Premiere Pro si comportano in modo analogo ai livelli Regolazioni in Photoshop e After Effects.

Con questo video di Todd Kopriva e video2brain, scoprite come applicare rapidamente gli effetti a un livello di regolazione e come modificare le proprietà degli effetti durante la riproduzione di una sequenza.

Creare un livello di regolazione

Torna all'inizio

1. Selezionate File > Nuovo > Livello di regolazione.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni video, modificate le impostazioni necessarie per il livello di regolazione, quindi fate clic su OK.
3. Trascinate (o sovrascrivete) il livello di regolazione dal pannello Progetto su una traccia video delle clip che desiderate modificare nella timeline.
4. Fate clic nel corpo del livello di regolazione per selezionarlo.
5. Con il livello di regolazione selezionato, inserite il nome dell'effetto che desiderate applicare nella casella Ricerca rapida del pannello Effetti.
6. Fate doppio clic sull'effetto per aggiungerlo al livello di regolazione. Potete aggiungere più effetti al livello di regolazione.
7. Premete **`Shift+5`** per aprire il pannello Controllo effetti. Modificate i parametri dell'effetto necessari.

   Durante la riproduzione della sequenza, tenete presente che le modifiche apportate al livello di regolazione interessano tutte le clip nelle tracce sottostanti.

Ridimensionare un livello di regolazione per evidenziare un'area

Potete aggiungere un effetto a un livello di regolazione, come un effetto di correzione colore o tinta, e quindi ridimensionarlo. La tecnica consente di evidenziare un'area della schermata.

1. Fate doppio clic sul livello di regolazione nell'area di visualizzazione Timeline.
2. Trascinate il punto di ancoraggio al centro della schermata per riposizionare il livello di regolazione e trascinate il bordo della clip per ridimensionarlo.

Trascinate il punto di ancoraggio al centro della schermata per riposizionare il livello di regolazione e trascinate il bordo della clip per ridimensionarlo.

Metodi di fusione e livelli di regolazione

Usando un livello di regolazione potete applicare lo stesso metodo di fusione e regolazione dell'opacità a una serie di clip. In Premiere Pro potete eseguire questa procedura modificando il metodo di fusione da Opacità nella scheda Controllo effetti del livello di regolazione.

Con questa tecnica è come se si creasse una copia della clip in una traccia video su una clip esistente, modificandone il metodo di fusione. Per

informazioni, seguite l'esercitazione di Chris e Trish Meyer sul sito Web di ProVideo Coalition.

Effetto di trasformazione e livelli di regolazione

Potete aggiungere un effetto di trasformazione al livello di regolazione, come il ridimensionamento o la rotazione, e animarlo su un intervallo di clip (o immagini fisse). Questa tecnica consente di ottenere effetti di movimento dati in precedenza dalla nidificazione delle clip.

1. Modificate un livello di regolazione in una traccia oltre a due o più clip.
2. Con il livello di regolazione selezionato, digitare "Trasformazione" nella casella Ricerca rapida del pannello Effetti. L'effetto Trasformazione viene quindi visualizzato.

   Fate doppio clic sull'effetto Trasformazione per applicarlo al livello di regolazione.
3. Spostate la testina di riproduzione sul punto di attacco del livello di regolazione.
4. Fate clic sul cronometro in modo da impostare un fotogramma chiave per un effetto di trasformazione, ad esempio Altezza scala o Rotazione.

   Per Altezza scala, selezionate la casella di controllo Scala uniforme.
5. Spostate la testina di riproduzione sul punto di stacco del livello di regolazione.
6. Fate clic sull'icona del fotogramma chiave per impostarne un altro.
7. Inserite un nuovo valore o usate il cursore per aumentare o ridurre le dimensioni della clip.

Durante la riproduzione della sequenza, la clip presenta un effetto Trasformazione animato per un intervallo di due o più clip.

Esercitazione video: Uso dei livelli di regolazione in Premiere Pro CS6

Come per After Effects e Photoshop, in Premiere Pro CS6 è stato aggiunto il concetto forte dei livelli di regolazione direttamente in ambiente di montaggio… Ulteriori informazioni

http://www.retooled.net/?p=308

di reTooled.net

http://www.reTooled.net

reTooled.net offre esercitazioni per strumenti innovativi per l'editing e il design compositing con l'obiettivo di sfruttare al massimo le applicazioni desktop standard e ottimizzare le attività di ogni giorno.

Contribuite anche voi con le vostre conoscenze in Adobe Community Help

I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Correzione e regolazione del colore

Regolazione del colore e della luminanza
Impostazione di uno spazio di lavoro Correzione colore
Applicazione degli effetti Correzione colore
Rimuovere rapidamente una dominante di colore
Correggere rapidamente la luminanza
Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione
Regolare bilanciamento colore e saturazione
Regolare colore e luminanza utilizzando le curve
Regolare la luminanza utilizzando i livelli
Selezionare un colore con il Selettore colore di Adobe
Definire le gamme tonali di una clip
Specificare un colore o una gamma di colori da correggere
Sostituire un colore
Rimuovere il colore in una clip
Miscelare i canali di colore in una clip
Isolare un colore mediante Passata colore
Regolare i bordi, le sfumature e la luminosità mediante i predefiniti di convoluzione
Aggiungere effetti di luce
Applicare texture Effetti di luce

Nel sito Web Pro Video Coalition è disponibile una panoramica di Jeff Sengstack sulla correzione e il miglioramento dei colori.

Questo articolo di blog contiene un elenco di esercitazioni sulla correzione e il miglioramento del colore realizzati da Robbie Carman, Jeff Sengstack, Jarle Leirpoll, Karl Soule e Andrew Devis.

Per un'esercitazione video e stampabile sulla correzione del colore, visitate il sito Web di Adobe.

Karl Soule parla dell'effetto Correttore colori a tre vie e la correzione colore in questo video su AdobeTV.

Maxim Jago spiega come correggere il colore e l'esposizione in questo video della serie Adobe Premiere Pro CS5: Learn By Video di Video2Brain.

In questo forum Steve Hoeg, tecnico software per Adobe Premiere Pro, spiega come i colori vengono elaborati in Premiere Pro, nonché come e quando vengono convertiti tra i modelli cromatici RGB e YUV.

In questo filmato tratto dall'esercitazione lynda.com Premiere Pro: Color Correction and Enhancement (Premiere Pro: correzione e miglioramento del colore) Jeff Sengstack spiega il flusso di lavoro Premiere Pro per la correzione cromatica.

Questa esercitazione su www.premierepro.net mostra come si ottimizzano i colori in Premiere Pro CS5.5.

Robbie Carman, editor e colorista, spiega le tecniche di correzione e ottimizzazione dei colori per Premiere Pro in questo workshop presentato da Adobe.

Torna all'inizio

Regolazione del colore e della luminanza

Nei video la correzione del colore include la regolazione della tonalità (colore o cromaticità) e della luminanza (luminosità e contrasto) di un'immagine. La regolazione del colore e della luminanza di clip video consente di creare aspetti particolari, eliminare dominanti di colore, correggere parti troppo scure o troppo chiare, impostare livelli che siano compatibili con le esigenze di trasmissione televisiva o far corrispondere i colori da una scena all'altra. Anche gli effetti sono in grado di correggere colore e luminanza per evidenziare o allontanare l'attenzione da un dettaglio della clip.

Potete trovare gli effetti di regolazione di colore e luminanza nel raccoglitore Correzione colore all'interno del raccoglitore Effetti video. Benché anche altri effetti permettano di regolare colore e luminanza, gli effetti Correzione colore sono concepiti per eseguire regolazioni di precisione.

Gli effetti Correzione colore vengono applicati alla clip con le stesse modalità degli effetti standard. Potete regolare le proprietà degli effetti nel pannello Controllo effetti. Gli effetti Correzione colore e di altro tipo sono basati sulle clip. Ciononostante, possono essere applicati a più clip eseguendo la nidificazione delle sequenze. Per informazioni sulla nidificazione delle sequenze, consultate Nidificare le sequenze.

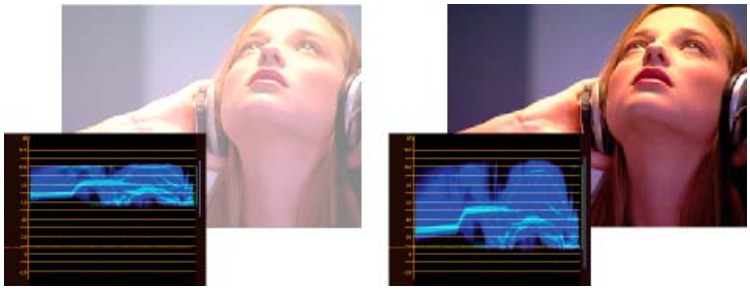
In questo video lynda.com tratto dall'esercitazione Premiere Pro: Color Correction and Enhancement (Premiere Pro: correzione e miglioramento del colore), Jeff Sengstack spiega come analizzare le clip per individuare problemi di tonalità.

Nota: *Per ulteriori informazioni, consultate Effetto Colori diffusione televisiva.*

Potete utilizzare l'effetto Colori diffusione televisiva per regolare i colori di una clip in base agli standard di trasmissione televisiva.

Per eseguire la correzione dei colori, è utile utilizzare il vettorscopio o l'oscilloscopio (oscilloscopio YC, allineamento RGB e allineamento YCbCr) che consentono di analizzare il colore e la luminanza di una clip. Potete visualizzare il vettorscopio o l'oscilloscopio in un monitor di riferimento separato agganciato al monitor Programma, così da poter verificare i livelli video mentre apportate le regolazioni.

Per informazioni sul vettorscopio e l'oscilloscopio, consultate Utilizzo del vettorscopio e dell'oscilloscopio.



Correggere l'esposizione: Immagine sovraesposta con la forma d'onda nei limiti superiori della scala IRE (a sinistra) e immagine corretta con la forma d'onda entro 7,5 e 100 IRE (a destra)

Impostazione di uno spazio di lavoro Correzione colore

Torna all'inizio

Di seguito viene suggerita una procedura per l'impostazione dello spazio di lavoro per la correzione del colore. Si tratta semplicemente di un punto di partenza con il quale potete configurare lo spazio di lavoro più adatto al vostro stile.

1. (Facoltativo) Collegate al computer un monitor NTSC o PAL. Se create video per la diffusione televisiva, è fondamentale visualizzarli su un monitor NTSC o PAL per godere di un'anteprima monitor adeguata.
2. Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Correzione colore.

   Per vedere un raffronto prima e dopo la correzione del colore, potete visualizzare la clip master nel monitor Sorgente da confrontare con il monitor Programma oppure selezionare l'opzione per anteprima a schermo suddiviso disponibile negli effetti Correzione colore.

3. Accertatevi che non sia selezionata Qualità bozza nel menu del monitor Programma. Se possibile, scegliete Massima qualità. Se le prestazioni del computer ne risentono, scegliete in sostituzione Qualità automatica.
4. (Facoltativo) Scegliete Monitor di riferimento dal menu Finestra. Spostate il monitor di riferimento in una posizione visibile e il monitor Programma di conseguenza.

   Nota: *per impostazione predefinita, nel menu del monitor di riferimento è selezionata l'opzione Aggancia a monitor Programma.*

5. Scegliete uno degli oscilloscopi seguenti dal menu del monitor di riferimento:

   Nota: *potete anche visualizzare un oscilloscopio nel monitor Programma anziché in quello di riferimento.*

   Vettorscopio Presenta un diagramma circolare, simile a un selettore colore, che mostra le informazioni sulla crominanza del video. Il vettorscopio risulta utile per eseguire regolazioni del colore.

   Oscilloscopio YC Mostra i valori di luminanza (in verde nell'oscilloscopio) e di crominanza (in blu) della clip.

   Allineamento YCbCr Mostra forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di differenza tra luminanza e colore relativi al segnale video. Gli utenti che hanno dimestichezza con la visualizzazione delle forme d'onda YUV possono usare questo oscilloscopio per eseguire regolazioni del colore e della luminanza.

   Allineamento RGB Mostra le forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di rosso, verde e blu di una clip. Questo grafico è molto utile per mettere a confronto i tre canali.

   Tutto Mostra tutti gli oscilloscopi in un singolo monitor.

   Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento YCbCr in un solo monitor.

   Vett./Osc. YC/Allin. RGB Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento RGB in un solo monitor.

   In questa esercitazione video su Infinite Skills Phil Hawkins offre un'introduzione pratica allo spazio di lavoro per la correzione colore.

Applicazione degli effetti Correzione colore

Torna all'inizio

La procedura descritta di seguito fornisce una panoramica generale sull'applicazione degli effetti Correzione colore. Consultate le sezioni seguenti

di questo capitolo per informazioni su come effettuare le regolazioni mediante controlli specifici.

1. Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore. Se possibile, verificate che al computer sia collegato un monitor NTSC o PAL.
2. Applicate uno degli effetti Correzione colore alla clip in un pannello Timeline.

   Nota: *se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.*

3. Nel pannello Controllo effetti espandete l'effetto Correzione colore.
4. Spostate l'indicatore del tempo corrente su un fotogramma significativo, che agisca da esempio per i colori da correggere.
5. (Facoltativo) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima da impiegare durante la correzione del colore:
   - Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luma dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
   - Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
6. (Facoltativo) Utilizzate il controllo Definizione gamma tonale per definire le aree d'ombra, di mezzitoni e di luce della clip. Potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare le gamme tonali definite. Al termine, utilizzate il menu Gamma tonale per scegliere l'opzione che consente di limitare le correzioni di colore a una specifica gamma tonale. Consultate anche Definire le gamme tonali di una clip.

   Nota: *solo gli effetti Correttore luma, Correttore RGB e Correttore colori a tre vie consentono di applicare le regolazioni a una gamma tonale specifica.*

7. (Facoltativo) Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria se desiderate correggere l'esposizione per un colore o una gamma di colori specifici. Utilizzate lo strumento contagocce o i controlli Correzione colore secondaria per specificare i colori da correggere. Consultate anche Specificare un colore o una gamma di colori da correggere.

   Nota: *tutti gli effetti Correzione colore dispongono dei controlli Correzione colore secondaria, fatta eccezione per gli effetti Correttore rapido colori e Limitatore video.*

8. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per correggere il bilanciamento colore e la saturazione utilizzando i selettori dei colori, regolate i selettori Bilanciamento tonalità e Angolo o i controlli numerici presenti nell'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche Controlli per bilanciamento di colore, angolo e saturazione .
   - Per correggere la luminanza o il colore utilizzando un controllo per le curve, utilizzate le regolazioni per le curve presenti nell'effetto Curva luma o Curve RGB. Consultate anche Regolare colore e luminanza utilizzando le curve.
   - Per correggere la luminanza impostando i livelli di nero, grigio e bianco, utilizzate i controlli per questi livelli presenti nell'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche Regolare la luminanza utilizzando i livelli.
   - Consultate Effetto Correttore luma ed Effetto Correttore colori RGB.
   - Per correggere la luminanza o il colore mediante i controlli numerici, utilizzate i controlli presenti nell'effetto Correttore luma o Correttore Colore RGB.

   Utilizzate i fotogrammi per animare le regolazioni eseguite con la correzione colore. Questa funzione è particolarmente utile quando le luci di una clip cambiano. Consultate anche Aggiunta, navigazione e impostazione di fotogrammi chiave.

9. (Facoltativo) Applicate l'effetto Limitatore video dopo aver eseguito le correzioni dei colori per adeguare il segnale video agli standard di trasmissione televisiva, preservando il più possibile la qualità dell'immagine. È consigliabile utilizzare l'oscilloscopio YC per garantire che il segnale video rientri nei livelli da 7,5 a 100 IRE.

   Consultate Effetto Limitatore video.

   Per ulteriori informazioni, cercate "Effetto limitatore video" nell'Aiuto di Premiere Pro.

Torna all'inizio

Rimuovere rapidamente una dominante di colore

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli che consentono di bilanciare rapidamente i colori affinché il bianco, i grigi e il nero risultino neutri. La regolazione che rende neutra la dominante di colore in un'area campionata viene applicata a tutta l'immagine. Questa operazione è in grado di rimuovere la dominante di tutti i colori. Ad esempio, se l'immagine presenta una fastidiosa dominante bluastra, quando campionate un'area che dovrebbe essere bianca, il controllo Bilanciamento del bianco aggiunge il giallo per neutralizzare la dominante bluastra. La regolazione del giallo viene aggiunta a tutti i colori della scena, eliminando quindi la dominante di colore dalla scena.

1. Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche Regolare la luminanza utilizzando i livelli.

2. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
3. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
4. Selezionate il contagocce per il Bilanciamento bianco e fate clic per campionare un'area del monitor Programma. È consigliabile campionare un'area che si presuma sia bianca.

   Se desiderate apportare la regolazione a un solo colore a una gamma di colori specifica della clip, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria del Correttore colori a tre vie.

5. (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per effettuare il bilanciamento del colore neutralizzando un'area dell'immagine in grigio medio, selezionate il contagocce Bilanciamento del grigio e fate clic su un'area che si supponga sia in grigio medio.
   - Per effettuare il bilanciamento del colore neutralizzando un'area nera dell'immagine, selezionate il contagocce Bilanciamento del nero e fate clic su un'area che si supponga sia nera.

   Il controllo Bilanciamento del grigio corregge l'area campionata trasformandola in grigio neutro e il controllo Bilanciamento del nero corregge l'area campionata trasformandola in nero neutro. Come accade per il controllo Bilanciamento del bianco, queste regolazioni influenzano tutti i colori della clip.

   Nota: *in alternativa, potete fare clic sul campione di colore accanto ai contagocce e utilizzare il Selettore colore di Adobe per selezionare un colore campione.*

Correggere rapidamente la luminanza

Torna all'inizio

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli automatici per l'esecuzione rapida di correzioni alla luminanza di una clip. Per un filmato su come correggere i colori e la luminanza con il Correttore rapido colore, visitate il sito Web di Adobe.

1. Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche Applicare effetti alle clip.
2. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
3. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
4. Fate clic su uno dei pulsanti seguenti per regolare rapidamente la luminanza adeguandola agli standard di trasmissione televisiva:

   Livello di nero automatico Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7,5 IRE. Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

   Contrasto automatico Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

   Livello di bianco automatico Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE. Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione

Torna all'inizio

Gli effetti Correttore rapido colore e Correttore colori a tre vie dispongono dei selettori colore Bilanciamento tonalità e Angolo, oltre al controllo Saturazione, per un corretto bilanciamento del video. Il bilanciamento colore consente di bilanciare i componenti rosso, verde e blu per creare il colore desiderato di bianco e grigio neutro di un'immagine. A seconda dell'effetto desiderato, potete scegliere di non rendere totalmente neutro il bilanciamento colore di una clip. Potete scegliere di assegnare una dominante di colore calda (rossastra) a una scena di vita familiare oppure fredda (bluastra) alle scene di un documentario su un crimine.

Per eseguire regolazioni mediante il selettore colore e il controllo Saturazione, è utile aprire il monitor di riferimento per visualizzare il vettorscopio agganciato al video composito nel monitor Programma.

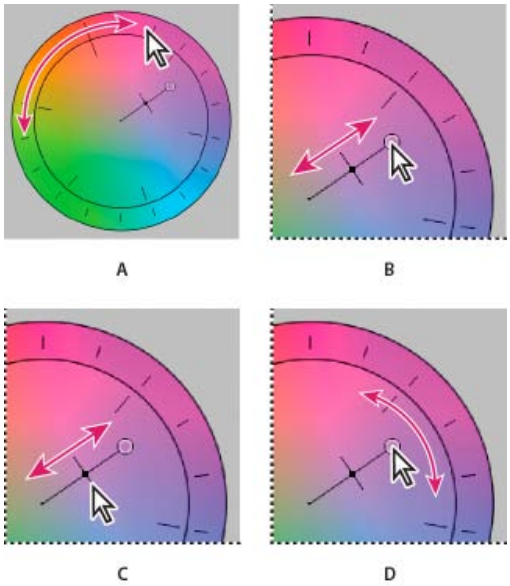
Il selettore colore consente le seguenti regolazioni:

Angolo tonalità Ruota il colore verso un colore di destinazione. Spostando verso sinistra la parte esterna del selettore, i colori vengono ruotati verso il verde. Spostando verso destra la parte esterna del selettore, i colori vengono ruotati verso il rosso.

Intensità bilanciamento Controlla l'intensità del colore inserito nel video. Spostando il cerchio fuori dal centro, l'intensità aumenta. Potete eseguire una regolazione di precisione dell'intensità spostando la maniglia Guadagno bilanciamento.

Guadagno bilanciamento Influenza il grado di finezza delle regolazioni Intensità bilanciamento e Angolo bilanciamento. Mantenendo la maniglia perpendicolare del controllo vicino al centro del selettore, si ottengono regolazioni molto precise. Spostando la maniglia verso la parte esterna, la regolazione risulta molto granulosa.

Angolo bilanciamento Porta il colore verso un colore di destinazione. Spostando il cerchio Intensità bilanciamento verso una tonalità specifica, il colore viene spostato di conseguenza. L'intensità dello spostamento viene controllato dalla regolazione combinata dei valori Intensità bilanciamento e Guadagno bilanciamento.



Regolazioni della correzione colore mediante il selettore colore
***A.** Angolo tonalità **B.** Intensità bilanciamento **C.** Guadagno bilanciamento **D.** Angolo bilanciamento*

Il cursore Saturazione controlla la saturazione del colore nel video. Portando il cursore su 0, si riduce la saturazione dell'immagine, visualizzando quindi solo i valori di luminanza (immagine composta da bianco, toni di grigio e nero). Spostando il cursore verso destra, la saturazione aumenta.

Immagine con saturazione ridotta (a sinistra) e immagine con saturazione normale (a destra)

Torna all'inizio

Regolare bilanciamento colore e saturazione

Benché nella procedura seguente le regolazioni vengono effettuate mediante il selettore colore, le stesse regolazioni sono possibili immettendo i valori numerici o utilizzando i controlli dei cursori disponibili negli effetti Correttore rapido colore e Correttore colori a tre vie.

1. Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore.
2. Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche Applicare effetti alle clip.
3. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
4. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due

parti.

5. (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per limitare la correzione colore a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, la correzione colore viene applicata all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.
   - Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici. Consultate anche Specificare un colore o una gamma di colori da correggere.
6. Per regolare il bilanciamento del colore, effettuate una delle seguenti operazioni utilizzando il selettore colore:
   - Per modificare tutti i colori senza influenzare il guadagno o l'intensità, ruotate la parte esterna del selettore. Ruotando verso sinistra, tutti i colori vengono ruotati verso il verde. Ruotando verso destra, tutti i colori vengono ruotati verso il rosso.

Se ruotate la parte esterna del selettore colore (a sinistra), l'angolo tonalità viene modificato (a destra).

   - Per spostare i colori verso un colore di destinazione regolando guadagno e intensità, trascinate il cerchio Intensità bilanciamento fuori dal centro portandolo verso il colore che desiderate inserire nell'immagine. Quanto più lontano dal centro trascinate Intensità bilanciamento, tanto più intenso sarà il colore inserito. Trascinate la maniglia Guadagno bilanciamento per eseguire la regolazione di precisione di Intensità bilanciamento. Potete effettuare una regolazione molto precisa.

Regolare Guadagno bilanciamento per ottimizzare l'impostazione Intensità bilanciamento.

Nota: *l'effetto Correttore colori a tre vie consente di eseguire regolazioni separate alle tre gamme tonali usando singoli selettori per ombre, mezzitoni e luci.*

7. Usate il controllo Saturazione per regolare la saturazione del colore nell'immagine. Se spostate il cursore verso sinistra (valore più basso), la saturazione dei colori si riduce. Se spostate il cursore verso destra (valori più alti), la saturazione del colore aumenta.

Regolare colore e luminanza utilizzando le curve

Torna all'inizio

La regolazione delle curve relative agli effetti Curva luma e Curve RGB, come accade per i cursori dei livelli degli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie, consente di correggere l'intera gamma tonale o solo una gamma di colori selezionata in una clip video. A differenza dei livelli, però, che dispongono di sole tre regolazioni (livello di nero, livello di grigio e livello di bianco), gli effetti Curva luma e Curve RGB consentono di regolare fino a 16 punti diversi all'interno della gamma tonale di un'immagine (dalle ombre alle luci).

L'apertura di un oscilloscopio del monitor di riferimento agganciato al monitor Programma consente di visualizzare i valori di luminanza o colore oppure entrambi mentre si eseguono le regolazioni delle curve. Se utilizzate il vettorscopio, dovrebbe esserci un'ombreggiatura verde minima nelle aree esterne al centro del grafico. Tali aree definiscono il livello di saturazione del colore.

1. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Correzione colore.
2. Trascinate uno dei seguenti effetti sulla clip in un pannello Timeline:

   Curva luma Regola principalmente la luminanza. Ricordate che la regolazione della luminanza influenza la saturazione percepita dei colori.

   Curve RGB Corregge colore e luminanza.

   Nota: *se una clip è selezionata in un pannello Timeline potete trascinare l'effetto nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.*

3. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Curva luma o Curve RGB.
4. (Facoltativo) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima:
   - Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luma dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
   - Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
5. (Facoltativo) Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria se desiderate correggere l'esposizione per un colore o una gamma di colori specifici. Utilizzate lo strumento contagocce o i controlli Correzione colore secondaria per specificare i colori da correggere.
6. Effettuate una delle operazioni seguenti per eseguire le regolazioni della curva:
   - Per regolare la luminanza, fate clic per aggiungere un punto al grafico Luma o Master, quindi trascinate per modificare la forma della curva. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato.
   - Per regolare colore e luminanza utilizzando l'effetto Curve RGB, fate clic per aggiungere un punto nel grafico appropriato e regolate tutti i canali di colore (Master), il canale rosso, il canale verde o il canale blu. Trascinate per modificare la forma della curva. Piegando la curva verso l'alto i valori dei pixel vengono schiariti, piegandola verso il basso i valori dei pixel vengono scuriti. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato.

   Potete aggiungere alla curva un massimo di 16 punti. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

   Durante la regolazione, fate attenzione all'eventuale presenza di striature, disturbi o polarizzazione nell'immagine. Se notate questi problemi, riducete il valore che state regolando.

   Nel video lynda.com tratto dall'esercitazione Premiere Pro: Color Correction and Enhancement (Premiere Pro: correzione e miglioramento del colore), Jeff Sengstack spiega come regolare i canali colore con gli effetti Correttore colore RGB e Curve RGB.

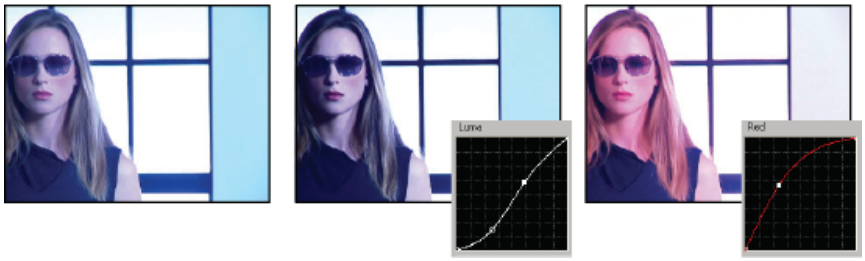


Immagine originale (a sinistra), con regolazione della luminanza (al centro) e con regolazione del colore (a destra)

Regolare la luminanza utilizzando i livelli

Torna all'inizio

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli per i livelli di input e output per l'esecuzione rapida di correzioni alla luminanza di una clip. Tali controlli sono simili a quelli della finestra di dialogo dei livelli di Photoshop. Nell'effetto Correttore colori rapido le impostazioni del controllo vengono applicate ai tre canali di colore della clip. L'effetto Correttore colori a tre vie consente di applicare le regolazioni dei livelli all'intera gamma tonale della clip, a una gamma totale specifica o a una gamma di colori particolare.

1. (Facoltativo) Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore. Per regolare la luminanza, è consigliabile visualizzare l'oscilloscopio YC in un monitor di riferimento agganciato al monitor Programma.
2. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Correzione colore.
3. Trascinate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie sulla clip in un pannello Timeline.

   se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto nell'area Effetti video del pannello Controllo

effetti.

4. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
5. (Facoltativo) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima:
   - Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luma dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
   - Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
6. (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per limitare la correzione a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, la correzione viene applicata all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.
   - Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici. Consultate anche Specificare un colore o una gamma di colori da correggere.
7. Utilizzate i cursori dei livelli di output per impostare i livelli di nero e di bianco massimi:

   Cursore output nero Controlla l'output risultante delle ombre. È predefinito il valore 0, con il quale i pixel sono completamente neri. Spostando il cursore verso destra si specifica un valore più chiaro per l'ombra più scura.

   Cursore output bianco Controlla l'output risultante delle luci. È predefinito il valore 255, con il quale i pixel sono completamente bianchi. Spostando il cursore verso destra si specifica un valore più scuro per la luce più luminosa.

   Se è visualizzato l'oscilloscopio YC in un monitor di riferimento, regolate i cursori di output nero e bianco affinché i livelli di nero e bianco massimi dell'oscilloscopio rientrino tra 7,5 e 100 IRE. Ciò garantisce che i livelli rientrino negli standard di trasmissione televisiva.

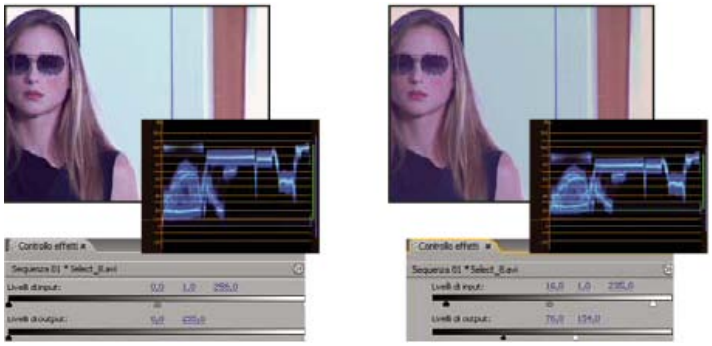


Immagine originale (a sinistra) e con correzione di bianco e nero rientranti negli standard di trasmissione televisiva (a destra)

8. Utilizzate i seguenti controlli per impostare i livelli di input per nero, grigio e bianco:

   Contagocce livello di nero Associa il tono campionato all'impostazione del cursore di output nero. Fate clic su un'area del monitor Programma che si desidera abbia il valore più scuro nell'immagine. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire l'ombra più scura dell'immagine.

   Contagocce livello di grigio Associa il tono campionato a un grigio medio (livello 128). Ciò modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza interferire eccessivamente sulle luci e le ombre. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il grigio medio dell'immagine.

   Contagocce livello di bianco Associa il tono campionato all'impostazione del cursore di output bianco. Fate clic su un'area del monitor Programma che si desidera abbia il valore più chiaro nell'immagine. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire la luce più chiara dell'immagine.

   Cursore del livello di input nero Associa il livello di input nero all'impostazione del cursore di output nero. Per impostazione predefinita, questo cursore è impostato sul valore 0, con il quale i pixel sono completamente neri. Se il livello di output nero è stato regolato su 7,5 IRE o oltre, l'ombra più scura verrà associata a tale livello.

   Cursore del livello di input grigio Controlla i mezzitoni e modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza interferire eccessivamente sulle luci e le ombre.

Cursore del livello di input bianco Associa il livello di input bianco all'impostazione del cursore di output bianco. Per impostazione predefinita, questo cursore è impostato sul valore 255, con il quale i pixel sono completamente bianchi. Se il livello di output bianco è stato regolato su 100 IRE o meno, la luce più chiara verrà associata a tale livello.

Nota: *potete anche regolare i livelli di input e output passando con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o digitando un valore per Livello di nero di input, Livello di grigio di input, Livello di bianco di input, Livello di nero di output e Livello di bianco di output.*

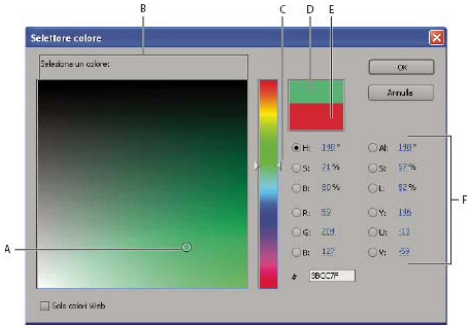
Torna all'inizio

Selezionare un colore con il Selettore colore di Adobe

Potete utilizzare il Selettore colore di Adobe per impostare i colori di destinazione in alcuni effetti di regolazione del colore e della gamma tonale. Facendo clic su un campione colore nei controlli di un effetto viene aperto il Selettore colore di Adobe.

Quando selezionate un colore nel Selettore colore di Adobe, vengono contemporaneamente visualizzati i valori numerici relativi a HSB, RGB, HSL, YUV e i numeri esadecimali. È utile per visualizzare come le diverse modalità colore descrivono un colore.

Nel Selettore colore di Adobe potete selezionare colori basati su modelli colori HSB (tonalità, saturazione, luminosità), RGB (rosso, verde, blu), HSL (tonalità, saturazione, luminanza) o YUV (luminanza e canali di differenza colori) oppure specificare un colore utilizzando i corrispondenti valori esadecimali. Se selezionate l'opzione Solo colori Web, il Selettore colore di Adobe viene configurato in modo da consentire la scelta solo tra i colori sicuri per Internet. Il campo del colore presente nel Selettore colore di Adobe può mostrare componenti cromatici nei modelli colore HSB, RGB, HSL o YUV.



Selettore colore di Adobe
A. *Colore selezionato* ***B.*** *Campo del colore* ***C.*** *Cursore del colore* ***D.*** *Colore regolato* ***E.*** *Colore originale* ***F.*** *Valori del colore*

1. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sulla proprietà Campione colore affinché un effetto visualizzi il Selettore colore.
2. Selezionate il componente da usare per visualizzare lo spettro dei colori:

   H Visualizza tutte le tonalità nel cursore del colore. La selezione di una tonalità nel cursore del colore determina la visualizzazione della gamma di saturazione e luminosità della tonalità selezionata nello spettro dei colori, con la saturazione che aumenta da sinistra a destra e la luminosità che aumenta dal basso all'alto.

   S Visualizza tutte le tonalità dello spettro dei colori, con la luminosità massima nella parte superiore che diminuisce fino alla luminosità minima nella parte inferiore. Il cursore del colore visualizza il colore selezionato nello spettro dei colori, con la saturazione massima nella parte superiore del cursore e la saturazione minima nella parte inferiore.

   B (nella sezione HSB) Visualizza tutte le tonalità dello spettro dei colori, con la saturazione massima nella parte superiore che diminuisce fino alla saturazione minima nella parte inferiore. Il cursore del colore visualizza il colore selezionato nello spettro dei colori, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore.

   R Visualizza il componente di colore rosso nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore verde e blu. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del rosso consente di miscelare una quantità maggiore di rosso nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

   G Visualizza il componente di colore verde nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore rosso e blu. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del verde consente di miscelare una quantità maggiore di verde nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

   B (nella sezione RGB) Visualizza il componente di colore blu nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore verde e rosso. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del blu consente di miscelare una quantità maggiore di blu nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate i triangolini lungo il cursore del colore o fate clic all'interno del cursore del colore per regolare i colori visualizzati nello spettro dei colori.
   - Fate clic o trascinate all'interno dello spettro dei colori quadrato grande per selezionare un colore. Un marcatore circolare indica la posizione del colore nello spettro dei colori.

   Nota: *durante la regolazione del colore con il cursore del colore e lo spettro dei colori, i valori numerici cambiano a indicare il nuovo colore. Il rettangolo nell'angolo superiore destro del cursore del colore visualizza il nuovo colore; il rettangolo inferiore visualizza il colore originale.*

   - Per HSB, specificate la tonalità (H) come angolo con un valore compreso tra 0° e 360°, corrispondente alla posizione della ruota dei colori. Specificate la saturazione (S) e la luminosità (B) come percentuali (da 0 a 100).
   - Per RGB, specificate i valori dei componenti.
   - Per # immettete un valore di colore in formato esadecimale.

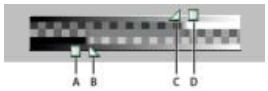
Torna all'inizio

Definire le gamme tonali di una clip

Gli effetti Correttore luma, Correttore colore RGB e Correttore colori a tre vie consentono di definire le gamme tonali per ombre, mezzitoni e luci, così da poter applicare la correzione colore a una gamma tonale specifica dell'immagine. Se utilizzata in concomitanza con i controlli Correzione colore secondari, la definizione di una gamma tonale permette di semplificare l'applicazione delle regolazioni a elementi specifici di un'immagine.

1. Selezionate la clip da correggere in un pannello Timeline e applicate uno degli effetti Correttore luma, Correttore colore RGB o Correttore colori a tre vie.
2. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Correttore luma, Correttore colore RGB o Correttore colori a tre vie.
3. (Facoltativo) Scegliete Gamma tonale dal menu Output per visualizzare una presentazione a tre toni delle aree di ombre, mezzitoni e luci dell'immagine.

   L'anteprima Gamma tonale viene aggiornata man mano che si apportano le modifiche con i controlli Definizione gamma tonale.
4. Fate clic sul triangolino per espandere il controllo Definizione gamma tonale.



Controllo Definizione gamma tonale
A. *Soglia ombra* ***B.*** *Morbidezza ombra* ***C.*** *Morbidezza luce* ***D.*** *Soglia luce*

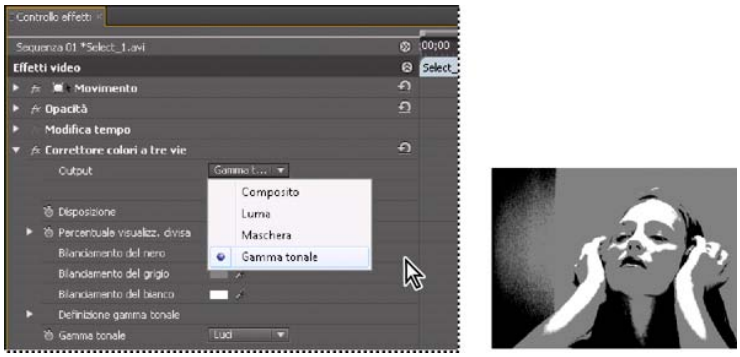
5. Trascinate i cursori Soglia ombra e Soglia luce per definire le gamme tonali relative alle ombre e alle luci.

   È consigliabile eseguire le regolazioni mentre è visualizzata la presentazione Gamma tonale a tre toni dell'immagine.
6. Trascinate i cursori Morbidezza ombra e Morbidezza luce per sfumare i bordi tra le gamme tonali.

   L'entità dell'attenuazione dipende dall'immagine e dalla modalità di applicazione della correzione colore ad essa applicata.

   Nota: *potete inoltre definire le gamme tonali cambiando i valori numerici o spostando i cursori Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce e Morbidezza luce.*

Dopo aver definito la gamma tonale nella clip, potete utilizzare il menu Gamma tonale per scegliere se applicare la correzione colore alle ombre, ai mezzitoni e alle luci oppure all'intera gamma tonale (master).



Scegliendo Gamma tonale dal menu Output, vengono visualizzate le regioni di ombra, mezzitoni e luce di un'immagine.

Torna all'inizio

Specificare un colore o una gamma di colori da correggere

La proprietà Correzione colore secondaria specifica la gamma di colori da sottoporre a correzione mediante un effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. La proprietà Correzione colore secondaria è disponibile per i seguenti effetti: Correttore luma, Curva luma, Correttore colore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie.

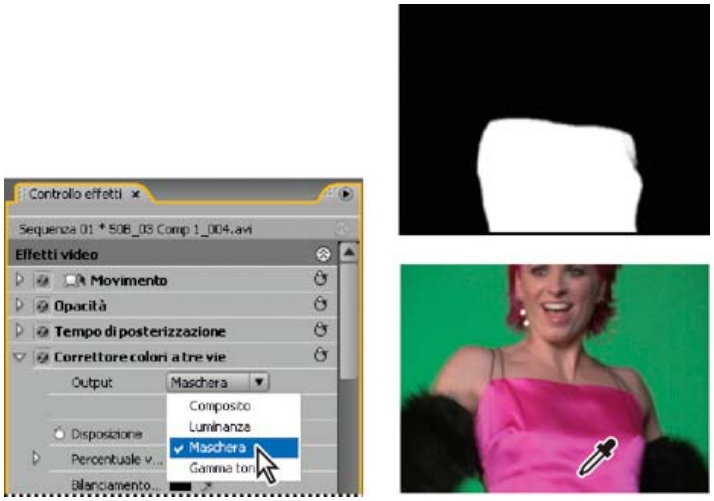
La scelta di un colore o una gamma di colori mediante la Correzione colore secondaria consente di limitare l'applicazione di un effetto di correzione colore ad aree specifiche di un'immagine. Si tratta di un'operazione simile alla selezione o mascheratura di un'immagine in Photoshop. Ad esempio, definite una gamma di colori che seleziona solo una camicia blu all'interno di un'immagine. A questo punto, potete cambiare il colore della camicia senza toccare altre aree dell'immagine.

1. Selezionate la clip da correggere in un pannello Timeline e applicate uno degli effetti Correttore luma, Curva luma, Correttore colore RGB, Curve RGB o Correttore colori a tre vie.
2. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Correttore luma, Curva luma, Correttore colore RGB, Curve RGB o Correttore colori a tre vie.
3. Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria.
4. Selezionate il contagocce e fate clic sul colore da selezionare nel monitor Programma. Per selezionare un colore potete anche fare clic su un punto qualsiasi dello spazio di lavoro oppure sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe.
5. Eseguite una delle operazioni seguenti per ampliare o restringere la gamma di colori da correggere:
   - Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla.
   - Fate clic sul triangolino per espandere il controllo Tonalità, quindi trascinate i cursori Soglia iniziale e Soglia finale per definire la gamma di colori nella quale applicare la correzione al 100%. Trascinate i cursori Morbidezza iniziale e Morbidezza finale per controllare la sfumatura, la quale stabilisce il grado di nitidezza dei bordi della gamma di colore. Potete inoltre immettere le proprietà numeriche dei valori iniziali e finali utilizzando i controlli posti sotto il controllo Tonalità.

   Nota: *la tonalità definita mediante i cursori può essere modificata trascinando le bande superiore o inferiore.*

Controllo Tonalità
A. *Morbidezza iniziale* ***B.*** *Soglia iniziale* ***C.*** *Soglia finale* ***D.*** *Morbidezza finale*

   - Utilizzate i controlli Saturazione e Luma per specificare le proprietà di saturazione e luminanza della gamma di colori da sottoporre a correzione. Questi controlli permettono regolazioni di precisione della gamma di colori.
6. (Facoltativo) Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree selezionate da correggere. Il bianco rappresenta aree che consentono una correzione al 100%, mentre il nero rappresenta aree protette (mascherate) che non subiranno la correzione. Le aree grigie consentono un'applicazione parziale della correzione colore. La visualizzazione della maschera viene aggiornata man mano che si eseguono le regolazioni utilizzando i controlli Correzione colore secondaria.



Scegliendo Maschera dal menu Output, vengono visualizzate le aree selezionate (bianche) e quelle protette (nere).

7. Utilizzate i seguenti controlli per specificare la modalità di applicazione della correzione a un colore o una gamma di colori:

   Più morbido Applica una sfocatura gaussiana all'area selezionata che è stata generata dai controlli Correzione colore secondaria. L'intervallo disponibile va da 0 a 100; è predefinito il valore 50. Questo controllo è utile per ammorbidire l'applicazione della correzione colore alle aree selezionate, affinché possano fondersi con il resto dell'immagine.

Assottigliamento bordo Assottiglia o diffonde il bordo dell'area selezionata generata mediante i controlli Correzione colore secondaria. L'intervallo disponibile va da -100 (sottile, bordi nettamente definiti) a +100 (distribuito, bordi diffusi). Il valore predefinito è 0.

8. Selezionate l'opzione Inverti colore limite per regolare tutti i colori a eccezione della gamma specificata mediante i controlli Correzione colore secondaria.

Sostituire un colore

Torna all'inizio

Se richiedete un controllo superiore a quello offerto dall'effetto Sostituisce colore, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria degli effetti Correttore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie. Questi controlli consentono di applicare le modifiche a un solo colore o una sola gamma di colori.

1. In un pannello Timeline, selezionate la clip da regolare in modo che appaia nel Monitor programma.
2. Se desiderate sostituire un colore della clip visualizzata con quello in un'altra clip dello stesso progetto, aprite la seconda clip nel monitor Sorgente.
3. Applicate l'effetto Sostituisci colore alla clip da correggere.
4. Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta relativa all'effetto Sostituisci colore.
5. Nella finestra di dialogo Impostazioni sostituzione colore spostate il puntatore sull'immagine Campione clip perché assuma la forma di un contagocce, quindi fate clic sul colore da sostituire. Potete anche fare clic sul campione del colore di destinazione e selezionate un colore dal Selettore colore di Adobe.
6. Scegliete il colore sostitutivo facendo clic sul campione del colore sostitutivo e selezionando il colore dal Selettore colore di Adobe.
7. Per estendere o ridurre la gamma del colore da sostituire, trascinate il cursore Somiglianza.
8. Selezionate l'opzione Tinte unite per sostituire il colore specificato senza preservare i livelli di grigio.

Rimuovere il colore in una clip

Torna all'inizio

Per rimuovere rapidamente un colore da una clip, applicate l'effetto Bianco e nero accedendo al raccoglitore Controllo immagine inserito nel raccoglitore Effetti video.

1. Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore.
2. Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche Applicare effetti alle clip.
3. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
4. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
5. (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per limitare le regolazioni a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, le regolazioni vengono applicate all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.
   - Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce o i cursori, oppure immettete i valori numerici. Consultate anche Specificare un colore o una gamma di colori da correggere.
6. Passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o immettete un valore inferiore a 100 per il controllo Saturazione. In alternativa, potete fare clic sul triangolino per espandere il controllo e trascinare il cursore.

Miscelare i canali di colore in una clip

Torna all'inizio

1. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Regolazioni.
2. Trascinate l'effetto Mixer canali sulla clip in un pannello Timeline.

   Nota: *se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto Mixer canali nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.*

3. Aumentate o riducete il contributo di un canale al canale di output eseguendo una delle operazioni seguenti al canale del colore sorgente:

- Passare con il puntatore del mouse su un valore sottolineato da sinistra o destra.
- Fate clic su un valore sottolineato, digitate un valore compreso tra -200% e +200% nella casella del valore, quindi premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).
- Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Mixer canali e trascinate il cursore verso sinistra o destra.

4. (Facoltativo) Trascinate il cursore, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato oppure digitate un valore per il valore costante del canale (Rosso-Costante, Verde-Costante o Blu-Costante). Questo valore aggiunge al canale di output una quantità di base di un canale.
5. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Monocromatico per creare un'immagine contenente solo valori dei grigi. Questa opzione consente di ottenere tale risultato applicando le stesse impostazioni a tutti i canali di output.

Torna all'inizio

Isolare un colore mediante Passata colore

L'effetto Passata colore consente di isolare un colore o una gamma di colori. Le regolazioni vengono effettuate in una finestra di dialogo contenente il Campione clip e il Campione output. Le proprietà dell'effetto Passata colore possono essere regolate anche nel pannello Controllo effetti.

Per correggere un solo colore o una sola gamma di colori di una clip, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria disponibili negli effetti Correzione colore.

1. Trascinate l'effetto Passata colore su una clip.
2. Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta relativa all'effetto Passata colore.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di conversione monocolore, effettuate una delle seguenti operazioni per selezionare il colore da conservare:
   - Spostate il puntatore sul Campione clip (il puntatore assume la forma di un contagocce) e fate clic per selezionare un colore.
   - Fate clic sul campione colore, scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe, quindi fate clic su OK per chiudere il selettore.

   Il colore selezionato viene mostrato nel campione finale.
4. Trascinate il cursore dell'opzione Somiglianza o immettete un valore per ampliare o restringere la gamma dei colori da conservare.
5. Per invertire l'effetto, in modo da preservare tutti i colori a eccezione di quello specificato, selezionate l'opzione Inverti.

   Per animare questo effetto, utilizzate le funzionalità relative ai fotogrammi nel pannello Controllo effetti.

Torna all'inizio

Regolare i bordi, le sfumature e la luminosità mediante i predefiniti di convoluzione

Potete controllare i piccoli dettagli di sfumatura, rilievo, nitidezza e altri effetti applicando l'effetto Convoluzione o uno dei predefiniti di convoluzione basati sull'effetto. L'effetto Convoluzione e i predefiniti basati su di esso sovrappongono una matrice di numeri a una matrice di pixel. Potete impostare i valori per ogni cella della matrice mediante i cursori nel pannello Controllo effetti e potete utilizzare i fotogrammi per cambiare i valori nel tempo. Per ottenere l'effetto desiderato, spesso è più semplice applicare uno dei predefiniti di convoluzione e modificarlo, piuttosto che applicare e modificare l'effetto Convoluzione stesso.

Nota: *i predefiniti di convoluzione si trovano nella categoria di predefiniti nel pannello Effetti, nella sottocategoria Convoluzione. I nomi dei predefiniti di questa sottocategoria iniziano tutti con "Convoluzione".*

1. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Regolazioni.
2. Trascinate l'effetto Convoluzione sulla clip in un pannello Timeline.

   Se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto Convoluzione nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto a Effetto Convoluzione per espanderlo.

   Ciascuna delle impostazioni che iniziano con la lettera "M" rappresenta una cella in una matrice 3X3. Ad esempio "M11" rappresenta la cella nella riga 1, colonna 1. "M22" rappresenta la cella al centro della matrice.
4. Fate clic su un numero di fianco a una delle impostazioni di cella.
5. Digitate un valore (tra –999 e +999) per il quale volete moltiplicare il valore di luminosità del pixel.
6. Ripetete il punto precedente per tutti i pixel da includere nell'operazione. Non occorre specificare i valori per tutte le impostazioni della cella.
7. Fate clic sul numero di fianco a Scala e digitate il valore per cui volete dividere la somma dei valori di luminosità dei pixel inclusi nel calcolo.

8. Fate clic sul numero di fianco a Scostamento e digitate il valore da aggiungere al risultato del calcolo della scala.
9. Fate clic su OK.

   L'effetto viene di volta in volta applicato a ogni pixel della clip.

Torna all'inizio

Aggiungere effetti di luce

Potete utilizzare fino a cinque luci per introdurre effetti creativi. Potete gestire le proprietà dell'illuminazione, come tipo, direzione, intensità, colore, centro ed estensione della luce. È inoltre disponibile il controllo Livello rilievo che permette di utilizzare texture o pattern di altri metraggi per creare effetti speciali, come una superficie con effetto 3D. Per un'esercitazione sull'utilizzo degli Effetti di luce e dell'effetto 3D di base, consultate Creating A Title On A Reflective Surface (Creazione di un titolo su un superficie riflettente) di Jeff Schell nel suo blog Digital Media Net.

Nota: *tutte le proprietà degli Effetti di luce possono essere animate utilizzando i fotogrammi chiave, a eccezione di Livello rilievo.*

Potete manipolare direttamente gli effetti di luce nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione accanto agli Effetti di luce nel pannello Controllo effetti per visualizzare le maniglie di regolazione e il mirino.

Effetti di luce: Immagine originale (a sinistra), con faretto (al centro) e luce Omni (a destra) applicati all'immagine)

1. Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Effetti video, quindi il raccoglitore Regolazioni, infine trascinate gli Effetti di luce sulla clip in un pannello Timeline.

   Se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare gli Effetti di luce direttamente nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.

2. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere gli Effetti di luce.
3. Fate clic sul triangolino per espandere Luce 1.
4. Scegliete un tipo di luce dal menu per specificare la sorgente luminosa:

   Nessuno Disattiva una luce.

   Sfocatura direzione La luce splende da lontano, facendo in modo che l'angolo della luce non cambi, come accade per i raggi solari.

   Omni La luce splende in tutte le direzioni proprio sopra l'immagine, creando effetto simile a quello di una lampadina su un foglio di carta.

   Faretti colorati Diffonde un raggio di luce ellittico.

5. Per specificare un colore da assegnare alla luce, eseguite una delle operazioni seguenti:
   - Fate clic sul campione colore, selezionate un colore scegliendolo dal Selettore colore di Adobe e fate clic su OK.
   - Fate clic sull'icona del contagocce, quindi clic su un punto qualsiasi del desktop del computer per selezionare un colore.
6. (Facoltativo) Fate clic sull'icona Trasformazione per visualizzare le maniglia della luce e il mirino nel monitor Programma. Potete manipolare direttamente posizione, scala e rotazione di una luce trascinandone le maniglie e il mirino.

   Nota: *se sono presenti più luci, nel monitor Programma è presente un mirino per ciascuna. Facendo clic sul mirino, vengono visualizzate le maniglie per la luce specifica.*

7. Nel pannello Controllo effetti utilizzate i seguenti controlli per impostare le proprietà delle singole sorgenti luminose:

   Centro Sposta la luce basandosi sui valori delle coordinate X e Y relative al centro della luce. La luce può essere posizionata anche trascinando il mirino all'interno del monitor Programma.

   Raggio principale Regola la lunghezza di una luce Omni o un Faretto. Potete anche trascinare una delle maniglie del monitor Programma.

   Raggio proiettato Regola la vicinanza della sorgente della Luce direzionale al mirino. Il valore 0 posiziona la luce nel mirino e inonda l'immagine di luce. Il valore 100 sposta la sorgente luminosa lontano dal mirino, riducendo la luce sull'immagine. Nel monitor Programma potete inoltre trascinare il punto della sorgente luminosa per regolarne la distanza rispetto al mirino.

Raggio minore Regola l'ampiezza di un Faretto. Quando la luce assume la forma di un cerchio, l'aumento del Raggio minore fa aumentare anche il Raggio principale. Per regolare questa proprietà potete anche trascinare una delle maniglie del monitor Programma.

Angolo Cambia la direzione di una Luce direzionale o un Faretto. Regolate questo controllo specificando un valore in gradi. In alternativa, potete spostare il puntatore fuori da una maniglia nel monitor Programma fino a quando assume la forma di una doppia freccia ricurva, quindi trascinate per ruotare la luce.

Intensità Controlla quando intensa è la luce.

Punto luce Regola le dimensioni dell'area più luminosa del Faretto.

Nota: *il tipo di luce stabilisce quali proprietà degli Effetti di luce sono disponibili. Accertatevi di fare clic sull'icona Trasformazione per visualizzare le maniglia della luce e il mirino nel monitor Programma.*

8. Utilizzate i seguenti controlli per impostare le proprietà degli Effetti di luce:

   Colore luce ambiente Specifica il colore della luce ambiente.

   Intensità ambiente Diffonde la luce come se questa fosse associata a un'altra luce in una stanza, ad esempio i raggi solari o una luce fluorescente. Scegliete il valore 100 per utilizzare solo la sorgente luminosa oppure il valore –100 per eliminare la sorgente luminosa. Per cambiare il colore della luce ambiente, fate clic sulla casella del colore e utilizzate il selettore visualizzato.

   Superficie Stabilisce l'entità del riflesso della luce sulla superficie, come l'effetto prodotto su un foglio di carta fotografica, da -100 (bassa riflettenza) a 100 (alta riflettenza).

   Materiale superficie Stabilisce quale elemento è più riflettente: la luce o l'oggetto sulla quale essa si diffonde. Il valore di -100 riflette il colore della luce, il valore di 100 riflette il colore dell'oggetto.

   Esposizione Aumenta (valori positivi) o riduce (valori negativi) la luminosità della luce. Il valore 0 rappresenta la luminosità predefinita della luce.
9. (Facoltativo) Ripetete i punti da 3 a 7 per aggiungere altre luci (Luce 2 - Luce 5).
10. (Facoltativo) Se avete aggiunto una clip in cui utilizzare un livello di rilievo (texture Effetti di luce), scegliete la traccia che contiene la clip con il livello di rilievo dal menu Livello rilievo. Utilizzate i controlli per regolare le proprietà del livello di rilievo.

Torna all'inizio

Applicare texture Effetti di luce

I livelli di rilievo degli Effetti di luce consentono di utilizzare il pattern o la texture di una clip per controllare il modo in cui la luce si riflette su un'immagine. L'uso di una clip con texture come carta o acqua consente di creare un effetto di luce 3D.

