

ADOBE PREMIERE PRO

Giugno 2016



Sommario

Novità	1
Riepilogo delle nuove funzioni	2
App complementari per dispositivi mobili	10
Modificare i video di Premiere Clip in Premiere Pro	11
Collaborazione	14
Premiere Pro e Adobe Anywhere	15
Creative Cloud Libraries in Premiere Pro	20
Spazio di lavoro e flussi di lavoro	25
Flusso di lavoro basato su proxy	26
Flussi di lavoro per il colore	31
Flusso di lavoro di base	43
Funzionalità touch	48
Spazi di lavoro	54
Utilizzo dei pannelli	62
Utilizzo dei monitor Sorgente e Programma	67
Preferenze	75
Sincronizzare le impostazioni con Adobe Creative Cloud	86
Flussi di lavoro per applicazioni diverse	90
Adobe Dynamic Link	99
Flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link tra Premiere Pro e	
SpeedGrade	103
Flusso di lavoro per piattaforme diverse	108
Scelte rapide da tastiera in Premiere Pro CC	113
Flusso di lavoro di base	129
Supporto di flussi di lavoro per VR	134
Impostazione del progetto	137
Creazione e modifica di progetti	138
Consolidare, transcodificare e archiviare i progetti	143
Importazione del metraggio	147
Formati di file supportati	148
Trasferimento e importazione dei file	153
Importazione di sequenze, elenchi di clip, librerie e composizioni	158
Importazione di immagini fisse	160
Importazione di audio digitale	164
Importazione di risorse da formati senza nastro	167
Importazione di file di progetto XML da Final Cut Pro	170

Acquisizione e digitalizzazione di riprese	174
Acquisizione in batch e riacquisizione	186
Utilizzo del codice di tempo	191
Configurazione del sistema per l'acquisizione HD, DV o HDV	196
Acquisizione di video DV o HDV	204
Supporto per file crescenti	205
Digitalizzazione di video analogico	206
Creare clip per il montaggio non in linea	208
Gestione delle risorse	210
Organizzare le risorse nel pannello Progetto	211
Personalizzazione del pannello Progetto	218
Gestione dei metadati	224
Operazioni con le proporzioni	230
Trovare le risorse	235
Sovrapposizioni monitor	240
Eseguire il rendering e sostituire i file multimediali	245
Monitoraggio delle risorse	248
Utilizzo dei monitor Sorgente e Programma	249
Utilizzo del monitor di riferimento	257
Riproduzione delle risorse	259
Vettorscopio e oscilloscopio	264
Montaggio	269
Aggiungere clip a una sequenza	270
Creare e modificare le sequenze	281
Montaggio di sequenze caricate nel monitor Sorgente	305
Ridisporre le clip in una sequenza	307
Operazioni con le clip in una sequenza	314
Rendering e anteprima delle sequenze	317
Flusso di lavoro per montaggio multicamera	323
Lavorare con i marcatori	330
Creazione e riproduzione di clip	335
Taglio delle clip	338
Creazione di clip speciali (sintetiche)	361
Operazioni con clip non in linea	364
Ricollegare oggetti multimediali non in linea	367
Patching sorgente e definizione delle tracce di destinazione	371
Sincronizzazione di audio e video con Unisci clip	372
Modifica delle proprietà delle clip con Interpreta metraggio	376

Rimuovere avvisi con il pannello Eventi	377
Operazioni Annulla, cronologia ed eventi	380
Fermare e bloccare i fotogrammi	383
Utilizzo dei sottotitoli	386
Audio	393
Operazioni con clip, canali e tracce	394
Panoramica dell'audio e del Mixer per le tracce audio	403
Montaggio dell'audio in un pannello Timeline	415
Regolazione dei livelli del volume	419
Controllate il volume e il panning della clip con Mixer clip audio	425
Applicazione di panning e bilanciamento	428
Registrazione dell'audio	433
Registrazione di mixaggi audio	438
Supporto superficie di controllo	441
Modifica dell'audio in Adobe Audition	443
Mixaggio avanzato	445
Titoli	448
Creazione e modifica dei titoli	449
Creazione e formattazione di testo nei titoli	456
Modelli Live Text per testo dinamico	462
Stili di testo della funzione Titolazione	465
Operazioni con testo e oggetti nei titoli	468
Aggiungere immagini ai titoli	471
Disegnare forme nei titoli	472
Riempimenti, tratti e ombre nei titoli	477
Titoli con scorrimento orizzontale e verticale	482
Effetti e transizioni	484
Gli effetti	485
Applicazione, rimozione, ricerca e organizzazione degli effetti	490
Visualizzazione e regolazione di effetti e fotogrammi chiave	495
Predefiniti degli effetti	498
Effetti clip master	502
Mascheratura e tracciamento	507
Stabilizzare le riprese mosse con l'effetto Stabilizzatore alterazione	516
Panoramica sulle transizioni: applicazione delle transizioni	520
Modifica e personalizzazione delle transizioni	527
Modificare la durata e velocità delle clip	532
Movimento: posizionare, scalare e ruotare le clip	540

