

# Aiuto di Adobe® Speedgrade™ CC

*Alcuni collegamenti possono riferirsi a contenuti disponibili solo in lingua inglese.*

**Giugno 2014**



Novità

# Riepilogo delle nuove funzioni

SpeedGrade CC versione 2014

Questa release di Adobe SpeedGrade CC offre maggiore integrazione con Premiere Pro mediante un flusso di lavoro Direct Link migliorato, effetti clip master e vari altri miglioramenti.

Continuate a leggere per un'introduzione rapida alle nuove funzionalità e collegamenti a risorse che offrono ulteriori informazioni.

## Novità e modifiche

[Video: panoramica delle nuove funzioni](#)

[Flusso di lavoro Direct Link migliorato](#)

[Effetti clip master](#)

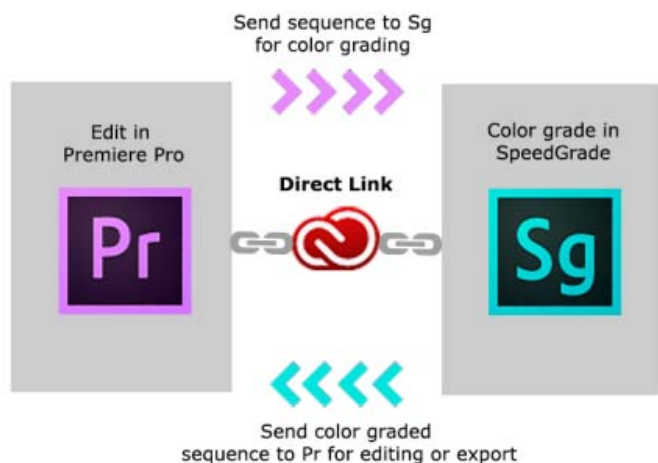
[Oscilloscopi standard di trasmissione](#)

[Miglioramenti apportati all'interfaccia utente](#)

[Altre modifiche](#)

## Flusso di lavoro Direct Link migliorato

[Torna all'inizio](#)



L'integrazione Direct Link migliorata tra Premiere Pro e SpeedGrade semplifica e rende ulteriormente flessibile la sfumatura dei colori.

### Visibilità delle tracce

Potete attivare/disattivare le tracce nella modalità Direct Link in SpeedGrade facendo clic sull'icona occhio  a sinistra di ciascuna traccia.

### Attivare/disattivare gli effetti Lumetri in SpeedGrade

In precedenza, con Direct Link era necessario attivare l'effetto Lumetri in Premiere Pro prima di inviare il progetto a SpeedGrade. Ora è possibile attivare o disattivare gli effetti Lumetri direttamente in SpeedGrade senza dover tornare a Premiere Pro per modificare tali impostazioni.

Per una clip o un fotogramma chiave selezionati, potete attivare o disattivare gli effetti Lumetri per un'intera pila di livelli nel pannello Look con un singolo clic.

### Prestazioni migliorate

Oltre a questi miglioramenti, si nota un miglioramento globale delle prestazioni quando si utilizza SpeedGrade nella modalità Direct Link soprattutto in termini di sfumatura e riproduzione.

 Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di Direct Link, vedete [Flusso di lavoro Direct Link tra Premiere Pro e SpeedGrade](#).

## Effetti clip master

[Torna all'inizio](#)

La nuova funzione di effetti clip master di Premiere Pro è disponibile anche in SpeedGrade.

Potete usare gli effetti clip master per correggere in modo rapido il colore nei progetti in modalità nativa in SpeedGrade oppure nella modalità Direct Link.

Quando applicate delle regolazioni di colore a una clip master in SpeedGrade, queste vengono automaticamente trasmesse a tutte le parti della clip master utilizzate nelle sequenze.

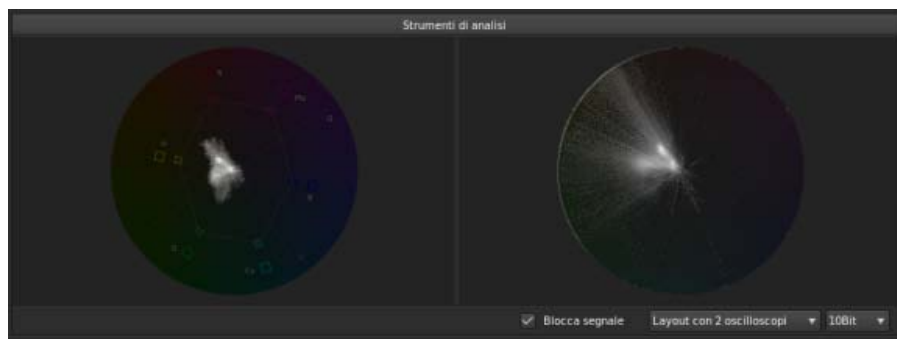
Per applicare dei Look a più clip in scene o progetti diversi, potete applicare le regolazioni di colore a una clip master anziché ripetere le stesse regolazioni per tutte le singole clip.

[+](#) Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di clip master, consultate [Utilizzo di effetti clip master in SpeedGrade](#).

---

## Oscilloscopi standard di trasmissione

[Torna all'inizio](#)



Vettorscopio YUV (a sinistra) e vettorscopio HLS (a destra)

### Nuovo vettorscopio YUV

SpeedGrade supporta ora vettorscopi standard per trasmissione migliorati che presentano le informazioni dell'immagine con scale fisse.

Il nuovo vettorscopio YUV di SpeedGrade utilizza lo spazio colore più familiare YUV con target di colore per visualizzare in modo più intuitivo la distribuzione dei pixel nelle immagini. Il vettorscopio HLS (Tonalità, Luminosità, Saturazione) è ancora disponibile.

### Bloccare gli oscilloscopi

La nuova casella di controllo Blocca segnale nel pannello Strumenti di analisi consente di limitare la visualizzazione dell'oscilloscopio allo spettro visibile. Tramite quest'impostazione selezionata per impostazione predefinita, gli oscilloscopi visualizzano solo i valori che vanno da 0 a 100. Per vedere la quantità di segnale soggetto a ritaglio, deselectionate la casella di controllo Blocca segnale.

### Oscilloscopio luminanza migliorato

L'Oscilloscopio luminanza di SpeedGrade presenta ora informazioni sull'immagine con la stessa modalità dell'Oscilloscopio luminanza di Premiere Pro.

[+](#) Per ulteriori informazioni, consultate [Strumenti di analisi dell'immagine](#).

---

## Miglioramenti apportati all'interfaccia utente

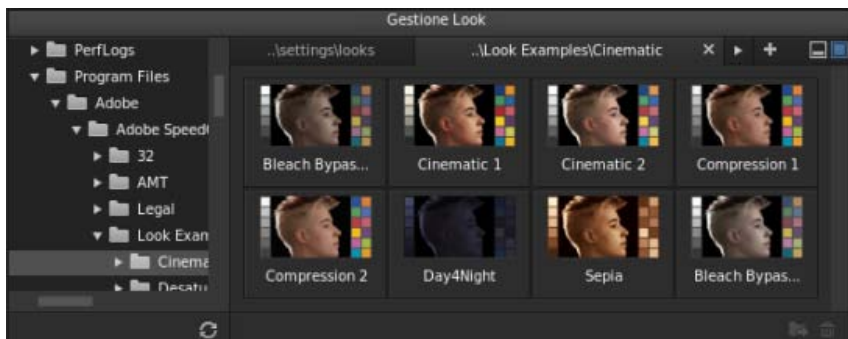
[Torna all'inizio](#)

### Pannello Gestione Look riprogettato

Il pannello Gestione Look è stato migliorato e facilita la gestione dei predefiniti Look e delle librerie di Look personalizzati in SpeedGrade.

Le impostazioni predefinite di Look, comprese le emulazioni Filmstock, le patch della videocamera SpeedLooks, i Cine Look SpeedLooks e le impostazioni predefinite relative allo stile sono state riorganizzate per facilitarne la ricerca.

Ora, non potete eliminare accidentalmente nessuna delle impostazioni predefinite dei Look di SpeedGrade. I Look personalizzati che create vengono salvati automaticamente in un'altra cartella. È inoltre possibile aggiungere nuove schede per salvare i Look in qualsiasi percorso nel sistema.



*Pannello Gestione Look riprogettato*

## Cursori verticali per il controllo della luminanza

SpeedGrade fornisce un nuovo cursore verticale oltre al quadrante circolare della luminanza esistente nel pannello di Look.

Potete controllare i valori di luminanza nell'ombra dell'immagine e nei mezzitoni e illuminare le aree mediante il quadrante nella ruota dei colori o il nuovo cursore verticale.

Anche se potete usare alternativamente i due comandi, il cursore è più facile da usare con i dispositivi tablet. Per le regolazioni cromatiche, come in precedenza, potete spostare il punto dell'asse nella ruota dei colori.



*Due modalità per regolare la luminanza*

**A.** Cursore verticale **B.** Quadrante esterno sulla ruota dei colori

## Altre modifiche

[Torna all'inizio](#)

### Nuovi SpeedLook

In questa versione, sono stati aggiunti nuovi SpeedLook al pacchetto SpeedLooks che offrono nuove possibilità creative.

Utilizzando gli SpeedLook unitamente alle Camera Patch potete ottenere un risultato di correzione cromatica uniforme nei metraggi ripresi con diverse videocamere.

SpeedLooks e patch videocamera sono disponibili nelle relative schede in Gestione Look.

### Scelte rapide da tastiera per la riproduzione uguali a quelle di Premiere Pro

Per facilitare ulteriormente l'esperienza di modifica e correzione colore, in SpeedGrade vengono ora utilizzate le stesse scelte rapide da tastiera per la riproduzione utilizzate anche da Premiere Pro.

Come in Premiere Pro, potete riprodurre le clip utilizzando le tre scelte rapide da tastiera shuttle (J-K-L).

Risultato	Windows	Mac
Shuttle a sinistra	J	J
Shuttle a destra	L	L
Shuttle lentamente a sinistra	Maiusc + J	Maiusc + J
Shuttle lentamente a destra	Maiusc + L	Maiusc + L
Arresto shuttle	K	K

Potete anche usare i tasti freccia Su e Giù per passare alla clip precedente e successiva nella timeline.



# Guida introduttiva

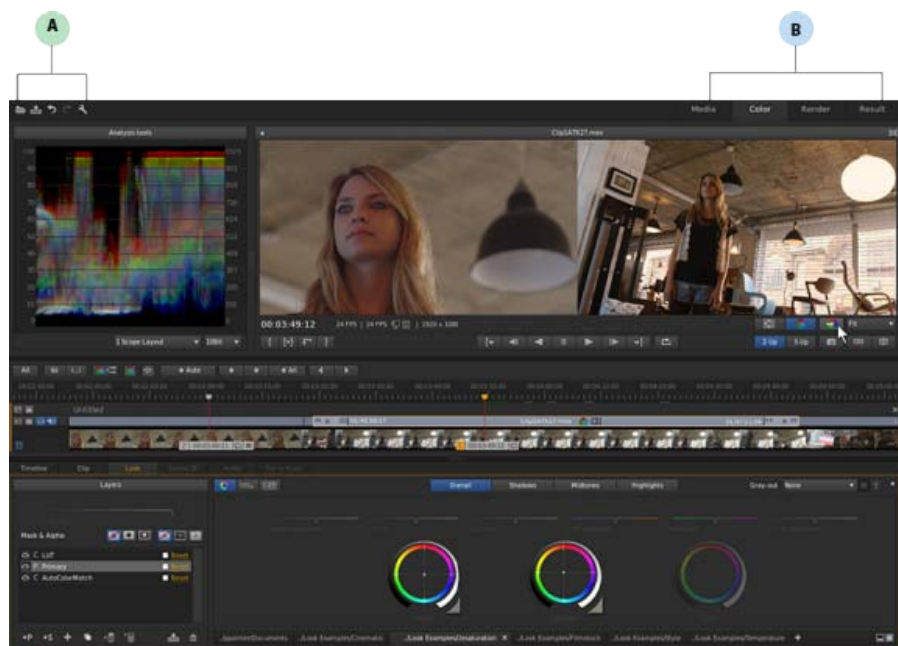
Spazio di lavoro



# Spazio di lavoro di SpeedGrade

Lo spazio di lavoro di Adobe SpeedGrade presenta un layout familiare per gli utenti di Adobe Premiere Pro. L'interfaccia contiene elementi comuni in posizioni consuete, come il Browser multimediale, il monitor riprogettato con adattamento automatico, il modulo Gestione Look e riquadri integrati per correzione colore e mascheratura.

L'interfaccia contiene una barra degli strumenti principale e schede in alto a destra nella schermata. Le schede rispecchiano la sequenza del flusso di lavoro di SpeedGrade: ricerca dei contenuti multimediali, correzione, rendering e verifica dell'output finale.

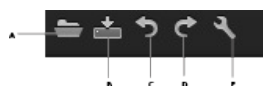


**A.** Barra principale degli strumenti **B.** Schede per ciascun passaggio del flusso di lavoro

## Barra principale degli strumenti

[Torna all'inizio](#)

Le icone per aprire, salvare, ripetere e annullare sono disponibili nella barra degli strumenti principale dello spazio di lavoro.



*Barra principale degli strumenti*

**A.** Apri **B.** Salva **C.** Annulla **D.** Ripristina **E.** Preferenze

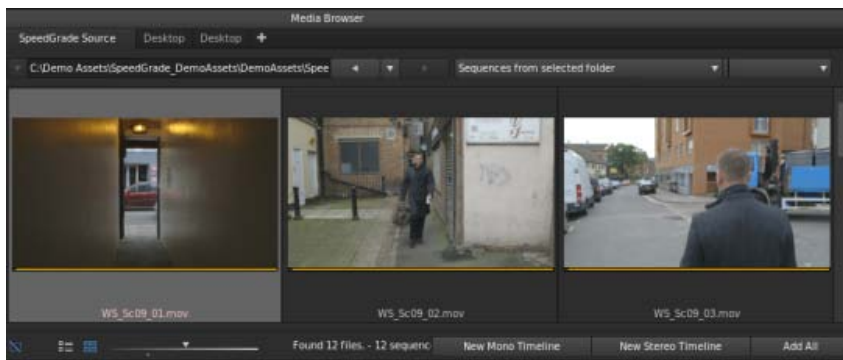
Le impostazioni delle preferenze sono disponibili da una finestra di dialogo a comparsa quando si seleziona l'icona Preferenze nella barra degli strumenti principale.

## Scheda Elemento multimediale

[Torna all'inizio](#)

Fate clic sulla scheda Elemento multimediale per avviare il browser multimediale. Il browser multimediale, precedentemente denominato Vista desktop, è l'interfaccia principale per individuare e caricare le risorse. Le miniature dei file nella vista Desktop sono visualizzate nel browser multimediale.

Potete modificare le dimensioni delle miniature con l'apposito cursore ed esaminare una rapida anteprima della clip video all'interno della miniatura.



Browser multimediale

## Scheda Colore

[Torna all'inizio](#)

Fate clic sulla scheda Colore per visualizzare i pannelli Monitor e Strumenti di analisi.

Il pannello Monitor consente di modificare rapidamente in scala, fare corrispondere riprese diverse e correggere il colore del metraggio tramite un'interfaccia intuitiva. Il pannello Monitor si ridimensiona automaticamente per visualizzare l'intera immagine. Potete ingrandire e ridurre la visualizzazione in base alle necessità.

Il pannello Strumenti di analisi contiene tutti gli strumenti per l'analisi dell'immagine disponibili in SpeedGrade. Per visualizzare il pannello Strumenti di analisi, fate clic sulla freccia in alto a sinistra nel Monitor.



Pannello Monitor

## Scheda Rendering

[Torna all'inizio](#)

Fate clic sulla scheda Rendering per accedere alla vista Output per effettuare il rendering del progetto completato.

**Nota:** La vista Output rimane invariata rispetto alla versione CS6.

## Scheda Risultato

[Torna all'inizio](#)

Fate clic sulla scheda Risultato per aprire la cartella dell'ultima sessione di rendering.

## Pannelli Maschera e Look

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Maschera si trova ora accanto al pannello Look. Gli strumenti di mascheratura e correzione colore così affiancati consentono di lavorare più velocemente in un flusso di lavoro con maschere.

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Nozioni di base sul desktop

---

## [Mostrare o nascondere la visualizzazione Desktop](#)

### [Accedere a una cartella](#)

### [Filtrare i file nella visualizzazione Desktop](#)

### [Aggiornare la visualizzazione Desktop](#)

Utilizzate la visualizzazione Desktop per trovare e caricare il metraggio. Potete accedere alle cartelle con sequenze di immagini, file filmato o formati di file RAW. Le miniature dei file sono mostrate nella visualizzazione Desktop.

---

## Mostrare o nascondere la visualizzazione Desktop

[Torna all'inizio](#)

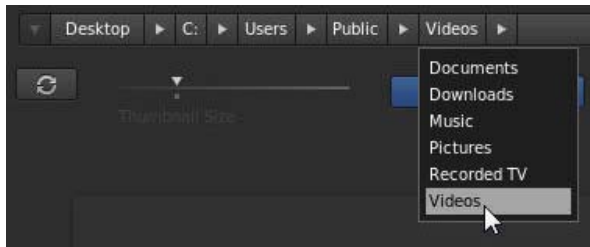
Premete il tasto D.

---

## Accedere a una cartella

[Torna all'inizio](#)

Per accedere a una cartella sul disco rigido o della rete, usate il controllo di navigazione in alto.



*Navigazione con la mappa relativa della cartella*

Potete anche individuare una cartella con il browser di file a sinistra.

*Potete modificare le dimensioni delle miniature trascinando il cursore Dimensione miniatura.*

## Collegamenti correlati

---

## Filtrare i file nella visualizzazione Desktop

[Torna all'inizio](#)

In caso di più file, potete filtrarli per visualizzare solo i file con un'estensione del nome file specifica o i file che iniziano con caratteri specifici.

- Per mostrare o nascondere i file, immettete i criteri del filtro nella casella di testo in alto a destra. Utilizzate il carattere asterisco (\*) come carattere jolly.

Ad esempio, per visualizzare solo i file con estensione del nome file R3D, immettete **\*.R3D**.


---

## Aggiornare la visualizzazione Desktop

[Torna all'inizio](#)

Fate clic sul pulsante Aggiorna. L'aggiornamento della visualizzazione è utile se avete aggiornato i file durante l'esecuzione di SpeedGrade.

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Nozioni di base sulla timeline

---

[Testina di riproduzione](#)

[Tracce](#)

[Gestione delle tracce](#)

[Riprodurre una sezione della timeline](#)

[Spostamenti lungo la timeline](#)

[Zoom della timeline](#)

[Modificare la visualizzazione della timeline](#)

[Eliminare la timeline](#)

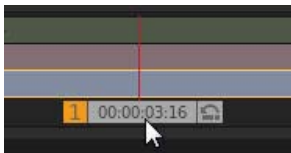
---

## Testina di riproduzione

[Torna all'inizio](#)

La linea di scansione consente di visualizzare un fotogramma nel monitor in una posizione specifica della timeline.

- Trascinate la linea di scansione per spostarla lungo la timeline.



*Controller della linea di scansione*

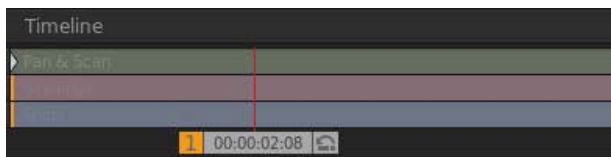
Per visualizzare più di un fotogramma per volta, create linee di scansione aggiuntive. Più linee di scansione sono utili per confrontare diverse parti dello stesso ripresa o scena. Per maggiori informazioni, vedete [Confrontare le riprese con più linee di scansione](#).

---

## Tracce

[Torna all'inizio](#)

Aggiungete tracce alla timeline per generare livelli di correzione colore, aggiungere l'audio al progetto oppure per regolare l'inquadratura con panning e scansione.



*Tracce multiple*

Potete aggiungere le seguenti tracce alla timeline:

**Metraggio** Traccia blu. Per aggiungere metraggio alla timeline, vedete [Selezionare una clip](#).

**Correzione colore** Traccia rossa. Per inserire una traccia sfumatura, vedete [Creare una traccia sfumatura](#).

**Audio** Traccia verde tinta unita. Per aggiungere una traccia audio, aprite il desktop, individuate il file audio (file wav o aiff) e trascinarlo nella timeline. Ripetete questa procedura con file audio aggiuntivi.

Per modificare i valori di output audio, ad esempio la frequenza mixaggio, selezionate Impostazioni > Audio. Il menu Impostazioni si trova nell'angolo in alto a destra dello spazio di lavoro di SpeedGrade.

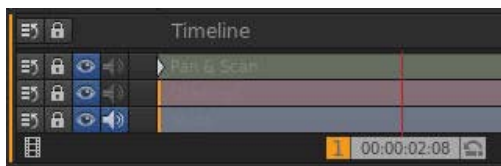
**Panning e scansione** Traccia verde trasparente. Per inserire una traccia panning e scansione, vedete [Creare una traccia panning e scansione](#).

---

## Gestione delle tracce

[Torna all'inizio](#)

È possibile gestire le tracce nella timeline con gli strumenti sul lato sinistro di ogni traccia.



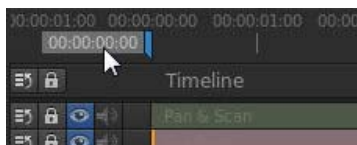
Icone Trascina, Lucchetto e Occhio

- Per mostrare o nascondere la traccia, fate clic sull'icona Occhio.
- Per bloccare o sbloccare la traccia, fate clic sull'icona Lucchetto.
- Per eliminare la traccia, fate clic sull'icona Trascina e trascinate la traccia all'esterno della timeline.

## Riprodurre una sezione della timeline

[Torna all'inizio](#)

Specificate la sezione della timeline da riprodurre riposizionando i punti di attacco e stacco. I due punti si trovano sopra le tracce, alla fine della clip o dell'elenco di riproduzione.



Punto di attacco

**Nota:** I punti di attacco e stacco in SpeedGrade non vengono usati per modificare le clip come in Adobe Premiere Pro. Sono utilizzati per controllare la riproduzione.

Effettuate una delle seguenti operazioni per riposizionare i punti di attacco e stacco:

- Trascinate i punti di attacco e stacco lungo la timeline.
- Tenete premuto MAIUSC per trascinare insieme entrambi i punti.
- Fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl sul punto di attacco o stacco per ripristinarlo nella posizione predefinita.
- Fate doppio clic su una clip per impostare i punti all'inizio e alla fine della clip. Fate ancora doppio clic per impostare i punti all' inizio e alla fine della timeline.