1. Aggiungete la clip da utilizzare come livello di rilievo (texture) a una traccia separata della sequenza.
2. Fate clic sull'icona Attiva/disattiva l'output per nascondere la traccia contenente la clip con il livello di rilievo.
3. Aggiungete gli Effetti di luce a una clip nella stessa sequenza.
4. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere gli Effetti di luce.
5. (Facoltativo) Fate clic sul triangolino della Luce 1 per regolare le proprietà della luce.
6. Scegliete la traccia video contenente il livello di rilievo dal menu Livello rilievo.
7. Dal menu Canale rilievo, specificate se utilizzare il canale rosso, verde, blu o alfa della clip per creare la texture degli effetti di luce.
8. Selezionate l'opzione Bianco in alto per far risaltare le parti bianche del canale sulla superficie. Deselezionate questa opzione per far risaltare le parti scure.
9. Passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato per specificare il valore per Altezza rilievo da piatto (0) a montagnoso (100).

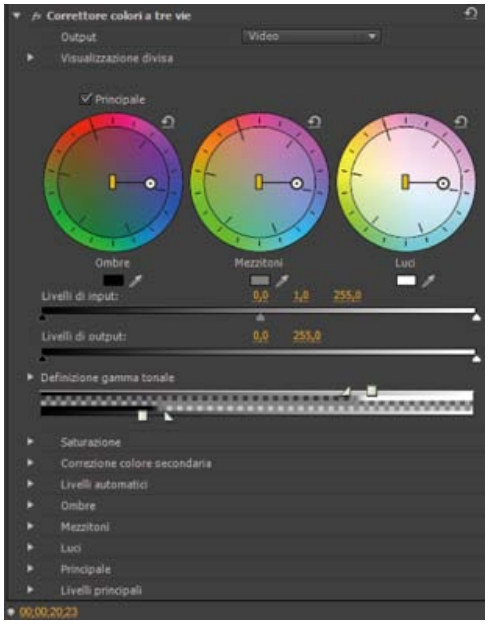
- Effetto Correttore colori rapido
- Correggere facilmente il colore del video
- Effetto Correttore luma
- Effetto Curva luma
- Effetto Correttore Colore RGB
- Effetto Curve RGB
- Effetto Correttore colori a tre vie
- Effetto Limitatore video
- Vettorscopio

- Video su Montaggio e correzione colore
- Effetto Sostituisci colore (solo Windows)
- Effetto Mixer canali
- Effetto Passata colore (solo Windows)
- Effetto Convoluzione
- Regolare posizione, scala e rotazione
- Creating a Title on a Reflective Surface

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

Effetto Correttore colori a tre vie (CS6)

L'effetto Correttore colori a tre vie è stato rinnovato per rendere più accessibili le funzioni di utilizzo più comune e per semplificare i flussi di lavoro esistenti.



Correttore colori a tre vie in CS6

Menu Output Il menu Output ha due opzioni, Video e Luma. L'opzione Composito è stata rinominata Video.

Visualizzazione divisa Per impostazione predefinita, la visualizzazione divisa è inizialmente ridotta.

Ruota dei colori Principale L'opzione Principale sostituisce la ruota dei colori Principale. Quando questa opzione è selezionata, tutte e tre le ruote dei colori si comportano come ruota dei colori composita. Una modifica apportata a una delle ruote viene applicata anche alle altre.

Ruote dei colori Ombre, Mezzitoni e Luci Alle ruote dei colori di Ombre, Mezzitoni e Luci sono associati dei selettori colore. Per impostare le proprietà come valori numerici, scorrete verso il basso fino alle relative opzioni. Potete espandere tutte e tre le opzioni per impostarne o visualizzarne le proprietà.

Livello di input, Livello di output e Correzione colore secondaria Le opzioni Livello di input, Livello di output e Correzione colore secondaria sono state spostate in alto per una migliore accessibilità.

Correzione colore secondaria Questa opzione è stata spostata in alto per una migliore accessibilità.

- L'opzione Maschera, precedentemente presente nel menu Output, è ora disponibile come Mostra maschera in Correzione colore secondaria.
- Il menu Inverti sostituisce l'opzione Inverti colore limite in Correzione colore secondaria. Le opzioni disponibili nel menu sono Nessuno, Inverti colore limite e Inverti maschera.
- Le modifiche apportate ai comandi di Correzione colore secondaria vengono applicate anche agli altri effetti che utilizzano la correzione colore secondaria. Questi effetti includono Curva luma, Correttore luma e Curva RGB.

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetto Riparazione scansione lineare (CS6)

Un problema comune delle fotocamere DSLR e altre videocamere basate su sensore CMOS è dovuto a un ritardo tra le linee di scansione del video. A causa del ritardo tra le scansioni, non tutte le parti dell'immagine vengono registrate esattamente nello stesso momento, provocando distorsioni della scansione lineare. Queste distorsioni possono verificarsi quando la videocamera o il soggetto è in movimento.

In Premiere Pro CS6, l'effetto Riparazione scansione lineare può essere utilizzato per rimuovere questi effetti di distorsione.

Dopo aver applicato l'effetto, sono disponibili le proprietà seguenti:

Frequenza scansione lineare: specifica la percentuale della frequenza fotogrammi che corrisponde al tempo di scansione. Per le fotocamere DSLR questo valore è in genere compreso tra il 50% e il 70% mentre per l'iPhone è vicino al 100%. Regolate l'opzione Frequenza scansione lineare fino a rendere verticali le linee distorte.

Direzione scansione: specifica la direzione in cui avviene la scansione lineare. La maggior parte delle videocamere esegue la scansione del sensore dall'alto in basso. Con uno smartphone, potete utilizzare una videocamera capovolta o ruotata, il che richiede una direzione di scansione diversa.

Sezione **Avanzate**:

> **Metodo**: indica se per generare i fotogrammi non distorti verrà usata l'analisi del flusso ottico e la ritemporizzazione del movimento pixel (Movimento pixel), oppure un metodo di tracciamento di punti sparsi e alterazione (Altera).
>
> **Analisi dettagliata**: esegue un'analisi più dettagliata dei punti nell'alterazione. Disponibile per il metodo Altera.

Dettagli movimento pixel: specifica il livello di dettaglio applicato al calcolo dei campi vettoriali di flusso ottico. Disponibile per il metodo Movimento pixel.

Nota: *sebbene anche l'effetto Stabilizzatore alterazione includa un effetto di correzione della scansione lineare, la versione indipendente dispone di controlli maggiori. Inoltre in alcuni casi può essere necessario correggere un problema di scansione lineare, senza però stabilizzare la ripresa.*

Con questo video di Todd Kopriva e video2brain potete scoprire quanto sia semplice correggere artefatti di scansione lineare, spesso presenti nelle riprese da DSLR e da telefoni cellulari, grazia al nuovo effetto Riparazione scansione lineare.

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Stabilizzare le riprese mosse con l’effetto Stabilizzatore alterazione (CS6)

Stabilizzare le riprese mosse con l’effetto Stabilizzatore alterazione
Impostazioni di Stabilizzatore alterazione

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.

Per informazioni su Stabilizzatore alterazione e gli effetti sulla memoria e l'archiviazione, vedete questo articolo di blog.

Stabilizzare le riprese mosse con l’effetto Stabilizzatore alterazione

Torna all’inizio

Per stabilizzare le riprese mosse con l’effetto Stabilizzatore alterazione, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate la clip da stabilizzare.
2. Nel pannello Effetti, scegliete Distorsione > Stabilizzatore alterazione, quindi applicate gli effetti facendo doppio clic o trascinando l’effetto sulla clip nella timeline o nel pannello Controllo effetti.

   Non appena l’effetto viene aggiunto, viene avviata in background l’analisi della clip. Nel pannello Progetto 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.

Impostazioni di Stabilizzatore alterazione

Torna all’inizio

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 effetti applicati direttamente alla stessa clip.*

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 stabilizzazione si basa solo sui dati di posizione e rappresenta il metodo più basilare di stabilizzazione del metraggio.
- P**osizione, Scala e 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 stabilizzazione 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):** 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.*

Esercitazione video: l'effetto Stabilizzatore alterazione in Premiere Pro CS6

In questa esercitazione video su reTooled.net viene illustrato come stabilizzare metraggi mossi effettuati a mano con l'effetto Stabilizzatore alterazione… Ulteriori informazioni

http://www.retooled.net/?p=320

di reTooled.com
http://www.retooled.com

reTooled.net offre esercitazioni per strumenti innovativi per l'editing e il design compositing con l'obiettivo di sfruttare al massimo le applicazioni desktop standard e ottimizzare le attività di ogni giorno.

Contribuite anche voi con le vostre conoscenze in Adobe Community Help

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Sezione di riferimento su effetti e transizioni audio

Elenco di effetti e transizioni audio
Effetti audio
Transizioni audio a dissolvenza incrociata

Per gli effetti video, consultate Sezione di riferimento su effetti e transizioni video.

Elenco di effetti e transizioni audio

Torna all'inizio

Effetti audio

-
-
-

Effetto Filtro passa-banda

L'effetto Filtro passa-banda rimuove le frequenze esterne all'intervallo specificato, detto anche banda di frequenze. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Centro Indica la frequenza al centro dell'intervallo specificato.

Q Indica l'ampiezza della banda di frequenze da conservare. Le impostazioni basse generano una banda di frequenze ampia mentre le impostazioni elevate generano una banda di frequenze ristretta.

Effetto Bassi

L'effetto Bassi consente di aumentare o ridurre le frequenze basse (minori o uguali a 200 Hz). Incrementa specifica di quanti decibel occorre incrementare le basse frequenze. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto Volume canale

L'effetto Volume canale consente di controllare in modo indipendente il volume di ogni canale in una clip o traccia stereo o 5.1. Il livello di ogni canale è misurato in decibel.

Effetto Chorus

L'effetto Coro simula diverse voci sovrapposte o il suono di strumenti suonati contemporaneamente mediante l'aggiunta di più ritardi di breve durata con una piccola quantità di feedback. Ne deriva un suono particolarmente ricco. Potete usare l'effetto Coro per potenziare una traccia vocale o aggiungere spaziosità stereo a un audio mono. Potete usarlo anche per creare effetti speciali particolari.

Premiere Pro realizza gli effetti coro mediante un metodo di simulazione diretta, in cui ogni voce (o livello) viene resa distinta dall'originale variandone leggermente temporizzazione, intonazione e vibrato. L'impostazione Feedback aggiunge ulteriori dettagli al risultato.

Per ottenere risultati ottimali con file mono, convertiteli in stereo prima di applicare l'effetto Coro.

Bypass Opzione che specifica se applicare o ignorare l'effetto Coro.

Configurazione personalizzata Apre un pannello di controllo stile mixer che controlla le proprietà mediante manopole.

Singoli parametri Apre un insieme di controlli di parametri per l'effetto Coro.

> **Tipo LFO** Specifica il tipo di onda dell'oscillatore a bassa frequenza: sinusoidale, rettangolare o triangolare.
>
> **Frequenza** Determina la frequenza massima alla quale si verificano modifiche nell'ampiezza. Nel caso di valori molto bassi, la voce risultante presenta una sonorità variabile simile a quella di un cantante che non riesca a mantenere costante il flusso di aria emesso. Nel caso di impostazioni molto alte, il risultato può essere tremolante e innaturale.
>
> *Impostazioni molto elevate possono produrre effetti speciali interessanti (come nel predefinito Another Dimension).*
>
> **Profondità** Determina la variazione massima dell'ampiezza. Ad esempio, potete modificare l'ampiezza di una voce del coro in modo che sia più forte o più debole di 5 dB rispetto all'originale. Utilizzando impostazioni molto basse (inferiori a 1 dB) la profondità può essere impercettibile, a meno che il parametro Frequenza modulazione sia impostato su valori molto alti. Utilizzando invece impostazioni molto alte il suono può essere riprodotto in modo intermittente, creando una sorta di cinguettio sgradevole. I vibrati naturali si verificano tra 2 e 5 dB circa. Osservate che questa impostazione corrisponde al valore massimo e che il volume del vibrato potrebbe non diminuire come previsto dall'impostazione. Questa imitazione è intenzionale, poiché produce un suono più naturale.
>
> **Mix** Determina il rapporto del segnale audio non elaborato e degli effetti. Un'impostazione pari al 100% corrisponde a un rapporto di 1/1 mentre l'impostazione 0 prevede che il segnale effetto venga ignorato.
>
> **Ritorno** Riaggiunge una percentuale di voci elaborata all'input dell'effetto. Feedback può aggiungere alle forme d'onda l'effetto di un'eco aggiuntiva o di un riverbero. Un feedback limitato (inferiore al 10%) può conferire ulteriore ricchezza, a seconda delle impostazioni del ritardo e del vibrato. Le impostazioni più alte generano un feedback più tradizionale, un fischio forte che può raggiungere un volume talmente elevato da tagliare il segnale. Talvolta, il taglio del segnale è un effetto desiderato, come nel predefinito Dischi volanti che genera suoni simili a quelli prodotti da ipotetici UFO che sfrecciano attorno alla testa dell'ascoltatore.
>
> **Ritardo** Specifica la quantità massima di ritardo consentita. Un aspetto importante dell'uso dell'effetto coro riguarda l'introduzione di brevi ritardi (spesso compresi tra 15 e 35 millisecondi) la cui durata varia nel tempo. Se il valore impostato è molto piccolo, tutte le voci si fondono nell'originale e può verificarsi un effetto di flanging innaturale. Se il valore impostato è troppo alto può prodursi un effetto simile a un cinguettio, come se un lettore di audiocassette "mangiasse" il nastro.

Effetto DeClicker

L'effetto DeClicker serve per rimuovere i clic indesiderati dal segnale audio. Spesso, vengono inseriti clic a causa di giunzioni errate sui montaggi oppure in seguito a montaggi digitali errati dell'audio. Questo effetto è spesso utile per eliminare i leggeri disturbi che si generano quando si colpisce il microfono.

Nel pannello Controllo effetti, la sezione Configurazione personalizzata per questo effetto contiene i monitor Input e Output. Il primo mostra il segnale di input con i clic rilevati, mentre il secondo mostra il segnale di output senza i clic.

Soglia Determina la soglia per il rilevamento e, di conseguenza, la quantità di segnale interessata. Questo controllo va da 0 a 100%.

DePlop Determina la quantità di riduzione dei clic a bassa frequenza. A volte, questi assomigliano più a pop che a clic. Questo controllo va da 0 a 100%.

DeCrackler, effetto

L'effetto DeCrackler (Riduzione crepitii) rimuove i crepitii da varie origini audio, come le colonne sonore di filmati a 16 e 35 mm o le registrazioni su vinile. Questo effetto può, inoltre, ridurre i crackle causati da pioggia battente, cavi audio malfunzionanti, dispositivi elettrici posizionati vicino a cavi del microfono e rumori dei vestiti sui microfoni a clip.

Nel pannello Controllo effetti, la sezione Configurazione personalizzata per questo effetto contiene i monitor Crackle rilevati e Output. Il primo mostra il segnale di input con i crackle rilevati, mentre il secondo mostra il segnale di output con i crackle rimossi.

Soglia Determina il livello di rilevamento dei crackle. Questo controllo va da 0 a 100%.

Riduzione Determina la quantità di riduzione dei crackle. Questo controllo va da 0 a 100%.

Controllo dell'efficienza Indica l'efficienza dell'effetto DeCrackler. Ruotate il controllo Soglia per ottenere il valore massimo. Occorre ricordare che il livello massimo si raggiunge anche quando la soglia è molto bassa, al punto che il segnale audio di base potrebbe venire danneggiato.

Audition Questo controllo, se selezionato, consente di ascoltare solo i suoni che verranno eliminati. Se si possono ascoltare i contenuti effettivi del segnale, vuol dire che la soglia è impostata su un valore troppo basso. Se non la regolate, il segnale audio potrebbe venire danneggiato.

Effetto Riduzione sibilanti

L'effetto DeEsser (Riduzione sibilanti) rimuove i suoni sibilanti ad alta frequenza, che spesso vengono creati quando una voce maschile o femminile pronuncia le lettere "s" e "t". Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Guadagno Specifica l'entità della riduzione da applicare ai suoni sibilanti. Il fattore di riduzione è espresso in decibel.

Maschile e Femminile Indica se la voce è maschile o femminile. Questa opzione consente all'effetto di adattarsi alla differenza tonale che distingue i due sessi.

Effetto Riduzione ronzii

L'effetto DeHummer (Riduzione ronzii) rimuove dall'audio i ronzii indesiderati con una frequenza di 50/60 Hz. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Riduzione Indica il fattore di riduzione da applicare al ronzio. I valori elevati potrebbero tagliare anche informazioni audio necessarie alla riproduzione delle tonalità basse.

Frequenza Specifica la frequenza centrale del ronzio. In genere, corrisponde a 50 Hz in Europa e in Giappone, a 60 Hz negli USA e in Canada. Spesso la frequenza del ronzio non è un valore costante, ma variabile di +/– 5 Hz. Fate clic su 50 Hz o 60 Hz per impostare la rispettiva frequenza.

Filtro Specifica il numero di filtri da usare per rimuovere il ronzio. Oltre alle frequenze fondamentali di 50 e 60 Hz, un ronzio potrebbe anche contenere armoniche con frequenze che sono multipli della frequenza fondamentale (100/110 Hz, 150/160 Hz e così via). A valori più elevati corrisponde un uso più intensivo della CPU. L'impostazione di questo valore determina il numero di frequenze armoniche da filtrare. Ad esempio, se scegliete 60 Hz come valore della frequenza e 4 come valore del filtro, l'effetto Riduzione ronzii filtra la frequenza di 60 Hz insieme a tre armoniche (120 Hz, 240 Hz e 480 Hz), per un totale di 4 frequenze filtrate. A valori più elevati corrisponde un maggior dispendio di risorse per il processore.

Effetto Ritardo

L'effetto Ritardo aggiunge al sonoro della clip audio un'eco, riprodotta dopo l'intervallo di tempo indicato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Ritardo Indica l'intervallo di tempo prima dell'inizio dell'eco. Il valore massimo è 2 secondi.

Ritorno Specifica una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più eco a calare.

Mix Controlla la portata dell'eco.

Effetto Riduzione disturbo

L'effetto Riduzione disturbo rileva automaticamente il rumore del nastro e lo rimuove. Usate questo effetto per rimuovere i disturbi dalle registrazioni effettuate con dispositivi analogici, come i registratori magnetici a nastro. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Rumore di fondo Specifica il livello (in decibel) del rumore di fondo durante la riproduzione della clip.

Fissa Blocca la misurazione del rumore di fondo sul valore corrente. Usate questo controllo per definire il rumore di fondo di una clip.

Riduzione Specifica il livello di rumore da rimuovere entro l'intervallo compreso tra -20 e 0 dB.

Scostamento Imposta un valore di scostamento tra il rumore di fondo rilevato automaticamente e il valore definito dall'utente. Questo valore può variare tra -10 e +10 dB. Lo scostamento consente un ulteriore controllo quando l'impostazione automatica non è sufficiente.

Effetto Dinamica

L'effetto Dinamica fornisce una serie di controlli che possono essere combinati o usati in modo indipendente per regolare l'audio. Potete usare i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Controllo gate automatico Taglia un segnale quando il livello scende sotto la soglia specificata. Usate questo controllo per rimuovere segnali di fondo indesiderati dalle registrazioni, come i rumori di sottofondo in un doppiaggio. Impostate il gate in modo da interrompere la registrazione ogni volta che il narratore smette di parlare, rimuovendo in questo modo tutti gli altri suoni. I colori del display LED indicano la modalità del gate: aperto (verde), attacco o rilascio (giallo) e chiuso (rosso). Per il gate sono disponibili i seguenti controlli:

> **Soglia** Specifica il livello (compreso tra -60 e 0 dB) che il segnale in ingresso deve superare perché il gate si apra. Se il livello del segnale scende sotto questo valore, il gate si chiude e il segnale in ingresso diventa muto.

Attacco Specifica il tempo impiegato dal gate per aprirsi quando il livello del segnale supera la soglia.

Rilascio Imposta il tempo (tra 50 e 500 millisecondi) impiegato dal gate per chiudersi dopo che il livello del segnale è sceso sotto la soglia.

Blocco Specifica il tempo (tra 0,1 e 1000 millisecondi) in cui il gate deve rimanere aperto dopo che il livello è sceso sotto la soglia.

Compressore Equilibra la gamma dinamica e crea un livello uniforme per tutta la durata della clip, aumentando il livello dei suoni lievi e riducendo quello dei suoni forti. Per il compressore sono disponibili i seguenti controlli:

Soglia Imposta il livello (tra -60 e 0 dB) che il segnale deve superare perché sia attivata la compressione. I livelli che sono sotto la soglia restano inalterati.

Rapporto Imposta il rapporto in base al quale viene applicata la compressione. Il valore massimo è 8:1. Se ad esempio il rapporto è di 5:1 e il livello in ingresso cresce di 5 dB, l'output cresce solo di 1 dB.

Attacco Imposta il tempo (tra 0,1 e 100 millisecondi) impiegato dal compressore per rispondere a un segnale che supera la soglia.

Rilascio Specifica il tempo (tra 10 e 500 millisecondi) impiegato dal guadagno per tornare al livello di partenza quando il segnale scende sotto la soglia.

Automatica Calcola il tempo di rilascio in base al segnale in ingresso.

MakeUp Regola il livello in output del compressore (tra -6 e 0 dB) allo scopo di compensare le perdite di guadagno dovute alla compressione.

Expander Riduce tutti i segnali sotto la soglia specificata sulla base del rapporto impostato. L'effetto è simile a quello del controllo gate, anche se consente regolazioni più accurate. Per Expander sono disponibili i seguenti controlli:

Soglia Specifica il livello in cui il segnale deve rientrare perché l'expander venga attivato. I livelli che sono oltre la soglia restano inalterati.

Rapporto Imposta la frequenza a cui i segnali vengono espansi. Il valore massimo è 5:1. Se ad esempio il rapporto è di 5:1, una crescita del livello di 1 dB viene espansa di 5 dB. Ne risulta una riduzione molto più rapida del segnale.

Limiter Riduce la necessità di tagli nelle clip audio contenenti picchi nei segnali. Ad esempio, escludendo i picchi che superano 0 dB in un file audio, il livello sonoro globale non deve essere ridotto sotto 0 dB per evitare i tagli. Per il limiter sono disponibili i seguenti controlli:

Soglia Specifica il livello massimo del segnale, tra -12 e 0 dB. Tutti i segnali che superano la soglia sono ridotti allo stesso livello della soglia.

Rilascio Specifica il tempo (tra 10 e 500 millisecondi) richiesto dal guadagno per tornare al livello normale dopo un taglio.

SoftClip Riduce i tagli in modo simile al limiter ma senza usare limiti forzati. Questo controllo aggiunge un margine ad alcuni segnali in modo che possono così essere meglio definiti durante un mixaggio globale.

EQ, effetto

L'effetto EQ agisce come un equalizzatore parametrico, controlla frequenza, larghezza di banda e livello tramite bande multiple. Questo effetto include tre bande medie completamente parametriche, una banda per gli alti e una banda per i bassi. Per impostazione predefinita le bande per alti e bassi sono filtri di tipo shelving. Il guadagno è invece costante per tutte le frequenze. Il controllo Taglia alterna le bande di alti e bassi tra le modalità shelving e cutoff. Il guadagno è fisso a -12 dB per ottava ed è disattivato nella modalità cutoff.

Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. In Configurazione personalizzata potete controllare le proprietà delle bande filtro nella finestra Frequenza trascinandone le maniglie. Ogni banda ha un controllo per la frequenza e uno per il guadagno. Le bande medie hanno due controlli aggiuntivi per regolare il fattore Q. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Frequenza Specifica il valore di cui aumentare o diminuire la banda (compreso tra 20 e 20.000 Hz).

Guadagno Specifica il valore di cui aumentare o diminuire la banda (compreso tra -20 e 20 dB).

Taglia Alterna la funzione del filtro tra shelving e cutoff.

Q Specifica l'ampiezza di banda di ogni filtro (tra 0,05 e 5,0 ottave).

Output Specifica il valore di guadagno che deve compensare gli aumenti o le riduzioni delle bande di frequenza nel guadagno di output dell'equalizzatore.

Effetti Riempi a sinistra e Riempi a destra

L'effetto Riempi a sinistra duplica le informazioni del canale sinistro della clip audio e le sposta nel canale destro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale destro della clip. L'effetto Riempi a destra duplica le informazioni del canale destro e le sposta nel canale sinistro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale sinistro della clip. Si applica solo alle clip stereo.

Considerate Riempi a sinistra come "riempi dalla sinistra" e Riempi a destra come "riempi dalla destra".

Effetto Flanger

Il flanging è un effetto audio derivante dall'applicazione al segnale originale di un breve ritardo variabile in proporzioni pressappoco uguali. Veniva ottenuto in origine attraverso l'invio di un segnale audio identico a due registratori su nastro a bobine e l'uso della funzione di flanging su una bobina in modo da rallentarla. Unendo le due registrazioni risultanti si otteneva un effetto sfasato di ritardo tipico della musica psichedelica degli anni '60 e '70. L'effetto Flanger consente di ottenere un risultato simile ritardando e sfasando leggermente un segnale a intervalli specifici o casuali.

Tipo OBF Specifica il tipo di onda dell'oscillatore a bassa frequenza: Sinusoidale, rettangolare o triangolare).

Frequenza Specifica la velocità dell'oscillatore a bassa frequenza.

Profondità Determina il livello di guadagno della forma d'onda di modulazione, controllando in tal modo la profondità dell'effetto.

Mix Regola il mix del segnale originale (Sorgente) e del segnale a cui è stato applicato il flanging (Elaborato). Per ottenere la cancellazione e il rinforzo tipici dell'effetto flanging dovete utilizzare una parte di entrambi i segnali. Se il parametro Originale è impostato su 100% non avviene alcun flanging. Se il parametro Ritardato è impostato su 100% il risultato è un suono tremolante, simile a quello prodotto da un lettore di cassette guasto.

Ritorno Determina la percentuale del segnale a cui è stato applicato il flanging che viene immessa nuovamente nel flanger. In assenza di feedback, l'effetto utilizza solo il segnale originale. Aggiungendo il feedback, l'effetto usa una percentuale del segnale modificato proveniente da un punto precedente al punto di riproduzione corrente.

Ritardo Imposta il punto in millisecondi, dopo il segnale originale, dove inizia il flanging. L'effetto flanging viene ottenuto passando ciclicamente nel tempo dall'impostazione iniziale del ritardo a quella finale.

Effetti Filtro passa-alto e Filtro passa-basso

L'effetto Passa alto rimuove le frequenze sotto la frequenza limite specificata. L'effetto Passa basso elimina le frequenze sopra la frequenza limite specificata. Gli effetti Passa alto e Passa basso sono disponibili per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto audio Inverti

L'effetto audio Inverti inverte la fase di tutti i canali. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto Compressore multibanda

Questo effetto è un compressore a tre bande dotato di controlli per ciascuna banda. Usatelo invece del compressore dell'effetto Dinamica quando occorre un compressore sonoro più delicato.

Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Configurazione personalizzata mostra le tre bande (bassi, medi, alti) nella finestra Frequenza. Per regolare il guadagno di ogni banda, regolate le maniglie del guadagno di makeup e dell'intervallo delle frequenze. Le maniglie nella parte centrale determinano la frequenza di crossover delle bande. Trascinate le maniglie per regolare la frequenza corrispondente. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Solo Riproduce solo la banda attiva.

MakeUp Regola i livelli, in decibel.

Seleziona banda Seleziona una banda. Nel controllo grafico fate clic su una banda per selezionarla.

Frequenza crossover Aumenta l'intervallo delle frequenze per la banda selezionata.

Output Specifica la regolazione del guadagno di output per compensare la riduzione o l'aumento di guadagno dovuto alla compressione. Ciò consente di mantenere la combinazione delle singole impostazioni di guadagno.

Per ogni banda usate i seguenti controlli:

Soglia 1-3 Specifica il livello (compreso tra -60 e 0 dB) che il segnale in ingresso deve superare affinché venga attivata la compressione.

Rapporto 1-3 Specifica il rapporto di compressione. Il valore massimo è 8:1.

Attacco 1-3 Specifica il tempo (compreso tra 0,1 e 10 millisecondi) impiegato dal compressore per rispondere a un segnale che supera la soglia.

Rilascio 1-3 Specifica il tempo richiesto dal guadagno per tornare al livello di partenza quando il segnale scende sotto la soglia.

Effetto Ritardo multitap

L'effetto Ritardo multitap può aggiungere fino a quattro echi all'audio originale della clip. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Ritardo 1-4 Specifica l'intervallo di tempo che intercorre tra la riproduzione dell'audio originale e la relativa eco. Il valore massimo è 2 secondi.

Feedback 1-4 Specifica una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più echi a calare.

Livello 1-4 Controlla il volume di ogni eco.

Mix Controlla la portata dell'eco ritardata e dell'eco non ritardata.

Effetto Arresta-banda

Il filtro arresta-banda rimuove le frequenze vicine al centro specificato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Centro Specifica la frequenza da rimuovere. Per eliminare il ronzio della rete elettrica, specificate un valore corrispondente alla frequenza della rete elettrica usata nel luogo in cui è stata registrata la clip. In Nord America e in Giappone, ad esempio, specificate 60 Hz, mentre in molte altre nazioni dovete specificare 50 Hz.

Q Specifica l'intervallo di frequenze interessate. Se si imposta un valore basso si riduce la banda; con un valore alto la banda diventa più ampia.

Effetto Equalizzatore parametrico

L'effetto Equalizzatore parametrico aumenta o riduce le frequenze prossime alla frequenza del centro specificato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Centro Indica la frequenza al centro dell'intervallo specificato.

Q Specifica l'intervallo di frequenze interessate. Se si imposta un valore basso si riduce la banda; con un valore alto la banda diventa più ampia. Il fattore per il quale vengono moltiplicate le frequenze è espresso in decibel nella proprietà Incrementa. Il controllo Incrementa indica di quanto regolare l'ampiezza espressa in decibel.

Incrementa Specifica il valore di cui aumentare o ridurre l'intervallo di frequenze (compreso tra -24 e +24 dB).

Questa esercitazione video di Andrew Devis spiega come migliorare l'audio con Equalizzatore parametrico in Adobe Premiere Pro e Audition CS5.5.

Effetto Phaser

L'effetto Phaser prende una parte del segnale in entrata, ne cambia la fase in base a un certo livello e lo mixa di nuovo nel segnale originale. Si verifica, pertanto, una cancellazione parziale dello spettro delle frequenze, con un suono molto caratteristico, usato spesso come effetto per chitarra nella musica funky.

Tipo LFO (Low Frequency Oscillator) Selezionate Sinusoidale, Rettangolare o Triangolare per stabilire la forma d'onda dell'oscillatore a bassa frequenza usato per modulare il cambio di fase.

Frequenza Determina la velocità dell'oscillatore a bassa frequenza. Questo valore va da 0 a 10.

Profondità Determina il livello di guadagno della forma d'onda di modulazione, controllando in tal modo la profondità dell'effetto. Questo valore va da 0 a 100%.

Ritardo Per ottenere una grande varietà di effetti, il segnale con fase modificata verrà ritardato rispetto al segnale originale. La proprietà Ritardo imposta il tempo di ritardo. Questo valore va da 0,1 a 4,0 ms.

Ritorno Determina la quantità di segnale con fase modificata che verrà mixata nel segnale di input. Se usate valori negativi, la fase verrà invertita di nuovo di 180 gradi. Questo valore va da -50 a 50.

Mix Determina il rapporto del segnale audio non elaborato e degli effetti. Un'impostazione pari al 100% corrisponde a un rapporto di 1/1 mentre l'impostazione 0 prevede che il segnale effetto venga ignorato. Questo valore va da 0 a 100%.

Effetto Variazione tonalità

Regola l'altezza del segnale in ingresso. Usate questo effetto per dare profondità alle voci acute e viceversa. Potete usare le varie proprietà usando i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificando i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Pitch Specifica la variazione tonale per incrementi di semitoni. L'intervallo regolabile è compreso tra -12 e +12 semitoni.

Ottimizzazione Consente di eseguire la regolazione fine della griglia dei semitoni della proprietà relativo all'intonazione.

Preserva formanti Impedisce la modifica delle formanti nella clip audio. Usate questo controllo, ad esempio, quando aumentate il tono di una voce acuta per evitare di creare l'effetto "cartoni animati".

Effetto Riverbero

Aggiunge atmosfera e calore alla clip audio simulando l'effetto del suono riprodotto all'interno di una stanza. Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Ritardo iniziale Indica l'intervallo di tempo tra il segnale e il riverbero. Questa impostazione è correlata alla distanza percorsa dal suono in un ambiente reale per rimbalzare sulle pareti e tornare indietro all'ascoltatore.

Assorbimento Indica il valore percentuale del suono assorbito.

Dimensioni Indica le dimensioni del locale come valore percentuale.

Densità Specifica la densità della "coda" del riverbero. Il valore Dimensione determina l'intervallo in cui potete impostare Densità.

Assorbimento basso Specifica un fattore di attenuazione per le frequenze basse (in decibel). L'attenuazione delle frequenze basse evita che il riverbero risulti rimbombante o confuso.

Assorbimento alto Specifica il fattore di attenuazione delle frequenze alte (in decibel). Impostazioni basse rendono il suono del riverbero più attutito.

Mix Controlla la portata del riverbero.

Effetto Riduzione rumore spettrale

L'algoritmo di Riduzione rumore spettrale usa tre banchi di filtro elimina banda per rimuovere i disturbi di tono dai segnali audio. Può essere d'aiuto per eliminare i disturbi del filmato originale, come brusii e fischi.

Freq (1-3) Determina la frequenza centrale di ciascuno dei filtri elimina banda.

Riduzione (1-3) Imposta il livello del guadagno di input in base al quale il colore rosso è visualizzato nel controllo per una determinata traccia.

Filtro (1-3) Attiva il corrispondente banco di filtri.

LivelloMax Determina la riduzione del guadagno di ciascuno dei filtri elimina banda, controllando in tal modo la quantità di disturbo rimosso dal segnale.

ModalitàCursore Attiva la regolazione della frequenza del filtro in base al cursore.

Effetto Scambia canali

Esegue lo scambio della disposizione delle informazioni tra i canali destro e sinistro. Si applica solo alle clip stereo.

Effetto Alti

Consente di aumentare o ridurre le alte frequenze (maggiori o uguali a 4000 Hz). Il controllo Incrementa indica il fattore di aumento o riduzione (in decibel). Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto Volume

Utilizzate l’effetto Volume anziché l’effetto Volume fisso se desiderate eseguirne il rendering prima di altri effetti Standard. L’effetto Volume crea un inviluppo su una clip per consentirvi di aumentare il livello audio senza clipping. I tagli hanno luogo quando il segnale eccede la gamma dinamica accettabile per il dispositivo hardware in uso e spesso danno luogo alla distorsione dell’audio. I valori positivi indicano l’aumento del volume; mentre i valori negativi indicano una riduzione. L’effetto Volume è disponibile per le clip solo nelle tracce 5.1, stereo o mono.

Torna all'inizio

Transizioni audio a dissolvenza incrociata

Consultate anche Operazioni con transizioni audio.

Transizione Guadagno costante

La dissolvenza incrociata Guadagno costante modifica l’audio a una velocità costante di aumento e diminuzione nella transizione tra le clip. Questo tipo di dissolvenza incrociata può a volte risultare un po’ brusco.

Transizione Potenza costante

La dissolvenza incrociata Potenza costante crea una transizione progressiva e graduale, analoga alla transizione di dissolvenza tra clip video. Questa dissolvenza incrociata comporta una lenta diminuzione iniziale dell’audio della prima clip che accelera poi alla fine della transizione. Per la seconda clip, l’audio aumenta rapidamente all’inizio per poi rallentare verso la fine della transizione.

Transizione Dissolvenza esponenziale

La transizione Dissolvenza esponenziale applica una dissolvenza in uscita alla prima clip e una dissolvenza in entrata alla seconda clip; entrambe le dissolvenze seguono una curva logaritmica. Le opzioni del menu del controllo Allineamento consentono di specificare la posizione della transizione.

Nota: *Sebbene la transizione Dissolvenza esponenziale sia simile alla transizione Potenza costante, è più graduale.*

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Creazione di risultati comuni

Video con dissolvenza in entrata
Immagine nell'immagine e Schermo suddiviso
Zoom e panning di un'immagine fissa
Applicare un fulmine a parte di una clip
Creare un effetto Scala di Giacobbe
Riverbero d'impatto

Questa sezione descrive come realizzare con Premiere Pro alcuni degli effetti video più popolari. Potete trovare le procedure per ottenere molti altri risultati mediante la ricerca in http://www.adobe.com/go/lr_PremierePro_community_it.

Video con dissolvenza in entrata

Torna all'inizio

1. Per ottenere un video con dissolvenza in entrata o dissolvenza dal nero, selezionate una clip in un pannello Timeline.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Applicate una transizione di tipo dissolvenza all'inizio della clip.
   - Definite l'opacità mediante fotogrammi chiave, con inizio a 0% e fine a 100%.

Guardate questa esercitazione video di Maxim Jago e Learn by Video sull'aggiunta di dissolvenze, titoli e musica a un video in Premiere Pro.

Immagine nell'immagine e Schermo suddiviso

Torna all'inizio

Mediante i controlli Posizione e Scala dell'effetto Movimento potete creare un effetto PIP (picture-in-picture, ossia immagine nell'immagine).

Seguite l'esercitazione video Picture-in-Picture and Split-Screen Effects in Premiere Pro CS3 (Effetti picture-in-picture e a schermo diviso in Premiere Pro CS3), nel sito Web Digital Media Net.

In questa esercitazione video su Premiere CS5.5 su Infinite Skills, Phil Hawkins mostra come creare un effetto Picture-in-Picture riutilizzabile.

Dennis Radeke mostra come creare un effetto "picture-in-picture" in questa esercitazione video su AdobeTV.

Zoom e panning di un'immagine fissa

Torna all'inizio

La tecnica di zoom e panning applicata alle immagini fisse è ormai nota come "effetto di Ken Burns", per il grande uso che ne ha fatto il documentarista Ken Burns.

Per un'esercitazione su come applicare effetti di zoom e panning alle immagini fisse, consultate The Ken Burns Effect nel blog Digital Video Editing.

In questa esercitazione di Adobe Premiere Pro, Andrew Devis mostra come applicare effetti di panning e zoom in Premiere Pro come un professionista. Potrete imparare a realizzare correttamente l'interpolazione tra fotogrammi chiave per ottenere un movimento uniforme.

Applicare un fulmine a parte di una clip

Torna all'inizio

È possibile applicare un fulmine a solo una parte di una clip originale.

1. Inserite una clip Video trasparente in una traccia video sopra la clip originale.
2. Applicate l'effetto Fulmine alla clip Video trasparente.
3. Ritagliate la clip Video trasparente in base alla durata desiderata per il fulmine.

Creare un effetto Scala di Giacobbe

Torna all'inizio

Potete creare un effetto Scala di Giacobbe. Il fulmine torna a una posizione lungo la linea iniziale dopo essere stato tirato in una data direzione.

1. Applicate l'effetto Fulmine a una clip.
2. Nel pannello Controlli effetti fate clic sul triangolo di fianco a Effetti di luce per esporre i controlli dell'effetto Fulmine.
3. Provate diverse combinazioni di impostazioni per i tre controlli disponibili.
   - Stabilità

- Forza tirante
- Direzione forza tirante

Un valore di stabilità troppo basso impedisce al fulmine di estendersi ed inarcarsi prima di scattare all'indietro. Un valore troppo alto fa rimbalzare qua e là il lampo di luce.

Torna all'inizio

Riverbero d'impatto

Con l'effetto Riverbero, è possibile fare risuonare l'audio di una clip, in modo che l'ultimo suono venga prolungato oltre la fine del suono stesso.

1. Estendete il punto di stacco della clip fino al punto in cui desiderate che termini il prolungamento del suono.
2. Alla fine dell'ultimo suono che dovrà essere udibile, abbassate il volume a zero.
3. Applicate l'effetto Riverbero.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Durata e velocità

Visualizzare la durata totale delle clip selezionate
Modificare la durata predefinita delle immagini fisse
Modificare la velocità e la durata per una o più clip
Fondere fotogrammi per un movimento più fluido
Fermare un fotogramma

Visualizzare la durata totale delle clip selezionate

Torna all'inizio

1. Controllate che il pannello Info sia visibile. In caso contrario, scegliete Finestra > Info.
2. Nel pannello Progetto o Timeline, selezionate le clip di cui volete conoscere la durata totale. Nel pannello Info è mostrato il numero di elementi selezionati e la loro durata totale. Queste informazioni sono utili nel caso in cui intendiate incollare le clip in un'area specifica e dobbiate conoscere l'esatta durata dell'area di destinazione o delle clip sorgenti.
   Nota: *se nel pannello Progetto selezionate delle clip adiacenti, nel pannello Info viene mostrata la durata totale di tutte le clip selezionate. Se invece selezionate clip non contigue in una sequenza, nel pannello Info viene mostrata la durata come intervallo compreso tra l'attacco della prima clip selezionata e lo stacco dell'ultima. Se il vostro scopo è copiare e incollare una clip, la durata di un intervallo riveste maggiore importanza che la somma delle durate di tutte le clip. Se copiate e incollate un gruppo non contiguo di clip della sequenza, le clip incollate occuperanno l'intervallo come riportato nel pannello Info, mentre le aree non selezionate risulteranno vuote.*

Modificare la durata predefinita delle immagini fisse

Torna all'inizio

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. In Durata predefinita delle immagini fisse, specificate il numero di fotogrammi da usare come durata predefinita delle immagini fisse.
   Nota: *la modifica della durata predefinita non cambia la durata delle immagini fisse già presenti in una sequenza o che sono già state importate. Dopo la modifica della durata predefinita, per ottenere una diversa durata è necessario reimportare le immagini.*

Modificare la velocità e la durata per una o più clip

Torna all'inizio

La velocità di una clip corrisponde alla velocità di riproduzione rispetto alla velocità alla quale è stata registrata. Inizialmente una clip ha una velocità di riproduzione normale, pari al 100%. (Anche se la frequenza fotogrammi del metraggio sorgente non corrisponde a quella della sequenza, la sequenza concilia automaticamente la differenza. La clip viene riprodotta alla velocità corretta.)

In un pannello Timeline, le clip con velocità modificata vengono indicate sotto forma di percentuale della velocità originale.

La modifica della velocità di una clip comporta l'omissione o la ripetizione dei fotogrammi sorgente durante la riproduzione, accelerando o rallentando pertanto il video o l'audio. Di conseguenza, la modifica della velocità determina un corrispondente cambiamento della durata, a meno che la clip non venga simultaneamente tagliata. Ad esempio, potete scollegare la velocità dalla durata nella finestra di dialogo Velocità/durata della clip. Quindi, se aumentate la velocità, verrà usata una porzione maggiore della clip in modo da colmare la durata tra i punti di attacco e stacco. Se riducete la velocità, verrà usata una porzione minore della clip, in base alla durata richiesta.

Potete scollegare velocità e durata con più clip selezionate e modificare la durata delle clip. Ad esempio, potete modificare le velocità in modo che tutte le clip abbiano la stessa durata.

Se modificate la velocità di una clip con campi interlacciati, potete modificare la modalità di gestione dei campi in Premiere Pro. Questa regolazione è utile se la velocità scende sotto il 100% della velocità originale. Consultate Creare clip interlacciate o non interlacciate.

Potete usare la fusione fotogrammi per rendere più uniforme l'aspetto di un effetto velocità che cambia il tempo o la frequenza fotogrammi di una clip. Per attivare la fusione fotogrammi, scegliete Clip > Opzioni video > Fusione fotogrammi. Per ulteriori informazioni sulla fusione fotogrammi, consultate Fondere fotogrammi per un movimento più fluido.

La durata di una clip è costituita dalla quantità di tempo necessario per la riproduzione dal punto di attacco al punto di stacco. Potete impostare una durata per le clip video o audio, facendo sì che la loro velocità aumenti o diminuisca a seconda delle necessità, per la durata prevista. Potete fare lo stesso per le clip delle immagini fisse ma, naturalmente, senza le modifiche di velocità.

Potete modificare la velocità e la durata di una o più clip contemporaneamente.

Potete inoltre eseguire un montaggio a quattro punti per impostare la velocità di una clip in modo che occupi una determinata durata.

1. In un pannello Timeline o in un pannello Progetto, selezionate una o più clip. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare le clip in un pannello Timeline o un gruppo di clip contigue in un pannello Progetto. Per selezionare un gruppo di clip non contigue in un pannello Progetto, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulle clip desiderate. Per modificare la velocità o la durata di tutte le clip in un raccoglitore nel pannello Progetto e nei relativi raccoglitori nidificati, selezionate il raccoglitore. Le clip non multimediali presenti nel raccoglitore, come ad esempio sequenze e clip non in linea, non verranno influenzate dalla modifica.
2. Scegliete Clip > Velocità/durata.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per modificare la durata senza modificare la velocità delle clip selezionate, fate clic sul pulsante di associazione in modo che assuma l'aspetto di un collegamento interrotto. La stessa operazione consente inoltre di modificare la velocità ma non la durata.

     La velocità resta allo stesso valore percentuale impostato al momento del taglio delle clip. Viceversa, quando usate questa procedura per modificare solo la velocità, la durata resta allo stesso valore percentuale impostato al momento della modifica della velocità delle clip.
   - Per riprodurre le clip all'indietro, selezionate Velocità indietro.
   - Per mantenere lo stesso tono audio mentre la velocità o la durata cambia, selezionate Mantieni tono audio.
   - Per spostare di conseguenza anche le clip adiacenti, fate clic su Montaggio con scarto, Spostamento clip finali (questa opzione è disponibile solo quando modificate la velocità o la durata delle clip in un pannello Timeline).
4. Fate clic su OK.

   Chad Perkins e Lynda.com offrono un'esercitazione video che descrive come cambiare la velocità di una clip in Premiere Pro CS5.

Modificare la velocità e la durata della clip con lo strumento dilata frequenza

Potete cambiare la velocità di una clip per adattarla a una durata.

❖ Selezionate lo strumento dilata frequenza e trascinate uno dei due bordi di una clip in un pannello Timeline.

Modificare la velocità di una clip con lo strumento dilata frequenza

Guardate questa esercitazione video di Andrew Devis sugli strumenti lametta e dilata frequenza.

L'utilizzo dello strumento dilata frequenza viene anche dimostrato da Phil Hawkins su Infinite Skills in questa esercitazione video su Premiere CS5.

Modificare la velocità e la durata della clip con Modifica tempo

Potete modificare la velocità di una porzione video di un'intera clip. Potete usare Modifica tempo per creare effetti rallentati o accelerati nei quali varia la velocità.

1. Nel titolo della traccia video contenente la clip desiderata, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave. Se non è selezionato, selezionate Mostra fotogrammi chiave.
2. Fate clic sul triangolino del menu Effetto della clip e scegliete Modifica tempo > Velocità. Il triangolino del menu Effetto della clip è visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Se non è facilmente individuabile, effettuate uno zoom in modo che possa rientrare meglio nello spazio della clip.

   Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip.
3. Trascinare tale fascia in su o in giù per aumentare o diminuire la velocità della clip. Verrà visualizzata una descrizione dei comandi che mostra la modifica della velocità sotto forma di percentuale della velocità originale.

La velocità di riproduzione della porzione di video della clip cambia e la sua durata si espande o si contrae se la velocità aumenta o diminuisce rispettivamente. La porzione audio della clip rimane inalterata da Modifica tempo, sebbene rimanga collegata alla porzione video.

Nota: *se aumentate la lunghezza di una clip in una sequenza rallentandone la velocità, la clip non sovrascrivere un'eventuale clip adiacente. Si espande invece fino a toccare il bordo della clip adiacente. I fotogrammi rimanenti vengono spinti nella parte di coda della clip allungata. Per recuperare questi fotogrammi, create uno spazio vuoto dopo la clip e tagliate il suo bordo destro per rivelarli.*

Nel sito Web Layers Magazine, Franklin McMahon offre un'esercitazione video che mostra come modificare il tempo.

Variare le modifiche in base alla velocità o alla direzione con Modifica tempo

Potete accelerare, rallentare, riprodurre all'indietro oppure eseguire fermi immagine di porzioni video di una clip usando l'effetto Modifica tempo. Con i fotogrammi chiave di velocità potete modificare ripetutamente la velocità all'interno della stessa clip. Consideriamo ad esempio la clip di un

uomo che cammina. Potete farlo avanzare rapidamente, rallentarlo all'improvviso, bloccarlo a metà passo o addirittura farlo camminare all'indietro per poi fargli riprendere la marcia in avanti. A differenza dell'effetto Velocità/durata clip che applica una velocità costante all'intera clip, Modifica tempo consente di variare la velocità all'interno della clip. Potete inoltre applicare variazioni graduali in ingresso o in uscita.

La modifica del tempo è applicabile solo a istanze di clip in un pannello Timeline, non a clip master.

Quando modificate la velocità di una clip con audio e video collegati, l'audio resta collegato al video ma mantiene una velocità del 100%, indipendentemente dalle modifiche alla velocità video. L'audio non resta pertanto sincronizzato con il video.

Le variazioni di velocità variabile si ottengono applicando fotogrammi chiave di velocità nel pannello Controllo effetti oppure in una clip in un pannello Timeline. L'applicazione di fotogrammi chiave di velocità nell'uno o nell'altra è analoga all'applicazione di fotogrammi chiave degli effetti Movimento, Opacità o di altro tipo a eccezione di un'unica considerevole differenza: un fotogramma chiave di velocità può essere suddiviso per creare una transizione tra due diverse velocità di riproduzione. Alla prima applicazione a un elemento della traccia, viene immediatamente applicata su uno dei lati del fotogramma chiave di velocità una variazione della velocità di riproduzione. Quando il fotogramma chiave di velocità viene trascinato via ed esteso oltre un fotogramma, le metà formano una transizione di modifica di velocità. A questo punto potete applicare curve lineari o uniformi per variare con gradualità in ingresso o in uscita la velocità di riproduzione.

Nel sito Web di Adobe è disponibile un'esercitazione video sulle modifiche di velocità variabile.

Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video sulla modifica del tempo.

Di solito il metraggio viene visualizzato a velocità costante in un'unica direzione.

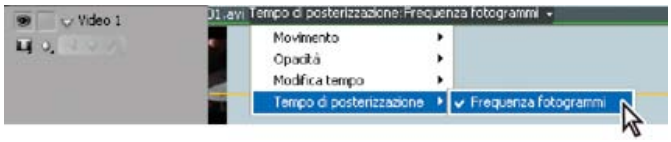
La modifica del tempo altera il tempo per intervalli di fotogrammi all'interno di una clip.

Nota: *è meglio applicare i controlli per la modifica del tempo a una clip nella propria traccia video, o almeno a una traccia non seguita immediatamente da altre clip. Il rallentamento di una qualsiasi parte di una clip determinerà il prolungamento della durata della clip. Se una seconda clip segue immediatamente la clip allungata nella traccia video, la clip allungata verrà automaticamente tagliata nel punto in cui inizia la seconda clip. Per ripristinare i fotogrammi tagliati dalla clip allungata, fate clic sullo strumento selezione traccia. Quindi tenete premuto Maiusc e trascinate la seconda clip verso destra per fare spazio. Vengono così spostate verso destra tutte le clip che si trovano a destra. Fate clic sullo strumento selezione, quindi trascinate verso destra il bordo destro della clip allungata, mettendo in evidenza i fotogrammi tagliati.*

Variare la modifica alla velocità di una clip

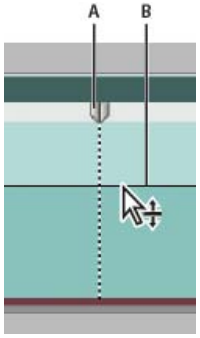
1. In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliete Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)

   Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.



Scelta di Modifica tempo > Velocità dal controllo di un effetto video

2. Per impostare un fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su almeno un punto della banda elastica. I fotogrammi chiave di velocità verranno visualizzati nella parte superiore della clip, sopra la banda elastica nella traccia bianca del controllo velocità. Questi fotogrammi possono essere divisi a metà e funzionare come se fossero due fotogrammi chiave per contrassegnare l'inizio e la fine di una transizione di modifica della velocità. Le maniglie di regolazione compaiono anche sulla banda elastica, a metà della transizione di modifica della velocità.



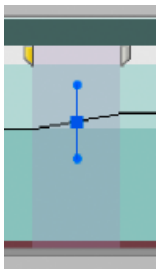
Spostare un fotogramma chiave in alto o in basso. Notate le due metà separabili.
A. *Fotogramma chiave di velocità* ***B.*** *Banda elastica*

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

   - Trascinate in su o in giù la banda elastica su un lato del fotogramma chiave di velocità per aumentare o ridurre la velocità di riproduzione della porzione. (Facoltativo) Premete Maiusc mentre trascinate per limitare i valori di modifica della velocità a incrementi del 5%.
   - Tenete premuto Maiusc e trascinate il fotogramma chiave di velocità verso sinistra o verso destra per cambiare la velocità della porzione a sinistra del fotogramma chiave di velocità.

   Variano sia la velocità che la durata del segmento. Se si accelera un segmento di una clip, lo si accorcia, se lo si rallenta lo si allunga.

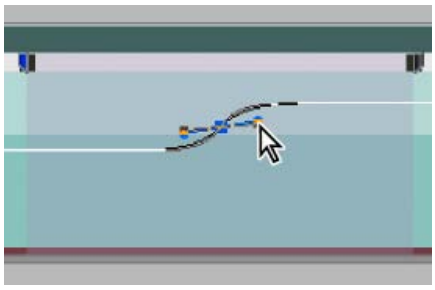
4. (Facoltativo) Per creare una transizione di velocità, trascinate verso destra la metà destra del fotogramma chiave di velocità oppure verso sinistra quella sinistra.
   Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità. Nell'area grigia compare un controllo blu per la curva. Se non è visualizzato, fate clic nell'area grigia.
   Nota: *se il controllo blu della curva non viene visualizzato, fate clic nell'area grigia.*



Controllo blu per la curva nell'area grigia tra le due metà di un fotogramma chiave di velocità

5. (Facoltativo) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di velocità, trascinate una delle maniglie del controllo per la curva.

   La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.



Trascinare una maniglia di controllo curva per inserire gradualmente una variazione di velocità.

6. (Facoltativo) Per annullare la modifica di velocità della transizione, selezionate la metà indesiderata del fotogramma chiave di

velocità e premete Canc.

Nota: *i valori della velocità per l'effetto Modifica tempo vengono visualizzati nel pannello Controllo effetti solo per riferimento. Non potete modificarli direttamente qui.*

Spostare un fotogramma chiave di velocità non diviso

❖ In un pannello Timeline, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) sul fotogramma chiave di velocità non diviso e trascinatelo nella nuova posizione.

Spostare un fotogramma chiave di velocità diviso

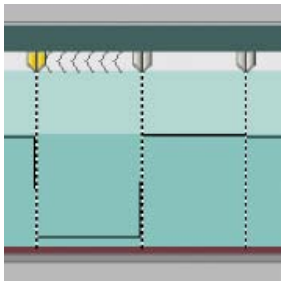
❖ Nell'area di traccia di controllo bianca della clip, trascinate l'area ombreggiata in grigio della transizione di velocità nella nuova posizione.

Riprodurre una clip all'indietro e poi in avanti

1. In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliete Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)

   Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.

