

ADOBE® SPEEDGRADE™

Guida ed esercitazioni

Alcuni collegamenti potrebbero condurre a contenuti in inglese.

Guida introduttiva esercitazioni

Per saperne di più, consultate queste risorse online consigliate.

[SpeedGrade CS6 FAQ](#)

risoluzione dei problemi (14 maggio 2012)

[Cos'è SpeedGrade?](#)

Video2Brain (7 maggio 2012)

esercitazione video

[Novità di SpeedGrade CS6](#)

Patrick Palmer (7 maggio 2012)

esercitazione video

[Trucchi e suggerimenti per l'utilizzo di SpeedGrade CS6](#)

Patrick Palmer (7 maggio 2012)

esercitazione video

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

Flusso di lavoro di base

Caricare metraggio

Applicare la correzione del colore

Eseguire il rendering del contenuto

Strumenti e flussi di lavoro speciali

Argomenti correlati

Il flusso di lavoro di SpeedGrade si suddivide in tre passaggi: caricamento del metraggio, correzione del colore ed esecuzione del rendering del contenuto finale.

Utilizzate le seguenti viste per eseguire il flusso di lavoro:

- Vista Desktop per il caricamento del metraggio
- Vista Monitor per la correzione del colore
- Vista Output per eseguire il rendering del progetto completato

Ogni vista è accessibile da una scheda che si trova nella parte superiore della finestra dell'applicazione SpeedGrade CS6.

Caricare metraggio

[Torna all'inizio](#)

1. Individuate il contenuto nella vista Desktop. Utilizzate il browser di cartelle a sinistra per individuare la cartella desiderata. Le miniature delle clip vengono visualizzate nella vista Desktop.

Se sono presenti molte clip, potete gestirle come segue:

- Ordinarle alfabeticamente
- Ordinarle per intervallo di codice di tempo, risoluzione o data di modifica
- Filtrare la visualizzazione in base ai tipi di file
- Eseguire ricerche per estensioni di nomi di file o per nomi di file specifici

2. Aggiungete le clip nella timeline mediante doppio clic o trascinamento.

- Trascinate le clip dalle maniglie per riposizionarle sulla timeline.
- Impostate punti di attacco e di stacco e passate da una vista Timeline all'altra durante la revisione o la correzione del colore del contenuto
- Potete aggiungere fino a nove linee di scansione diverse. Consultate Confrontare riprese con più linee di scansione.

3. Se desiderate, caricate gli EDL (edit decision list) sulla timeline. Consultate Correggere il colore di una sequenza.

- Per aggiungere un EDL, fate doppio clic sull'EDL stesso nella vista Desktop.
- Per aggiungere le clip all'EDL, scegliete Pellicole nel pannello Timeline e fate clic su Carica dal desktop.

Applicare la correzione del colore

[Torna all'inizio](#)

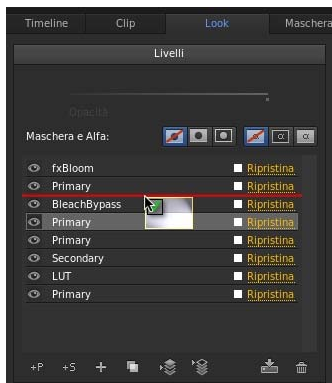
1. Applicate la correzione del colore per bilanciare i neri e i bianchi e per uniformare il colore delle diverse riprese. Consultate Correggere il colore di una clip.

- Applicate le regolazioni di colore primarie all'intera immagine, alle ombre, ai mezzitoni o alle luci.
- Selezionate intervalli di colore per applicare le regolazioni di colore secondarie.
- Utilizzate la forma d'onda, l'istogramma e il vettorscopio per garantire regolazioni dei colori precise, come il bilanciamento dei neri e delle luci.



2. Usate gli effetti, i filtri stile filmati e le maschere per ottenere aspetti creativi.

- Aggiungete nuovi livelli di correzione colore per creare aspetti originali.
- Applicate maschere a singoli livelli, ad esempio per creare una vignettatura.
- Aggiungete livelli e riordinateli secondo necessità. Le modifiche applicate non sono distruttive.
- Ciascun livello dispone di un proprio cursore per regolare l'opacità dell'aspetto generale.

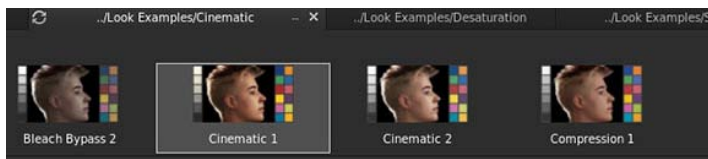


3. Animate maschere o correzioni colore in modo che si adattino alle modifiche nella luce e nei movimenti dei fotogrammi.

- Aggiungete fotogrammi chiave alle maschere o alle tracce di correzione colore.
- Regolate le maschere o la correzione colore secondo le posizioni del fotogramma chiave.
- SpeedGrade CS6 effettua un'animazione uniforme delle transizioni tra i fotogrammi chiave.

4. Salvate le correzioni colore come file .look e applicatele al metraggio. Per applicare un file .look al metraggio, selezionate il metraggio, quindi fate clic sul file .look desiderato.

- Il file .look mantiene tutti i livelli e impostazioni della correzione colore.
- Fate clic su un file .look per applicarlo al metraggio selezionato sulla timeline.
- Modificate i file .look esistenti nel pannello Look.
- Esportate i file .look come tabelle di ricerca da usare in altre applicazioni o dispositivi.



5. Durante l'elaborazione di un progetto, salvate la timeline, includendo tutte le clip e impostazioni di correzione colore, come un progetto di SpeedGrade CS6.

Premete Ctrl+S (Windows) o Cmd+S (Macintosh) per visualizzare la finestra di dialogo Salva timeline con nome.

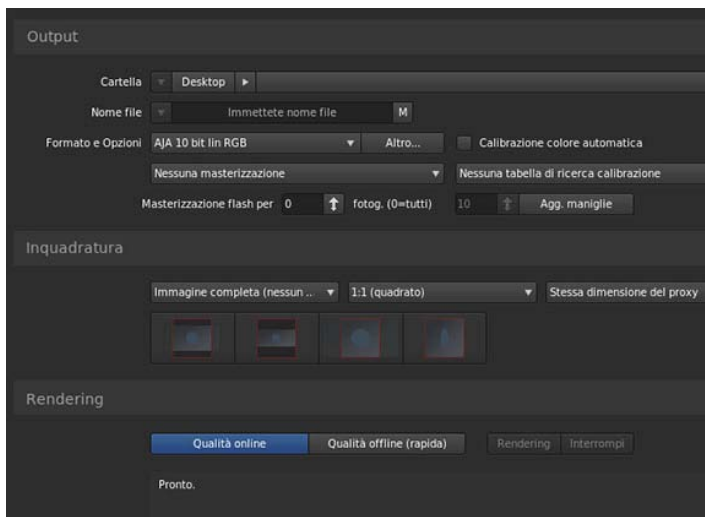
Per informazioni ed esercitazioni, consultate [Correzione del colore](#).

Eseguire il rendering del contenuto

[Torna all'inizio](#)

Eseguite il rendering del contenuto per creare giornaliere digitali per la revisione, contenuti multimediali proxy per la modifica offline o master per la distribuzione finale.

1. Iniziate con il contenuto di cui eseguire il rendering sulla timeline e fate clic sulla scheda Output per visualizzare il pannello Output.



2. Per applicare le impostazioni di rendering, proseguite dall'alto del pannello verso il basso.
 - Selezionate una posizione e create un nome file per il contenuto di cui si è eseguito il rendering.
 - Scegliete il formato di output e se includere informazioni in sovrapposizione. Consultate Visualizzare le informazioni in sovrapposizione sui fotogrammi.
 - Scegliete la qualità online per master finali o la qualità offline per proxy e giornalieri.

Strumenti e flussi di lavoro speciali

[Torna all'inizio](#)

Spazi colore Utilizzate le impostazioni predefinite degli spazi colore per i diversi formati nel pannello Timeline.

Adatta automaticamente videocamere Calibra automaticamente le videocamere usando riprese di prova della tabella colori Macbeth.

Panning e scansione Aggiunge tracce di panning e scansione alle clip per modificare l'inquadratura del contenuto.

Ritaglio Utilizzate lo strumento Ritaglio per ridimensionare i fotogrammi.

Qualità dinamica Utilizzate Qualità dinamica per adattare la visualizzazione a schermi con risoluzioni diverse.