*Potete anche fare doppio clic sull'icona del punto di attacco o stacco e specificare un numero di fotogramma.*

## Spostamenti lungo la timeline

[Torna all'inizio](#)

Se nella timeline sono presenti più tracce o clip, potete spostarvi da una clip all'altra o da una traccia all'altra. Lo spostamento da una traccia all'altra modifica il pannello di SpeedGrade selezionato. Ad esempio, il passaggio a una traccia di correzione consente di aprire il pannello Look. Il passaggio a una traccia panning e scansione consente di aprire il pannello Panning e scansione.

Risultato	Windows	Mac OS
Vai alla clip successiva	Ctrl + Maiusc + Freccia destra	Comando + Maiusc + Freccia destra
Vai alla clip precedente	Ctrl + Maiusc + Freccia sinistra	Comando + Maiusc + Freccia sinistra
Vai alla traccia sopra	Ctrl + Maiusc + Freccia su	Comando + Maiusc + Freccia su
Vai alla traccia sotto	Ctrl + Maiusc + Freccia giù	Comando + Maiusc + Freccia giù

## Collegamenti correlati

### Zoom della timeline

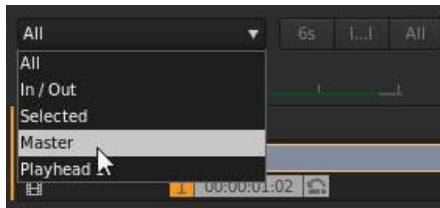
[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate la visualizzazione della timeline Principale dal menu Visualizza in alto a sinistra della timeline.
2. Premete Ctrl+Rotellina di scorrimento.

**Nota:** Lo zoom funziona solo nella visualizzazione Principale o Linea di scansione della timeline. Consultate [Modificare la visualizzazione della timeline](#).

## Modificare la visualizzazione della timeline

Impostare la visualizzazione della timeline con il relativo menu in alto a sinistra.



Visualizzazioni della timeline

**Tutti** Mostra tutti i contenuti e le linee di scansione nella timeline.

**Attacco/Stacco** Mostra tutti i contenuti tra i punti di attacco e stacco.

**Selezionata** Mostra tutti i contenuti della traccia selezionata.

**Principale** Mantiene la timeline centrata nella linea di scansione principale. Nella timeline, il controller della linea di scansione con la casella del numero arancione è la linea di scansione principale.

**Testina di riproduzione** Mantiene la timeline centrata nella linea di scansione numerata. Il numero sul controller della linea di scansione identifica la linea di scansione.

---

## Eliminare la timeline

Fate clic sull'icona Elimina (X) sul lato destro della timeline e confermate l'eliminazione della timeline.

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Nozioni di base sulla riproduzione

[Scelte rapide di riproduzione](#)

[Controlli per la riproduzione](#)

[Indicatori per la riproduzione](#)

[Modificare la frequenza fotogrammi di base](#)

[Modificare la frequenza fotogrammi di riproduzione](#)

[Modificare la modalità di riproduzione](#)

## Scelte rapide di riproduzione

[Torna all'inizio](#)

**Nota:** chiudete la vista Desktop prima della riproduzione (premete D).

Risultato	Scelta rapida da tastiera
Riproduci in avanti	L
Riproduci indietro	J
Interrompi riproduzione	K
Riproduzione/Pausa	Barra spaziatrice
Un passo avanti o indietro	Freccia destra o sinistra
Aumenta o riduci la frequenza fotogrammi di 1 fps	PagSu o PagGiù
Modifica la modalità di riproduzione	F6

## Controlli per la riproduzione

[Torna all'inizio](#)



Controlli per la riproduzione da sinistra a destra:

- Vai ad attacco
- Un fotogramma indietro
- Riproduci all'indietro
- Pausa
- Riproduci in avanti
- Un fotogramma avanti
- Vai a stacco

## Indicatori per la riproduzione

[Torna all'inizio](#)



Gli indicatori per la riproduzione sul lato sinistro della timeline forniscono le informazioni seguenti, da sinistra a destra:

- Frequenza fotogrammi di base corrente
- Frequenza fotogrammi di riproduzione
- Prestazioni del disco
- Prestazioni del monitor

L'indicatore delle prestazioni del disco diventa rosso quando uno dei dischi o la CPU non può effettuare la decodifica in tempo reale alla velocità di riproduzione desiderata.

L'indicatore delle prestazioni del monitor diventa rosso quando si verifica una delle seguenti situazioni:

- Un problema di prestazioni in tempo reale per le operazioni di correzione applicate alla clip
- Un problema di sincronizzazione con il dispositivo di visualizzazione.

---

## Modificare la frequenza fotogrammi di base

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Impostazioni > Riproduzione.
2. Inserite una nuova frequenza fotogrammi di base.

**Nota:** i valori del codice di tempo della timeline riflettono l'impostazione della frequenza fotogrammi di base.

---

## Modificare la frequenza fotogrammi di riproduzione

[Torna all'inizio](#)

Premete il tasto PgSu o PgGiù per aumentare o ridurre la frequenza fotogrammi di base di 1 fotogramma al secondo.

---

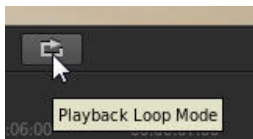
## Modificare la modalità di riproduzione

[Torna all'inizio](#)


SpeedGrade offre tre modalità di riproduzione:

- Ciclo singolo
- Ping pong
- Ciclo continuo (predefinito)

Per cambiare modalità, premete F6 o usate il pulsante Modalità riproduzione accanto ai controlli per la riproduzione.



---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)



# Confrontare i fotogrammi con più linee di scansione

- [Creare una linea di scansione aggiuntiva](#)
- [Selezionare una linea di scansione principale](#)
- [Regolare l'intervallo tra le linee di scansione](#)
- [Eliminare una linea di scansione](#)
- [Lavorare in modalità schermo diviso](#)
- [Scelte rapide da tastiera](#)

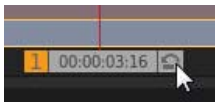
Usate più linee di scansione per confrontare la corrispondenza del colore di due o più fotogrammi.

---

## Creare una linea di scansione aggiuntiva

[Torna all'inizio](#)

- Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Command (Macintosh) e trascinate l'icona Sposta linea di scansione nella timeline. L'icona Sposta linea di scansione è l'icona a freccia sulla destra del controller della linea di scansione.



Assicuratevi che sia visualizzata un'icona verde Più (+) a sinistra del controller della linea di scansione prima di rilasciarla.

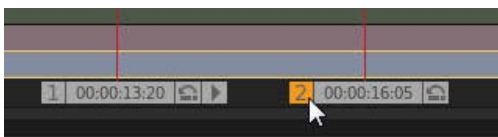
---

## Selezionare una linea di scansione principale

[Torna all'inizio](#)

Durante le operazioni con più linee di scansione, selezionatene una per applicare una correzione colore e apportare altre modifiche.

- Fate clic sul numero della linea di scansione per renderla principale. Il numero della linea di scansione diventa arancione per indicare che è attivo.



---

## Regolare l'intervallo tra le linee di scansione

[Torna all'inizio](#)

- Fate clic sull'icona Sposta linea di scansione e posizionate la linea di scansione in qualsiasi punto della timeline.

---

## Eliminare una linea di scansione

[Torna all'inizio](#)

- Fate clic sull'icona Sposta linea di scansione e trascinate la linea di scansione al di fuori della timeline.

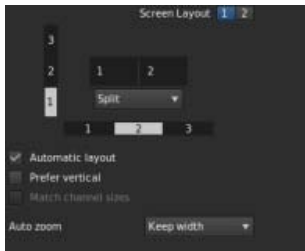
**Nota:** verificate che la linea di scansione non sia quella principale. Se il numero a sinistra del controller della linea di scansione è arancione, allora si tratta della linea di scansione principale. Selezionate un'altra linea di scansione facendo clic sul numero relativo, quindi eliminate la linea di scansione inattiva.

---

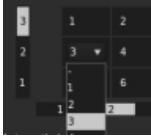
## Lavorare in modalità schermo diviso

[Torna all'inizio](#)

Per disporre il layout dello schermo, fate clic sul pulsante Visualizza nella scheda Timeline e trascinate le icone nel pannello Layout schermo.



Potete visualizzare allo stesso tempo fino a nove linee di scansione. Se dovete utilizzare più di nove linee di scansione, fate clic su un numero su uno dei canali e selezionate la linea di scansione da visualizzare.




## Scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Cambia la modalità schermo condiviso corrente	F9	Comando + F9
Cambia l'orientamento orizzontale o verticale della modalità schermo condiviso.	F10	Comando + F10
Inverte la posizione dei canale in modalità schermo condiviso.	F11	Comando + F11

**Nota:** Le assegnazioni predefinite del tasto *F* devono essere disattivate sui sistemi Mac OS. In Preferenze di sistema, selezionate *Tastiera*, quindi il pannello *Scelte rapide da tastiera*. Selezionate *Exposé* e *Spaces* e deselezionate le assegnazioni dei tasti predefinite.

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Operazioni con i progetti

---

- [Creare il primo progetto](#)
- [Avviare un nuovo progetto](#)
- [Aprire un progetto](#)
- [Salvare un progetto](#)
- [Utilizzare più progetti allo stesso tempo](#)
- [Rinominare un progetto](#)
- [Eliminare un di progetto](#)
- [Spostare un progetto su un altro computer](#)

Un progetto SpeedGrade viene memorizzato come file XML con estensione .ircp. Il file contiene informazioni sulle sequenze, le risorse e le impostazioni di modifica.

Nel file sono memorizzati i riferimenti al nome e al percorso dei file delle risorse utilizzate nel progetto. Se spostate, rinominate o eliminate una risorsa, al successivo avvio del progetto viene chiesto di individuare il file mancante.

---

## Creare il primo progetto

[Torna all'inizio](#)

1. Aggiungete una o più risorse alla timeline.  
SpeedGrade crea automaticamente un file di progetto.
2. Per rinominare il progetto o salvarlo in un altro percorso, premete Ctrl+S (Windows) o Comando+S (Macintosh).

Se non si tratta del primo progetto SpeedGrade, consultate [Avviare un nuovo progetto](#).

---

## Avviare un nuovo progetto

[Torna all'inizio](#)

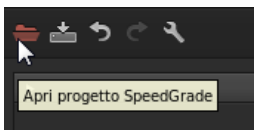
1. Eliminate la timeline di un progetto esistente.  
Quando si elimina la timeline, il progetto corrente viene scaricato da SpeedGrade, ma non viene eliminato.  
**Nota:** accertatevi di salvare le modifiche apportate al progetto corrente prima di scaricarlo. Consultate [Salvare un progetto](#).
2. Premete Ctrl+S (Windows) o Comando+S (Macintosh) per salvare il nuovo progetto vuoto.

---

## Aprire un progetto

[Torna all'inizio](#)

- Premete Ctrl+O (Windows) o Comando+O (Macintosh).  
Potete anche fare clic sul pulsante Apri progetto SpeedGrade nella barra degli strumenti in alto a sinistra nello spazio di lavoro.



Potete anche aprire la vista Desktop, accedere alla cartella che contiene il file .ircp da caricare e fare doppio clic sulla miniatura del file.

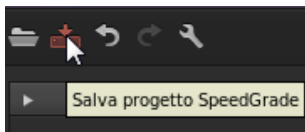
---

## Salvare un progetto

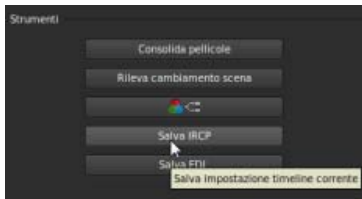
[Torna all'inizio](#)

SpeedGrade salva lo stato del lavoro ogni 5 secondi. Tuttavia, si consiglia di salvare il progetto a intervalli regolari. È utile effettuare più salvataggi per avere la possibilità di ripristinare una versione precedente.

- Premete Ctrl+S (Windows) o Comando+S (Macintosh).  
Potete anche fare clic sul pulsante Salva progetto SpeedGrade nella barra degli strumenti in alto a sinistra nello spazio di lavoro.



Potete anche fare clic sul pulsante Salva IRCP del pannello Timeline.



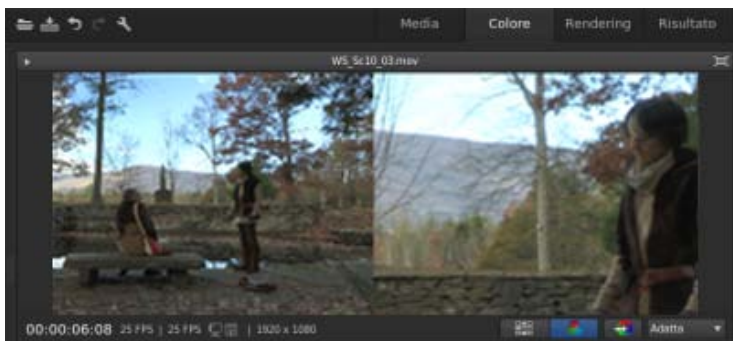
---

## Utilizzare più progetti allo stesso tempo

[Torna all'inizio](#)

1. Premete Ctrl+O (Windows) o Comando+O (Macintosh) e aprite il primo progetto.
2. Utilizzate la vista Browser multimediale per accedere alla cartella che contiene il file .ircp del secondo progetto da aprire.
3. Fate clic sull'icona Più (+) sulla miniatura del file.

SpeedGrade apre il secondo progetto su una seconda timeline. L'apertura di più timeline consente la riproduzione in modalità schermo diviso.



---

## Rinominare un progetto

[Torna all'inizio](#)

1. Nella vista Desktop, passate alla cartella che contiene il file .ircp da rinominare.
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse sul file .ircp, scegliete Rinomina dal menu di scelta rapida e rinominate il file.

---

## Eliminare un di progetto

[Torna all'inizio](#)

1. Nella vista Desktop, passate alla cartella che contiene il file .ircp da eliminare.
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse sul file .ircp e selezionate Elimina dal menu di scelta rapida.

---

## Spostare un progetto su un altro computer

[Torna all'inizio](#)

Per spostare un progetto su un altro computer, dovete spostare sia il file del progetto (ircp) sia una copia di tutte le risorse del progetto. Assicuratevi che vengano mantenuti i nomi dei file e delle cartelle originali delle risorse, affinché queste possano essere automaticamente associate al progetto.

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Impostare la visualizzazione a doppio schermo

---

## [Impostazione del doppio monitor standard](#)

## [Impostazione del doppio monitor avanzata](#)

Potete impostare il doppio monitor per lavorare con SpeedGrade. L'area di lavoro SpeedGrade viene visualizzata su un monitor e il metraggio viene visualizzato sull'altro.

---

### Impostazione del doppio monitor standard

[Torna all'inizio](#)

Un'impostazione standard del doppio monitor utilizza due monitor collegati a due output DVI o DP della scheda grafica.

1. Collegate gli output DVI o DP ai due monitor.

**Suggerimento:** usate un monitor o un proiettore calibrati come monitor del metraggio.

2. In SpeedGrade, fate clic su Impostazioni > Visualizza e regola le impostazioni in Dimensione finestra.

I valori predefiniti sono compatibili con due schermi aventi risoluzione 1920x1080. SpeedGrade viene visualizzato a sinistra dello schermo con il metraggio.

3. Selezionate l'opzione Abilita.

---

### Impostazione del doppio monitor avanzata

[Torna all'inizio](#)

L'impostazione avanzata del doppio monitor utilizza la tecnologia nVidia Quadro SDI per consentire l'output in tempo reale a 10 e 12 bit su SDI a collegamento singolo o doppio. L'impostazione nVidia Quadro SDI richiede un sistema Windows 7 a 64 bit.

1. Collegate l'output DisplayPort o DVI allo schermo che desiderate utilizzare per l'area di lavoro SpeedGrade.
2. Utilizzate un output SDI a collegamento singolo o doppio della scheda NVIDIA SDI per il collegamento con la Forma d'onda esterna e altri dispositivi di monitoraggio, oltre al vostro monitor di riferimento o proiettore.
3. In SpeedGrade, selezionate Impostazioni > Visualizza.
4. Nella sezione Output SDI, modificate le impostazioni di segnale e formato a seconda delle impostazioni di formato dell'output desiderate.
5. Selezionate l'opzione Abilita.


**FAQ:** quanti output della GPU nVidia possono essere utilizzati in parallelo?

Solo due output per volta possono essere utilizzati in parallelo. La scheda SDI è gestita attraverso la GPU Quadro e pertanto richiede un output DP o DVI. L'altro output può essere utilizzato per la visualizzazione dell'area di lavoro. L'output DisplayPort aggiuntivo non è attivo in parallelo.

**Suggerimento:** associate la visualizzazione locale del metraggio a una configurazione di proiezione

Per garantire a un operatore una visualizzazione locale accurata in parallelo a un altro sistema di proiezione o visualizzazione, si consiglia di suddividere il segnale sull'output SDI. Questo è il metodo consigliato per monitorare un segnale attraverso dispositivi esterni di vettoscopia e forma d'onda.

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link tra Premiere Pro e SpeedGrade

## Informazioni su Direct Link

[Modificare e correggere il colore delle sequenze Premiere Pro con Direct Link](#)

[Aprire i progetti di Premiere Pro direttamente in SpeedGrade](#)

[Limitazioni della modalità di collegamento diretto Direct Link](#)

[Esercitazione video](#)

## Informazioni su Direct Link

[Torna all'inizio](#)

Il flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link è un nuovo flusso di lavoro integrato di modifica e correzione del colore tra Premiere Pro CC e SpeedGrade CC.

In passato, per correggere il colore delle riprese con SpeedGrade da Premiere Pro, era necessario eseguire il rendering ed esportare le sequenze in SpeedGrade come sequenze di immagini DPX o come EDL (Edit Decision List). Al termine della correzione del colore in SpeedGrade, tali progetti dovevano essere esportati come file video indipendenti in Premiere Pro per ulteriori modifiche.

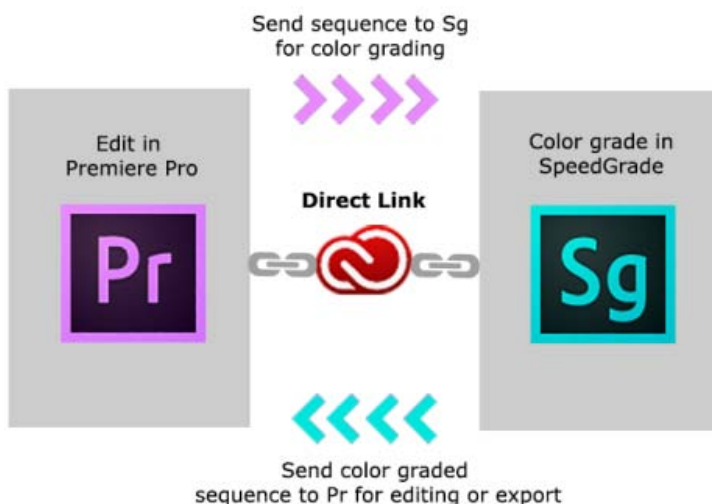
Direct Link offre un'alternativa rapida ed efficiente a questo flusso di lavoro. Sfruttando le capacità di Mercury Playback Engine, Direct Link consente di inviare o aprire i progetti Premiere Pro direttamente in SpeedGrade. Potete correggere il colore delle sequenze Premiere Pro in SpeedGrade e inviarle nuovamente a Premiere Pro con pochi clic.

*Per ottenere prestazioni ottimali con Direct Link, utilizzate una scheda grafica NVIDIA CUDA con accelerazione GPU in Windows. Per ulteriori informazioni sulle schede grafiche NVIDIA certificate da Adobe, consultate le [specifiche tecniche](#).*

## Modificare e correggere il colore delle sequenze Premiere Pro con Direct Link

[Torna all'inizio](#)

Il flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link consente di gestire le modifiche e le correzioni cromatiche dei progetti Premiere Pro senza spreco di tempo o attività complesse.



*Flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link Premiere Pro-SpeedGrade*

### Fase 1: selezionare la sequenza Premiere Pro

Selezionate la sequenza Premiere Pro in cui desiderate effettuare la correzione colore.

**Nota:** accertatevi di avere selezionato la sequenza nel pannello Timeline o Progetto.

### Fase 2: inviare la sequenza a SpeedGrade mediante Direct Link

Con Direct Link, potete inviare una sequenza da un progetto Premiere Pro aperto direttamente a SpeedGrade senza esportare il progetto.

Per utilizzare Direct Link, selezionate File > Direct Link ad Adobe SpeedGrade.

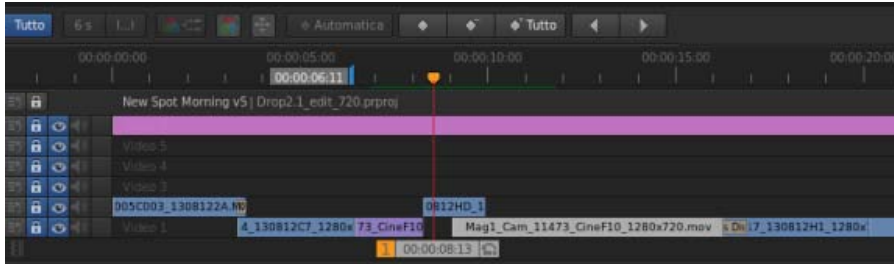
### Fase 3: scegliere di aprire la sequenza in SpeedGrade

Quando selezionate il flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link, Premiere Pro chiede di salvare le modifiche al progetto in Premiere Pro e di aprirlo in SpeedGrade. Fate clic su Sì.

### Fase 4: la sequenza selezionata viene aperta in SpeedGrade

Premiere Pro viene chiuso e SpeedGrade apre la sequenza nella propria timeline, che utilizza lo stesso layout di traccia di Premiere Pro.

Nella timeline di SpeedGrade, potete visualizzare tutti i punti, le transizioni e i livelli modificabili delle clip.



*Timeline del progetto in SpeedGrade*

### Fase 5: correzione del colore della sequenza mediante gli strumenti di correzione e maschera

In SpeedGrade potete correggere il colore della sequenza tramite Look e Maschere. I look che applicate in SpeedGrade saranno visualizzati come predefiniti Lumetri quando riaprite la sequenza in Premiere Pro.