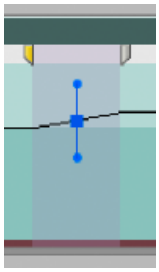
2. Per creare un fotogramma chiave di velocità, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica.
3. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate entrambe le metà del fotogramma chiave di velocità nel punto finale del movimento all'indietro. Una descrizione dei comandi mostra la velocità sotto forma di percentuale negativa della velocità originale. Il Monitor programma visualizza due schermate contigue che mostrano il fotogramma statico dal quale avete iniziato a trascinare e un fotogramma di aggiornamento dinamico al quale si conclude la riproduzione all'indietro prima che riprenda la riproduzione in avanti. Al termine del trascinamento, quando rilasciate il pulsante del mouse, alla porzione di riproduzione in avanti viene aggiunto un ulteriore segmento. Il nuovo segmento ha una durata pari a quella del segmento creato. Un ulteriore fotogramma chiave di velocità viene inserito all'estremità di questo secondo segmento. Nella traccia di controllo velocità vengono visualizzate parentesi angolari rivolte a sinistra che indicano la sezione della clip riprodotta in senso inverso.
   Il segmento verrà riprodotto all'indietro alla massima velocità dal primo fotogramma chiave al secondo. Quindi viene riprodotto in avanti alla massima velocità dal secondo al terzo fotogramma chiave. Infine torna al fotogramma dal quale è iniziato il movimento all'indietro. Questa operazione prende il nome di palindromo inverso.
   È possibile creare un segmento che venga riprodotto in senso inverso senza tornare alla riproduzione in avanti. Utilizzate lo strumento lametta o taglia per rimuovere il segmento della clip con la sezione di riproduzione in avanti.

   Fotogrammi chiave, parentesi angolari rivolte a sinistra e banda elastica in un palindromo inverso

4. (Facoltativo) Potete creare una transizione di velocità per qualsiasi parte del cambiamento di direzione. Trascinate verso destra la metà destra del fotogramma chiave di velocità oppure verso sinistra quella sinistra.

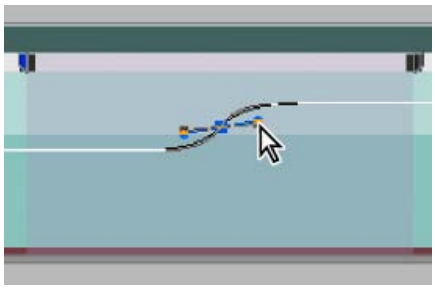
   Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità. Nell'area grigia compare un controllo blu per la curva.

   Controllo blu per la curva nell'area grigia tra mezzi fotogrammi chiave di velocità

5. (Facoltativo) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di direzione, trascinare una delle maniglie del controllo per la curva.

La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.



Trascinare una maniglia di controllo curva per inserire gradualmente una variazione di velocità.

Rimuovere l'effetto Modifica tempo

Non è possibile attivare e disattivare l'effetto Modifica tempo come si fa con altri effetti. L'attivazione e disattivazione di Modifica tempo agisce sulla durata dell'istanza della clip in un pannello Timeline e applica in effetti una modifica. Dovete invece utilizzare il controllo Attiva/disattiva animazione nel pannello Controllo effetti.

1. Fate clic sulla scheda Controllo effetti per attivare il pannello.
2. Fate clic sul triangolino accanto a Modifica il tempo per aprirlo.
3. Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione accanto alla parola Velocità per impostare in posizione disattivata.

   Questa azione elimina qualsiasi fotogramma chiave di velocità esistente e disabilita Modifica tempo per la clip selezionata.

Nota: *per riattivare Modifica tempo, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione per porlo in posizione attiva. Non è possibile utilizzare Modifica tempo se questo pulsante è in posizione disattivata.*

Torna all'inizio

Fondere fotogrammi per un movimento più fluido

Quando si cambia la velocità di una clip o si crea un output con una frequenza fotogrammi diversa, il movimento diventa non fluido. Attivate la fusione tra fotogrammi per creare nuovi fotogrammi interpolati che rendono fluido il movimento. La fusione tra fotogrammi viene usata solo in presenza di mancata corrispondenza tra le frequenze fotogramma della sequenza e della clip.

Quando la fusione tra fotogrammi è disattivata, Premiere Pro duplica dei fotogrammi per creare i fotogrammi interpolati necessari. Quando la fusione tra fotogrammi è attivata, Premiere Pro effettua la media dei fotogrammi per creare i fotogrammi interpolati necessari.

La fusione tra fotogrammi è disattivata per impostazione predefinita.

❖ Scegliete Clip > Opzioni video > Fusione fotogrammi.

Torna all'inizio

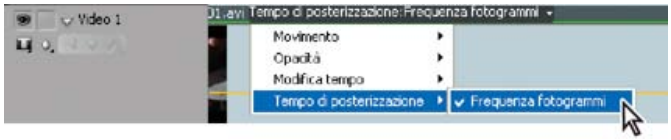
Fermare un fotogramma

Potete fermare un fotogramma di una clip per un tempo predefinito o per l'intera durata della clip, come se l'aveste importato come fermo immagine. Se fermate un fotogramma solo per una parte della clip, potete anche creare una transizione di velocità in ingresso o in uscita dal fermo fotogramma.

Franklin McMahon ha realizzato questa esercitazione video su come fissare un fotogramma con il comando Fermo fotogramma e modificare la velocità e la durata di un'intera clip.

Fermare un fotogramma per una porzione di clip

1. In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliete Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)

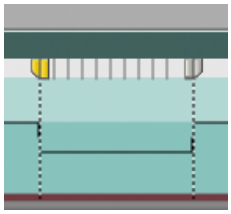
   Scelta di Modifica tempo > Velocità dal controllo di un effetto video

   Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.

2. Per creare un fotogramma chiave di velocità, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica.

3. Tenendo premuto Ctrl+Alt (Windows) o Opzione+Comando (Mac OS), trascinate il fotogramma chiave di velocità nel punto in cui terminare il fermo fotogramma.
   Nota: *fate attenzione a trascinare la banda elastica in orizzontale, e non in verticale come si fa con gli altri fotogrammi chiave.*

   Nel punto in cui è stato rilasciato il primo fotogramma chiave ne viene creato un secondo. I mezzi fotogrammi chiave interni, i fotogrammi chiave di blocco, assumono un aspetto quadrato rispetto ai normali fotogrammi chiave di velocità. Non è possibile trascinare un fotogramma chiave di blocco, a meno che non creiate un'apposita transizione di velocità. Nella traccia di controllo velocità vengono visualizzate tacche verticali che indicano il segmento della clip con la riproduzione dei fermi fotogramma.

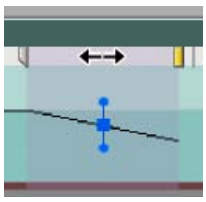
   
   Fotogrammi chiave di velocità quadrati e tacche verticali a indicare la sezione del fermo fotogramma di una clip

4. (Facoltativo) Per creare una transizione di velocità in entrata o in uscita dal fermo fotogramma, trascinate verso sinistra la metà sinistra del fotogramma chiave di velocità oppure verso destra la metà destra.

   Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità.

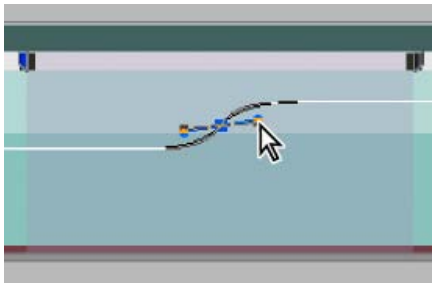
   Dopo aver creato una transizione di velocità, potete trascinare un fotogramma chiave di blocco. Il trascinamento del primo fotogramma chiave di blocco lo fa scivolare in un nuovo fotogramma multimediale in cui bloccarlo. Trascinare il secondo, modifica solo la durata del fotogramma bloccato.

5. (Facoltativo) Per assicurarsi che venga visualizzato il controllo blu per la curva, fate clic sull'area grigia nella traccia di controllo velocità tra le metà del fotogramma chiave.

   
   Controllo blu per la curva nell'area grigia tra le metà del fotogramma chiave di velocità di un fermo fotogramma

6. (Facoltativo) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di velocità, trascinate una delle maniglie del controllo per la curva.

   La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.

   
   Trascinare una maniglia di controllo della curva per applicare un ingresso graduale di modifica della velocità a un fermo fotogramma

Fermo fotogramma video per la durata di una clip

Potete fermare un fotogramma in corrispondenza del punto di attacco o stacco di una clip oppure all'altezza di un marcatore 0 (zero), se presente.

1. Selezionate una clip in un pannello Timeline.
2. Per fermare un fotogramma diverso dal punto di attacco o stacco, aprite la clip nel monitor Sorgente e impostate Marcatore 0 (zero) sul fotogramma da fermare.
3. Scegliete Clip > Opzioni video > Fermo fotogramma.
4. Selezionate Ferma su e scegliete nel menu il fotogramma da fermare.
5. Specificate le opzioni riportate di seguito secondo le necessità del caso, quindi fate clic su OK:

Filtri fermo fotogramma Impedisce che eventuali impostazioni di effetti per fotogrammi chiave vengano attivate durante la clip. Le impostazioni degli effetti usano i valori del fotogramma fermato.

Deinterlaccia Rimuove un campo da una clip video interlacciata e raddoppia il campo rimanente, in modo da nascondere eventuali artefatti di interlacciamento (come le distorsioni nella definizione dei contorni) nel fotogramma fermato.
Nota: *se il fermo fotogramma è stato impostato su un punto di attacco o di stacco, la modifica del punto di montaggio non cambia il fermo fotogramma. Se il blocco è stato impostato su Marcatore 0, spostando il marcatore cambia anche il fotogramma visualizzato.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Rallentatore e modifica del tempo

Creative COW: Time Remapping In Premiere Pro CS3 (Mappatura temporale in Premiere Pro CS3)

(cc) BY-NC-SA

Sezione di riferimento su effetti e transizioni video

Elenco degli effetti
Elenco delle transizioni
Effetti di regolazione
Effetti Sfocatura e Nitidezza
Effetti di canale
Effetti per correzione colore
Effetti di distorsione
Effetti di generazione
Effetti Controllo immagine
Effetti di tipi di trasparenza
Disturbo e granulosità, effetti
Effetti di prospettiva
Effetti di stilizzazione
Effetti di tempo
Effetti di trasformazione
Effetti di transizione
Effetti di utilità
Effetti video
Transizioni di dissolvenza video

Per gli effetti e le transizioni audio, vedete Sezione di riferimento su effetti e transizioni audio.

Elenco degli effetti

Torna all'inizio

Effetti di regolazione

-
-
-
-
-
-
-

Effetti per sfocatura e nitidezza

-
-
-
-
-
-
-
-
-

Effetti di canale

-
-
-
-
-

-
-

Effetti per correzione colore

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Effetti di distorsione

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Effetti di generazione

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Effetti di controllo immagine

-
-
-
-
-

Effetti di tipi di trasparenza

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Effetti per disturbo e grana

-
-
-
-
-

Effetti di prospettiva

-
-
-
-
-

Effetti di stilizzazione

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Effetti di tempo

-
-

Effetti di trasformazione

-
-
-
-

-
-

Effetti di utilità

-

Effetti video

-

Elenco delle transizioni

Torna all'inizio

Transizioni di movimento 3D

- Rotazione cubo
- Sipario (solo Windows)
- Porte (solo Windows)
- Riflessione
- Ripiega (solo Windows)
- Rotazione (solo Windows)
- Rotazione via (solo Windows)
- Altalena in entrata (solo Windows)
- Altalena in uscita (solo Windows)

Transizioni di dissolvenza

-
-
-
-
-
-
- Dissolvenza non additiva (solo Windows)
- Casuale (solo Windows)

Transizioni delle figure geometriche

- Transizione rettangolo
- Transizione croce
- Transizione rombo
- Transizione cerchio

Transizioni di Sfoglia pagina

- Transizione Sfoglia pagina
- Transizione Volta pagina

Transizioni con slittamento

- Transizione Divisione centro
- Transizione Spinta
- Transizione con slittamento
- Transizione Divisione

Transizioni Comparsa

- Transizione Comparsa a doppia porta
- Transizione Comparsa graduale
- Transizione Comparsa interna
- Transizione Comparsa

Effetti di transizione

-
-
-
-
-

Torna all'inizio

Effetti di regolazione

Colore automatico, Contrasto automatico e Livelli automatici, effetti

Usate gli effetti Colore automatico, Contrasto automatico e Livelli automatici per regolare velocemente una clip in modo globale. Colore automatico consente di regolare il contrasto e il colore neutralizzando i mezzitoni e tagliando i pixel bianchi e neri. Contrasto automatico permette di regolare il contrasto generale e il mix di colori senza introdurre né rimuovere dominanti di colore. Con Livelli automatici è possibile correggere automaticamente luci e ombre. Poiché regola ogni canale di colore individualmente, l'effetto Livelli automatici può rimuovere o introdurre dominanti di colore.

Ogni effetto è dotato di una o più delle seguenti impostazioni:

Arrotondamento temporale Intervallo di fotogrammi adiacenti, in secondi, analizzati allo scopo di stabilire l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se Arrotondamento temporale è pari a 0, ogni fotogramma viene analizzato in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo.

Ricerca scena Se questa opzione è selezionata, i fotogrammi posizionati oltre un cambio di scena vengono ignorati quando i fotogrammi circostanti sono analizzati dall'effetto per l'arrotondamento temporale.

Regola mezzitoni neutri (disponibile solo per Colore automatico) Identifica un colore quasi neutro medio nel fotogramma, quindi regola i valori gamma per rendere neutro il colore.

Ritaglia nero, Ritaglia bianco Entità del ritaglio di ombre e le luci in base ai nuovi colori di ombra pura e di luce pura nell'immagine. Prestare attenzione a non impostare valori di ritaglio troppo alti, perché in tal modo si riduce il dettaglio di ombra o luce. Si consiglia un valore compreso tra lo 0,0% e l'1%. Per impostazione predefinita, i pixel delle ombre e delle luci vengono ritagliati dello 0,1%, ovvero il primo 0,1% di entrambi gli estremi viene ignorato quando sono identificati i pixel più chiari e più scuri dell'immagine, che vengono quindi mappati al nero di output e al bianco di output. In tal modo, i valori bianchi e neri di input sono basati su valori di pixel rappresentativi, invece che estremi.

Fondi con originale Determina la trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Convoluzione

L'effetto Convoluzione cambia i valori di luminosità di ogni pixel della clip secondo una funzione matematica preimpostata, detta convoluzione. Una convoluzione sovrappone una matrice di numeri a una matrice di pixel, moltiplica ogni pixel sottostante per il valore del numero corrispondente e sostituisce il valore del pixel centrale con la somma di tutti questi prodotti. Questo viene eseguito per ogni pixel dell'immagine.

Le impostazioni di convoluzione comprendono una serie di controlli che rappresentano le celle in una griglia 3x3 di moltiplicatori della luminosità dei pixel. Le etichette sui controlli che iniziano con la lettera "M" ne indicano la posizione nella matrice. Il controllo M11, ad esempio, agisce sulla cella nella prima riga della prima colonna della griglia, l'M32 sulla cella nella terza riga della seconda colonna. Il pixel valutato si trova al centro della griglia, nella posizione M22. Utilizzate questo effetto per ottenere un controllo preciso sulle proprietà dei vari effetti di rilievo, sfocatura e contrasto. Per un determinato effetto, è più semplice applicare una delle impostazioni predefinite dell'effetto convoluzione e modificarla, piuttosto che creare da zero l'effetto utilizzando lo stesso effetto convoluzione.

M 1 1	M 1 2	M 1 3
M 21	M 22	M 23
M 31	M 32	M 33

Griglia di pixel Convoluzione che mostra la posizione di ciascun controllo nella matrice

Effetto Estrai

L'effetto Estrai rimuove i colori da una clip video, creando un'immagine in scala di grigio. I pixel con valori di luminanza inferiori al livello di input nero o maggiori del livello di input bianco sono resi in nero. I pixel compresi tra questi punti saranno in grigio o in bianco.

Nota: *i controlli per questo effetto sono simili a quelli dell'effetto Estrai in Adobe After Effects, ma lo scopo e i risultati sono diversi.*

Effetto Livelli

L'effetto Livelli regola la luminosità e il contrasto di una clip. Combina le funzioni degli effetti Bilanciamento colore, Correzione gamma, Luminosità e contrasto e Inversione. Questo effetto funziona in modo molto simile all'effetto Livelli di After Effects.

Nella finestra di dialogo Impostazioni dei livelli è visualizzato un istogramma del fotogramma corrente (solo Windows).

Effetti di luce

L'effetto Effetti di luce consente di applicare l'illuminazione a una clip fino a un massimo di cinque luci. Gli Effetti di luce consentono di gestire le proprietà dell'illuminazione, come tipo, direzione, intensità, colore, centro ed estensione della luce. È inoltre disponibile il controllo Livello rilievo che permette di utilizzare texture o pattern di altri metraggi per creare effetti di luce speciali, come una superficie con effetto 3D.

Per esempi di come utilizzare questo effetto, guardate questa esercitazione video.

Effetto ProcAmp

L'effetto ProcAmp rappresenta l'emulazione software dell'amplificatore di processo disponibile sui dispositivi di montaggio video tradizionali. Questo effetto consente di regolare luminosità, contrasto, tonalità, saturazione e percentuale divisa delle immagini delle clip.

Effetto Ombra/Luce

Consente di schiarire i soggetti in ombra o di attenuare le luci di un'immagine. Questo effetto non schiarisce o scurisce un'intera immagine. Regola luci e ombre in modo indipendente sulla base dei pixel circostanti. Potete anche correggere il contrasto complessivo di un'immagine. Le impostazioni predefinite servono per correggere le immagini con problemi di retroilluminazione.

Sul sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video che dimostra come utilizzare l'effetto Ombra/Luce.

Quantità automatica Se questa opzione è selezionata, i valori di Quantità ombra e di Quantità luce vengono ignorati e vengono utilizzate quantità determinate automaticamente come appropriate per l'illuminazione e il ripristino del dettaglio nelle ombre. Selezionando questa opzione viene attivato anche il controllo Arrotondamento temporale.

Quantità ombra Quantità per schiarire le ombre nell'immagine. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

Quantità luce Quantità per scurire le luci nell'immagine. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

Arrotondamento temporale Intervallo di fotogrammi adiacenti, in secondi, analizzati allo scopo di stabilire l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se Arrotondamento temporale è pari a 0, ogni fotogramma viene analizzato in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo.

Ricerca scena Se questa opzione è selezionata, i fotogrammi posizionati oltre un cambio di scena vengono ignorati quando i fotogrammi circostanti sono analizzati per l'arrotondamento temporale.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Espandete la categoria Altre opzioni per visualizzare i seguenti comandi:

Ampiezza tonale ombra e Ampiezza tonale luce Intervallo di tonalità regolabili nelle ombre e nelle luci. I valori più bassi limitano rispettivamente l'intervallo regolabile alle sole zone più scure e più chiare. I valori più alti ampliano l'intervallo regolabile. Queste opzioni risultano utili per isolare le zone da regolare. Ad esempio, per schiarire una zona scura senza toccare i mezzitoni, impostate un valore basso per Ampiezza tonale ombra, in modo tale da agire solo sulle zone più scure dell'immagine con l'opzione Quantità ombra. Specificando un valore troppo grande per una determinata immagine potrebbero venire generati degli aloni attorno ai bordi scuri o chiari. Le impostazioni predefinite tentano di ridurre questi elementi indesiderati. È possibile ridurli ulteriormente diminuendo tali valori.

Raggio ombra e Raggio luce Raggio (in pixel) dell'area attorno a un pixel usata dall'effetto per determinare se il pixel si trova in una zona di ombra o di luce. In genere, questo valore dovrebbe essere pressoché uguale alle dimensioni del soggetto principale in un'immagine.

Correzione colore Quantità di correzione del colore che l'effetto applica a ombre e luci regolate. Ad esempio, se aumentate il valore Quantità ombra, mettete in risalto i colori che erano scuri nell'immagine originale. Potrebbe essere opportuno che questi colori siano più vivi. Maggiore è il valore di Correzione colore, più saturi risulteranno questi colori. Più marcata è la regolazione apportata a ombre e luci, maggiore sarà l'intervallo disponibile di correzione del colore.

Nota: *se volete modificare il colore di un'intera immagine, usate l'effetto Tonalità/Saturazione dopo avere applicato l'effetto Ombra/Luce.*

Contrasto mezzitoni Grado di contrasto applicato dall'effetto ai mezzitoni. I valori elevati determinano un aumento del contrasto dei soli mezzitoni e contemporaneamente ombre più scure e luci più chiare. Un valore negativo riduce il contrasto.

Ritaglia nero, Ritaglia bianco Entità del ritaglio di ombre e le luci in base ai nuovi colori di ombra pura e di luce pura nell'immagine. Prestare attenzione a non impostare valori di ritaglio troppo alti, perché in tal modo si riduce il dettaglio di ombra o luce. Si consiglia un valore compreso tra

lo 0,0% e l'1%. Per impostazione predefinita, i pixel delle ombre e delle luci vengono ritagliati dello 0,1%, ovvero il primo 0,1% di entrambi gli estremi viene ignorato quando sono identificati i pixel più chiari e più scuri dell'immagine. Questi vengono quindi mappati al nero di output e al bianco di output, assicurando che in tal modo, i valori bianchi e neri di input sono basati su valori di pixel rappresentativi, invece che estremi.

Torna all'inizio

Effetti Sfocatura e Nitidezza

Effetto Anti-alias (solo Windows)

L'effetto Anti-alias unisce i bordi delle aree che hanno colori a contrasto elevato. Quando vengono fusi, i colori creano tonalità intermedie che fanno apparire graduale la transizione tra aree scure e aree chiare.

Effetto Sfocatura videocamera (solo Windows)

L'effetto Sfocatura videocamera simula un'immagine che si allontana dall'intervallo focale della telecamera, rendendo sfocata la clip. Impostando i fotogrammi chiave della sfocatura, potete ad esempio simulare un soggetto che viene prima messo a fuoco e quindi sfocato, oppure un movimento improvviso della videocamera. Trascinate il cursore per specificare l'entità della sfocatura per il fotogramma chiave selezionato; più alto è il valore, maggiore sarà la sfocatura.

Effetto Sfocatura canale

L'effetto Sfocatura canale sfoca separatamente il rosso, il verde, il blu o i canali alfa di una clip. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni.

Ripeti pixel del bordo sfoca i pixel oltre il bordo della clip come se avessero gli stessi valori dei pixel del bordo. Questo effetto consente di mantenere i bordi nitidi e di evitare che i bordi diventino più scuri e trasparenti (come accadrebbe da una loro media con diversi zero). Deselezionate questa opzione per far operare l'algoritmo di sfocatura come se i valori dei pixel oltre il bordo del livello della clip fossero pari a zero.

Effetto Sfocatura composta

L'effetto Sfocatura composta sfoca i pixel in base ai valori di luminanza di una clip di controllo, noto anche come livello di sfocatura o mappa di sfocatura. Per impostazione predefinita, i valori più chiari nel livello blu corrispondono a una maggiore sfocatura della clip con l'effetto. I valori più scuri corrispondono a una minore sfocatura. Selezionate Inverti sfocatura se desiderate che i valori più chiari corrispondano invece a una minore sfocatura.

Questo effetto è utile per simulare macchie e impronte digitali. Consente inoltre di simulare modifiche a livello di visibilità causate da fumo o calore, in particolare se utilizzato con livelli animati blu.

Originale (a sinistra), livello di sfocatura (al centro) e risultato (a destra)

Sfocatura massima Specifica in pixel la quantità massima di sfocatura da applicare a tutte le parti della clip interessata.

Allunga e adatta mappa Allunga la clip di controllo fino alle dimensioni della clip alla quale viene applicato; in caso contrario la clip di controllo viene centrata sulla clip dell'effetto.

Effetto Sfocatura direzione

L'effetto Sfocatura direzione dà a una clip l'illusione del movimento.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Direzione Direzione della sfocatura. La sfocatura viene applicata in modo uniforme su entrambi i lati del centro del pixel. Impostando un valore di 180° o 0° si ottiene quindi lo stesso risultato.

Effetto Sfocatura veloce

L'effetto Sfocatura veloce è molto simile all'effetto Controllo sfocatura, ma consente di sfocare aree di grandi dimensioni in modo più rapido.

Effetto Controllo sfocatura

L'effetto Controllo sfocatura mette a fuoco e fuori fuoco un'immagine e ne elimina i disturbi. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni.

Effetto fantasma (solo Windows)

Sovrappone le trasparenze dei fotogrammi immediatamente precedenti al fotogramma corrente. Questo effetto può essere utile ad esempio per mostrare il tracciato di un oggetto in movimento, come una palla che rimbalza. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

Effetto Contrasta

L'effetto Contrasta aumenta il contrasto nei punti in cui avviene una variazione di colore.

Effetto Maschera di contrasto

L'effetto Maschera di contrasto aumenta il contrasto tra colori che definiscono un bordo.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Raggio Distanza dal bordo alla quale vengono regolati i pixel per il contrasto. Se specificate un valore basso, vengono regolati solo i pixel vicini al bordo.

Soglia La differenza maggiore tra pixel adiacenti per cui non viene regolato il contrasto. Un valore inferiore genera un risultato maggiore. Se si imposta un valore troppo basso, si ottiene invece una regolazione del contrasto nell'intera immagine. Un valore basso può inoltre generare del disturbo o produrre risultati indesiderati.

Torna all'inizio

Effetti di canale

Effetto Aritmetica

L'effetto Aritmetica esegue varie e semplici operazioni matematiche sui canali rosso, verde e blu di un'immagine.

Operatore Operazione da eseguire tra il valore specificato dei singoli canali e il valore esistente di tale canale per ogni pixel dell'immagine:

- **And, Or e Xor** Applicano operazioni logiche bit per bit.
- **Aggiungi, Sottrai, Moltiplica e Differenza** Applicano le funzioni matematiche di base.
- **Max** Imposta il valore del canale del pixel su quello superiore del valore specificato e del valore originale del pixel.
- **Min** Imposta il valore del canale del pixel su quello inferiore del valore specificato e del valore originale del pixel.
- **Blocca sopra** Imposta il valore del canale del pixel su zero se il valore originale del pixel è superiore al valore specificato. In caso contrario, lascia il valore originale.
- **Blocca sotto** Imposta il valore del canale del pixel su zero se il valore originale del pixel è inferiore al valore specificato. In caso contrario, lascia il valore originale.
- **Sezione** Imposta il valore del canale del pixel su 1,0 se il valore originale del pixel è sopra il valore specificato. In caso contrario, imposta il valore su zero. In entrambi i casi, i valori degli altri canali colore vengono impostati su 1,0.
- **Scolora** Applica un retino.

Taglia valori risultato Impedisce a qualsiasi funzione di creare valori di colore al di fuori dell'intervallo valido. Se questa opzione non è

selezionata, alcuni valori di colore possono tornare a zero.

Effetto Fusione

L'effetto Fusione fonde due clip usando uno dei cinque metodi disponibili. Dopo aver effettuato la fusione di clip mediante questo effetto, disattivate la clip selezionata dal menu Fondi con livello. Selezionate la clip e scegliete Clip > Abilita.

Fondi con livello Clip con cui eseguire la fusione (livello secondario o di controllo).

Modalità Metodo fusione:

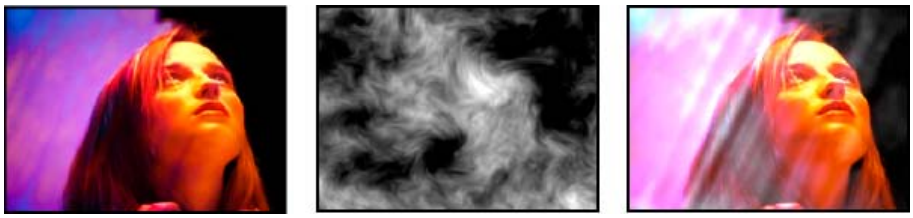
- Solo colore applica una colorazione a ciascun pixel dell'immagine originale in base al colore di ciascun pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Solo tinta è simile a Solo colore, ma tinge i pixel dell'immagine originale solo se questi sono già colorati.
- Scurisci solo scurisce ogni pixel dell'immagine originale che risulti più chiaro del pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Schiarisci solo schiarisce ogni pixel dell'immagine originale che risulti più scuro del pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Dissolvenza incrociata dissolve in uscita l'immagine originale mentre l'immagine secondaria si dissolve in entrata.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non produce risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non traspare.

Se le dimensioni del livello sono diverse Specifica come posizionare il livello di controllo.

Effetto Calcoli

L'effetto Calcoli combina i canali di una clip con quelli di un'altra.



Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto applicato (a destra)

Canale input Il canale da estrarre e usare come input per l'operazione di fusione. RGBA visualizza tutti i canali normalmente. Il grigio converte tutti i valori dei canali colore per un pixel nel valore di luminanza del pixel originale. Il rosso, il verde o il blu converte tutti i valori dei canali colore per un pixel nel valore del canale colore selezionato per il pixel originale. Alfa converte tutti i canali nel valore del canale alfa per il pixel originale.

Per istruzioni sull'utilizzo degli effetti Calcoli e Sfumatura, consultate Coloring A Washed-out Sky With A Gradient In Premiere Pro CS (Colorazione di un cielo sbiadito con una sfumatura in Premiere Pro CS) di Jeff Schell.

Inverti input Inverte la clip prima che l'effetto estragga le informazioni del canale specificato.

Secondo livello La traccia video con cui Calcoli fonde la clip originale.

Canale secondo livello Canale da fondere con i canali di input.

Opacità secondo livello Opacità della seconda traccia video. Impostate su 0% la seconda traccia video perché non influisca sull'output.

Inverti secondo livello Inverte la seconda traccia video prima che l'effetto estragga le informazioni del canale specificato.

Allunga e adatta secondo livello Prima di procedere alla fusione, allunga la seconda traccia video in base alle dimensioni della clip dell'originale. Deselezionare questa opzione per centrare la seconda traccia video sulla clip originale.

Mantieni trasparenza Assicura che il canale alfa del livello dell'originale non sia modificato.

Effetto Aritmetica composta

L'effetto Aritmetica composta combina matematicamente la clip alla quale viene applicato con un livello di controllo. e serve solo ad assicurare la compatibilità con progetti creati con versioni precedenti di After Effects che utilizzano l'effetto Aritmetica composta.

Livello seconda sorgente Specifica la traccia video da usare con il livello corrente in una determinata operazione.

Operatore Specifica l'operazione da eseguire tra le due clip.

Opera sui canali Specifica i canali ai quali viene applicato l'effetto.

Comportamento overflow Specifica come vengono gestiti i valori pixel che superano l'intervallo consentito:

> **Taglia** Indica che i valori sono limitati all'intervallo consentito.
>
> **Reimposta** Indica che i valori oltre l'intervallo consentito vengono reimpostati da completamente attivato a completamente disattivato e viceversa.
>
> **Scala** Indica che vengono calcolati i valori massimo e minimo e che i risultati sono ridotti dalla gamma massima a quella dei valori ammissibili.

Allunga e adatta seconda sorgente Ridimensiona la seconda clip in modo che corrisponda alla dimensioni (larghezza e altezza) della clip corrente. Se questa opzione è deselezionata, la seconda clip viene allineata alle dimensioni correnti dell'origine con l'angolo superiore sinistro

della clip sorgente.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non produce risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non traspare.

Effetto Inverti (video)

Questo effetto video inverte le informazioni sui colori di un'immagine.

Canale Canale o canali da invertire. Ogni gruppo di elementi opera in uno spazio cromatico specifico. Viene invertita l'intera immagine nello spazio cromatico o un singolo canale.

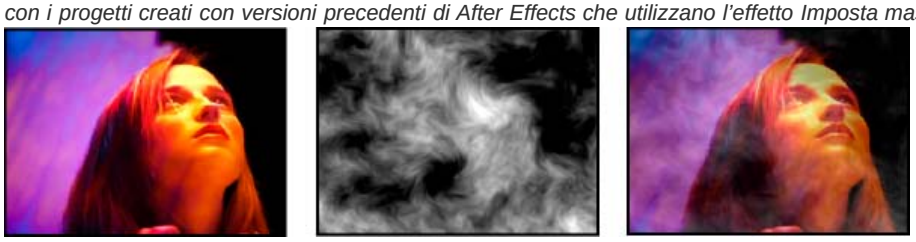
> **RGB/Rosso/Verde/Blu** RGB inverte tutti e tre i canali di colori additivi. Il rosso, il verde e il blu invertono ciascuno un singolo canale colore.
>
> **HLS/Tonalità/Luminosità/Saturazione** HLS inverte tutti e tre i canali di colori calcolati. Tonalità, Luminosità e Saturazione invertono ciascuno un singolo canale colore.
>
> **YIQ/Luminanza/Crominanza fase ingresso/Crominanza quadratura** YIQ inverte tutti e tre i canali di luminanza e crominanza NTSC. Y (luminanza), I (crominanza fase ingresso) e Q (crominanza quadratura) invertono ciascuno un singolo canale.
>
> **Alfa** Inverte il canale alfa dell'immagine. Il canale alfa non è un canale colore. Specifica la trasparenza.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Imposta mascherino

L'effetto Imposta mascherino sostituisce il canale alfa (mascherino) di una clip con un canale di una clip di un'altra traccia video. Si ottengono mascherini mobili come risultati.

Nota: *l'effetto Imposta mascherino è stato sviluppato in origine per After Effects ed è incluso in Premiere Pro solo per garantire la compatibilità con i progetti creati con versioni precedenti di After Effects che utilizzano l'effetto Imposta mascherino.*



Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto applicato (a destra)

Per creare un mascherino mobile con l'effetto Imposta mascherino, configurate una sequenza con due clip sovrapposte su tracce video diverse. Applicate l'effetto Imposta mascherino a una delle clip e specificate la clip dalla quale proviene il mascherino sostitutivo. Anche se Imposta mascherino può essere usato per creare mascherini mobili, il metodo più semplice e rapido per farlo è mediante l'effetto Trasparenza mascherino traccia.

Prendi mascherino da livello La traccia video da utilizzare come mascherino sostitutivo. Nella sequenza potete specificare qualsiasi traccia video.

Usa per mascherino Il canale da utilizzare per il mascherino.

Inverti mascherino Inverte i valori di trasparenza del mascherino.

Allunga e adatta mascherino Ridimensiona la clip selezionata per adattarla alle dimensioni della clip corrente. Se questa opzione è deselezionata, la clip definita come mascherino viene centrata nella prima clip.

Mascherino composito con originale Compone il nuovo mascherino con la clip corrente, invece di sostituirla. Il mascherino risultante consente la visualizzazione dell'immagine solo dove nel mascherino corrente e in quello nuovo è presente opacità.

Livello mascherino premoltiplicato Premoltiplica il nuovo mascherino con la clip corrente.

Effetto Composito tinta unita

Questo effetto offre un modo veloce per creare un composito in tinta unita dietro la clip sorgente originale. Potete controllare l'opacità della clip sorgente e della tinta unita e applicare modalità di fusione utilizzando sempre i controlli dell'effetto.

Opacità sorgente Opacità della clip sorgente.

Colore Colore del solido.

Opacità Opacità del solido.

Metodo fusione Metodo di fusione usato per combinare la clip e il colore in tinta unita.

Torna all'inizio

Effetti per correzione colore

Nel sito Web Videomaker Magazine Jeff Sengstack offre una panoramica sulla correzione e il miglioramento dei colori.

Questa esercitazione su www.premierepro.net mostra come si ottimizzano i colori in Premiere Pro CS5.5.

Luminosità e contrasto, effetto

Modifica la luminosità e il contrasto dell'intera clip. Il valore predefinito 0,0 indica che non è stata apportata alcuna modifica. L'uso di questo effetto rappresenta il modo più semplice per eseguire piccole regolazioni della gamma tonale dell'immagine. Tutti i valori dei pixel nell'immagine vengono corretti contemporaneamente: luci, ombre e mezzitoni.

In questo video Andrew Devis di Creative Cow spiega perché l'effetto Luminosità e contrasto potrebbe non essere sempre la soluzione migliore e offre alternative per risultati ottimali.

Effetto Colori diffusione televisiva

L'effetto Colori diffusione televisiva altera i valori dei colori dei pixel per mantenere le ampiezze dei segnali all'interno dell'intervallo consentito per la trasmissione televisiva. Usate le impostazioni Rendi trasparenti pixel non sicuri e Rendi trasparenti pixel sicuri per vedere quali parti dell'immagine sono interessate dall'effetto Colori diffusione televisiva.

Standard locale di trasmissione *Standard di diffusione televisiva per l'output desiderato. NTSC (National Television Standards Committee) è lo standard adottato in Nord America e utilizzato anche in Giappone. PAL (Phase Alternating Line) è usato nella maggiore parte dei paesi dell'Europa occidentale e in Sud America.* ***Per rendere i colori sicuri*** *Per ridurre l'ampiezza del segnale:* ***Riduci luminanza*** *Riduce la luminosità dei pixel spostandoli verso il nero. Questa è l'impostazione predefinita.* ***Riduci saturazione*** *Sposta il colore del pixel verso un grigio di luminosità analoga, riducendo la resa cromatica del pixel. Per lo stesso livello IRE, la riduzione della saturazione altera l'immagine in modo più evidente della riduzione della luminanza.* ***Segnale massimo 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.*

Effetto Cambia colore

L'effetto Cambia colore regola la tonalità, la luminosità e la saturazione di un intervallo di colori.

Visualizza Livello corretto mostra i risultati dell'effetto Cambia colore. Maschera di correzione colore mostra le aree del livello sottoposte all'effetto. Le aree bianche della maschera di correzione colore vengono modificate in misura maggiore, mentre le aree scure vengono modificate in misura minore.

Trasformazione tonalità Quantità necessaria, in gradi, per regolare la tonalità.

Trasformazione luminosità I valori positivi ravvivano i pixel corrispondenti, mentre i valori negativi li scuriscono.

Trasformazione saturazione I valori positivi aumentano la saturazione dei pixel corrispondenti (spostandoli verso il colore puro). I valori negativi riducono la saturazione dei pixel corrispondenti (spostandoli verso il grigio).

Colore da modificare Colore centrale nella gamma da modificare.

Tolleranza corrispondenza Misura in cui i colori possono differire da Colore di corrispondenza pur restando corrispondenti.

Morbidezza corrispondenza Misura in cui i pixel non corrispondenti sono interessati dall'effetto, in proporzione alla similarità con Colore di corrispondenza.

Corrispondenza colori Determina lo spazio cromatico in cui confrontare i colori per determinare la similarità. RGB confronta i colori in uno spazio cromatico RGB. Tonalità confronta le tonalità di colori, ignorando saturazione e luminosità. Pertanto il rosso vivace e il rosa chiaro, ad esempio, corrispondono. Crominanza utilizza i due componenti di crominanza per determinare la somiglianza, ignorando la luminanza (luminosità).

Inverti maschera di correzione colore Inverte la maschera che definisce i colori soggetti all'effetto.

Effetto Modifica in colore

L'effetto Modifica in colore cambia un colore selezionato in un'immagine in un altro colore mediante i valori di tonalità, luminosità e saturazione (HLS), lasciando immutati gli altri colori.

Modifica in colore offre la flessibilità e le opzioni disponibili nell'effetto Cambia colore. Queste opzioni includono i cursori della tolleranza per tonalità, luminosità e saturazione, i quali consentono una precisa combinazione dei colori, oltre alla possibilità di selezionare i valori RGB esatti del colore di destinazione.

In questa esercitazione video Paul Trani mostra gli effetti Contrasto automatico e Modifica in colore.

Per ulteriori informazioni sull'effetto Modifica in colore in Premiere Pro, guardate questo video della serie Learn by Video di Video2Brain realizzato da Jan Ozer.

In questo video lynda.com tratto dall'esercitazione Premiere Pro: Color Correction and Enhancement (Premiere Pro: correzione e miglioramento del colore), Jeff Sengstack spiega come utilizzare l'effetto Modifica in colore.

Immagine originale (a sinistra), con la saturazione rimossa nel pianeta (al centro) e con il verde chiaro cambiato in giallo nel pianeta (a destra)

Da Centro della gamma di colori da modificare.

A Colore in cui modificare i pixel corrispondenti.

Per animare una modifica del colore, impostate i fotogrammi o le espressioni per il colore A.

Cambia Canali interessati.

Cambia mediante Modalità di modifica dei colori. Impostazione in colore modifica direttamente i pixel interessati nel colore di destinazione. Trasformazione in colore trasforma i valori dei pixel interessati verso il colore di destinazione, utilizzando l'interpolazione HLS. L'entità della modifica per ogni pixel dipende da quanto simile è il colore del pixel al colore Da.

Tolleranza Misura in cui i colori possono differire dal colore Da pur restando corrispondenti. Espandete questo controllo per evidenziare cursori separati per i valori di Tonalità, Luminosità e Saturazione.

Nota: *Usate l'opzione Visualizza mascherino di correzione per identificare meglio i pixel corrispondenti e interessati.*

Morbidezza Quantità di sfumatura da usare per i bordi del mascherino di correzione. I valori più alti creano transizioni più graduali tra le aree interessate dalla modifica del colore e quelle invariate.

Visualizza mascherino di correzione Mostra un mascherino in scala di grigi indicante l'entità della modifica a ogni pixel apportata dall'effetto. Le aree bianche subiscono le modifiche maggiori e quelle scure le modifiche minori.

Effetto Mixer canali

L'effetto Mixer canali modifica un canale di colore tramite una combinazione dei canali dei colori correnti. Usate questo effetto apportare regolazioni creative dei colori altrimenti non facilmente ottenibili con altri strumenti di correzione dei colori. Potete creare immagini in scala di grigi di alta qualità scegliendo il contributo percentuale di ogni canale di colore, realizzare immagini di alta qualità in tonalità seppia o con altre tinte e scambiare o duplicare i canali.

[canale di output]-[canale di input] Percentuale del valore del canale di input da aggiungere al valore del canale di output. Ad esempio, un'impostazione Rosso-Verde pari a 10 aumenta il valore del canale rosso per ogni pixel del 10% del valore del canale verde per tale pixel. Un'impostazione Blu-Verde pari a 100 e un'impostazione Blu-Blu pari a 0 sostituiscono i valori del canale blu con i valori del canale verde.

[canale di output]-Costante Valore costante (come percentuale) da aggiungere al valore del canale di output. Ad esempio, un'impostazione Rosso-Costante pari a 100 satura il canale rosso per ogni pixel aggiungendo il 100% di rosso.

Monocromatico Usa il valore del canale di output rosso per i canali di output rosso, verde e blu, creando un'immagine in scala di grigi.

Effetto Bilanciamento colore

L'effetto Bilanciamento colore cambia la quantità di rosso, verde e blu presente nelle ombre, nei mezzitoni e nelle luci di un'immagine. ***Mantieni luminosità*** *Mantiene la luminosità media dell'immagine modificando al tempo stesso il colore. Questo controllo conserva il bilanciamento tonale dell'immagine.*

Effetto Bilanciamento colore (HLS)

Questo effetto altera i livelli di tonalità, luminanza e saturazione di un'immagine.

Tonalità Specifica la combinazione di colori dell'immagine.

Luminosità Specifica la luminosità dell'immagine.

Saturazione Corregge la saturazione dei colori dell'immagine. Il valore predefinito è 0 e non modifica i colori. I valori negativi riducono la saturazione: il valore -100 converte la clip in scala di grigi. I valori superiori a 0 generano colori con maggiore saturazione.

Nota: *se il controllo Saturazione di Bilanciamento colore non produce i risultati desiderati, provate a usare il controllo Saturazione dell'effetto Correttore rapido colori.*

Effetto Equalizza

L'effetto Equalizza modifica i valori dei pixel di un'immagine per creare una distribuzione di luminosità o colore più uniforme. L'effetto ha un funzionamento simile al comando Equalizza di Adobe Photoshop. I pixel con valori alfa pari a 0 (completamente trasparenti) non sono considerati.

Sul sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video di Richard Harrington su come usare l'effetto Equalizza per correggere colore ed esposizione.

Equalizza RGB equalizza l'immagine in base ai componenti rosso, verde e blu. La luminosità equalizza l'immagine in base alla luminosità di ciascun pixel. Stile Photoshop esegue l'equalizzazione ridistribuendo i valori di luminosità dei pixel in un'immagine in modo tale che questi rappresentino in modo più uniforme l'intera gamma dei livelli di luminosità.

Quantità da equalizzare Modo in cui ridistribuire i valori di luminosità. Al 100%, i valori dei pixel vengono distribuiti nel modo più uniforme possibile, percentuali più basse ridistribuiscono valori di pixel inferiori.

Effetto Correttore rapido colore

L'effetto Correttore rapido colori regola il colore di una clip usando le impostazioni di tonalità e saturazione. Sono inoltre disponibili impostazioni per regolare i livelli di intensità delle ombre, dei mezzitoni e delle luci dell'immagine. Questo effetto è consigliato per apportare correzioni di colore semplici da visualizzare rapidamente in anteprima nel monitor Programma.

I collegamenti seguenti si riferiscono a risorse aggiuntive sull'effetto Correttore colore rapido:

- Using the Fast Color Corrector Effect (Utilizzo dell'effetto Correttore colore rapido) di Karl Soule
- Podcast "Basics of Color Correction" (Nozioni di base sulla correzione colore) con Aanarav Sareen
- Color Correction Made Simple (La correzione colore in termini semplici) di Charlie White

In questa esercitazione Andrew Devis di Creative Cow spiega come usare Correttore colore rapido per la correzione dei colori primari.

Nell'articolo Streamlining Color Correction in Premiere Pro (Semplificare la correzione colore in Premiere Pro) sul sito Web Pro Video Coalition, Jeff Sengstack spiega come utilizzare Correttore colore rapido.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

Mostra visualizzazione divisa Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Bilanciamento bianco Assegna un bilanciamento del bianco a un'immagine utilizzando lo strumento contagocce per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il bilanciamento del bianco.

Angolo e bilanciamento tonalità Consente di regolare il bilanciamento e l'angolo della tonalità mediante una ruota dei colori. Il piccolo cerchio si sposta al centro della ruota dei colori e controlla la conversione della tonalità (UV), modificando l'ampiezza e l'angolo del bilanciamento. La piccola linea perpendicolare imposta la precisione relativa del controllo e il guadagno del bilanciamento.

Nel vettorscopio è possibile visualizzare le regolazioni dell'angolo e del bilanciamento tonalità.

Angolo tonalità Controlla la rotazione delle tonalità. Il valore predefinito è 0. I valori negativi fanno ruotare il selettore colore a sinistra, mentre i valori positivi a destra.

Intensità bilanciamento Controlla la quantità di correzione del bilanciamento colore definito con l'angolo di bilanciamento.

Guadagno bilanciamento Corregge i valori di luminosità moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri.

Angolo bilanciamento Controlla la selezione del valore di tonalità desiderato.

Saturazione Corregge la saturazione dei colori dell'immagine. Il valore predefinito è 100 e non modifica i colori. I valori inferiori a 100 riducono la saturazione e il valore 0 elimina qualsiasi colore. I valori superiori a 100 generano colori con maggiore saturazione.

Livello di nero automatico Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7,5 IRE (NTSC) o 0,3 v (PAL). Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

Contrasto automatico Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. Con Contrasto automatico le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

Livello di bianco automatico Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE (NTSC) o 1,0 v (PAL). Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

Livello di nero, Livello di grigio, Livello di bianco Imposta i livelli per ombre più scure, mezzitoni di grigio e luci più chiare utilizzando strumenti Contagocce diversi per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il nero, il grigio dei mezzitoni e il bianco.

Livelli di input I due cursori esterni dei livelli in input mappano il punto nero e il punto bianco sulle impostazioni dei cursori di output. Il cursore di input centrale regola la gamma nell'immagine e consente di spostare i mezzitoni e di modificare i valori di intensità della gamma centrale di toni di grigio senza alterare eccessivamente luci e ombre.

Livelli di output Mappa i cursori dei livelli in input per il punto nero e il punto bianco su determinati valori. L'impostazione predefinita dei cursori di output è 0 con le ombre completamente nere e 255 con le luci completamente bianche. In questo modo, nella posizione predefinite dei cursori di output, spostando il cursore di input del nero si mappa il valore di ombra a livello 0 e spostando il cursore del punto bianco si mappa il valore di luce a livello 255. I livelli restanti vengono ridistribuiti tra 0 e 255. Questa ridistribuzione riduce la gamma tonale dell'immagine, riducendo di fatto il contrasto complessivo dell'immagine.

Livello di nero di input, Livello di grigio di input, Livello di bianco di input Regolate i livelli di input del punto nero, dei mezzitoni e del punto bianco per le luci, i mezzitoni o le ombre.

Livello di nero di output, Livello di bianco di output Regolate i livelli di output associati per i livelli di input nero e bianco per le luci, i mezzitoni o le ombre.

Effetto Mantieni colore

L'effetto Mantieni colore rimuove tutti i colori da una clip, ad eccezione di quelli simili al colore mantenuto. Ad esempio, potete attenuare i colori del filmato di una partita di pallacanestro, ad eccezione dell'arancione della palla.

In questa esercitazione video Ann Bens spiega come lasciare due colori in una clip.

Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video di Richard Harrington che mostra come utilizzare l'effetto Mantieni colore in Adobe Premiere Pro.

Per ulteriori informazioni sull'effetto Mantieni colore in Premiere Pro, guardate questo video della serie Learn by Video di Video2Brain realizzato da Jan Ozer.

Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (a destra)

Quantità da scolorare Quanto colore rimuovere. Il 100% fa in modo che le aree dell'immagine diverse dal colore selezionato appaiano come tonalità di grigio.

Colore mantenuto Utilizzate il contagocce o il Selettore colore per determinare il colore da mantenere.

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 di tonalità dei colori. Scegliete Tramite 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 Tramite tonalità e scegliete qualsiasi tonalità di blu come Colore mantenuto.

Effetto Correttore luma

L'effetto Correttore luma consente di regolare la luminosità e il contrasto nelle luci, nei mezzitoni e nelle ombre di una clip. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito) o regolazioni dei valori tonali (Luma), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera), oppure una rappresentazione a tre tonalità del punto in cui cadono le ombre, i mezzitoni e le luci (Gamma tonale).

Mostra visualizzazione divisa Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Definizione gamma tonale Definisce la gamma tonale delle ombre e delle luci usando le impostazioni della soglia e della soglia con attenuazione (morbidezza). Fate clic sul triangolo per visualizzare i controlli Definizione gamma tonale. Trascinate un cursore quadrato per regolare i valori di soglia. Trascinate un cursore triangolare per regolare il valore di morbidezza (creazione di sfumature).

Nota: *Scegliete Gamma tonale dal menù Output per visualizzare le diverse gamme tonali mentre regolate i cursori Definizione gamma tonale.*

Gamma tonale Specifica se applicare le regolazioni di luminanza all'intera immagine (Master), solo alle luci, solo ai mezzitoni o solo alle ombre.

Luminosità Regola il livello di nero in una clip. Usate questo controllo per visualizzare in nero il contenuto nero dell'immagine nella clip.

Contrasto Incide sul contrasto dell'immagine regolando il guadagno in base al valore di contrasto originale della clip.

Livello di contrasto Imposta il valore di contrasto originale della clip.

Gamma Regola i valori dei mezzitoni dell'immagine senza incidere sui livelli di bianco e nero. Questo controllo produce modifiche nel contrasto, in modo simile alla modifica della forma della curva nell'effetto Curva luma. Usate questo controllo per regolare le immagini che sono troppo scure o troppo chiare senza distorcere ombre o luci.

Piedistallo Corregge un'immagine aggiungendo ai valori dei pixel dell'immagine un valore di offset specifico. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità generale dell'immagine.

Guadagno Incide sul rapporto di contrasto complessivo di un'immagine regolando i valori di luminosità mediante la moltiplicazione. I pixel più chiari sono modificati più dei pixel più scuri.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: *scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luma Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Effetto Curva luma

L'effetto Curva luma regola la luminosità e il contrasto di una clip usando una regolazione a curva. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

Mostra visualizzazione divisa Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Oscilloscopio luminanza La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto della clip. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete regolare un massimo di 16 punti sulla curva. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: *scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luma Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Effetto Correttore colori RGB

L'effetto Correttore colore RGB regola il colore in una clip applicando regolazioni alle gamme tonali definite per luci, mezzitoni e ombre. L'effetto consente di apportare regolazioni tonali singolarmente a ogni canale cromatico. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

Nel video lynda.com tratto dall'esercitazione Premiere Pro: Color Correction and Enhancement (Premiere Pro: correzione e miglioramento del colore), Jeff Sengstack spiega come regolare i canali colore con gli effetti Correttore colore RGB e Curve RGB.

Per informazioni sull'utilizzo dell'effetto Correttore colori RGB, seguite l'esercitazione video Tips & Tricks: Color Correction (Suggerimenti e trucchi: correzione dei colori) disponibile nel sito Web di Videomaker Magazine.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera), oppure una rappresentazione a tre tonalità del punto in cui cadono le ombre, i mezzotondo e le luci (Gamma tonale).

Mostra visualizzazione divisa Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Definizione gamma tonale Definisce la gamma tonale delle ombre e delle luci usando le impostazioni di soglia e soglia con attenuazione:

> **Soglia ombra** Determina la gamma tonale dell'ombra.
>
> **Morbidezza ombra** Determina la gamma tonale dell'ombra con attenuazione.
>
> **Soglia luce** Determina la gamma tonale della luce.
>
> **Morbidezza luce** Determina la gamma tonale della luce con attenuazione.

Scegliete Gamma tonale dal menu Output per visualizzare le luci, i mezzitoni e le ombre mentre regolate i controlli Definizione gamma tonale.

Gamma tonale Specifica se applicare le regolazioni colore all'intera immagine (Master), solo alle luci, solo ai mezzitoni o solo alle ombre.

Gamma Regola i valori dei mezzitoni dell'immagine senza incidere sui livelli di bianco e nero. Usate questo controllo per regolare le immagini che sono troppo scure o troppo chiare senza distorcere ombre o luci.

Piedistallo Corregge un'immagine aggiungendo ai valori dei pixel dell'immagine un valore di offset specifico. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità generale dell'immagine.

Guadagno Incide sul rapporto di contrasto complessivo di un'immagine regolando i valori di luminosità mediante la moltiplicazione. I pixel più chiari sono modificati più dei pixel più scuri.

RGB Consente di regolare i valori dei mezzitoni, il contrasto e la luminosità per ciascun canale colore. Fate clic sul triangolo per espandere le opzioni per impostare gamma, piedistallo e guadagno di ogni canale.

> **Gamma rosso, Gamma verde e Gamma blu** Regolano i valori dei mezzitoni del canale rosso, verde o blu senza incidere sui livelli di bianco e nero.
>
> **Piedistallo rosso, Piedistallo verde e Piedistallo blu** Regola i valori tonali nel canale rosso, verde o blu aggiungendo uno scostamento fisso ai valori pixel del canale. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità complessiva del canale.

Guadagno rosso, Guadagno verde e Guadagno blu Corregge i valori di luminosità del canale rosso, verde o blu moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: *scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luma Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Effetto Curve RGB

L'effetto Curve RGB regola il colore di una clip usando curve per ogni canale colore. Ciascuna curva consente di regolare fino a 16 punti diversi nell'intera gamma tonale di un'immagine. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

Nel video lynda.com tratto dall'esercitazione Premiere Pro: Color Correction and Enhancement (Premiere Pro: correzione e miglioramento del colore), Jeff Sengstack spiega come regolare i canali colore con gli effetti Correttore colore RGB e Curve RGB.

Questa esercitazione disponibile su www.premierepro.net mostra come migliorare il colore in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive utilizzando vari strumenti tra cui l'effetto Curve RGB.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

Mostra visualizzazione divisa Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Principale La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto di tutti i canali. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete aggiungere alla curva un massimo di 16 punti. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

Rosso, Verde e Blu La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto del canale rosso, verde e blu. Se la curva viene sollevata verso l'alto, il canale si schiarisce, se viene arcuata verso il basso, si scurisce. Le sezioni della curva con la maggiore inclinazione rappresentano parti del canale con il contrasto più elevato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete regolare un massimo di 16 punti sulla curva. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: *scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luma Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Morbidezza finale Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Un utente sul forum utenti di Premiere Pro condivide un predefinito di effetto Curve RGB che simula il profilo colore videocamera personalizzato Canon Technicolor.

Effetto Correttore colori a tre vie

L'effetto Correttore colori a tre vie consente di eseguire delicate correzioni regolando la tonalità, la saturazione e la luminosità di una clip per creare ombre, mezzitoni e luci. Potete ulteriormente perfezionare le regolazioni indicando l'intervallo di colore da correggere mediante i controlli Correzione colore secondaria.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel Monitor programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera) o rappresentazione a tre toni di ombre, mezzitoni e luci (Gamma tonale).