Proporzioni Utilizzate lo strumento Proporzioni per visualizzare il contenuto anamorfico con proporzioni 1:1.

Informazioni sul file Consente di attivare e disattivare lo strumento per la visualizzazione delle informazioni sul file nei fotogrammi. Consultate Visualizzare le informazioni in sovrapposizione sui fotogrammi.

Impostazioni predefinite per i formati per Alexa e RED Selezionate le impostazioni di formattazione Alexa o RED nella scheda del formato predefinito del pannello Timeline.

Stereoscopico Attivate gli strumenti stereo selezionando la casella di controllo Stereo nel pannello Configurazione timeline. Consultate [Flussi di lavoro stereoscopici in SpeedGrade CS6](#) (video Adobe TV).

Rilevamento scena Utilizzate Rilevamento scena per identificare le modifiche nelle scene nel materiale archiviato. Consultate Rilevare i cambiamenti di scena (articolo della Guida) o [Utilizzare la rilevazione dei cambiamenti di scena SpeedGrade CS6](#) (video Adobe TV).

Consolida pellicole Crea copie delle clip usate nel progetto per risparmiare spazio di storage attivo.

Salva EDL Esporta un EDL da un progetto SpeedGrade CS6.

Annotazioni Aggiunge annotazioni alle clip oppure a singoli fotogrammi.

Tracce audio Aggiunge tracce audio al metraggio da Desktop.

Argomenti correlati

[Torna all'inizio](#)

- Correggere il colore di una clip
- Correggere il colore di una sequenza



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

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

Introduzione rapida a SpeedGrade: 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](#)

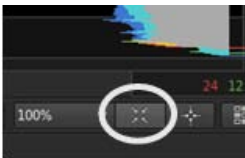
1. In SpeedGrade, selezionate una cartella contenente le clip video dal browser di file nell'angolo in alto a sinistra dell'interfaccia utente.

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.

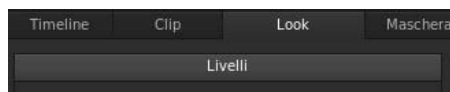


Applicare una correzione colore primaria

[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.

Innanzitutto, fate clic sulla scheda *Aspetto* in basso a sinistra, sotto la timeline, per accedere ai controlli di correzione.



Per applicare una correzione colore primaria, effettuate le seguenti operazioni:

- Apportate modifiche globali alla clip mediante gli strumenti Saturazione input, Pivot, Contrasto, Temperatura colore, Magenta e Saturazione output, in alto nella finestra.
- Modificate i valori di luminanza e colore nelle aree di ombra, mezzitoni e luce dell'immagine le relative manopole.



💡 Utilizzate il tasto 0 (zero) del tastierino numerico per attivare/disattivare la correzione colore e visualizzare rapidamente l'effetto Prima e Dopo.

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.

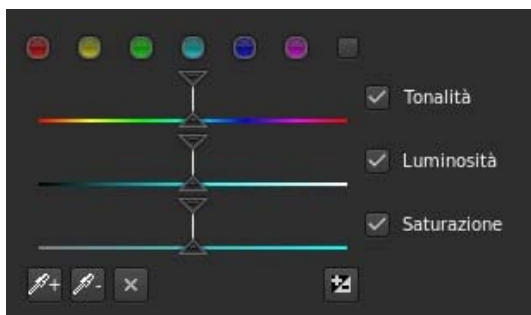
1. Per accedere agli strumenti di correzione colore secondaria, selezionate l'icona +S in basso a sinistra nella finestra Livelli.



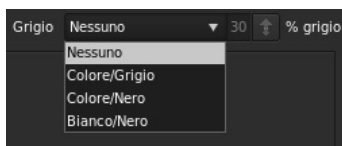
2. Selezionate l'intervallo di tonalità:

- 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 Aspetto.

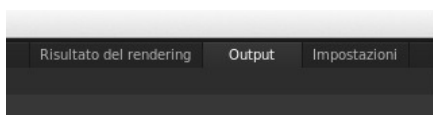


4. Per regolare e migliorare la selezione, utilizzate i triangoli superiori dei cursori. Utilizzate invece i triangoli inferiori per regolare il decadimento.
5. Apportate le correzioni secondarie con le manopole Offset e Guadagno, al centro della finestra Aspetto.
6. Per ammorbidire e fondere le correzioni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

Eseguire 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.

 | 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 una clip di correzione

Applicare le correzioni colore a una clip di correzione

Applicare una clip di correzione ad altre clip video

Eeguire 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.

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.

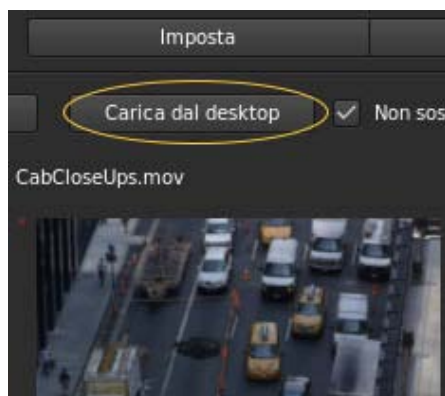
SpeedGrade inserisce le miniature segnaposto nella traccia video e nel pannello Pellicole. Il pannello Pellicole si trova nella scheda Timeline, in basso a sinistra nella schermata.

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 una clip di correzione

[Torna all'inizio](#)

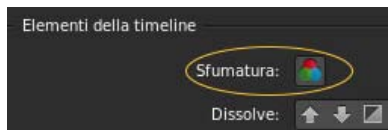
Quando si esegue la correzione del colore, o “ritocco”, di una sequenza, potete lavorare con una **clip di correzione** non distruttiva associata alle clip video della sequenza. Non eseguite la correzione del colore direttamente sulle clip video. La clip di correzione può essere salvata, spostata e applicata 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. Applicate 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.

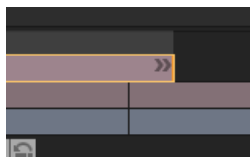
Suggerimento: per confrontare le clip per una corrispondenza del colore tra le varie riprese, utilizzate più linee di scansione. Per informazioni, consultate Confrontare riprese con più linee di scansione.

Applicare una clip di correzione ad altre clip video

[Torna all'inizio](#)

Potete applicare un singolo aspetto 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](#)

Flussi di lavoro in SpeedGrade e Adobe Premiere Pro

Flusso di lavoro per sfumature e modifiche generali

Flusso di lavoro per sfumature e modifiche offline

Di solito, la sfumatura 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 sfumatura 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.

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](#)

Spazio di lavoro

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

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

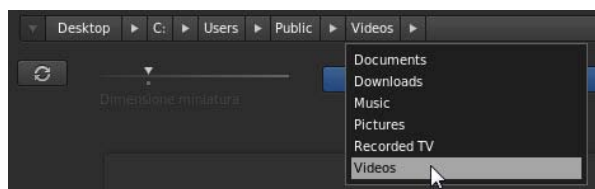
[Torna all'inizio](#)

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

[Linea di scansione](#)

[Tracce](#)

[Gestione delle tracce](#)

[Riprodurre una sezione della timeline](#)

[Spostamenti lungo la timeline](#)

[Zoom della timeline](#)

[Modificare la visualizzazione della timeline](#)

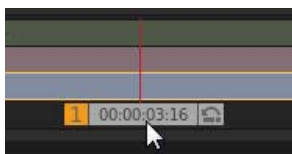
[Eliminare la timeline](#)

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.



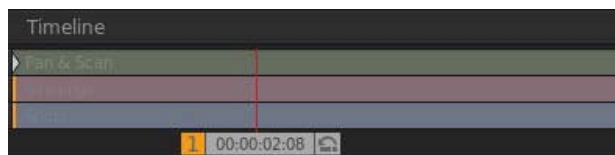
Controller della linea di scansione

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 sfumatura, 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](#).

Sfumatura 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.

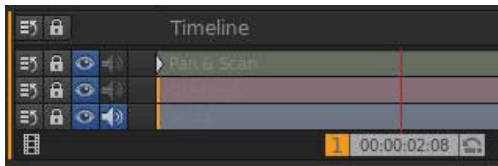
Per modificare i valori di output audio, ad esempio la frequenza mixaggio, selezionate [Impostazioni > Audio](#). Il menu [Impostazioni](#) è nell'angolo superiore destro dell'area di lavoro di SpeedGrade.

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.