Se un effetto Lumetri è già stato applicato in Premiere Pro, questo è disponibile nella timeline di SpeedGrade e potete regolarne i parametri.



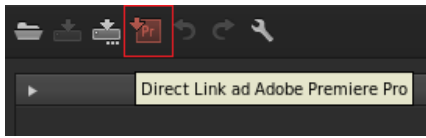
**A.** Sequenza di progetto di Premiere Pro **B.** Colore della sequenza di Premiere Pro corretto in SpeedGrade

Il flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link permette all'utente di concentrarsi sulle attività di correzione del colore in SpeedGrade. Per questo motivo, in SpeedGrade nella modalità Direct Link sono disponibili solamente le schede Colore e Look. Per ulteriori informazioni, vedete [Limitazioni del flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link](#).

### Fase 6: invio della sequenza con correzione del colore a Premiere Pro per ulteriori modifiche

Al termine della correzione del colore della sequenza in SpeedGrade, salvate e riaprite la sequenza in Premiere Pro per l'output finale o ulteriori modifiche.

Fate clic sull'icona Direct Link ad Adobe Premiere Pro in alto a sinistra nell'interfaccia utente di SpeedGrade.



La sequenza con correzione del colore viene aperta in Premiere Pro mantenendo tutte le regolazioni cromatiche apportate.

La correzione del colore e le maschere applicate in SpeedGrade sono visibili in Premiere Pro come effetti Lumetri. In Premiere Pro, potete attivare o disattivare questi effetti Lumetri per ogni clip e per ogni singolo livello di regolazione usando il pannello Controllo effetti.

Continuate a modificare o esportate la sequenza per l'output finale in Premiere Pro.

## Aprire i progetti di Premiere Pro direttamente in SpeedGrade

[Torna all'inizio](#)

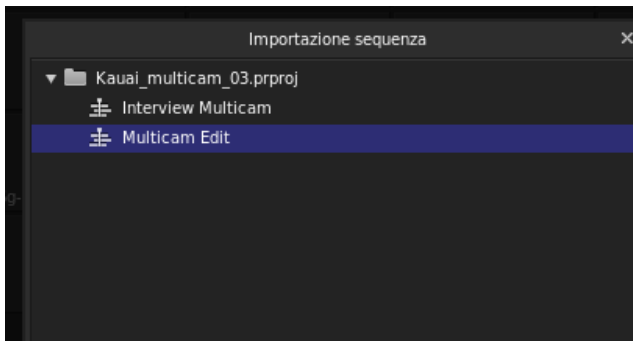
Potete aprire i progetti Premiere Pro direttamente in SpeedGrade, applicare la correzione del colore e riaprire il progetto in Premiere Pro.

La schermata introduttiva di SpeedGrade consente di:

- Aprire un progetto Premiere Pro utilizzato di recente (.pproj)
- Aprire un progetto Premiere Pro (.pproj)
- Creare un nuovo progetto SpeedGrade (.IRCP)

Quando aprite un progetto Premiere Pro, si apre la finestra di dialogo Importazione sequenza e vengono visualizzate tutte le sequenze contenute nel progetto. Selezionate una sequenza da aprire.

**Nota:** SpeedGrade non può aprire più di una sequenza Premiere Pro contemporaneamente.



In SpeedGrade, potete applicare correzioni cromatiche principali e secondarie, look e maschere ed effettuare tutte le regolazioni cromatiche necessarie.

**Nota:** non è possibile inviare progetti SpeedGrade (.IRCP) nuovamente a Premiere Pro. Per utilizzare Direct Link è necessario iniziare un progetto Premiere Pro (.pproj).

Alcuni aspetti importanti:

- Dall'interno di SpeedGrade, potete visualizzare e regolare i livelli di regolazione di Premiere Pro nonché visualizzare eventuali transizioni applicate alla sequenza.
- Qualsiasi correzione colore applicata in SpeedGrade diventa automaticamente disponibile in Premiere Pro. Non è necessario esportare i file .look.

## Operazioni con elementi multimediali non in linea

Quando aprite un progetto Premiere Pro con file multimediali mancanti in SpeedGrade, non potete collegare e individuare i file multimediali non in linea come invece è possibile fare in Premiere Pro.

Per ricollegare i file multimediali non in linea, dovete riportare il progetto in Premiere Pro.

## Utilizzo delle composizioni After Effects

Esistono vari modi per utilizzare le composizioni After Effects nei progetti Premiere Pro:

- Sostituire una clip in Premiere Pro con una composizione After Effects
- Collegare una composizione After Effects mediante Adobe Dynamic Link
- Importare una composizione After Effects (file AEP) in un progetto Premiere Pro

Indipendentemente dal metodo utilizzato, potete aprire una sequenza Premiere Pro contenente composizioni After Effects direttamente in SpeedGrade. SpeedGrade apre la sequenza in modalità di collegamento diretto Direct Link e potete correggere il colore delle composizioni così




come si fa per una sequenza Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#)

## Limitazioni della modalità di collegamento diretto Direct Link

Il flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link permette all'utente di concentrarsi sui flussi di lavoro di regolazione e correzione cromatica in SpeedGrade.

Quindi, vi sono condizioni specifiche da considerare quando si utilizza SpeedGrade in modalità Direct Link:

- In modalità di Direct Link, la funzione di salvataggio automatico è disattivata.
- Per utilizzare Direct Link, si inizia con un progetto Premiere Pro (.proj). Non è possibile inviare progetti SpeedGrade (.IRCP) a Premiere Pro nella modalità Direct Link.
- Nella modalità Direct Link non potete effettuare il rendering dei progetti Premiere Pro in SpeedGrade. È necessario inviare nuovamente i progetti a Premiere Pro per effettuare il rendering. Pertanto, le schede Rendering e Risultati non sono disponibili quando si utilizza Direct Link.
- SpeedGrade è in grado di aprire solamente una sequenza Premiere Pro alla volta e non più sequenze contemporaneamente. Per aprire un'altra sequenza del progetto, aprite la finestra di dialogo Importazione sequenza facendo clic su  sulla timeline di SpeedGrade.
- Non potete avviare il Browser multimediale per sfogliare i file multimediali, quindi la scheda File multimediali non è disponibile quando si utilizza Direct Link.
- Non è possibile aggiungere clip alla sequenza Premiere Pro in SpeedGrade. È necessario riportare il progetto in Premiere Pro per modificare la sequenza.
- Non potete regolare l'audio o utilizzare le funzioni di panning e scansione. Pertanto, le schede 3D stereo, Audio e Panning e scansione non sono disponibili quando si utilizza Direct Link.
- Se applicate un effetto Stabilizzatore alterazione a una sequenza Premiere Pro, assicuratevi che l'analisi venga completata prima di inviare la sequenza a SpeedGrade mediante Direct Link. In caso contrario, viene visualizzato un messaggio di errore.

## Esercitazione video

[Torna all'inizio](#)



### *Come dare un tocco professionale al video e farlo sembrare un film*

*Scoprite come utilizzare Direct Link per creare un collegamento diretto a SpeedGrade per una correzione del colore completa e predefinita con effetti pellicola e videocamera.*

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Strumenti di analisi dell'immagine

[Istogramma](#)

[Vettorscopio](#)

[Allineamento RGB](#)

[Visualizzazioni dei canali](#)

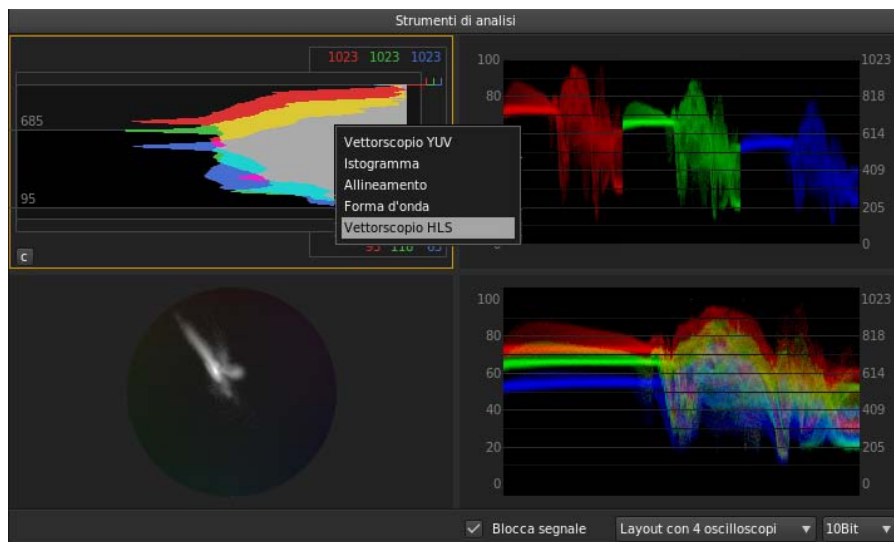
SpeedGrade offre diversi strumenti con cui analizzare l'immagine, ad esempio:

- Istogramma
- Vettorscopio
- Allineamento RGB
- Oscilloscopio luminanza

Questi strumenti sono ora raggruppati e disponibili nel pannello Strumenti di analisi.

Per visualizzare il pannello Strumenti di analisi, usate la scelta rapida da tastiera A oppure fate clic sulla freccia nel pannello Monitor, in alto a sinistra. Potete regolare la dimensione del pannello Strumenti di analisi utilizzando le apposite maniglie di trascinamento.

Utilizzate il menu di scelta rapida per scegliere il vettorscopio video da visualizzare.

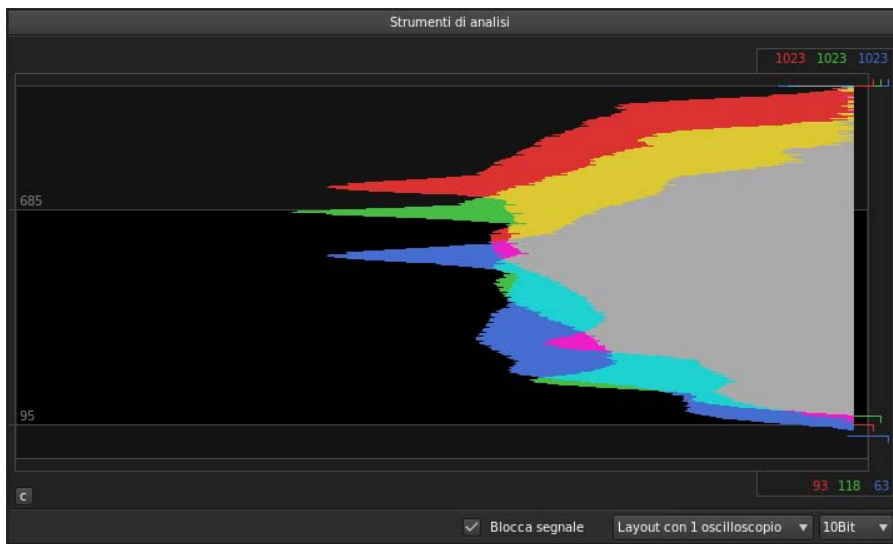


Pannello Strumenti di analisi

## Istogramma

[Torna all'inizio](#)

Nel pannello Istogramma vengono visualizzati i valori RGB. I valori minimi Luma per canale vengono visualizzati come risposte numeriche in basso. I valori massimi vengono visualizzati in alto. Due linee orizzontali indicano l'intervallo di output. L'intervallo predefinito è impostato sui valori del codice CIN (da 95 a 685).



Istogramma

## Vettorscopio

[Torna all'inizio](#)

Il vettorscopio presenta le informazioni della cromaticità del video sotto forma di diagramma circolare. La saturazione viene misurata dal centro del diagramma verso l'esterno.

I vettroscoopi funzionano in modalità YUV e HLS (tonalità, luminosità, saturazione). Il vettorscopio YUV utilizza lo spazio colore più familiare YUV con target di colore per visualizzare in modo più intuitivo la distribuzione dei pixel nelle immagini. Il vettorscopio YUV è l'opzione predefinita.

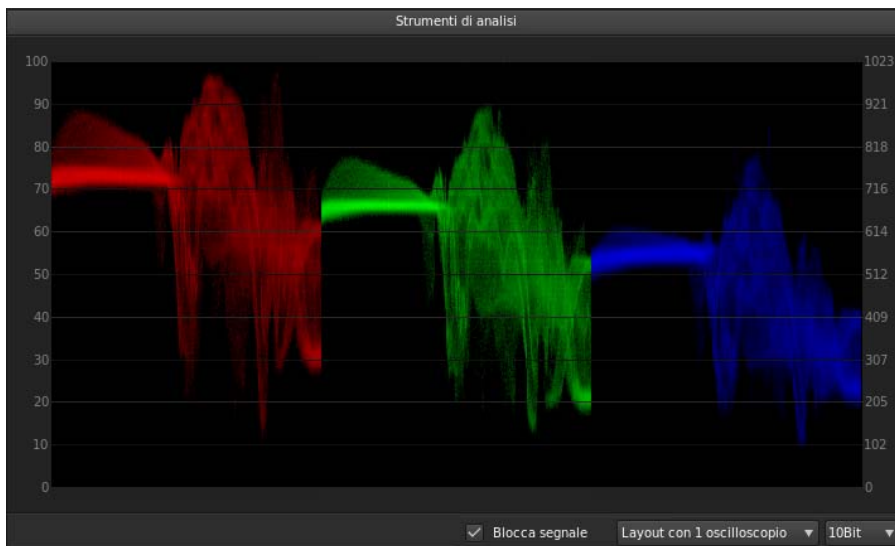


Vettorscopio YUV, vettorscopio HLS

## Allineamento RGB

[Torna all'inizio](#)

Il vettorscopio Allineamento RGB presenta forme d'onda distinte per i componenti rosso, verde e blu dell'immagine. Le forme d'onda sono affiancate e permettono di confrontare facilmente i relativi livelli di rosso, verde e blu di un'immagine e di apportare le regolazioni necessarie. Allineamento RGB permette inoltre di individuare facilmente eventuali dominanti di colore nell'immagine.

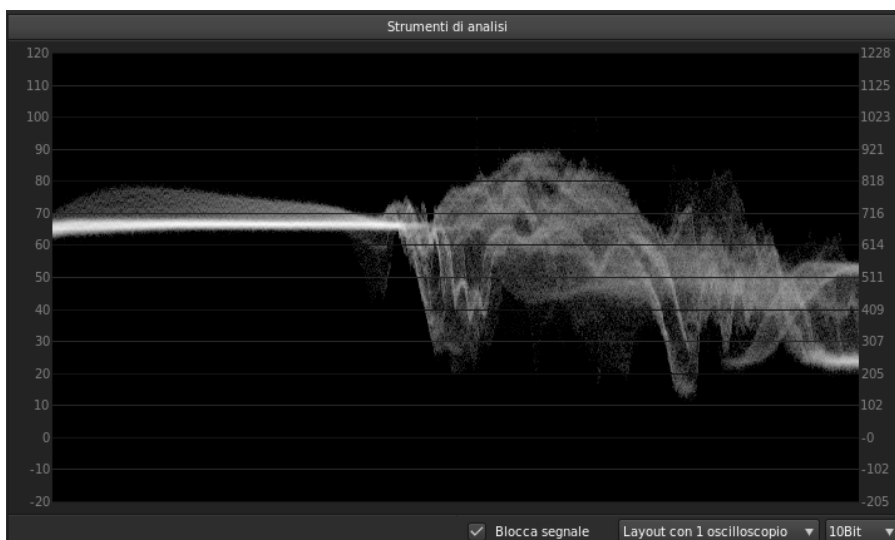


*Allineamento RGB*

### Oscilloscopio luminanza

L'Oscilloscopio luminanza visualizza una rappresentazione della luminanza delle immagini simile a quella utilizzata in Premiere Pro.

I livelli di luma più elevati appaiono come picchi sulla forma d'onda mentre quelli più bassi come valli. Questo oscilloscopio consente di identificare rapidamente le luci e le ombre nell'immagine e facilita il bilanciamento di bianco e nero.



*Oscilloscopio luminanza*

### Visualizzazioni dei canali

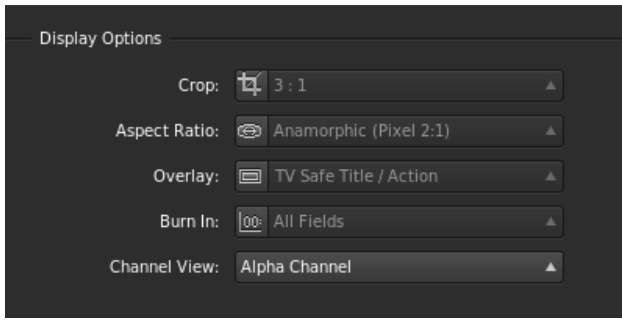
[Torna all'inizio](#)

Con le visualizzazioni dei canali è possibile verificare canali di colori specifici. Ad esempio, potete utilizzarle per verificare il rumore o gli elementi di compressione nei canali RGB.


Per visualizzare un canale nel monitor, effettuate le seguenti operazioni:

Ad esempio, se l'immagine include un canale alfa, selezionate Canale alfa per visualizzarlo sul monitor. Per tornare alla visualizzazione normale, selezionate la visualizzazione dei canali Normale.

1. Selezionate la scheda Timeline, quindi selezionate Visualizza.
2. Selezionate un canale dal menu di Visualizzazione canale in Opzioni di visualizzazione.



---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Operazioni con i fotogrammi chiave

## Aggiungere fotogrammi chiave

### Flusso di lavoro per la creazione di dissolvenze tra i fotogrammi chiave

### Registrazione automaticamente i fotogrammi chiave durante la modifica

### Spostarsi tra fotogrammi chiave

### Eliminare fotogrammi chiave

### Argomenti correlati

Utilizzate i fotogrammi chiave per trasformare nel tempo lo stato di un ritocco, una maschera o di una regolazione panning e scansione. Ciascun fotogramma chiave contrassegna il punto nel tempo in cui specificate uno stato, ad esempio la posizione di una maschera. Di solito si utilizzano almeno due fotogrammi chiave, uno per lo stato all'inizio della modifica e uno per il nuovo stato al termine della stessa. Potete aggiungere nella traccia un numero illimitato di fotogrammi chiave. In SpeedGrade i valori tra i fotogrammi chiave vengono interpolati per creare dissolvenze tra i stessi.

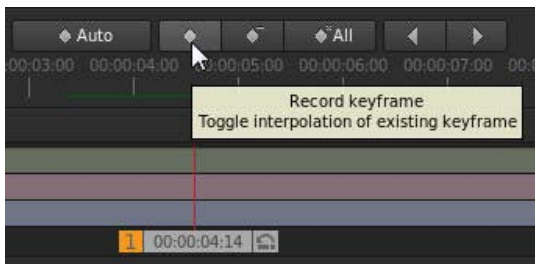
## Aggiungere fotogrammi chiave

[Torna all'inizio](#)

Per ogni nuova traccia ritocco è presente un fotogramma chiave nella posizione iniziale. Se non si aggiungono altri fotogrammi chiave, le regolazioni hanno effetto sull'intera clip.

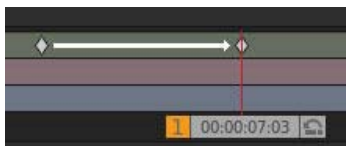
Per aggiungere altri fotogrammi chiave in una traccia:

1. Spostate la linea di scansione nella posizione in cui desiderate aggiungere un fotogramma chiave.
2. Fate clic sul pulsante Registra fotogramma chiave.



3. Applicate le modifiche nella posizione del nuovo fotogramma chiave, ad esempio un ritocco, una maschera o una regolazione panning e scansione.
4. Con la linea di scansione sul fotogramma chiave corrente, fate clic sul pulsante Registra fotogramma chiave una seconda volta per creare una dissolvenza dal fotogramma chiave precedente al fotogramma chiave corrente. Vedete [Flusso di lavoro per la creazione di dissolvenze tra i fotogrammi chiave](#).

Una freccia tra i fotogrammi chiave della traccia indica una dissolvenza lineare tra le due posizioni.



## Flusso di lavoro per la creazione di dissolvenze tra i fotogrammi chiave

[Torna all'inizio](#)

Create una dissolvenza tra due fotogrammi chiave facendo clic sul pulsante Registra fotogramma chiave una seconda volta nella nuova posizione di ciascun fotogramma chiave. Il flusso di lavoro tipico è il seguente:

1. Spostate la linea di scansione nella posizione della timeline in cui desiderate iniziare la dissolvenza.

2. Fate clic su Registra fotogramma chiave per aggiungerne uno.
3. Spostate la linea di scansione nella posizione della timeline in cui desiderate iniziare la dissolvenza.
4. Fate due volte clic su Registra fotogramma chiave per aggiungere un fotogramma chiave in grado di eseguire il morphing di tutte le impostazioni dal fotogramma chiave precedente a quello corrente.
5. Regolate ritocco, maschera o panning e scansione nelle due posizioni dei fotogrammi chiave.

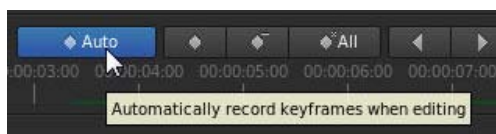
---

## Registrare automaticamente i fotogrammi chiave durante la modifica

[Torna all'inizio](#)

Quando la modalità Fotogramma chiave automatico è attivata, se si modifica una proprietà viene automaticamente aggiunto un fotogramma chiave per ogni nuova posizione.

- Fate clic sul pulsante Fotogramma chiave automatico per attivare/disattivare la modalità Fotogramma chiave automatico.



---

## Spostarsi tra fotogrammi chiave

[Torna all'inizio](#)

- Premete i pulsanti freccia sinistra o destra nella barra degli strumenti del fotogramma chiave.



**Suggerimento:** è inoltre possibile utilizzare le seguenti scelte rapide da tastiera: **Ctrl+Maiusc+Freccia sinistra/destra**.

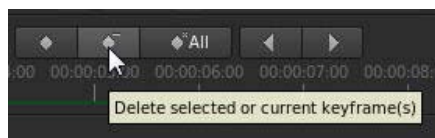
---

## Eliminare fotogrammi chiave

[Torna all'inizio](#)

Per eliminare un fotogramma chiave:

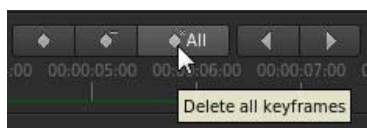
1. Individuate il fotogramma chiave da rimuovere.
2. Fate clic sul pulsante Elimina fotogramma chiave.



Gli altri fotogrammi chiave nella stessa traccia rimangono inalterati.