Livelli di regolazione	547
Effetti per correzione colore	549
Effetto Correttore colori a tre vie	568
Effetti e transizioni audio	570
Operazioni con transizioni audio	582
Applicazione di effetti all'audio	584
Effetto Riparazione scansione lineare	589
Interlacciamento e ordine dei campi	590
Eliminare lo sfarfallio	593
Creazione di risultati comuni	594
Taglio morphing	596
Animazioni e fotogrammi chiave	600
Effetti di animazione	601
Aggiunta, navigazione e impostazione di fotogrammi chiave	603
Spostamento e copia dei fotogrammi chiave	610
Ottimizzare l'automazione dei fotogrammi chiave	612
Controllo delle modifiche degli effetti mediante l'interpolazione dei fotogrammi chiave	613
Composizione	617
Metodi di fusione	618
Composizione, canali alfa, e regolazione dell'opacità delle clip	622
Esportazione	626
Flusso di lavoro e panoramica dell'esportazione	627
Esportazione di progetti per altre applicazioni	630
Esportare un'immagine fissa	635
Esportare in formato Panasonic P2	636
Esportazione su DVD o disco Blu-ray	638
Esportazione su videocassetta	640
Esportazione per il Web e per dispositivi mobili	643
Esportazione di file OMF per Pro Tools	646
Rendering avanzato	649
Utilizzo di Adobe SpeedGrade	650
Operazioni con Adobe Prelude	652
Requisiti di sistema	653
Requisiti di sistema Adobe Premiere Pro	654

Novità

Riepilogo delle nuove funzioni

Adobe Premiere Pro CC 2015 (giugno 2016)



Adobe Premiere Pro CC 2015.3 (giugno 2016) permette di creare facilmente i file proxy e passare direttamente dalle clip originali ad alta risoluzione alle clip proxy a bassa risoluzione. La famiglia di app di Premiere Pro, collegate tra di loro e con le risorse creative su Creative Cloud, permette di lavorare in modo più fluido e rapido. Premiere Pro offre inoltre funzioni potenti per il supporto di flussi di lavoro per video VR. Il colore e la luce non sono mai stati così importanti e ora, con i miglioramenti apportati agli strumenti Lumetri Color, le possibilità creative sono ancora più estese. Grazie a CreativeSync, tutte le risorse creative (file multimediali, Look, immagini e contenuti Stock) sono disponibili in Premiere Pro CC.

In questo articolo

- [Flusso di lavoro di Premiere Pro basato su proxy](#)
- [Flusso di lavoro per l'assimilazione](#)
- [Flusso di lavoro per video VR](#)
- [Miglioramenti apportati agli strumenti Lumetri Color](#)
 - [Supporto di superfici di controllo](#)
 - [HSL secondario](#)
 - [Miglioramenti apportati alla funzione Oscilloscopi Lumetri](#)
 - [Nuovo bundle di Look SpeedLooks Linear](#)
- [Miglioramenti apportati alle funzioni di montaggio](#)
 - [Nuove scelte rapide da tastiera](#)
 - [Esperienza di montaggio ottimizzata](#)
 - [Flusso di lavoro con marcatori clip VFX](#)
 - [Utilizzo della selezione multipla per opzioni di campo e priorità dei campi](#)
 - [Nuova altezza minima per la timeline](#)
 - [Rilevamento volti migliorato nel taglio morphing](#)
 - [Possibilità di rimuovere singoli attributi](#)
 - [Scorrimento automatico verticale della timeline durante la selezione di un intervallo](#)
- [Nuovi sottotitoli aperti](#)
- [Miglioramenti a livello di prestazioni e stabilità](#)
- [Flussi di lavoro per il montaggio più rapidi e flessibili con supporto nativo di numerose videocamere](#)
- [Supporto esteso delle lingue MENA nella funzione Titolazione di Premiere Pro](#)
- [Opzioni di esportazione migliorate](#)
 - [Supporto per la pubblicazione di destinazione per Twitter](#)
 - [Supporto per l'esportazione Panasonic AVC-LongG](#)
 - [Supporto per l'esportazione AS-10](#)
 - [Supporto per la modifica del tempo XML di Final Cut Pro](#)
 - [Esportazione diretta su disco XDCAM HD](#)
 - [Rendering avanzato da QT XDCAM HD MXF XDCAM HD](#)
 - [Supporto di HEVC per output a 10 bit](#)
 - [Nuova casella per rimuovere la limitazione della specifica XAVC-Intra sulla durata](#)
 - [Opzione Come sorgente per i formati di immagini fisse](#)