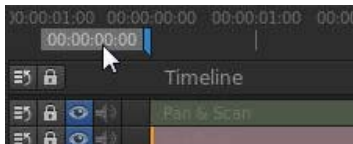
Icone Trascina, Lucchetto e Occhio

- 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 sfumatura consente di aprire il pannello Aspetto. 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	Cmd+MAIUSC+Freccia destra
Vai alla clip precedente	Ctrl+MAIUSC+Freccia sinistra	Cmd+MAIUSC+Freccia sinistra
Vai alla traccia sopra	Ctrl+MAIUSC+Freccia su	Cmd+MAIUSC+Freccia su
Vai alla traccia sotto	Ctrl+MAIUSC+Freccia giù	Cmd+MAIUSC+Freccia giù

Collegamenti correlati

Zoom della timeline

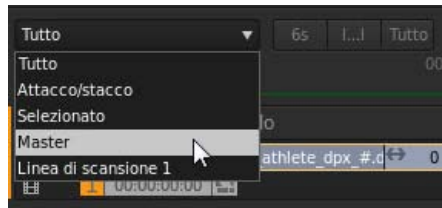
[Torna all'inizio](#)

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. Vedete [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](#)

Playback basics

- [Playback shortcuts](#)
- [Playback controls](#)
- [Playback indicators](#)
- [Change the base frame rate](#)
- [Change the playback frame rate](#)
- [Change the playback mode](#)

Playback shortcuts

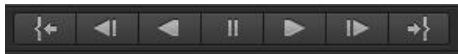
[To the top](#)

Note: Close the Desktop before playback (press D).

Result	Keyboard shortcut
Play forward	L
Play backward	J
Stop playback	K
Play/pause	Spacebar
Step forward or backward	Right or Left Arrow
Increase or decrease frame rate by 1 fps	Page Up or Page Down
Change playback mode	F6

Playback controls

[To the top](#)



Playback controls from left to right:

- Go to in point
- Frame step backwards
- Play backwards
- Pause
- Play forward
- Frame step forward
- Go to out point

Playback indicators

[To the top](#)



The playback indicators on the left side of the Timeline provide the following information, from left to right:

- The current base frame rate
- The playback frame rate
- The disk performance indicator
- The monitor performance indicator

The disk performance indicator turns red when one of the disks or the CPU cannot deliver real-time decoding at the desired playback speed.

The monitor performance indicator turns red when one of the following issues is detected:

- An issue with the real-time performance of the grading operations you apply to the clip
- A sync issue with your display device.

Change the base frame rate

[To the top](#)

1. Select Settings > Playback.
2. Enter a new base frame rate.

Note: The Timeline timecode values reflect your base frame rate setting.

Change the playback frame rate

[To the top](#)

Press the Page Up or Page Down key to increase or decrease the frame rate by 1 frame per second.

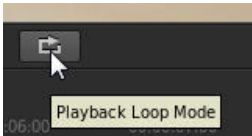
Change the playback mode


[To the top](#)

SpeedGrade has three playback modes:

- Single run
- Ping pong
- Loop (default)

To switch modes, press F6 or use the Playback Mode button next to the playback controls.



 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Adjust the display resolution for playback

SpeedGrade dynamically adjusts the quality of video to ensure smooth playback on computers with less capable graphic cards or CPUs. To optimize performance, you can set the quality settings for the image both during playback and when paused.

💡 *Test the performance of your system during playback and then adjust the settings accordingly.*

1. Click the Settings menu on the upper-right corner of the screen, and then select the Dynamic Quality option.




2. Select a lower resolution for playback, such as 1:2 (half the resolution of the source material) or lower.

3. Set the resolution for paused images.

Note: *Use the paused image resolution to see more image detail. Set it as high or higher than the selected playback resolution.*

4. If working with formats that have a native color depth greater than 8 bits per channel, you can set the color depth for playback and paused images as well.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Confrontare i fotogrammi con più linee di scansione

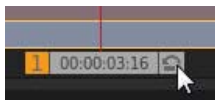
- [Creare una linea di scansione aggiuntiva](#)
- [Selezionare una linea di scansione principale](#)
- [Regolare l'intervallo tra le linee di scansione](#)
- [Eliminare una linea di scansione](#)
- [Lavorare in modalità schermo diviso](#)
- [Scelte rapide da tastiera](#)

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.



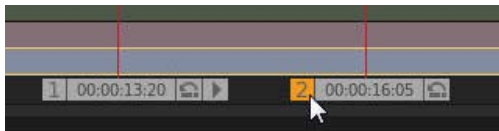
 Assicuratevi che sia visualizzata un'icona verde Più (+) a sinistra del controller della linea di scansione prima di rilasciarla.

Selezionare una linea di scansione principale

[Torna all'inizio](#)

Durante le operazioni con più linee di scansione, selezionatene una per applicare una sfumatura 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](#)

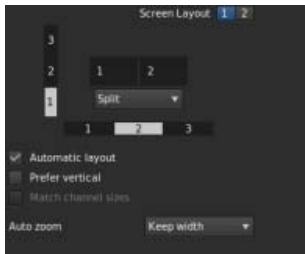
- Fate clic sull'icona Sposta linea di scansione e trascinate la linea di scansione al di fuori della timeline.

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	Cmd+F9
Cambia l'orientamento orizzontale o verticale della modalità schermo condiviso.	F10	Cmd+F10
Inverte la posizione dei canale in modalità schermo condiviso.	F11	Cmd+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](#)

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. Collegare 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. Collegare 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](#)

Scelte rapide da tastiera

[Scelte rapide dell'applicazione](#)

[Scelte rapide di riproduzione](#)

[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 del browser Aspetto](#)

[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](#)

Scelte rapide dell'applicazione

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Mostra Guida	F1	F1
Mostra o nascondi i pannelli di sfumatura	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
Chiudi l'applicazione	Alt+F4	Comando + Q
Attiva/disattiva modalità schermo intero	Alt+Invio o F	Alt+Invio o F
Mostra o nascondi visualizzazione dei metadati	M	M
Alterna mouse tra visualizzazione principale e SDI (Windows)	Ctrl+Tab	
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	Cmd+Alt+R

Scelte rapide di riproduzione

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Riproduzione/Pausa	Spazio	Spazio
Inverti riproduzione	Maiusc+Spazio	Maiusc+Spazio
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	Tn *	Tn *

Dimezza fotogrammi al secondo	Tn /	Tn /
Alterna tra modalità riproduzione singola, ciclica e ping-pong	F6	F6
Capovolgi sequenza quando viene raggiunto il punto finale (Mirroring automatico)	Ctrl+M	Comando + M
Rifletti immagine orizzontalmente	Alt+M	Alt+M
Rifletti immagine verticalmente	Maiusc+M	Maiusc+M
Libera memoria (scarica tutti fotogrammi)	Maiusc+Ctrl+F5	MAIUSC+Cmd+F5
Ricarica fotogrammi modificati da disco	F5	F5
Riproduzione in avanti	L	L
Riproduzione indietro	J	J
Interrompi	K	K

Scelte rapide della visualizzazione zoom e panning

[Torna all'inizio](#)

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+Home	Alt+Home
Zoom in/out	Tn +/-	Tn +/-
Ingrandisci al 100%	MAIUSC+Ctrl+Home	MAIUSC+Cmd+Home
Zoom fotogramma	Ctrl+Home	Cmd+Home

Scelte rapide della visualizzazione schermo suddiviso

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Modifica modalità schermo suddiviso	F9	Cmd+F9
Cambia orientamento verticale/orizzontale schermo suddiviso	F10	Cmd+F10
Alterna posizioni del canale nello schermo suddiviso	F11	Cmd+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.