Per eliminare tutti i fotogrammi chiave in una traccia:

- Fate clic sul pulsante Elimina tutti i fotogrammi chiave.




I fotogrammi chiave di altre tracce ritocco, maschera o panning e scansione sopra o sotto la clip di ritocco corrente rimangono inalterati.

---

## Argomenti correlati

[Torna all'inizio](#)

- [Correggere il colore di una clip](#)
  - [Tracciare un oggetto con maschera in una ripresa](#)
  - [Regolazione dell'inquadratura delle riprese con panning e scansione](#)
- 

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

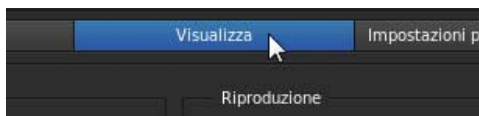


# Regolare le proporzioni di visualizzazione

Potete visualizzare correttamente il metraggio anamorfico o con altre proporzioni di pixel non quadrati nel monitor modificando le proporzioni di visualizzazione.

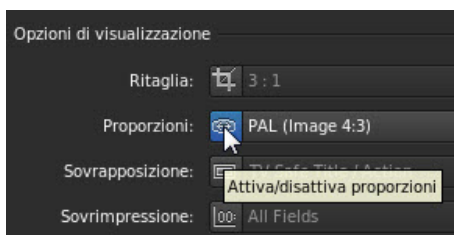
**Nota:** la modifica delle proporzioni di visualizzazione non comporta la modifica del materiale sorgente.

1. Con una clip nella timeline, fate clic sul pulsante Visualizza del pannello Timeline.




2. Nella sezione Opzioni di visualizzazione, fate clic sull'icona a sinistra del menu Proporzioni.

Il pulsante consente di attivare il menu Proporzioni.



3. Modificate le proporzioni di visualizzazione selezionando un'opzione dal menu.
4. Per passare alle proporzioni predefinite, fate di nuovo clic sull'icona.

## Collegamenti correlati

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

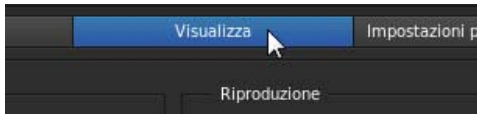
# Ritagliare il fotogramma di visualizzazione

Potete impostare le dimensioni di visualizzazione dei fotogrammi ritagliandoli nel monitor.

Il ritaglio dei fotogrammi nel monitor non modifica il materiale sorgente. Al contrario, il fotogramma nasconde parti dell'immagine. Le correzioni colore restano applicate alle parti dell'immagine nascoste dal fotogramma.

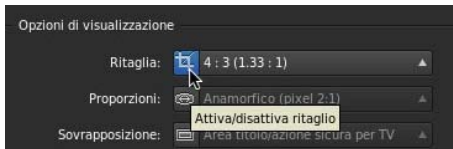
Per ridimensionare il fotogramma di visualizzazione e mantenere l'intera immagine nel fotogramma, vedete [Regolare le proporzioni di visualizzazione](#).

1. Con una clip nella timeline, fate clic sul pulsante Visualizza del pannello Timeline.




2. Nella sezione Opzioni di visualizzazione, fate clic sull'icona a sinistra del menu Ritaglio.

Il pulsante consente di attivare il menu Ritaglio.



3. Selezionate il predefinito di ritaglio dal menu.
4. Per disattivare il predefinito di ritaglio, fate di nuovo clic sull'icona.

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Regolare la risoluzione di visualizzazione per la riproduzione


SpeedGrade regola in modo dinamico la qualità del video per garantire una riproduzione corretta su computer con schede grafiche o CPU meno potenti. Per ottimizzare le prestazioni, potete selezionare le impostazioni di qualità dell'immagine durante la riproduzione e in pausa.

*Verificate le prestazioni del vostro sistema durante la riproduzione, quindi regolate le impostazioni di conseguenza.*

1. Fate clic sul menu Impostazioni in alto a destra nella schermata e selezionate Qualità dinamica.



2. Selezionate una risoluzione inferiore per la riproduzione, ad esempio 1:2 (metà della risoluzione del materiale sorgente) o un valore inferiore.
3. Impostate la risoluzione per le immagini in pausa.  
**Nota:** potete usare la risoluzione per le immagini in pausa per visualizzare meglio i dettagli. Impostate questa opzione su un valore pari o superiore alla risoluzione selezionata per la riproduzione.
4. Se lavorate con formati che hanno una profondità colore nativa superiore a 8 bit per canale, potete anche impostare la profondità colore per la riproduzione e per le immagini in pausa.

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Scelte rapide da tastiera



## Stampare le scelte rapide da tastiera come PDF

Da [questa pagina](#) potete scaricare un file PDF con le scelte rapide da tastiera per SpeedGrade CC.

[Scelte rapide dell'applicazione](#)

[Scelte rapide di riproduzione](#)

[Scelte rapide per fotogrammi chiave](#)

[Scelte rapide della visualizzazione zoom e panning](#)

[Scelte rapide della visualizzazione schermo suddiviso](#)

[Scelte rapide di navigazione e timeline](#)

[Scelte rapide dei punti di attacco e stacco](#)

[Scelte rapide di ritocco](#)

[Scelte rapide da tastiera per browser Look e browser delle istantanee](#)

[Scelte rapide da tastiera per Verifica continuità e Corrispondenza riprese automatica](#)

[Scelte rapide della visualizzazione in grigio](#)

[Scelte rapide editoriali](#)

[Scelte rapide degli strumenti di analisi](#)

[Scelte rapide della visualizzazione canale](#)

[Scelte rapide di visualizzazione stereoscopica](#)

*Per utilizzare le scelte rapide con tasti funzione F su sistemi Mac, premete il tasto fn seguito dal tasto di funzione F. Ad esempio, per usare la scelta rapida F1, premete fn+F1.*

## Scelte rapide dell'applicazione

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Mostra Guida	F1	F1
Mostra o nascondi i pannelli di correzione	P	P
Mostra o nascondi finestra delle impostazioni	S	S
Mostra desktop	D	D
Salva timeline	Ctrl + S	Comando + S
Mostra o nascondi finestra del rendering	Ctrl + R	Comando + R
Mostra il pannello Cronologia	Ctrl + H	Comando + H
Attiva/disattiva modalità schermo intero	Alt + Invio o F	F
Attiva/disattiva la modalità solo immagine	Maiusc + H	Maiusc + H
Esci dalla modalità solo immagine	Esc	Esc
Mostra o nascondi visualizzazione dei metadati	M	M
Alterna mouse tra visualizzazione principale e SDI	Maiusc + X	Maiusc + X
Ricollega pannelli CP200	Alt + F12	Alt + F12
Mostra o nascondi finestra Dual DVI (attiva/disattiva)	Maiusc + Ctrl + Alt + D	Maiusc + Ctrl + Alt + D
Mostra il browser pellicola	Ctrl + Alt + R	Comando + Alt + R
Chiudi la finestra Preferenze	Esc	Esc
Chiudi l'applicazione	Alt + F4	Comando + Q

## Scelte rapide di riproduzione

Risultato	Windows	Mac OS
Riproduzione/Pausa	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Inverti riproduzione	Maiusc + Barra spaziatrice	Maiusc + Barra spaziatrice
Arretra di un fotogramma	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Avanza di un fotogramma	Freccia destra	Freccia destra
Riduci FPS riproduzione	PgGiù	PgGiù
Aumenta FPS riproduzione	PgSu	PgSu
Raddoppia fotogrammi al secondo	* (tastierino numerico)	* (tastierino numerico)
Dimezza fotogrammi al secondo	/ (tastierino numerico)	/ (tastierino numerico)
Alterna tra modalità riproduzione singola, ciclica e ping-pong	F6	F6
Rifletti immagine orizzontalmente	Alt + M	Alt + M
Rifletti immagine verticalmente	Maiusc + M	Maiusc + M
Libera memoria (scarica tutti fotogrammi)	Maiusc + Ctrl + F5	Maiusc + Comando + F5
Ricarica fotogrammi modificati da disco	F5	F5
Riproduzione in avanti	L	L
Riproduzione indietro	J	J
Interrompi	K	K

## Scelte rapide per fotogrammi chiave

Risultato	Windows/Mac OS
Aggiungere un fotogramma chiave	F2
Rimuovere un fotogramma chiave	Maiusc + F2
Vai a fotogramma chiave precedente	F3
Vai a fotogramma chiave successivo	F4

## Scelte rapide della visualizzazione zoom e panning

Risultato	Windows	Mac OS
Panning su/giù	Maiusc + Freccia su/giù	Maiusc + Freccia su/giù
Panning a sinistra/destra	Maiusc + Freccia sinistra/destra	Maiusc + Freccia sinistra/destra
Ripristina panning	Maiusc + Inizio	Maiusc + Inizio
Adatta a dim. canale	Alt + Inizio	Alt + Inizio
Zoom in/out	+/- (tastierino numerico)	+/- (tastierino numerico)
Ingrandisci al 100%	Maiusc + Ctrl + Inizio	Maiusc + Comando + Inizio
Zoom fotogramma	Ctrl + Inizio	Comando + Inizio

## Scelte rapide della visualizzazione schermo suddiviso

Risultato	Windows	Mac OS
Modifica modalità schermo suddiviso	F9	Comando + F9
Cambia orientamento verticale/orizzontale	F10	Comando + F10

schermo suddiviso		
Alterna posizioni del canale nello schermo suddiviso	F11	Comando + F11

## Scelte rapide di navigazione e timeline

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Clip precedente/successiva	Ctrl + Freccia destra/sinistra	Comando + Freccia destra/sinistra
Seleziona clip precedente	Maiusc + Ctrl + Freccia sinistra	Comando + Maiusc + Freccia sinistra
Seleziona clip successiva	Maiusc + Ctrl + Freccia destra	Comando + Maiusc + Freccia destra
Seleziona clip sottostante	Maiusc + Ctrl + Freccia Giù	Maiusc + Comando + Freccia Giù
Seleziona clip sopra	Maiusc + Ctrl + Freccia Su	Maiusc + Comando + Freccia Su
Centra linea di scansione principale	Ctrl + 0 (tastierino numerico)	Ctrl + 0 (tastierino numerico)
Sposta linea di scansione principale nella clip selezionata	Alt + 0 (tastierino numerico)	Alt + 0 (tastierino numerico)

## Scelte rapide dei punti di attacco e stacco

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows, Mac OS
Imposta punto di attacco nella posizione della linea di scansione principale corrente	I
Imposta punto di stacco nella posizione della linea di scansione principale corrente	O
Sposta linea di scansione principale al punto di attacco corrente	Inizio
Sposta linea di scansione principale al punto di stacco corrente	Fine
Ripristina punti di attacco e stacco nelle posizioni predefinite	Maiusc + Ctrl + Alt + O
Alterna tra impostazioni di attacco/stacco dalla clip corrente all'inizio/fine della timeline	Ctrl + Barra spaziatrice
Ricarica fotogrammi sostituiti su disco	Maiusc + F5

## Scelte rapide di ritocco

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Attiva/disattiva la correzione colore	0 (zero)	0 (zero)
Applica impostazione predefinita visualizzata in anteprima alla timeline	Invio	Invio
Rifiuta impostazione predefinita visualizzata in anteprima	Backspace	Backspace
Modifica modalità di selezione del colore	Maiusc + Invio	Maiusc + Invio
Ripristina ritocco su clip corrente	Maiusc + Alt + Canc	Maiusc + Alt + Canc
Ripristina ritocco su pannello corrente	Alt + Canc	Alt + Canc
Copia correzione colore dalle 9 modifiche precedenti o successive	1 - 9 (tastierino numerico)	1 - 9 (tastierino numerico)
Imposta copia da modifiche successive per la funzionalità Copia correzione colore	Alt + + (tastierino numerico)	Alt + + (tastierino numerico)
Imposta copia da modifiche precedenti per la funzionalità Copia correzione colore	Alt + - (tastierino numerico)	Alt + - (tastierino numerico)
Copia correzione colore da clip sotto la posizione del mouse	C	C

Disabilita ritocco (tenete premuto) nel livello selezionato	. (punto)	. (punto)
Naviga nella sovrapposizione dei livelli in su/giù	Ctrl + Freccia su/giù	Comando + Freccia Su/Giù

## Scelte rapide da tastiera per browser Look e browser delle istantanee

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Navigazione nel browser Look	Alt + Freccia sinistra/destra/su/giù	Alt + Freccia sinistra/destra/su/giù
Attivare/disattivare il browser Gestione Look	Ctrl + L	Comando + L
Navigazione nel browser delle istantanee	Maiusc + Alt + Freccia sinistra/destra/su/giù	Maiusc + Alt + Freccia sinistra/destra/su/giù
Aggiungere o cambiare istantanea	Maiusc + C	Maiusc + C
Ridurre il terzo pannello nel browser Istantanee	W	W

## Scelte rapide da tastiera per Verifica continuità e Corrispondenza riprese automatica

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Aggiungere una o più linee di scansione mentre si utilizza Verifica continuità	Alt + 1/2/3	Opzione + 1/2/3
Utilizzare la funzione Corrispondenza riprese automatica	Ctrl + M	Comando + M

## Scelte rapide della visualizzazione in grigio

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Attiva visualizzazione in grigio	Ctrl + G	Comando + G
Attiva visualizzazione in nero	Alt + G	Alt + G
Attiva visualizzazione in bianco	Ctrl + Alt + G	Comando + Alt + G
Disattiva visualizzazione in grigio	Maiusc + Alt + G	Maiusc + Alt + G

## Scelte rapide editoriali

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Alterna direzione di dissolvenza della clip selezionata (dal basso verso l'alto/dall'alto verso il basso)	Maiusc + D	Maiusc + D
Dividi clip attualmente attiva e tutte le clip immediatamente sopra in corrispondenza della posizione della linea di scansione principale	Maiusc + Alt + S	Maiusc + Alt + S
Dividi clip attualmente attiva in corrispondenza della posizione della linea di scansione principale	Ctrl + Alt + S	Comando + Alt + S

## Scelte rapide degli strumenti di analisi

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows, Mac OS
Aprire il pannello Strumenti di analisi	A

---

## Scelte rapide della visualizzazione canale

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows, Mac OS
Mostra canale rosso	R
Mostra canale verde	G
Mostra canale blu	B
Nascondi canale rosso	Maiusc + R
Nascondi canale verde	Maiusc + G
Nascondi canale blu	Maiusc + B


---

## Scelte rapide di visualizzazione stereoscopica

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows, Mac OS
Occhio destro	Alt di sinistra + R
Occhio sinistro	Alt di sinistra + L

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)



# Caricare elementi di metraggio

## **Caricare e rendere conforme il materiale**

Patrick Palmer 07 maggio 2012  
esercitazione video

## **Utilizzare la rilevazione dei cambiamenti di scena**

Patrick Palmer 23 marzo 2012  
esercitazione video

## **Reti e oggetti multimediali rimovibili con Digital Video**

risoluzione di problemi (23 settembre 2013)

# Formati di file supportati

[Formati sequenza di fotogrammi](#)

[Formati di file del filmato](#)

[Formati di file RAW](#)

## Formati sequenza di fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

Formato	Leggi	Scrivi
Cineon	Sì	Sì
DPX, DPX 2.0	Sì	Sì
Targa	Sì	Sì
JPEG	Sì	Sì
PNG	Sì	Sì
TIFF	Sì	Sì
Pixarlog TIFF	Sì	senza
TIFF a virgola mobile	Sì	Sì
Maya IFF	Sì	Sì
Lightwave IFF	Sì	Sì
RGB (SGI)	Sì	Sì
Softimage PIC	Sì	Sì
Wavefront RLA	Sì	Sì
Wavefront RPF	Sì	senza
Bitmap di Windows	Sì	Sì
GIF	Sì	senza
Cinema DNG	Sì	Sì
OpenEXR	Sì	Sì

## Formati di file del filmato

[Torna all'inizio](#)

Formato	Leggi	Scrivi
Windows AVI	solo Windows	solo Windows
QuickTime	Sì	Sì

## Formati di file RAW

[Torna all'inizio](#)

I formati RAW supportati sono di sola lettura.

- ARRI Alexa .ari
- ARRI D21 .ari
- Phantom HD / GOLD / FLEX / 65 (.cine)
- REDCode RAW (.r3d)
- Silicon Imaging SI 2K/SI Mini (.siv non compresso)
- Weisscam HS-1/HS-2 RAW (.wcr)
- Weisscam HS-2 Digimag (.fhg\*)



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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Caricare metraggio

---

## Caricamento degli elementi

### Caricamento di più elementi per volta

### Inserire elementi tra le clip

---

## Caricamento degli elementi

[Torna all'inizio](#)

Aggiungete gli elementi alla timeline come illustrato di seguito.

- Individuate l'elemento nella visualizzazione Desktop, quindi fate doppio clic sulla miniatura. Potete anche trascinare un elemento nella timeline.
- Ripetete questa procedura per aggiungere altri elementi. Ciascun elemento viene posizionato immediatamente dopo l'ultimo elemento nella timeline.

## Collegamenti correlati

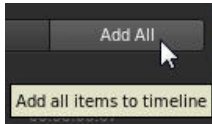
---

## Caricamento di più elementi per volta

[Torna all'inizio](#)

Il caricamento di più oggetti per volta è utile quando si caricano i dati RAW per la creazione di metraggi non tagliati di una pellicola del laboratorio virtuale.

1. Nella visualizzazione Desktop, individuate la cartella contenente gli oggetti da aggiungere alla timeline.
2. Fate clic su Agg. tutto in basso a destra nel desktop.



Vengono aggiunti tutti i file nella timeline in ordine di visualizzazione.


---

## Inserire elementi tra le clip

[Torna all'inizio](#)

1. Trascinate la miniatura dalla visualizzazione Desktop alla posizione della timeline in cui desiderate inserirla.
2. Quando un riga evidenziata in rosso viene visualizzata nella posizione desiderata, rilasciate il pulsante del mouse.

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Rendere conformi i file EDL

## Flusso di lavoro con clip master

### Flusso di lavoro con più clip

#### Funzioni EDL supportate

Le liste decisionali di montaggio (EDL) sono documenti di metadati utilizzati per eseguire la migrazione delle timeline di progetto da altri strumenti di montaggio.

Le timeline create dai file EDL in SpeedGrade sono conformi allo standard Sony CMX 3600. SpeedGrade supporta anche file EDL con estensione di 16 caratteri per lavorare su file ARRIRAW e Red R3D.

Di seguito sono riportati i due scenari più frequenti per rendere conformi i file EDL:

- Avete una lista EDL e una lunga sequenza di immagini o un filmato con tutti i montaggi inclusi. Desiderate usare la lista EDL per creare fotogrammi chiave e suddividere così la clip in singoli montaggi. Vedete [Flusso di lavoro con clip master](#).
- Avete una lista EDL con materiale online in diverse cartelle o costituito da singoli filmati. Intendete associare le clip corrette online in base alle informazioni di ID della bobina/nome file disponibili nella lista EDL. Vedete [Flusso di lavoro con più clip](#).

**Nota:** prima di utilizzare i file EDL, verificate di aver configurato l'impostazione predefinita corretta per la frequenza fotogrammi in SpeedGrade. Ad esempio, se il progetto prevede una base di 24 fps, impostare il valore predefinito per le nuove timeline e gli fps di base su 24. Per istruzioni, vedete [Nozioni di base sulla riproduzione](#).

## Flusso di lavoro con clip master

[Torna all'inizio](#)

Seguite questo flusso di lavoro se avete una lunga clip online e desiderate utilizzare una lista EDL per suddividerla in singoli montaggi.

1. Individuate la clip resa conforme nella vista Desktop e rilasciatela nella timeline.
2. Individuate la lista EDL nella vista Desktop e rilasciatela sulla clip nella timeline.

SpeedGrade suddivide la clip in montaggi.

## Flusso di lavoro con più clip

[Torna all'inizio](#)

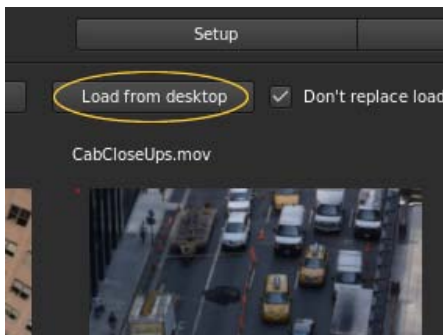
1. Individuate la lista EDL nella visualizzazione Desktop e rilasciatela nella timeline.

SpeedGrade inserisce nella timeline clip segneposto che rappresentano tutte le modifiche. Le clip sono visualizzate in rosso perché le pellicole non sono state ancora caricate.

2. Usate il desktop per individuare il metraggio che rappresenta le pellicole.

Usate le opzioni filtro per eseguire la ricerca nelle sottocartelle o per gestire le cartelle come pellicole. Ad esempio, se tutto il materiale è contenuto nella struttura di una cartella, selezionate l'opzione filtro Sequenze da cartella + sottostruttura.

3. Fate clic su Carica dal desktop per collegare le clip sorgente alle clip segneposto.



Per evitare la sostituzione delle pellicole nella timeline quando si aggiungono nuove pellicole da altre posizioni, selezionate la casella di controllo Non sostituire pellicole caricate.

4. Se il materiale è contenuto in diverse cartelle, ripetete lo stesso processo con le altre cartelle.

### Informazioni sui riferimenti dei metraggi

Un file EDL può fare riferimento a un metraggio con il nome della clip e l'ID della bobina. Se le informazioni sull'ID della bobina non sono presenti, SpeedGrade può usare il nome della clip. Se sono presenti entrambi, SpeedGrade fa prima riferimento all'ID della bobina.

A volte le informazioni relative all'ID della bobina e al nome della clip non corrispondono, perciò non è possibile associare automaticamente il metraggio. In questo caso, potete rilasciare manualmente il materiale dalla vista Desktop alle bobine segneposto.

### Dissolvenze

Le dissolvenze tra clip sono disponibili in base a una lista EDL quando tra i livelli A e B esiste un livello intermedio di dissolvenza. Tutti e tre i livelli vengono generati automaticamente quando si rende conforme una lista EDL.

---

## Funzioni EDL supportate

[Torna all'inizio](#)

**ID della bobina** L'ID della bobina CMX è il metodo principale per identificare una clip. Se possibile, posizionate il metraggio della bobina in cartelle secondarie con l'ID della bobina fornito nella lista EDL 3600.