Flusso di lavoro di Premiere Pro basato su proxy



Premiere Pro supporta ora la creazione di file proxy e consente agli utenti di passare facilmente dalle clip originali ad alta definizione alle clip proxy a bassa risoluzione. Anche per i computer più potenti può risultare difficile elaborare i pesanti file 8K, HD o HFR. Grazie all'utilizzo di proxy a bassa risoluzione è possibile velocizzare le operazioni di montaggio e tornare al file originale ad alta risoluzione per l'output finale. Con la creazione dei proxy, potete lavorare con i file multimediali ad alta definizione con tutta la flessibilità necessaria, su dispositivi diversi (anche quelli più lenti e con meno spazio di archiviazione). Il passaggio dai file originali ad alta risoluzione ai proxy a bassa risoluzione è facile e fluido.

 Per ulteriori informazioni, consultate **Flussi di lavoro Premiere Pro basati su proxy**.

Flusso di lavoro per l'assimilazione

Ora potete iniziare subito ad eseguire il montaggio delle riprese, mentre queste vengono ancora importate in background. Collegate il supporto della videocamera e mettetevi subito all'opera. Una volta completata la copia, Premiere Pro passa ai file copiati e il supporto della videocamera è pronto per essere utilizzato nuovamente.

 Per ulteriori informazioni, consultate **Flusso di lavoro per l'assimilazione**.

Flusso di lavoro per video VR



Un nuovo flusso di lavoro VR consente di spostarsi virtualmente all'interno di file sferici utilizzando nuovi controlli per i pannelli monitor o mediante trascinamento, per un'anteprima completa dell'esperienza VR. Durante l'esportazione da Premiere Pro vengono assegnati al file i flag corretti che consentono ai lettori video con funzioni VR (come ad esempio YouTube) di riconoscerli automaticamente. Potete inoltre visualizzare un'anteprima dei file VR stereoscopici passando alla modalità anaglifica (richiede occhiali 3D per anaglifo).

 Per ulteriori informazioni, consultate **Flusso di lavoro per VR in Premiere Pro**.

[Torna all'inizio](#) 

Miglioramenti apportati agli strumenti Lumetri Color

Gli strumenti Lumetri Color sono stati migliorati per offrire maggiore libertà creativa con il colore. Ad esempio, con la funzione HSL secondario potete facilmente selezionare uno specifico intervallo di colori da regolare. Premiere Pro supporta inoltre le superfici di controllo per correzione colore, il che offre un controllo maggiore e più preciso sul colore rispetto a quanto possa essere ottenuto con mouse e tastiera. Con il contagocce per il bilanciamento del bianco potete ora impostare il bilanciamento del bianco nel fotogramma con un clic singolo. Potete anche impostare la luminosità dei vettorscopi su uno dei tre livelli predisposti, per renderli più leggibili in diverse condizioni di illuminazione. E sempre con un singolo clic potete applicare i predefiniti SpeedLooks.

Supporto di superfici di controllo


I comandi di correzione colore del pannello Lumetri possono ora essere associati a superfici di controllo (dispositivi Tangent Elements/Wave/Ripple).

 Per ulteriori informazioni, consultate **Supporto di superfici di controllo**.

HSL secondario

All'effetto Lumetri Color è stata aggiunta la nuova sezione **HSL secondario**. Questa offre ulteriori strumenti per il colore che permettono di isolare una chiave di colore o luma e applicarvi una correzione colore

secondaria.