Scelte rapide di navigazione e timeline

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Clip precedente/successiva	Ctrl+Freccia destra/sinistra	Cmd+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+Cmd+Freccia Giù
Seleziona clip sopra	MAIUSC+Ctrl+Freccia Su	MAIUSC+Cmd+Freccia Su
Centra linea di scansione principale	Ctrl+Tn 0	Ctrl+Tn 0
Sposta linea di scansione principale nella clip selezionata	Alt+Tn 0	Alt+Tn 0

Scelte rapide dei punti di attacco e stacco

Risultato	Windows, Mac OS
Imposta punto di attacco nella posizione della linea di scansione principale corrente	Maiusc+I
Imposta punto di stacco nella posizione della linea di scansione principale corrente	Maiusc+O
Sposta linea di scansione principale al punto di attacco corrente	I o Home
Sposta linea di scansione principale al punto di stacco corrente	O o Fine
Ripristina punti di attacco e stacco nelle posizioni predefinite	MAIUSC+Ctrl+Alt+O
Ricarica fotogrammi sostituiti su disco	Maiusc+F5

Scelte rapide di ritocco

Risultato	Windows	Mac OS
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 sfumatura dalle 9 modifiche precedenti o successive	Alt+[Tn]1-9	Alt+[Tn]1-9
Imposta copia da modifiche successive per la funzionalità Copia sfumatura	Alt+[Tn] +	Alt+[Tn] +
Imposta copia da modifiche precedenti per la funzionalità Copia sfumatura	Alt+[Tn] -	Alt+[Tn] -
Copia sfumatura da clip sotto la posizione del mouse	C	C
Disabilita ritocco (tenete premuto)	[Tn] 0	[Tn] 0
Disabilita ritocco su pannello corrente (tenete premuto)	[Tn] ,	[Tn] ,
Naviga nella sovrapposizione dei livelli in su/giù	Ctrl+Freccia su/giù	Cmd+Freccia Su/Giù

Scelte rapide del browser Aspetto

Risultato	Windows, Mac OS
Accedi a browser Aspetto da pannello Ritocco	Alt + Freccia giù
Chiudi browser Aspetto da pannello Ritocco	Alt + Freccia su
Attiva/disattiva aspetti	Alt+Freccia sinistra/destra

Scelte rapide della visualizzazione in grigio

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	Cmd+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	Cmd+Alt+S

Scelte rapide degli strumenti di analisi

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows, Mac OS
Attiva/disattiva Istogramma	H
Attiva/disattiva Forma d'onda	W
Attiva/disattiva Vettorscopio	V

Scelte rapide della visualizzazione canale


[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows, Mac OS
Mostra canale alfa	A
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

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

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

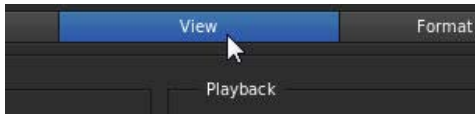
Ritagliare il fotogramma di visualizzazione

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.

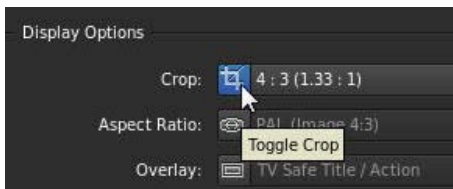
Per ridimensionare il fotogramma di visualizzazione e mantenere l'intera immagine nel fotogramma, vedete [Regolare le proporzioni di visualizzazione](#).

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.

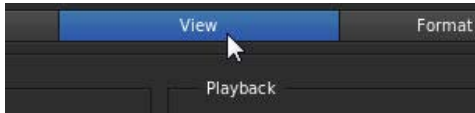
[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Regolare le proporzioni di visualizzazione

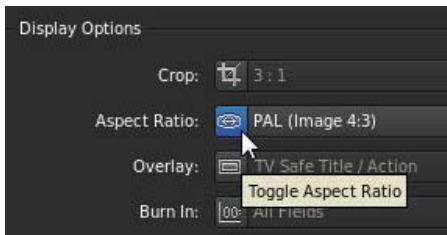
Potete visualizzare correttamente il metraggio anamorfico o con altre proporzioni di pixel non quadrati nel monitor modificando le proporzioni di visualizzazione.

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](#)

Strumenti di analisi dell'immagine

[Pannello Forma d'onda](#)

[Pannello Istogramma](#)

[Pannello Vettorscopio](#)

[Visualizzazioni dei canali](#)

[Modificare le impostazioni degli strumenti](#)

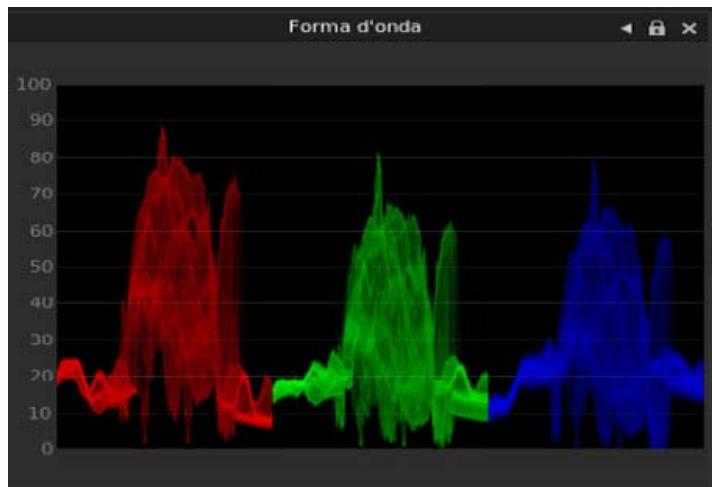
SpeedGrade mette a disposizione numerosi strumenti per analizzare l'immagine.

Pannello Forma d'onda

[Torna all'inizio](#)

Nel pannello Forma d'onda vengono visualizzati i valori RGB.

- Per visualizzare il pannello Forma d'onda nella visualizzazione Monitor, premete W.
- Per regolare la dimensione del pannello, utilizzate le maniglie di trascinamento.
- Per disancorare il pannello Forma d'onda, fate clic sull'icona del lucchetto.

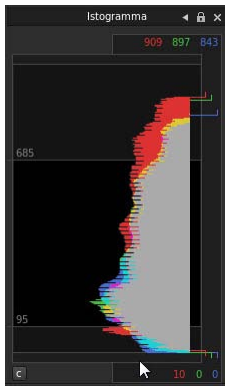


Pannello Istogramma

[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).

- Per visualizzare l'istogramma nella visualizzazione Monitor, premete H.
- Per regolare la larghezza del pannello, utilizzate le maniglie di trascinamento.
- Per disancorare il pannello Istogramma, fate clic sull'icona del lucchetto.



Pannello Vettorscopio

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Vettorscopio funziona in modalità HLS.

- Per attivare il vettorscopio nella visualizzazione Monitor, premete V.
- Per regolare la larghezza del pannello, utilizzate le maniglie di trascinamento.
- Per disancorare il pannello Vettorscopio, fate clic sull'icona del lucchetto.

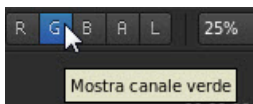


Visualizzazioni dei canali


[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.

Le cinque visualizzazioni dei canali più comuni sono disponibili nella barra degli strumenti:

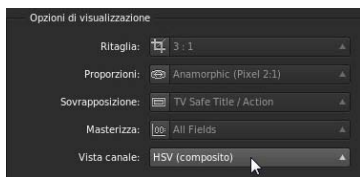


- Fate clic su un pulsante del canale per visualizzare il canale sul monitor. L sta per Luma. Se l'immagine include un canale alfa, il pulsante A ne visualizza i contorni.
- Fate nuovamente clic sul pulsante per ritornare alla visualizzazione normale.

 Potete utilizzare le seguenti scelte rapide da tastiera per verificare i canali: **R, G, B, A, L**. Utilizzate la stessa scelta rapida per passare alla visualizzazione normale.

Potete ottenere visualizzazioni aggiuntive dei canali nella scheda Timeline.

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




Modificare le impostazioni degli strumenti

[Torna all'inizio](#)

È possibile regolare le impostazioni degli strumenti Istogramma, Vettorscopio e Forma d'onda.

- Selezionate Impostazioni > Strumenti.

 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 fotogrammi chiave

Registrazione automatica 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.

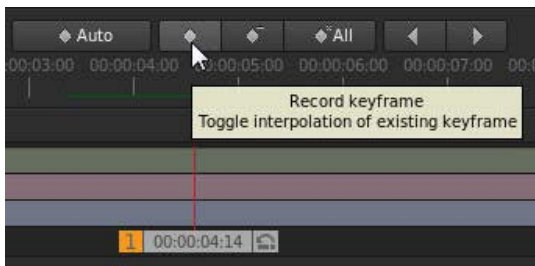
Aggiungere fotogrammi chiave

[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.

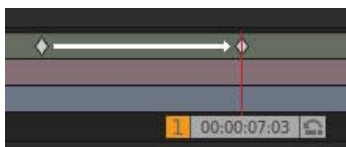
Per aggiungere altri fotogrammi chiave in una traccia:

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.