**CLIP NAME** SpeedGrade supporta la sintassi FROM CLIP NAME in un commento CMX. Il nome della clip è il secondo metodo per identificare una clip. Se l'ID della bobina fornito non viene individuato oppure corrisponde ad AX, viene utilizzato il nome della clip.


**Sostituzioni** È supportata la sintassi REEL AX IS CLIP.

**FLIP e FLOP** È supportato il mirroring verticale e orizzontale. Vengono valutate le parole chiave di commento FLIP, FLOP e FLIP-FLOP.

**M2 (Alt. temp.)** Sono supportati i comandi di alterazione temporale/variazione di velocità M2. È supportata la riproduzione all'indietro.

**K (tasto)** I comandi con i tasti non sono supportati, pertanto si produce un errore in fase di caricamento.

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

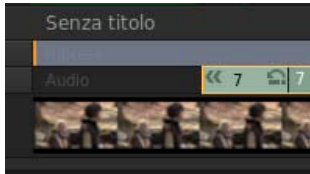
# Caricamento di tracce audio

---

1. Aprite la vista Desktop e individuate un file audio (.wav o .aiff).

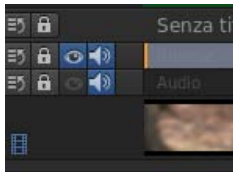
2. Trascinate il file sulla timeline.

Le tracce verdi rappresentano le clip audio.



3. Regolate la posizione della clip audio lungo la timeline.


4. Per attivare e disattivare l'audio di una traccia selezionata, fate clic sull'icona altoparlante sul lato sinistro della timeline.



5. Per modificare i valori di output audio, ad esempio la frequenza mixaggio, selezionate Impostazioni > Audio.

Il menu Impostazioni si trova nell'angolo in alto a destra dello spazio di lavoro di SpeedGrade.

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Rilevare i cambiamenti di scena

## Rilevare i cambiamenti di scena

### Preparare il metraggio per la correzione o il montaggio

### Salvare o esportare il metraggio

Potete rilevare automaticamente i cambiamenti di scena negli elementi di metraggio che non dispongono di un EDL, ad esempio materiale d'archivio. Una volta rilevati i cambiamenti di scena, potete aggiungervi fotogrammi chiave oppure dividere il metraggio in clip separate.

Il flusso di lavoro comprende i passaggi seguenti:

1. Rilevare i cambiamenti di scena
2. Preparare il metraggio per la correzione o il montaggio.
3. Salvare o esportare il metraggio.

## Rilevare i cambiamenti di scena

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate il metraggio nella timeline.
2. Fate clic sulla scheda Timeline e selezionate il pannello Imposta.
3. Da Strumenti, fate clic su Rileva cambiamento scena.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Rileva cambiamento scena e SpeedGrade esamina automaticamente il metraggio per individuare cambiamenti di scena.



4. Una volta terminata la ricerca, potete esaminare i risultati con i pulsanti freccia a sinistra della finestra di dialogo.
  - Scorrete i fotogrammi per esaminarne il contenuto.
  - Per confermare i cambiamenti di scena, selezionate la casella di controllo Questo fotogramma è un cambio di scena.
  - Utilizzate la casella di controllo per aggiungere cambiamenti di scena.
5. Se necessario, potete regolare la sensibilità di rilevamento delle scene e fare clic su Ripeti scansione clip.

## Preparare il metraggio per la correzione o il montaggio

[Torna all'inizio](#)

Dopo aver contrassegnato i cambiamenti di scena, preparate il metraggio per la correzione o il montaggio effettuando le operazioni seguenti:

- Per separare il metraggio in singole riprese o scene, fate clic su Dividi in clip.
- Per contrassegnare i cambiamenti di scena, fate clic su Aggiungi fotogrammi chiave alla clip.

## Salvare o esportare il metraggio

[Torna all'inizio](#)


Dopo aver creato clip separate o aggiunto fotogrammi chiave, potete salvare il contenuto con rilevamento delle scene come progetto SpeedGrade oppure creare un EDL.

Nel pannello Imposta sotto la scheda Timeline, effettuate una delle seguenti operazioni:



- Per salvare il contenuto come progetto SpeedGrade, fate clic su Salva IRCP.
- Per esportare un EDL, fate clic su Salva EDL.

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Visualizzare le informazioni in sovrapposizione sui fotogrammi

## Visualizzare le informazioni in sovrapposizione durante la riproduzione

### Visualizzare le informazioni in sovrapposizione sull'output di rendering

È possibile “masterizzare” o sovrapporre informazioni di metadati sui fotogrammi durante la riproduzione o nell'output del rendering. Ad esempio, se in SpeedGrade selezionate il predefinito di sovrapposizione Standard, le seguenti informazioni vengono sovrapposte sul metraggio:

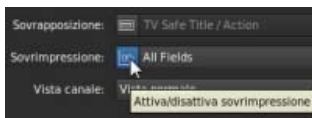
- Numero del fotogramma corrente
- Posizione sul disco della sequenza corrente
- Codice di tempo nativo del fotogramma corrente (purché le informazioni siano presenti nell'intestazione del formato di file in uso)

## Visualizzare le informazioni in sovrapposizione durante la riproduzione

[Torna all'inizio](#)

1. Nella scheda Timeline, selezionate il riquadro Visualizza.
2. In Opzioni di visualizzazione, selezionate un predefinito di sovrapposizione dal relativo menu.

**Nota:** se il menu non è attivo, fate clic sullo strumento Masterizzazione per renderlo attivo.

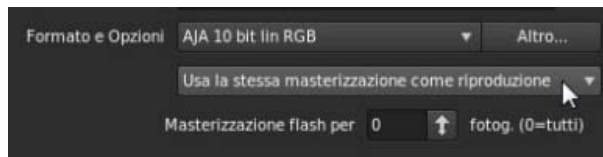



## Visualizzare le informazioni in sovrapposizione sull'output di rendering

[Torna all'inizio](#)

L'inclusione delle informazioni in sovrapposizione sull'output di rendering può essere utile per la creazione di file proxy per il montaggio offline o per i file quotidiani da rivedere.

- Quando impostate le opzioni di rendering nel pannello Output, selezionate un predefinito di sovrapposizione dal menu.
- Nella casella di testo Masterizzazione flash per, impostate il numero di fotogrammi su cui visualizzare le informazioni in sovrapposizione. Con l'impostazione predefinita 0 le informazioni in sovrapposizione sono incluse su tutti i fotogrammi renderizzati.



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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Correzione del colore

## **Correzione del colore secondaria**

Patrick Palmer 07 maggio 2012  
esercitazione video

## **Aggiungere impatto al metraggio**

Patrick Palmer 28 giugno 2012  
esercitazione video

## **Two approaches to structuring your grade**

Patrick Palmer 07 maggio 2012  
esercitazione video

## **Flussi di lavoro stereoscopici**

Patrick Palmer 07 maggio 2012  
esercitazione video

# Verifica continuità e Corrispondenza riprese automatica

 **Novità di SpeedGrade CC**

## Verifica continuità

[Torna all'inizio](#)

Riprese video diverse possono presentare variazioni di colore indesiderate. SpeedGrade consente di uniformare tali differenze e di bilanciare le clip in modo da ottenere un passaggio fluido del video da una clip a quella successiva.

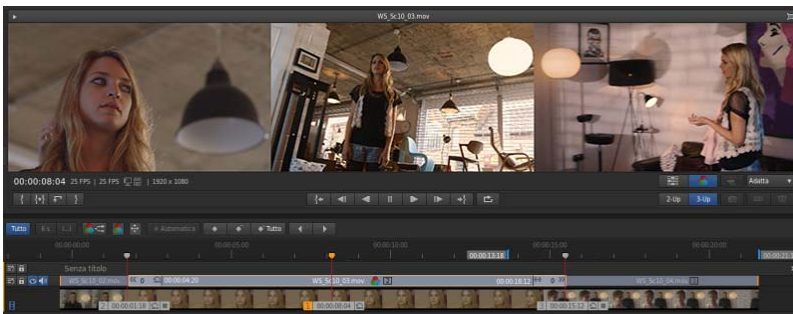
Ora potete confrontare rapidamente più riprese nella timeline mediante la funzione Verifica continuità, con correzione colore corrispondente in base alle necessità. La funzione Verifica continuità viene spesso utilizzata in combinazione con la corrispondenza automatica delle riprese.

### Utilizzo di Verifica continuità

1. Posizionate la linea di scansione principale su una timeline che contiene due o più clip.
2. Per confrontare due riprese, fate clic su 2 in 1 nel pannello Monitor. Potete anche usare la scelta rapida da tastiera Alt+2 (Windows) o Opzione+2 (Mac OS).

Per confrontare tre riprese, fate clic su 3 in 1 nel pannello Monitor, oppure utilizzate la scelta rapida da tastiera Alt+3 (Windows) o Opzione+3 (Mac OS).

*Per rimuovere altre linee di scansione e visualizzare solo la clip corrente, deselezionate 2 in 1 o 3 in 1, in base alle necessità. Potete anche usare la scelta rapida da tastiera Alt+1 (Windows) oppure Opzione+1 (Mac OS).*



*Esaminare clip in sequenza con Verifica continuità per garantire una correzione colore coerente*

3. Potete visualizzare più riprese nel pannello Monitor mediante l'opzione per schermo diviso e osservare la continuità tra le diverse riprese.
4. Per ottenere una corrispondenza tra riprese diverse e correggere il colore delle clip, attivate la funzione Corrispondenza riprese facendo clic su Corrispondenza nel pannello Monitor.

## Corrispondenza riprese

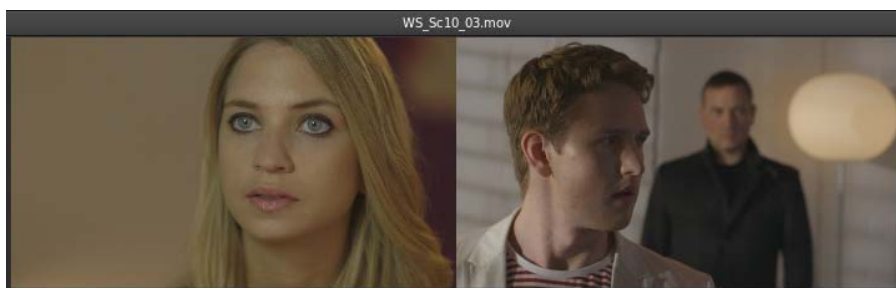
[Torna all'inizio](#)

La funzione Corrispondenza riprese di SpeedGrade consente di effettuare la corrispondenza automatica del colore tra due riprese di una stessa scena o di scene simili. Ad esempio, potete correggere rapidamente un metraggio sottoesposto o sovraesposto utilizzando come riferimento un'altra ripresa.

Corrispondenza riprese funziona meglio se utilizzata in combinazione con Verifica continuità. Potete usare Verifica continuità per confrontare le due riprese, quindi effettuate la corrispondenza del colore tra le riprese mediante la funzione Corrispondenza riprese.

Supponiamo ad esempio che avete ripreso un video in condizioni di illuminazione diverse e desiderate che l'incarnato della modella abbia la stessa tonalità in due diverse riprese della stessa scena. Potete confrontare le due riprese con Verifica continuità e quindi uniformare il colore delle due riprese con Corrispondenza riprese.

Le immagini di esempio qui sotto illustrano come con la funzione Corrispondenza riprese sia possibile ottenere la corrispondenza colore dinamica nel metraggio.



Visualizzare in modalità affiancata le istantanee da rendere uniformi

Quando usate Corrispondenza riprese, SpeedGrade aggiunge un livello di regolazione alla correzione per tale clip. Potete regolare l'opacità o aggiungere ulteriori correzioni in base alle esigenze.



Utilizzo di Corrispondenza riprese per rendere automaticamente uniformi le riprese e accelerare la correzione colore di base

**Nota:** se tentate di uniformare il colore tra due riprese chiaramente diverse, non potrete ottenere risultati appropriati.

### Utilizzo di Corrispondenza riprese

Portate la linea di scansione sul fotogramma della sequenza da usare come riferimento. Ad esempio, clip A.

1. Portate la linea di scansione sul fotogramma della sequenza da usare come riferimento. Ad esempio, clip A.
2. Create una seconda linea di scansione. A questo scopo, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate l'icona Sposta linea di scansione fino al fotogramma desiderato della timeline. Per ulteriori informazioni, consultate [Creare una linea di scansione aggiuntiva](#).
3. Accertatevi di portare la seconda linea di scansione sul fotogramma da correggere in base al fotogramma di riferimento. Ad esempio, clip B. Le due istantanee da usare per la corrispondenza (clip A e clip B) vengono visualizzate affiancate o a schermo diviso.

**Nota:** Corrispondenza riprese funziona solo quando si utilizzano due linee di scansione. Se tentate di utilizzare tre o più linee di scansione, la funzione Corrispondenza riprese risulta disattivata.

4. Selezionate la linea di scansione sulla clip di riferimento come linea di scansione principale. Ad esempio, selezionate Clip A come testina di scansione principale.

**Nota:** per selezionare una linea di scansione principale, fate clic sul numero corrispondente. Per ulteriori informazioni, consultate [Selezionare una linea di scansione principale](#).

5. Fate clic sul pulsante Corrispondenza oppure utilizzate la scelta rapida da tastiera Ctrl+M (Windows) o Comando+M (Mac OS).

Un nuovo livello di correzione AutoColorMatch viene aggiunto automaticamente alla serie di livelli di correzione. Potete quindi attivare, disattivare, rimuovere o salvare il Look come un predefinito.

### Corrispondenza con una correzione Photoshop

È ora possibile applicare una correzione colore creata in Adobe Photoshop alle clip video effettuando le seguenti operazioni:

SpeedGrade estrae i dati colore dall'immagine di Photoshop e applica la correzione alla clip.

1. In Photoshop, usate tutti gli strumenti necessari per correggere l'immagine, quindi salvatela come file TGA.
2. In SpeedGrade, fate riferimento al file TGA utilizzando il nuovo browser di istantanee. Viene visualizzata una miniatura dell'immagine corretta.
3. Portate la linea di scansione sul fotogramma della sequenza da usare come riferimento.
4. Fate clic sulla miniatura per visualizzare l'immagine corretta di Photoshop nella vista Monitor affiancata alla clip da uniformare.
5. Fate clic su Corrispondenza riprese.



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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Introduzione rapida: correggere il colore di una clip

## Selezionare una clip

### Applicare una correzione colore primaria

### Applicare una correzione colore secondaria

### Eseguire il rendering di una clip con correzione

Per caricare un EDL e correggere il colore di una sequenza, consultate [Correggere il colore di una sequenza](#).

## Selezionare una clip

[Torna all'inizio](#)

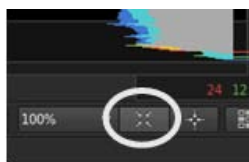
1. In SpeedGrade, selezionate una cartella contenente le clip video dal browser di file nell'angolo in alto a sinistra dell'interfaccia utente.

La finestra Desktop mostra miniature del contenuto nella cartella selezionata.

*Per filtrare le miniature in base al tipo di file, selezionate Tutti i file, in alto a destra, quindi selezionate il tipo di file desiderato.*

2. Per inserire una clip nella timeline, fate doppio clic su di essa in Desktop.
3. Per visualizzare l'immagine, fate clic sulla scheda Monitor nell'angolo in alto a sinistra.

*Le dimensioni di visualizzazione predefinite sono pari a 100%. Per adattare l'immagine alla finestra Monitor, fate clic sul pulsante Adatta alla finestra, sotto la finestra delle regolazioni nella parte destra dell'interfaccia.*

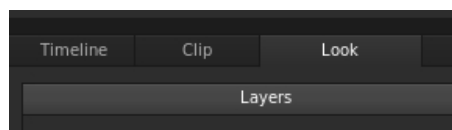


## Applicare una correzione colore primaria

[Torna all'inizio](#)

Potete applicare all'intera immagine delle modifiche cromatiche di base come ad esempio temperatura, punto bianco e punto nero. Le modifiche vengono applicate a un livello di correzione primario.

Fate clic sulla scheda Look in basso a sinistra, sotto la timeline, per accedere ai controlli di correzione.



## Apportare modifiche globali

Potete apportare modifiche globali all'immagine mediante i cursori nella parte superiore del pannello Look.



*Cursori di regolazione globale*

Per regolare un'impostazione globale, effettuate le seguenti operazioni:

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del triangolo del cursore e rilasciate il pulsante del mouse.
2. Spostare il cursore verso sinistra o destra per modificare il valore.

3. Fate di nuovo clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del triangolo per accettare l'impostazione.

## Apportare modifiche ad aree specifiche

Potete modificare i valori di luminanza e colore nelle aree di ombra, mezzitoni e luce dell'immagine mediante le relative manopole nel pannello Look.



Manopole per il controllo del colore

Per regolare la luminanza, effettuate le seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante sinistro del mouse sull'icona del triangolo su una manopola e trascinate verso sinistra o destra in linea retta. Non trascinate con movimento circolare. Maggiore sarà lo spostamento verso destra o verso sinistra, più ampie saranno le modifiche.

Per regolare il colore, effettuate le seguenti operazioni:

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse all'interno del cerchio e rilasciate il pulsante del mouse.
2. Spostate il mouse in qualsiasi direzione per modificare il valore.
3. Fate nuovamente clic con il pulsante destro del mouse per accettare l'impostazione.

Potete usare i cursori colore anziché le manopole. Per accedere ai cursori, premete Maiusc+Invio.



Cursori colore

Utilizzate il tasto 0 (zero) del tastierino numerico per attivare/disattivare la correzione colore e visualizzare rapidamente l'effetto Prima e Dopo. Accertatevi che il tasto Bloc Num sia attivato.

## Applicare una correzione colore secondaria

[Torna all'inizio](#)

Potete applicare delle regolazioni mirate a uno specifico intervallo di tonalità nell'immagine. Le modifiche vengono applicate a un livello di correzione secondario.

1. Per accedere agli strumenti di correzione colore secondaria, selezionate l'icona +S in basso a sinistra nella finestra Livelli.

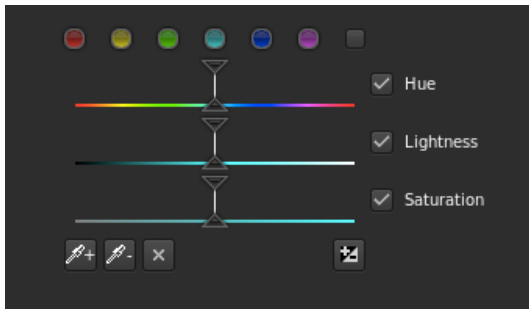


2. Selezionate l'intervallo di tonalità:

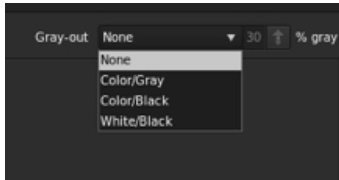
- Per selezionare un'opzione di tonalità predefinita, fate clic su uno dei pulsanti colorati nella parte superiore dello strumento di selezione Tonalità.
- Per campionare un intervallo di tonalità, fate clic sul contagocce con l'icona + e trascinate per selezionare una parte dell'immagine nella finestra Monitor.

Per visualizzare gli strumenti contagocce potrebbe essere necessario ridimensionare il bordo inferiore della finestra Desktop. Per ridimensionare la finestra, potete utilizzare lo strumento di trascinamento, al centro nel bordo inferiore della timeline.





3. Per visualizzare la parte di immagine interessata dalla selezione dell'intervallo di tonalità, selezionate un'opzione dal menu Grigio nell'angolo in alto a destra della scheda Look.

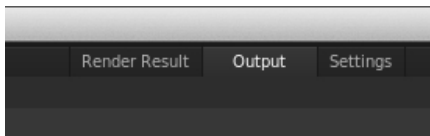


4. Per regolare e migliorare la selezione, utilizzate i triangoli superiori dei cursori. Utilizzate invece i triangoli inferiori per regolare il decadimento.
5. Apportate le correzioni secondarie con le manopole Offset e Guadagno, al centro della finestra Look.
6. Per ammorbidire e fondere le correzioni secondarie, utilizzate i cursori Riduzione disturbo e Sfocatura, a destra nella finestra Look.
7. Al termine, impostate Grigio su Nessuno.

## Eeguire il rendering di una clip con correzione

[Torna all'inizio](#)

1. Fate clic sulla scheda Output nell'angolo in alto a destra per aprire il motore di rendering dei metadati.



2. Fate clic sul menu Desktop e selezionate una cartella di destinazione.
3. Assegnate un nome al file renderizzato nella casella di testo Nome file.
4. In Formato e opzioni, selezionate un formato di output per il file di rendering.

Se il predefinito desiderato non esiste, potete crearne uno nuovo facendo clic su Altro.

5. Fate clic su Qualità online nella sezione Rendering.
6. Fate clic su Rendering.

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Introduzione rapida: correggere il colore di una sequenza

Il flusso di lavoro per la correzione del colore di una sequenza comprende i passaggi seguenti:

## Caricare un EDL

### Ricollegare le clip sorgente alle pellicole

### Creare un clip di correzione

### Applicare le correzioni colore a una clip di correzione

### Applicare una clip di correzione ad altre clip video

### Eseguire il rendering di una sequenza con correzione

---

## Caricare un EDL

[Torna all'inizio](#)

Gli EDL (Edit Decision Lists, elenchi di decisioni di montaggio) sono documenti di metadati utilizzati per migrare le timeline dei progetti da strumenti di montaggio come Adobe Premiere Pro a strumenti di post-produzione come SpeedGrade.

**Suggerimento:** prima di iniziare, inserite le clip sorgente e il file EDL in nella stessa cartella, per rendere il processo più rapido ed efficiente.

SpeedGrade inserisce le miniature segnaposto nella traccia video e nel pannello Pellicole. Il pannello Pellicole si trova nella scheda Timeline, in basso a sinistra nella schermata.

1. In SpeedGrade, selezionate la cartella che contiene il file EDL con il browser di file nell'angolo in alto a sinistra dell'interfaccia utente.
2. Fate doppio clic sul file EDL caricarlo.

**Suggerimento:** in caso di numerose miniature, potete filtrare selezionando l'opzione EDL dal menu Tutti i file, nell'angolo in alto a destra.