 Per ulteriori informazioni, consultate **HSL secondario**.

Miglioramenti apportati alla funzione Oscilloscopi Lumetri

La funzione Oscilloscopi Lumetri ora offre una migliore qualità di visualizzazione a 8 bit e la possibilità di regolare la luminosità degli oscilloscopi da Normale (100%) a Luminoso (125%) o Attenuato (50%).

 Per ulteriori informazioni, consultate **Miglioramenti apportati a Oscilloscopi Lumetri**.

Nuovo bundle di Look SpeedLooks Linear

Premiere Pro ora viene fornito con **SpeedLooks Studio Linear**, un nuovo pacchetto di Look predefiniti creativi ottimizzati per le riprese Rec709/DSLR.

 Per ulteriori informazioni, consultate **SpeedLooks Studio Linear**.

[Torna all'inizio](#) 

Miglioramenti apportati alle funzioni di montaggio

Nuove scelte rapide da tastiera

Altre scelte rapide da tastiera aggiunte includono:

- Possibilità di ingrandire al massimo sulla timeline per esaminare singoli fotogrammi e tornare al livello di zoom precedente.
- Nuova scelta rapida per generare file di picco per le forme d'onda audio, utile se la preferenza **Generazione file di picco automatica** è disattivata.
- Nuova scelta rapida per aggiungere e rimuovere un fotogramma chiave.
- Nuova scelta rapida per spostare leggermente un fotogramma chiave nel tempo, di un fotogramma.
- Nuova scelta rapida per selezionare il fotogramma chiave successivo o precedente.
- Nuova scelta rapida per aumentare o ridurre il valore del fotogramma chiave.

 Per ulteriori informazioni, consultate **Scelte rapide da tastiera predefinite**.

Esperienza di montaggio ottimizzata

All'esperienza di montaggio sono stati aggiunti diversi miglioramenti che permettono agli editor di lavorare in modo più rapido ed efficiente. La selezione di un intervallo ora fa scorrere automaticamente la timeline in verticale e permette di selezionare altre clip che non rientravano nella vista corrente. Potete rimuovere specifici effetti mediante il comando Rimuovi attributi.

 Per ulteriori informazioni, consultate **Creare e modificare le sequenze**.

Flusso di lavoro con marcatori clip VFX

È possibile rendere visibili nel pannello Marcatori tutti i marcatori clip di una sequenza.

Nel pannello Marcatori, i marcatori clip possono essere filtrati per colore per visualizzare solo i marcatori di un determinato colore.

 Per ulteriori informazioni, consultate **Lavorare con i marcatori**.

Utilizzo della selezione multipla per opzioni di campo e priorità dei campi

Premiere Pro ora consente di applicare la priorità dei campi a più clip nella timeline o nel pannello Progetto.

 Per saperne di più, consultate **Utilizzo della selezione multipla per opzioni di campo e priorità dei campi**.

Nuova altezza minima per la timeline

Potete ora trascinare una serie di tracce video e audio nella timeline ad altezza ridotta, comprimendo le tracce non attive per lasciare più spazio alle altre.

Rilevamento volti migliorato nel taglio morphing

Premiere Pro offre ora una funzione migliorata di rilevamento dei volti per Taglio morphing. Premiere è infatti in grado di trovare i volti nelle riprese più complesse e permette ai video editor di usare Taglio morphing.

Possibilità di rimuovere singoli attributi

Premiere Pro ora permette di selezionare le clip in una sequenza a cui sono già stati applicati degli effetti e di utilizzare il comando Rimuovi attributi per rimuovere specifici effetti da una serie di clip.

Scorrimento automatico verticale della timeline durante la selezione di un intervallo

La timeline di Premiere Pro ora scorre in automatico in verticale per selezionare le clip che non rientrano nella vista corrente, mentre si utilizza lo strumento selezione o lazo.

[Torna all'inizio](#) 

Nuovi sottotitoli aperti

Premiere Pro offre nuove funzioni che consentono ai video editor di creare e modificare sottotitoli aperti. È possibile creare i sottotitoli aperti direttamente in Premiere Pro senza dover ricorrere a un plug-in di terze parti. Inoltre è possibile selezionare il font, il colore, la dimensione e il posizionamento dei sottotitoli aperti

sullo schermo.

 Per ulteriori informazioni, consultate **Nuovi sottotitoli aperti**.