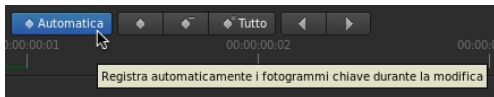
2. Fate clic su Registra fotogramma chiave per aggiungerne uno.
3. Spostate la linea di scansione nella posizione della timeline in cui desiderate iniziare la dissolvenza.
4. Fate due volte clic su Registra fotogramma chiave per aggiungere un fotogramma chiave in grado di eseguire il morphing di tutte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

Registrazione automatica 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.

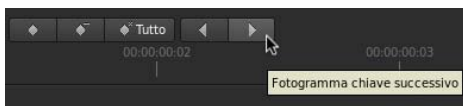
- Fate clic sul pulsante Fotogramma chiave automatico per attivare/disattivare la modalità Fotogramma chiave automatico.



Spostarsi tra fotogrammi chiave

[Torna all'inizio](#)

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



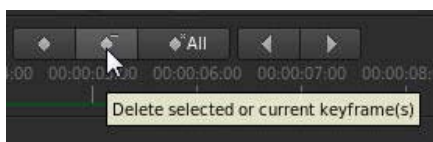
Suggerimento: è inoltre possibile utilizzare le seguenti scelte rapide da tastiera: **Ctrl+Maiusc+Freccia sinistra/destra**.

Eliminare fotogrammi chiave

[Torna all'inizio](#)

Per eliminare un fotogramma chiave:

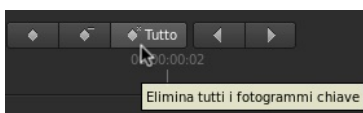
1. Individuate il fotogramma chiave da rimuovere.
2. Fate clic sul pulsante Elimina fotogramma chiave.



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

- 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](#)

Caricare elementi di metraggio

Per saperne di più, consultate queste risorse online consigliate.

[Caricare e rendere conforme il materiale](#)

Patrick Palmer (7 maggio 2012)

esercitazione video

[Utilizzare la rilevazione dei cambiamenti di scena](#)

Patrick Palmer (23 marzo 2012)

esercitazione video

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

Formati di file supportati

[Formati sequenza di fotogrammi](#)

[Formati file del filmato](#)

[Formati 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)

 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.

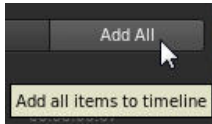
Collegamenti correlati

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 CS6 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](#)

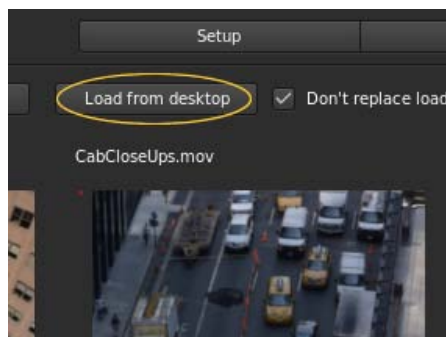
1. Individuate la lista EDL nella visualizzazione Desktop e rilasciatela nella timeline.


SpeedGrade inserisce nella timeline clip segnaposto 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 segnaposto.



 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.

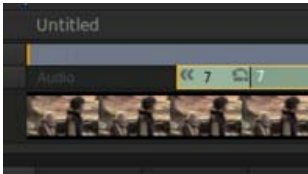
 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

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

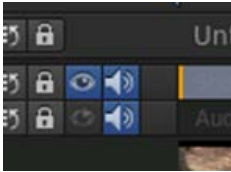
Load audio tracks

1. Open the Desktop view and browse to an audio file (wav or aiff file).
2. Drag the file on the Timeline.


Green tracks represent audio clips.



3. Adjust the position of the audio clip along the Timeline.
4. Enable and disable the audio of a selected track by clicking the speaker icon on the left side of the Timeline.



5. To change values for sound output, such as the mixing frequency, select Settings > Sound.
The Settings menu is on the upper-right corner of the SpeedGrade workspace.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

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:

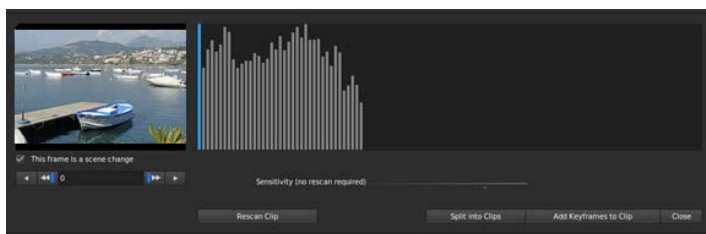
1. Rilevare i cambiamenti di scena
2. Preparare il metraggio per la correzione o il montaggio
3. Salvare o esportare il metraggio

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 CS6 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 CS6 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:

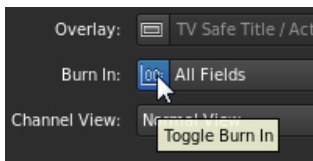
- Numero del fotogramma corrente
- Posizione sul disco della sequenza corrente
- Codice di tempo nativo del fotogramma corrente (purché le informazioni siano presenti nell'intestazione del formato di file in uso)

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.



- Per attivare e disattivare le informazioni in sovrapposizione durante la riproduzione, fate clic sullo strumento Masterizzazione nella parte inferiore della schermata Monitor.



Nota: se le informazioni in sovrapposizione non compaiono dopo aver fatto clic sullo strumento masterizzazione, clic sullo strumento Adatta alla finestra per verificare che sia visibile l'intero fotogramma.

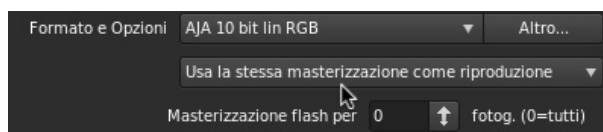



Visualizzare le informazioni in sovrapposizione sull'output di rendering

[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

Per saperne di più, consultate queste risorse online consigliate.

[Correzione del colore secondaria](#)

Patrick Palmer (7 maggio 2012)
esercitazione video

[Aggiungere impatto al metraggio](#)

Patrick Palmer (28 giugno 2012)
esercitazione video

[Due approcci per la struttura del ritocco](#)

Patrick Palmer (7 maggio 2012)
esercitazione video

[Flussi di lavoro stereoscopici](#)

Patrick Palmer (7 maggio 2012)
esercitazione video

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

Introduzione rapida a SpeedGrade: 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](#)

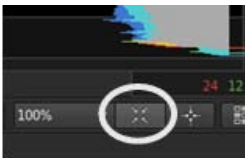
1. In SpeedGrade, selezionate una cartella contenente le clip video dal browser di file nell'angolo in alto a sinistra dell'interfaccia utente.

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.

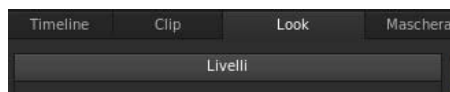


Applicare una correzione colore primaria

[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.

Innanzitutto, fate clic sulla scheda *Aspetto* in basso a sinistra, sotto la timeline, per accedere ai controlli di correzione.



Per applicare una correzione colore primaria, effettuate le seguenti operazioni:

- Apportate modifiche globali alla clip mediante gli strumenti Saturazione input, Pivot, Contrasto, Temperatura colore, Magenta e Saturazione output, in alto nella finestra.
- Modificate i valori di luminanza e colore nelle aree di ombra, mezzitoni e luce dell'immagine le relative manopole.



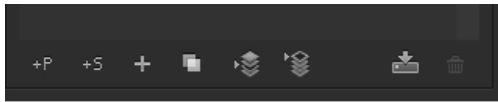
💡 Utilizzate il tasto 0 (zero) del tastierino numerico per attivare/disattivare la correzione colore e visualizzare rapidamente l'effetto Prima e Dopo.

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.

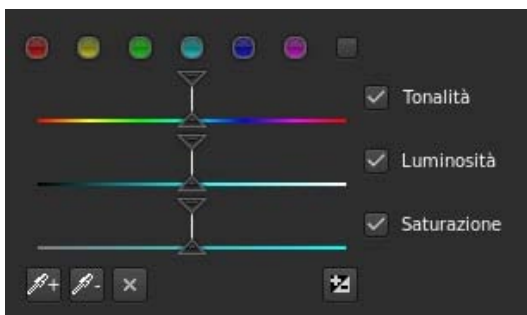
1. Per accedere agli strumenti di correzione colore secondaria, selezionate l'icona +S in basso a sinistra nella finestra Livelli.



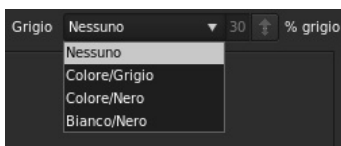
2. Selezionate l'intervallo di tonalità:

- 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 Aspetto.