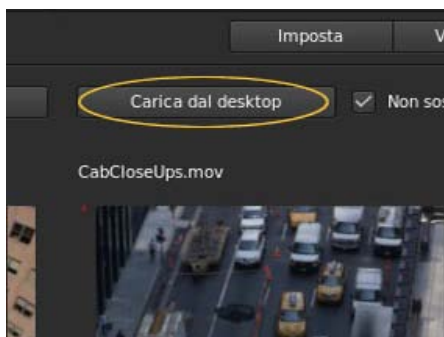
---

## Ricollegare le clip sorgente alle pellicole

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Pellicole offre una panoramica delle pellicole presenti nell'EDL. Quando caricate un EDL, SpeedGrade inserisce le miniature segnaposto delle clip sorgente nel pannello Pellicole. Potete ricollegate le clip sorgente alle miniature segnaposto nel pannello Pellicole come segue.

1. Se non lo avete già fatto, visualizzate le clip sorgente nella finestra Desktop selezionando la cartella che le contiene.
2. Filtrate le miniature un base al tipo di file mediali delle clip sorgente. Esempio: filmati QuickTime.
3. Fate clic sulla scheda Timeline, quindi sul pannello Pellicole per visualizzare i segnaposto delle clip sorgente.
4. Per ricollegare le clip sorgente alle miniature, fate clic sul Carica dal desktop. SpeedGrade ricollega le clip sorgente sul Desktop e la traccia video.



---

## Creare un clip di correzione

[Torna all'inizio](#)

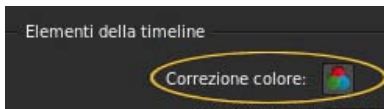
Quando si esegue la correzione del colore, o "ritocco", di una sequenza, potete lavorare con una **clip di correzione** non distruttiva associata alle clip video della sequenza. Non eseguite la correzione del colore direttamente sulle clip video. La clip di correzione può essere salvata, spostata e applicata a più clip video. Le clip di correzione vengono gestite nella timeline in una traccia di correzione, al di sopra della traccia video.

Per creare una clip di correzione, fate clic sul pulsante Imposta nella scheda Timeline ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare una serie di clip di correzione nella traccia di correzione, fate clic sul pulsante Estrai clip di ritocco nella terza colonna della finestra Imposta.



- Per creare una clip di correzione per una singola clip video, trascinate lo strumento Clip con ritocco nella traccia di correzione al di sopra della clip di destinazione.



- Per aggiungere clip di correzione a tutte le clip video nella traccia video, trascinate lo strumento Clip di ritocco su una clip video nella traccia video.

---

## Applicare le correzioni colore a una clip di correzione

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate una clip di correzione nella timeline, facendo attenzione che non sia una clip video.
2. Applicare la correzione del colore alla clip di correzione selezionata. Per ulteriori informazioni sulla correzione del colore, consultate [Correggere il colore di una clip](#).

La correzione del colore viene applicata a tutte le clip video che condividono la stessa clip di correzione.

**Suggerimento:** per confrontare le clip per una corrispondenza del colore tra le varie riprese, utilizzate più linee di scansione. Per informazioni, consultate [Confrontare riprese con più linee di scansione](#).

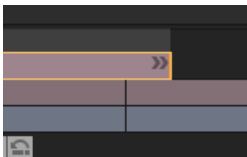
---

## Applicare una clip di correzione ad altre clip video

[Torna all'inizio](#)

Potete applicare un singolo Look ad altre clip video sulla timeline.

1. Trascinate lo strumento Clip con ritocco dalla scheda Timeline nella traccia di correzione al di sopra della clip video.
2. Trascinate il lato destro di una clip di correzione fino a coprire più clip.



Le correzioni della clip di correzione vengono applicate a tutte le clip video coperte.

---

## Eeguire il rendering di una sequenza con correzione

[Torna all'inizio](#)

1. Fate clic sulla scheda Output nell'angolo in alto a destra per aprire il motore di rendering dei metadati.
2. Fate clic sul menu Desktop e selezionate una cartella di destinazione.
3. Assegnate un nome al file renderizzato nella casella di testo Nome file.
4. In Formato e opzioni, selezionate un formato di output per il file di rendering.
5. Fate clic su Qualità online nella scheda Rendering.
6. Fate clic su Rendering.



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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Tracciare un oggetto con maschera in una ripresa

## Tracciare automaticamente l'oggetto con maschera

### Controllare manualmente lo spostamento di una maschera

[Torna all'inizio](#)

## Tracciare automaticamente l'oggetto con maschera

1. Nel primo fotogramma della traccia, applicate una maschera sull'oggetto di destinazione e ritoccatelo.

Per istruzioni, consultate [Applicare una maschera](#).

2. Nel pannello Maschera, fate clic sul pulsante Traccia oggetto.

Il pulsante si trova in basso a destra nel pannello Maschera. Potrebbe essere necessario scorrere il pannello verso il basso per visualizzarlo.

La maschera traccia automaticamente l'oggetto di destinazione nella ripresa.

Consultate la sezione successiva nei casi seguenti:

- La maschera non riesce a seguire l'oggetto quando fate clic sul pulsante Traccia oggetto
- Desiderate che il tracciamento avvenga cominci o termini in un punto successivo della ripresa

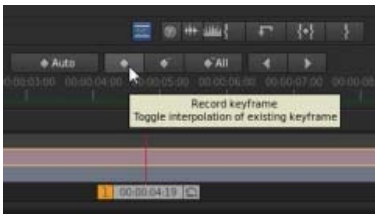
## Controllare manualmente lo spostamento di una maschera

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate i fotogrammi chiave per controllare manualmente la posizione di una maschera nel tempo. Ciascun fotogramma chiave contrassegna un punto nel tempo in cui potete specificare la forma o la posizione della maschera. Di solito si utilizzano almeno due fotogrammi chiave, uno per la posizione all'inizio della modifica e uno per la nuova posizione al termine della modifica. In SpeedGrade la transizione tra i fotogrammi chiave è animata. Per ulteriori informazioni, consultate [Operazioni con i fotogrammi chiave](#).

I fotogrammi chiave sono utili quando l'oggetto di destinazione non può essere seguito automaticamente. Potete anche utilizzare i fotogrammi chiave per modificare la forma e la correzione colore di una maschera nel tempo.

1. Nel pannello Maschera, effettuate le seguenti operazioni:
  - a. Spostate la linea di scansione nella posizione della timeline in cui desiderate avviare il tracciamento di un oggetto con la maschera.
  - b. Fate clic sul pulsante Registra fotogrammi chiave per inserire un fotogramma chiave.



Pulsante Registra fotogramma chiave

**Nota:** non è necessario inserire un fotogramma chiave iniziale se desiderate tracciare l'oggetto di destinazione con la maschera dal primo fotogramma della traccia. SpeedGrade aggiunge un fotogramma chiave al primo fotogramma non appena aggiungete una clip di correzione.

2. Applicare una maschera sull'oggetto di destinazione in corrispondenza del fotogramma chiave, quindi correggete la maschera nel pannello Look.

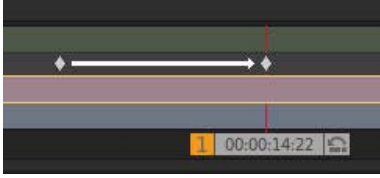
Per istruzioni, consultate [Applicare una maschera](#).

Se desiderate tracciare l'oggetto con la maschera in modo automatico da quel punto in avanti nella ripresa, fate clic sul pulsante Traccia oggetto in basso a destra nel pannello Maschera.

3. Inserite un secondo fotogramma chiave nella timeline nel modo seguente:
  - a. Passate al pannello Maschera e spostate la linea di scansione sulla seconda posizione della timeline in cui desiderate terminare lo spostamento della maschera.
  - b. Fate clic su Registra fotogramma chiave.

4. Riposizionate la maschera sull'oggetto di destinazione in corrispondenza del secondo fotogramma chiave.
5. Per creare una dissolvenza tra i due fotogrammi chiave, fate clic sul pulsante Registra fotogramma chiave una seconda volta nella seconda posizione.


In SpeedGrade la dissolvenza viene indicata con una freccia sulla traccia tra le due posizioni.



6. Se necessario, aggiungete altri fotogrammi chiave e regolate la posizione della maschera per ogni fotogramma chiave.

## Collegamenti correlati

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Flussi di lavoro in SpeedGrade e Adobe Premiere Pro

 Funzione migliorata in SpeedGrade CC

## Flusso di lavoro per sfumature e modifiche generali

### Flusso di lavoro per sfumature e modifiche offline

Di solito, la correzione dei colori è l'ultimo passaggio nel flusso di lavoro di post-produzione. Se utilizzate materiale ad alta risoluzione o file RAW, potete iniziare il flusso di lavoro creando in SpeedGrade file proxy più piccoli da modificare offline in Adobe Premiere Pro. Dopo aver completato la modifica, potete ricollegare i file modificati al materiale sorgente in SpeedGrade per la correzione colore e i ritocchi finali.

## Flusso di lavoro per sfumature e modifiche generali

[Torna all'inizio](#)

1. Apportate le modifiche in Adobe Premiere Pro.
2. Inviare il metraggio a SpeedGrade nel modo seguente:
  - In caso di file compressi, usate File > Invia ad Adobe SpeedGrade. Premiere Pro esegue il rendering di una sequenza DPX che viene aperta in SpeedGrade.  
**Nota:** poiché viene creata una sequenza DPX, questa opzione è più indicata per progetti più brevi con il blocco immagine e pronti per i ritocchi finali.
  - In caso di file RAW o di un progetto più grande, esportate una lista EDL. Vedete [Esportare un progetto come file EDL](#) nell' Aiuto di Adobe Premiere Pro.
3. Caricate il materiale in SpeedGrade e applicate le correzioni di colore.
4. Eseguite il rendering al formato di file di output finale.
5. Rendering di una sequenza DPX per l'archiviazione.

*Potete inoltre importare la sequenza DPX in Premiere Pro per gli ultimi ritocchi, come l'aggiunta dei titoli e dell'audio finale, e quindi esportare il file master risultante. L'importazione di una sequenza DPX decompressa consente di conservarne la qualità nel caso di una nuova esportazione da Premiere Pro.*

## Flussi di lavoro di post-produzione tra SpeedGrade e Adobe Premiere Pro


- [Applicare correzioni colore a sequenze di Premiere Pro in SpeedGrade \(esercitazione video\)](#)

## Flusso di lavoro per sfumature e modifiche offline

[Torna all'inizio](#)

Il flusso di lavoro offline è utile per lavorare su materiale ad alta risoluzione o su file RAW.

1. Caricate il metraggio sorgente in SpeedGrade.
2. Applicare le correzioni colore al primo passaggio per la luce.
3. Eseguite il rendering dei file proxy. Vedete [Creare file proxy per le modifiche offline](#).
4. Importate i file proxy in Premiere Pro e modificate il metraggio.
5. Esportate una lista EDL da Premiere Pro. Vedete [Esportare un progetto come file EDL](#) nell' Aiuto di Adobe Premiere Pro.
6. In SpeedGrade usate la lista EDL per ricollegare i file sorgente. Vedete [Rendere conformi i file EDL - Flusso di lavoro con più clip](#).
7. Applicare le correzioni colore finali al metraggio sorgente con risoluzione massima.
8. Eseguite il rendering del formato di file per l'output.

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link tra Premiere Pro e SpeedGrade

## Informazioni su Direct Link

[Modificare e correggere il colore delle sequenze Premiere Pro con Direct Link](#)

[Aprire i progetti di Premiere Pro direttamente in SpeedGrade](#)

[Limitazioni della modalità di collegamento diretto Direct Link](#)

[Esercitazione video](#)

## Informazioni su Direct Link

[Torna all'inizio](#)

Il flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link è un nuovo flusso di lavoro integrato di modifica e correzione del colore tra Premiere Pro CC e SpeedGrade CC.

In passato, per correggere il colore delle riprese con SpeedGrade da Premiere Pro, era necessario eseguire il rendering ed esportare le sequenze in SpeedGrade come sequenze di immagini DPX o come EDL (Edit Decision List). Al termine della correzione del colore in SpeedGrade, tali progetti dovevano essere esportati come file video indipendenti in Premiere Pro per ulteriori modifiche.

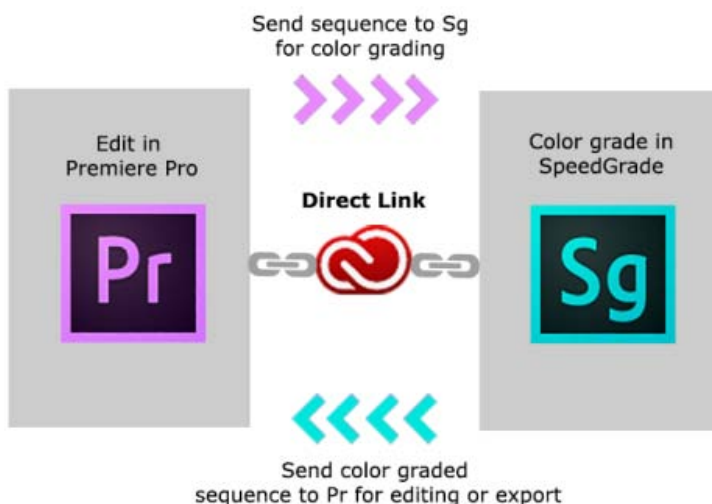
Direct Link offre un'alternativa rapida ed efficiente a questo flusso di lavoro. Sfruttando le capacità di Mercury Playback Engine, Direct Link consente di inviare o aprire i progetti Premiere Pro direttamente in SpeedGrade. Potete correggere il colore delle sequenze Premiere Pro in SpeedGrade e inviarle nuovamente a Premiere Pro con pochi clic.

*Per ottenere prestazioni ottimali con Direct Link, utilizzate una scheda grafica NVIDIA CUDA con accelerazione GPU in Windows. Per ulteriori informazioni sulle schede grafiche NVIDIA certificate da Adobe, consultate le [specifiche tecniche](#).*

## Modificare e correggere il colore delle sequenze Premiere Pro con Direct Link

[Torna all'inizio](#)

Il flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link consente di gestire le modifiche e le correzioni cromatiche dei progetti Premiere Pro senza spreco di tempo o attività complesse.



*Flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link Premiere Pro-SpeedGrade*

### Fase 1: selezionare la sequenza Premiere Pro

Selezionate la sequenza Premiere Pro in cui desiderate effettuare la correzione colore.

**Nota:** accertatevi di avere selezionato la sequenza nel pannello Timeline o Progetto.

### Fase 2: inviare la sequenza a SpeedGrade mediante Direct Link

Con Direct Link, potete inviare una sequenza da un progetto Premiere Pro aperto direttamente a SpeedGrade senza esportare il progetto.



Per utilizzare Direct Link, selezionate File > Direct Link ad Adobe SpeedGrade.

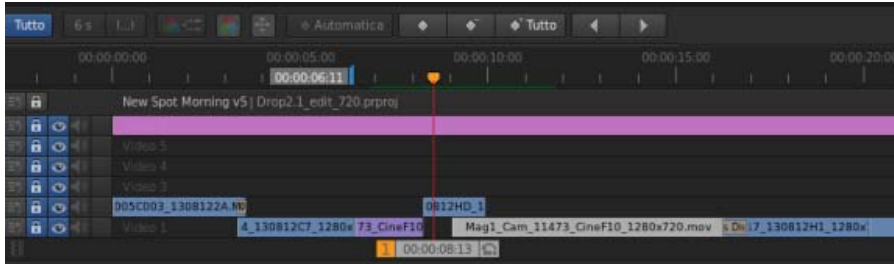
### Fase 3: scegliere di aprire la sequenza in SpeedGrade

Quando selezionate il flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link, Premiere Pro chiede di salvare le modifiche al progetto in Premiere Pro e di aprirlo in SpeedGrade. Fate clic su Sì.

### Fase 4: la sequenza selezionata viene aperta in SpeedGrade

Premiere Pro viene chiuso e SpeedGrade apre la sequenza nella propria timeline, che utilizza lo stesso layout di traccia di Premiere Pro.

Nella timeline di SpeedGrade, potete visualizzare tutti i punti, le transizioni e i livelli modificabili delle clip.



*Timeline del progetto in SpeedGrade*

### Fase 5: correzione del colore della sequenza mediante gli strumenti di correzione e maschera

In SpeedGrade potete correggere il colore della sequenza tramite Look e Maschere. I look che applicate in SpeedGrade saranno visualizzati come predefiniti Lumetri quando riaprite la sequenza in Premiere Pro.

Se un effetto Lumetri è già stato applicato in Premiere Pro, questo è disponibile nella timeline di SpeedGrade e potete regolarne i parametri.



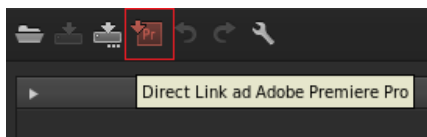
**A.** Sequenza di progetto di Premiere Pro **B.** Colore della sequenza di Premiere Pro corretto in SpeedGrade

Il flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link permette all'utente di concentrarsi sulle attività di correzione del colore in SpeedGrade. Per questo motivo, in SpeedGrade nella modalità Direct Link sono disponibili solamente le schede Colore e Look. Per ulteriori informazioni, vedete [Limitazioni del flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link](#).

### Fase 6: invio della sequenza con correzione del colore a Premiere Pro per ulteriori modifiche

Al termine della correzione del colore della sequenza in SpeedGrade, salvate e riaprite la sequenza in Premiere Pro per l'output finale o ulteriori modifiche.

Fate clic sull'icona Direct Link ad Adobe Premiere Pro in alto a sinistra nell'interfaccia utente di SpeedGrade.



La sequenza con correzione del colore viene aperta in Premiere Pro mantenendo tutte le regolazioni cromatiche apportate.

La correzione del colore e le maschere applicate in SpeedGrade sono visibili in Premiere Pro come effetti Lumetri. In Premiere Pro, potete attivare o disattivare questi effetti Lumetri per ogni clip e per ogni singolo livello di regolazione usando il pannello Controllo effetti.

Continuate a modificare o esportate la sequenza per l'output finale in Premiere Pro.

## Aprire i progetti di Premiere Pro direttamente in SpeedGrade

[Torna all'inizio](#)

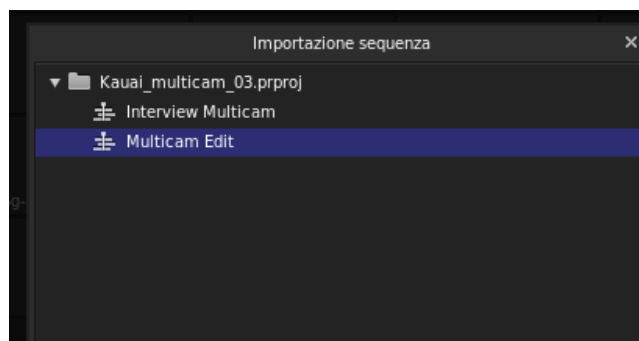
Potete aprire i progetti Premiere Pro direttamente in SpeedGrade, applicare la correzione del colore e riaprire il progetto in Premiere Pro.

La schermata introduttiva di SpeedGrade consente di:

- Aprire un progetto Premiere Pro utilizzato di recente (.pproj)
- Aprire un progetto Premiere Pro (.pproj)
- Creare un nuovo progetto SpeedGrade (.IRCP)

Quando aprite un progetto Premiere Pro, si apre la finestra di dialogo Importazione sequenza e vengono visualizzate tutte le sequenze contenute nel progetto. Selezionate una sequenza da aprire.

**Nota:** SpeedGrade non può aprire più di una sequenza Premiere Pro contemporaneamente.



In SpeedGrade, potete applicare correzioni cromatiche principali e secondarie, look e maschere ed effettuare tutte le regolazioni cromatiche necessarie.

**Nota:** non è possibile inviare progetti SpeedGrade (.IRCP) nuovamente a Premiere Pro. Per utilizzare Direct Link è necessario iniziare un progetto Premiere Pro (.pproj).

Alcuni aspetti importanti:

- Dall'interno di SpeedGrade, potete visualizzare e regolare i livelli di regolazione di Premiere Pro nonché visualizzare eventuali transizioni applicate alla sequenza.
- Qualsiasi correzione colore applicata in SpeedGrade diventa automaticamente disponibile in Premiere Pro. Non è necessario esportare i file .look.

## Operazioni con elementi multimediali non in linea

Quando aprite un progetto Premiere Pro con file multimediali mancanti in SpeedGrade, non potete collegare e individuare i file multimediali non in linea come invece è possibile fare in Premiere Pro.

Per ricollegare i file multimediali non in linea, dovete riportare il progetto in Premiere Pro.

## Utilizzo delle composizioni After Effects

Esistono vari modi per utilizzare le composizioni After Effects nei progetti Premiere Pro:

- Sostituire una clip in Premiere Pro con una composizione After Effects
- Collegare una composizione After Effects mediante Adobe Dynamic Link
- Importare una composizione After Effects (file AEP) in un progetto Premiere Pro

Indipendentemente dal metodo utilizzato, potete aprire una sequenza Premiere Pro contenente composizioni After Effects direttamente in SpeedGrade. SpeedGrade apre la sequenza in modalità di collegamento diretto Direct Link e potete correggere il colore delle composizioni così


come si fa per una sequenza Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#)

## Limitazioni della modalità di collegamento diretto Direct Link

Il flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link permette all'utente di concentrarsi sui flussi di lavoro di regolazione e correzione cromatica in SpeedGrade.

Quindi, vi sono condizioni specifiche da considerare quando si utilizza SpeedGrade in modalità Direct Link:

- In modalità di Direct Link, la funzione di salvataggio automatico è disattivata.
- Per utilizzare Direct Link, si inizia con un progetto Premiere Pro (.proj). Non è possibile inviare progetti SpeedGrade (.IRCP) a Premiere Pro nella modalità Direct Link.
- Nella modalità Direct Link non potete effettuare il rendering dei progetti Premiere Pro in SpeedGrade. È necessario inviare nuovamente i progetti a Premiere Pro per effettuare il rendering. Pertanto, le schede Rendering e Risultati non sono disponibili quando si utilizza Direct Link.
- SpeedGrade è in grado di aprire solamente una sequenza Premiere Pro alla volta e non più sequenze contemporaneamente. Per aprire un'altra sequenza del progetto, aprite la finestra di dialogo Importazione sequenza facendo clic su  sulla timeline di SpeedGrade.
- Non potete avviare il Browser multimediale per sfogliare i file multimediali, quindi la scheda File multimediali non è disponibile quando si utilizza Direct Link.
- Non è possibile aggiungere clip alla sequenza Premiere Pro in SpeedGrade. È necessario riportare il progetto in Premiere Pro per modificare la sequenza.
- Non potete regolare l'audio o utilizzare le funzioni di panning e scansione. Pertanto, le schede 3D stereo, Audio e Panning e scansione non sono disponibili quando si utilizza Direct Link.
- Se applicate un effetto Stabilizzatore alterazione a una sequenza Premiere Pro, assicuratevi che l'analisi venga completata prima di inviare la sequenza a SpeedGrade mediante Direct Link. In caso contrario, viene visualizzato un messaggio di errore.