Mostra visualizzazione divisa Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Bilanciamento del nero, Bilanciamento del grigio, Bilanciamento del bianco Assegna alla clip un bilanciamento del bianco, del grigio o del nero. Utilizzate i diversi strumenti Contagocce per campionare un colore di destinazione nell'immagine o scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe.

Definizione gamma tonale Definisce la gamma tonale di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Trascinate i cursori quadrati per regolare i valori di soglia. Trascinate i cursori triangolari per regolare la quantità di morbidezza (sfumatura).

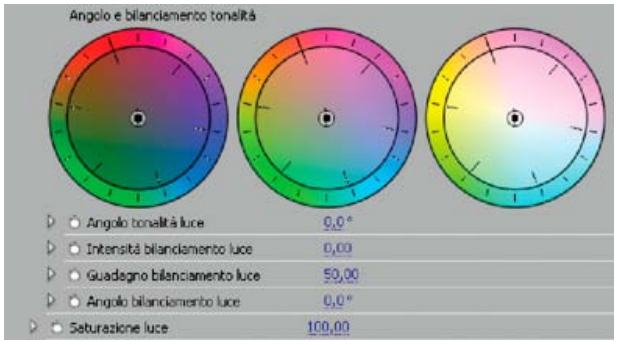
Scegliete Gamma tonale dal menu Output per visualizzare le luci, i mezzitoni e le ombre mentre regolate i controlli Definizione gamma tonale.

Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce, Morbidezza luce Definiscono la soglia e la morbidezza di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Immettete dei valori o fate clic sul triangolo accanto all'opzione, quindi trascinate il cursore.

Gamma tonale Sceglie la gamma tonale regolata mediante i controlli Angolo tonalità, Intensità bilanciamento, Guadagno bilanciamento, Angolo bilanciamento e Livelli. Il valore predefinito è Luci. Le altre opzioni del menu sono Principale, Ombre e Mezzitoni.

Nota: *potete ancora regolare le tre gamme tonali utilizzando i tre selettori di colore anche dopo aver eseguito una selezione dal menu Gamma tonale.*

Angolo e bilanciamento tonalità a tre vie Controlla le regolazioni di tonalità e saturazione mediante tre selettori colori per le ombre (selettore sinistro), i mezzitoni (selettore centrale) e le luci (selettore destro). Viene visualizzato un selettore master se si sceglie Principale dal menu Gamma tonale. Una casella circolare si sposta al centro del selettore per il controllo della conversione della tonalità (UV). Una maniglia perpendicolare alla casella controlla l'intensità del bilanciamento, che modifica il grado di finezza relativa del controllo. La parte esterna del selettore controlla la rotazione della tonalità.



Selettori colori Angolo e bilanciamento tonalità a tre vie

Angolo tonalità luci/mezzitoni/ombre Controlla la rotazione della tonalità per luci, mezzitoni e ombre. Il valore predefinito è 0. I valori negativi fanno ruotare il selettore colore a sinistra, mentre i valori positivi a destra.

Intensità bilanciamento luci/mezzitoni/ombre Controlla la quantità di correzione del bilanciamento colore definito con l'angolo di bilanciamento. La regolazione può essere applicata a luci, mezzitoni e ombre.

Guadagno bilanciamento luci/mezzitoni/ombre Corregge i valori di luminosità moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri. La regolazione può essere applicata a luci, mezzitoni e ombre.

Angolo bilanciamento luci/mezzitoni/ombre Controlla la traduzione della tonalità per luci, mezzitoni e ombre.

Saturazione luci/mezzitoni/ombre Corregge la saturazione del colore per luci, mezzitoni e ombre. Il valore predefinito è 100 e non modifica i colori. I valori inferiori a 100 riducono la saturazione e il valore 0 elimina qualsiasi colore. I valori superiori a 100 generano colori con maggiore saturazione.

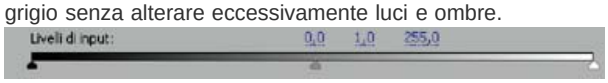
Livello di nero automatico Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7,5 IRE. Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

Contrasto automatico Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

Livello di bianco automatico Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE. Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

Livello di nero, Livello di grigio, Livello di bianco Imposta i livelli per ombre più scure, mezzitoni di grigio e luci più chiare utilizzando strumenti Contagocce diversi per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il nero, il grigio dei mezzitoni e il bianco.

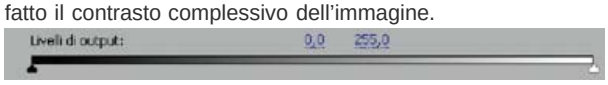
Livelli di input I due cursori esterni dei livelli in input mappano il punto nero e il punto bianco sulle impostazioni dei cursori di output. Il cursore di input centrale regola la gamma nell'immagine e consente di spostare i mezzitoni e di modificare i valori di intensità della gamma centrale di toni di grigio senza alterare eccessivamente luci e ombre.



Cursore livelli di input

Livelli di output Mappa i cursori dei livelli in input per il punto nero e il punto bianco su determinati valori. L'impostazione predefinita dei cursori di

output è 0 con le ombre completamente nere e 255 con le luci completamente bianche. In questo modo, nella posizione predefinite dei cursori di output, spostando il cursore di input del nero si mappa il valore di ombra a livello 0 e spostando il cursore del punto bianco si mappa il valore di luce a livello 255. I livelli restanti vengono ridistribuiti tra 0 e 255. Questa ridistribuzione aumenta la gamma tonale dell'immagine, incrementando di fatto il contrasto complessivo dell'immagine.



Cursore livelli di output

Livello di nero di input, Livello di grigio di input, Livello di bianco di input Regolate i livelli di input del punto nero, dei mezzitoni e del punto bianco per le luci, i mezzitoni o le ombre.

Livello di nero di output, Livello di bianco di output Regolate i livelli di output associati per i livelli di input nero e bianco per le luci, i mezzitoni o le ombre.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: *scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luma Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

In questo video lynda.com tratto dall'esercitazione Premiere Pro: Color Correction and Enhancement (Premiere Pro: correzione e miglioramento del colore), Jeff Sengstack spiega come utilizzare l'effetto Correttore colore a tre vie per modificare il colore di un oggetto.

In questa esercitazione video Karl Soule mostra l'utilizzo di base di Correttore colore a tre vie.

In questa esercitazione video Karl Soule mostra come impostare le tre rotelle di Correttore colore a tre vie.

In questa esercitazione video Karl Soule mostra come usare l'effetto Correttore colore a tre vie per la correzione colori secondaria.

Nel sito Web video2brain Maxim Jago mostra l'effetto Correttore colore a tre vie per la correzione colore secondaria.

In questa esercitazione video Andrew Devis mostra come utilizzare l'opzione Correzione colore secondaria.

Effetto Tinta

L'effetto Tinta altera le informazioni sui colori dell'immagine. Per ogni pixel il valore di luminanza indica una fusione tra due colori. Le opzioni Associa nero a e Associa bianco a indicano a quali colori sono associati i pixel chiari e quelli scuri. Ai pixel intermedi sono assegnati valori intermedi. L'opzione Quantità da tingere specifica l'intensità dell'effetto.

Effetto Limitatore video

L'effetto Limitatore video consente di limitare la luminanza e il colore di una clip, facendoli rientrare nei parametri definiti dall'utente. Questi parametri sono utili per mantenere il più possibile inalterato il video, pur facendo rientrare il relativo segnale entro i limiti di trasmissione televisiva.

Mostra visualizzazione divisa Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Asse di riduzione Consente di impostare i limiti definendo la gamma di luminanza (Luma), colore (Crominanza), colore e luminanza (Crominanza e luma) o il segnale video generale (Limite ottimale). I controlli Min e Max disponibili dipendono dall'opzione Asse di riduzione scelta.

Luma min Specifica il livello più scuro di un immagine.

Luma max Specifica il livello più chiaro di un immagine.

Crominanza min Specifica il livello di saturazione più basso per i colori di un'immagine.

Crominanza max Specifica il livello di saturazione più alto per i colori di un'immagine.

Segnale min Specifica il segnale video minimo, comprese luminosità e saturazione.

Segnale max Specifica il segnale video massimo, comprese luminosità e saturazione.

Metodo di riduzione Consente di comprimere gamme tonali specifiche per preservare i dettagli di gamme tonali importanti (Compressione luci, Compressione mezzitoni, Compressione ombre o Compressione luci e ombre) o comprimere tutte le gamme tonali (Comprimi tutto). L'opzione predefinita è Comprimi tutto.

Definizione gamma tonale Definisce la gamma tonale di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Trascinate i cursori quadrati per regolare i valori di soglia. Trascinate i cursori triangolari per regolare la quantità di morbidezza (sfumatura).

Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce, Morbidezza luce Definiscono la soglia e la morbidezza di ombre, mezzitoni e luci di una clip.

Immettete dei valori o fate clic sul triangolo accanto all'opzione, quindi trascinate il cursore.

Torna all'inizio

Effetti di distorsione

Effetto Piega (solo Windows)

Distorce una clip creando l'effetto di un'onda che attraversa la clip sia in verticale che in orizzontale. Potete realizzare molti tipi di forme d'onda con dimensioni e velocità diverse.

Direzione Specifica la direzione dell'onda:

- **Sinistra** Specifica lo spostamento delle onde verso sinistra.
- **Destra** Specifica lo spostamento delle onde verso destra.
- **Rilasciato** Specifica lo spostamento delle onde verso l'alto.
- **Premuto** Specifica lo spostamento delle onde verso il basso.
- **Dentro** Specifica che le onde si muovono verso il centro della clip.
- **Fuori** Indica che le onde iniziano al centro e si spostano verso il bordo della clip.

Onda Specifica la forma dell'onda. Potete scegliere tra onda sinusoidale, circolare, triangolare o quadrata.

Intensità Specifica l'altezza dell'onda.

Frequenza Specifica la frequenza dell'onda. Per generare un'onda solo in verticale o solo in orizzontale, spostate il cursore Frequenza completamente a sinistra per la direzione che non volete.

Larghezza Specifica la larghezza dell'onda.

Effetto Fissa angoli

Deforma un'immagine variando la posizione di ognuno dei quattro angoli. Usate questo effetto per allungare, accorciare, inclinare o distorcere un'immagine o per simulare un effetto di prospettiva o di movimento rispetto al bordo di una clip, come ad esempio una porta che si apre.

Nota: *potete manipolare direttamente le proprietà dell'effetto Fissa angoli nel monitor Programma quando fate clic sull'icona Trasformazione accanto a tale effetto in Controllo effetti. Trascinate una delle quattro maniglie per regolare le proprietà.*

Effetto Distorsione lente (solo Windows)

L'effetto Distorsione lente simula una lente deformante attraverso la quale viene vista la clip. ***Curvatura*** *Cambia la curvatura della lente. Specificate un valore negativo per rendere concava l'immagine, positivo per renderla convessa.* ***Distorsione in verticale e in orizzontale*** *Spostate il punto focale della lente, rendendo l'immagine piegata e a macchie. Con impostazioni estreme, l'immagine si avvolge su se stessa.* ***Effetto prisma verticale e orizzontale*** *Create un risultato simile alla distorsione in verticale e in orizzontale, ma usando valori estremi l'immagine non si avvolge su se stessa.* ***Colore di riempimento*** *Indica il colore di sfondo.* ***Canale alfa di riempimento*** *Lo sfondo diventa trasparente e le tracce sottostanti visibili. Nel pannello Controlli effetti, fate clic su Imposta per accedere a questa opzione.*

Effetto Ingrandisci

L'effetto Ingrandisci amplia un'immagine per intero o in parte. L'effetto prodotto è simile a quello di una lente di ingrandimento posta sopra un'area dell'immagine; in alternativa, potete utilizzarlo per ingrandire l'intera immagine oltre il 100% senza perdere la risoluzione.

Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'effetto applicato (al centro e a destra)

Forma Forma dell'area ingrandita.

Centro Punto centrale dell'area ingrandita.

Ingrandimento Percentuale in base alla quale ridimensionare l'area ingrandita.

Collega Modalità in cui le dimensioni e la sfumatura del bordo dell'area ingrandita sono interessate dall'impostazione Ingrandimento. Impostando Collega su qualsiasi valore diverso da Nessuno, l'opzione Ridimensiona livello viene disattivata.

- **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 della clip originale.

Ridimensionamento Tipo di ridimensionamento utilizzato per ingrandire l'immagine:

Standard Questo metodo mantiene inalterata la nitidezza dell'immagine, ma produce un effetto pixel sui bordi se si impostano valori alti.

Tenue Utilizza algoritmi basati su spline. Se ingrandite l'immagine oltre il 100%, l'effetto Tenue riduce l'effetto pixel del bordo e preserva la qualità dell'immagine. Risulta utile in caso di forti ingrandimenti.

Dispersione Crea l'effetto di dispersione o rumore nell'immagine quando questa viene ingrandita.

Metodo fusione Metodo di fusione usato per combinare l'area ingrandita con la clip originale. L'opzione Nessuno mostra pixel trasparenti intorno all'area ingrandita.

Ridimensiona livello Se Ridimensiona livello è selezionato, l'area ingrandita può estendersi oltre i contorni della clip originale.

Effetto Specularità

Suddivide l'immagine lungo una linea e ne riflette un lato sull'altro.

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.

Nota: *potete manipolare direttamente l'effetto Specularità nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione e trascinate la maniglia di regolazione.*

Effetto Scostamento

L'effetto Scostamento esegue il panning dell'immagine in una clip. Le informazioni visive spinte oltre un lato dell'immagine vengono visualizzate sul lato opposto.

Sposta centro in Nuova posizione del punto centrale dell'immagine dell'originale.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto sfera

L'effetto Sfera distorce un livello distribuendo un'area dell'immagine su una sfera.

In questo video potete vedere un esempio dell'utilizzo di questo effetto.

Effetto Trasformazione

Applica trasformazioni geometriche bidimensionali a una clip. Applicate l'effetto Trasformazione invece degli effetti fissi per eseguire il rendering delle impostazioni relative a punto di ancoraggio della clip, posizione, scala e opacità prima degli effetti standard. Le proprietà Punto di ancoraggio, Posizione, Rotazione, Scala e Opacità funzionano in modo molto simile agli effetti fissi.

Inclina Valore di inclinazione.

Asse di inclinazione Asse intorno al quale si verifica l'inclinazione.

Nota: *in Adobe After Effects, l'effetto Trasformazione include il controllo Angolo otturatore e l'opzione Usa angolo otturatore della composizione. Entrambi i controlli possono essere regolati solo in After Effects.*

Effetto Spostamento turbolenza

L'effetto Spostamento turbolenza utilizza un disturbo frattale per creare distorsioni turbolente nell'immagine. Ad esempio, utilizzatelo per creare effetti di acqua corrente, di riflessi in una casa degli specchi e di bandiere al vento.

Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'effetto applicato (al centro e a destra)

Spostamento Tipo di turbolenza usata. Turbolenza più morbida, Rigonfiamento più morbido e Torsione più morbida eseguono le stesse operazioni delle opzioni Turbolenza, Rigonfiamento e Torsione, ma le opzioni più morbide creano deformazioni più uniformi che richiedono un tempo di rendering superiore. Spostamento verticale deforma l'immagine solo in senso verticale. Spostamento orizzontale deforma l'immagine solo in senso orizzontale. Spostamento orizzontale altera l'immagine sia in senso verticale che orizzontale.

Quantità Valori più elevati causano una distorsione maggiore.

Dimensioni Valori più elevati causano aree di distorsione più estese.

Scostamento (turbolenza) Determina la parte della forma frattale usata per creare la distorsione.

Complessità Determina il livello di dettaglio nella turbolenza. Valori più bassi causano distorsioni più uniformi.

Evoluzione L'animazione di questa impostazione determina modifiche della turbolenza nel tempo.

Nota: *anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità denominate rivoluzioni, è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo per ripristinare lo stato*

originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.

Opzioni evoluzione Opzioni evoluzione fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering di elementi di turbolenza in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

Evoluzione ciclo Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.

Ciclo (nelle rivoluzioni) Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il frattale passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo dei cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione.

Nota: *poiché il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del frattale, non sulla geometria né su altri controlli, potete ottenere risultati diversi a seconda delle impostazioni di Dimensioni e di Scostamento.*

Numero casuale Specifica un valore dal quale generare il disturbo frattale. Animando questa proprietà si ottiene un lampeggiamento da un insieme di forme frattali all'altro dello stesso tipo di frattali. Per la transizione uniforme della ruvidezza, usate il controllo Evoluzione.

Nota: *potete creare nuove animazioni di turbolenza riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern del disturbo senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.*

Fissa Specifica i bordi da fissare in modo che i pixel lungo tali bordi non vengano spostati.

Anti-alias per qualità alta Specifica la quantità di anti-alias, mediante le opzioni Alto o Basso.

Effetto Spirale

L'effetto Spirale distorce un'immagine ruotando una clip attorno al suo centro. L'immagine viene distorta in modo più deciso al centro rispetto ai bordi, causando un effetto mulinello con impostazioni estreme.

Angolo Distanza alla quale far girare a spirale l'immagine. Gli angoli positivi fanno girare a spirale l'immagine in senso orario mentre i valori negativi la fanno girare in senso antiorario. Per ottenere un effetto mulinello, animate l'angolo.

Raggio spirale Distanza alla quale si estende la spirale, partendo dal centro. Questo valore è una percentuale della larghezza o dell'altezza della clip, a seconda di quale sia la maggiore. Ad esempio, un valore pari a 50 genera una spirale che si estende fino ai bordi della clip.

Centro spirale Imposta la posizione del centro della spirale.

Effetto Alterazione onda

L'effetto Alterazione onda produce l'aspetto di un'onda che attraversa l'immagine. Potete creare tipi diversi di forme d'onda, ad esempio quadrate, circolari e sinusoidali. L'effetto Alterazione onda è animato automaticamente a velocità costante nell'intervallo di tempo senza fotogrammi. Per modificare la velocità, è necessario impostare i fotogrammi.

Tipo onda Forma dell'onda.

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 e un valore pari a 0 non produce alcun movimento. Per variare la velocità dell'onda nel tempo, impostate questo controllo su 0, quindi impostate i fotogrammi chiave per la proprietà Fase.

Blocco 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.

Anti-alias (qualità alta) 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.

In questo video potete vedere un esempio dell'effetto Alterazione onda.

Torna all'inizio

Effetti di generazione

Effetto Sfumatura a 4 colori

L'effetto Sfumatura a 4 colori genera una sfumatura a quattro colori. La sfumatura è definita da quattro punti effetto, le posizioni e i colori dei quali possono essere animati usando i controlli Posizioni e colori. La sfumatura è composta da quattro cerchi in tinta unita fusi insieme, ciascuno con un punto effetto al centro.

Fusione Valori più elevati creano transizioni più graduali tra i colori.

Variazione Entità della variazione (disturbo) nella sfumatura. La variazione, che riduce l'effetto a strisce, agisce solo sulle aree in cui tale effetto si potrebbe verificare.

Opacità Opacità della sfumatura, come frazione del valore Opacità della clip.

Metodo fusione Metodo di fusione da usare quando si combina la sfumatura con la clip.

Effetto Pattern celle

L'effetto Pattern celle genera pattern celle basati sul disturbo delle celle. Usatelo per creare texture e pattern di sfondo fissi o in movimento. I

pattern possono essere usati a loro volta come mascherini con texture, come mappe di transizione o come sorgente per le mappe di spostamento.

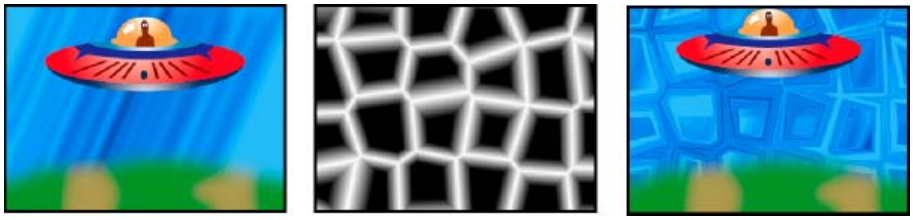


Immagine originale (a sinistra); l'effetto Pattern celle crea una mappa di spostamento (al centro) usata per l'effetto Mappa di spostamento (a destra).

Pattern cella Pattern celle da usare. HQ indica pattern di alta qualità che eseguono il rendering con una definizione maggiore rispetto ai corrispettivi non contrassegnati. Cristalli misti è disponibile solo come opzione di alta qualità.

Nota: *l'opzione Placche statiche ha un aspetto identico a quello dell'opzione Placche. Tuttavia, quando evolvono, le placche fisse mantengono un valore di luminosità uniforme, mentre le placche spostano la luminosità del pattern celle.*

Inverti Inverte il pattern celle. Le aree nere diventano bianche e le aree bianche diventano nere.

Contrasto/Nitidezza Specifica il contrasto del pattern celle quando usate il pattern celle Bolle, Cristalli, Cuscino, Cristalli misti o Tubolare. Il controllo specifica la luminosità per una qualsiasi delle opzioni Placche o Cristallizzazione.

Nota: *il contrasto viene interessato dall'opzione scelta nel menu Overflow.*

Overflow Metodo usato dall'effetto per rimappare i valori non compresi nell'intervallo della scala di grigi 0-255. Overflow non è disponibile se si scelgono pattern celle basati sulla nitidezza.

> **Taglia** I valori superiori a 255 vengono mappati a 255. I valori inferiori a 0 vengono mappati a 0. Il valore di Contrasto controlla in che misura l'immagine supera l'intervallo 0-255; i valori più alti determinano un'immagine prevalentemente in bianco e nero, con una quantità inferiore di grigio. Pertanto, con impostazioni di contrasto più elevate, i dettagli delle celle sono meno definiti.
>
> **Attenuazione** Riassocia i valori di scala di grigio in modo che rientrino nell'intervallo 0–255. Il contrasto appare ridotto, le celle sono principalmente grigie con poche aree di nero o bianco puro.
>
> **Valore max** I valori superiori a 255 o inferiori a 0 vengono riflessi nell'intervallo 0-255. Un valore pari a 258 (255+3), ad esempio, viene riflesso su 252 (255-3) e un valore pari a -3 viene riflesso su 3. Con questa impostazione, i valori di Contrasto superiori a 100 accrescono la complessità e il dettaglio.

Dispersione Casualità con cui viene disegnato il pattern. I valori più bassi determinano pattern celle più uniformi o simili a una griglia.

Dimensioni Dimensioni della cella. Le dimensioni predefinite sono pari a 60.

Scostamento Determina la parte del pattern celle usato.

Opzioni affiancamento Scegliete Attiva divisione in porzioni per creare un pattern costituito da porzioni ripetute. Celle orizzontali e Celle verticali determinano quante celle sia larga e quante celle sia alta ogni porzione.

Evoluzione L'animazione di questa impostazione determina modifiche del pattern nel tempo.

Nota: *anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità denominate rivoluzioni, è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.*

Opzioni evoluzione Fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering di elementi di pattern celle in cicli continui e ridurre di conseguenza il tempo necessario al rendering.

> **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.
>
> **Ciclo** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il pattern celle passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo dei cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione.
>
> ***Nota:*** *poiché il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del pattern celle, non sulla geometria né su altri controlli, potete ottenere risultati diversi a seconda delle impostazioni di Dimensioni e di Scostamento.*
>
> **Numero casuale** Specifica un valore dal quale generare il pattern celle. Animando questa proprietà otterrete un lampeggiamento da un pattern celle all'altro nello stesso tipo di pattern celle. Per la transizione uniforme del pattern celle, usate il controllo Evoluzione.
>
> ***Nota:*** *potete creare nuove animazioni di pattern celle riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern celle senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.*

Effetto Scacchiera

L'effetto Scacchiera crea un pattern a scacchi di rettangoli, metà dei quali è trasparente.

Il colore corrispondente genera un risultato sofisticato (al centro); utilizzando il rosso con impostazioni elevate di Larghezza e impostazioni basse

di Altezza (a destra), si ottiene un risultato a strisce.

Ancoraggio Punto di origine del pattern a scacchi. Spostando questo punto, il pattern si scosta.

Dimensioni da Modalità di determinazione delle dimensioni dei rettangoli:

- **Punto d'angolo** Le dimensioni di ogni rettangolo sono quelle del rettangolo con angoli opposti definiti dai punti Ancoraggio e Angolo.
- **Cursore larghezza** L'altezza e la larghezza di un rettangolo sono uguali al valore Larghezza, vale a dire che i rettangoli sono quadrati.
- **Cursori larghezza e altezza** L'altezza di un rettangolo è uguale al valore Altezza. La larghezza di un rettangolo è uguale al valore Larghezza.

Sfuma Spessore della sfumatura del bordo nel pattern a scacchi.

Colore Colore dei rettangoli non trasparenti.

Opacità Opacità dei rettangoli colorati.

Metodo fusione Metodo di fusione da usare per comporre il pattern a scacchi sopra la clip originale. La modalità predefinita Nessuno esegue il rendering soltanto del pattern a scacchiera.

Effetto Cerchio

L'effetto Cerchio crea un cerchio o un anello in tinta unita personalizzabile.

Bordo Nessuno crea un disco in tinta unita. Tutte le altre opzioni creano anelli. Ogni opzione corrisponde a un diverso set di proprietà che determina il trattamento della forma e del bordo dell'anello:

- **Raggio bordi** La differenza tra la proprietà Raggio bordo e la proprietà Raggio consiste nello spessore dell'anello.
- **Spessore** La proprietà Spessore imposta lo spessore dell'anello.
- **Spessore * raggio** Il prodotto della proprietà Spessore e della proprietà Raggio è uguale allo spessore dell'anello.
- **Spessore e sfumatura * raggio** Il prodotto della proprietà Spessore e della proprietà Raggio è uguale allo spessore dell'anello. Il prodotto della proprietà Sfumatura e della proprietà Raggio è uguale alla sfumatura dell'anello.

Sfuma Spessore della sfumatura.

Inverti cerchio Inverte il mascherino.

Metodo fusione Metodo di fusione usato per combinare la forma e la clip originale. L'opzione predefinita Nessuno visualizza solo la forma, senza la clip originale.

Effetto Ellisse

L'effetto Ellisse disegna un'ellisse.

Effetto Riempimento contagocce

L'effetto Riempimento contagocce applica un colore campionato alla clip di origine. Questo effetto è utile per selezionare rapidamente un colore in tinta unita da un punto campione della clip originale o per selezionare un valore di colore da una clip e usare i metodi di fusione per applicare tale colore a una seconda clip.

Immagine originale (a sinistra) e con l'applicazione di diversi campionamenti di colore (al centro e a destra)

Punto campione *Centro dell'area campionata.* ***Raggio campione*** *Raggio dell'area campionata.* ***Colori pixel medi*** *Valori di colore che vengono campionati:* ***Ignora vuoti*** *Campiona i valori di colore RGB medi, esclusi quelli dei pixel trasparenti.* ***Tutti*** *Campiona la media di tutti valori di colore RGB, compresi quelli dei pixel trasparenti.* ***Tutti premoltiplicati*** *Campiona la media di tutti valori di colore RGB, premoltiplicati con il canale alfa.* ***Alfa incluso*** *Campiona la media di tutti i valori di colore RGB e del valore del canale alfa. Come risultato anche il colore campionato contiene la trasparenza media dei pixel campionati.* ***Mantieni alfa originale*** *Quando è selezionato, l'effetto mantiene il canale alfa della clip originale. Se scegliete Alfa incluso nel menu Colori pixel medi, il canale alfa dell'originale viene riprodotto sul colore campionato.* ***Fondi con originale*** *Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.*

Effetto Griglia

Usate l'effetto Griglia per creare una griglia personalizzabile. Eseguite il rendering di questa griglia in un mascherino colorato o come maschera del canale alfa della clip di origine. Questo effetto è ideale per generare elementi grafici e mascherini all'interno dei quali poter applicare altri effetti.

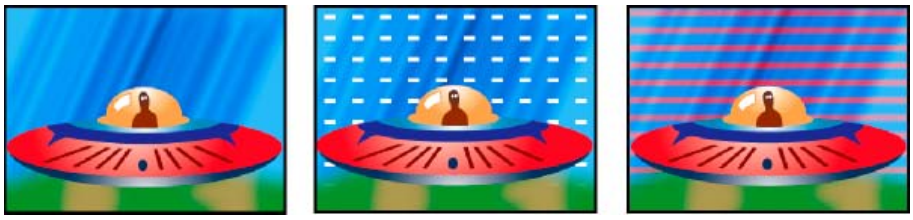


Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'effetto applicato (al centro e a destra)

Ancoraggio Punto di origine del pattern a griglia. Spostando questo punto, il pattern si scosta.
Dimensioni da Modalità di determinazione delle dimensioni dei rettangoli:

> **Punto d'angolo** Le dimensioni di ogni rettangolo sono quelle del rettangolo con angoli opposti definiti dai punti Ancoraggio e Angolo.
> **Cursore larghezza** L'altezza e la larghezza di un rettangolo sono uguali al valore Larghezza, vale a dire che i rettangoli sono quadrati.
> **Cursori larghezza e altezza** L'altezza di un rettangolo è uguale al valore Altezza. La larghezza di un rettangolo è uguale al valore Larghezza.

Bordo Spessore delle linee della griglia. Se il valore è pari a 0, la griglia scompare.
Nota: *l'anti-alias dei bordi della griglia potrebbe determinare la variazione dello spessore.*
Sfuma Morbidezza della griglia.
Inverti griglia Inverte le aree trasparenti ed opache della griglia.
Colore Colore della griglia.
Opacità Opacità della griglia.
Metodo fusione Metodo di fusione da usare per comporre la griglia sopra la clip originale. La modalità predefinita Nessuno esegue il rendering soltanto della griglia.

Effetto Riflesso lente

L'effetto Riflesso lente simula la rifrazione causata dal bagliore di una luce intensa sulla lente di un obiettivo.

In questo video potete vedere un esempio dell'effetto Riflesso lente.

Centro riflesso Indica la posizione del centro del bagliore.
Luminosità riflesso Specifica la percentuale di luminosità. I valori possono variare tra 0% e 300%.
Tipo lente Seleziona il tipo di lente da simulare.
Fondi con originale Specifica il grado in base al quale l'effetto viene unito alla clip sorgente.

Effetto Fulmine

L'effetto Fulmine crea lampi, effetti tipo Scala di Giacobbe e altri effetti visivi tra due punti specificati in una clip. L'effetto Fulmine viene animato automaticamente senza fotogrammi chiave sull'intero intervallo temporale della clip.

In questa esercitazione video potete vedere un esempio dell'effetto Fulmine.

Punto iniziale, Punto finale Dove inizia e termina l'effetto.
Segmenti Numero di segmenti da cui è composto il corpo principale del lampo di luce. I valori più elevati generano un maggiore dettaglio, ma una minore fluidità dell'animazione.
Ampiezza Dimensioni delle ondulazioni presenti nel fulmine come percentuale della larghezza della clip.
Livello dettaglio, Ampiezza dettaglio Grado di dettagli da aggiungere al fulmine e alle sue diramazioni. Per Livello dettaglio, i valori sono in genere 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 da aggiungere alle estremità dei segmenti del fulmine. Il valore 0 non produce alcuna ramificazione; il valore 1,0 genera ramificazioni in ogni segmento.
Ramificazioni secondarie Quantità di diramazioni secondarie da aggiungere ai rami. Se si impostano valori elevati, i fulmini assumono l'aspetto di alberi luminosi.
Angolo ramificazione Angolo tra il ramo e il lampo di luce principale.
Lungh. segmenti ramificazione 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 fulmine vicino alla linea; i valori alti creano oscillazioni significative.
Punto finale fisso Determina se il punto finale del fulmine deve rimanere in una posizione fissa. Se questo controllo non è selezionato, l'estremità del fulmine si ondula intorno al punto finale.
Larghezza, Variazione larghezza Larghezza del corpo principale del fulmine ed entità di variazione della larghezza dei diversi segmenti. Le variazioni di larghezza sono casuali. Un valore pari a 0 non dà luogo ad alcuna variazione di larghezza; un valore pari a 1 dà luogo alla massima variazione di larghezza.
Larghezza di base Larghezza del bagliore interno, sulla base di quanto specificato per l'opzione Colore interno. Questo valore è relativo alla

larghezza totale del fulmine.

Colore esterno, Colore interno 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 tirante 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 Fulmine.

Nota: *il movimento casuale del fulmine può interferire con un'altra immagine della clip. Provate a impostare diversi valori per Numero casuale fino a trovare quello più adatto.*

Metodo fusione Metodo di fusione da usare per comporre il fulmine sopra la clip originale.

Riesegui a ogni fotogramma Rigenera il fulmine a ogni fotogramma. Per fare in modo che il fulmine sia generato nello stesso modo e nello stesso fotogramma ogni volta che viene eseguito, non selezionate questa opzione. Se si seleziona questa opzione, il tempo di rendering aumenta.

Effetto Secchiello

L'effetto Secchiello è uno strumento di disegno non distruttivo che riempie un'area selezionata con un colore in tinta unita. Funziona in modo molto simile allo strumento secchiello di vernice di Adobe Photoshop. Usate l'effetto Secchiello per colorare disegni con contorni tipo cartone animato o per sostituire le aree di colore in un'immagine.

In questo video lynda.com tratto dall'esercitazione Premiere Pro: Color Correction and Enhancement (Premiere Pro: correzione e miglioramento del colore), Jeff Sengstack spiega come utilizzare l'effetto Secchiello per modificare il colore di un oggetto.

I colori riempiono forme a spirale su tracce separate (a sinistra e al centro); effetto applicato al disco volante con il metodo di fusione Colore (a destra)

Punto riempimento L'effetto riempie un'area contenente il punto riempimento. L'area è determinata dall'analisi dei pixel vicini al punto di riempimento e dall'espansione dell'area di riempimento tramite l'aggiunta di pixel corrispondenti. La distanza della diffusione del colore di riempimento dipende dall'impostazione Tolleranza, oltre che dall'opzione scelta dal menu Selettore riempimento.

Selettore riempimento Valori sui quali operare:

- **Colore e alfa** Specifica che l'effetto riempie con il nuovo colore i canali RGB e alfa del punto di riempimento.
- **Colore semplice** Specifica che l'effetto riempie il canale RGB dell'area del punto di riempimento con il nuovo colore.
- **Trasparenza** Specifica che l'effetto riempie solo le aree trasparenti vicino al punto di riempimento. Affinché questa opzione funzioni, è necessario impostare un punto di riempimento in un'area trasparente.
- **Opacità** Specifica che l'effetto riempie solo le aree opache vicino al punto di riempimento. Affinché questa opzione funzioni, è necessario impostare un punto di riempimento in un'area opaca.
- **Canale alfa** Specifica che l'effetto riempie le aree opache o trasparenti dell'intera immagine, a seconda del valore del canale alfa nel punto in cui impostate il punto di riempimento.

Tolleranza Distanza dai valori di colore di Punto riempimento a cui possono trovarsi i valori di colore di un pixel, pur continuando a corrispondere. Valori maggiori espandono l'intervallo di pixel riempiti dall'effetto.

Soglia di visualizzazione Mostra i pixel corrispondenti, ovvero quelli compresi nel valore Tolleranza dei valori di colore del pixel Punto riempimento. Questa opzione risulta particolarmente utile per tracciare le perdite. Se è presente un piccolo spazio, il colore può scorrere e riempire le aree non destinate a essere riempite.

Tratto Modo in cui l'effetto tratta i bordi dell'area riempita:

- **Anti-alias** Applica l'anti-alias ai bordi dell'area riempita.
- **Sfuma** Crea un bordo sfumato per l'area riempita. I valori di Morbidezza sfumatura creano un bordo che scompare più gradualmente.
- **Estensione** Espande l'area del colore di riempimento. Il valore Raggio di estensione indica il numero di pixel in base al quale il colore di riempimento si estende oltre il bordo dell'area di riempimento.
- **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 la clip originale. Usate Solo riempimento per visualizzare solo il riempimento.

Nota: *se applicate più istanze di Secchiello a una clip, per usare la modalità di riempimento Solo riempimento accertatevi di non impostare più di una istanza. Se impostate più di un'istanza da usare come metodo di riempimento, viene visualizzata solo la prima applicazione dell'effetto.*

Effetto Sfumatura

L'effetto Sfumatura crea una sfumatura di colore. Potete creare sfumature lineari o radiali e variare nel tempo la posizione e i colori della sfumatura. Usate le proprietà Inizio sfumatura e Fine sfumatura per specificare le posizioni iniziali e finali. Usate il controllo Dispersione sfumatura per disperdere i colori ed eliminare l'effetto a strisce. Per un'esercitazione video sull'utilizzo degli effetti Calcoli e Sfumatura, consultate Coloring A Washed-out Sky With A Gradient In Premiere Pro CS (Colorazione di un cielo sbiadito con una sfumatura in Premiere Pro CS) di Jeff Schell nel suo blog Digital Media Net.

Nota: *spesso le sfumature non hanno una buona resa se trasmesse in televisione; si produce infatti un effetto a strisce, dovuto al fatto che il segnale di crominanza delle trasmissioni televisive ha una risoluzione insufficiente per riprodurre le sfumature in modo fluido. Il controllo Dispersione sfumatura fa tremolare i colori della sfumatura, eliminando la visibilità dell'effetto a strisce.*

Effetto Scrivi sopra

In questa esercitazione video potete vedere un esempio dell'effetto Scrivi sopra.

L'effetto Scrivi sopra anima i tratti di una clip. Ad esempio, potete simulare l'azione di scrivere a mano firme o testo in corsivo.

Per informazioni su come utilizzare l'effetto Scrivi sopra, seguite le esercitazioni video Using the Write-On Effect to Create Handwritten Text in Premiere Pro CS3 (Utilizzo dell'effetto Scrivi sopra per creare testo scritto a mano in Premiere Pro CS3) e The Write-on Video Effect In Premiere Pro CS3 (L'effetto video Scrivi sopra di Premiere Pro CS3) nel sito Web di Digital Media Net.

Effetto Scrivi sopra: animazione dei tratti

Posizione pennello Posizione del pennello. Animate questa proprietà per creare un tratto.

Lunghezza tratto (sec) Durata, in secondi, di ogni segno del pennello. Se questo valore è pari a 0, il segno del pennello ha durata illimitata. Per creare un movimento del tratto simile a quello di un serpente, usate un singolo valore costante diverso da zero. Per far espandere e contrarre il tratto, animate questo valore.

Spaziatura tratti (sec) Intervallo di tempo, in secondi, tra i segni del pennello. I valori più piccoli generano tratti pennello più uniformi, ma il tempo di rendering è superiore.

Proprietà tempo disegno e Proprietà tempo pennello Specifica se le proprietà disegno e le proprietà pennello vengono applicate a ogni segno del pennello o all'intero tratto. Scegliete Nessuno per applicare ogni volta i valori a tutti i segni di pennello nel tratto. Scegliete un nome di proprietà per far mantenere a ogni segno di pennello il valore per tale proprietà nel momento in cui il segno del pennello è stato disegnato. Ad esempio, se scegliete Colore, ogni segno di pennello mantiene il colore specificato dal valore Colore nel momento in cui il segno è stato disegnato.

Stile pennello Modo in cui il tratto del pennello interagisce con l'immagine originale:

> **Su immagine originale** Il tratto del pennello viene visualizzato sopra l'immagine originale.
>
> **Su trasparente** Il tratto del pennello viene visualizzato sopra la trasparenza. L'immagine originale non viene visualizzata.
>
> **Rivela immagine originale** L'immagine originale è rivelata dal tratto del pennello.

Torna all'inizio

Effetti Controllo immagine

Effetto Bianco e nero

L'effetto Bianco e nero converte una clip a colori in scala di grigio; ovvero, i colori diventano sfumature di grigio. Impossibile animare questo effetto con i fotogrammi chiave.

- Se necessario, nel pannello Controllo effetti fate clic sulla casella a sinistra di Bianco e nero per attivare tale effetto. Per disattivare l'effetto, fate clic sull'icona che compare nella casella.

Effetto Bilanciamento colore (RGB)

L'effetto Bilanciamento colore (RGB) modifica la quantità di rosso, verde e blu in una clip.

Effetto Passata colore (solo Windows)

L'effetto Passata colore converte in scala di grigio l'intera clip, tranne un unico colore specificato. Usate l'effetto Passata colore per evidenziare una porzione particolare della clip. Nella clip di una partita di pallacanestro ad esempio potete evidenziare la palla selezionando e preservandone il colore e mostrare tutto il resto della clip in scala di grigio. Notate tuttavia che con l'effetto Passata colore, potete isolare solo i colori e non oggetti specifici in una clip.

Effetto Sostituisci colore (solo Windows)

Sostituisce con un nuovo colore tutte le occorrenze del colore selezionato, preservando tutti i livelli di grigio. Grazie a questo effetto potete

cambiare il colore di un oggetto in un'immagine selezionandolo e quindi regolando i controlli in modo da creare un colore diverso.

Effetto Correzione gamma

L'effetto Correzione gamma schiarisce o scurisce una clip senza variare realmente ombre e luci. L'operazione viene effettuata modificando i livelli di luminosità dei mezzitoni (i livelli di grigio medio) e lasciando inalterate le aree scure e chiare. L'impostazione di gamma predefinita è 10. Nella finestra di dialogo Impostazioni dell'effetto, potete regolare il valore di gamma da 1 a 28.

Torna all'inizio

Effetti di tipi di trasparenza

Effetto Regolazione alfa

Usate Regolazione alfa al posto dell'effetto Opacità per cambiare l'ordine di rendering predefinito degli effetti fissi. Variate la percentuale di opacità per creare livelli di trasparenza.

Le seguenti impostazioni dell'effetto Regolazione alfa consentono di interpretare il canale alfa della clip:

Ignora alfa Ignora il canale alfa della clip.

Inverti alfa Inverte le aree trasparenti ed opache della clip.

Solo maschera Applica l'effetto solo a un'area mascherata.

Effetto Schermo blu (solo Windows)

Schermo blu rende trasparente il blu crominanza effettivo. Usate questa trasparenza per escludere sfondi blu ben illuminati per la creazione di composizioni.

Le seguenti impostazioni di Schermo blu vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

Soglia Imposta i livelli di blu che determinano le aree trasparenti nella clip. Trascinando il cursore verso sinistra si aumenta la quantità di trasparenza. Per visualizzare le aree nere (trasparenti) mentre trascinate il cursore Soglia, usate l'opzione Solo maschera.

Limite Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate in Soglia. Trascinando il cursore Limite verso destra l'opacità aumenta. Per visualizzare le aree bianche (opache) mentre spostate il cursore Limite, usate l'opzione Solo maschera.

Arrotondamento Specifica la quantità di anti-alias (softening) applicata al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

Solo maschera Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

Soggetto fotografato su uno sfondo blu (a sinistra). Effetto Schermo blu applicato (a destra) per sovrapporre l'oggetto alla traccia sottostante.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo degli effetti Schermo blu e Schermo verde, visitate il sito Web Metacafe.

Effetto Cromaticità (solo Windows)

Fa scomparire tutti i pixel dell'immagine che sono simili al colore chiave specificato. Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.

Effetto Cromaticità

A. *Immagine originale* ***B.*** *Colore blu escluso* ***C.*** *Immagine sulla seconda traccia* ***D.*** *Immagine composita finale*

Le impostazioni dell'effetto Cromaticità seguenti vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

Somiglianza Estende o riduce la gamma del colore di destinazione da rendere trasparente. Più sono alti i valori, maggiore sarà l'intervallo.

Fusione Fonde la clip a cui si sta applicando il tipo di trasparenza con quella sottostante. Più sono alti i valori, maggiore sarà la fusione della clip.

Soglia Regola la quantità di ombre nell'intervallo di colore a cui si sta applicando il tipo di trasparenza. Più sono alti i valori, maggiori saranno le ombre conservate.

Limite Scurisce o schiarisce le ombre. Trascinate verso destra per scurire le ombre, ma senza andare oltre la barra di scorrimento Soglia, altrimenti i pixel grigi e trasparenti verranno invertiti.

Arrotondamento Specifica la quantità di anti-alias che Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. L'anti-alias fonde i pixel per generare bordi meno netti. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

Solo maschera Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

Cromaticità mediante l'effetto di trasparenza Ultra

Nel sito Web di Adobe è disponibile una panoramica di Karl Soule sull'effetto di trasparenza Ultra.

Nel sito Web di Adobe è disponibile un'esercitazione video di Tracy Peterson sull'effetto Ultra.

Will Head di MacUser mostra alcuni suggerimenti e trucchi per ottenere la trasparenza con l'effetto Ultra.

Per ulteriori informazioni su come creare effetti di trasparenza con l'effetto Ultra in Premiere Pro, guardate questo video Video2Brain realizzato da Jan Ozer.

In questa esercitazione Eran Stern mostra come utilizzare l'effetto Ultra.

L'effetto di trasparenza Ultra è un effetto con accelerazione GPU, per prestazioni di riproduzione e rendering migliorate su computer dotati di una scheda video NVIDIA.

1. Applicate l'effetto di trasparenza Ultra a una o più clip.
2. Nella Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente su un fotogramma contenente un colore di trasparenza.
3. Nel pannello Controllo effetti, selezionate le opzioni desiderate dai menu Output e Impostazione.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Fate clic sulla casella del selettore colore per aprirlo. Quindi selezionate un colore di trasparenza e fate clic su OK.
    - Fate clic sul contagocce e selezionate un colore di trasparenza.
    - Impostate altri parametri in base alle vostre esigenze.

Parametri dell'effetto di trasparenza Ultra

Generazione mascherino

Trasparenza Controlla la trasparenza della sorgente quando questa viene applicata su uno sfondo. I valori vanno da 0 a 100. Il valore 100 corrisponde a completamente trasparente. Il valore 0 corrisponde a completamente opaco. L'impostazione predefinita è 45.

Luce Aumenta l'opacità delle aree chiare nell'immagine sorgente. Potete usare Luce per estrarre dettagli quali luci speculari su oggetti trasparenti. I valori vanno da 0 a 100. L'impostazione predefinita è 50. Il valore 0 non produce alcun cambiamento nell'immagine.

Ombra Aumenta l'opacità delle aree scure nell'immagine sorgente. Potete usare Ombra per correggere un elemento scuro diventato trasparente a causa di fuoriuscita di colore. I valori vanno da 0 a 100. L'impostazione predefinita è 50. Il valore 0 non produce alcun cambiamento nell'immagine.

Tolleranza Consente di escludere dallo sfondo determinati colori presenti nell'immagine di primo piano. Aumenta la tolleranza per variazioni dal colore di trasparenza specificato. Potete usare Tolleranza per rimuovere artefatti causati da scostamenti cromatici. Potete inoltre usare Tolleranza per controllare la fuoriuscita di colore nelle tonalità incarnato e nelle aree scure. I valori vanno da 0 a 100. L'impostazione predefinita è 50. Il valore 0 non produce alcun cambiamento nell'immagine.

Piedistallo Consente di escludere dal canale alfa il disturbo causato in genere da riprese granulose o con scarsa illuminazione. I valori vanno da 0 a 100. L'impostazione predefinita è 10. Il valore 0 non produce alcun cambiamento nell'immagine. Maggiore è la qualità dell'immagine sorgente, minore sarà l'impostazione necessaria per Piedistallo.

Pulitura mascherino

Riduci Riduce la dimensione del mascherino del canale alfa. Esegue un'operazione di erosione morfologica (dimensione kernel frazionale). I valori del livello di riduzione vanno da 0 a 100. Il valore 100 rappresenta un kernel 9x9. Il valore 0 non produce alcun cambiamento nell'immagine. Il valore predefinito è 0.

Più morbido Sfoca il bordo del mascherino del canale alfa. Esegue un filtro di sfocatura in rettangolo (dimensione kernel frazionale). I valori del livello di sfocatura vanno da 0 a 100. Il valore 0 non produce alcun cambiamento nell'immagine. Il valore predefinito è 0. Il valore 1,0 rappresenta un kernel 9x9.

Contrasto Regola il contrasto del canale alfa. I valori vanno da 0 a 100. Il valore 0 non produce alcun cambiamento nell'immagine. Il valore predefinito è 0.

Punto medio Consente di scegliere il punto di bilanciamento per il valore di contrasto. I valori vanno da 0 a 100. Il valore 0 non produce alcun cambiamento nell'immagine. L'impostazione predefinita è 50.

Soppressione macchie

Togli saturazione Consente di controllare la saturazione del colore di sfondo del canale colore. I colori che sono quasi completamente trasparenti

vengono desaturati. I valori vanno da 0 a 50. Il valore 0 non produce alcun cambiamento nell'immagine. L'impostazione predefinita è 25.

Intervallo Controlla l'entità di fuoriuscita che viene corretta. I valori vanno da 0 a 100. Il valore 0 non produce alcun cambiamento nell'immagine. L'impostazione predefinita è 50.

Fuoriuscita Regola l'entità di compensazione di fuoriuscita. I valori vanno da 0 a 100. Il valore 0 non produce alcun cambiamento nell'immagine. L'impostazione predefinita è 50.

Luma Funziona in combinazione con il canale alfa per ripristinare la luminanza originale dell'elemento sorgente. I valori vanno da 0 a 100. Il valore 0 non produce alcun cambiamento nell'immagine. L'impostazione predefinita è 50.

Correzione colore

Saturazione Consente di controllare la saturazione della sorgente di primo piano. I valori vanno da 0 a 200. Con il valore 0 viene rimossa tutta la cromaticità. L'impostazione predefinita è 100.

Tonalità Consente di controllare la tonalità. I valori possono variare tra –180 e +180°. L'impostazione predefinita è 0°.

Luminanza Consente di controllare la luminanza della sorgente di primo piano. I valori vanno da 0 a 200. Il valore 0 corrisponde al nero. Il valore 100 corrisponde al 4x. L'impostazione predefinita è 100.

Effetto Trasparenza colore

Questo effetto esclude dall'immagine tutti i pixel simili a un determinato colore del tipo di trasparenza. Esso modifica solo il canale alfa di una clip.

Gli effetti schermo blu non standard (a sinistra) e di sfondo (al centro) sono combinati con l'effetto Trasparenza colore (a destra).

Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.

Effetto Mascherino differenza

L'effetto Mascherino per differenza crea una trasparenza confrontando una clip sorgente a un'altra clip e quindi escludendo i pixel dell'immagine sorgente che corrispondono sia alla posizione che al colore dell'immagine per differenza. Questo effetto in genere viene usato per escludere uno sfondo statico dietro un oggetto in movimento, da inserire poi su uno sfondo diverso. Spesso la clip di differenza è semplicemente un fotogramma del filmato di sfondo (prima che l'oggetto in movimento entri sulla scena). Per questo motivo, l'effetto Mascherino differenza è indicato per le scene riprese con una telecamera fissa e uno sfondo immobile. Per informazioni sull'utilizzo dell'effetto Mascherino per differenza, guardate il video di formazione nel sito Web di Total Training.

Effetto Mascherino differenza

A. *Immagine originale* ***B.*** *Immagine di sfondo* ***C.*** *Immagine sulla seconda traccia* ***D.*** *Immagine composita finale*

Sostituzione di uno sfondo statico con Mascherino differenza

Mascherino per differenza crea la trasparenza confrontando una data immagine fissa e una data clip ed eliminando le aree della clip che corrispondono a quelle nell'immagine. Questo tipo di trasparenza consente di creare effetti speciali. A seconda della clip è possibile usare Mascherino per differenza per escludere uno sfondo statico e sostituirlo con un'altra immagine fissa o in movimento.

Potete creare il mascherino salvando un fotogramma da una clip che mostra lo sfondo statico prima che l'oggetto mobile entri in scena. Per ottenere migliori risultati, la telecamera e tutti gli elementi dello sfondo devono restare immobili.

Le seguenti impostazioni di Mascherino per differenza vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

Visualizza Specifica se il monitor Programma debba visualizzare Output finale, Solo sorgente o Solo mascherino.

Livello differenza Specifica la traccia da utilizzare come mascherino.

Se le dimensioni del livello sono diverse Specifica se centrare l'immagine in primo piano o allungarla e adattarla.

Tolleranza corrispondenza Specifica il grado in base al quale il mascherino deve corrispondere all'immagine in primo piano per essere reso trasparente.

Morbidezza corrispondenza Specifica il grado di morbidezza sui bordi del mascherino.

Nota: *l'uso del colore per definire la trasparenza in Differenza RGB è del tutto analogo a quello di un'immagine fissa in Mascherino per differenza.*

Sfocatura prima di differenza Specifica il grado di sfocatura aggiunto al mascherino.

1. Trovate un fotogramma della clip in primo piano in cui sia presente solo lo sfondo statico. Utilizzerete questo fotogramma come mascherino. Salvatelo come file di immagine. Sarà visualizzato nel pannello Progetto.
2. Trascinate il fotogramma del mascherino dal pannello Progetto su una traccia video in un pannello Timeline.
3. Trascinate la clip che desiderate utilizzare come sfondo su una traccia in un pannello Timeline sul fotogramma del mascherino.
4. Posizionate la clip video che desiderate utilizzare in primo piano su una traccia in un pannello Timeline sulla clip di sfondo.
5. (Facoltativo) Se state animando il Mascherino per differenza nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione per le impostazioni da regolare.
6. Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Effetti video, quindi Tipo di trasparenza.
7. Trascinate l'effetto Mascherino per differenza sulla clip video in primo piano.
8. Nel pannello Controlli effetti fate clic sul triangolo di fianco a Mascherino per differenza per esporne i controlli.
9. Nel menu a discesa Livello differenza selezionate la traccia che contiene il fotogramma del mascherino.
10. Regolate le altre impostazioni come necessario per raggiungere l'effetto desiderato.
11. (Facoltativo) Se state animando il Mascherino differenza, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e modificate le impostazioni di Mascherino immagine.

    Quando modificate le impostazioni, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

Effetti Mascherino a 8, 4 e 16 punti per elementi indesiderati

I tre effetti mascherino per elementi indesiderati semplificano l'eliminazione degli elementi estranei alla ripresa, in modo da poter applicare e regolare un effetto in modo efficace. Per una trasparenza più dettagliata, i mascherini vengono applicati con 4, 8 o 16 punti di regolazione. Dopo aver applicato l'effetto, fate clic sull'icona Trasformazione accanto al nome dell'effetto in Controllo effetti. Vengono visualizzate le maniglie del mascherino nel monitor Programma. Per regolare il mascherino, trascinate il mascherino nel monitor Programma o trascinate i controlli nel pannello Controllo effetti.

Nel sito Web video2brain Maxim Jago mostra come effettuare l'animazione di mascherini per oggetti indesiderati.

Nascondere oggetti con mascherini per elementi indesiderati

A volte la trasparenza applicata lascia visibile, oltre al soggetto, anche alcuni oggetti indesiderati. Usate un mascherino per elementi indesiderati per nascondere questi oggetti. A seconda della forma della maschera, potete usare Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati, Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati o Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati. Maggiore è il numero di punti, più complesse possono essere le forme di maschera definite.

Mascherino per elementi indesiderati fornisce impostazioni che rappresentano le coordinate x e y dei pixel di ogni punto del mascherino, a partire dall'angolo superiore sinistro del fotogramma. Le modifiche vengono riportate nella visualizzazione Anteprima del monitor Programma.

Il microfono (foto di sinistra) viene mascherato riposizionando le maniglie dell'immagine nella visualizzazione Anteprima del monitor Programma (foto al centro), creando così un mascherino per elementi indesiderati che viene sovrapposto a uno sfondo (destra).

1. In un pannello Timeline, posizionate la clip da sovrapporre in una traccia superiore a quella contenente la clip di sfondo.
2. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.
3. Trascinate l'effetto del mascherino a 8, 4 o 16 punte sulla clip sovrapposta.

   La scelta del mascherino per elementi indesiderati dipende dal numero di punti richiesto per la forma della maschera.
4. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al nome del Mascherino per elementi indesiderati per espanderne le impostazioni.
5. (Facoltativo) Se state animando il Mascherino per elementi indesiderati nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione delle impostazioni di posizione da regolare.
6. Eseguite una delle operazioni seguenti per regolare la forma della maschera:
   - Dopo aver selezionato l'effetto Mascherino per elementi indesiderati nel pannello Controllo effetti, trascinate le maniglie del mascherino nel monitor Programma.
   - Regolate le impostazioni dei punti del mascherino per elementi indesiderati nel pannello Controllo effetti per specificare le

dimensioni e la posizione del mascherino.