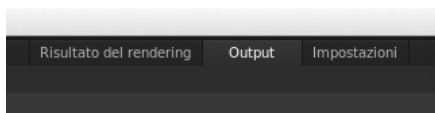


4. Per regolare e migliorare la selezione, utilizzate i triangoli superiori dei cursori. Utilizzate invece i triangoli inferiori per regolare il decadimento.
5. Apportate le correzioni secondarie con le manopole Offset e Guadagno, al centro della finestra Aspetto.
6. Per ammorbidire e fondere le correzioni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

Eseguire 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 una 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.

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.

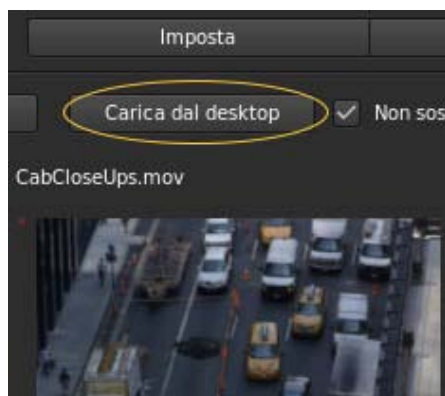
SpeedGrade inserisce le miniature segnaposto nella traccia video e nel pannello Pellicole. Il pannello Pellicole si trova nella scheda Timeline, in basso a sinistra nella schermata.

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 una clip di correzione

[Torna all'inizio](#)

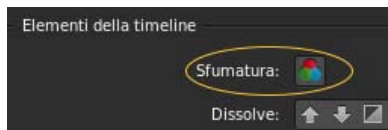
Quando si esegue la correzione del colore, o “ritocco”, di una sequenza, potete lavorare con una **clip di correzione** non distruttiva associata alle clip video della sequenza. Non eseguite la correzione del colore direttamente sulle clip video. La clip di correzione può essere salvata, spostata e applicata 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. Applicate 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.

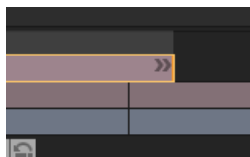
Suggerimento: per confrontare le clip per una corrispondenza del colore tra le varie riprese, utilizzate più linee di scansione. Per informazioni, consultate Confrontare riprese con più linee di scansione.

Applicare una clip di correzione ad altre clip video

[Torna all'inizio](#)

Potete applicare un singolo aspetto 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](#)

Bilanciare neri e bianchi

Impostare il bilanciamento del nero

Impostare il livello di nero

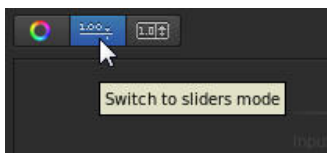
Impostare il bilanciamento del bianco

Impostare il livello del bianco

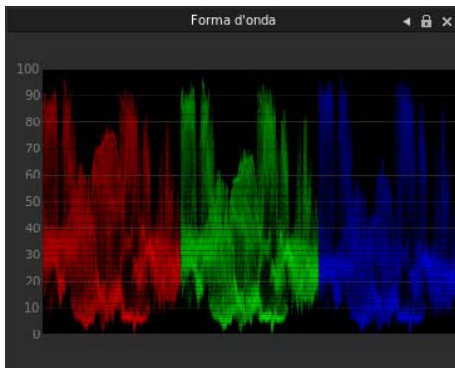
Il bilanciamento dei neri è la prima fase nel flusso di lavoro per la correzione dei colori. Usate la ruota dei colori Offset nel pannello Aspetto per bilanciare i neri.

Quando il livello dei neri sembra ottimale, passate al bilanciamento dei bianchi. Usate la ruota dei colori Guadagno nel pannello Aspetto per bilanciare i bianchi.

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 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.



Impostare il bilanciamento del nero

[Torna all'inizio](#)

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



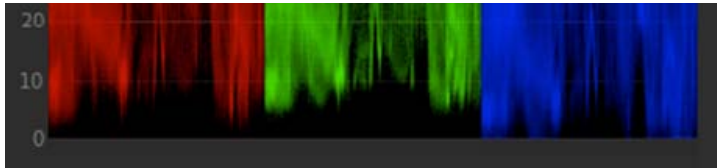
Ruota dei colori Offset

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

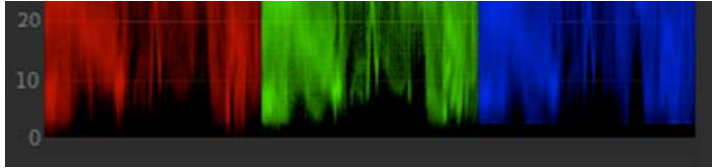
1. Fate clic con il pulsante destro del mouse all'interno della ruota e rilasciate il pulsante di selezione.
2. Spostate il mouse in qualsiasi direzione per modificare il valore.
3. Fate nuovamente clic con il pulsante destro del mouse per accettare l'impostazione.

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

Impostare il livello di nero

[Torna all'inizio](#)

Nel pannello Aspetto, 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.

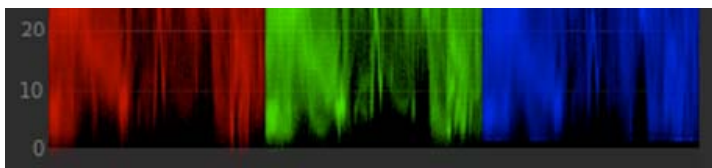


Ruota dei colori Offset

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

Impostare il bilanciamento del bianco

[Torna all'inizio](#)

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

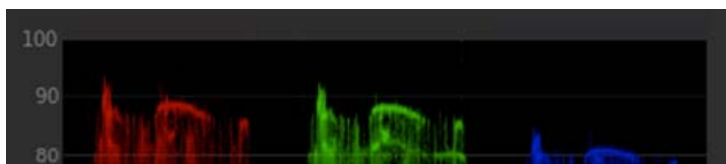


Ruota dei colori Guadagno

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

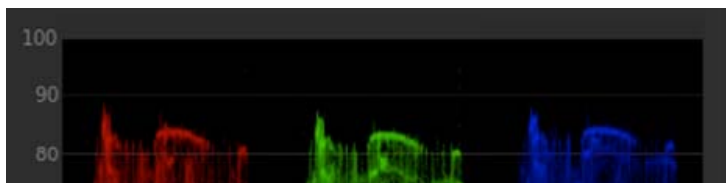
1. Fate clic con il pulsante destro del mouse all'interno della ruota e rilasciate il pulsante di selezione.
2. Spostate il mouse in qualsiasi direzione per modificare il valore.
3. Fate nuovamente clic con il pulsante destro del mouse per accettare l'impostazione.

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.



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](#)

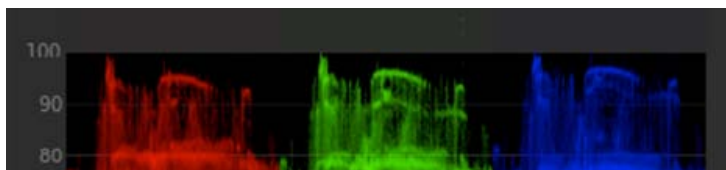
Nel pannello Aspetto, trascinate l'icona a forma di triangolo sulla ruota di controllo Guadagno finché gli indicatori di picco della forma d'onda abbiano raggiunto il livello 100 nella visualizzazione di forma d'onda RGB. Trascinate in senso orario per aumentare i picchi o in senso antiorario per ridurli.



Ruota dei colori Guadagno

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 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 Aspetto. Trascinate in senso orario per ridurre l'impostazione della gamma o in senso antiorario per aumentarla.



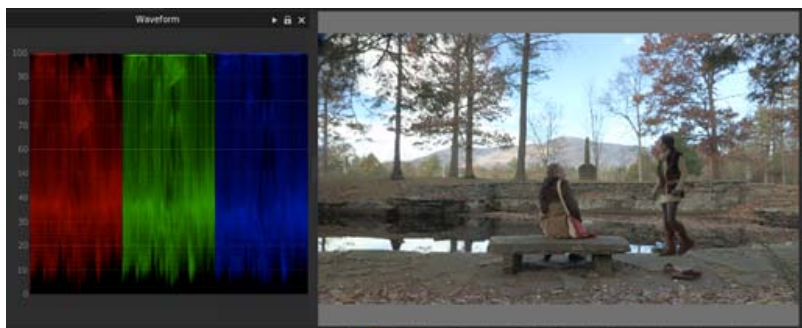
Ruota dei colori Gamma

💡 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.