## Esercitazione video

[Torna all'inizio](#)



### *Come dare un tocco professionale al video e farlo sembrare un film*

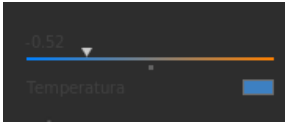
*Scoprite come utilizzare Direct Link per creare un collegamento diretto a SpeedGrade per una correzione del colore completa e predefiniti con effetti pellicola e videocamera.*

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Regolare la temperatura colore

Regolate la temperatura del colore trascinando il cursore Temperatura colore nel pannello Look.



Se l'immagine è troppo calda, riducete la temperatura colore trascinando il relativo cursore a sinistra.


Se l'immagine è troppo fredda, aumentate la temperatura colore trascinando il relativo cursore a destra.



*Temperatura bassa*



*Temperatura alta*

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Bilanciare neri e bianchi

## Impostare il bilanciamento del nero

### Impostare il livello di nero

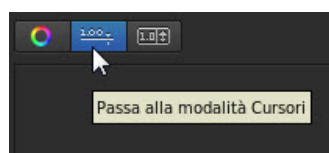
### Impostare il bilanciamento del bianco

### Impostare il livello di bianco

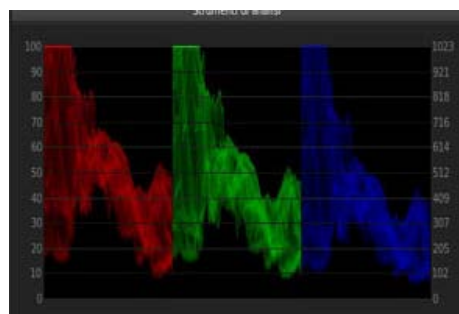
Il bilanciamento dei neri è la prima fase nel flusso di lavoro per la correzione dei colori. Per bilanciare i neri potete usare la ruota dei colori Offset o il cursore verticale nel pannello Look.

Quando il livello dei neri sembra ottimale, passate al bilanciamento dei bianchi. Per bilanciare i bianchi, usate la ruota dei colori Guadagno nel pannello Look.

**Nota:** Potete usare i cursori RGB al posto della ruota dei colori. Fate clic sul pulsante di modalità Cursori nell'angolo in alto a sinistra degli strumenti di colorazione.



Utilizzate il vettroscopio Allineamento RGB come guida nelle regolazioni. Per visualizzare il vettroscopio Allineamento RGB, aprite il pannello degli strumenti Analisi premendo il tasto A. Per ulteriori informazioni, consultate [Allineamento RGB](#).



## Impostare il bilanciamento del nero

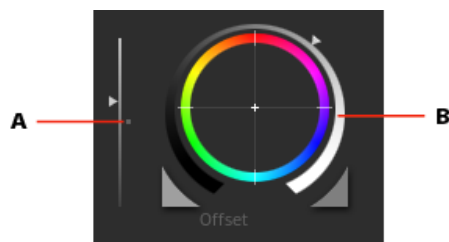
[Torna all'inizio](#)

Nel pannello Look, potete usare la ruota dei colori Offset o il cursore verticale per normalizzare i livelli cromatici nelle ombre.

Trascinate lo strumento di controllo tonalità al centro della ruota dei colori Offset effettuando le seguenti operazioni:

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse all'interno della ruota e rilasciate il pulsante di selezione.
2. Spostate il mouse in qualsiasi direzione per modificare il valore.
3. Fate nuovamente clic con il pulsante destro del mouse per accettare l'impostazione.

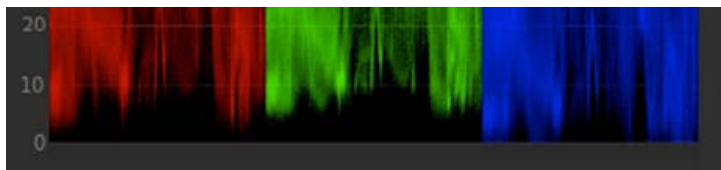
Potete inoltre controllare la ruota dei colori Offset spostando il cursore verticale verso l'alto o il basso.



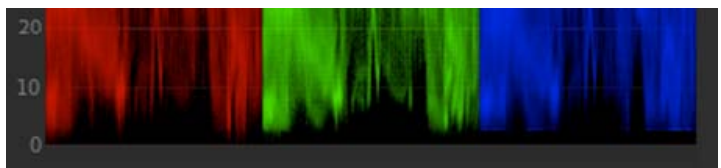
**A.** Cursore verticale **B.** Ruota dei colori

## Esempio

Se l'immagine presenta tonalità gialle nelle ombre, spingete lo strumento di controllo tonalità Offset verso il blu per bilanciare i valori del nero. La regolazione comporta le modifiche illustrate nella seguente forma d'onda.



*Prima di regolare il bilanciamento del nero*



*Dopo aver regolato il bilanciamento del nero*

[Torna all'inizio](#)

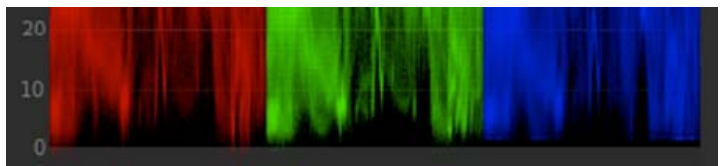
## Impostare il livello di nero

Nel pannello Look, trascinate l'icona a forma di triangolo sulla ruota di controllo Offset finché gli indicatori di valle della forma d'onda abbiano raggiunto il livello 0 nella visualizzazione di forma d'onda. Trascinate in senso orario per aumentare le valli o in senso antiorario per ridurle.

Per spostare l'icona a forma di triangolo sulla ruota dei colori, trascinatela verso sinistra o destra lungo una linea retta. Non trascinatela in senso circolare. Maggiore sarà lo spostamento verso destra o verso sinistra, più ampie saranno le modifiche.

Se spostate le valli sotto il livello 0, i dettagli in ombra vengono eliminati.

## Esempio



*Dopo aver ridotto il valore di nero*

[Torna all'inizio](#)

## Impostare il bilanciamento del bianco

Nel pannello Look, trascinate lo strumento di controllo tonalità al centro della ruota dei colori Guadagno per normalizzare i livelli cromatici nelle ombre.



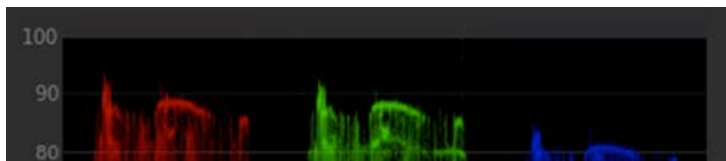
*Ruota dei colori Guadagno*

Per spostare lo strumento di controllo tonalità, effettuate le seguenti operazioni:

Utilizzate la forma d'onda RGB come guida per regolare i valori dei colori di luce. Nell'esempio seguente, la forma d'onda del blu è inferiore rispetto a quelle del rosso e del verde.

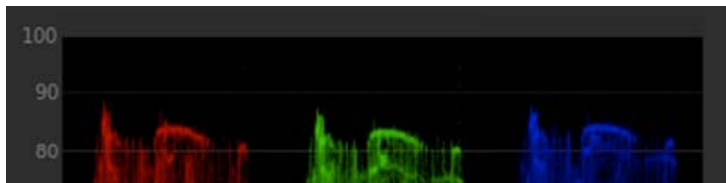
1. Fate clic con il pulsante destro del mouse all'interno della ruota e rilasciate il pulsante di selezione.

2. Spostate il mouse in qualsiasi direzione per modificare il valore.
3. Fate nuovamente clic con il pulsante destro del mouse per accettare l'impostazione.



*Prima di regolare il bilanciamento del bianco*

Spingete lo strumento di controllo tonalità Guadagno verso il ciano e il blu per bilanciare le ombre.



*Dopo aver regolato il bilanciamento del bianco*

---

## Impostare il livello di bianco

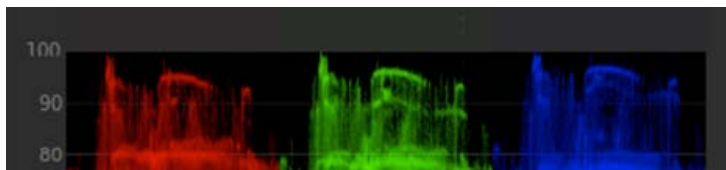
[Torna all'inizio](#)

Nel pannello Look, trascinate l'icona a forma di triangolo sulla ruota di controllo Guadagno finché gli indicatori di picco della forma d'onda abbiano raggiunto il livello 100 nella visualizzazione di forma d'onda RGB. Trascinate in senso orario per aumentare i picchi o in senso antiorario per ridurli.

Per spostare l'icona a forma di triangolo sulla ruota dei colori, trascinatela verso sinistra o destra lungo una linea retta. Non trascinatela in senso circolare. Maggiore sarà lo spostamento verso destra o verso sinistra, più ampie saranno le modifiche.


Oppure potete spostare il cursore verticale verso l'alto o il basso.

Se spostate la forma d'onda sopra il livello 100, i bianchi vengono bruciati e i dettagli nelle aree di luce vengono eliminati. Esempio:



*Dopo aver aumentato il valore di bianco*

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)



# Regolare la gamma

La gamma corrisponde al valore di chiaro e scuro dell'immagine.

Regolate l'impostazione della gamma trascinando l'icona a forma di triangolo sulla ruota dei colori Gamma nel pannello Look. Trascinate in senso orario per ridurre l'impostazione della gamma o in senso antiorario per aumentarla.



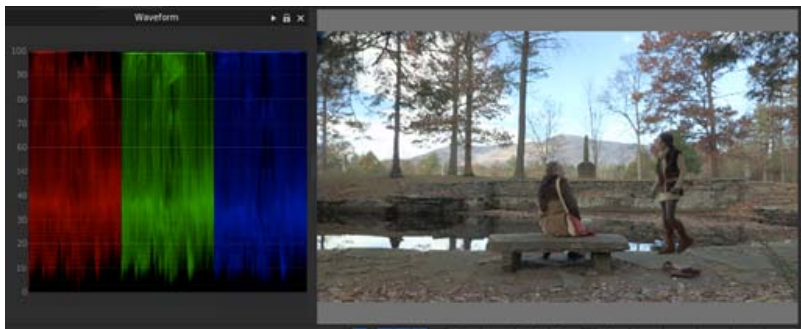
*Ruota dei colori Gamma*

*Per spostare l'icona a forma di triangolo sulla ruota dei colori, trascinatela verso sinistra o destra lungo una linea retta. Non trascinatela in senso circolare. Maggiore sarà lo spostamento verso destra o verso sinistra, più ampie saranno le modifiche.*

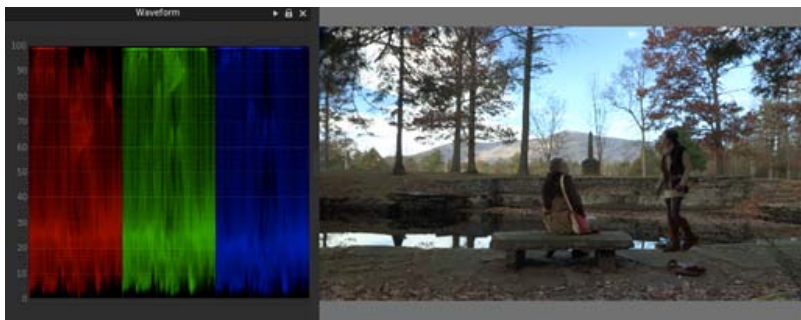
*Utilizzate la forma d'onda RGB come guida nelle regolazioni. Per visualizzare il pannello Forma d'onda nella visualizzazione Monitor, premete il tasto W. Per ulteriori informazioni, vedete [Pannello Forma d'onda](#).*

Se l'immagine sembra biancastra, piatta o spenta, aumentate l'impostazione della gamma trascinando l'icona a forma di triangolo in senso antiorario.

Se l'immagine è vivida ma le zone in ombra sono indefinite, riducete l'impostazione della gamma trascinando l'icona a forma di triangolo in senso orario.

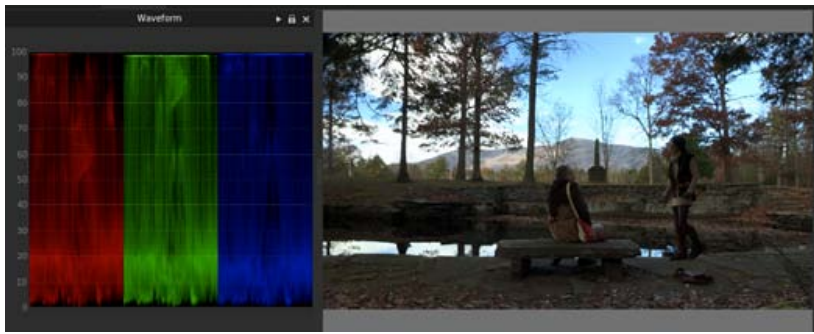


*Gamma bassa*



*Gamma normale*





*Gamma elevata*

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Correggere una gamma tonale specifica

Potete apportare correzioni di colore a una gamma tonale specifica, ad esempio luci, ombre o mezzitoni.

1. Selezionate Ombre, Mezzitoni o Luci nella parte superiore del pannello Look.




2. Effettuate correzioni colore usando le ruote dei colori e i cursori.
3. Usando il cursore a destra della ruota dei colori potete ampliare o limitare la gamma tonale interessata.

Ad esempio, se per sfumare le ombre spingete il cursore verso l'alto, le modifiche si estenderanno verso l'area dei mezzitoni nell'immagine. Spingendo invece il cursore verso il basso, le modifiche saranno limitate con una maggiore profondità delle ombre.



*Cursore gamma tonale*

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

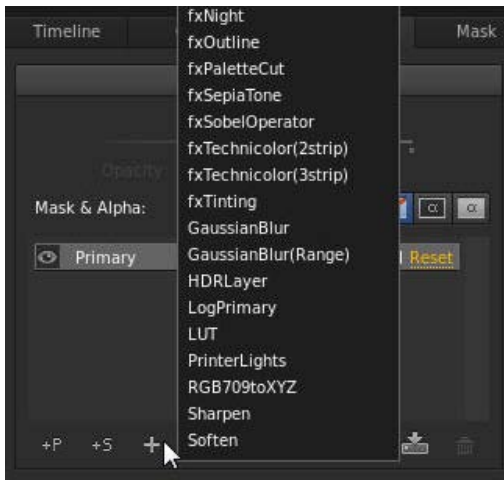
[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Applicare filtri ed effetti

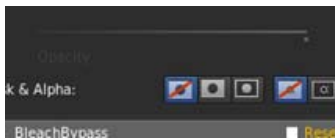
Utilizzate i filtri e gli effetti per applicare rapidamente gli stili avanzati di correzione alle clip.


1. Caricate una clip nella timeline.
2. Nel pannello Livelli della scheda Look, fate clic sull'icona +, quindi scegliete un effetto o un filtro dal menu.

L'icona + si trova nella parte inferiore del pannello Livelli.



3. Modificate l'effetto o il filtro con gli strumenti di correzione nel pannello Look.
- Nota:** Gli strumenti disponibili variano a seconda dell'effetto o del filtro selezionato.
4. Regolate l'intensità dell'effetto o del filtro con il cursore di opacità sul lato superiore del pannello Livelli.



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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Operazioni con le maschere

## Applicare una maschera Applicare maschere aggiuntive

[Torna all'inizio](#)

### Applicare una maschera

Una maschera consente di isolare un'area dell'immagine in modo da poterla correggere selettivamente. In SpeedGrade, una maschera è associata a una clip di correzione.

1. Aggiungete una clip di correzione a una clip video nella traccia video. Vedete [Creare una clip di correzione](#).
2. Fate clic sulla scheda Maschera e selezionate un predefinito di maschera.



*Per una maschera sfumata, selezionate Maschera vignettatura.*

Nella finestra Monitor viene visualizzato il widget Maschera.



3. Effettuate una delle seguenti operazioni per regolare la posizione, le dimensioni e la forma della maschera:
  - Per riposizionare il centro della maschera, trascinate il mirino centrale.
  - Per aumentare le dimensioni orizzontali della maschera, trascinate il comando a freccia orizzontale verso sinistra o verso destra.
  - Per aumentare le dimensioni verticali della maschera, trascinate il comando a freccia verticale verso l'alto o verso il basso.
  - Per ruotare la maschera, trascinate la curva rotazionale di controllo verso l'alto o verso il basso.
  - Per aumentare la correzione colore di Maschera vignettatura, trascinate il rettangolo di correzione sul bordo esterno nell'angolo inferiore sinistro del widget.
  - Per regolare l'angolo della maschera, trascinate il triangolo del comando di inclinazione inferiore.
4. Fate clic sulla scheda Look per specificare l'area da correggere e selezionate una delle seguenti opzioni nel pannello Livelli a sinistra:
  - Applica livello correzione colore all'esterno di una maschera (seconda icona)
  - Applica livello correzione colore all'interno di una maschera (terza icona)



**Nota:** la prima icona (non applicare la correzione colore a una maschera) è selezionata per impostazione predefinita. Le ultime tre icone a destra specificano se applicare un livello di correzione colore al canale alfa o al canale alfa invertito (non per impostazione predefinita).

5. Ritoccare l'area definita dalla maschera.  
Ad esempio, trascinate il controllo Livello gamma all'esterno della ruota Controllo gamma per scurire l'esterno di una maschera.

### Applicare maschere aggiuntive

[Torna all'inizio](#)

Potete applicare ulteriori maschere aggiungendo più clip di correzione a una traccia video.

1. Aggiunge un'altra clip di correzione alla traccia video trascinando l'icona Clip con ritocco nella traccia. Vedete [Creare una clip di correzione](#).

*Definite i nomi delle clip di correzione per organizzare le assegnazioni di maschera. Fate doppio clic sulla stringa "Correzione colore senza titolo" di ogni clip di correzione e indicate un nome. Esempio: "Maschera vignettatura".*

2. Nella scheda Maschera, selezionate la nuova clip di correzione, applicate una maschera ed eseguite la regolazione. Vedete [Applicare una maschera](#).

Ad esempio, aggiungete un predefinito di maschera circolare e posizionate lo sul volto di un soggetto.


3. Nella scheda Look, specificate se correggere l'area all'interno o all'esterno della maschera.

4. Sfumate l'area.

Ad esempio, trascinate la ruota esterna del controllo Guadagno in senso orario per schiarire il volto del soggetto.

5. Se necessario, applicate le maschere aggiuntive tramite l'aggiunta di clip di correzione.

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Regolazione dell'inquadratura delle riprese con panning e scansione

## Creare una traccia panning e scansione

### Modificare le regolazioni panning e scansione in una clip

### Opzioni di anteprima panning e scansione

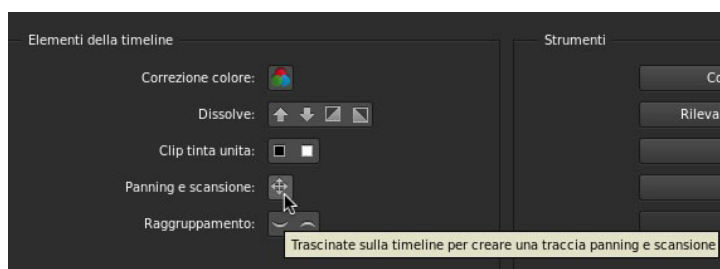
Usate panning e scansione per regolare l'inquadratura delle riprese e ottenere diversi formati di output. Potete riposizionare, ridimensionare, ruotare e inclinare l'immagine per adattarla al meglio a un altro formato di fotogramma.

Utilizzate i fotogrammi chiave per eseguire modifiche all'interno di una ripresa o tra una ripresa e l'altra. Per ulteriori informazioni, consultate [Operazioni con i fotogrammi chiave](#).

## Creare una traccia panning e scansione

[Torna all'inizio](#)

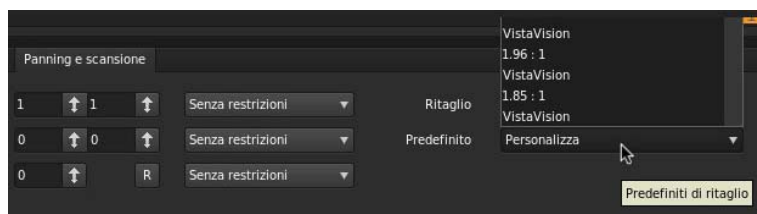
1. Trascinate il pulsante Panning e scansione sulla timeline per creare una traccia panning e scansione. Il pulsante Panning e scansione si trova nel pannello Timeline, in Elementi della timeline.



Nella timeline viene visualizzata una traccia panning e scansione di colore verde.



2. Fate clic sulla traccia panning e scansione per aprire il pannello Panning e scansione.
3. Selezionate il formato di output dal menu Predefinito ritaglio.



**Nota:** potete inserire qualsiasi altro formato nella casella di testo Ritaglio.

4. Usate il widget panning e scansione per posizionare, ridimensionare, ruotare o inclinare l'immagine all'interno del nuovo formato di fotogramma. Il widget funziona come il widget della maschera. Consultate [Applicare una maschera](#) per maggiori informazioni sull'utilizzo del widget.

**Nota:** nel widget panning e scansione non sono presenti tutte le funzionalità del widget della maschera. Ad esempio, la sfumatura e i nodi spline non sono disponibili.

Potete anche applicare numericamente la regolazione panning e scansione nel pannello Panning e scansione. Fate clic sul pulsante R per ripristinare le impostazioni predefinite.



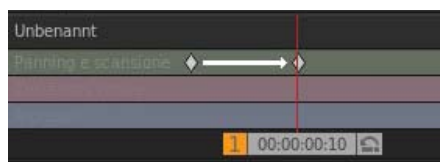
## Modificare le regolazioni panning e scansione in una clip

[Torna all'inizio](#)

La traccia panning e scansione è una traccia globale dell'intera timeline. Tutte le regolazioni panning e scansione influiscono sull'intera clip. Utilizzate i fotogrammi chiave per modificare le regolazioni nella clip. Per dettagli sull'utilizzo dei fotogrammi chiave, consultate [Operazioni con i fotogrammi chiave](#).