[Torna all'inizio](#) 

Miglioramenti a livello di prestazioni e stabilità

Premiere Pro ora offre prestazioni ottimizzate e supporta l'accelerazione GPU H264 su Windows. Gli utenti con PC di fascia bassa e GPU Intel integrate possono ora usufruire di prestazioni migliori nell'importazione e nella riproduzione dei file multimediali H264 grazie all'accelerazione GPU.

[Torna all'inizio](#) 

Flussi di lavoro per il montaggio più rapidi e flessibili con supporto nativo di numerose videocamere

Premiere Pro supporta ora un maggior numero di formati nativi (compreso Red Weapon) e permette di lavorare praticamente su qualsiasi tipo di file multimediale, senza doversi preoccupare della transcodifica. Questo consente di risparmiare tempo e di passare rapidamente al processo di montaggio.

[Torna all'inizio](#) 

Supporto esteso delle lingue MENA nella funzione Titolazione di Premiere Pro

La funzionalità Titolazione di Premiere Pro CC ora supporta più lingue e i rispettivi alfabeti, compresi quelli dell'area MENA: arabo ed ebraico. Gli utenti di più aree geografiche possono ora inserire i titoli nei rispettivi alfabeti.

[Torna all'inizio](#) 

Opzioni di esportazione migliorate

Supporto per la pubblicazione di destinazione per Twitter

Twitter è stato aggiunto al flusso di lavoro di Premiere Pro per la pubblicazione su specifiche destinazioni, che comprendeva già le opzioni per i social media più popolari come YouTube, Facebook e Vimeo. I video possono ora essere renderizzati e condivisi su Twitter direttamente da Premiere Pro.

Supporto per l'esportazione Panasonic AVC-LongG

È stato aggiunto il supporto per l'esportazione con codec Panasonic AVC-LongG (AVC-LongG6/12/25/50) in un wrapper MXF OP1a. Questi codec sono disponibili nel formato MXF OP1a.

Supporto per l'esportazione AS-10

Premiere Pro ora consente di esportare con l'opzione per AS-10, disponibile nel menu a discesa dei formati.

Supporto per la modifica del tempo XML di Final Cut Pro

Premiere Pro supporta ora l'importazione delle "rampe di velocità" e l'esportazione delle stesse in documenti XML di Final Cut Pro.

Esportazione diretta su disco XDCAM HD

Premiere Pro ora consente di esportare direttamente su dischi XDCAM HD. Quando scegliete un codec XDCAM HD, diventa disponibile l'opzione **Compatibilità dispositivi Sony**. Selezionatela per attivare il supporto della scrittura direttamente su un disco XDCAM HD.

Rendering avanzato da QT XDCAM HD MXF XDCAM HD

Ora potete effettuare il rendering avanzato delle sorgenti QuickTime XDCAM HD in un wrapper MXF. È sufficiente selezionare la casella **Abilita rendering avanzato** associata a un predefinito MXF OP1a corrispondente.

Nota: *Premiere Pro non supporta il rendering avanzato delle sorgenti MXF XDCAM in QuickTime XDCAM.*

Supporto di HEVC per output a 10 bit

Premiere Pro ora supporta l'esportazione HEVC a 10 bit, disponibile nell'impostazione Profili della scheda Video HEVC. Il profilo Principale 10 permette di eseguire esportazioni a 10 bit. Permette inoltre di esportare utilizzando l'opzione Colori primari della specifica Rec. 2020.

Nuova casella per rimuovere la limitazione della specifica XAVC-Intra sulla durata

Alle opzioni di esportazione XAVC è stata aggiunta la nuova casella **Compatibilità dispositivi Sony**. Per impostazione predefinita, questa opzione è disattivata e genera un output che corrisponde sempre alla durata completa della sorgente. Se viene attivata, l'output sarà conforme alle specifiche Sony ed è possibile che la fine del file venga troncata.

Opzione Come sorgente per i formati di immagini fisse

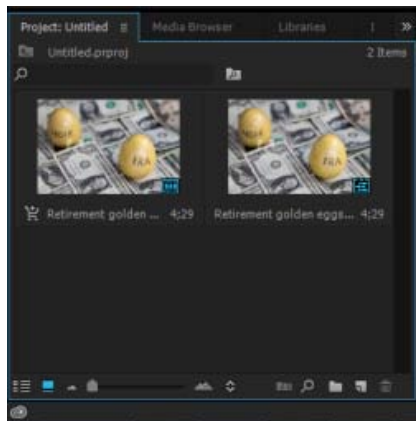
Tutti i formati di immagini fisse supportati da Adobe Media Encoder adesso dispongono di un'opzione Come sorgente per l'altezza, la larghezza e la frequenza dei fotogrammi, l'ordine dei campi e le proporzioni. I predefiniti precedenti sono stati rimossi e sostituiti dalle nuove versioni con l'opzione Come sorgente.