7. (Facoltativo) Se state animando il Mascherino per effetti indesiderati, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o in un pannello Timeline, quindi modificate le posizioni delle maniglie del mascherino nel monitor Programma oppure regolate le impostazioni nel pannello Controllo effetti.

   Quando spostate le maniglie nel monitor Programma o cambiate le impostazioni nel pannello Controllo effetti, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

Effetto Mascherino immagine

Esclude le aree dell'immagine di una clip sulla base dei valori di luminanza di un fermo immagine che funge da mascherino. Le aree trasparenti mostrano le immagini generate dalle clip nelle tracce sottostanti. Non è necessario che la clip si trovi nella sequenza. Potete usare come mascherino un fermo immagine di qualunque clip del progetto. Per usare come mascherino un'immagine in movimento, applicate l'effetto Mascherino traccia.

Definire aree trasparenti con Mascherino immagine

Questo tipo di trasparenza determina le aree trasparenti in base al canale alfa di un'immagine mascherino oppure ai valori di luminosità. Per avere dei risultati prevedibili, scegliete un'immagine in scala di grigi come mascherino, a meno che non vogliate modificare i colori della clip. Qualsiasi colore nel mascherino rimuove lo stesso livello di colore dalla clip cui state applicando la trasparenza. Ad esempio, le aree bianche che corrispondono alle aree rosse del mascherino diventano blu-verde: il bianco in un'immagine RGB è composto da 100% rosso, 100% blu e 100% verde; quindi, se il rosso diventa trasparente nella clip, rimangono solo i colori blu e verde con i loro valori originali.

Nota: *potete utilizzare la funzione di titolazione per creare forme e testo da usare come mascherini.*

Un'immagine fissa usata come mascherino (sinistra) definisce le aree trasparenti nella clip sovrapposta (centro) rivelando la clip di sfondo (destra).

1. Aggiungete la clip (usata come sfondo) a una traccia video in un pannello Timeline.
2. Aggiungete la clip da sovrapporre in una traccia superiore a quella della clip di sfondo. Questa seconda clip verrà rivelata dal mascherino traccia.

   Assicuratevi che la clip sia ben sovrapposta alla clip di sfondo in un pannello Timeline.
3. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.
4. Trascinate il mascherino immagine sulla clip sovrapposta in un pannello Timeline.
5. Selezionate la clip sovrapposta in un pannello Timeline.
6. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere le impostazioni di Mascherino immagine.
7. Fate clic sul pulsante Imposta, cercate l'immagine da usare come mascherino, quindi fate clic su Apri per selezionare l'immagine.
8. (Facoltativo) Se state animando il Mascherino immagine nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione per le impostazioni da regolare.
9. Fate clic sul menu Composito tramite e scegliete una delle opzioni seguenti:
   Alfa mascherino Compone le clip usando i valori del canale alfa del mascherino immagine selezionato al punto 7.

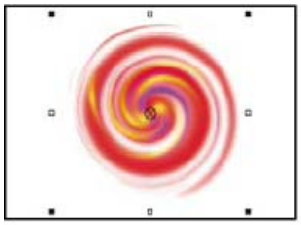
   Luma mascherino Compone le clip usando i valori di luminanza del mascherino immagine selezionato al punto 7.
10. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Inverti per scambiare aree opache e trasparenti.
11. (Facoltativo) Se state animando il Mascherino immagine, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e cambiate le impostazioni di Mascherino immagine.

    Quando modificate le impostazioni, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave.

Effetto Luma

L'effetto Luma rende trasparenti tutte le aree di un livello con una determinata luminanza o luminosità.

Usate questo effetto se l'oggetto da cui volete creare un mascherino ha valore di luminanza molto diverso da quello dello sfondo. Se ad esempio volete creare un mascherino per le note musicali su uno sfondo bianco, potete escludere i valori più chiari. Le note musicali nere diventano le uniche aree opache.



Lo sfondo bianco dell'originale (in alto e al centro) viene rimosso mediante Trasparenza luma e composto sopra il livello sottostante (a destra).

Potete regolare le seguenti impostazioni:

Soglia Specifica l'intervallo di valori più scuri trasparenti. Più alti sono i valori, maggiore sarà l'intervallo di trasparenza.

Limite Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate dal cursore Soglia. Più alti sono i valori, maggiore sarà la trasparenza.

L'effetto Luma consente anche di escludere le aree luminose impostando Soglia su un valore basso e Limite su uno alto.

Effetto Non rosso

Non rosso crea la trasparenza da sfondi blu o verdi. Questo tipo di trasparenza è simile a Schermo blu, ma consente anche di fondere due clip. Inoltre, la trasparenza Non rosso agevola la riduzione dei margini irregolari intorno ai bordi degli oggetti non trasparenti. Usate la trasparenza Non rosso per escludere sfondi verdi quando dovete controllare la fusione oppure quando la trasparenza Schermo blu non fornisce risultati soddisfacenti.

Le seguenti impostazioni Non rosso sono regolate nel pannello Controllo effetti:

Soglia Imposta i livelli di blu o verde che determinano le aree trasparenti nella clip. Trascinando il cursore Soglia verso sinistra si aumenta la quantità di trasparenza. Per visualizzare le aree nere (trasparenti) mentre spostate il cursore Soglia, usate l'opzione Solo maschera.

Limite Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate dal cursore Soglia. Più alti sono i valori, maggiore sarà la trasparenza. Trascinate verso destra finché l'area opaca non raggiunge il livello desiderato.

Elimina margine Rimuove il colore di sfondo verde o blu residuo dai bordi delle aree opache di una clip. Scegliete Nessuno per disabilitare questa opzione. Scegliete Verde o Blu per rimuovere un bordo residuo da uno sfondo verde o blu.

Arrotondamento Specifica la quantità di anti-alias che Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

Solo maschera Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

Effetto Differenza RGB (solo Windows)

Differenza RGB è una versione semplificata di Cromaticità che consente di selezionare una gamma per il colore di destinazione ma non di fondere l'immagine o regolare la trasparenza nei grigi. Usate Differenza RGB in caso di scene molto luminose che non contengono ombre o per montaggi rapidi che non richiedono modifiche di precisione.

Nota: *Mascherino per differenza usa un mascherino per definire il canale alfa proprio come Differenza RGB usa un colore.*

Le seguenti impostazioni di Differenza RGB vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

Colore Specifica il colore nel video reso trasparente dalla maschera.

Somiglianza Estende o riduce la gamma del colore di destinazione da rendere trasparente. Più sono alti i valori, maggiore sarà l'intervallo.

Arrotondamento Specifica la quantità di anti-alias che Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

Solo maschera Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

Ombra esterna Aggiunge 50% di grigio, 50% di spostamento di ombra opaca 4 pixel in basso e a destra dalle aree opache dell'immagine originale nella clip. Questa opzione dà i risultati migliori se usata con oggetti grafici semplici, come i titoli.

Effetto Rimuovi mascherino

L'effetto Rimuovi mascherino elimina le sbavature di colore dalle clip che sono state precedentemente moltiplicate per un colore. L'effetto è utile per unire i canali alfa alle texture di riempimento disponibili in file separati. Se importate un filmato con un canale alfa premoltiplicato o se create canali alfa con After Effects, può essere opportuno rimuovere gli aloni presenti nelle immagini. Gli aloni sono causati da un forte contrasto tra il colore dell'immagine e il colore dello sfondo o mascherino. Rimuovendo o cambiando il colore del mascherino, potete eliminare gli aloni.

Usate l'opzione Colore sfondo per specificare il nuovo colore di sfondo quando desiderate cambiare il colore del mascherino.

Rimuovere un mascherino nero o bianco

Se avete importato una clip che contiene un mascherino nero o bianco in tinta unita che è stato pre-moltiplicato (unito nei canali RGB anziché salvato nel canale alfa), potete rimuovere lo sfondo nero o bianco.

1. In un pannello Timeline, selezionate la clip che contiene il mascherino da rimuovere.
2. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.
3. Trascinate l'effetto Rimuovi mascherino nella clip contenente il mascherino.
4. (Facoltativo) Se state animando l'effetto Rimuovi mascherino nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione accanto all'impostazione Tipo di mascherino.
5. Scegliete Bianco o Nero come impostazione del tipo di mascherino.
6. (Facoltativo) Se state animando l'effetto Rimuovi mascherino, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o in un pannello Timeline e modificate l'impostazione del tipo mascherino immagine nel pannello Controllo effetti.

   Quando spostate le maniglie nel monitor Programma o cambiate le impostazioni nel pannello Controllo effetti, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

Effetto Mascherino traccia

In questa esercitazione video Eran Stern mostra come utilizzare l'effetto Mascherino traccia.

Questa esercitazione su www.premierepro.net mostra come si ottimizzano i colori in Premiere Pro CS5.5 utilizzando Mascherino traccia con la funzione di titolazione.

Questa esercitazione video è utile per utilizzare l'effetto Mascherino traccia in Premiere Pro CS5.

Questa esercitazione video di Steve Muratore mostra come usare l'effetto Mascherino traccia di Premiere Pro e Photoshop per creare una cornice attorno al video.

Nel sito Web Digital Producer Magazine è disponibile un'esercitazione video di Jeff Schell sull'uso dell'effetto di trasparenza Mascherino traccia per evidenziare un'area di un video.

L'effetto Mascherino traccia crea in una clip aree trasparenti che corrispondono ai livelli di luminanza di un'altra clip. Le aree trasparenti mostrano l'immagine generata dalle clip nelle tracce sottostanti. Per escludere la clip del mascherino dal risultato finale, selezionate la clip e scegliete Clip > Abilita.

Potete utilizzare l'effetto Trasparenza mascherino traccia per sfocare e oscurare i volti, le targhe o altri particolari identificativi. Nei programmi televisivi questo effetto viene utilizzato per proteggere l'identità dei soggetti. Nel sito Web Digital Media Net è disponibile un'esercitazione video di Jeff Schell sull'uso degli effetti di trasparenza Mascherino traccia.

Spostamento o modifica dell'area trasparente con Mascherino traccia

Mascherino traccia rivela una clip (di sfondo) attraverso un'altra (sovrapposta) usando un terzo file come mascherino con cui creare aree trasparenti nella clip sovrapposta. Questo effetto richiede due clip e un mascherino, ognuno sulla propria traccia. Le aree bianche del mascherino sono opache nella clip sovrapposta e impediscono la visualizzazione delle clip sottostanti. Le aree nere del mascherino sono trasparenti, mentre quelle grigie lo sono solo parzialmente.

Un mascherino che contiene oggetti in movimento è detto mascherino fluttuante o mascherino mobile ed è formato da un metraggio in movimento, ad esempio una sagoma schermo verde, oppure da un'immagine fissa che è stata animata. Potete animare un'immagine applicando l'effetto Movimento al mascherino. Se animate un'immagine fissa, è bene che il fotogramma del mascherino sia di dimensioni maggiori rispetto al fotogramma della sequenza, affinché i bordi del mascherino non risultino visibili quando lo animate.

Poiché potete usare una clip video come mascherino in Mascherino traccia, il mascherino può cambiare nel tempo.

Potete creare i mascherini in vari modi:

- Usate il pannello Titolo per creare testo o forme (solo in scala di grigi), salvate il titolo e importate il file come mascherino.
- Applicate gli effetti Cromaticità, Differenza RGB, Mascherino differenza, Schermo blu o Non rosso a qualsiasi clip e selezionate l'opzione Solo maschera.
- Usate Illustrator o Adobe Photoshop per creare un'immagine in scala di grigi e importatela in Adobe Premiere Pro.

1. Aggiungete la clip di sfondo a una traccia in un pannello Timeline.
2. Aggiungete la clip da sovrapporre in una traccia superiore a quella della clip di sfondo. Questa seconda clip verrà rivelata dal mascherino traccia.

   (Facoltativo) Se la clip sovrapposta è un'immagine fissa, effettuate una delle seguenti operazioni:

   - Aggiungete all'immagine sovrapposta una trasparenza di tipo Opacità.
   - Inserite l'immagine fissa in un'altra sequenza e sovrapponete quest'ultima sulla traccia contenente la clip di sfondo.
3. Aggiungete la clip Mascherino traccia a una terza traccia sopra le tracce con le clip di sfondo e sovrapposta.
   Se dovete aggiungere una nuova traccia alla sequenza, trascinate la clip Mascherino traccia sull'area vuota sopra la traccia video più alta in un pannello Timeline. Viene automaticamente creata una nuova traccia.
4. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.
5. Trascinate Mascherino traccia sulla clip sovrapposta.
6. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al nome del Mascherino traccia per espanderne le impostazioni.
7. Fate clic sul menu delle impostazioni Mascherino con il triangolino rivolto verso il basso e scegliete la traccia video contenente la clip del mascherino traccia.
8. (Facoltativo) Se state animando il Mascherino traccia nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione delle impostazioni da regolare.
9. Fate clic sul menu Composito tramite e scegliete una delle opzioni seguenti:
   Alfa mascherino Usa i valori del canale alfa della clip mascherino traccia per la composizione.

   Luma mascherino Usa i valori di luminanza della clip mascherino traccia per la composizione.
10. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Inverti per invertire i valori della clip mascherino traccia.
    Per mantenere i colori originali nella clip sovrapposta, usate un'immagine in scala di grigi per il mascherino. Qualsiasi colore nel mascherino rimuove lo stesso livello di colore dalla clip sovrapposta.
11. (Facoltativo) Se state animando il Mascherino traccia, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e cambiate le impostazioni di Mascherino traccia.

    Quando modificate le impostazioni, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

Disturbo e granulosità, effetti

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.

Immagine originale con graffi (a sinistra), visualizzazione ingrandita dei graffi (al centro) e graffi rimossi con perdita di chiarezza (a destra)

Raggio Distanza fino alla quale l'effetto cerca le differenze tra i pixel. Valori elevati rendono l'immagine sfocata. Fermatevi al valore più basso che consente di eliminare i difetti.
Soglia Misura in cui i pixel possono essere diversi da quelli vicini senza essere modificati dall'effetto. Fermatevi al valore più elevato che consente di eliminare i difetti.

Effetto Mediano

L'effetto Mediano 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.

Effetto Disturbo

Cambia casualmente i valori dei pixel dell'immagine. ***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.*

Effetto Disturbo alfa

L'effetto Disturbo alfa aggiunge il disturbo al canale alfa.

Disturbo Tipo di disturbo. Casuale uniforme crea quantità uguali di disturbo nero e bianco. Casuale quadrato crea un disturbo ad elevato contrasto. Animazione casuale crea un disturbo animato, mentre Animazione quadrata crea un disturbo animato a contrasto elevato.

Quantità Intensità del disturbo.

Alfa originale Come applicare il disturbo al canale alfa:

- **Aggiungi** Genera quantità uguali di disturbo nelle aree trasparenti e opache della clip.
- **Blocca** Genera un disturbo solo nelle aree opache.
- **Scala** Aumenta la quantità di disturbo proporzionalmente al livello di opacità e non genera alcun disturbo nelle aree trasparenti al 100%.
- **Bordi** Genera un disturbo soltanto nelle aree parzialmente trasparenti, quali il bordo del canale alfa.

Overflow Metodo utilizzato dall'effetto per rimappare i valori non compresi nell'intervallo della scala di grigi 0-255:

- **Taglia** I valori superiori a 255 vengono mappati a 255. I valori inferiori a 0 vengono mappati a 0.
- **Valore max** I valori superiori a 255 o inferiori a 0 vengono riflessi nell'intervallo 0-255. Un valore pari a 258 (255+3), ad esempio, viene riflesso su 252 (255-3) e un valore pari a -3 viene riflesso su 3.
- **Reimposta** I valori superiori a 255 e inferiori a 0 vengono reimpostati nell'intervallo 0-255, con scorrimento in avanti dei valori. Ad esempio, un valore pari a 258 viene reimpostato su 2, un valore pari a 256 viene reimpostato su 0 e un valore pari a -3 viene reimpostato su 253.

Numero casuale Valore di input per il generatore di numeri casuali per il disturbo. Questo controllo è attivo soltanto se scegliete Casuale uniforme o Casuale quadrato.

Per generare un disturbo lampeggiante, animate il controllo Numero casuale. Per creare un disturbo animato in modo uniforme, animate il valore Fase disturbo.

Fase disturbo Specifica l'ubicazione del disturbo. Questo controllo è attivo solo se scegliete Animazione casuale o Animazione quadrata.

Opzioni disturbo (animazione) Modalità di animazione del disturbo.

- **Disturbo ciclo** Genera un ciclo di disturbo che viene riprodotto una volta nella quantità di tempo specificata.
- **Ciclo (in rivoluzioni)** 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.

Effetti Disturbo HLS e Effetti Disturbo HLS automatico

L'effetto Disturbo HLS genera un disturbo statico nelle clip che usano metraggio sorgente fisso o in movimento. L'effetto Disturbo HLS automatico crea automaticamente un disturbo animato. Entrambi gli effetti offrono vari tipi di disturbo, i quali possono essere aggiunti alla tonalità, alla saturazione o alla luminosità di una clip. I controlli relativi a questi effetti sono identici ad eccezione del controllo finale, il quale determina l'animazione del disturbo.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Disturbo Tipo di disturbo. Casuale uniforme crea quantità uguali di disturbo nero e bianco. Casuale quadrato crea un disturbo ad elevato contrasto. Animazione casuale crea un disturbo animato, mentre Animazione quadrata crea un disturbo animato a contrasto elevato. Granulosità genera un disturbo simile alla granulosità analogo alla granulosità delle pellicole.

Tonalità Quantità di disturbo aggiunto ai valori di tonalità.

Luminosità Quantità di disturbo aggiunto ai valori di luminosità.

Saturazione Quantità di disturbo aggiunto ai valori di saturazione.

Dimensioni granulosità Questo controllo è attivo solo per il tipo di disturbo Granulosità.

Fase disturbo (solo Disturbo HLS) Valore di input per il generatore di numeri casuali per il disturbo. Quando impostate i fotogrammi chiave per Fase disturbo, l'effetto passa in rassegna le fasi per creare un disturbo animato. Con differenze di valori maggiori tra i fotogrammi chiave aumenta maggiormente la velocità dell'animazione del disturbo.

Velocità animazione disturbo (solo Disturbo HLS automatico) Velocità dell'animazione del disturbo. Animate questa proprietà per accelerare o decelerare l'animazione del disturbo.

Torna all'inizio

Effetti di prospettiva

Effetto 3D di base

L'effetto 3D di base manipola una clip nello spazio 3D. Potete ruotare l'immagine attorno agli assi orizzontale e verticale e avvicinarla o allontanarla rispetto a voi. Potete inoltre creare una luce speculare e realizzare l'effetto di una luce che si riflette su una superficie ruotata. La sorgente luminosa della luce speculare si trova sempre sopra, dietro e a sinistra rispetto all'osservatore. Poiché la luce arriva dall'alto, l'immagine deve essere inclinata all'indietro perché questo effetto sia visibile. Le luci speculari possono aumentare il realismo dell'aspetto 3D.

Nel sito Web Digital Media Net è disponibile un'esercitazione video di Jeff Schell sull'effetto 3D di base e sugli effetti di illuminazione.

Effetto 3D di base: Rotazione (a sinistra), Rotazione e Inclinazione (al centro) e Rotazione, Inclinazione e Distanza (a destra)

Ribaltamento Controlla la rotazione orizzontale (attorno all'asse verticale). Potete ruotare di oltre 90° per visualizzare la parte posteriore dell'immagine, ossia l'immagine speculare della parte anteriore.

Inclinazione Controlla la rotazione dell'asse verticale (attorno all'asse orizzontale).

Distanza da immagine Specifica la distanza dell'immagine dall'osservatore. Maggiore è la distanza, più l'immagine si allontana.

Luce speculare Aggiunge un riflesso luminoso alla superficie dell'immagine ruotata, come in presenza di una luce proveniente dall'alto. Se è selezionata l'opzione Disegna reticolo anteprima, la luce speculare è indicata da un segno più (+) rosso se non è visibile sulla clip (il centro della luce non interseca la clip) e da un segno più (+) verde se è visibile. È necessario eseguire il rendering dell'anteprima perché l'effetto Luce speculare diventi visibile nel monitor Programma.

Anteprima Traccia il profilo strutturale dell'immagine 3D. Sul profilo strutturale viene rapidamente eseguito il rendering. Per verificare i risultati finali, deselezionate Disegna reticolo anteprima al termine dell'elaborazione dell'immagine strutturale.

Effetto Alfa rilievo

L'effetto Alfa rilievo aggiunge un bordo smussato e illumina i contorni del canale alfa dell'immagine, conferendo spesso agli elementi 2D un aspetto 3D. Se nella clip non è presente un canale alfa o se la clip è completamente opaca, l'effetto sarà applicato ai bordi della clip. Il bordo creato da questo effetto è leggermente meno accentuato di quello creato dall'effetto Bordi in rilievo. Questo effetto è indicato il per testo contenente un canale alfa.

Effetto Bordi in rilievo

Conferisce ai bordi dell'immagine un aspetto 3D netto e illuminato. Le posizioni dei bordi sono determinate dal canale alfa dell'immagine sorgente. A differenza dell'effetto Alfa rilievo, i bordi creati da questo effetto sono sempre rettangolari; le immagini con canali alfa non rettangolari non producono pertanto l'effetto desiderato. Tutti i bordi hanno lo stesso spessore.

Effetto Ombra esterna

L'effetto Ombra esterna aggiunge un'ombra dietro la clip. La forma dell'ombra esterna è determinato dal canale alfa della clip.

Quando aggiungete un'ombra esterna a una clip, dietro a esso viene visualizzata una struttura con bordi sfumati del canale alfa della clip, come se un'ombra venisse proiettata sullo sfondo o sugli oggetti sottostanti.

Diversamente da molti altri effetti, Ombra esterna vi consente di creare un'ombra oltre i limiti della clip (le dimensioni dell'origine della clip).

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Selezionate Solo ombra per eseguire il rendering dell'ombra senza l'immagine.

Nota: *l'effetto Ombra esterna produce risultati migliori se è l'ultimo effetto ad essere sottoposto a rendering; applicatelo quindi dopo tutti gli altri effetti. Per creare un'ombra più realistica nelle clip animate, prima dell'effetto Ombra esterna applicate e animate l'effetto Movimento o 3D di base invece di usare l'effetto fisso Movimento. Gli effetti fissi infatti vengono animati dopo gli effetti standard.*

Effetto Ombra radiale

L'effetto Ombra radiale crea un'ombra da una sorgente luminosa puntiforme sulla clip a cui viene applicata, anziché da una sorgente luminosa infinita (come accade per l'effetto Ombra esterna). L'ombra viene proiettata dal canale alfa della clip di origine, lasciando che il colore della clip influenzi il colore dell'ombra mano a mano che la luce passa attraverso le aree semitrasparenti.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Colore ombra Colore dell'ombra.

Nota: *se scegliete Bordo vetro dal menu del controllo Rendering, i colori del livello potrebbero ignorare l'opzione Colore ombra. Per ulteriori informazioni, consultate i controlli Rendering e Influenza colore.*

Opacità Opacità dell'ombra.

Sorgente luminosa Ubicazione della sorgente luminosa puntuale.

Copiate e incollate i fotogrammi chiave della posizione da un altro effetto (ad esempio, Riflesso lente) per creare rapidamente un'ombra corrispondente alla sorgente luminosa di un altro effetto.

Distanza proiezione Distanza dalla clip alla superficie su cui cade l'ombra. L'ombra appare più grande man mano che questo valore aumenta.

Morbidezza Morbidezza dei bordi dell'ombra.

Rendering Tipo di ombra:

> **Regolare** Crea un'ombra in base ai valori di Colore ombra e Opacità, a prescindere dai pixel semitrasparenti presenti nella clip. Se scegliete Regolare, il controllo Influenza colore è disattivato.
>
> **Bordo vetro** Crea un'ombra colorata basata sul colore e l'opacità della clip. Se la clip contiene pixel semitrasparenti, l'ombra usa sia il colore che la trasparenza della clip creando l'effetto, ad esempio, del sole che brilla attraverso un vetro colorato.

Più i pixel della clip sono trasparenti, più il colore dell'ombra corrisponde ai colori della clip. Se la clip non contiene pixel semitrasparenti, il risultato dell'effetto Bordo vetro è poco evidente.

Nota: *se scegliete Bordo vetro, i bordi con anti-alias generano colori in un bordo ombreggiato, anche se la clip è completamente opaca. I colori della clip splendono attraverso questi bordi con anti-alias e Colore ombra riempie il centro dell'ombra.*

Influenza colore Frazione dei valori dei colori della clip che appaiono nell'ombra. Al 100%, l'ombra assume il colore dei pixel semitrasparenti eventualmente presenti nella clip. Se la clip non contiene pixel semitrasparenti, Influenza colore ha un effetto ridotto, mentre il valore Colore ombra determina il colore dell'ombra. Diminuendo il valore di Influenza colore, i colori della clip nell'ombra vengono mescolati con il colore dell'ombra. Aumentando Influenza colore, l'influenza di Colore ombra viene ridotta.

Solo ombra Selezionate per eseguire il rendering solo dell'ombra.

Ridimensiona livello Selezionate per consentire all'ombra di estendersi oltre i contorni originali della clip.

Torna all'inizio

Effetti di stilizzazione

Effetto Bagliore alfa

L'effetto Bagliore alfa aggiunge colore ai bordi di un canale alfa mascherato. Potete fare in modo che un singolo colore sfumi o si trasformi in un altro colore quando si allontana dal bordo.

Bagliore Controlla la distanza con cui un colore può estendersi rispetto al bordo del canale alfa. Maggiore è l'impostazione, più ampio è il bagliore generato (ciò può rallentare di molto l'elaborazione prima della riproduzione o dell'esportazione).

Luminosità Controlla l'opacità iniziale del bagliore.

Colore iniziale Mostra il colore corrente del bagliore. Fate clic sul campione colori per scegliere un colore diverso.

Usa colore finale Consente di aggiungere un altro colore sul bordo esterno del bagliore.

Dissolvenza Specifica se i colori devono sfumare o rimanere inalterati.

Effetto Tratti pennello

L'effetto Tratti pennello applica l'aspetto di un disegno poco preciso a un'immagine. Potete inoltre usare questo effetto per ottenere uno stile divisionista attraverso l'impostazione della lunghezza dei tratti pennello su 0 e l'aumento della densità dei tratti. Sebbene sia possibile specificare la direzione dei tratti, questi vengono distribuiti casualmente in minima misura per produrre un risultato più naturale. Questo effetto altera il canale alfa e i canali dei colori; se avete escluso una parte dell'immagine con una maschera, i tratti del pennello coprono anche i bordi della maschera.

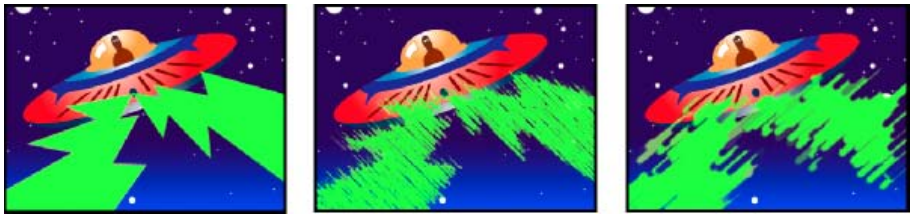


Immagine originale (a sinistra), con l'effetto applicato (al centro) e con Dimensione pennello e Lunghezza modificati (a destra)

Angolo tratto Direzione in cui vengono applicati i tratti. L'immagine viene spostata effettivamente in tale direzione, con un possibile taglio dei

contorni della clip.

Dimensione pennello Specifica le dimensioni del pennello, in pixel.

Lunghezza tratto Lunghezza massima in pixel di ciascun tratto.

Densità tratto Densità più elevate determinano tratti di pennello sovrapposti.

Casualità tratto Crea tratti non uniformi. Una casualità elevata determina una maggiore variazione dei tratti rispetto alle impostazioni di pennello e tratto specificate.

Superficie disegno Specifica la posizione in cui vengono applicati i tratti di pennello:

- **Disegna su immagine originale** Applica i tratti sopra la clip non modificata. Questa è l'impostazione predefinita.
- **Disegna su trasparente** Determina la visualizzazione dei soli tratti, rendendo trasparente la clip tra i tratti.
- **Disegna su bianco/Disegna su nero** Applica i tratti sopra uno sfondo bianco o nero.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Rilievo colore

L'effetto Rilievo colore è analogo all'effetto Rilievo, senza l'eliminazione dei colori originali dell'immagine.

Effetto Rilievo

L'effetto Rilievo rende più nitidi i bordi degli oggetti nell'immagine ed elimina i colori. L'effetto può illuminare i bordi secondo un angolo specificato.

Direzione Direzione da cui proviene la sorgente di luce.

Rilievo Altezza apparente in pixel del rilievo. 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. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Trova bordi

L'effetto Trova bordi identifica le aree dell'immagine con transizioni significative mettendo in risalto i bordi. I bordi possono apparire come linee scure su uno sfondo bianco o come linee colorate su uno sfondo nero. Se applicate questo effetto, le immagini assumono l'aspetto di schizzi pittorici o di negativi fotografici dell'originale.

Inverti Inverte l'immagine dopo avere individuato i bordi. Quando questa opzione non è selezionata, i bordi appaiono come linee scure su uno sfondo bianco. Quando è selezionata, i bordi appaiono come linee chiare su uno sfondo nero.

Effetto Mosaico

L'effetto Mosaico riempie 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.

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 Posterizza

L'effetto Posterizza consente di specificare il numero di livelli tonali (o valori di luminosità) per ogni canale di un'immagine. L'effetto Posterizza associa quindi i pixel al livello corrispondente più vicino. Scegliendo, ad esempio, due livelli tonali in un'immagine RGB, potete ottenere due tonalità per il rosso, due per il verde e due per il blu. I valori possono variare tra 2 a 255,

Livello Numero di livelli di tonalità per ogni canale.

Effetto Replica

L'effetto Replica suddivide lo schermo in sezioni e visualizza l'intera immagine in ogni sezione. Trascinate il cursore per impostare il numero di sezioni (per colonna e riga).

Effetto Bordi ruvidi

L'effetto Bordi ruvidi rende frastagliati i bordi del canale alfa di una cip mediante appositi calcoli. Conferisce al testo o alla grafica rasterizzata un aspetto di ruvidità naturale, paragonabile a quello del metallo corroso o di un testo dattiloscritto.

Immagine originale (a sinistra) e con Tipo bordo impostato su Bordi ruvidi (al centro) e Colore deteriorato (a destra)

Tipo bordo Tipo di irruvidimento da usare.

Colore bordo Colore da applicare al bordo per il color ruggine o il colore ruvido oppure al riempimento per la fotocopia a colori.

Bordo Distanza, in pixel, fino alla quale l'effetto si estende verso l'interno dal bordo del canale alfa.

Nitidezza bordo I valori bassi determinano bordi più attenuati. I valori alti determinano bordi più precisi.

Influenza frattale Entità dell'irruvidimento.

Scala Scala del frattale usato per calcolare la ruvidezza.

Dilata larghezza o altezza Larghezza o altezza del frattale usato per calcolare la ruvidezza.

Scostamento (turbolenza) Determina la parte della forma frattale usata per creare la distorsione.

Complessità Determina il livello di dettaglio nella ruvidezza.

Nota: *aumentando i valori di Complessità si ottengono tempi di rendering più lunghi. Riducete il valore di Scala, anziché aumentare quello di Complessità, per ottenere risultati analoghi.*

Evoluzione L'animazione di questa impostazione determina modifiche della ruvidezza nel tempo.

Nota: *anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità denominate rivoluzioni, è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.*

Opzioni evoluzione Fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering degli elementi di ruvidezza in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

> **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.
>
> **Ciclo (nelle rivoluzioni)** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il frattale passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo dei cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione.
>
> ***Nota:*** *poiché il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del frattale, non sulla geometria né su altri controlli, potete ottenere risultati diversi a seconda delle impostazioni di Dimensioni e di Scostamento.*
>
> **Numero casuale** Specifica un valore dal quale generare il disturbo frattale. Animando questa proprietà si ottiene un lampeggiamento da un insieme di forme frattali all'altro dello stesso tipo di frattali. Per la transizione uniforme del disturbo frattale, usate il controllo Evoluzione.
>
> ***Nota:*** *potete creare nuove animazioni di ruvidezza riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern del disturbo senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.*

Effetto Solarizza

L'effetto Solarizza crea una fusione tra l'immagine negativa e quella positiva producendo l'effetto di un'immagine con un alone. Questo effetto è analogo all'esposizione breve alla luce di una pellicola durante lo sviluppo.

Effetto Luce stroboscopio

L'effetto Luce stroboscopio esegue un'operazione aritmetica su una clip o rende trasparente la clip a intervalli periodici o casuali. Ad esempio, ogni cinque secondi la clip potrebbe diventare completamente trasparente per un decimo di secondo oppure i colori di una clip potrebbero invertirsi a intervalli casuali.

Colore stroboscopio Colore della luce stroboscopica.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Durata stroboscopio (sec) Durata, in secondi, di ogni stroboscopio.

Periodo stroboscopio (sec) Tempo, in secondi, tra gli inizi di stroboscopi successivi.

Probabilità stroboscopio casuale Probabilità che l'operazione di stroboscopio venga applicata a un determinato fotogramma.

Stroboscopio Scegliete Rende trasparente il livello per ogni stroboscopio per rendere trasparente la clip. Scegliete Solo su colori per usare l'operazione specificata da Operatore stroboscopio.

Operatore stroboscopio Operazione da usare per ogni stroboscopio.

Numero casuale Probabilità che l'operazione di stroboscopio venga applicata a un determinato fotogramma.

Effetto Texture

L'effetto Texture simula l'applicazione a clip della texture di un'altra clip. Potete ad esempio applicare all'immagine di un albero una texture di mattoni e controllare la profondità della texture e la sorgente di luce apparente.

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 alla clip:

- **Affianca texture** Applica la texture ripetutamente.
- **Centra texture** Posiziona la texture nel mezzo.
- **Allunga e adatta texture** Allunga la texture fino alle dimensioni della clip.

Effetto Soglia

L'effetto Soglia converte le immagini in scala di grigio o a colori in immagini in bianco e nero ad alto contrasto. Specificare un livello di luminanza come soglia; tutti i pixel pari o più chiari della soglia vengono convertiti in bianco mentre tutti i pixel più scuri sono convertiti in nero.

Effetto applicato con le impostazioni di soglia 44 (a sinistra), 70 (al centro) e 200 (a destra)

Torna all'inizio

Effetti di tempo

Effetto Eco

L'effetto Eco combina i fotogrammi di varie posizioni temporali di una clip. L'effetto Eco può essere usato in molti modi, come semplice eco visiva o per creare effetti come striature e macchie. I risultati di questo effetto sono visibili solo se la clip contiene del movimento. Per impostazione predefinita, tutti gli effetti applicati in precedenza vengono ignorati quando usate l'effetto Eco.

Immagine originale (a sinistra) e con bassi valori di eco (al centro) e con un numero superiore di eco (a destra)

Tempo eco (secondi) Intervallo temporale, in secondi, tra gli echi. I valori negativi creano echi dai fotogrammi precedenti; i valori positivi creano echi dai fotogrammi successivi.

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 x tempo eco).

Intensità iniziale Opacità della prima immagine nella sequenza di echi.

Calo 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.
- **Minimo** Combina gli echi prendendo i valori minimi dei pixel da tutti gli echi.
- **Scolora** Simula la combinazione degli echi sovrapponendoli otticamente. Questa impostazione è simile all'aggiunta, ma non si sovraccarica con la stessa rapidità.
- **Composizione da dietro** Usa i canali alfa degli echi per creare composizioni da dietro in avanti.
- **Composizione da davanti** Usa i canali alfa degli echi per creare composizioni da avanti a dietro.
- **Fusione** Medie degli echi.

Effetto Posterizzazione tempo

Blocca una clip su una frequenza fotogrammi specifica. Oltre a poter essere usato come effetto speciale a sé stante, questo effetto si presta anche a un uso più sofisticato. Ad esempio, un filmato a 60 campi può essere bloccato su una frequenza di 24 fps (e quindi sottoposto a rendering con una frequenza di 60 campi al secondo) per creare un effetto simile alla pellicola cinematografica. Nei dispositivi hardware questo effetto è talvolta chiamato Effetto stroboscopio.

L'animazione del valore del cursore di frequenza fotogrammi può produrre risultati imprevedibili. Per questo motivo, il solo metodo di interpolazione consentito per la frequenza di fotogrammi è Sospesa.

Effetti di trasformazione

Torna all'inizio

Effetto Inquadratura (solo Windows)

L'effetto Inquadratura deforma la clip simulando una telecamera che la inquadra da diverse angolazioni. Potete distorcere la forma della clip controllando la posizione della telecamera.

Latitudine Sposta la telecamera verticalmente. La clip sembra capovolgersi in verticale.

Longitudine Sposta la telecamera orizzontalmente. La clip sembra capovolgersi in orizzontale.

Rullino Ruota la telecamera, simulando la rotazione della clip.

Lunghezza focale Cambia la lunghezza focale della lente della telecamera. Lunghezze ridotte forniscono visuali più ampie mentre lunghezze focali più elevate creano viste più ristrette e ravvicinate.

Distanza Imposta la distanza tra la telecamera e il centro della clip.

Zoom Ingrandisce o riduce la vista della clip.

Colore di riempimento Indica il colore di sfondo.

Canale alfa di riempimento Rende trasparente lo sfondo (utile se la clip con l'effetto appare in sovrimpressione). Nel pannello Controlli effetti, fate clic su Imposta per accedere a questa opzione.

Effetto Ritaglia

L'effetto Ritaglia taglia dei pixel lungo i bordi di una clip.

Le proprietà relative ai bordi sinistro, superiore, destro e inferiore consentono di specificare la percentuale di immagine da rimuovere.

Nota: *potete manipolare direttamente l'effetto Ritaglia nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione accanto a Ritaglia nel pannello Controllo effetti. Trascinate le maniglie d'angolo nel monitor Programma.*
Selezionate Zoom per scalare l'immagine ritagliata in modo da farla rientrare nel fotogramma.

Effetto Sfumatura bordo

L'effetto Sfumatura bordo consente di vignettare il video in una clip creando un bordo nero sfumato ai quattro lati. La larghezza del bordo è controllata immettendo un valore Quantità.

Guardate l'esercitazione video di Andrew Devis sul sito Creative Cow: Color Correction 3: Vignette Techniques (Correzione colore 3: tecniche di vignettatura).

Rich Young ha raccolto diverse tecniche sul sito Web AETUTS+ sulla creazione di vignettature.

Effetto Rifletti in orizzontale

L'effetto Rifletti in orizzontale capovolge tutti i fotogrammi di una clip da sinistra a destra; la clip tuttavia continua a essere riprodotta in avanti.

Effetto Fermo orizzontale (solo Windows)

L'effetto Fermo orizzontale inclina i fotogrammi da sinistra verso destra; l'effetto è simile all'impostazione del blocco orizzontale in un televisore. Trascinate il cursore per controllare l'inclinazione della clip.

Effetto Rifletti in verticale

L'effetto Rifletti in verticale capovolge una clip dall'alto in basso. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

Effetto Fermo verticale (solo Windows)

L'effetto Fermo verticale fa scorrere la clip verso l'alto; questo effetto corrisponde all'impostazione del blocco verticale in un televisore. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

Effetti di transizione

Torna all'inizio

Gli effetti di transizione possono essere utilizzati al posto delle transizioni per i controlli aggiunti. Per la visualizzazione di un effetto di transizione, sovrapponete le clip di tracce video diverse, aggiungendo l'effetto alla clip sovrapposta. Impostate come fotogramma chiave il parametro

Completamento animazione per sfumare l'effetto come un effetto di transizione.

Effetto Dissolvenza in blocchi

L'effetto Dissolvenza in blocchi fa scomparire una clip in blocchi casuali. La larghezza e l'altezza dei blocchi espresse in pixel possono essere impostate in maniera indipendente.

Effetto Comparsa graduale

L'effetto Comparsa graduale rende trasparenti i pixel nella clip in base ai valori di luminanza dei corrispondenti pixel in un'altra traccia video, denominata livello sfumatura. I pixel scuri nel livello sfumatura rendono trasparenti i corrispondenti pixel a un valore di Completamento transizione inferiore. Ad esempio, un livello sfumatura in scala di grigio semplice che passa dal nero sulla sinistra al bianco sulla destra rivela la clip sottostante da sinistra a destra quando Completamento transizione aumenta. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo e la creazione di una transizione Comparsa graduale, guardate questo video di Dennis Radeke.

Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

*Il livello sfumatura può essere un'immagine fissa o un'immagine in movimento. Il livello sfumatura deve trovarsi nella stessa sequenza della clip a cui applicate Comparsa graduale.Potete creare i livelli sfumatura in molti modi, ad esempio usando l'effetto Sfumatura o creandoli in Photoshop o Illustrator.**Morbidezza transizione** Grado a cui la transizione è graduale per ogni pixel. Quando questo valore è pari allo 0%, i pixel nella clip a cui l'effetto è applicato sono completamente opachi o completamente trasparenti. Quando questo valore è superiore allo 0%, i pixel sono semitrasparenti alle fasi intermedie della transizione. **Posizione sfumatura** Modalità di mapping dei pixel del livello sfumatura ai pixel della clip a cui l'effetto è applicato: **Affianca sfumatura** Usa più copie affiancate del livello sfumatura. **Centra sfumatura** Usa una sola istanza del livello sfumatura nel centro della clip. **Allunga e adatta sfumatura** Ridimensiona il livello sfumatura in senso orizzontale e verticale in modo da adattarlo all'intera area della clip. **Inverti sfumatura** Inverte l'influenza del livello sfumatura. I pixel più chiari nel livello sfumatura creano la trasparenza a un valore di Completamento transizione inferiore rispetto ai pixel più scuri.*

Personalizzare una transizione Comparsa graduale

Potete usare un'immagine in scala di grigi come comparsa graduale. In questo tipo di transizione, l'immagine B riempie l'area nera dell'immagine in scala di grigi e viene visualizzata attraverso ogni livello di grigio durante l'avanzamento della transizione, finché l'area bianca non diventa trasparente.

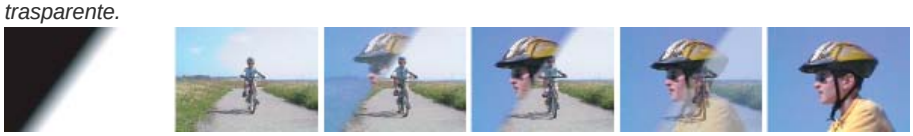


Immagine sorgente della comparsa graduale (estrema sinistra) e transizione risultante

1. *Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore Comparsa.*
2. *Trascinate la transizione Comparsa graduale dal raccoglitore Comparsa a un punto di montaggio tra le clip in un pannello Timeline.*
3. *Fate clic su Seleziona immagine, quindi fate doppio clic sul file di immagine da usare come comparsa graduale. L'immagine compare nella finestra di dialogo Impostazioni di comparsa graduale.*
4. *Regolate la morbidezza dei bordi della transizione trascinando il cursore Morbidezza. Trascinando verso destra, l'immagine A viene visualizzata gradualmente attraverso l'immagine B. Fate clic su OK.*
   ***Nota:** per modificare l'immagine con sfumatura o la morbidezza, fate clic su Personale nel pannello Controllo effetti.*

Per visualizzare in anteprima la transizione, trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione in un pannello Timeline.

Effetto Comparsa lineare

L'effetto Comparsa lineare esegue una transizione lineare semplice di una clip in una direzione specificata.

Angolo comparsa Direzione di spostamento di una transizione lineare. Ad esempio, a 90° la transizione si sposta da sinistra a destra.

Effetto Comparsa radiale

*L'effetto Comparsa radiale mostra una clip sottostante usando una transizione circolare intorno a un punto specificato. **Angolo iniziale** Angolo a cui inizia la transizione. Con un angolo iniziale di 0°, la transizione avviene dalla parte superiore. **Comparsa** Specifica se la transizione deve spostarsi in senso orario o in senso antiorario, oppure se i due sensi devono essere alternati.*

Effetto Veneziane

L'effetto Veneziane mostra una clip sottostante usando strisce aventi direzione e larghezza specificate.

Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

Effetti di utilità

Torna all'inizio

Effetto Convertitore Cineon

*Questo effetto fornisce un elevato grado di controllo sulle conversioni di colore dei fotogrammi Cineon. Per usare questo effetto, importate un file Cineon e aggiungete la clip a una sequenza. Potete quindi applicare l'effetto Convertitore Cineon alla clip e regolare con precisione i colori mentre visualizzate in modo interattivo i risultati nel monitor Programma. Impostate i fotogrammi chiave per regolare le modifiche di tono nel tempo. Utilizzate l'interpolazione dei fotogrammi chiave e le maniglie per abbinare con precisione le variazioni più irregolari di luce oppure mantenete il file nello stato predefinito e usate il convertitore. I 10 bit di dati disponibili in ogni canale Cineon per ciascun pixel facilitano il potenziamento di un'importante gamma di tonalità senza pregiudicare il bilanciamento tonale complessivo. Specificando con attenzione la gamma, potete creare una versione dell'immagine fedele all'originale.Nell'Aiuto di After Effects sono disponibili informazioni sui file Cineon e l'effetto Convertitore Cineon.**Tipo conversione** Modo in cui viene convertito il file Cineon: **Da logaritmico a lineare** Converte una clip logaritmica non Cineon a 8 bpc in una clip Cineon. **Da lineare a logaritmico** Converte una clip contenente un proxy lineare a 8 bpc di un file Cineon in una clip logaritmica a 8 bpc in modo che le caratteristiche visualizzate siano corrispondenti al file Cineon originale. **Da logaritmico a logaritmico** Rileva un file Cineon logaritmico a 8 bpc o 10 bpc quando si vuole trasformarlo in un proxy logaritmico a 8 bpc. **Punto nero 10 bit** Punto nero (densità minima) per convertire una clip Cineon logaritmica a 10 bpc. **Punto nero interno** Specifica il punto nero usato per la clip in Premiere Pro. **Punto bianco 10 bit** Punto bianco (densità massima) per convertire una clip Cineon logaritmica a 10 bpc. **Punto bianco interno** Specifica il punto bianco usato per la clip in Premiere Pro. **Gamma** Aumentate o diminuite Gamma per schiarire o scurire rispettivamente i mezzi toni. **Attenuazione luce** Valore di attenuazione usato per correggere le luci più vivide. Se la regolazione delle aree luminose rende troppo scuro il resto dell'immagine, usate Attenuazione luce per smorzare la luminosità di queste aree. Se le luci sembrano macchie bianche, aumentate Attenuazione luce sino a rendere visibili i dettagli. Un'immagine fortemente contrastata può richiedere un valore di attenuazione elevato.*

Effetti video

Torna all'inizio

Effetto Codice di tempo

*L'effetto Codice di tempo sovrappone il codice di tempo visualizzato sul video per individuare le scene e collaborare più facilmente con i membri di un team e i clienti. Il codice di tempo indica se la clip è progressiva o interlacciata. Se la clip è costituita da un video interlacciato, il simbolo indica se il fotogramma è il campo superiore o inferiore. Le impostazioni dell'effetto Codice di tempo consentono di controllare la posizione, le dimensioni e l'opacità della visualizzazione, nonché le opzioni di formato e sorgente.**Posizione** Regola la posizione orizzontale e verticale del codice di tempo. **Dimensioni** Specifica le dimensioni del testo. **Opacità** Specifica l'opacità del riquadro nero dietro il codice di tempo. **Simbolo di campo** Rende il simbolo interlacciato visibile o invisibile sulla destra del codice di tempo. **Formato** Specifica se il codice di tempo deve essere visualizzato in formato SMPTE, in numeri di fotogrammi o in piedi e fotogrammi di pellicola da 35 mm o 16 mm. **Origine codice di tempo** Sceglie la sorgente del codice di tempo: **Taglia** Visualizza il codice di tempo partendo da 0 dall'inizio della clip. **Media** Visualizza il codice di tempo del file multimediale. **Genera** Avvia il codice di tempo in base a quanto previsto dall'ora iniziale nell'opzione di scostamento ed esegue il conteggio in base all'opzione Visualizza ora.*
***Nota:** se si imposta Origine codice di tempo su Genera, il campo Codice di tempo iniziale diventa attivo ed è possibile impostare un tempo iniziale personalizzato.*
***Visualizza ora** Imposta la base temporale utilizzata dall'effetto Codice di tempo. Per impostazione predefinita, questa opzione è impostata nella base temporale del progetto quando l'opzione Origine codice di tempo è impostata su Taglia. **Scostamento** Aggiunge o sottrae fotogrammi dal codice di tempo visualizzato. Il cursore di scostamento ha un limite di +/-50 fotogrammi. Per valori elevati, fate clic sul testo Scostamento e digitate il numero di fotogrammi desiderato. **Testo etichetta** Visualizza un'etichetta di tre caratteri sulla destra del codice di tempo. Scegliete tra Nessuno, Automatico e da Videocamera 1 a Videocamera 9. In questa esercitazione video potete vedere come avviare e interrompere l'effetto Codice di tempo a specifici punti nel video.*

Transizioni di dissolvenza video

Torna all'inizio

Transizione Dissolvenza additiva

La transizione Dissolvenza additiva aggiunge informazioni sul colore dalla clip B alla clip A, quindi sottrae le informazioni cromatiche della clip A dalla clip B.

Transizione Dissolvenza incrociata

La transizione Dissolvenza incrociata applica una dissolvenza in uscita alla clip A e una dissolvenza in entrata alla clip B.La dissolvenza incrociata

può essere anche utile all'inizio o alla fine di una clip per ottenere una dissolvenza al nero o dal nero. Questo a breve video di Stan Arthur descrive come realizzare un effetto di questo tipo.

Dissolvenza Oscura immagine

La transizione Oscura immagine applica alla clip A una dissolvenza verso il nero, quindi una dissolvenza dal nero alla clip B.
Nota: *se si usa Oscura immagine all'inizio o alla fine di una clip, si agisce anche su eventuale video su una traccia inferiore, che potrebbe non essere sempre desiderabile per una semplice dissolvenza della clip di destinazione. In questo caso può essere più indicata la transizione con dissolvenza incrociata, come mostra Stan Arthur in questa esercitazione video.*

Dissolvenza Dissolvi al bianco

Per informazioni sull'utilizzo di Dissolvi al bianco, guardate il video di formazione online nel sito Web di Total Training.

Transizione Dissolvenza con dithering

La transizione Dissolvenza con dithering applica alla clip A una dissolvenza verso la clip B basata su un algoritmo di dithering. Potete impostare le seguenti opzioni: ***Spessore bordo*** *Aumenta la dimensione del dithering. L'impostazione predefinita è zero.* ***Colore bordo*** *Determina il colore del dithering. L'impostazione predefinita è nero.* ***Qualità anti-alias*** *L'impostazione predefinita è Disattivato.*

Transizione Dissolvenza pellicola (CS5.5 e versioni successive)

La transizione Dissolvenza pellicola è una nuova funzione di Premiere Pro CS 5.5, una transizione con dissolvenza che effettua la funzione in uno spazio cromatico lineare (gamma = 1,0).Con la transizione Dissolvenza pellicola si ottengono fusioni più realistiche e migliori.
Altri argomenti presenti nell'Aiuto
Utilizzo del Correttore colori a tre vie in Premiere Pro

(cc) BY-NC-SA *Note legali* | *Informativa sulla privacy online*

Eliminare lo sfarfallio

Le linee sottili e i bordi netti nelle immagini talvolta sfarfallano se visualizzati su un schermo interlacciato, come avviene con molti schermi TV. Il controllo Filtro anti-sfarfallio, disponibile nell'effetto Movimento nella scheda Controllo effetti, può ridurre o eliminare questo problema. Aumentando la sua intensità, si riduce lo sfarfallio ma l'immagine diventa più morbida. Potreste dover impostare un valore relativamente alto nel caso di immagini con numerosi bordi netti e contrasto elevato.

1. Selezionate una clip in un pannello Timeline e fate clic sulla scheda Controllo effetti.
2. Fate clic nel triangolino accanto all'intestazione Movimento per aprire i controlli Movimento.
3. Fate clic nel triangolino accanto all'intestazione Filtro anti-sfarfallio.
4. Trascinate il cursore Filtro anti-sfarfallio verso destra per aumentare l'intensità del filtro.
5. Premete la barra spaziatrice per visualizzare in anteprima la clip. Se lo sfarfallio permane, aumentate l'intensità del filtro oppure diminuitelo se l'immagine è troppo morbida.
   Potete cambiare l'intensità del Filtro anti-sfarfallio sulla durata di una clip impostando i fotogrammi chiave Filtro anti-sfarfallio su valori diversi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

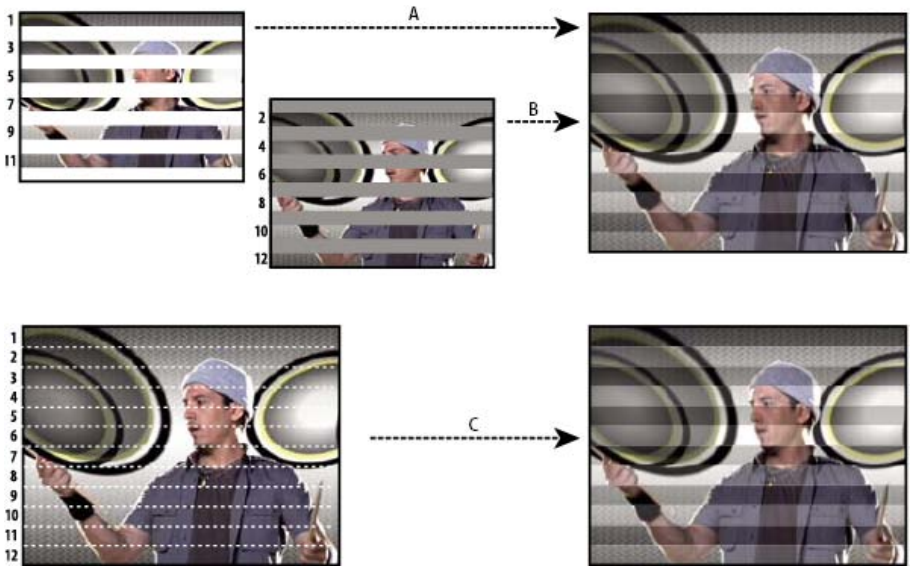
Note legali | Informativa sulla privacy online

Interlacciamento e ordine dei campi

Video interlacciato, non interlacciato e a scansione progressiva
La priorità dei campi e l'inversione dei campi
Creare clip interlacciate o non interlacciate
Cambiare l'ordine dei campi di una clip

Torna all'inizio

Video interlacciato, non interlacciato e a scansione progressiva



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.*

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.

Chris Pirazzi offre informazioni tecniche sui campi e l'interlacciamento, nel suo sito Web Lurker's Guide to Video.

Trish e Chris Meyer condividono diverse risorse su interlacciamento, ordine dei campi, dominanza dei campi, rendering dei campi e separazione dei campi:

- articolo (PDF) introduttivo sull'interlacciamento e la separazione dei campi sul sito Web Artbeats
- articolo introduttivo sull'interlacciamento e l'ordine dei campi sul sito Web ProVideo Coalition
- articolo che spiega i significati dei termini ordine dei campi e dominanza dei campi sul sito Web ProVideo Coalition
- video introduttivo sui campi e l'interlacciamento sul sito Web Lynda.com
- Per informazioni su come esportare un file video PsF (Progressive Segmented Frame) da Premiere Pro tramite Adobe Media Encoder, leggete questa discussione sul forum utenti di Premiere Pro.
- Ulteriori informazioni sul video PsF.

Torna all'inizio

La priorità dei campi e l'inversione dei campi

I campi di una clip possono diventare invertiti rispetto all'acquisizione originale in uno dei seguenti modi:

La scheda di acquisizione video usata per l'acquisizione della ripresa è impostata su una priorità di campi opposta rispetto al dispositivo sorgente.

- Il software di montaggio o animazione con cui è stato effettuato per ultimo il rendering della clip è impostato su una priorità di campi opposta rispetto al dispositivo sorgente.
- La clip è impostata per la riproduzione all'indietro.