Il flusso di lavoro tipico per eseguire regolazioni panning e scansione in una clip comprende i passaggi seguenti.

1. Create un fotogramma chiave all'inizio della clip.
2. Create un ulteriore fotogramma chiave in qualsiasi altra posizione lungo la timeline in cui le impostazioni non dovranno essere più valide.
3. Create una dissolvenza da un fotogramma chiave al successivo tramite il pulsante Registra fotogramma chiave una seconda volta nella seconda posizione.

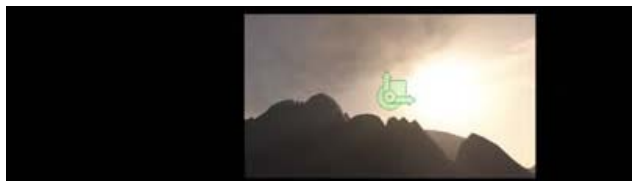


4. Regolate le impostazioni panning e scansione nelle due posizioni dei fotogrammi chiave.

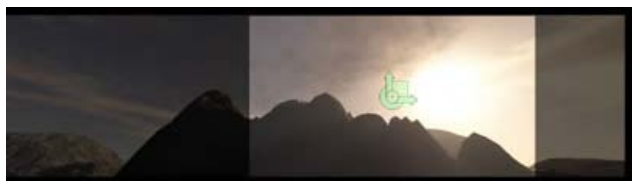
## Opzioni di anteprima panning e scansione

[Torna all'inizio](#)

Nel menu Anteprima di ritaglio potete scegliere tra tre diverse opzioni di anteprima: Normale (ritaglio), Trasparente e Contorno. Selezionate la visualizzazione più adatta per il progetto.



Anteprima Normale (ritaglio)



Anteprima Trasparente



*Anteprima Contorno*

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)



# Sfumare una gamma di colori specifica

## Selezionare e sfumare una gamma di colori

### Esempio: isolamento delle tonalità della pelle con correzioni secondarie

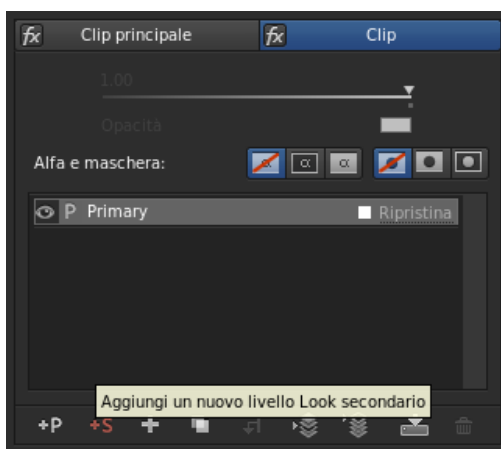
Le correzioni di colore secondarie vengono applicate a gamme di colori specifiche nelle immagini. Consentono di accentuare, modificare o smorzare i toni di porzioni dell'immagine.

Per un video, consultate [Correzione colore secondaria](#) realizzato da Patrick Palmer.

## Selezionare e sfumare una gamma di colori

[Torna all'inizio](#)

1. Nel pannello Look, fate clic sull'icona +S per aggiungere un livello di correzione secondario.



2. Selezionate una gamma di colori nella destinazione. Effettuate una delle seguenti operazioni per selezionare una gamma:
  - a. Scegliete una gamma di colori predefinita dal selettore.



**Nota:** se necessario, scorrete verso la parte inferiore del pannello Look per visualizzare il selettore.

Se nessuno dei sei colori standard è utile per iniziare, selezionate il pulsante grigio a destra del selettore per visualizzare ulteriori opzioni.

Potete anche deselezionare le opzioni Tonalità, Luminosità o Saturazione. Così facendo potete applicare la correzione in un'area di luminanza specifica. Ad esempio, disattivando le opzioni relative a tonalità e saturazione otterrete una luminosità intensa.

b. Provate una gamma di colori nell'immagine. Fate clic sul pulsante della gamma di esempio (l'icona a forma di contagocce con il segno più), tenete premuto il pulsante sinistro del mouse e spostate il puntatore sulla gamma di colori che desiderate provare. Rilasciate il pulsante del mouse una volta terminato.

3. Con le opzioni Grigio nell'angolo destro del pannello Look potete visualizzare l'area selezionata dell'immagine.



4. Trascinate i cursori delle opzioni Tonalità, Luminosità e Saturazione per espandere o restringere la gamma di colori di destinazione.

I cursori in alto consentono di spostarsi lungo l'intera gamma selezionata. I cursori in basso consentono di sfumare la selezione.

5. Correggete il colore nella gamma di destinazione con gli strumenti di correzione, quali il cursore Contrasto o la ruota dei colori Offset.

## Esempio: isolamento delle tonalità della pelle con correzioni secondarie

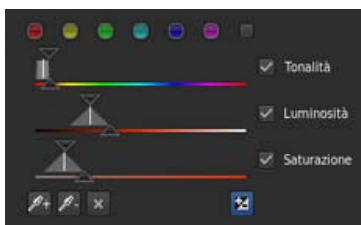
[Torna all'inizio](#)

1. Aggiungete un livello di correzione secondario facendo clic sul pulsante +S nel pannello Look.

2. Provate le tonalità della pelle facendo clic sul pulsante della gamma di esempio (l'icona a forma di contagocce con il segno più), tenete premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinate un rettangolo su una gamma di colori dell'incarnato nell'immagine.



I cursori del selettore visualizzano i valori cromatici campionati:



3. Selezionate l'opzione Colore/grigio nel menu Grigio per visualizzare l'area selezionata dell'immagine.

4. Regolate la gamma selezionata trascinando i cursori delle opzioni Tonalità, Luminosità e Saturazione.

Questo è utile, ad esempio, per lavorare su una gamma più limitata delle tonalità di incarnato.

5. Rendete più uniformi le imperfezioni e le rughe della pelle trascinando il cursore Sfocatura a destra.

6. Rendete i toni dell'incarnato più caldi trascinando lo strumento di controllo tonalità Offset verso il giallo.



# Vista Istantanee e browser delle istantanee

## Novità di SpeedGrade CC

La vista Istantanee di SpeedGrade consente di acquisire e salvare rapidamente immagini fisse delle clip. Potete utilizzare queste immagini come riferimento, oppure confrontarle con le altre clip utilizzando lo schermo diviso.

Potete anche importare delle immagini TGA da altre applicazioni come Adobe Photoshop, da usare come riferimento per le correzioni e regolazioni dei colori. Per ulteriori informazioni, consultate [Corrispondenza con una correzione Photoshop](#).

Il browser delle istantanee consente di memorizzare e accedere facilmente alle immagini salvate. Potete successivamente accedere a tali immagini e utilizzarle come riferimento per la correzione del colore.

## Utilizzo della vista Istantanee e del browser delle istantanee

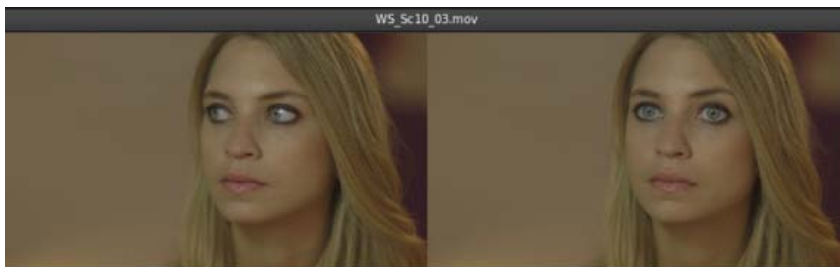
[Torna all'inizio](#)

1. Posizionate la linea di scansione principale sulla clip desiderata nel metraggio e fate clic sull'icona Istantanea nel pannello Monitor. Potete anche usare la scelta rapida da tastiera Maiusc+C.



Attivazione della vista Istantanee

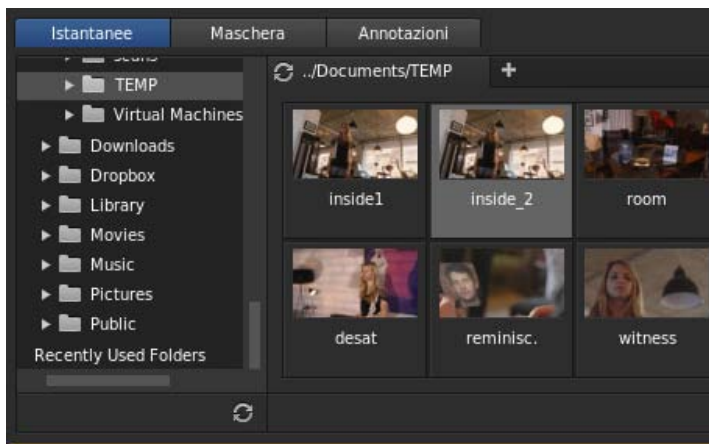
2. Potete visualizzare l'istantanea affiancata nella vista Monitor in modalità schermo diviso. Per disattivare la vista Istantanee, fate di nuovo clic sull'icona Istantanea.



Visualizzazione di un'istantanea in vista Monitor

3. L'istantanea viene salvata come file TGA con una miniatura di anteprima JPG (di 160x45 pixel). Potete visualizzare le immagini salvate con il browser delle istantanee.

Il browser delle istantanee fornisce una struttura ad albero che può essere ridotta e che supporta più schede.




*Browser delle istantanee*

Le istantanee sono memorizzate nei seguenti percorsi predefiniti nel file system del computer:

- Mac: /Utenti/Documents/Adobe/SpeedGrade/7.0/settings/snapshots/
- Windows: C:\Utenti\[nome utente]\AppData\Roaming\Adobe\SpeedGrade\7.0\settings\snapshots

Potete accedere alle istantanee da questi percorsi per condividere le immagini.

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Gestione dei Look

## [Lavorare con i Look](#)

Patrick Palmer 07 maggio 2012  
esercitazione video

## [Applicare i Look con Gestione Look](#)

Adobe TV (17 giugno 2013)  
esercitazione video

# Condividere e riutilizzare i Look

## Salvataggio e condivisione di un Look

### Utilizzo di Gestione Look

### Applicazione di un Look

### Esportazione di un Look

### Eliminazione di un Look

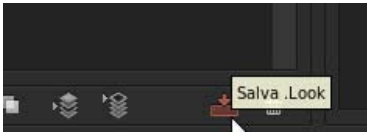
SpeedGrade è in grado di salvare le informazioni di correzione colore in file .Look per poterle riutilizzare. Poiché si tratta di file piccoli, potete archivarli e condividerli facilmente con altri utenti.

## Salvataggio e condivisione di un Look

[Torna all'inizio](#)

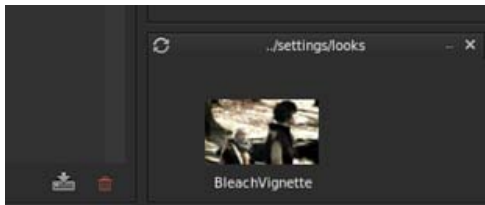
### Salvataggio di un Look

1. Applicare la correzione del colore ad alcuni materiali.
2. Nella scheda Look, fate clic sul pulsante Salva .Look in basso a destra nel pannello Livelli.



*Potete anche premere Ctrl+P (Windows) o Cmd+P (Macintosh) per salvare un file .Look.*

Il file .Look viene visualizzato nel browser Look come miniatura. La posizione predefinita per i file è ../SpeedGrade/settings/looks.



**Nota:** se un errore indica che la cartella è di sola lettura, chiudete SpeedGrade e avviate l'esecuzione come amministratore. In Windows, fate clic con il pulsante destro del mouse sull'icona di avvio e selezionate Esegui come amministratore.

3. Se necessario, rinominate il file .Look facendo clic sul nome attuale e digitando un nuovo nome.

### Condivisione di un Look

1. Individuate il file .Look da condividere. La posizione predefinita dei file .Look è ../SpeedGrade/settings/looks.
2. Inviare un file come allegato di posta elettronica, oppure spostatelo e copiatelo in una cartella condivisa su un sistema cloud o sulla rete.

## Utilizzo di Gestione Look

[Torna all'inizio](#)

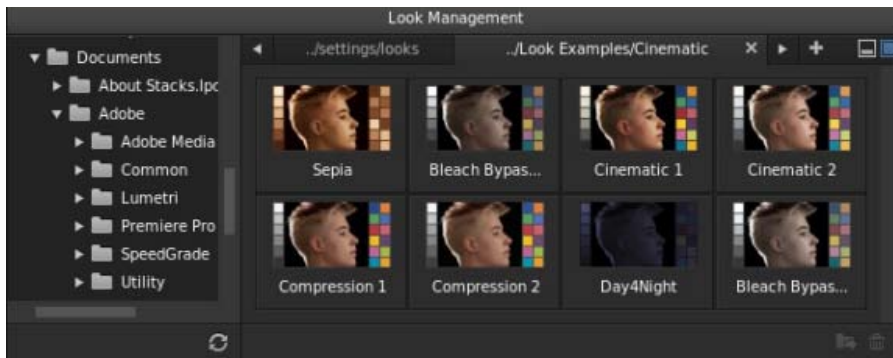
Gestione Look vi permette di organizzare in modo efficace, visualizzare o ridurre i predefiniti Look che avete salvato.

Potete scegliere tra le tre visualizzazioni seguenti per vedere i Look predefiniti:

- **Visualizzazione Gestione Look**
- **Visualizzazione rapida**
- **Visualizzazione browser ridotto**

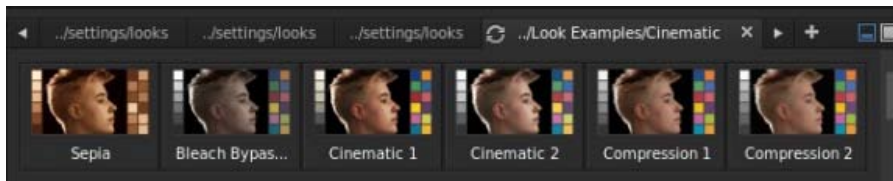
**Visualizzazione Gestione Look** Visualizza i predefiniti Look come miniature disposte su più righe. Potete visualizzare più file .look

simultaneamente. Potete anche scegliere di impostare la cartella predefinita Look come struttura di navigazione ad albero.



Modalità di visualizzazione di Gestione Look

**Visualizzazione rapida** Visualizza i predefiniti Look come miniature disposte su una singola riga.



Modalità di visualizzazione rapida

**Visualizzazione browser ridotto** Consente di visualizzare Gestione Look sotto forma di browser a schede senza visualizzare alcuna miniatura. Questa visualizzazione lascia più spazio al pannello Monitor per il lavoro di correzione colore.

## Applicazione di un Look

[Torna all'inizio](#)

### Applicazione di un Look in SpeedGrade

1. Selezionate una clip o una traccia correzione colore.
2. In Gestione Look, accedete alla cartella con il file .Look che volete utilizzare. Con i tasti freccia destra e sinistra potete accedere a più cartelle.
3. Selezionate un file .Look e premete Invio per applicarlo.

*Potete anche trascinare il file .Look sulla timeline. Viene visualizzato come una clip di correzione che potete ridimensionare e riposizionare per applicare il Look a più clip, scene o un intero progetto.*

### Applicazione di un Look in After Effects

Adobe After Effects supporta i file .Look nativi.

1. Con il metraggio aperto in After Effects, Selezionate Effetto > Utilità > Applica tavola colori.
2. Selezionate il file .Look dal disco rigido.

*Per fondere il Look in After Effects, create un livello di regolazione al di sopra della clip nella timeline, quindi applicate il Look (Effetto > Utilità > Applica tavola colori). Nella timeline, selezionate il livello di regolazione, quindi premete il tasto T per attivare il controllo della trasparenza. Regolate la trasparenza per fondere il Look.*

### Applicazione di un Look in Photoshop

Adobe Photoshop supporta i file .Look nativi.

1. Con un'immagine aperta in Photoshop, selezionate Immagine > Regolazioni > Consultazione del colore.
2. Nella finestra di dialogo di consultazione del colore, selezionate l'opzione Carica LUT 3D.
3. Selezionate il file .Look dal disco rigido e fate clic su OK.

*Per un maggiore controllo sull'aspetto, create un livello di regolazione Consultazione del colore. Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Consultazione del colore, quindi selezionate un file .Look dal menu di scelta rapida.*

## Esportazione di un Look

[Torna all'inizio](#)



Potete esportare un file .Look con uno o più file LUT da usare in Adobe Premiere Pro o in un'applicazione di terze parti.

**Nota:** I file LUT non comprendono maschere o effetti quali la sfocatura o il bagliore.

1. In Gestione Look, fate clic con il pulsante destro del mouse (Win) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) sul file .Look e selezionate Esporta Look.
2. Selezionate gli altri file da includere e fate clic su Esporta.

SpeedGrade crea un file .zip contenente i file.

**Nota:** Non è necessario un file LUT se condividete un Look con After Effects o Photoshop, in quanto sono in grado di supportare file .Look nativi.

---


## Eliminazione di un Look

[Torna all'inizio](#)

È possibile eliminare uno Look salvato effettuando le seguenti operazioni:

1. In Gestione Look, fate clic con il pulsante destro del mouse (Win) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) sul file e selezionate Elimina Look.
2. Confermate l'eliminazione.

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Rendering dell'output

## **Rendering del progetto**

Patrick Palmer 07 maggio 2012  
esercitazione video

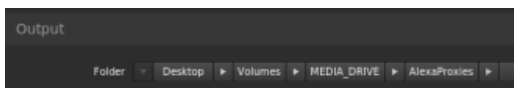
## **Creare metraggi non tagliati**

Patrick Palmer 18 maggio 2012  
esercitazione video

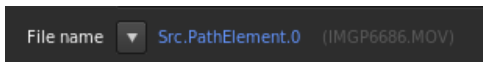
# Creare file proxy per le modifiche offline

Per un flusso di lavoro più veloce, potete lavorare sui file proxy con rendering a bassa velocità in bit ("proxy") dei file principali ad alta velocità in bit. Questo articolo descrive come creare file proxy per le modifiche offline mantenendo sia la denominazione del file originale che il codice di tempo di origine.

1. Spostate tutte le clip sorgente nella timeline come segue:
  - a. Individuate la cartella sorgente nel desktop di SpeedGrade.
  - b. Fate clic sul pulsante Agg. tutto in basso a destra nel desktop.
2. Definite la cartella di output per i file proxy di rendering nel modo seguente:
  - a. Selezionate la scheda Output.
  - b. Specificate un percorso di output nel campo Cartella con il comando di navigazione.

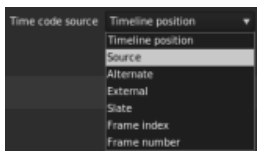


3. Invece di digitare il nome di file per i file proxy, specificate la seguente opzione di denominazione file:
  - a. Nel campo Nome file, fate clic sull'icona M per elenchi di tag predefiniti per metadati.
  - b. Selezionate l'opzione "Src.PathElement.0".



Questa opzione consente di dividere la timeline in singoli file QuickTime per il rendering. Inoltre fa coincidere il nome del file di output con il nome del file sorgente.


4. Impostate Orig. codice tempo sull'opzione Sorgente per mantenere le informazioni sul codice di tempo del file principale.



Potete anche impostare l'origine del codice di tempo su altri generatori di codice di tempo in base al flusso di lavoro.

5. Selezionate il formato di output, la tabella di ricerca calibrazione (LUT) e le impostazioni di inquadratura come per qualsiasi lavoro di rendering.
6. Selezionate Qualità online o Qualità offline e fate clic su Rendering.



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

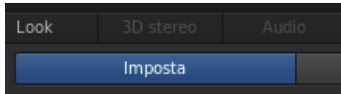
[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Salvare un EDL

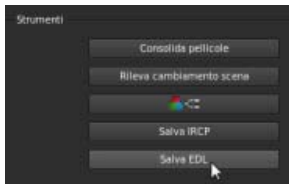
---

Potete esportare un EDL (Edit Decision List) delle clip assemblate dalla timeline.

1. Con due o più clip nella timeline, fate clic sul pulsante Imposta nel pannello Timeline.




2. Nel pannello Strumenti sul lato destro del pannello, fate clic su Salva EDL.



3. Assegnate un nome all'EDL, selezionate una cartella e fate clic su Salva.

---

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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

# Visualizzare le informazioni in sovrapposizione sui fotogrammi

## Visualizzare le informazioni in sovrapposizione durante la riproduzione

### Visualizzare le informazioni in sovrapposizione sull'output di rendering

È possibile “masterizzare” o sovrapporre informazioni di metadati sui fotogrammi durante la riproduzione o nell'output del rendering. Ad esempio, se in SpeedGrade selezionate il predefinito di sovrapposizione Standard, le seguenti informazioni vengono sovrapposte sul metraggio:

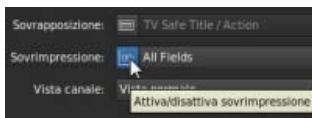
- Numero del fotogramma corrente
- Posizione sul disco della sequenza corrente
- Codice di tempo nativo del fotogramma corrente (purché le informazioni siano presenti nell'intestazione del formato di file in uso)

## Visualizzare le informazioni in sovrapposizione durante la riproduzione

[Torna all'inizio](#)

1. Nella scheda Timeline, selezionate il riquadro Visualizza.
2. In Opzioni di visualizzazione, selezionate un predefinito di sovrapposizione dal relativo menu.

**Nota:** se il menu non è attivo, fate clic sullo strumento Masterizzazione per renderlo attivo.

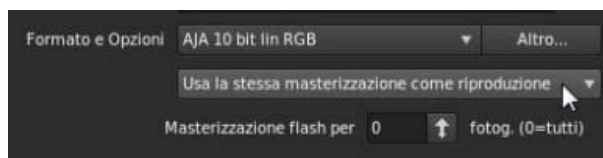



## Visualizzare le informazioni in sovrapposizione sull'output di rendering

[Torna all'inizio](#)

L'inclusione delle informazioni in sovrapposizione sull'output di rendering può essere utile per la creazione di file proxy per il montaggio offline o per i file quotidiani da rivedere.

- Quando impostate le opzioni di rendering nel pannello Output, selezionate un predefinito di sovrapposizione dal menu.
- Nella casella di testo Masterizzazione flash per, impostate il numero di fotogrammi su cui visualizzare le informazioni in sovrapposizione. Con l'impostazione predefinita 0 le informazioni in sovrapposizione sono incluse su tutti i fotogrammi renderizzati.



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

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

## Requisiti di sistema