Stato aperto/chiuso

Lo stato aperto/chiuso viene ora memorizzato nelle **Impostazioni di esportazione** e non è più necessario regolarlo ogni volta che dovete aprire o chiudere una sezione.

Acquisto di risorse Stock

È ora possibile acquistare le risorse Stock direttamente dall'interno dell'area Progetto di Premiere Pro: Le risorse Stock con filigrana dispongono ora di una nuova icona **Carrello** nell'area Progetto. Per acquistare direttamente le risorse Stock è sufficiente fare clic su questa icona. Inoltre, se una sequenza contiene una risorsa Stock con filigrana, potete fare clic con il pulsante destro del mouse sulla clip nella sequenza per accedere all'opzione **Licenza** nel menu di scelta rapida. La risorsa Stock con filigrana può quindi essere acquistata direttamente dalla clip nella sequenza.



[Torna all'inizio](#)

Flussi di lavoro in collaborazione migliorati

È ora possibile condividere le librerie di CC Libraries in modalità di sola lettura, così che possano essere utilizzate ma non modificate. Le nuove risorse possono essere aggiornate automaticamente e condivise all'istante. Questa funzione permette di condividere le risorse libreria bloccate (sola lettura) in modo che non possano essere rinominate o cancellate dalla libreria. È inoltre possibile impostare diversi livelli di accesso alle librerie per sola lettura. L'accesso di tipo Sola modifica permette ai collaboratori di modificare, rinominare, spostare o eliminare il contenuto di una libreria. Con un accesso di tipo Sola visualizzazione il collaboratore potrà solo usare e aggiungere commenti alle risorse. Ora è possibile condividere un collegamento pubblico (URL) per condividere le risorse di una libreria. La libreria condivisa viene visualizzata nel pannello Libreria degli utenti, che ricevono automaticamente i relativi aggiornamenti nelle app che supportano le librerie di CC Libraries.

[Torna all'inizio](#)

Mantenimento dei metadati Dolby Vision

Questa funzione consente agli utenti che lavorano con clip Dolby Vision MXF di esportare delle copie di solo taglio delle clip Dolby in un nuovo contenitore Dolby, con il rendering avanzato dei file multimediali sottostanti. Se vengono applicate delle modifiche, nel file MXF esportato non vengono mantenuti i metadati Dolby. Questo è utile per unire o effettuare dei montaggi di solo taglio con materiale Dolby Vision esistente.



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

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

App complementari per dispositivi mobili

Modificare i video di Premiere Clip in Premiere Pro

[Esportazione di un video Premiere Clip in Creative Cloud](#)

[Importazione di un video Premiere Clip in Premiere Pro](#)

Adobe Premiere Clip è un'applicazione per dispositivi mobili che permette di trasformare in modo semplice e rapido le clip in splendidi video. Premiere Clip è un'applicazione leggera ma potente, con cui potrete creare i video direttamente sul dispositivo su cui si trovano le riprese: sul dispositivo mobile o l'iPad. La magia delle tecnologie Adobe vi darà video e audio di qualità eccezionale.

Grazie a CreativeSync, potete accedere ai progetti Premiere Clip su tutti i vostri dispositivi. Con CreativeSync, potete iniziare un progetto su un dispositivo e riprendere su un altro dispositivo, da dove eravate rimasti. Potete anche condividere i video Premiere Clip direttamente sui social network o inviarli a Premiere Pro sul computer desktop, per elaborarli ulteriormente.

Premiere Clip è disponibile come download gratuito da [iTunes](#) e [Google Play](#). Per informazioni su come usare Premiere Clip per creare e modificare i video sul dispositivo mobile, consultate le relative Domande frequenti.