Torna all'inizio

Creare clip interlacciate o non interlacciate

Di solito i singoli campi interlacciati non sono visibili. Tuttavia, se riproducete una clip al rallentatore, bloccate un fotogramma o esportate un campo come immagine fissa, è possibile che si possa individuare un singolo campo. Per effettuare queste operazioni è quindi preferibile deinterlacciare l'immagine, ossia sostituire coppie di campi consecutivi interlacciati con singoli fotogrammi non interlacciati. Premiere Pro può generare tali nuovi fotogrammi non interlacciati dai campi di uno o due fotogrammi sorgente.

Un artefatto di interlacciamento indesiderato si verifica qualora non vi sia corrispondenza tra l'ordine dei campi di una clip e quello di una sequenza. L'ordine dei campi specifica se deve essere disegnato prima il campo delle linee dispari (campo superiore) o quello delle linee pari (campo inferiore). Ad esempio, se inserite una clip con ordine dei campi superiore in una sequenza con ordine dei campi inferiore, la riproduzione risulta poco fluida. Per correggere questo problema, potete invertire l'ordine dei campi della clip in modo che corrisponda a quello del progetto. Per invertire l'ordine dei campi, usate l'opzione Inverti priorità campi.

1. Selezionate una clip in un pannello Timeline o nel pannello Progetto. Scegliete Clip > Opzioni video > Opzioni campo.
2. Selezionate Inverti priorità campi per cambiare l'ordine di riproduzione dei campi della clip.
3. Selezionate una delle seguenti opzioni di elaborazione:
   Nessuna Non viene applicata alcuna opzione di elaborazione. Se selezionate questa opzione, Inverti priorità campi non viene disattivata, se inizialmente attivata.

   Interlaccia fotogrammi consecutivi Converte ogni coppia di fotogrammi a scansione progressiva consecutivi nei due campi interlacciati di un singolo fotogramma. La clip viene quindi riprodotta al doppio della frequenza fotogrammi originale. Questa opzione è utile per interlacciare clip create da applicazioni di animazione da cui non è possibile generare fotogrammi interlacciati. Potete ad esempio usarlo per convertire animazioni a scansione progressiva da 60 fps in video interlacciato a 30 fps.

   Deinterlaccia sempre Converte i campi interlacciati in fotogrammi a scansione progressiva non interlacciati. Questa opzione è utile per le clip da riprodurre al rallentatore o per bloccare i fotogrammi. Questa opzione elimina un campo (mantenendo il campo specificato come prioritario per il progetto, nell'impostazione Campi della scheda Generale, nella finestra di dialogo Nuova sequenza). Quindi effettua l'interpolazione delle linee mancanti in base alle linee del campo prioritario.
   Nota: *in una sequenza in cui è selezionato Nessun campo (scansione progressiva) nel menu Campi, l'opzione Deinterlaccia sempre mantiene il campo superiore. Tuttavia, in questo tipo di sequenza se selezionate anche Inverti priorità campi, l'opzione Deinterlaccia sempre mantiene il campo inferiore.*

   Elimina sfarfallio Evita lo sfarfallio di piccoli dettagli orizzontali in un'immagine, sfocando leggermente i due campi. Un oggetto con lo spessore di una singola linea di scansione provoca sfarfallio perché appare in uno solo dei due campi video. Questa opzione sfoca linee consecutive al 50%, ma non interlaccia la clip. È utile nel caso di grafica contenente sottili linee orizzontali.
4. Fate clic su OK.
   Per migliorare l'aspetto del video quando la velocità della clip non è al 100%, attivate la fusione fotogrammi. Scegliete Clip > Opzioni video > Fusione fotogrammi.

Torna all'inizio

Cambiare l'ordine dei campi di una clip

Nel pannello Progetto, potete cambiare l'ordine dei campi di tutte le istanze di una clip in tutte le sequenze di un progetto.

1. Nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip per la quale desiderate cambiare l'ordine dei campi.
2. Selezionate Modifica > Interpreta metraggio.
3. Scegliete l'opzione Ordine campi desiderata.
4. Fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

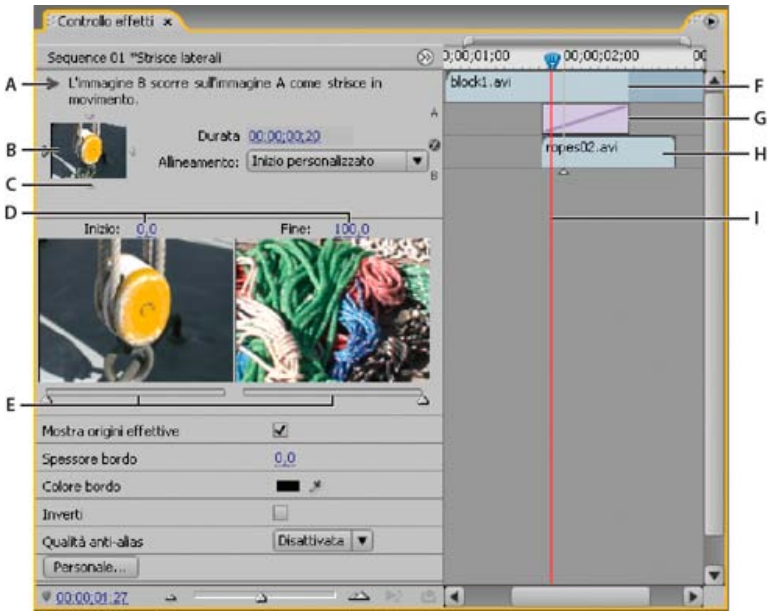
Modifica e personalizzazione delle transizioni

Visualizzare le transizioni nel pannello Controllo effetti
Regolare l'allineamento della transizione
Spostare contemporaneamente un taglio e una transizione
Modificare la durata di una transizione
Riposizionare il centro di una transizione
Modificare le impostazioni della transizione

Torna all'inizio

Visualizzare le transizioni nel pannello Controllo effetti

Il pannello Controllo effetti consente di modificare le impostazioni per una transizione inserita nella sequenza. Le impostazioni variano in base al tipo di transizione. Nel pannello Controllo effetti vengono visualizzate le clip e le transizioni vicine nel formato rotazione A/rotazione B.



Transizioni nel pannello Controllo effetti
A. *Pulsante Riproduci la transizione* ***B.*** *Anteprima della transizione* ***C.*** *Selettore dei bordi* ***D.*** *Anteprime delle clip* ***E.*** *Cursori di inizio e fine* ***F.*** *Clip A (prima clip)* ***G.*** *Transizione* ***H.*** *Clip B (seconda clip)* ***I.*** *Indicatore del tempo corrente*

- Per aprire la transizione in un pannello Controllo effetti, fate clic sulla transizione nella timeline.
- Per mostrare o nascondere il righello temporale nel pannello Controllo effetti, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.
- Per riprodurre la transizione nel pannello Controllo effetti, fate clic sul pulsante Riproduci la transizione. Questa azione non incide sul monitor Programma.
- Per visualizzare fotogrammi dalla clip o dalle clip effettive nel pannello Controllo effetti, selezionate Mostra origini effettive.
- Per vedere un particolare fotogramma della transizione nella piccola anteprima, fate clic sul pulsante Riproduci la transizione. Quindi, trascinate l'indicatore del tempo corrente nel righello temporale del pannello Controlli effetti fino al fotogramma desiderato.
  Nota: *non è consentito usare i fotogrammi chiave con le transizioni. Usate invece la visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti per regolare l'allineamento e la durata della transizione.*

  In questo articolo di blog Using Effects as Transitions in Adobe Premiere Pro (Utilizzare gli effetti come transizioni) sul sito Web di Adobe, Kevin Monahan mostra come creare nuove transizioni basate sugli effetti.

Torna all'inizio

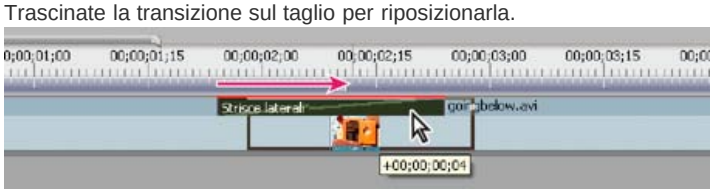
Regolare l'allineamento della transizione

Potete modificare l'allineamento di una transizione inserita tra due clip nel pannello Timeline o in un pannello Controllo effetti. Non è necessario che una transizione sia centrata o allineata in modo preciso al taglio. Potete trascinare la transizione per riposizionarla sul taglio nel modo desiderato.

Nota: *non è consentito convertire una transizione tra due clip in una transizione in una singola clip. Se riallineate una transizione tra due clip all'inizio o alla fine di una clip, verranno usate le maniglie dalla clip adiacente.*

Allineare una transizione in un pannello Timeline

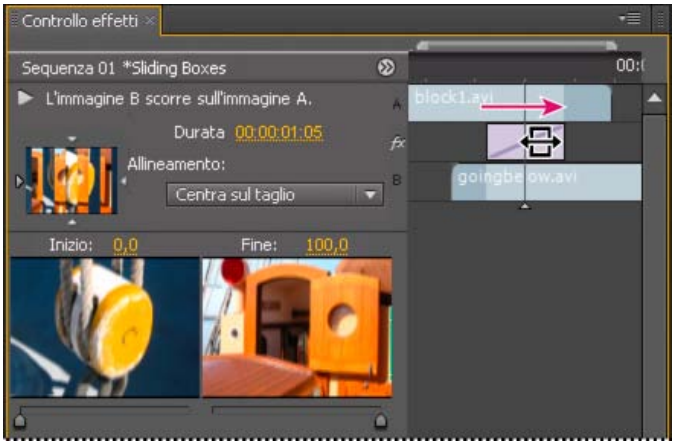
1. In un pannello Timeline, eseguite uno zoom avanti per visualizzare chiaramente la transizione.
2. Trascinate la transizione sul taglio per riposizionarla.



Trascinamento della transizione in un pannello Timeline per riposizionarla

Allineare una transizione usando il pannello Controllo effetti

1. Fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
2. Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.
3. Nella righello temporale di Controllo effetti, posizionate il puntatore sul centro della transizione finché non compare l'icona Transizione con slittamento, quindi trascinate la transizione nel modo desiderato. Per una regolazione più accurata, ingrandite il righello temporale.
   - Per centrare la transizione sulla linea di taglio, nel pannello Controllo effetti fate doppio clic sulla transizione, quindi selezionate Centra sul taglio.
   - Per posizionare tutta la transizione nella clip che precede il punto di montaggio, trascinate la transizione verso sinistra in modo da allinearne la fine al punto di montaggio. In alternativa, nel pannello Controllo effetti fate doppio clic sulla transizione, quindi selezionate Termina al taglio.
   - Per posizionare tutta la transizione nella clip che segue il punto di montaggio, trascinate la transizione verso destra per allinearne l'inizio al punto di montaggio. In alternativa, nel pannello Controllo effetti fate doppio clic sulla transizione, quindi selezionate Inizia dal taglio.
   - Per posizionare delle porzioni uguali della transizione in ogni clip, trascinate leggermente la transizione verso sinistra o destra. Per una regolazione più accurata, ingrandite il righello temporale.



Trascinare la transizione nel righello temporale Controllo effetti

Potete anche scegliere un'opzione dal menu Allineamento nel pannello Controllo effetti. Nel campo Allineamento l'opzione Inizio personalizzato viene visualizzata solo quando trascinate la transizione in una posizione personalizzata sul taglio.

Torna all'inizio

Spostare contemporaneamente un taglio e una transizione

Potete regolare la posizione del taglio nel pannello Controllo effetti. Lo spostamento della linea del taglio consente di modificare l'attacco e lo stacco delle clip ma non incide sulla lunghezza del filmato. Spostando il taglio, si sposta contemporaneamente anche la transizione.

Nota: *non potete spostare il taglio oltre la fine di una clip. Se entrambe le clip sono prive di fotogrammi tagliati oltre il taglio, non potete riposizionare il taglio.*

1. Fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
2. Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.

3. Nel righello temporale Controllo effetti, portate il puntatore sulla transizione, posizionandolo sulla sottile linea verticale che indica il taglio. La forma del puntatore passa dall'icona Transizione con slittamento all'icona Montaggio con scarto.
4. Trascinate il taglio nel modo desiderato. Non potete spostare il taglio oltre un'estremità della clip.

Torna all'inizio

Modificare la durata di una transizione

Potete modificare la durata di una transizione in un pannello Timeline o nel pannello Controllo effetti. La durata predefinita per le transizioni inizialmente è impostata su 1 secondo.

Per poter prolungare la durata di una transizione, una o entrambe le clip devono avere fotogrammi tagliati in numero sufficiente a contenere una transizione più lunga. Consultate Maniglie delle clip e transizioni.

Modificare la durata della transizione in un pannello Timeline

❖ Posizionate il puntatore sulla fine della transizione in un pannello Timeline fino a visualizzare l'icona Taglio attacco o Taglio stacco, quindi trascinate.

Modificare la durata della transizione nel pannello Controllo effetti

1. Fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Nel righello temporale Controllo effetti, posizionate il puntatore sulla transizione finché non viene visualizzata l'icona Taglio attacco o Taglio stacco, quindi trascinate. Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo).
   - Trascinate il valore Durata oppure selezionatelo e digitate un nuovo valore. La modalità di variazione della durata dipende dall'opzione di allineamento correntemente selezionata per la transizione:

   Centra sul taglio o Inizio personalizzato I punti di inizio e fine della transizione si spostano in modo uniforme in direzioni opposte.

   Inizia dal taglio Si sposta solo la fine della transizione.

   Termina al taglio Si sposta solo l'inizio della transizione.

Impostare la durata predefinita delle transizioni

Se modificate il valore predefinito, le nuove impostazioni non avranno effetto sulle transizioni già posizionate.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generale.
2. Cambiate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

Torna all'inizio

Riposizionare il centro di una transizione

Alcune transizioni, come Cerchio, vengono posizionate intorno a un centro. Quando una transizione ha un centro riposizionabile, potete trascinare un cerchiolino nell'area di anteprima A del pannello Controllo effetti.

1. Fate clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
2. Nell'area di anteprima A del pannello Controllo effetti, trascinate il cerchiolino per riposizionare il centro della transizione. Non tutte le transizioni dispongono di un punto centrale regolabile.

Centro predefinito (a sinistra) e centro riposizionato (a destra)

Torna all'inizio

Modificare le impostazioni della transizione

1. Fate clic su una transizione in un pannello Timeline per selezionarla.
2. Regolate le impostazioni nel pannello Controllo effetti:
   Selettori dei bordi Modificano l'orientamento o la direzione della transizione. Fate clic su uno dei selettori dei bordi (piccole frecce) nella miniatura della transizione. Ad esempio, la transizione Doppia porta può essere orientata in verticale o in orizzontale. Una transizione è priva di selettori dei bordi se ha un orientamento specifico o se non supporta l'orientamento.

   Cursori di inizio e fine Impostate la percentuale della transizione completa all'inizio e alla fine della transizione. Tenete

premuto il tasto Maiusc per spostare simultaneamente i cursori di inizio e fine.

Mostra origini effettive Visualizza i fotogrammi iniziali e finali delle clip.

Spessore bordo Regola la larghezza del bordo facoltativo sulla transizione. L'impostazione predefinita è Nessun bordo. Alcune transizioni non hanno bordi.

Colore bordo Specifica il colore del bordo della transizione. Per selezionare il colore, fate doppio clic sul campione colori o utilizzate il contagocce.

Inverti La transizione viene riprodotta al contrario. La transizione Cronometro, ad esempio, riproduce la clip in senso antiorario.

Qualità anti-alias Regola l'arrotondamento dei bordi della transizione.

Personale Cambia le impostazioni specifiche della transizione. Le impostazioni personalizzate non sono disponibili per la maggior parte delle transizioni.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Movimento: posizionare, scalare e ruotare una clip

Regolare posizione, scala e rotazione
Ridimensionare le risorse
Animare il movimento nel monitor Programma
Regolare o animare i punti di ancoraggio della clip

Torna all'inizio

Regolare posizione, scala e rotazione

L'effetto Movimento consente di posizionare, ruotare o ridimensionare una clip all'interno di un fotogramma video. Per animare le clip è necessario impostare i fotogrammi chiave per le proprietà di movimento.

Per impostazione predefinita, a ogni clip aggiunta a un pannello Timeline viene applicato l'effetto Movimento come effetto fisso. Potete visualizzare e regolare le proprietà di questo effetto nel pannello Controllo effetti facendo clic sul triangolino accanto al nome del movimento. Le proprietà possono essere gestite direttamente in monitor Programma oppure attraverso i comandi del pannello Controllo effetti. Le proprietà Movimento possono essere controllate con le maniglie di Bezier.

Per impostazione predefinita una clip appare al 100% delle dimensioni originali al centro del monitor Programma. I valori di posizione, scala e rotazione sono calcolati dal punto di ancoraggio, che per impostazione predefinita si trova al centro della clip.

Dato che per loro natura sono relative allo spazio, le proprietà Posizione, Scala e Rotazione possono essere regolate molto facilmente direttamente in monitor Programma. Quando fate clic sull'icona Trasformazione accanto all'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti, sulla clip in monitor Programma vengono visualizzate maniglie che consentono di manovrare direttamente la clip e regolare le proprietà dell'effetto Movimento. Benché sia visualizzato anche in monitor Programma, il punto di ancoraggio della clip può essere modificato solo nel pannello Controllo effetti. Tutte le modifiche al punto di ancoraggio della clip vengono tuttavia visualizzate in monitor Programma man mano che le apportate.

Gli effetti standard che consentono di manovrare direttamente le clip nel monitor Programma includono Effetti di generazione, Fissa angoli, Ritaglia, Mascherino per elementi indesiderati, Effetti di luce, Speculare, Trasformazione e Vortice e altri. La disponibilità di questa funzione è indicata dalla presenza dell'icona Trasformazione accanto al nome dell'effetto nel pannello Controllo effetti.

Potete regolare la posizione, la scala e la rotazione di una clip e degli effetti di luce agendo direttamente sulle maniglie nel monitor Programma. Potete anche regolare le proprietà usando i controlli nel pannello Controllo effetti.

Nota: *anche gli effetti seguenti possono essere manovrati direttamente: Fissa angoli, Ritaglia, Mascherino per elementi indesiderati, Speculare, Trasformazione e Vortice.*

1. Selezionate una clip in un pannello Timeline e spostate l'indicatore del tempo corrente in un punto di un fotogramma all'interno della clip. Accertatevi che la casella Scala uniforme dell'effetto Movimento sia deselezionata.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - (Solo Effetti di luce) Applicate gli effetti di luce alla clip quindi fate clic sull'icona Trasformazione accanto a Effetti di luce nel pannello Controllo effetti.
   - (Solo effetto Movimento) Fate clic sulla clip nel monitor Programma oppure sull'icona Trasformazione accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti.

   Nel monitor Programma vengono visualizzati le maniglie e il punto di ancoraggio della clip.
3. Nel monitor Programma effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per posizionare una clip o un effetto di luce, fate clic nel riquadro della clip o dell'effetto e trascinate alla nuova posizione. Non trascinate una maniglia per riposizionare la clip o l'effetto di luce.
   - Per ridimensionare liberamente, trascinate una maniglia d'angolo della.
   - Per ridimensionare una sola dimensione, trascinate una maniglia laterale (non d'angolo).
   - Per scalare proporzionalmente, tenete premuto il tasto Maiusc e trascinate una maniglia d'angolo.

     Nota: *quando usate l'effetto Movimento per ridimensionare una clip, percentuali superiori al 100% possono accentuare eccessivamente l'effetto pixel.*
   - Per ruotare una clip o un effetto, posizionate il puntatore leggermente fuori da una delle maniglie in modo da farlo diventare l'icona Ruota e trascinate. Con l'effetto Movimento potete anche trascinare in cerchio sino a quando la clip ruota il numero di volte richiesto per creare più rotazioni.
   - Per aggiornare solo il profilo strutturale del fotogramma, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate la maniglia desiderata. Potreste ottenere risultati più rapidi in caso di clip di grandi dimensioni o di sistemi lenti.

Per animare il movimento, il ridimensionamento o la rotazione nel tempo, impostate i fotogrammi chiave mentre manovrate la clip o l'effetto in monitor Programma.

Dettagli su come scalare in Premiere Pro CS5 e versioni successive, nonché informazioni sull'elaborazione CUDA.

In questa esercitazione video Andrew Devis mostra come effettuare il panning e lo zoom e come utilizzare l'effetto Fissa angoli.

Sul sito Web Layers Magazine è disponibile un'esercitazione video di Franklin McMahon che mostra come usare l'effetto Movimento per spostare, scalare e animare le clip.

Torna all'inizio

Ridimensionare le risorse

Quando trascinate una risorsa in una sequenza, per impostazione predefinita Premiere Pro ne conserva le dimensioni fotogramma e centra la risorsa nel fotogramma del programma. In alternativa, potete ridimensionare automaticamente le risorse importate in base alle dimensioni predefinite del fotogramma impostate per il progetto. Potete ridimensionare la risorsa senza che venga distorta se le proporzioni pixel sono state interpretate correttamente.

Ridimensionare manualmente le risorse

1. Trascinate la risorsa in una sequenza e selezionatela.
2. Aprite il pannello Controllo effetti.
3. Fate clic sulla freccia accanto all'effetto movimento per visualizzare i controlli del movimento.
4. Fate clic sulla freccia accanto al controllo Scala nell'effetto Movimento per visualizzare il cursore Scala.
5. Portate il cursore Scala verso sinistra o verso destra per ridurre o aumentare le dimensioni del fotogramma.

Ridimensionare le risorse alla dimensione fotogramma

1. In un pannello Timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una risorsa.
2. Selezionate Ridimensiona a dimensione fotogramma.

   In questa esercitazione video Andrew Devis spiega come funziona la preferenza Ridimensionamento predefinito a dimensioni fotogramma.

Ridimensionare automaticamente le risorse

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Selezionate Ridimensionamento predefinito a dimensioni fotogramma.
3. Fate clic su OK.

Torna all'inizio

Animare il movimento nel monitor Programma

Per realizzare animazioni, inquadrature e suddivisioni dello schermo, potete elaborare la clip direttamente nel monitor Programma e impostare i fotogrammi chiave per l'effetto Movimento. Regolando la posizione e la scala di una clip nel monitor Programma è possibile visualizzare le clip nelle tracce sottostanti e creare interessanti composizioni.

Quando si esegue l'animazione della posizione di una clip, il relativo movimento viene rappresentato da un tracciato in monitor Programma. Le piccole X bianche indicano le posizioni con fotogrammi chiave; le linee punteggiate indicano le posizioni in corrispondenza dei fotogrammi interpolati; il simbolo circolare del punto di ancoraggio della clip indica, per impostazione predefinita, il centro della clip nel fotogramma corrente. Lo spazio tra i puntini rappresenta la velocità tra i fotogrammi chiave: maggiore è lo spazio vuoto, più rapido è il movimento e viceversa.

Per ulteriori informazioni su come aggiungere movimento alle clip in Premiere Pro, guardate questo video di Learn by Video e Video2Brain realizzato da Jan Ozer.

Animare una clip nel monitor Programma

Quando è selezionato un effetto Movimento nel pannello Controllo effetti, potete elaborare la clip nel monitor Programma. Per creare un'animazione, impostate i fotogrammi chiave per una o più proprietà dell'effetto Movimento (ad esempio, Posizione).

1. *Selezionate una clip in un pannello Timeline.*
2. *Effettuate una delle seguenti operazioni:*
   - *Selezionate l'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti.*
   - *Fate clic sull'immagine nel monitor Programma.*
   - *Fate clic sull'icona Trasformazione accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti.*

   Nel monitor Programma, intorno al perimetro della clip, appaiono varie maniglie.
   Nota: *se le maniglie non sono visibili attorno alla clip, riducete la percentuale del livello di zoom nel monitor Programma fino*

a visualizzare l'area di lavoro grigia intorno ai fotogrammi video.

3. *Spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma in cui deve iniziare l'animazione (qualunque fotogramma tra l'attacco corrente e lo stacco della clip).*
4. *Nel pannello Controllo effetti espandete l'effetto Movimento e fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione accanto alle singole proprietà da definire in quella posizione temporale. In corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente appare un'icona di fotogramma chiave per la proprietà selezionata.*
5. *Nel monitor Programma modificate il valore del fotogramma chiave posizionando il puntatore vicino a una delle otto maniglie quadrate della clip, in modo da ottenere uno dei seguenti strumenti:*
   - *Il puntatore di selezione per impostare il valore della posizione.*
   - *Il puntatore di rotazione per impostare il valore di rotazione.*
   - *Il puntatore di scala per impostare il valore di scala.*
     Nota: *se le maniglie della clip scompaiono, riselezionate l'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti.*
6. *Nel pannello Timeline o Controllo effetti, portate l'indicatore del tempo corrente sulla posizione temporale in cui volete definire un nuovo valore per la proprietà (e quindi un nuovo fotogramma chiave).*
7. *Regolate la clip nel monitor Programma in modo da impostare un nuovo valore per ogni proprietà per cui avete creato fotogrammi chiave al punto 3. Nel pannello Controllo effetti, in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente, appare l'icona di un nuovo fotogramma chiave.*
8. *Se necessario, ripetete i punti 5 e 6.*
   Quando animate una clip, può essere utile ridurre il livello di ingrandimento del monitor Programma. Potrete così controllare un'area più ampia del tavolo di montaggio, esterna alla zona visibile dello schermo, utile per posizionare le clip fuori schermo.
9. *Nel pannello Controllo effetti, trascinate la maniglia di Bezier per un fotogramma chiave con proprietà Posizione, Scala, Rotazione o Filtro anti-sfarfallio per controllare l'accelerazione della modifica per quella proprietà.*

Modificare i fotogrammi chiave di posizione in un tracciato animato

Per modificare il valore di un fotogramma chiave di posizione, e quindi il tracciato del movimento, è sufficiente trascinare tale fotogramma (indicato da un X bianca) nel monitor Programma.

1. Selezionate una clip che abbia fotogrammi chiave di movimento.
2. Fate clic sull'icona Trasformazione accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti. Il tracciato di movimento della clip appare nel monitor Programma.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per spostare un fotogramma chiave esistente, trascinatene la maniglia nel monitor Programma.
   - Per creare un nuovo fotogramma chiave di posizione, impostate l'indicatore del tempo corrente tra i fotogrammi chiave esistenti e trascinate la clip nel monitor Programma nella posizione desiderata. Un nuovo fotogramma chiave viene visualizzato nel pannello Controllo effetti, nel monitor Programma e nella clip nel pannello Timeline.

     Nota: *questa procedura cambia il valore della posizione in corrispondenza del fotogramma chiave. Per modificare i tempi del fotogramma chiave, spostate le icone dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti.*

Spostare una clip lungo una curva

Potete spostare una clip lungo una curva utilizzando le maniglie di Bezier nel monitor Programma.

1. Selezionate una clip in un pannello Timeline.
2. Spostate l'indicatore del tempo corrente in un pannello Timeline o nel pannello Controllo effetti sull'ora in cui desiderate che inizi l'animazione (qualsiasi fotogramma tra l'attacco e lo stacco corrente della clip).
3. Fate clic sul triangolino accanto al controllo Movimento nel pannello Controllo effetti.
4. Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione accanto al controllo Posizione per impostare il primo fotogramma chiave.
5. Trascinate l'indicatore del tempo corrente in un pannello Timeline o in quello Controllo effetti nel fotogramma in cui desiderate terminare l'animazione.
6. Nel monitor Programma, trascinate la clip nella posizione in cui desiderate inserirla alla fine del suo movimento.

   Viene visualizzato nel monitor Programma il tracciato animato che collega il punto iniziale e finale del movimento della clip. Vicino alle estremità di questo tracciato appaiono delle piccole maniglie di Bezier.
7. Trascinatele entrambe, o una di esse, in qualsiasi direzione per creare delle curve nel tracciato.
8. Nel pannello Controllo effetti, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Control (Mac OS) su un fotogramma chiave Posizione.
9. Selezionate un tipo di accelerazione dal menu Interpolazione tempo o Interpolazione spazio.
10. Trascinate l'indicatore del tempo corrente sul primo fotogramma chiave e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS) per visualizzare in anteprima il movimento della clip.

Torna all'inizio

Regolare o animare i punti di ancoraggio della clip

Per impostazione predefinita, un punto di ancoraggio della clip è impostato esattamente al centro di una clip. Potete tuttavia spostare la posizione di una clip in relazione al suo fotogramma o tracciato animato spostandone il punto di ancoraggio. Inoltre potete cambiare la posizione del punto di ancoraggio della clip nel tempo, consentendo alla clip stessa di spostarsi in relazione al suo fotogramma o tracciato animato. L'animazione del punto di ancoraggio della clip può essere utilizzata, ad esempio, per creare un effetto panning dell'immagine.

1. In un pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente all'inizio di una clip.
2. Fate clic sulla clip nel monitor Programma.

   Il punto di ancoraggio della clip diventa visibile al centro della clip.

Il punto di ancoraggio della clip nel monitor Programma

3. Selezionate la scheda Controllo effetti e, se necessario, fate clic sul triangolino accanto all'intestazione Movimento per aprire i controlli Movimento.
4. Trascinate il controllo orizzontale del punto di ancoraggio a sinistra (riducendo il valore numerico) per spostare il punto di ancoraggio a sinistra della clip oppure trascinatelo verso destra (aumentando il valore numerico) per spostarlo verso destra.
5. Trascinate il controllo verticale del punto di ancoraggio verso sinistra (riducendo il valore numerico) per spostare il punto di ancoraggio verso la parte superiore della clip o verso destra (aumentando il valore numerico) per spostarlo verso la parte inferiore.
6. Fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave per impostare il fotogramma chiave.
7. (Facoltativo) Per cambiare la posizione del punto di ancoraggio della clip nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o in quello Timeline su un diverso punto nel tempo. Cambiate i controlli di ancoraggio orizzontali e verticali con nuovi valori.

   Un altro fotogramma chiave indica la posizione del punto di ancoraggio della clip nel fotogramma selezionato.
8. (Facoltativo) Per impostare la frequenza di variazione nella posizione del punto di ancoraggio, trascinate le maniglie nel grafico relativo alla velocità del punto di ancoraggio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Consigli di Videomaker: creazione di un fotomontaggio in Premiere Pro

(cc) BY-NC-SA

Panoramica sulle transizioni: applicazione delle transizioni

Maniglie delle clip e transizioni
Transizioni in una singola clip e tra due clip
Applicazione delle transizioni
Applicare una transizione tra due clip
Applicare una transizione per singola clip
Specificare e applicare le transizioni predefinite
Copiare e incollare una transizione
Sostituire una transizione

Una transizione sposta una scena da una ripresa alla successiva. Per passare da una ripresa a un'altra si usa in genere il taglio semplice, ma in alcuni casi può essere necessario passare gradualmente da una ripresa all'altra. Premiere Pro fornisce vari tipi di transizioni da applicare alla sequenza. Una transizione può essere una tenue dissolvenza incrociata oppure un effetto stilizzato, ad esempio una pagina che viene sfogliata o un girandola in rotazione. Anche se di solito la transizione viene inserita su una linea di taglio tra riprese, potete anche applicarla solo all'inizio o alla fine di una clip.

Per impostazione predefinita, quando si posizionano due clip una accanto all'altra in un pannello Timeline si effettua un taglio in cui l'ultimo fotogramma di una clip è seguito dal primo fotogramma della clip successiva. Per dare risalto o aggiungere un effetto speciale a un cambio di scena, potete aggiungere diverse transizioni, quali comparse, zoom e dissolvenze. Le transizioni vengono aggiunte alla timeline tramite il pannello Effetti e modificate tramite il pannello Timeline e Controllo effetti.

Le transizioni sono disponibili nei raccoglitori Transizioni video e Transizioni audio nel pannello Effetti. Premiere Pro fornisce numerose transizioni, tra cui dissolvenze, comparse, slittamenti e zoomate. Le transizioni sono organizzate in raccoglitori per tipo.

Per un'esercitazione video che mostra come applicare e regolare le transizioni, visitate il sito Web di Adobe.

Per un'esercitazione video e stampabile su come realizzare transizioni, visitate il sito Web di Adobe.

Nel sito Web Layers Magazine è disponibile un'esercitazione video di Franklin McMahon che mostra come applicare le transizioni e impostare la transizione predefinita.

Su Infinite Skills sono disponibili due esercitazioni video su Premiere CS5 realizzate da Phil Hawkins, che descrivono come applicare le transizioni.

In questo articolo di blog Using Effects as Transitions in Adobe Premiere Pro (Utilizzare gli effetti come transizioni) sul sito Web di Adobe, Kevin Monahan mostra come creare nuove transizioni basate sugli effetti.

Potete creare raccoglitori personalizzati per raggruppare effetti nel modo che preferite. Consultate Operazioni con i raccoglitori.

Torna all'inizio

Maniglie delle clip e transizioni

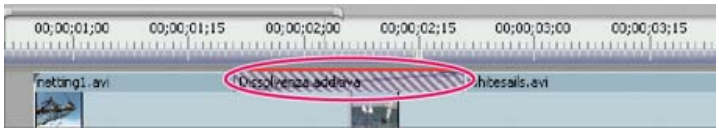
È di norma preferibile evitare di inserire una transizione in una scena durante l'azione principale. Ecco perché conviene applicare le transizioni sfruttando le maniglie, cioè i fotogrammi aggiuntivi collocati oltre i punti di attacco e stacco della clip.

La maniglia tra il tempo di Inizio oggetto multimediale e l'attacco di una clip viene detta anche materiale di testa mentre la maniglia tra lo stacco di una clip e il tempo di Fine oggetto multimediale è detta anche materiale di coda.

Una clip con le maniglie

A. *Inizio oggetto multimediale* ***B.*** *Maniglia* ***C.*** *Attacco* ***D.*** *Stacco* ***E.*** *Maniglia* ***F.*** *Fine oggetto multimediale*

In alcuni casi l'oggetto multimediale sorgente non contiene fotogrammi sufficienti per le maniglie della clip. Se applicate una transizione e la durata della maniglia è troppo breve rispetto a quella della transizione, viene visualizzato un messaggio per segnalare che i fotogrammi verranno ripetuti a copertura della durata. Se decidete di proseguire, la transizione compare in un pannello Timeline con barre diagonali di avvertenza.



Transizione con fotogrammi duplicati

Per ottenere i migliori risultati dalle transizioni, riprendete e acquisite un oggetto multimediale sorgente con un numero sufficiente di fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco che intendete effettivamente usare

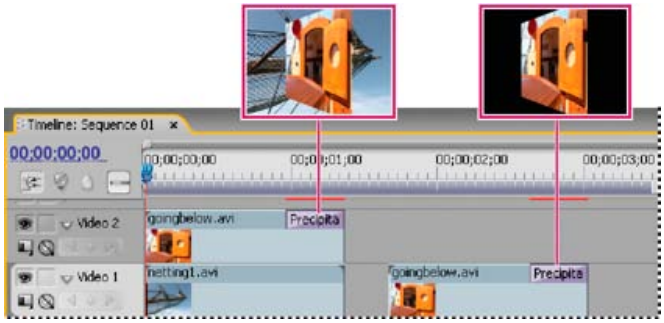
Torna all'inizio

Transizioni in una singola clip e tra due clip

Le transizioni sono in genere tra due clip e combinano il materiale audio o video della clip che precede il taglio con il primo materiale della clip che lo segue. Potete tuttavia applicare una transizione a una singola clip in modo che interessi solo l'inizio o la fine della clip. Una transizione che riguarda una sola clip viene definita transizione in una singola clip. La clip può essere immediatamente adiacente a un'altra clip oppure a sé stante in una traccia. È possibile applicare transizioni a due lati solo quando la clip prima del taglio ha una maniglia di chiusura e la clip dopo il taglio ha una maniglia di apertura. Per ulteriori informazioni, consultate Applicazione delle transizioni.

Le transizioni in una singola clip assicurano un miglior controllo. Potete, ad esempio, creare un effetto con una clip che parte con la transizione Rotazione cubo per applicare poi una dissolvenza con dithering alla clip successiva.

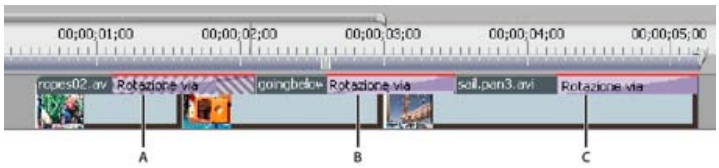
Le transizioni in una singola clip eseguono le dissolvenze in apertura e in chiusura da o per la trasparenza, non il nero. Tutto ciò che sta sotto la transizione in un pannello Timeline viene visualizzato nella parte trasparente della transizione (la parte dell'effetto che in una transizione tra due clip visualizzerebbe i fotogrammi dalla clip adiacente). Se la clip è nella traccia Video 1 e non ci sono clip sottostanti, le parti trasparenti mostrano il nero. Se la clip è in una traccia sopra un'altra clip, la transizione mostra la clip inferiore, con un risultato analogo a quello di una transizione tra due clip.



Confronto tra transizione in una singola clip con clip sottostante (a sinistra) e transizione in una singola clip senza alcuna clip sottostante (a destra)

Se volete ottenere una dissolvenza in nero tra clip, usate l'opzione Oscura immagine che non rivela alcuna clip sottostante e dissolve sempre in nero.

In un pannello Timeline o Controllo effetti, una transizione tra due clip è attraversata da una linea diagonale scura mentre una transizione in una singola clip è suddivisa in diagonale in una metà scura e l'altra chiara.



Tipi di transizioni
A. *Transizione tra due clip che utilizzano fotogrammi ripetuti* ***B.*** *Transizione tra due clip* ***C.*** *Transizione in una singola clip*

Nota: *se in una transizione tra due clip devono essere ripetuti fotogrammi (anziché utilizzare fotogrammi tagliati), l'icona della transizione conterrà linee diagonali aggiuntive. Le linee si estendono nell'area in cui sono stati utilizzati i fotogrammi ripetuti. Consultate Maniglie delle clip e transizioni.*

Torna all'inizio

Applicazione delle transizioni

Per inserire una transizione tra due clip centrata sulla linea di taglio, è necessario che le clip si trovino nella stessa traccia e tra di esse non ci siano spazi. Mentre trascinate la transizione in un pannello Timeline, potete regolare in modo interattivo l'allineamento. La presenza di fotogrammi tagliati o meno nelle clip determina la modalità di allineamento della transizione mentre la inserite tra le clip. Il puntatore assume un aspetto diverso per indicare le opzioni di allineamento man mano che lo spostate sul taglio:

Se entrambe le clip contengono fotogrammi tagliati in corrispondenza del taglio, potete centrare la transizione sul taglio o allinearla su uno dei due lati del taglio, in modo che inizi o termini con il taglio.

- Se nessuna delle clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione viene automaticamente centrata sul taglio e vengono ripetuti alcuni fotogrammi dalla prima, dalla seconda o da entrambe le clip in base alle esigenze per colmate la durata della transizione. Le transizioni che usano fotogrammi ripetuti sono identificate da barre diagonali.
- Se solo la prima clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea automaticamente all'attacco della clip successiva. Per la transizione vengono utilizzati i fotogrammi tagliati della prima clip senza ripetere i fotogrammi della seconda.
- Se solo la seconda clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea allo stacco della prima clip. Per la transizione vengono utilizzati i fotogrammi tagliati della seconda clip senza ripetere i fotogrammi della prima.

La durata predefinita di una transizione audio o video è impostata a 1 secondo. Se una transizione contiene fotogrammi tagliati in numero insufficiente a riempirne la durata, Premiere Pro regola la durata in corrispondenza con i fotogrammi. Potete regolare la durata e l'allineamento di una transizione dopo averla posizionata.

Nota: *in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, i comandi di transizione funzionano su tutti gli elementi di traccia audio uniti. Tuttavia, per poter applicare la transizione audio predefinita a più tracce alla volta, deve essere attivata l'impostazione della destinazione sulla timeline. La transizione audio desiderata deve essere l'impostazione predefinita selezionata dall'utente. Inoltre occorre usare il comando Applica transizione audio. Se invece trascinate la transizione, questa verrà applicata solo a una singola traccia audio.*

Torna all'inizio

Applicare una transizione tra due clip

1. Cercare la transizione da applicare nel pannello Effetti. È necessario espandere prima il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore che contiene la transizione da usare.
2. Per posizionare una transizione tra due clip, trascinatela sulla linea di taglio tra le clip e rilasciate il mouse quando compare l'icona Centra sul taglio .
   Nota: *mentre trascinate in un pannello Timeline sulla parte iniziale o di coda delle clip, l'area coperta dalla transizione appare contornata.*
3. Se compare una finestra di dialogo per le impostazioni della transizione, specificate le opzioni richieste e fate clic su OK.

Per visualizzare in anteprima la transizione, riproducete la sequenza o trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione.

Torna all'inizio

Applicare una transizione per singola clip

1. Cercare la transizione da applicare nel pannello Effetti. È necessario espandere prima il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore che contiene la transizione da usare.
2. Per inserire una transizione su un singolo taglio, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e trascinate la transizione in un pannello Timeline. Rilasciate il mouse quando compare l'icona Termina al taglio o Inizia dal taglio.

   Icona Termina al taglio Allinea la fine della transizione alla fine della prima clip.

   Icona Inizia dal taglio Allinea l'inizio della transizione all'inizio della seconda clip.
   Nota: *mentre trascinate in un pannello Timeline sulla parte iniziale o di coda delle clip, l'area coperta dalla transizione appare contornata.*

   Per inserire una transizione alla fine di una clip che non è adiacente a un'altra clip, trascinate e rilasciate la transizione. Mentre trascinate, non tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). La transizione diventa automaticamente per singola clip.

Per visualizzare in anteprima la transizione, riproducete la sequenza o trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione.

Torna all'inizio

Specificare e applicare le transizioni predefinite

Potete specificare una transizione video e una audio come transizioni predefinite e applicarle velocemente tra le clip in una sequenza. Le icone di transizioni predefinite sono identificate nel pannello Effetti da un contorno rosso. I valori predefiniti per le transizioni audio e video sono Dissolvenza incrociata e Potenza costante.

Se usate più frequentemente un'altra transizione, potete impostarla come predefinita. La nuova transizione predefinita diventa l'impostazione predefinita per tutti i progetti. ma non influenza le transizioni già applicate alle sequenze.

Per applicare la transizione predefinita a tutte (o quasi tutte) le clip di una sequenza, provate a utilizzare il comando Aggiunta automatica alla sequenza. La transizione audio e video predefinita viene inserita tra tutte le clip aggiunte automaticamente. Consultate Aggiungere automaticamente clip a una sequenza.

Specificare una transizione predefinita

1. Scegliete Finestra > Effetti ed espandete il raccoglitore Transizioni audio o Transizioni video.
2. Selezionate la transizione da utilizzare come predefinita.
3. Fate clic sul pulsante Menu del pannello Effetti oppure fate clic con il pulsante destro del mouse sulla transizione.
4. Imposta transizione selezionata come predefinita.

Impostare la durata della transizione predefinita

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
   - Fate clic sul pulsante del menu del pannello Effetti. Scegliete Durata della transizione predefinita.
2. Modificate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

Aggiungere la transizione predefinita tra due clip

È possibile applicare la transizione predefinita a coppie adiacenti di clip su una o più tracce.

1. Fate clic su una o più intestazioni di traccia per impostare come destinazione le tracce a cui aggiungere la transizione.
2. Posizionate l'indicatore del tempo corrente sul punto di montaggio in cui si incontrano le coppie di clip. Per passare a un punto di montaggio potete fare clic sui pulsanti Vai a punto di montaggio successivo e Vai a punto di montaggio precedente nel monitor Programma.
3. Scegliete Sequenza > Applica transizione video o Sequenza > Applica transizione audio, a seconda delle tracce di destinazione.
   Nota: *potete aggiungere la transizione video predefinita tra le clip in una traccia video premendo Ctrl+D (Windows) oppure Comando+D (Mac OS). Potete aggiungere la transizione audio predefinita tra due clip in una traccia audio premendo Ctrl+Maiusc+D (Windows) oppure Comando+Maiusc+D (Mac OS).*

Applicare le transizioni predefinite tra le clip selezionate

Potete applicare le transizioni video e audio predefinite a qualsiasi selezione di due o più clip. Le transizioni predefinite vengono applicate a ogni punto di montaggio in cui si toccano due delle clip selezionate. Questo non dipende dalla posizione dell'indicatore del tempo corrente né dalla presenza delle clip sulle tracce di destinazione. Le transizioni predefinite non vengono applicate al punto di incontro tra una clip selezionata e una non selezionata, o dove non sia presente alcuna clip.

1. Selezionate due o più clip nella Timeline. Tenete premuto Maiusc e fate clic sulle clip, oppure disegnate un rettangolo di selezione al di sopra di esse per selezionarle.
2. Selezionate Sequenza > Applica transizioni predefinite alla selezione.

Torna all'inizio

Copiare e incollare una transizione

Potete copiare una transizione presente in una sequenza e incollarla in qualsiasi altra linea di taglio in una traccia dello stesso tipo: le transizioni video possono essere incollate su tracce video, le transizioni audio su tracce audio.

1. Selezionate una transizione in una sequenza.
2. Scegliete Modifica > Copia.
3. Spostate l'indicatore del tempo corrente fino alla linea di taglio in cui desiderate incollare la transizione.
4. Selezionate Modifica > Incolla.

- Quando incollate una transizione tra due clip in una posizione effettivamente tra due clip, la transizione resta tale.
- Quando incollate una transizione tra due clip in una posizione per una singola clip, la transizione diventa per singola clip.
- Quando incollate una transizione per singola clip in una posizione tra due clip, la transizione diventa una transizione tra due clip.

Torna all'inizio

Sostituire una transizione

❖ Trascinate la nuova transizione video o audio dal pannello Effetti sulla transizione esistente nella sequenza.

Quando sostituite una transizione, vengono mantenuti sia l'allineamento che la durata. Tuttavia, le impostazioni della precedente transizione vengono eliminate e sostituite dalle impostazioni predefinite della nuova transizione.

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.

Aggiunta, navigazione e impostazione di fotogrammi chiave

Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici
Spostare l'indicatore di tempo corrente in un fotogramma chiave
Aggiungere, selezionare ed eliminare i fotogrammi chiave
Modificare i valori dei fotogrammi chiave

Animare una proprietà significa modificarne il valore nel tempo. In Premiere Pro, le proprietà degli effetti possono essere animate assegnando loro dei fotogrammi chiave.

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. Per modificare una proprietà nel tempo, si devono impostare almeno due fotogrammi chiave: uno per il valore all'inizio della modifica e uno per il valore alla fine della modifica.

Maxim Jago spiega e mostra come effettuare l'animazione con fotogrammi chiave in un video tratto da Getting Started with Adobe Premiere Pro, disponibile sul sito Web Video2Brain.

Torna all'inizio

Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici

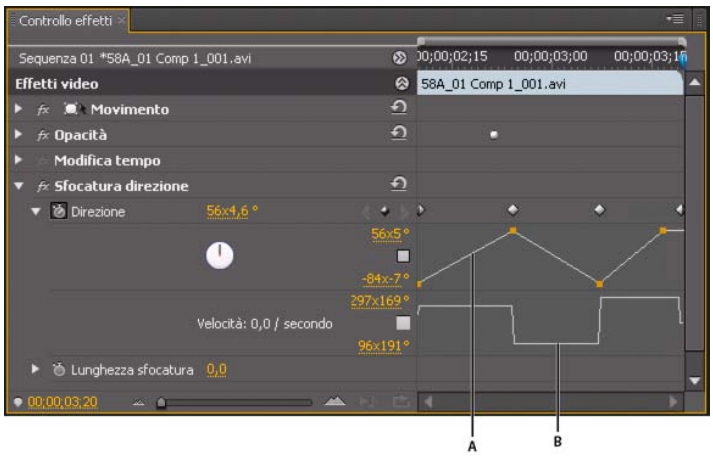
I pannelli Controllo effetti e Timeline permettono di regolare il tempo e i valori dei fotogrammi chiave, ciascun pannello in modo diverso. Il pannello Controllo effetti visualizza allo stesso tempo le proprietà degli effetti, i fotogrammi chiave e i metodi di interpolazione. Per le clip in un pannello Timeline viene invece visualizzata una sola proprietà di effetto alla volta. Nel pannello Controllo effetti avete il controllo completo sui valori dei fotogrammi. In un pannello Timeline il controllo è invece limitato. Ad esempio in una timeline non è possibile modificare i valori che usano le coordinate x e y, come Posizione. Tuttavia è possibile regolare i fotogrammi chiave senza passare al pannello Controllo effetti.

I grafici nel pannello Controllo effetti visualizzano i valori dei singoli fotogrammi chiave e i valori di interpolazione tra di essi. Quando il grafico di una proprietà dell'effetto è a livello, il valore di tale proprietà non varia tra i fotogrammi chiave. Quando il grafico sale o scende, il valore della proprietà aumenta o diminuisce tra fotogrammi chiave. Potete variare la velocità e la precisione delle modifiche della proprietà da un fotogramma chiave al successivo. È sufficiente modificare il metodo di interpolazione e regolare le curve di Bezier.

Visualizzare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Se avete aggiunto fotogrammi chiave a una clip della sequenza potete visualizzarli nel pannello Controllo effetti. Qualsiasi effetto contenente proprietà di fotogrammi chiave visualizza icone Fotogramma chiave di riepilogo quando l'effetto non è espanso. I fotogrammi chiave di riepilogo vengono visualizzati lungo l'intestazione dell'effetto e corrispondono ai singoli fotogrammi chiave di ciascuna delle proprietà presenti nell'effetto. Non è possibile elaborare i fotogrammi chiave di riepilogo, che hanno uno scopo esclusivamente informativo.

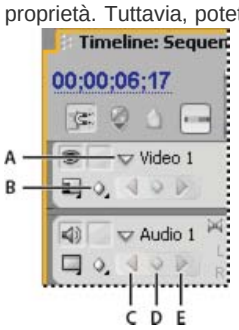
1. Selezionate una clip in un pannello Timeline.
2. Se necessario, fate clic sul pulsante Mostra/Nascondi visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti per mostrare gli effetti timeline. Se necessario, potete allargare il pannello Controllo effetti per rendere visibile il pulsante Mostra/Nascondi visualizzazione Timeline.
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino a sinistra del nome dell'effetto per espandere l'effetto che desiderate visualizzare. Nella timeline di Controllo effetti vengono visualizzati i fotogrammi chiave.
4. (Facoltativo) Per visualizzare i grafici del valore e della velocità di una proprietà dell'effetto, fate clic sul triangolino accanto all'icona Attiva/disattiva animazione.



Controllo effetti
A. *Grafico dei valori* ***B.*** *Grafico della velocità*

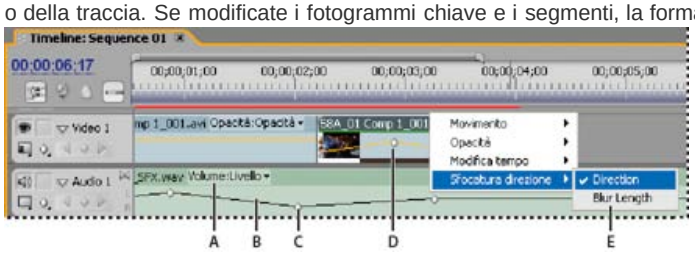
Visualizzare fotogrammi chiave e proprietà in un pannello Timeline

Se avete aggiunto fotogrammi chiave per animare un effetto, potete visualizzarli, insieme alle relative proprietà, in un pannello Timeline. In presenza di effetti video e audio, un pannello Timeline contiene i fotogrammi chiave specifici per ogni clip. Per quel che riguarda gli effetti audio, in un pannello Timeline possono essere visualizzati anche i fotogrammi chiave di un'intera traccia. Ogni clip o traccia può presentare una diversa proprietà. Tuttavia, potete visualizzare i fotogrammi chiave di una sola proprietà alla volta all'interno di una clip o traccia.

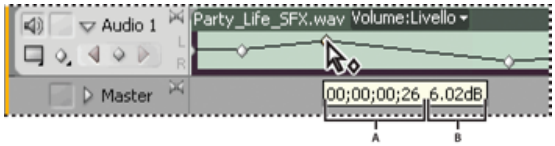


Comandi del fotogramma chiave di una traccia nel pannello Timeline.
A. *Triangolino per comprimere/espandere la traccia* ***B.*** *Mostra fotogrammi chiave (video)* ***C.*** *Pulsante Vai a fotogramma chiave precedente* ***D.*** *Pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave* ***E.*** *Pulsante Vai a fotogramma chiave successivo*

I segmenti che collegano i fotogrammi chiave formano un grafico che indica le modifiche ai valori dei fotogrammi chiave, oltre alla durata della clip o della traccia. Se modificate i fotogrammi chiave e i segmenti, la forma del grafico cambia di conseguenza.



Comandi del fotogramma chiave di una traccia nel pannello Timeline.
A. *Proprietà dell'effetto della traccia* ***B.*** *Grafico dei fotogrammi chiave* ***C.*** *Fotogrammi chiave della traccia audio* ***D.*** *Fotogrammi chiave della clip video* ***E.*** *Proprietà dell'effetto della clip*



Descrizione comandi dei fotogrammi chiave
A. *Codice di tempo* ***B.*** *Valore proprietà*

1. (Facoltativo) Se la traccia è compressa, fate clic sul triangolino a sinistra del nome della traccia per espanderla.
2. In caso di tracce video, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete uno degli elementi seguenti dal menu:
   Mostra fotogrammi chiave Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto video applicato alle clip nella traccia. Accanto al nome della clip compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

   Mostra maniglie di opacità Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave dell'effetto opacità per ogni clip nella traccia.

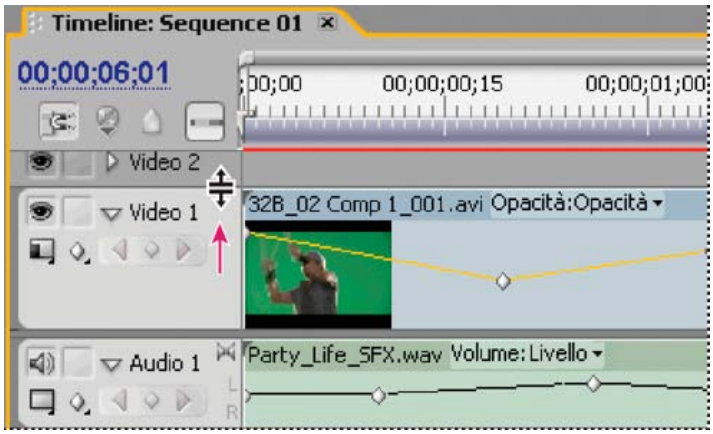
   Nascondi fotogrammi chiave Nasconde i grafici e i fotogrammi chiave per tutte le clip nella traccia.
3. In caso di tracce audio, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete uno degli elementi seguenti dal menu:
   Mostra fotogrammi chiave clip Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto audio applicato alle clip nella traccia. Accanto al nome della clip compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

   Mostra volume clip Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave dell'effetto volume per ogni clip nella traccia.

   Mostra fotogrammi chiave traccia Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto audio applicato all'intera traccia. All'inizio della traccia compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

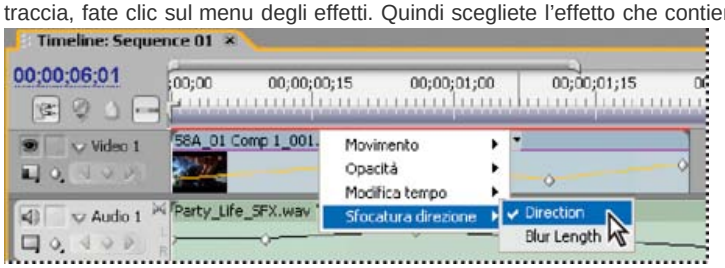
   Mostra volume traccia Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto volume applicato all'intera traccia.

   Nascondi fotogrammi chiave Nasconde i grafici e i fotogrammi chiave per tutte le clip nella traccia.
4. (Facoltativo) Usate il controllo Zoom in per ingrandire la clip e visualizzare il menu nella parte superiore della traccia. Per aumentare l'altezza della traccia potete anche trascinare i contorni superiori e inferiori del nome della traccia.