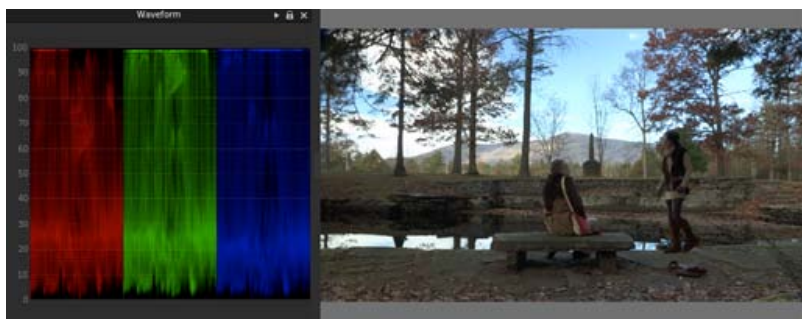
💡 Utilizzate la forma d'onda RGB come guida nelle regolazioni. Per visualizzare il pannello Forma d'onda nella visualizzazione Monitor, premete il tasto W. Per ulteriori informazioni, vedete Pannello Forma d'onda.

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

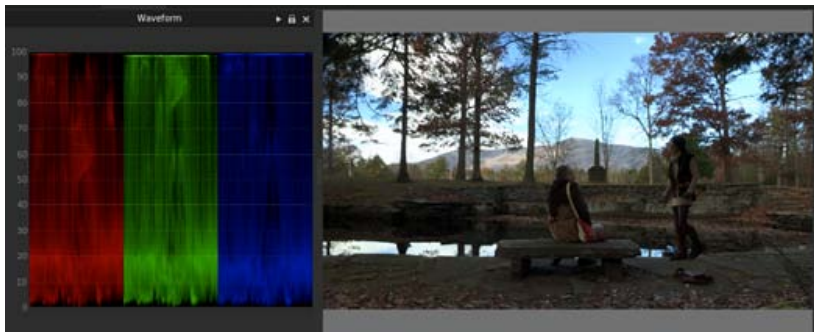
Se l'immagine è vivida ma le zone in ombra sono indefinite, riducete l'impostazione della gamma trascinando l'icona a forma di triangolo in senso orario.



Gamma bassa



Gamma normale



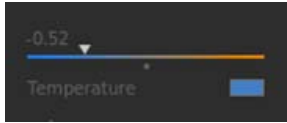
Gamma elevata

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

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

Regolare la temperatura colore

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



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](#)

Sfumare 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 Aspetto.




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.

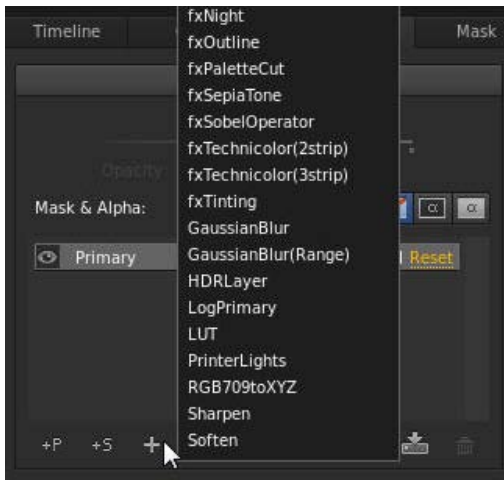
[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Applicare filtri ed effetti

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

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

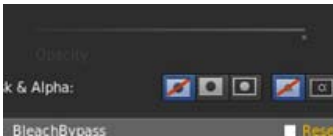
L'icona + si trova nella parte inferiore del pannello Livelli.




3. Modificate l'effetto o il filtro con gli strumenti di sfumatura nel pannello Aspetto.

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 sfumatura di Maschera vignettatura, trascinate il rettangolo di sfumatura 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 Aspetto per specificare l'area da sfumare e selezionate una delle seguenti opzioni nel pannello Livelli a sinistra:
 - Applica livello sfumatura all'esterno di una maschera (seconda icona)
 - Applica livello sfumatura all'interno di una maschera (terza icona)



Nota: la prima icona (non applicare la sfumatura a una maschera) è selezionata per impostazione predefinita. Le ultime tre icone a destra specificano se applicare un livello di sfumatura 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 "Sfumatura 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 Aspetto, specificate se sfumare 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](#)

Tracciare un oggetto con maschera in una ripresa

[Tracciare automaticamente l'oggetto con maschera](#)

[Controllare manualmente lo spostamento di una maschera](#)

Tracciare automaticamente l'oggetto con maschera

[Torna all'inizio](#)

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

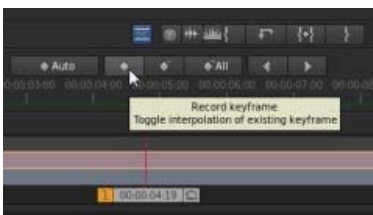
Controllare manualmente lo spostamento di una maschera

[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 sfumatura 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 sfumate la maschera nel pannello Aspetto.

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.

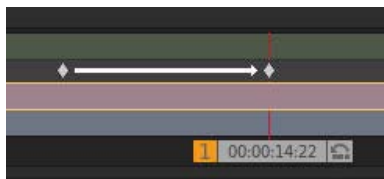
3. Inserite un secondo fotogramma chiave nella timeline nel modo seguente:
 - a. Passate al pannello Maschera e spostate la linea di scansione sulla seconda posizione della timeline in cui desiderate

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](#)

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

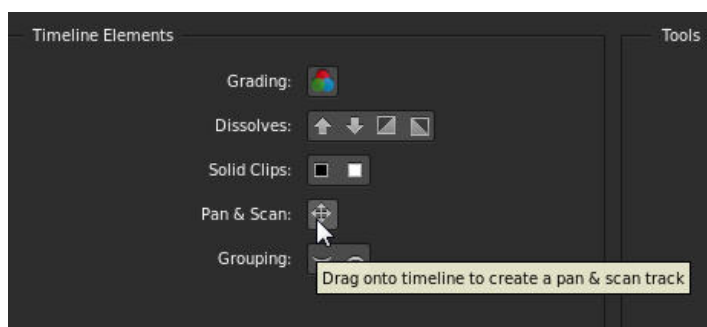
Usate panning e scansione per regolare l'inquadratura delle riprese e ottenere diversi formati di output. Potete riposizionare, ridimensionare, ruotare e inclinare l'immagine per adattarla al meglio a un altro formato di fotogramma.

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.

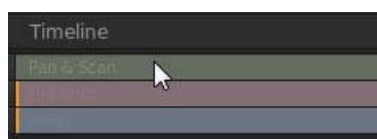
Creare una traccia panning e scansione

[Torna all'inizio](#)

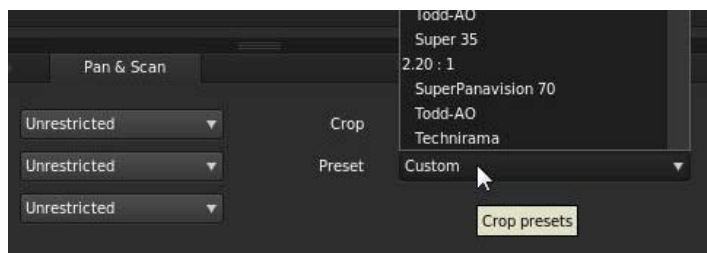
1. Trascinate il pulsante Panning e scansione sulla timeline per creare una traccia panning e scansione. Il pulsante Panning e scansione si trova nel pannello Timeline, in Elementi della timeline.



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.



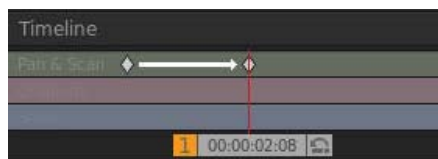
Modificare le regolazioni panning e scansione in una clip

[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.

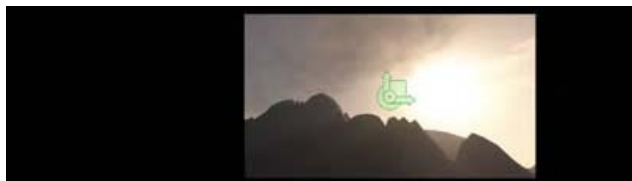


4. Regolate le impostazioni panning e scansione nelle due posizioni dei fotogrammi chiave.

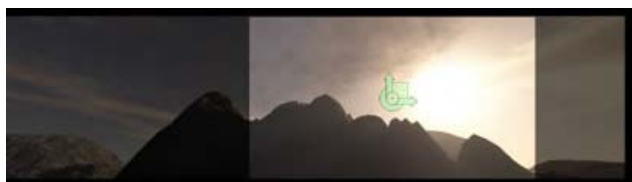
Opzioni di anteprima panning e scansione

[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.