Trascinare per aumentare l'altezza di una traccia

5. (Facoltativo) Trascinate i bordi di un'intestazione di traccia per cambiare l'altezza di una traccia. Per una traccia video, trascinate la parte superiore della traccia. Per una traccia audio, trascinate la parte inferiore della traccia. Per ridimensionare tutte le tracce espanse, tenete premuto il pulsante Maiusc mentre trascinate.
6. (Facoltativo) Se ai punti 2 e 3 scegliete Mostra fotogrammi chiave, Mostra fotogrammi chiave clip o Mostra fotogrammi chiave traccia, fate clic sul menu degli effetti. Quindi scegliete l'effetto che contiene i fotogrammi chiave.



Scegliere dal menu degli effetti

7. Posizionate il puntatore direttamente sopra un fotogramma chiave per visualizzarne la proprietà sotto forma di descrizione comandi.

La descrizione comandi mostra la posizione del fotogramma chiave, nonché la proprietà e le opzioni impostate nel pannello Controllo effetti. Queste informazioni sono utili per posizionare con precisione il fotogramma. Potete rapidamente prendere visione del valore impostato per un fotogramma chiave e confrontare la posizione e i valori di due o più fotogrammi chiave.

Impostare la visualizzazione del fotogramma chiave per un pannello Timeline

Potete specificare i tipi di fotogrammi chiave visualizzati nelle tracce della timeline. Potete inoltre specificare se visualizzare o meno i fotogrammi chiave per impostazione predefinita. Ad esempio, potete decidere di tenere nascosti i fotogrammi chiave per impostazione predefinita, in modo che non sia possibile impostarli o cambiarli accidentalmente durante la modifica di una clip.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Fate clic sul triangolino nel campo Nuove tracce audio timeline per aprire il menu e selezionate una delle opzioni.
3. Fate clic sul triangolino nel campo Nuove tracce video timeline per aprire il menu e selezionate una delle opzioni.

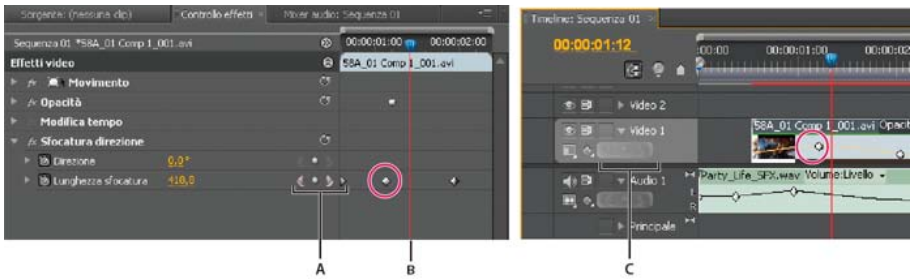
Torna all'inizio

Spostare l'indicatore di tempo corrente in un fotogramma chiave

I pannelli Controllo effetti e Timeline sono entrambi dotati di strumenti di navigazione tra i fotogrammi chiave dotati di frecce destra e sinistra per spostare l'indicatore del tempo corrente da un fotogramma chiave a un altro. In un pannello Timeline lo strumento di navigazione dei fotogrammi chiave viene abilitato dopo che sono stati attivati i fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Controllo effetti o Timeline, fate clic sulla freccia di uno strumento di navigazione. La freccia sinistra sposta l'indicatore del tempo corrente al fotogramma chiave precedente, mentre la freccia destra lo sposta al fotogramma chiave successivo.
- (Solo per il pannello Controllo effetti) Per applicare l'effetto calamita a un fotogramma chiave, trascinate l'indicatore del tempo corrente tenendo premuto Maiusc.



Strumento di navigazione dei fotogrammi chiave

A. *Strumento di navigazione dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti* ***B.*** *Indicatore del tempo corrente* ***C.*** *Strumento di navigazione nel pannello Timeline*

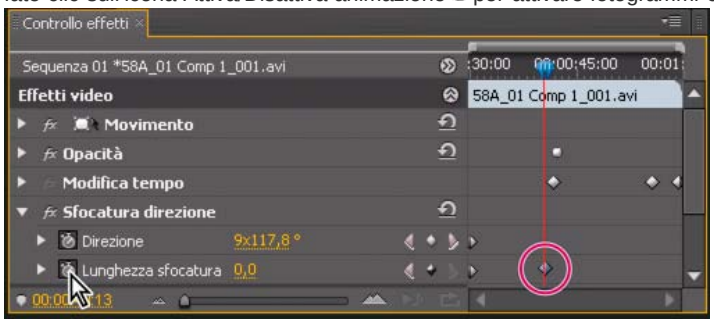
Torna all'inizio

Aggiungere, selezionare ed eliminare i fotogrammi chiave

Aggiungere fotogrammi chiave

Potete aggiungere fotogrammi chiave nel pannello Timeline o Controllo effetti alla posizione temporale corrente. Usate il pulsante Attiva/Disattiva animazione nel pannello Controllo effetti per attivare il processo di impostazione di fotogrammi chiave. In Premiere Pro CS5, prima di poter vedere o aggiungere fotogrammi chiave in un pannello Timeline è necessario attivare la visualizzazione di fotogrammi chiave per una clip o traccia. In Premiere Pro CS5.5 e versioni successive non è necessario attivare la visualizzazione di fotogrammi chiave per creare fotogrammi chiave in una traccia o una clip.

1. In un pannello Timeline, selezionate la clip che contiene l'effetto da animare.
2. Se desiderate aggiungere e regolare fotogrammi chiave in un pannello Timeline, rendeteli visibili per la traccia video o audio.
   Nota: *se state aggiungendo fotogrammi chiave per un effetto fisso (Movimento, Opacità e Volume) in un pannello Timeline potete passare al punto 3.*
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto al quale aggiungere fotogrammi chiave, quindi fate clic sull'icona Attiva/Disattiva animazione per attivare fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto.



Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione per attivare l'impostazione di fotogrammi chiave per una proprietà dell'effetto al momento corrente.

4. Per visualizzare il grafico della proprietà dell'effetto, eseguite una delle seguenti operazioni:
   - (Pannello Controllo effetti) Fate clic sul triangolino per espandere la proprietà dell'effetto e visualizzarne i grafici di valore e velocità.
   - (Pannello Timeline) Scegliete la proprietà dell'effetto dal menu accanto al nome della clip o della traccia.
5. Spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione temporale in cui volete aggiungere un fotogramma chiave.
6. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave nel pannello Controllo effetti, quindi regolate il valore della proprietà dell'effetto.
   - Fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) sul grafico di un fotogramma chiave con lo strumento selezione o penna e regolate il valore della proprietà dell'effetto. Potete aggiungere un fotogramma chiave in qualsiasi punto del grafico usando lo strumento selezione o penna. Non è necessario posizionare l'indicatore del tempo corrente.

     Nota: *per aggiungere dei fotogrammi chiave in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, non è necessario usare alcun tasto modificatore con lo strumento penna. Tuttavia, è necessario usare il tasto modificatore con lo strumento selezione.*
   - (Solo pannello Controllo effetti) Regolate i comandi per la proprietà di un effetto. creando così automaticamente un fotogramma chiave alla posizione temporale corrente.
7. Ripetete i punti 5 e 6 come richiesto per aggiungere fotogrammi chiave e regolare la proprietà dell'effetto.

   Se desiderate regolare ulteriormente un fotogramma chiave esistente, utilizzate la freccia di navigazione nel pannello

Controllo effetti per raggiungerlo. È inoltre utile per impostare i fotogrammi chiave per altri effetti.

Selezionare fotogrammi chiave

Per modificare o copiare un fotogramma chiave, selezionatelo innanzitutto in un pannello Timeline. I fotogrammi chiave non selezionati sembrano "scavati", mentre quelli selezionati sono pieni. Non occorre selezionare i segmenti tra i fotogrammi chiave; potete trascinarli direttamente. Inoltre, i segmenti vengono modificati automaticamente se cambiate i fotogrammi chiave che definiscono i loro punti finali.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un fotogramma chiave, fate clic sulla sua icona in un pannello Timeline con lo strumento selezione o penna.
- Per selezionare più fotogrammi chiave, tenete premuto Maiusc e fate clic con lo strumento selezione o penna per selezionare più fotogrammi chiave, contigui e non, in un pannello Timeline.

  Nota: *quando posizionate lo strumento selezione o penna sopra un fotogramma chiave, il puntatore assume l'aspetto di un'icona del fotogramma chiave ◆.*
- Per selezionare più fotogrammi chiave mediante trascinamento nel pannello Timeline, con lo strumento penna tracciate un rettangolo di selezione attorno ai fotogrammi chiave. Tenete premuto Maiusc e trascinate per aggiungere altri fotogrammi chiave alla selezione esistente.
  Nel pannello Controllo effetti potete usare anche lo strumento selezione per trascinare e selezionare più fotogrammi chiave.
- Per selezionare tutti i fotogrammi chiave di una proprietà nel pannello Controllo effetti, fate clic sul nome della proprietà livello. Ad esempio, fate clic su Posizione per selezionare tutti i fotogrammi chiave per la proprietà Posizione di un livello.

Eliminare fotogrammi chiave

Quando un fotogramma chiave diventa superfluo, potete facilmente eliminarlo da una proprietà dell'effetto nel pannello Controllo effetti o in una Timeline. Potete rimuovere tutti i fotogrammi chiave in una volta o disattivare i fotogrammi per una singola proprietà. quando disattivate i fotogrammi chiave con il pulsante Attiva/disattiva animazione in Controllo effetti, vengono eliminati i fotogrammi chiave esistenti e non è possibile creare nuovi fotogrammi se non dopo aver riattivato la funzione.

1. Assicuratevi che nel pannello Controllo effetti o Timeline siano visibili i grafici delle proprietà dell'effetto.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate uno o più fotogrammi chiave e scegliete Modifica > Cancella. Potete anche premere Elimina.
   - Spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma chiave e fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave.
   - (Solo pannello Controllo effetti) Per eliminare tutti i fotogrammi chiave per una proprietà dell'effetto, fate clic sul pulsante Attiva/Disattiva animazione a sinistra del nome dell'effetto o della proprietà. Quando viene richiesta la conferma, fate clic su OK.

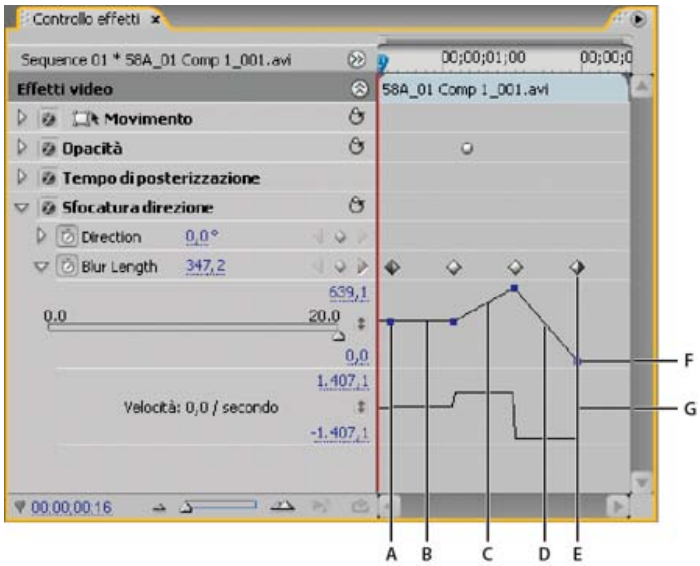
     Nota: *quando disattivate il pulsante Attiva/disattiva animazione, i fotogrammi chiave della proprietà vengono eliminati in modo permanente e il valore della proprietà diventa il valore della posizione temporale corrente. Non è possibile ripristinare i fotogrammi chiave eliminati riattivando il pulsante Attiva/disattiva animazione. Se eliminate accidentalmente i fotogrammi chiave, scegliete Modifica > Annulla.*

Torna all'inizio

Modificare i valori dei fotogrammi chiave

Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Una volta attivata l'impostazione di fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto, potete visualizzare i grafici del valore e della velocità. I grafici Valore forniscono informazioni sul valore dei fotogrammi non spaziali (come la proprietà Scala dell'effetto Movimento) in qualsiasi punto nel tempo. Inoltre, mostrano e consentono di modificare l'interpolazione tra i fotogrammi chiave. Potete utilizzare il grafico della velocità per regolare con precisione la velocità di cambiamento tra i fotogrammi chiave.



Grafici del valore e della velocità delle proprietà dell'effetto
A. *Marcatore del fotogramma chiave* ***B.*** *Grafico del livello indicante un valore immutato* ***C.*** *Grafico di crescita indicante l'aumento del valore* ***D.*** *Grafico di riduzione indicante la diminuzione del valore* ***E.*** *Fotogramma chiave* ***F.*** *Grafico dei valori* ***G.*** *Grafico della velocità*

1. In un pannello Timeline, selezionate una clip contenente un effetto di cui desiderate regolare i fotogrammi chiave.
2. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere i controlli dell'effetto.
3. Fate clic sul triangolino accanto al nome della proprietà per visualizzare i rispettivi grafici del valore e della velocità.
   Nota: *se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, i grafici hanno l'aspetto di righe dritte.*
4. (Facoltativo) Per ottenere una visualizzazione migliore del grafico, passate con lo strumento selezione o penna sulla linea di confine sotto il grafico. Quando il puntatore diventa un puntatore di segmento, trascinate per aumentare l'altezza dell'area del grafico.
5. Utilizzate lo strumento selezione o penna per trascinare il fotogramma in alto o in basso nel grafico del valore, modificando il valore della proprietà dell'effetto.
   Nota: *nel grafico del valore o della velocità, non è possibile spostare un fotogramma chiave verso destra o sinistra per modificare la posizione temporale corrente. Al contrario, trascinate il marcatore del fotogramma chiave sul grafico usando lo strumento selezione o penna.*

Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave in un pannello Timeline

1. Assicuratevi che in un pannello Timeline sia presente almeno una clip contenente uno o più effetti con fotogrammi chiave. Selezionate la clip e selezionate il pannello Controllo effetti.
2. Verificate che i fotogrammi chiave per la clip o la traccia siano visibili in un pannello Timeline.
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al controllo che desiderate regolare per visualizzare i grafici del valore e della velocità.
4. Selezionate la proprietà da regolare nel menu degli effetti che compare accanto al nome della clip o della traccia. Se questo menu non è visibile, provate a ingrandire un pannello Timeline.
5. Usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate i fotogrammi chiave, anche non adiacenti, da modificare.
   - Posizionate lo strumento selezione o penna su un fotogramma chiave o un suo segmento. Lo strumento assume l'aspetto del puntatore per fotogrammi chiave o per segmenti di fotogramma chiave.
6. Effettuate una o più delle seguenti operazioni:
   - Trascinate un fotogramma chiave o un segmento verso l'alto o il basso per modificarne il valore. Mentre eseguite il trascinamento, una descrizione ne indica il valore attuale. Se non sono presenti fotogrammi chiave, il trascinamento modifica il valore di tutta la clip o la traccia.
   - Trascinate un fotogramma chiave a destra o a sinistra per cambiarne la posizione temporale. Mentre eseguite il trascinamento, una descrizione indica la posizione temporale corrente. Se spostate un fotogramma chiave sopra un altro, il nuovo fotogramma chiave sostituisce quello vecchio.

   I grafici del valore e della velocità nel pannello Controllo effetti mostreranno le modifiche apportate ai fotogrammi chiave in un pannello Timeline.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Spostamento e copia dei fotogrammi chiave

Spostare fotogrammi chiave nel tempo
Determinare l'allineamento del fotogramma chiave
Copiare e incollare fotogrammi chiave

Spostare fotogrammi chiave nel tempo

Torna all'inizio

Nota: *il primo fotogramma chiave usa sempre l'icona del fotogramma chiave iniziale ◆ e l'ultimo fotogramma chiave quella del fotogramma chiave finale ◆.*

❖ Usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:

- In un pannello Timeline selezionate uno o più fotogrammi chiave e trascinate fino alla posizione temporale richiesta.
- Nel pannello Controllo effetti, selezionate uno o più marcatori di fotogrammi chiave e trascinate fino alla posizione temporale richiesta.
  Nota: *nel pannello Controllo effetti, una linea verticale nera si estende sopra e sotto un fotogramma chiave selezionato. Potete usare questa linea per allineare il fotogramma chiave con una posizione sul righello temporale o con altri oggetti. Se è impostato l'allineamento dei fotogrammi chiave, questa linea diventa bianca non appena il fotogramma chiave si trova in allineamento con alcuni tipi di oggetti. È possibile definire il tipo di oggetti interessati da tale allineamento.*

Determinare l'allineamento del fotogramma chiave

Torna all'inizio

Nel pannello Controllo effetti, quando è attivata la funzione di allineamento del fotogramma chiave e si trascina un fotogramma chiave in prossimità di un oggetto, il fotogramma chiave viene allineato con quest'ultimo. L'allineamento dei fotogrammi chiave viene impostato nel pannello Controllo effetti, definendo il tipo di oggetti interessati.

1. Fate clic sul pulsante del menu del pannello, in alto a destra nel pannello Controllo effetti, per aprire il menu del pannello.
2. Selezionate Allinea a. Selezionate gli oggetti, ad esempio Fotogrammi chiave video, a cui allineare i fotogrammi chiave. Deselezionate gli oggetti non interessati dall'allineamento. Effettuate ogni selezione richiesta in questo sottomenu.

Copiare e incollare fotogrammi chiave

Torna all'inizio

Potete copiare i fotogrammi chiave e incollarli in una nuova posizione temporale nella proprietà della clip o nella stessa proprietà di un effetto, ma in una clip diversa, mediante il pannello Controllo effetti. Per applicare rapidamente gli stessi valori dei fotogrammi chiave in un determinato punto nel tempo o in un'altra clip o traccia, potete copiare o incollare i fotogrammi chiave in un pannello Timeline.

Copiare e incollare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Quando vengono incollati in un'altra clip, i fotogrammi chiave appaiono nella proprietà corrispondente dell'effetto della clip di destinazione. nel pannello Controllo effetti. Il primo fotogramma chiave appare nella posizione temporale corrente; gli altri seguono secondo un ordine relativo. Se la clip di destinazione è più breve della clip sorgente, i fotogrammi chiave situati dopo lo stacco della clip di destinazione vengono incollati nella clip ma non sono visibili finché non disattivate l'opzione Aggancia alla clip. Dopo essere stati incollati, i fotogrammi chiave rimangono selezionati, pronti per essere spostati nella clip di destinazione.

1. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto e visualizzarne comandi e fotogrammi chiave.
2. Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
3. Scegliete Modifica > Copia.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Spostate l'indicatore del tempo attuale nella posizione in cui dovrà apparire il primo fotogramma chiave, quindi scegliete Modifica > Incolla.
   - Selezionate un'altra clip, espandete la proprietà desiderata nel pannello Controllo effetti, spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione in cui dovrà apparire il primo fotogramma chiave, quindi scegliete Modifica > Incolla.

     Potete anche copiare un fotogramma chiave trascinandolo. Nella Timeline del pannello Controllo effetti, tenete premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate un fotogramma in una nuova posizione.

Copiare e incollare fotogrammi chiave in un pannello Timeline

Quando incollate i fotogrammi in un pannello Timeline, il primo fotogramma chiave compare nella posizione temporale corrente e gli altri lo seguono nell'ordine corrispondente. I fotogrammi chiave rimangono selezionati dopo essere stati incollati, per cui potete ottimizzarne la posizione.

Potete incollare fotogrammi chiave solo in clip o tracce che visualizzano la stessa proprietà dei fotogrammi chiave copiati. Inoltre, Premiere Pro può incollare i fotogrammi chiave in corrispondenza dell'indicatore del tempo attuale solo su una clip o una traccia alla volta. Dato che l'indicatore del tempo corrente può comprendere più tracce video e audio, Premiere Pro stabilisce in che punto incollare i fotogrammi chiave in base ai seguenti criteri:

- Se l'indicatore del tempo attuale si trova all'interno di una clip selezionata, i fotogrammi chiave vengono incollati in questa clip.
- Se i fotogrammi chiave audio vengono tagliati o copiati, Premiere Pro li incolla nella prima traccia in cui trova una proprietà di effetti corrispondente, cercando prima nelle tracce audio della sequenza, quindi nei suoi submix e infine nella traccia master.
- Il comando Incolla non è disponibile se nessuna delle condizioni descritte restituisce una traccia video o audio di destinazione che corrisponde sia alla proprietà di effetti che alla clip o alla traccia dei fotogrammi chiave tagliati o copiati. Ad esempio, se copiate i fotogrammi chiave di una traccia audio ma nella traccia audio di destinazione compaiono fotogrammi chiave di una clip, non è possibile incollare i fotogrammi chiave.

1. In un pannello Timeline, scegliete dal menu degli effetti di una traccia o clip per visualizzare la proprietà contenente i fotogrammi chiave da copiare.
2. Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
3. Scegliete Modifica > Copia.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Timeline della sequenza che contiene la clip o la traccia di destinazione:
   - Selezionate la clip in cui incollare i fotogrammi chiave.
   - Specificate la traccia video o audio in cui far comparire i fotogrammi chiave copiati.
5. Accertatevi che nella clip o nella traccia compaia la stessa proprietà di quella dei fotogrammi chiave copiati, altrimenti il comando Incolla non sarà disponibile. Se la proprietà non è disponibile nel menu delle proprietà della clip o della traccia, è necessario applicare lo stesso effetto applicato alla clip o alla traccia dalla quale avete copiato i fotogrammi chiave.
6. Spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate che compaiano i fotogrammi chiave.
7. Scegliete Modifica > Incolla.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Controllo delle modifiche degli effetti mediante l’interpolazione dei fotogrammi chiave

L’interpolazione
Cambiare il metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave
Definire le modifiche con l’interpolazione dei fotogrammi chiave di Bezier
Ottimizzare la velocità di un effetto

L’interpolazione

Torna all'inizio

L’interpolazione è l’operazione che consente di riempire con dati sconosciuti un’area tra due valori conosciuti. Nel video digitale e nella cinematografia, questa operazione solitamente comporta la generazione di nuovi valori tra due fotogrammi chiave. Ad esempio, per fare in modo che un elemento grafico (ad esempio, un titolo) si sposti a sinistra di cinquanta pixel sullo schermo nel corso di 15 fotogrammi, è necessario impostare la posizione dell’elemento nel primo e nel quindicesimo fotogramma, da contrassegnare entrambi come fotogrammi chiave. Il software quindi completa l’interpolazione dei fotogrammi intermedi rendendo uniforme l’effetto dello spostamento. L’interpolazione genera tutti i fotogrammi tra una coppia di fotogrammi chiave; per questo motivo, viene spesso denominata tweening (che in inglese indica un’accoppiata, un gemellaggio). L’interpolazione tra fotogrammi chiave può essere utilizzata per animare movimento, effetti, livelli audio, regolazioni di immagine, trasparenza, modifiche di colore e numerosi altri elementi visivi e sonori.

Interpolazione temporale Applica il metodo di interpolazione selezionato ai cambiamenti nel movimento. Con Interpolazione temporale potete ad esempio determinare se un oggetto si sposta in modo uniforme o se accelera lungo un tracciato di movimento. Potete applicare l’interpolazione temporale dei fotogrammi chiave solo ad alcuni effetti in Premiere Pro.

Interpolazione spaziale Applica il metodo di interpolazione selezionato ai cambiamenti di forma. Con Interpolazione spaziale potete ad esempio determinare se gli angoli devono essere arrotondati o angolari. Potete applicare l’interpolazione spaziale dei fotogrammi chiave di molti effetti in Premiere Pro.

Per un’esercitazione video sull’utilizzo dell’interpolazione temporale e spaziale, consultate The Write-on Video Effect In Premiere Pro CS3 (L’effetto video Scrivi sopra in Premiere Pro CS3) di Jeff Schell nel suo sito Web Digital Media Net.

In questa esercitazione video disponibile sul sito web Creative COW, Andrew Devis mostra come effettuare il panning e lo zoom e come utilizzare l’effetto Fissa angoli.

I due tipi di interpolazione più comuni sono l’interpolazione lineare e l’interpolazione di Bezier. Potete applicare entrambi questi tipi di interpolazione, a seconda del tipo di modifica desiderato.

Interpolazione lineare Crea una modifica a incrementi uniformi da un fotogramma chiave all’altro, in cui ciascun fotogramma intermedio presenta una stessa quota del valore di modifica. Le modifiche create con l’interpolazione lineare iniziano e terminano bruscamente e si sviluppano a una velocità costante tra ciascuna coppia di fotogrammi chiave.

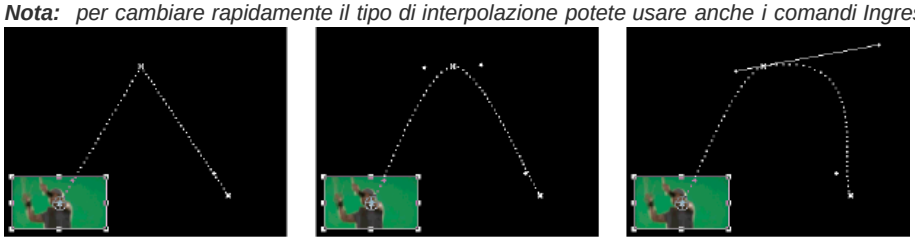
Interpolazione di Bezier Consente di modificare la frequenza di modifica, accelerando o riducendo la velocità in base alla forma di una curva di Bezier, ad esempio aumentando la frequenza nel primo fotogramma e riducendola nel secondo.

Cambiare il metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave

Torna all'inizio

Potete controllare in modo preciso le modifiche apportate alle animazioni regolando opportunamente l’interpolazione dei fotogrammi chiave. Potete scegliere il tipo di interpolazione da un menu di scelta rapida oppure trasformare direttamente un tipo di fotogramma chiave in un altro agendo manualmente sul fotogramma chiave o sulle maniglie.

Nota: *per cambiare rapidamente il tipo di interpolazione potete usare anche i comandi Ingresso graduale e Uscita graduale.*



Modifica dell’interpolazione dei fotogrammi chiave per la proprietà Posizione dell’effetto Movimento
A *Fotogramma chiave lineare spaziale* ***B.*** *Interpolazione con curva di Bezier automatica* ***C.*** *interpolazione con curva di Bezier continua*

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Nel pannello Controllo effetti, fate clic con il pulsante destro del mouse su un marcatore di fotogramma chiave.

- In un pannello Timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma chiave.

2. Scegliete un metodo di interpolazione dal menu di scelta rapida:
   Lineare Crea una frequenza di variazione uniforme tra fotogrammi chiave.

   Bezier Vi consente di regolare manualmente la forma del grafico e la frequenza di variazione su uno dei due lati del fotogramma chiave. Questo metodo consente di apportare modifiche molto graduali.

   Curva Bezier autom. Crea una frequenza di variazione uniforme in un fotogramma chiave. Man mano che modificate il valore di un fotogramma chiave, le maniglie direzionali automatiche di Bezier variano in modo da assicurare una transizione graduale tra i fotogrammi chiave.

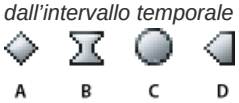
   Curva Bezier continua Crea una frequenza di variazione uniforme in un fotogramma chiave. A differenza del metodo di interpolazione con curva di Bezier automatica, tuttavia, la curva continua consente di agire manualmente sulle maniglie di direzione. Man mano che modificate la forma di un grafico su un lato di un fotogramma chiave, anche la forma sull'altro cambia per assicurare una transizione graduale.

   Blocco Modifica un valore di proprietà senza transizione graduale (improvvise modifiche dell'effetto). Il grafico relativo a un fotogramma chiave al quale è applicata l'interpolazione Blocco ha l'aspetto di una linea dritta orizzontale.

   Ingresso graduale Rallenta le modifiche del valore all'ingresso nel fotogramma chiave.

   Uscita graduale Accelera gradualmente le modifiche di valore all'uscita dal fotogramma chiave.

   Nota: *anche se i metodi di interpolazione possono modificare la velocità di variazione della proprietà tra un fotogramma chiave e l'altro, non possono modificare la durata effettiva dell'intervallo tra i fotogrammi chiave. La durata è determinata dall'intervallo temporale (dalla distanza nel righello temporale) tra i fotogrammi chiave.*

   Metodi di interpolazione dei fotogrammi chiave
   A. *Attacco/Stacco normale* ***B.*** *Bezier/Curva Bezier cont./Ingresso graduale/Uscita graduale* ***C.*** *Curva Bezier autom.* ***D.*** *Blocco*

Torna all'inizio

Definire le modifiche con l'interpolazione dei fotogrammi chiave di Bezier

Le maniglie di Bezier sono controlli bidirezionali che modificano la curvatura del segmento di linea compreso tra la maniglia e il punto successivo sull'altro lato. Più allontanate la maniglia dal fotogramma chiave (punto centrale), più evidente sarà la curvatura. La curva creata trascinando la maniglia di Bezier determina l'uniformità delle modifiche dell'effetto mentre la proprietà dell'animazione entra ed esce da un fotogramma chiave. Anziché scegliere semplicemente il metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave, potete usare le maniglie per controllare le modifiche delle animazioni in modo più preciso. Potete manovrare le maniglie di Bezier in un pannello Timeline, Controllo effetti o monitor Programma.

Creare fotogrammi chiave di Bezier

1. In un pannello Timeline selezionate la clip contenente i fotogrammi chiave da regolare ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - (Pannello Timeline) Scegliete la proprietà da regolare dal menu degli effetti accanto al nome della clip o della traccia. Regolate l'interpolazione temporale di una proprietà in un pannello Timeline. Se preferite, potete selezionare la clip nel monitor Programma e modificare l'interpolazione spaziale in quel contesto.
   - (Pannello Controllo effetti) Selezionate i marcatori del fotogramma chiave di una proprietà dell'effetto per i fotogrammi chiave da regolare.
2. Per scegliere un metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave effettuate una delle operazioni seguenti:
   - (Pannello Timeline) Fate clic con il pulsante destro del mouse sul fotogramma chiave da regolare e scegliete un metodo di interpolazione dal menu.
   - (Pannello Controllo effetti) Fate clic con il pulsante destro del mouse sul marcatore del fotogramma chiave da regolare e scegliete un metodo di interpolazione dal menu.
3. Per cambiare manualmente il tipo di fotogramma chiave, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Se il fotogramma chiave usa l'interpolazione lineare, fate clic mentre premete Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) su di esso in un pannello Timeline o fate clic mentre premete Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) sul marcatore del fotogramma chiave nel pannello Controllo effetti per cambiarlo in una curva di Bezier automatica. Se trascinate le maniglie, il fotogramma chiave si modifica in una curva di Bezier continua.
   - Se il fotogramma chiave usa l'interpolazione con curva di Bezier automatica, fate clic mentre premete Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) sul fotogramma chiave, quindi trascinate verso l'esterno una maniglia direzionale per trasformare il fotogramma chiave in una curva di Bezier. L'interpolazione con curva di Bezier permette di controllare le maniglie direzionali separatamente l'una dall'altra. È sufficiente trascinare la maniglia per trasformarla in una curva di

Bezier continua.

- Se il fotogramma chiave utilizza Bezier, Curva di Bezier continua o Curva di Bezier automatica, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sul fotogramma chiave per impostarlo su Lineare. Le maniglie di Bezier scompaiono.

Regolare le maniglie di Bezier

1. Visualizzate il fotogramma chiave di Bezier su cui operare.
2. Selezionate lo strumento selezione o penna ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per regolare la pendenza della curva, trascinate la maniglia di Bezier in su o in giù. Spostando la maniglia verso l'alto le modifiche accelerano mentre spostandola verso il basso rallentano.
   - Per regolare l'intervallo di influenza della curva, trascinate la maniglia di Bezier verso sinistra o destra.

Torna all'inizio

Ottimizzare la velocità di un effetto

Nel pannello Controllo effetti potete usare il grafico della velocità per regolare il movimento o la velocità di modifica di un valore immediatamente precedente e successivo a un fotogramma chiave. Tali regolazioni possono simulare il movimento reale. Potete, ad esempio, modificare il movimento di una clip in modo che rallenti appena prima di un fotogramma chiave e acceleri subito dopo. Potete controllare i valori sia di ingresso che di uscita da un fotogramma chiave oppure regolarli separatamente.

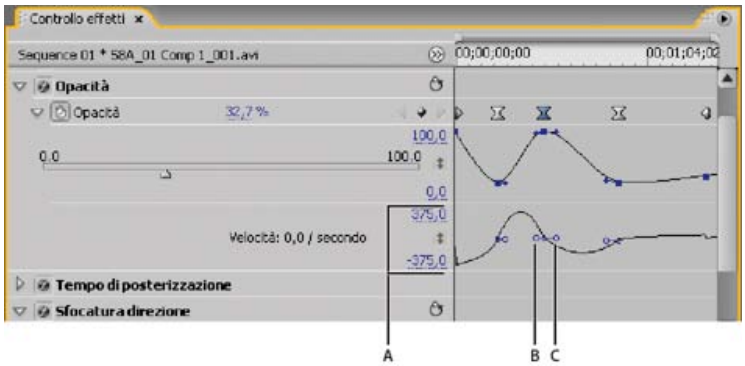


Grafico della velocità
A. *Controlli di velocità* ***B.*** *Maniglie di direzione in ingresso* ***C.*** *Maniglie di direzione in uscita*

1. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto della proprietà dei fotogrammi chiave da regolare.
   Nota: *se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, i grafici hanno l'aspetto di righe dritte.*
2. Nel grafico del valore, usate lo strumento selezione o penna per fare clic sul marcatore del fotogramma chiave per il fotogramma da regolare. Così facendo vengono visualizzate le maniglie di direzione e i controlli di velocità del fotogramma chiave nel grafico della velocità.
3. Nel grafico della velocità usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Per accelerare l'ingresso e l'uscita dal fotogramma chiave, trascinate verso l'alto una maniglia di direzione. Entrambe le maniglie si muovono insieme.
   - Per rallentare l'ingresso e l'uscita dal fotogramma chiave, trascinate verso l'alto una maniglia di direzione. Entrambe le maniglie si muovono insieme.
   - Per accelerare o rallentare solo l'ingresso al fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sulla maniglia di direzione dell'ingresso e trascinate in su o in giù.
   - Per accelerare o rallentare solo l'uscita dal fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sulla maniglia di direzione di uscita e trascinate in su o in giù.

     Nota: *per ricollegare le maniglie in apertura e in chiusura, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate di nuovo clic su di esse.*
   - Per aumentare o diminuire l'influenza del valore di un fotogramma chiave sul fotogramma chiave precedente, trascinate verso destra o sinistra la maniglia di direzione in ingresso.
   - Per aumentare o diminuire l'influenza del valore di un fotogramma chiave sul fotogramma chiave successivo, trascinate verso destra o sinistra la maniglia di direzione in uscita.

   Nota: *dall'influenza dipende la velocità con cui il grafico della velocità raggiunge il valore impostato al fotogramma chiave, garantendo un controllo supplementare sulla forma del grafico.*

   I valori (a sinistra del grafico della velocità) cambiano man mano che si regola il grafico. Questi numeri rappresentano i valori massimi e minimi del grafico. Potete anche regolare la velocità modificando i valori numerici.

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

Note legali | Informativa sulla privacy online

Ottimizzare l’automazione dei fotogrammi chiave

L’automatizzazione delle modifiche all’audio nella finestra Mixer può creare più fotogrammi chiave del necessario nella traccia audio e causare quindi un degrado delle prestazioni. Per evitare di creare fotogrammi chiave non necessari, e garantire in questo modo interpretazione di qualità e un degrado minimo delle prestazioni, impostate la preferenza Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave. Uno dei vantaggi è rappresentato dal fatto che i singoli fotogrammi chiave possono essere modificati molto più facilmente quando sono inseriti con minore densità nella traccia.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Nel riquadro Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave, selezionate una o entrambe le opzioni riportate di seguito e fate clic su OK:
   Sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave Crea fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che non hanno una relazione lineare con i fotogrammi chiave iniziale e finale. Supponete, ad esempio, di volere automatizzare una dissolvenza tra 0 dB e -12 dB. Quando l’opzione è selezionata, Premiere Pro crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che presentano un incremento di valore tra il fotogramma chiave iniziale (0 dB) e quello finale (-12 dB). Se non selezionate questa opzione, è possibile che Premiere Pro crei tra questi due punti, sulla base della velocità di variazione del valore, svariati fotogrammi chiave incrementali di valore identico. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.

   Assottigliamento intervallo tempo minimo Crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza di intervalli maggiori rispetto al valore specificato. Specificate un valore tra 1 e 2000 millisecondi.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Composizione

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

Composizione, canali alfa, e regolazione dell’opacità delle clip

I canali alfa e i mascherini
I tipi di trasparenza
Specificare l’opacità della clip in un pannello Timeline
Suggerimenti per la composizione

Adobe After Effects, un altro componente di Adobe Creative Suite Production Premium, offre una gamma molto estesa di strumenti per la composizione. Potete facilmente importare le composizioni realizzate con After Effects in Premiere Pro.

Per creare una composizione 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 parti di un’immagine con diverse funzioni di Premiere Pro, tra cui i mascherini e gli effetti.

Per rendere un’intera clip uniformemente trasparente o semitrasparente, usate l’effetto Opacità. L’opacità di una clip selezionata può essere impostata nel pannello Controllo effetti o Timeline e, animando l’opacità, potete applicare a una clip una dissolvenza nel tempo.

Se volete semplicemente creare una dissolvenza in nero, è consigliabile applicare alla clip una transizione Oscura immagine invece di animare manualmente i fotogrammi chiave dell’opacità.

Quando una clip è parzialmente trasparente, le informazioni sulla trasparenza sono memorizzate nel relativo canale alfa.

È inoltre possibile comporre più immagini senza modificare la trasparenza delle clip stesse. Ad esempio, potete utilizzare i Metodi di fusione di alcuni degli Effetti di canale per fondere i dati dell’immagine da più clip in una composizione.

Le clip nelle tracce superiori coprono quelle nelle tracce inferiori, a eccezione dei punti in cui i canali alfa indicano la trasparenza. Premiere Pro compone le clip dalla traccia inferiore verso l’alto, per creare una composizione con le clip di tutte le tracce visibili. Le aree in cui tutte le tracce sono vuote o trasparenti sono visualizzate in nero.

L’ordine di rendering incide sul modo in cui l’opacità interagisce con gli effetti visivi. Il rendering viene effettuato prima per l’elenco degli effetti video, quindi per gli effetti geometrici quali il movimento e infine vengono applicate le modifiche del canale alfa. In un gruppo di effetti, il rendering viene effettuato dall’alto verso il basso, secondo la loro disposizione nell’elenco. Poiché l’opacità si trova nell’elenco degli effetti fissi, il rendering viene effettuato dopo l’elenco degli effetti video. Per eseguire il rendering dell’opacità prima o dopo determinati effetti o per controllare altre opzioni di opacità, applicate l’effetto video Regolazione alfa.

Potete scegliere come interpretare il canale alfa in un file nella finestra di dialogo Interpreta metraggio. Scegliete Inverti canale alfa per scambiare le aree di opacità e trasparenza, oppure scegliete Ignora canale alfa per non usare le informazioni del canale alfa.

In caso di difficoltà nell’identificare le parti trasparenti di una clip, scegliete Alfa dal menu della visualizzazione Programma nel monitor Programma oppure inserite un mascherino in tinta unita di colore vivace in una traccia sotto l’immagine a cui dovete aggiungere un tipo di trasparenza.

Torna all'inizio

I canali alfa e i mascherini

Le informazioni dei colori sono contenute in tre canali: rosso, verde e blu. Inoltre, un’immagine può contenere un quarto canale invisibile denominato canale alfa, il quale contiene le informazioni della trasparenza.

Un canale alfa consente di memorizzare sia le immagini che le relative informazioni della trasparenza in un unico file senza influenzare i canali di colore.

Quando visualizzate il canale alfa nel pannello Composizione di After Effects o nel pannello Monitor di Premiere Pro, il bianco indica l’opacità completa, il nero indica la trasparenza completa e le tonalità di grigio indicano la trasparenza parziale.

Un mascherino è un livello (o un canale di un livello) che definisce le aree trasparenti dello stesso livello o di un altro livello. Il bianco definisce le aree opache e il nero le aree trasparenti. Un canale alfa viene usato spesso come mascherino; tuttavia, potete usare un mascherino diverso dal canale alfa se è disponibile un canale o un livello che definisce l’area di trasparenza desiderata in maniera migliore rispetto al canale alfa, oppure nei casi in cui l’immagine sorgente non contiene un canale alfa.

Molti formati file possono includere un canale alfa, compresi Adobe Photoshop, ElectricImage, FLV, TGA, TIFF, EPS, PDF e Adobe Illustrator. Anche AVI e QuickTime (salvati a una profondità in bit di milioni di colori+) contengono canali alfa, in base ai codec utilizzati per generare questi tipi di file.

Per istruzioni su come esportare video con un canale alfa (trasparenza), consultate questo articolo.

I canali semplici e premoltiplicati

Le informazioni sulla trasparenza dei canali alfa vengono memorizzate in file in due modi: come canali semplici o come canali premoltiplicati. Sebbene i canali alfa siano gli stessi, i canali di colore sono diversi.

Nel caso di canali semplici (o senza mascherino), le informazioni sulla trasparenza vengono memorizzate soltanto nel canale alfa e non nei canali

di colore visibili. Con i canali semplici, gli effetti di trasparenza sono visibili soltanto se l'immagine viene visualizzata in un'applicazione capace di supportare i canali semplici.

Con i canali premoltiplicati (o con mascherino), le informazioni della trasparenza vengono memorizzate nel canale alfa e anche nei canali RGB visibili, i quali vengono moltiplicati con un colore di sfondo. I colori delle aree semitrasparenti, ad esempio nei bordi sfumati, vengono spostati verso il colore di sfondo in proporzione al grado di trasparenza dell'area in questione.

Alcuni programmi software consentono di specificare il colore di sfondo con cui i canali vengono premoltiplicati; negli altri casi, il colore di sfondo in genere è bianco o nero.

I canali semplici conservano informazioni di colore più precise rispetto ai canali premoltiplicati. I canali premoltiplicati sono compatibili con una vasta gamma di programmi, quali Apple QuickTime Player. Spesso la scelta di utilizzare immagini con canali retti o premoltiplicati viene effettuata prima di ricevere le risorse per modificare e comporre. Premiere Pro e After Effects sono in grado di rilevare sia i canali retti che quelli premoltiplicati, ma solo per il primo canale alfa presente in un file contenente più canali alfa. Adobe Flash rileva solo i canali alfa premoltiplicati.

Torna all'inizio

I tipi di trasparenza

Il tipo di trasparenza viene definito in base a un particolare valore di colore (con una trasparenza a colori o crominanza) o valore di luminosità (con una luminanza) in un'immagine. Quando rendete trasparente un valore, tutti i pixel dotati di colori o valori di luminanza analoghi diventano trasparenti.

La trasparenza consente di sostituire facilmente uno sfondo di un colore o una luminosità uniforme con un'altra immagine; questa tecnica è particolarmente utile nell'uso di oggetti troppo complessi per un'applicazione semplice delle maschere. La tecnica con cui uno sfondo di colore uniforme viene reso trasparente è spesso indicata come schermo blu o schermo verde, anche se il blu o il verde non vengono necessariamente usati; potete usare qualsiasi tinta unita per uno sfondo.

L'applicazione di trasparenza per 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.

La trasparenza in Premiere Pro viene eseguita mediante effetti di trasparenza. Per ulteriori informazioni, consultate Effetti di tipi di trasparenza.

Fondere le clip con un effetto Mascherino per elementi indesiderati

Per fondere delle immagini potete ricorrere all'effetto Mascherino per elementi indesiderati. Per ulteriori informazioni sull'uso degli effetti mascherino, consultate Effetti Mascherino a 8, 4 e 16 punti.

Fondere le clip con un mascherino mediante l'effetto Mascherino traccia

Potete fondere le clip con un mascherino (in genere viene usata un'immagine nera o bianca oppure un'immagine Titolazione) ricorrendo all'effetto Mascherino traccia. Per ulteriori informazioni, consultate Fondere le clip con un mascherino mediante l'effetto Mascherino traccia.

Questo video mostra come creare un effetto Mascherino traccia.

Torna all'inizio

Specificare l'opacità della clip in un pannello Timeline

1. Se è necessario espandere la visualizzazione di una traccia e le relative opzioni, fate clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
2. Se necessario, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave o Nascondi fotogrammi chiave e scegliete Mostra maniglie di opacità dal menu. In tutte le clip del tracciato appare una banda elastica di controllo dell'opacità orizzontale.
   Nota: *se sulla traccia non sono presenti fotogrammi chiave, la banda elastica appare come una linea orizzontale retta che attraversa l'intera traccia.*
3. In un pannello Timeline effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate lo strumento selezione e trascinate la banda elastica del controllo dell'opacità verso l'alto o il basso.
   - Selezionate lo strumento penna e trascinate la banda elastica del controllo dell'opacità verso l'alto o il basso.

   Durante il trascinamento, il valore di opacità e la posizione temporale corrente appaiono come descrizioni di comandi.
4. (Facoltativo) Per animare l'effetto Opacità nel tempo, impostate innanzitutto i fotogrammi chiave. Selezionate lo strumento penna. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica di controllo dell'opacità con lo strumento penna nei punti in cui dove desiderate impostare un fotogramma chiave. Trascinate quindi ciascun fotogramma chiave verso l'alto o verso il basso per impostarne il valore. Ad esempio, per applicare una dissolvenza in apertura a una clip, create un fotogramma chiave all'inizio della clip e un'altra alcuni secondi dopo. Trascinate la prima verso il basso fino in fondo alla clip, con opacità 0. Trascinate la seconda verso l'alto fino al 100%.

   Per informazioni sulla regolazione dell'opacità nella scheda Controllo effetti nel pannello Sorgente, consultate "Opacità" alla pagina Effetti fissi.

   Per spostare i fotogrammi chiave o le maniglie di opacità, usate lo strumento selezione o penna. Per regolare la transizione del cambio di animazione, modificate l'interpolazione dei fotogrammi chiave da lineare a curva di Bezier.

Torna all'inizio

Suggerimenti per la composizione

Per la composizione delle clip e delle tracce è opportuno considerare le seguenti indicazioni:

- Per applicare la stessa quantità di trasparenza a un'intera clip è sufficiente regolarne l'opacità nel pannello Controllo effetti.
- Spesso è più efficace importare un file sorgente già contenente il canale alfa che definisce le aree da rendere trasparenti. Dato che le informazioni sulla trasparenza sono memorizzate nel file, Premiere Pro conserva e visualizza la clip con la trasparenza in tutte le sequenze nelle quali tale file viene usato come clip.
- Se il file sorgente di una clip non contiene un canale alfa, dovrete applicare manualmente la trasparenza alle singole istanze di clip. Per applicare la trasparenza a una clip video in una sequenza, regolatene l'opacità o applicate degli effetti.
- Applicazioni quali Adobe After Effects, Adobe Photoshop e Adobe Illustrator possono salvare le clip con i relativi canali alfa originali, o aggiungere canali alfa, quando il file viene salvato in un formato che supporta un canale alfa.

Per ulteriori informazioni sulla composizione in Premiere Pro, guardate questo video della serie Learn by Video di video2brain realizzato da Jan Ozer

Eran Stern ha pubblicato un'esercitazione di mezz'ora sulla composizione in Premiere Pro mediante gli effetti Ultra e Mascherino traccia.

(cc) BY-NC-SA

Metodi di fusione

Sezione di riferimento sui metodi di fusione

Potete selezionare il modo in cui una clip di una traccia in una Timeline si fonde (o si sovrappone) con le clip delle tracce sottostanti.

Per ulteriori informazioni sui metodi di fusione Sottrai e Dividi, consultate questo video di Video2Brain.

In un articolo disponibile sul sito Web ProVideo Coalition, Chris e Trish Meyer spiegano e mostrano le modalità di fusione in Premiere Pro.

Guardate l'esercitazione video di Andrew Devis sul sito Creative Cow: Color Correction 5: Blend Modes (Correzione colore 5: modalità di fusione).

Guardate l'esercitazione video di Andrew Devis sul sito Creative Cow: Color Correction 6: the Filmic Blend Technique (Correzione colore 6: la tecnica di fusione cinematografica).

Per ulteriori informazioni su come combinare i livelli video tramite la fusione in Premiere Pro, guardate questo video della serie Learn By Video di video2brain realizzato da Jan Ozer.

1. In una Timeline, inserite una clip in una traccia superiore rispetto alla traccia di un'altra clip. Premiere Pro sovrappone o fonde la clip superiore con quella della traccia sottostante.
2. Selezionate la clip della traccia superiore e selezionate il pannello Controllo effetti per renderlo attivo.
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolo accanto a Opacità.
4. Trascinate il valore Opacità verso sinistra per impostare un valore inferiore a 100%.
5. Fate clic sul triangolo del menu Metodo fusione.
6. Selezionate uno dei metodi di fusione elencati.

Sezione di riferimento sui metodi di fusione

Torna all'inizio

Per informazioni approfondite sui concetti e gli algoritmi alla base di questi metodi di fusione, implementati in numerose applicazioni Adobe, consultate il materiale di riferimento PDF nel sito Web di Adobe.

Il menu Metodo di fusione è suddiviso in sei 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. 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, 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 nella pittura.

Categoria Additivo Schiarisci, Scolora, Colore scherma, Scherma lineare (Aggiungi), 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 vivida, Luce lineare, 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, Esclusione, Sottrai (CS5.5 e versioni successive), Dividi (CS5.5 e versioni successive) 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.

Descrizioni dei metodi di fusione

Nelle descrizioni che seguono, vengono usate le espressioni seguenti:

- Il colore di origine è il colore del livello al quale viene applicato il metodo di fusione.
- Il colore sottostante è il colore dei livelli composti sotto il livello sorgente nel pannello Timeline.
- Il colore risultante è l'output dell'operazione di fusione, il colore del composto.

Normal (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.

Darken (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.

Multiply (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.

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.

Scherma lineare (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.

Lighten (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.

Scherma lineare (Aggiungi) 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.

Overlay (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.

Hard Light (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 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 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 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.

Difference (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.

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.

Subtract (Sottrai) Sottrae il file sorgente dal colore sottostante (CS5.5 e versioni successive). 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 sorgente (CS5.5 e versioni successive). 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.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Esportazione

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

Flusso di lavoro e panoramica dell’esportazione

Tipi di esportazione
Adobe Media Encoder
Flusso di lavoro per l’esportazione di file video e audio

FAQ: How do I export a movie for YouTube, Vimeo, iPad, iPhone, Apple TV? (Come esportare un filmato per YouTube, Vimeo, iPad, iPhone o Apple TV?)

FAQ: What’s the best export format or codec? (Qual è il migliore formato o codec per l’esportazione?)

Nel sito Web di Jeff Bellune è disponibile una panoramica dei metodi di esportazione di video da Premiere Pro.

L’esportazione per DVD viene effettuata con Adobe Encore. Per informazioni sull’esportazione di un DVD del programma, consultate Esportazione su DVD o disco Blu-ray.

L’esportazione di video per il Web viene effettuata con Adobe Media Encoder. Per ulteriori informazioni sull’esportazione di file adatti per esseri caricati sul Web, vedete Esportazione per il Web e per dispositivi mobili.

Tipi di esportazioni

Torna all’inizio

Potete esportare il video di una sequenza nel formato più idoneo all’ulteriore montaggio o alla visualizzazione da parte di un pubblico. Premiere Pro consente l’esportazione di formati per vari utilizzi e dispositivi di destinazione.

Esportazione di file per ulteriori operazioni di montaggio

È possibile esportare file video e audio modificabili e vedere in anteprima il risultato degli effetti e delle transizioni con rendering completo. Inoltre, potete continuare a modificare i file in applicazioni diverse da Premiere Pro. Potete anche esportare una sequenza di immagini fisse. Potete inoltre esportare un’immagine fissa da un singolo fotogramma video e utilizzarla in un titolo o in un elemento grafico.

Dopo aver completato il montaggio di risorse P2 MXF, potete esportare la sequenza di nuovo in formato P2 MXF. Potete continuare a elaborare i file MXF risultanti in altri sistemi di montaggio che supportano il formato MXF.

Premiere Pro supporta l’esportazione sia diretta che mediante Adobe Media Encoder. L’esportazione diretta genera nuovi file direttamente da Premiere Pro. Con l’esportazione mediante Adobe Media Encoder i file vengono invece inviati ad Adobe Media Encoder per il rendering. Da Adobe Media Encoder, potete scegliere se effettuare il rendering di una risorsa immediatamente o se aggiungerla a una coda di rendering.

Esportazione su cassetta

Potete esportare una sequenza o una clip su videocassetta in una videocamera o un VTR supportato. Potete usare questo tipo di esportazione per archiviare un nastro master o per la distribuzione di montaggi preliminare da verificare su VTR.

Inviare a Encore per la creazione di DVD, dischi Blu-ray o file SWF

Potete inviare video da qualsiasi sequenza ad Adobe Encore per creare DVD, dischi Blu-ray (solo Windows) o file SWF. Le modifiche apportate nelle timeline di Premiere Pro o Encore si riflettono nell’altro programma, mediante Adobe Dynamic Link. Potete inviare i contenuti da Premiere Pro ad Adobe Encore per creare un disco a riproduzione automatica senza menu. Grazie ai modelli professionali disponibili in Adobe Encore, potete inoltre creare rapidamente dischi con menu. Infine, potete usare gli strumenti di authoring preciso di Adobe Encore, Adobe Photoshop e altre applicazioni per creare dischi di qualità professionale. Potete anche esportare in formati adatti alla distribuzione su CD-ROM.

Esportare file di progetti per altri sistemi

Oltre alle clip, potete esportare file di progetti come file EDL standard. I file EDL possono essere importati in diversi sistemi di montaggio di terze parti per la fase di ritocco finale. Potete ridurre i progetti di Premiere Pro agli elementi essenziali e predisporli, con o senza gli oggetti multimediali sorgente, per l’archiviazione.

Esportare in formati per vari dispositivi e siti Web

Infine, con Adobe Media Encoder potete esportare il video in formati adatti a vari dispositivi: dai sistemi professionali a nastro, ai lettori DVD, alla condivisione di video su siti Web, ai telefoni cellulari, ai lettori portatili, fino ai televisori a definizione standard o alta.

Adobe Media Encoder

Torna all’inizio

Premiere Pro e altre applicazioni si servono di Adobe Media Encoder, un’applicazione di codifica a sé stante. Quando specificate le impostazioni di esportazione nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione e fate clic su Esporta, Premiere Pro invia la richiesta di esportazione ad Adobe Media Encoder.

Dalla finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, fate clic su Coda per inviare le sequenze di Premiere Pro alla coda del modulo indipendente Adobe Media Encoder. Dalla coda, potete codificare le sequenze in uno o più formati nonché utilizzare altre funzioni.

Mentre il modulo indipendente Adobe Media Encoder effettua in background il rendering o l'esportazione di una composizione, potete continuare a lavorare in Premiere Pro. Adobe Media Encoder codifica la versione salvata più recente di ogni sequenza nella coda.

Flusso di lavoro per l'esportazione di file video e audio

Torna all'inizio

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - In un pannello Timeline o nel monitor Programma, selezionate una sequenza.
   - In un pannello Progetto, nel monitor sorgente o in un raccoglitore, selezionate una clip.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale. Viene aperta la finestra di dialogo Esporta file multimediali.
   - Scegliete File > Esporta. Quindi selezionate dal menu una delle opzioni eccetto Oggetto multimediale.
3. (Facoltativo) Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, specificate l'Intervallo sorgente della sequenza o clip da esportare. Trascinate le maniglie sulla barra dell'area di lavoro. Quindi fate clic sul pulsante Imposta attacco ◿ e Imposta stacco ◺.
4. Per ritagliare un'immagine, specificate le opzioni di ritaglio nel monitor Sorgente.
5. Selezionate il formato per il file esportato.

   Se siete incerti sul formato o codec di esportazione da usare, guardate questo video di video2brain e Todd Kopriva.
6. (Facoltativo) Selezionate il predefinito più adatto per la riproduzione, la distribuzione e il pubblico a cui è destinato il file.