Vedete il video *Correzione colore secondaria* realizzato da Palmer Patrick.

Selezionare e sfumare una gamma di colori

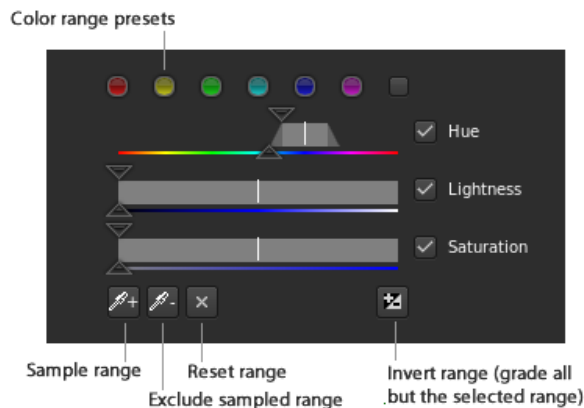
[Torna all'inizio](#)

1. Nel pannello Aspetto, fate clic sull'icona di +S per aggiungere un livello di sfumatura 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.



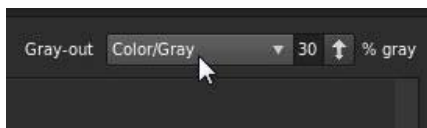
Nota: se necessario, scorrete verso la parte inferiore del pannello Aspetto per visualizzare il selettore.

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 sfumatura 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 Aspetto 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 sfumatura, quali il cursore Contrasto o la ruota dei colori Offset.

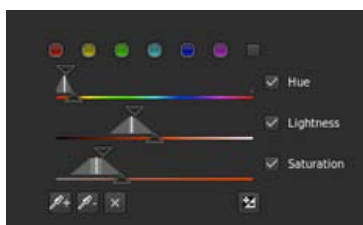
Esempio: isolamento delle tonalità della pelle con correzioni secondarie

[Torna all'inizio](#)

1. Aggiungete un livello di sfumatura secondario facendo clic sul pulsante +S nel pannello Aspetto.
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.
Ad esempio, desiderate avere una gamma più ristretta 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.

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

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

Gestione degli aspetti

Per saperne di più, consultate queste risorse online consigliate.

[Lavorare con gli aspetti](#)

Patrick Palmer (7 maggio 2012)
esercitazione video

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

Condividere e riutilizzare gli aspetti

Salvare un aspetto

Condividere un aspetto

Applicare un aspetto in SpeedGrade

Applicare un aspetto in After Effects

Applicare un aspetto in Photoshop

Salvare un aspetto per l'utilizzo in Premiere Pro e applicazioni di terze parti

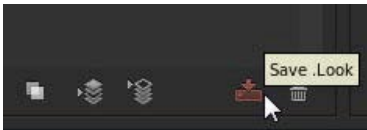
Eliminare file .Look

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

Salvare un aspetto

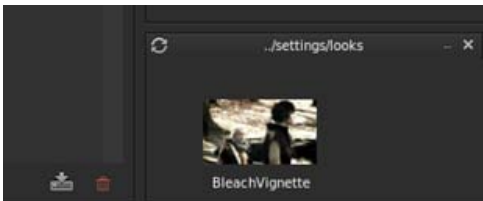
[Torna all'inizio](#)

1. Sfumate alcuni materiali.
2. Nella scheda Aspetto, 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 Aspetto 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.

Condividere un aspetto

[Torna all'inizio](#)


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.

Applicare un aspetto in SpeedGrade

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate una clip o una traccia sfumatura.
2. Nel browser Aspetto, individuate la cartella contenente il file .Look che desiderate usare. 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 l'aspetto su più clip, scene o su un intero progetto.

Applicare un aspetto in After Effects

[Torna all'inizio](#)

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 l'aspetto in After Effects, create un livello di regolazione al di sopra della clip nella timeline, quindi applicate l'aspetto (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 l'aspetto.

Applicare un aspetto in Photoshop

[Torna all'inizio](#)

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.

Salvare un aspetto per l'utilizzo in Premiere Pro e applicazioni di terze parti

[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. Nel browser Aspetto, passate il mouse sul file .Look. Viene visualizzata un'icona di esportazione (E) a destra della miniatura.
2. Fate clic sull'icona di esportazione, selezionate 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 aspetto con After Effects o Photoshop, in quanto sono in grado di supportare file .Look nativi. Vedete [Condividere un aspetto](#).

Eliminare i file .Look

[Torna all'inizio](#)

1. Nel browser Aspetto, passate il mouse sul file .Look. Viene visualizzata un'icona per l'eliminazione (X) a destra della miniatura.
2. Fate clic sull'icona di eliminazione e confermate l'operazione.

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

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

Rendering dell'output

Per saperne di più, consultate queste risorse online consigliate.

[Rendering del progetto](#)

Patrick Palmer (7 maggio 2012)
esercitazione video

[Creare metraggi non tagliati](#)

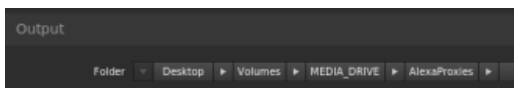
Patrick Palmer (7 maggio 2012)
esercitazione video

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

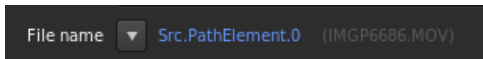
Creare file proxy per le modifiche offline

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.

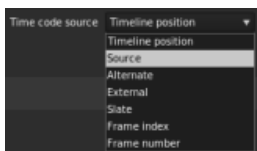


3. Invece di digitare il nome di file per i file proxy, specificate la seguente opzione di denominazione file:
 - a. Nel campo Nome file, fate clic sull'icona M per elenchi di tag predefiniti per metadati.
 - b. Selezionate l'opzione "Src.PathElement.0".



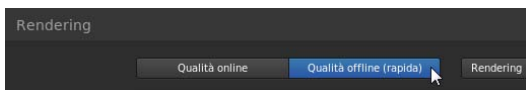
Questa opzione consente di dividere la timeline in singoli file QuickTime per il rendering. Inoltre fa coincidere il nome del file di output con il nome del file sorgente.

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.



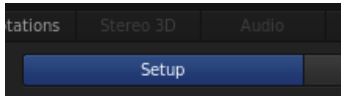
 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

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

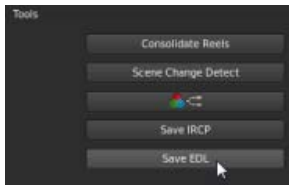
Save an EDL

You can export an Edit Decision List (EDL) of assembled clips from the Timeline.

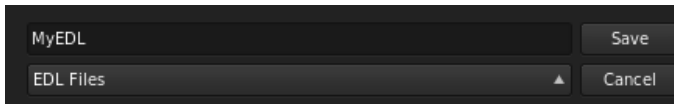
1. With two or more clips on the Timeline, click the Setup button on the Timeline panel.




2. In the Tools panel on the right side of the panel, click Save EDL.



3. Name the EDL, select a folder, and click Save.



 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

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:

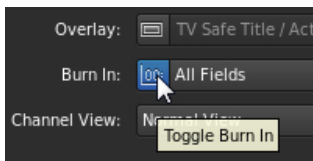
- Numero del fotogramma corrente
- Posizione sul disco della sequenza corrente
- Codice di tempo nativo del fotogramma corrente (purché le informazioni siano presenti nell'intestazione del formato di file in uso)

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.



- Per attivare e disattivare le informazioni in sovrapposizione durante la riproduzione, fate clic sullo strumento Masterizzazione nella parte inferiore della schermata Monitor.



Nota: se le informazioni in sovrapposizione non compaiono dopo aver fatto clic sullo strumento masterizzazione, clic sullo strumento Adatta alla finestra per verificare che sia visibile l'intero fotogramma.

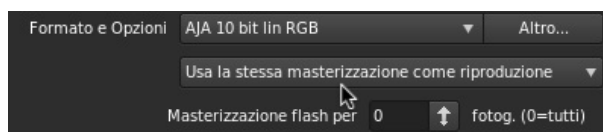



Visualizzare le informazioni in sovrapposizione sull'output di rendering

[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.



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

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