   Per esportare automaticamente un file da una sequenza Premiere Pro con impostazioni che corrispondono esattamente a quelle della sequenza, selezionate Come impostazioni sequenza nella finestra di dialogo Esporta file multimediali.
7. Per personalizzare le opzioni di esportazione, fate clic su una scheda (ad esempio Video o Audio) e specificate le opzioni desiderate.
8. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic su Coda. Si apre Adobe Media Encoder e il lavoro di codifica è presente nella coda di elaborazione.
   - Fate clic su Esporta. Adobe Media Encoder effettua il rendering ed esporta l'elemento immediatamente.

Per impostazione predefinita, Adobe Media Encoder salva il file esportato nella cartella in cui si trova il file sorgente e aggiunge al nome file l'estensione del formato specificato. Potete specificare cartelle esaminate per diversi tipi di file esportati.

Nota: *non è possibile esportare un file di filmato in un formato HDV. Tuttavia, è possibile esportare un filmato come file in formato MPEG-2 ad alta definizione. Potete inoltre esportare una sequenza HDV direttamente su videocassetta in un dispositivo HDV (solo Windows).*

Per istruzioni su come esportare video con un canale alfa (trasparenza), consultate questo articolo.

Questo capitolo tratto da Adobe Premiere Pro CS5 Classroom in a Book spiega come esportare fotogrammi, clip e sequenze.

FAQ: What are the best export settings? (Quali sono le impostazioni di esportazione migliori?)

- Codifica ed esportazione
- Formati di file supportati per 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

Formati esportati direttamente da Premiere Pro

Oltre ai formati file esportati da Adobe Media Encoder, è possibile esportare direttamente da Premiere Pro diversi formati di file.

- AAF (Advanced Authoring Format)
- BMP (Windows Bitmap; solo per Windows)
- DPX
- EDL (Edit Decision List)
- JPEG
- OMF (Open Media Format)
- PNG
- TGA (Targa)
- TIFF
- XML (XML di Final Cut Pro)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Formati di file supportati per l'esportazione

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Esportare in formato Panasonic P2

Dopo aver completato il montaggio di una sequenza Panasonic P2, potete esportare la sequenza su disco rigido o di nuovo su una scheda P2. È possibile anche esportare singole clip in formato P2.

La dimensione massima dei file per una clip memorizzata in formato P2 è 4 GB. Quando Premiere Pro esporta in formato P2 clip o sequenze maggiori di 4 GB, viene creato un gruppo di clip estese da 4 GB. Per ulteriori informazioni sull'apertura delle clip estese, consultate Le clip con estensione.

Il flusso di lavoro da una scheda P2 al montaggio e di nuovo a una scheda P2 è semplice. Importate le clip P2 in un progetto contenente una sequenza da 5.1 canali. Associate quindi i canali sorgente sulle tracce specificate. Inserite le clip nella sequenza o esportatele in formato P2. Per ulteriori informazioni, consultate Associazione di canali audio sorgente e di output.

Nota: *l'esportazione in formato P2 da sequenze stereo (il tipo di sequenze predefinito usato nei vari predefiniti P2) produce file con due tracce mono. Premiere Pro mantiene il panning stereo della sequenza. Per l'esportazione P2 da sequenze con tracce master da 5.1 canali, Premiere Pro esporta la sequenza in file con due canali mono, uno per il canale stereo sinistro e uno per quello destro.*

Quando esportate le clip o le sequenze su supporti P2, Premiere Pro traduce i metadati delle clip e XMP in campi P2 standard che possono essere letti dai vari dispositivi P2 (visualizzatori, videocamere, server e registratori).

1. Selezionate la sequenza o la clip in un pannello Timeline o Progetto.
2. (Facoltativo) Se effettuate l'esportazione dalla Timeline, impostate un marcatore timeline con numero 0 sul fotogramma da usare come icona P2.

   Se non impostate questo marcatore, per impostazione predefinita l'icona P2 viene visualizzata sul primo fotogramma della sequenza.
3. Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.
4. Dall'elenco a discesa Formato, selezionate Filmato P2.
5. (Facoltativo) Fate clic sul testo attivo nel campo del nome di output e digitate un nuovo nome file.

   Questo nome verrà utilizzato come valore dell'elemento UserClipName nel file XML dei metadati per la clip esportata. Il valore di UserClipName compare nella colonna Nome del pannello Progetto quando la clip viene importata in Premiere Pro. Se non specificate un nome, nella colonna Nome comparira il nome del file, Il nome del file viene generato automaticamente e sarà conforme al formato MXF di Panasonic P2.
6. Individuate la posizione in cui salvare il file. Potete passare alla posizione principale della scheda P2 caricata o a una cartella di destinazione, quindi fate clic su OK.

   Se nella destinazione è presente una struttura di file conforme al formato P2, le clip esportate verranno aggiunte da Premiere Pro alle cartelle esistenti. Se nella destinazione non è presente una struttura di file conforme al formato P2, ne viene creata una da Premiere Pro.
7. Definite la sezione della clip o sequenza da esportare. Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, trascinate l'indicatore triangolare del tempo corrente fino alla posizione iniziale desiderata e fate clic sul pulsante Imposta attacco. Trascinate l'indicatore triangolare del tempo corrente fino alla posizione finale desiderata e fate clic sul pulsante Imposta stacco.
8. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic su Coda. Si apre Adobe Media Encoder e il lavoro di codifica è presente nella coda di elaborazione.
   - Fate clic su Esporta. Adobe Media Encoder effettua immediatamente il rendering della risorsa.

Adobe Media Encoder aggiunge la sequenza o clip alla cartella CONTENTS del disco o della scheda P2. Adobe Media Encoder aggiunge il file video MXF alla cartella VIDEO e l'audio MXF alla cartella AUDIO. Adobe Media Encoder aggiunge il file icona alla cartella ICON e il file XML alla cartella CLIP.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Esportazione di file OMF per Pro Tools

Esportare in formato OMF per Pro Tools
Funzioni supportate nei file OMF
Suggerimenti per l'importazione di file OMF in Pro Tools

Potete esportare come file OMF (Open Media Format) tutte le tracce audio attive di una sequenza Premiere Pro. I file OMF possono essere importati in DigiDesign Pro Tools se è attiva la licenza per la funzione DigiTranslator. DigiTranslator in Pro Tools permette di elaborare le colonne sonore di Premiere Pro.

Nota: *i file OMF esportati da Premiere Pro non sono ufficialmente supportati per piattaforme diverse da ProTools. In Premiere Pro non è possibile importare i file OMF.*

Esportare in formato OMF per Pro Tools

Torna all'inizio

1. In un pannello Timeline, selezionate una sequenza.
2. Scegliete File > Esporta > OMF.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, digitate nel campo Titolo OMF un titolo per il file OMF.
4. Dai menu Frequenza campionamento e Bit per campione, scegliete le impostazioni desiderate.
5. Dal menu File, scegliete una delle seguenti opzioni:
   Incapsula Con questa impostazione, il file OMF esportato contiene i metadati del progetto e tutto l'audio della sequenza selezionata. I file OMF incapsulati sono in genere di grandi dimensioni.

   Separa audio Con questa impostazione, vengono esportati singoli file AIF mono in una cartella _omfiMediaFiles. Il nome della cartella contiene il nome del file OMF. L'utilizzo di file AIF garantisce massima compatibilità con i sistemi audio di precedente generazione.
6. Dal menu Rendering, scegliete una delle seguenti opzioni:
   Copia file audio completi Con questa impostazione, l'audio viene esportato per l'intera durata di ogni clip usata nella sequenza, a prescindere dal numero di volte in cui la clip è stata usata e da quante parti della clip sono state usate.

   Taglia file audio Con questa impostazione, vengono esportate solo le parti di ogni clip effettivamente usate nella sequenza, ossia le istanze di clip. Potete scegliere se esportare ogni istanza di clip con porzioni aggiuntive, ossia con maniglie aggiunte all'inizio e alla fine del file.
7. Nel campo Fotogrammi maniglie, specificate la lunghezza delle maniglie, espressa in numero di fotogrammi video. Quando scegliete Consolida file multimediale, il tempo corrispondente viene aggiunto all'inizio e alla fine dei file esportati. L'impostazione predefinita è 1 secondo, in fotogrammi, in base alla frequenza fotogrammi della sequenza. Se la lunghezza delle maniglie specificata supera la lunghezza dell'istanza della clip, viene esportata l'intera istanza della clip.
8. Avviate Pro Tools e importate il file OMF. Per ulteriori informazioni sull'importazione di file in Pro Tools, consultate la guida di Pro Tools.

Funzioni supportate nei file OMF

Torna all'inizio

Con l'esportazione in formato OMF, da Premiere Pro vengono esportati file con i seguenti attributi e metadati:

Nota: *al momento dell'esportazione in formato OMF, da Premiere Pro vengono applicati solo gli effetti elencati. Inoltre, poiché i valori OMF sono basati su clip, da Premiere Pro non vengono esportati in OMF la maggior parte dei valori basati su tracce.*

Esportazioni accurate per i campioni Tutte le transizioni e i punti dei fotogrammi chiave vengono collocati sui confini dei campioni audio. Tali posizioni non sono vincolate dai confini dei fotogrammi video.

Frequenze di campionamento da 48 K e 96 K Le clip audio vengono convertite alla stessa frequenza di campionamento, come richiesto da Pro Tools. Potete selezionare la frequenza di campionamento al momento dell'esportazione.

Profondità da 16 bit e 24 bit Potete scegliere la profondità di bit al momento dell'esportazione.

Opzioni Incapsula e Separa audio L'opzione Incapsula consente di esportare un singolo grande file OMF contenente sia l'audio che i metadati OMF. L'opzione Separa audio consente invece di esportare un file OMF più piccolo e un set di singoli file audio esterni correlati. L'opzione Separa audio è utile per i progetti più grandi, poiché il limite massimo per un file OMF è di 2 GB.

Nomi delle tracce OMF e Pro Tools funzionano solo con tracce mono. Ogni canale da una traccia stereo, da 5.1 canali o da 16 canali viene esportato nella propria traccia mono con il relativo ID traccia sorgente aggiunto al nome della traccia. I canali stereo Sinistra e Destra vengono esportati con _L o _R aggiunto ai rispettivi nomi di traccia.

Nomi delle clip Quando un file OMF viene importato in Pro Tools, i nomi delle clip provenienti dalla sequenza di Premiere Pro vengono visualizzati nella timeline di Pro Tools.

Volume delle clip e volume dei fotogrammi chiave delle clip Per impostazione predefinita, i livelli del volume delle clip e dei fotogrammi chiave delle clip vengono esportati da Premiere Pro nel file OMF con l'effetto Guadagno clip. Potete impostare DigiTranslator in modo che accetti o ignori le impostazioni del volume dei fotogrammi chiave.

Transizioni audio Premiere Pro esporta le transizioni audio tra clip adiacenti, sia centrate che non centrate, come specificato.

Impostazioni di panning di Mixer audio Per ogni clip senza fotogrammi chiave viene esportata una impostazione di panning. L'impostazione di panning viene estratta dalla traccia e applicata ai dati esportati della clip.

Tracce stereo Per impostazione predefinita, durante l'esportazione in formato OMF il panning del canale sinistro viene eseguito a sinistra e quello del canale destro a destra.

Bilanciamento stereo Il bilanciamento della clip viene applicato all'effetto Guadagno clip della clip. Non viene applicato il bilanciamento di Mixer audio, poiché questo è basato su tracce e non su clip.

Effetti Guadagno canale per tracce da 5.1 canali e da 16 canali Per ogni canale di clip viene applicato il primo valore di guadagno canale. Non vengono applicati i fotogrammi chiave del guadagno canale.

Effetti Riempi a sinistra, Riempi a destra e Scambia canale A ogni clip viene applicato il primo valore per gli effetti Riempi a sinistra, Riempi a destra e Scambia canale. Non vengono applicati i fotogrammi chiave di Riempi a sinistra, Riempi a destra e Scambia canale.

Attiva/disattiva l'output della traccia Vengono esportate solo le tracce audio con l'impostazione Attiva/disattiva l'output della traccia attivata. Se una traccia è disattivata, questa non compare nel file OMF esportato. Non vengono applicati il comando Traccia muta di Mixer audio né le impostazioni del pulsante Traccia in assolo.

Sequenze nidificate L'audio di ogni sequenza nidificata viene esportato come quello delle clip semplici.

Clip unite Premiere Pro CS5.5 e versioni successive esporta l'audio allo stesso modo in cui esporta clip principali e secondarie.

Suggerimenti per l'importazione di file OMF in Pro Tools

Torna all'inizio

Nella finestra di dialogo di DigiTranslator:

- Deselezionate Pan Odd Tracks Left/Even Tracks Right (Panning tracce dispari a sinistra/tracce pari a destra).
- Per il controllo del guadagno automatico, selezionate Convert Clip Based Gain To Automation (Converti guadagno basato su clip in automazione).
- Lasciate deselezionato Sample Rate Conversion (Conversione frequenza campionamento), a meno che non sia richiesta tale conversione.

Nella finestra di dialogo Missing Files (File mancanti):

- Cambiare l'impostazione predefinita su Manually Find And Relink (Trova e ricollega manualmente), quindi fate clic su OK.
- Deselezionate tutte le opzioni.
- Individuate la cartella <Nome progetto> ExternalMediaFiles e selezionatela.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Esportare un’immagine fissa

Nel sito Web di Adobe è disponibile un video sull’esportazione di un fotogramma.

I pulsanti Esporta fotogramma nei monitor Sorgente e Programma consentono di esportare rapidamente i fotogrammi video, senza ricorrere ad Adobe Media Encoder. Questa procedura è anche detta acquisizione di fotogramma.

1. Portate la testina di riproduzione in corrispondenza del fotogramma desiderato in una clip o sequenza.
2. Fate clic sul pulsante Esporta fotogramma.

   Viene aperta la finestra di dialogo Esporta fotogramma, con il campo del nome attivo. Il nome è selezionato e pronto per essere modificato. Per impostazione predefinita, il nome del fotogramma contiene il nome della clip o sequenza sorgente, con numerazione incrementale automatica. Ad esempio, Premiere Pro assegna ai fotogrammi esportati da una clip denominata Clip.mov i nomi “Clip.mov.Immagine001”, “Clip.mov.Immagine002”, “Clip.mov.Immagine003” e così via. Anche se rinominate il fotogramma, la prossima volta che un fotogramma viene esportato dalla stessa clip Premiere Pro assegna il numero successivo.

   Per impostazione predefinita, Premiere Pro seleziona l’ultimo formato usato per un’esportazione di fotogrammi.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Digitate il nome da assegnare al fotogramma. Selezionate un formato dal menu Formato. Individuate il percorso di destinazione per il fotogramma esportato. Fate clic su OK.
   - Premete Invio per accettare le impostazioni predefinite per il nome di fotogramma, il formato e il percorso.

   Premiere Pro esporta un fotogramma. Per impostazione predefinita, Premiere Pro imposta la profondità di bit del fotogramma esportato alla stessa profondità di bit della clip o sequenza sorgente.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Esportazione su DVD o disco Blu-ray

Scelta dei formati di file per vari dischi
Inviare una sequenza a Encore per creare un disco DVD o Blu-ray oppure un file SWF

Potete esportare sequenze complete o parziali in file formattati per la creazione e la masterizzazione di CD, DVD e dischi Blu-ray. In alternativa potete esportare per Encore per la creazione di un DVD o disco Blu-ray con menu oppure per la masterizzazione diretta su dischi senza menu.

Sul sito Web di Adobe è disponibile un video sull'utilizzo di Dynamic Link e del comando Invia a Encore.

Sul sito Web di Adobe è disponibile un'esercitazione video di Tim Kolb sull'utilizzo di Dynamic Link per la creazione di un DVD con Premiere Pro ed Encore.

Per creare un DVD a riproduzione automatica consultate questo articolo sul sito Web Adobe Press.

Per esportare la sequenza per un uso futuro o per usarla in Encore su un altro computer, scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale e selezionate le impostazioni appropriate. Consultate Flusso di lavoro per l'esportazione di file video e audio.

Scelta dei formati di file per vari dischi

Torna all'inizio

Quando esportate un file dalla finestra di dialogo Impostazioni di esportazione per creare un DVD o un disco Blu-ray, selezionate il formato adatto al supporto di destinazione. Per DVD a uno o due livelli, selezionate MPEG2-DVD. Per dischi Blu-ray a uno o due livelli, selezionate MPEG2 Blu-ray oppure H.264 Blu-ray.

Selezionate l'impostazione predefinita per un determinato formato a seconda dello spazio disponibile sul supporto di destinazione e delle esigenze del pubblico finale.

Inviare una sequenza a Encore per creare un disco DVD o Blu-ray oppure un file SWF

Torna all'inizio

Nota: *prima di iniziare, verificate che Encore sia installato nello stesso computer di Premiere Pro.*

1. In Premiere Pro, selezionate una sequenza.
2. (Facoltativo) Aggiungete eventuali marcatori capitolo di Encore. Consultate Aggiungere marcatori capitolo di Encore.
3. (Facoltativo) Se state producendo una sequenza per output a definizione standard con clip ad alta risoluzione, prima di utilizzare Dynamic Link per inviare la sequenza a Encore per l'authoring di DVD selezionate Qualità rendering massima. Questo non è applicabile alle sequenze HD in cui viene utilizzato Dynamic Link per l'authoring di dischi Blu-ray.
4. Scegliete File > Adobe Dynamic Link > Invia a Encore.
5. Nella scheda Base della finestra di dialogo Nuovo progetto, digitate il nome del disco nel campo Nome.
6. (Facoltativo) Se non desiderate usare il percorso predefinito, fate clic su Sfoglia e individuate il percorso del progetto Encore.
7. Nella finestra di dialogo Impostazioni progetto, selezionate il nome della modalità di authoring desiderata.

   I set di opzioni disponibili nell'area Impostazioni e nella scheda Avanzate dipendono dalla modalità di authoring, Blu-ray o DVD.

   Nota: *in Encore, nella finestra di dialogo Impostazioni progetto, potete modificare la modalità di authoring in qualsiasi momento.*
8. (Facoltativo) Fate clic su Avanzate e selezionate le impostazioni di transcodifica desiderate.
9. Fate clic su OK.

   Da Premiere Pro viene avviato Encore. Il pannello Progetto di Encore contiene il progetto e la timeline di Premiere Pro con collegamento dinamico.
10. Completate la fase di authoring ed esportazione in Encore. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di Encore per creare DVD, dischi Blu-ray e file SWF, consultate l'Aiuto di Encore.

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Utilizzo di Adobe SpeedGrade CS6

Informazioni su Adobe SpeedGrade CS6
Inviare una sequenza ad Adobe SpeedGrade CS6
Esercitazione video: caricamento e conformità di materiale in Adobe SpeedGrade CS6
Inviare un EDL a SpeedGrade

Informazioni su Adobe SpeedGrade CS6

Torna all'inizio

Adobe SpeedGrade è una nuova, potente applicazione per la correzione del colore che viene fornita con Adobe Production Premium, Adobe Master Collection e Adobe Creative Cloud.

Inviare una sequenza ad Adobe SpeedGrade CS6

Torna all'inizio

Dopo aver terminato il montaggio, inviate la sequenza ad Adobe SpeedGrade per la correzione dei colori.

Per inviare una sequenza a SpeedGrade, scegliete File > Invia ad Adobe SpeedGrade.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo del comando Velocità in Adobe SpeedGrade o di una lista EDL per spostare la sequenza in Adobe SpeedGrade, leggete questo articolo.

Potete trovare altri video di Palmer Patrick su Adobe SpeedGrade in Adobe TV.
Il forum utenti di Adobe SpeedGrade si trova qui.

Il comando Invia ad Adobe SpeedGrade esporta un file di progetto SpeedGrade (.ircp) e una serie di sequenze DPX in cartelle, rappresentanti segmenti della sequenza di Premiere, senza "maniglie".

Per montaggi di solo taglio, ogni clip viene inviata come una sequenza DPX separata.

Per le clip con transizioni, la porzione della clip senza transizione viene inviata come sequenza DPX e la porzione con la transizione viene inviata come una sequenza DPX separata.

In modo analogo, i segmenti composti vengono appiattiti e inviati come segmenti DPX separati. È inoltre possibile selezionare le singole clip nel pannello Progetto e inviarle a SpeedGrade, dove sono convertite in un singolo segmento DPX.

Ciascun segmento DPX viene inserito in una cartella separata, etichettata con il codice di tempo della sequenza per il primo fotogramma del segmento e con il nome della clip. Questo facilita l'individuazione di specifiche riprese nella sequenza Premiere, poiché possono essere ordinati in base all'ordine in cui appaiono nella sequenza. Oltre alla cartella Media e al file di progetto .ircp, viene esportato un file .wav per l'intera sequenza audio come colonna sonora di riferimento. Per le singole clip, viene utilizzato il codice di tempo dell'elemento multimediale sorgente.

Quando il file di progetto .ircp viene aperto in SpeedGrade, la sequenza (o la singola clip) viene aperta nella relativa timeline, pronta per la correzione.

Nota: *per gli elementi multimediali sorgente interlacciati, Premiere Pro invia a SpeedGrade entrambi i campi come fotogrammi separati. Una sorgente da 29,97 viene quindi inviata come progetto da 59,94 fotogrammi al secondo.*

Inviare un EDL a SpeedGrade

Torna all'inizio

Invece di inviare a SpeedGrade la sequenza e creare file DPX aggiuntivi, potete impostare un collegamento alla sequenza originale esportando un EDL da Premiere Pro CS6 e importandolo in SpeedGrade.

Effettuate le seguenti operazioni:

1. In Premiere Pro, selezionate la sequenza nel pannello Progetto o nella timeline.
2. Scegliete File > Esporta > EDL.
3. Apportate le regolazioni necessarie all'EDL, scegliete un nome e una destinazione e fate clic su OK. Viene creato un EDL con stile CMX 3600.
4. In SpeedGrade, aggiornate il desktop e individuate l'EDL.
5. Fate clic sull'EDL. Le modifiche vengono caricate in SpeedGrade.
6. Nella sezione Pellicole vengono visualizzate le clip non in linea.
7. Nella barra laterale, individuate i file originali.

8. Dal menu Vista cartella sequenze, scegliete le sequenze dalla cartella e relativa sottostruttura. Viene visualizzato il contenuto della cartella degli elementi multimediali.
9. Nella sezione Pellicole, fate clic su Carica dal pulsante Desktop. SpeedGrade rende il materiale conforme sulla base delle informazioni presenti nell'EDL.

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

Note legali | Informativa sulla privacy online

Esportazione per il Web e per dispositivi mobili

Spostamento di risorse da Adobe Premiere Pro ad Adobe Flash e viceversa
Consigli per la creazione di file FLV e F4V
Suggerimenti per la creazione di video per i dispositivi portatili

Potete esportare una sequenza da usare su Apple iPod, telefonini 3GPP, Sony PSP o altri dispositivi mobili. In Impostazioni di esportazione, selezionate un predefinito H.264 per il dispositivo di destinazione.

FAQ: How do I export a movie for YouTube, Vimeo, iPad, iPhone, Apple TV? (Come esportare un filmato per YouTube, Vimeo, iPad, iPhone o Apple TV?)

Potete usare Device Central per ottenere un'anteprima del filmato così come verrà visualizzato su diversi tipi di dispositivi mobili.

Per ulteriori informazioni sull'esportazione in formato FLV e F4V, consultate l'esercitazione video sulla creazione di file FLV e F4V.

Spostamento di risorse da Adobe Premiere Pro ad Adobe Flash e viceversa

Torna all'inizio

In Adobe Premiere Pro, potete aggiungere marcatori di punti cue di Flash a una timeline. I marcatori di punti cue di Flash hanno la funzione di punti cue in un'applicazione "rich media". I marcatori di punti cue possono essere di due tipi: per eventi e per navigazione. I marcatori punti cue di tipo navigazione permettono di accedere a specifiche sezioni nei file FLV e F4V e di visualizzare il testo su schermo. I marcatori punti cue di tipo evento consentono invece di attivare script di azioni in posizioni specifiche nei file FLV e F4V.

Potete esportare un filmato da Adobe Premiere Pro direttamente in formato FLV e F4V. Potete scegliere tra diversi predefiniti di Impostazioni esportazione. per trovare il miglior compromesso tra la dimensione del file e la qualità audio e video, per la velocità di trasferimento necessaria in base al pubblico o al dispositivo di destinazione. Se esportate il filmato con un canale alfa, potrete facilmente utilizzarlo come livello in un progetto di tipo "rich media".

Potrete poi importare il file FLV o F4V in Adobe Flash. Flash legge i marcatori di sequenza come cue point per la navigazione o per l'attivazione di eventi. In Flash potete inoltre personalizzare l'interfaccia intorno al video.

In alternativa, potete utilizzare Flash per creare animazioni da utilizzare nei filmati. Potete creare un'animazione in Flash. Potrete esportare l'animazione come un file FLV o F4V, quindi importare il file FLV o F4V in Adobe Premiere Pro per la modifica. In Adobe Premiere Pro, ad esempio, potete aggiungere titoli o unire l'animazione ad altre sorgenti video.

Consigli per la creazione di file FLV e F4V

Torna all'inizio

Tenete conto dei seguenti suggerimenti per ottimizzare la creazione di file FLV o F4V:

Utilizzare il video nel formato nativo del progetto fino all'output finale

Se eseguite la conversione di un formato video digitale già compresso in un altro formato compresso, ad esempio FLV o F4V, è possibile che il codificatore utilizzato in origine introduca disturbi video. Il primo compressore infatti ha già applicato un algoritmo di codifica al video, riducendone la qualità, le dimensioni e la frequenza fotogrammi. Tale compressione può avere inoltre introdotto imperfezioni digitali, disturbi, Questi influiscono sul processo di codifica finale e possono richiedere una velocità di trasferimento dati superiore, al fine di ottenere un file codificato di buona qualità.

Semplicità

Evitate transizioni elaborate, che sono difficili da comprimere e non garantiscono la fluidità dei movimenti. È spesso preferibile optare per tagli decisi anziché dissolvenze.

Conoscere la velocità di trasferimento dati del pubblico

Quando distribuite video in Internet, producete file con velocità di trasferimento dati inferiori. Sebbene gli utenti che dispongono di connessioni Internet veloci siano in grado di visualizzare i file con brevi periodi di attesa per il caricamento, gli utenti remoti devono attendere che questi vengano scaricati. Create clip video brevi per mantenere i tempi di download entro limiti accettabili per gli utenti con connessioni remote.

Selezionare la frequenza di fotogrammi appropriata

La frequenza di fotogrammi indica i fotogrammi al secondo (fps). Se disponete di una clip con velocità di trasferimento dati superiore, una frequenza di fotogrammi inferiore può migliorare la qualità della riproduzione attraverso la larghezza di banda limitata. Se, ad esempio, eseguite la compressione di una clip con movimento ridotto, dimezzando la frequenza di fotogrammi potete risparmiare soltanto il 20% della velocità dati. Tuttavia, se eseguite la compressione di un video con una grande quantità di movimento, la riduzione della frequenza fotogrammi incide maggiormente sulla velocità di trasferimento dati.

Poiché i video vengono riprodotti meglio con la frequenza di fotogrammi nativa, mantenete tale frequenza se i canali di distribuzione e le piattaforme usate per la riproduzione lo consentono. Per la distribuzione sul Web, richiedete tali dettagli al vostro servizio di hosting. Per i

dispositivi portatili, utilizzate predefiniti di codifica specifici del dispositivo e l'emulatore del dispositivo disponibile tramite Adobe Media Encoder in Adobe Premiere Pro. Se si riduce la frequenza fotogrammi, è possibile ottenere il risultato migliore dividendo la frequenza per numeri interi.

Nota: *Per incorporare clip video in un file SWF, la frequenza fotogrammi della clip video deve corrispondere a quella del file SWF. Per codificare il video utilizzando la frequenza fotogrammi di un file FLA, utilizzate le impostazioni di codifica video avanzate nella procedura di importazione FLV.*

Selezionare una dimensione dei fotogrammi adatta alla velocità dati e alle proporzioni dei fotogrammi

A una determinata velocità di trasferimento dati (velocità della connessione), infatti, l'aumento delle dimensioni dei fotogrammi riduce la qualità del video. Quando selezionate le dimensioni dei fotogrammi per le impostazioni di codifica, prendete in considerazione la frequenza di fotogrammi, il materiale di origine e le preferenze personali. Per evitare l'effetto pillarbox, scegliete una dimensione dei fotogrammi che abbia le stesse proporzioni del metraggio sorgente. Ad esempio, se codificate un metraggio NTSC in una dimensione fotogrammi PAL, si verificherà l'effetto pillarbox.

Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione di Adobe Premiere Pro sono disponibili diversi predefiniti dei file FLV e F4V, tra cui anche alcuni con dimensioni e frequenza fotogrammi predefiniti per vari standard televisivi e con diverse velocità di trasferimento dati. Sperimentate i diversi predefiniti di Adobe Media Encoder per individuare la migliore impostazione per il vostro progetto. Utilizzate il seguente elenco di dimensioni fotogrammi comuni (in pixel) come riferimento:

Modem NTSC 4 x 3 162 x 120
Modem PAL 4 x 3 160 x 120
T1/DSL/cavo NTSC 4 x 3 648 x 480
T1/DSL/cavo PAL 4 x 3 768 x 576

Streaming per prestazioni ottimali

Potete eseguire lo streaming di file FLV e F4V per eliminare il tempo di download. Lo streaming dei file FLV e F4V dispone anche di capacità di interattività e navigazione su più livelli. Lo streaming dei file FLV e F4V consente di monitorare la qualità del servizio. Potete eseguire lo streaming di file FLV e F4V con Flash Media Server. In alternativa, potete utilizzare un servizio di hosting di uno dei partner del servizio di streaming dei file FLV/F4V, che potete trovare nel sito Web di Adobe. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video, nel sito Web Flash Developer Center.

Prendere in considerazione i tempi del download progressivo

È importante conoscere il tempo necessario per scaricare una parte sufficiente di video da consentire la riproduzione fino alla fine senza eventuali interruzioni necessarie per completare il download. Durante il download della prima parte della clip video, potete visualizzare altro contenuto per nascondere il download. Utilizzate la seguente formula per clip brevi: Pausa = tempo di download – tempo di riproduzione + 10% del tempo di riproduzione. Se, ad esempio, la clip dura 30 secondi ed è necessario 1 minuto per scaricarla, dotate la clip di un buffer di 33 secondi. La formula applicata è 60 secondi – 30 secondi + 3 secondi = 33 secondi.

Rimuovere disturbo e interlacciamento

Per una codifica ottimale, rimuovete disturbo e interlacciamento.

Maggiore è la qualità dell'originale, superiore sarà la qualità del risultato finale. La frequenza dei fotogrammi e le dimensioni dei video di Internet sono inferiori a quelle dei video televisivi. Tuttavia, monitor dei computer generalmente presentano saturazione, nitidezza, risoluzione e fedeltà dei colori almeno pari a quelle dei televisori ad alta definizione. Anche nel caso in cui si disponga di un piccolo schermo, la qualità dell'immagine può risultare importante per i video digitali quanto per i televisori ada alta definizione. Le imperfezioni e il disturbo risultano evidenti sullo schermo di un computer quanto su quello di un apparecchio televisivo.

I file FLV, F4V e SWF sono progettati per la visualizzazione progressiva sugli schermi di computer e di altri dispositivi. Display interlacciati, ad esempio quelli dei televisori, non riproducono in genere file FLV o F4V. I filmati interlacciati visualizzati su display progressivi possono presentare righe verticali alterne nelle zone con grande quantità di movimento. Pertanto, il deinterlacciamento è attivato per impostazione predefinita per tutti i predefiniti dei file FLV eF4V di Adobe Media Encoder.

Seguire le stesse linee guida per l'audio

Le considerazioni applicate alla produzione di video valgono anche per la produzione di file audio. Per ottenere una buona compressione, iniziate da un audio pulito. Se il progetto contiene audio di un CD, trasferite i file audio direttamente dal CD nel disco rigido anziché registrare il suono attraverso l'input analogico di una scheda audio. La scheda audio introduce infatti una conversione digitale-analogico e analogico-digitale non necessaria, che può generare disturbi nell'audio di origine. Gli strumenti per eseguire il trasferimento digitale diretto sono disponibili sia per le piattaforme Windows sia per Macintosh®. Per registrare da un'origine analogica, utilizzate la scheda audio della migliore qualità disponibile.

Torna all'inizio

Suggerimenti per la creazione di video per i dispositivi portatili

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

- Le riprese a campo ristretto sono quelle migliori. Cercate di tenere il soggetto separato dallo sfondo; i colori e i valori tra lo sfondo e il soggetto non devono essere troppo simili.
- Fate attenzione alla luce. La scarsa illuminazione è un problema importante con i dispositivi portatili e può ridurre la visibilità su schermi di piccole dimensioni. Eseguite le riprese e le regolazioni tenendo presente tale limite.
- Evitate spostamenti e rotazioni eccessive.

Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito durante l'editing di un video con Adobe Premiere Pro e After Effects:

- Impostate la frequenza di fotogrammi per il filmato di output in base al dispositivo e al tipo di output. Ad esempio, uno spot pubblicitario in After Effects potrebbe essere a 15 fotogrammi al secondo (fps) per la distribuzione su dispositivi portatili ma a 29,97 fps per la diffusione televisiva negli Stati Uniti. In generale, cercate di utilizzare una frequenza di fotogrammi minore. Una frequenza di 22 fotogrammi al secondo è un buon compromesso per la riduzione delle dimensioni del file senza perdita della qualità.
- Riducete il più possibile il filmato e rimuovete contenuti non necessari, in particolare i fotogrammi vuoti. Molte azioni possono essere eseguite prima della codifica in modo da limitare le dimensioni del file. Alcune azioni riguardano le tecniche di ripresa, mentre altre (ad esempio l'utilizzo degli strumenti di stabilizzazione del movimento in After Effects o l'utilizzo della riduzione del disturbo o l'effetto di sfocatura) sono attività di post-produzione che semplificano la fase di compressione del codificatore.

  Nota: *per consigli sulla riduzione delle dimensioni di un filmato, consultate la Guida in linea di After Effects e Adobe Premiere Pro.*

- Accertatevi di creare la corrispondenza della tavolozza di colori con i dispositivi portatili corretti. I dispositivi portatili solitamente hanno un intervallo di colori limitato. L'anteprima in Device Central può aiutare a determinare se i colori utilizzati sono corretti per uno o più dispositivi.
- Regolate le clip. La vista su scala di grigi consente di confrontare i valori.
- Utilizzate i predefiniti disponibili in Adobe Media Encoder. Numerosi predefiniti sono progettati per l'esportazione su dispositivi portatili 3GPP in Adobe Media Encoder. I predefiniti 3GPP sono forniti in dimensioni standard: 176 x 144 (QCIF), 320 x 240 e 352 x 288.
- Eseguite i tagli in modo appropriato. Una pratica comune è utilizzare le impostazioni di progetto DV standard ed eseguire l'output in una combinazione di formati DV, DVD, Flash, WMV e 3GPP portatile. Utilizzate i soliti predefiniti ma al momento della codifica, prestate attenzione alla differenza tra video a 4:3 o 16:9 e alle proporzioni 11:9 per il formato 3GPP portatile. Lo strumento di ritaglio AME consente di utilizzare proporzioni personalizzate nella stessa maniera dello strumento di ritaglio di Photoshop e aggiunge un predefinito di proporzioni 11:9 a quelli a 4:3 e 16:9 esistenti.
- Utilizzate proporzioni conformi all'output del dispositivo portatile. I nuovi predefiniti di progetto (disponibili solo su Windows) semplificano tale attività. Le dimensioni dei fotogrammi sono maggiori rispetto alle ultime dimensioni di output (lavorare a 176 x 144 può risultare complesso, ad esempio, durante l'inserimento dei titoli) ma corrispondono alle proporzioni dei fotogrammi di output, semplificando la codifica. Ogni predefinito di progetto Windows esegue il rendering in formato non compresso, ma la maggior parte dei computer è in grado di gestire tali dimensioni ridotte di fotogrammi e frequenze di fotogrammi dimezzate. Questo processo si applica ai progetti in cui l'unico output è per dispositivi portatili. La maggior parte dei dispositivi portatili utilizza due proporzioni di fotogramma: 4:3 (QVGA, VGA e così via) e 11:9 (CIF, QCIF, Sub-QCIF). Queste due comuni impostazioni di progetto sono presenti nella cartella "Mobile & Presets" (Dispositivi portatili e predefiniti) di Adobe Media Encoder.

  Nota: *non utilizzate i dati di dispositivo in Device Central per determinare come configurare un predefinito personalizzato. Device Central non contiene informazioni relative al supporto video o audio (dimensioni del fotogramma, codec, frequenze di bit e così via). I dati sulla dimensione dei fotogrammi in Device Central fanno riferimento alla dimensione dello schermo e a quelle del wallpaper e dello screensaver, diverse dalle dimensioni video.*

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.

(cc) BY-NC-SA

Esportazione di progetti per altre applicazioni

Esportare un progetto come file EDL
Esportazione di file AAF
Esportare un file XML per progetti Final Cut Pro

Esportare un progetto come file EDL

Torna all'inizio

Potete esportare un file di dati che descrive il progetto e consente di ricrearlo con i rispettivi oggetti multimediali o utilizzando un altro sistema di montaggio.

Con Premiere Pro potete esportare il progetto come lista decisionale di montaggio (EDL, Editing Decision List) in formato CMX3600. Si tratta del formato più diffuso e affidabile tra tutti i formati EDL.

Quando impostate un progetto in Premiere Pro dal quale dovrete esportare una lista EDL, accertatevi che siano soddisfatti i criteri elencati di seguito.

- Le liste EDL funzionano in modo ottimale con i progetti che contengono non più di una traccia video,due tracce audio stereo e nessuna sequenza nidificata. Le liste EDL garantiscono inoltre l'integrità di gran parte delle transizioni standard, dei fermi fotogramma e delle variazioni di velocità delle clip.
- Acquisite e archiviate tutto il materiale sorgente con il codice di tempo corretto.
- Il controllo del dispositivo di acquisizione (ad esempio, scheda di acquisizione o porta FireWire) deve utilizzare il codice di tempo.
- Prima di iniziare le riprese,assicuratevi che le videocassette abbiano un numero di bobina univoco e siano state formattate con il codice tempo.

1. Aprite o salvate il progetto da esportare come lista EDL.
2. Controllate che un pannello Timeline sia aperto e scegliete File > Esporta > EDL.
3. Nella finestra di dialogo Esportazione EDL, specificate le tracce video e audio da esportare.

   Potete esportare una traccia video e fino a quattro canali audio oppure due tracce stereo.
4. Specificate un nome e una posizione per il file EDL e fate clic su Salva.
5. Fate clic su OK.

Nota: *in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, le clip unite sono supportate nei file EDL standardizzati. Gli elementi di traccia della sequenza con clip unita vengono interpretati allo stesso modo dell'audio a parte e delle clip audio che vengono usati insieme nella sequenza, nelle stesse posizioni temporali. Nell'applicazione di destinazione le clip non sono visualizzate come clip unite. L'audio e il video vengono visti come clip separate. Il codice di tempo sorgente viene usato sia per le porzioni video che per le porzioni audio.*

Esportazione di file AAF

Torna all'inizio

Il formato AAF (Advanced Authoring Format) è un formato di file multimediale che consente lo scambio di metadati e oggetti multimediali digitali tra piattaforme, sistemi e applicazioni di tipo diverso. Le applicazioni di authoring che supportano AAF, come Avid Media Composer, possono leggere e scrivere i dati nei file AAF nella misura in cui supportano tale formato.

Accertatevi che il progetto da esportare sia conforme alle specifiche AAF generali e compatibile con un prodotto Avid Media Composer. Considerate quanto segue:

- I file AAF esportati da Premiere Pro sono compatibili con la famiglia di prodotti di montaggio Avid Media Composer. Tali file AAF non sono stati testati con altri moduli di importazione AAF.
- Le transizioni possono apparire solo tra due clip e non devono essere adiacenti all'inizio o alla fine di una clip. La lunghezza di ogni clip deve essere almeno uguale alla lunghezza della rispettiva transizione.
- Se una clip ha due transizioni (una sull'attacco e una sullo stacco), la lunghezza della clip deve essere almeno uguale alla somma delle lunghezze delle due transizioni.
- Quando assegnate un nome alle clip e alle sequenze in Premiere Pro, evitate di usare caratteri speciali, caratteri accentati o caratteri che possano in qualche modo compromettere l'analisi di un file XML. Alcuni caratteri da evitare sono /, >, <, ® e ü.
- Dopo l'esportazione da Premiere Pro e l'importazione in Avid Media Composer, i file AAF non vengono ricollegati automaticamente al materiale filmato originale. Per ristabilire il collegamento, usate l'opzione per l'importazione in batch disponibile in Avid Media Composer.

Nota: *in Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, le clip unite non sono supportate per l'esportazione di file AAF.*

Per ulteriori informazioni, consultate Round-tripping with Avid Media Composer (Passaggio a e da Avid Media Composer) di Maxim Jago e video2brain.

Esportare un file di progetto AAF (Advanced Authoring Format)

1. Scegliete File > Esporta > AAF.
2. Nella finestra di dialogo Salva progetto convertito come, individuate un percorso per il file AAF e digitate il nome file desiderato. Fate clic su Salva.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione AAF, se necessario selezionate Salva come AAF versione precedente o Incorpora audio. Fate clic su OK.

   Premiere Pro salva la sequenza in un file AAF nel percorso specificato. Viene aperta la finestra di dialogo Registro esportazione AAF in cui vengono segnalati eventuali problemi di esportazione.

Il plug-in AAF

Il plug-in per l'esportazione in formato AAF esegue la conversione dei progetti di Premiere Pro come riportato di seguito:

Video e audio mono/stereo "cut-only" Il plug-in supporta pienamente questi elementi di un progetto. Il plug-in non esegue la conversione di panning, guadagno e variazioni del livello audio, né dell'audio surround 5.1. I canali audio stereo vengono scissi in due tracce nella sequenza Avid Media Composer.

Velocità delle clip Il plug-in esegue la conversione delle variazioni di velocità delle clip video (lento, veloce, indietro) nell'unico effetto supportato in Avid Media Composer, l'effetto movimento (Motion Effect). Viene convertita anche la velocità delle clip applicata alle sequenze nidificate. In Avid Media Composer non è disponibile un'opzione equivalente all'effetto movimento (Motion Effect) per quanto riguarda l'audio. Se la modifica di velocità rende la clip audio più lunga dell'oggetto multimediale sorgente, il plug-in dilata la clip audio portandola alla stessa lunghezza del resto dell'oggetto multimediale sorgente. Il plug-in inizia in corrispondenza del tempo iniziale e riempie lo spazio vuoto. Potete intervenire su queste parti della sequenza manualmente nel sistema di montaggio di Avid.

File acquisiti in batch o ridigitalizzati Il plug-in conserva il nome del nastro specificato nel file AAF. Potete usare la funzionalità di registrazione batch (Batch Record) disponibile in Avid Media Composer per riacquisire l'oggetto multimediale dal nastro.

Materiale filmato di varie dimensioni Il plug-in esporta il progetto a piena risoluzione. Con l'importazione però tutto il metraggio viene ridimensionato in base alla risoluzione specificata nel progetto Avid.

Sequenze nidificate Il plug-in ricostruisce la composizione master a partire dalle sequenze nidificate seguendo un andamento ricorsivo, dal momento che Avid Media Composer non supporta il collegamento con le sequenze nidificate). Nel file AAF non ci sarà quindi alcun collegamento tra la composizione master e le sequenze nidificate.

Titoli Il plug-in converte i titoli in oggetti multimediali non in linea in Avid Media Composer.

Gerarchia dei raccoglitori Avid Media Composer colloca tutti gli elementi in un unico raccoglitore. I progetti composti da più raccoglitori vengono convertiti in un raccoglitore unico.

File di grafica Il plug-in salva un riferimento a tutti i file originali, tuttavia in Avid Media Composer la compatibilità è limitata ai formati che supporta. Consultate la documentazione di Avid Media Composer per informazioni sui formati di file di grafica supportati.

Elementi del progetto Il plug-in converte le clip sintetiche, come ad esempio Barre e toni, Video nero, Mascherino colore e Contatore universale, in oggetti multimediali non in linea.

Marcatori di sequenze e clip Il plug-in converte tutti i marcatori di sequenza (eccetto i marcatori di attacco e stacco sequenza) in segnaposto sulla traccia del codice di tempo (TC1) in Avid Media Composer. I campi Capitolo, URL e Fotogramma di destinazione non sono convertiti, perché non esistono corrispondenti in Avid Media Composer. Il plug-in converte i marcatori di clip in marcatori di segmenti in Avid Media Composer.
Nota: *il plug-in per l'esportazione in formato AAF ignora i marcatori che si trovano oltre la fine della sequenza.*

Posizione dell'indicatore del tempo corrente Nel file esportato, l'indicatore del tempo corrente mantiene la posizione che aveva in origine, ma solo se tale posizione rientra nella durata della sequenza. In caso contrario, l'indicatore del tempo corrente viene collocato alla fine della sequenza Avid Media Composer.

Clip raggruppate Dopo l'importazione tutte le clip raggruppate vengono separate e trattate singolarmente.

Transizioni ed effetti Le transizioni e gli effetti esportati da Premiere Pro in formato AAF sono identificati in modo univoco in Avid Media Composer.

Esportare un file XML per progetti Final Cut Pro

Torna all'inizio

Adobe consiglia

Desiderate condividere un'esercitazione?

Uso di Apple Final Cut Pro con Adobe Premiere Pro
Joost van der Hoeven
Nel sito Web di Adobe è disponibile un'esercitazione video di Joost van der Hoeven

sullo scambio di informazioni tra Final Cut Pro e Premiere Pro mediante l'utilizzo di progetti XML.

1. Scegliete File > Esporta > XML per Final Cut Pro.
2. Nella finestra di dialogo Salva progetto convertito come, individuate un percorso per il file XML e digitate il nome file desiderato. Fate clic su Salva.

   Premiere Pro salva la sequenza in un file XML nel percorso specificato. Inoltre, salva un registro di eventuali problemi di conversione come file di testo nello stesso percorso. Il nome del registro contiene i termini FCP Translation Results.
3. (Facoltativo) Se necessario, leggete nel file di registro le descrizioni di eventuali problemi di conversione.

Quando si esporta un file XML di Final Cut Pro da Premiere Pro CS5.5 e versioni successive, in Final Cut Pro le clip unite diventano sequenze nidificate.

Il file XML da Premiere Pro CS5 può anche essere importato in Final Cut Express 4.0.1.

Con l'aggiornamento Premiere Pro CS5 (5.0.2) sono state introdotte diverse migliorie per l'esportazione XML per Final Cut Pro, descritte in questo articolo.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Esportazione su videocassetta

Preparazione per l'esportazione su videocassetta DV
Esportare una sequenza su videocassetta con controllo dispositivo
Esportare una sequenza su videocassetta senza controllo del dispositivo

Potete registrare la sequenza di cui è stato effettuato il montaggio su videocassetta direttamente dal computer, ad esempio per creare una videocassetta master. Nella fase iniziale di ciascuna nuova sequenza dovete specificare il formato e la qualità della videocassetta nell'area Modalità di montaggio della finestra di dialogo Nuova sequenza.

Potete registrare una sequenza direttamente su videocassetta sui seguenti dispositivi (videoregistratori o videocamere) nel modo specificato:
Dispositivi DV su Windows o Mac OS con connessione FireWire tra il dispositivo e il computer.
Dispositivi HDV solo su Windows con connessione FireWire tra il dispositivo e il computer.
Dispositivi HD su Windows o Mac OS, a condizione che il computer disponga di una scheda di acquisizione HD supportata, con connessioni per i componenti SDI o HD. L'acquisizione e l'esportazione di video HD richiedono anche il controllo del dispositivo seriale. Per ulteriori informazioni, consultate il manuale del fornitore della soluzione in uso.
Dispositivi analogici su Windows o Mac OS, a condizione che il computer disponga di scheda di acquisizione, convertitore, camcorder o videoregistatore in grado di convertire la sequenza in un formato analogico registrabile dal dispositivo. Questa conversione viene consentita dalla maggior parte delle videocamere DV, HDV e HD, da tutti i videoregistratori DV, HDV e HD, da alcune schede di acquisizione e da alcuni convertitori. Per alcune videocamere digitali è richiesta prima la registrazione della sequenza su videocassetta digitale, quindi la riproduzione di quest'ultima sulla videocamera digitale per consentire la copia su un videoregistratore analogico.
Per il controllo dei dispositivi durante l'esportazione su dispositivi analogici, è necessario inoltre che sia installato un apposito modulo di controllo.

Molte schede di acquisizione video includono un software plug-in compatibile e un comando di menu per la registrazione su videocassetta. Se le opzioni visualizzate sono diverse da quelle qui descritte, consultate la documentazione della scheda di acquisizione video o del plug-in per individuare il metodo di esportazione su videocassetta più efficace.

Nota: *prima di esportare una sequenza, assicuratevi che tutte le clip contenute siano in linea.*

Preparazione per l'esportazione su videocassetta DV

Torna all'inizio

Prima di cominciare, assicuratevi che il dispositivo di registrazione (videocamera o videoregistratore) sia collegato al computer tramite una connessione FireWire.

Per assegnare al videoregistratore un tempo aggiuntivo prima dell'inizio e dopo la fine della sequenza video, aggiungete un video nero prima e dopo la sequenza nella finestra Timeline. Se intendete affidare la duplicazione delle videocassette a un laboratorio di postproduzione, aggiungete almeno 30 secondi di barre colorate e toni all'inizio del programma, per facilitare la calibrazione video e audio. Consultate Creare barre colorate e un tono di 1 kHz.

1. Collegate il dispositivo al computer, accendetelo e impostatelo su VTR, VCR o riproduzione.
2. Avviate Premiere Pro e aprite il progetto.
3. Scegliete Sequenza > Impostazioni sequenza e fate clic su Impostazioni di riproduzione.
4. Nell'area Esportazione della finestra di dialogo Impostazioni riproduzione, specificate il formato appropriato nel menu Dispositivo esterno. Scegliete una delle impostazioni seguenti e fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Preferenze.
   DV 29,97i (720 x 480) Imposta DV NTSC, che utilizza una base temporale di 29,97 fps e campi interlacciati.

   DV 25i (720 x 576) Imposta DV PAL, che utilizza una base temporale di 25 fps e campi interlacciati.

   DV 23,976i Imposta DV 24P (24 fotogrammi progressivi) o 24PA (24 fotogrammi progressivi avanzati), che utilizza una base temporale di 23,976 e campi interlacciati (che diventano fotogrammi progressivamente acquisiti utilizzando lo schema pulldown).
5. Selezionate un metodo di conversione 24p.
6. Chiudete gli altri programmi in esecuzione sul computer.

Il computer è ora pronto per esportare la sequenza direttamente su videocassetta.

Esportare una sequenza su videocassetta con controllo dispositivo

Torna all'inizio

Prima di esportare su videocassetta con l'opzione Controllo dispositivi, accertatevi che sia il computer sia la videocamera o il videoregistratore siano configurati correttamente per l'acquisizione video tramite il controllo del dispositivo (consultate Configurare il controllo dispositivo).

Se l'attrezzatura è dotata di un proprio plug-in software compatibile con Premiere Pro, le opzioni di Controllo dispositivi visualizzate potrebbero

discostarsi da quelle qui descritte. (Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione del dispositivo in uso.)

Per esportare una sequenza su un dispositivo HDV, dovete prima transcodificarla nel formato HDV. In Premiere Pro questa transcodifica viene effettuata automaticamente immediatamente prima dell'esportazione della sequenza sul dispositivo HDV.

Nota: *potete esportare su una videocassetta di un dispositivo HDV solo in Windows e solo con controllo del dispositivo su FireWire.*

1. Accertatevi che il videoregistratore sia acceso e la cassetta inserita correttamente. Se necessario, prendete nota del codice di tempo corrispondente al punto dal quale iniziate a registrare (in questo caso, dovete procurarvi una cassetta con segnalazione dei codici di tempo. Consultate Preregistrare o sostituire un codice di tempo su un nastro.)
2. Attivate la sequenza da esportare e posizionate la barra dell'area di lavoro sopra la sezione di sequenza da esportare.
   Per posizionare la barra dell'area di lavoro sull'intera sezione visibile nel pannello Timeline, fate doppio clic sullo spazio appena sotto il righello temporale. Per visualizzare l'intera sequenza, premete il tasto barra rovesciata (\).
3. Scegliete File > Esporta > Esporta su cassetta.
4. Affinché Premiere Pro possa controllare il videoregistratore, selezionate Attiva dispositivo di registrazione ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per specificare un particolare fotogramma sulla videocassetta dal quale iniziare la registrazione, selezionate Assembla a codice di tempo e digitate il punto di attacco. Se non selezionate questa opzione, la registrazione partirà dalla posizione corrente della cassetta.
   - Per sincronizzare il codice di tempo di un dispositivo con l'inizio della registrazione, selezionate Ritarda inizio filmato e digitate il numero di quarti di fotogramma da anteporre all'inizio del filmato. Alcuni dispositivi richiedono un ritardo tra il momento in cui viene ricevuto il comando di registrazione e il momento in cui inizia la riproduzione del filmato sul computer.
   - Affinché Premiere Pro riavvolga la cassetta prima dell'ora di inizio specificata in modo che il videoregistratore possa raggiungere una velocità costante, selezionate Preroll e digitate il numero di fotogrammi da riprodurre prima dell'inizio della registrazione. Per molti videoregistratori sono sufficienti 150 fotogrammi.
5. Nella sezione Opzioni, selezionate una delle seguenti opzioni:
   Interrompi dopo fotogrammi saltati Termina automaticamente l'esportazione se un numero specificato di fotogrammi non viene esportato correttamente. Specificate il numero nella casella.

   Segnala fotogrammi saltati Genera un rapporto di testo che segnala i fotogrammi saltati.

   Rendering audio prima di esportare Impedisce alle sequenze contenenti effetti audio complessi di determinare fotogrammi saltati durante l'esportazione.
6. Fate clic su Registra, oppure per i dispositivi HDV fate clic su Rendering e registrazione.

   Se eseguite l'esportazione su un dispositivo HDV, viene visualizzata una finestra di dialogo di rendering contenente una barra di avanzamento in cui viene mostrato l'andamento della transcodifica in HDV. In genere, l'esportazione su videocassetta ha inizio quando la transcodifica raggiunge il 50% del completamento.
7. Se non intendete effettuare altre registrazioni dopo la comparsa del messaggio Registrazione riuscita nell'opzione Stato, fate clic su Annulla per chiudere la finestra di dialogo Esporta su cassetta.
   Nota: *se desiderate usare l'opzione Controllo dispositivi ma questa non è disponibile, fate clic su Annulla. Scegliete Modifica > Preferenze, fate clic su Controllo dispositivi, verificate che il dispositivo in uso sia configurato correttamente e fate clic su OK. A questo punto, riprovate a registrare su cassetta.*

Esportare una sequenza su videocassetta senza controllo del dispositivo

Torna all'inizio

Potete esportare su videocassetta senza attivare il controllo del dispositivo gestendo i controlli di riproduzione in Premiere Pro e quelli di registrazione sul dispositivo.

Nota: *potete esportare su una videocassetta di un dispositivo HDV solo in Windows e solo con il controllo del dispositivo.*

1. Attivate la sequenza da esportare.
2. Verificate che la sequenza venga riprodotta sul videoregistratore o sulla videocamera. In caso contrario, rivedete le fasi di preparazione per l'esportazione su videocassetta (consultate Preparazione per l'esportazione su videocassetta DV) o consultate la documentazione del dispositivo analogico.
3. Verificate che il videoregistratore sia in modalità di registrazione/pausa e che la cassetta sia riavvolta nella posizione di inizio della registrazione.
4. Posizionate l'indicatore del tempo corrente all'inizio della sequenza o dell'area di lavoro, a seconda delle necessità.
5. Premete il tasto di registrazione o pausa sul dispositivo, per attivare la modalità di registrazione.
6. Premete il pulsante Riproduci nel monitor Programma.
7. Al termine del programma, premete il pulsante di interruzione nel monitor Programma, quindi il tasto di interruzione sul dispositivo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online