Per apportare ai video Premiere Clip modifiche più dettagliate e di qualità professionale, potete esportare il progetto video da Premiere Clip al vostro account Creative Cloud. Adobe Creative Cloud per desktop mantiene tutti i file sincronizzati in modo da riportare tutte le modifiche su tutti i computer e dispositivi connessi. Per modificare il progetto video in Premiere Pro CC, importate il progetto in Premiere Pro. Premiere Pro apre il progetto e tutte le risorse associate ad esso, i montaggi, i marcatori di battuta e i Look personalizzati che avete applicato in Premiere Clip.

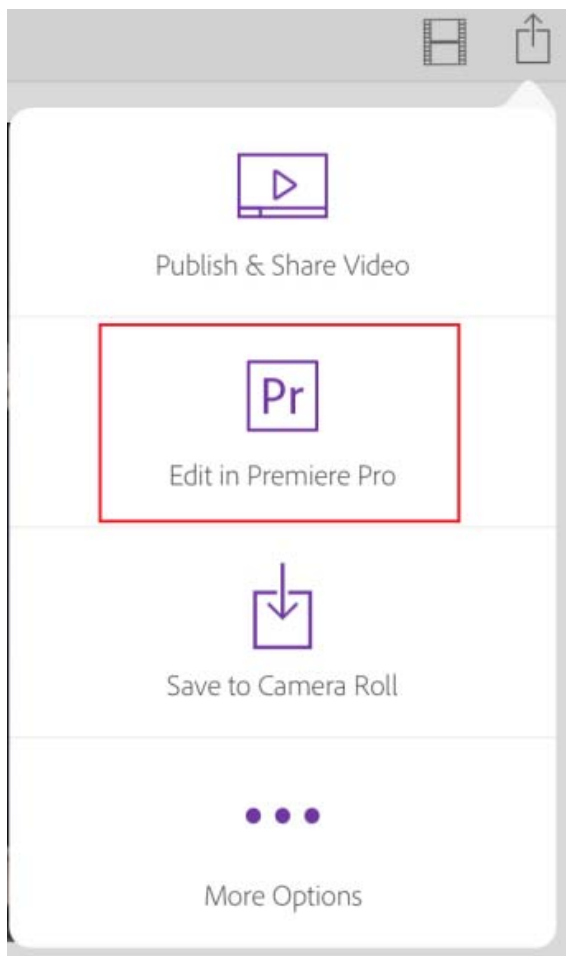
[Torna all'inizio](#) 

Esportazione di un video Premiere Clip in Creative Cloud

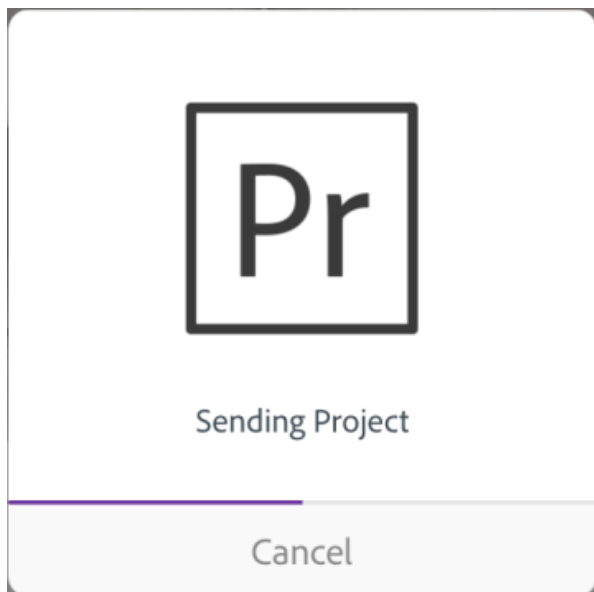
Per condividere un video tra applicazioni diverse quali Premiere Clip e Premiere Pro, esportate il progetto video nel vostro account Creative Cloud:

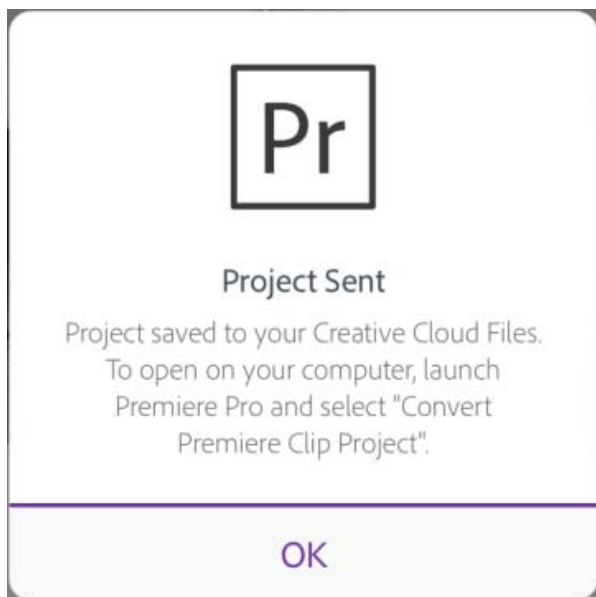
1. Dalla barra dei menu superiore, toccate l'icona Condividi.
2. Toccate **Modifica in Premiere Pro**. Entro pochi minuti, il progetto e i relativi file multimediali vengono inviati a una cartella Creative Cloud.

Nota: il file multimediale utilizzato nel progetto deve essere sincronizzato prima di inviare il progetto a Premiere Pro.



3. Il progetto viene sincronizzato nel vostro account Creative Cloud e compare il messaggio Progetto inviato.





[Torna all'inizio](#) ¹⁺

Importazione di un video Premiere Clip in Premiere Pro

Potete importare il file XML di Premiere Clip come progetto Premiere Pro per continuare a modificarlo.

1. Avviate Premiere Pro sul computer (se non disponete di un'iscrizione a pagamento a Creative Cloud, potete scaricare una versione di prova gratuita da [qui](#)). Dalla barra dei menu, selezionate **File > Converti progetto Premiere Clip**. In Creative Cloud Files viene aperta la cartella AdobePremiereClipExport, contenente tutti i file esportati, e il file Premiere Clip viene aperto.
2. Fate clic sul file XML del progetto Premiere Clip, quindi su Apri. Il progetto (con tutti i file multimediali e le modifiche) viene aperto come progetto Premiere Pro.

Nota: quando importate in Premiere Pro un file XML di Premiere Clip, questo viene convertito in un file di progetto di Premiere Pro (.prproj) e salvato nell'ultima cartella utilizzata per salvare e aprire i file di Premiere Pro.



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

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

Collaborazione

Premiere Pro e Adobe Anywhere



Adobe Anywhere

[Accedere a un server Adobe Anywhere](#)

[Impostare una nuova produzione Adobe Anywhere](#)

[Salvare le modifiche e risolvere i conflitti](#)

[Esportare una produzione di Adobe Anywhere](#)

[Convertire una produzione in progetto](#)

[Convertire un progetto in produzione](#)

[Torna all'inizio](#) 

Adobe Anywhere

Adobe Anywhere è al momento disponibile solo per i clienti Creative Cloud for enterprise.

Adobe Anywhere è una piattaforma per flussi di lavoro di collaborazione che consente ai team che utilizzano Premiere Pro e Prelude di utilizzare, attraverso reti standard, risorse e file centralizzati. Adobe Anywhere si integra con Adobe Creative Cloud per fornire funzioni di collaborazione avanzate per i flussi di lavoro di produzione.

Adobe Anywhere with Mercury Streaming Engines offre una soluzione di streaming per le aziende che implementano Adobe Anywhere in diverse sedi. Adobe Anywhere offre un set di funzioni di collaborazione che comprende produzioni condivise, controllo delle versioni e risoluzione avanzata dei conflitti.

Adobe Anywhere è ottimizzato per soddisfare i requisiti esigenti di grandi organizzazioni e richiede un'infrastruttura aziendale, inclusi server, archiviazione, rete standard e una soluzione per la gestione delle risorse multimediali. A causa di tali requisiti, Adobe Anywhere non è disponibile per piccoli gruppi di lavoro.

Adobe Anywhere si integra nei flussi di lavoro esistenti e viene implementato tramite un integratore di sistema Anywhere autorizzato. I nodi di Adobe Mercury Streaming Engine forniscono ai membri del team, sui loro computer, flussi di visualizzazione dinamici in tempo reale di sequenze con effetti con accelerazione GPU. Gli editor possono avvalersi di reti locali o remote per accedere, eseguire lo streaming e lavorare contemporaneamente con contenuti multimediali memorizzati in remoto. Non occorre trasferire file, duplicarli o né utilizzare dei file proxy.

Per ulteriori informazioni, consultate [Adobe Anywhere](#).

[Torna all'inizio](#) 

Accedere a un server Adobe Anywhere

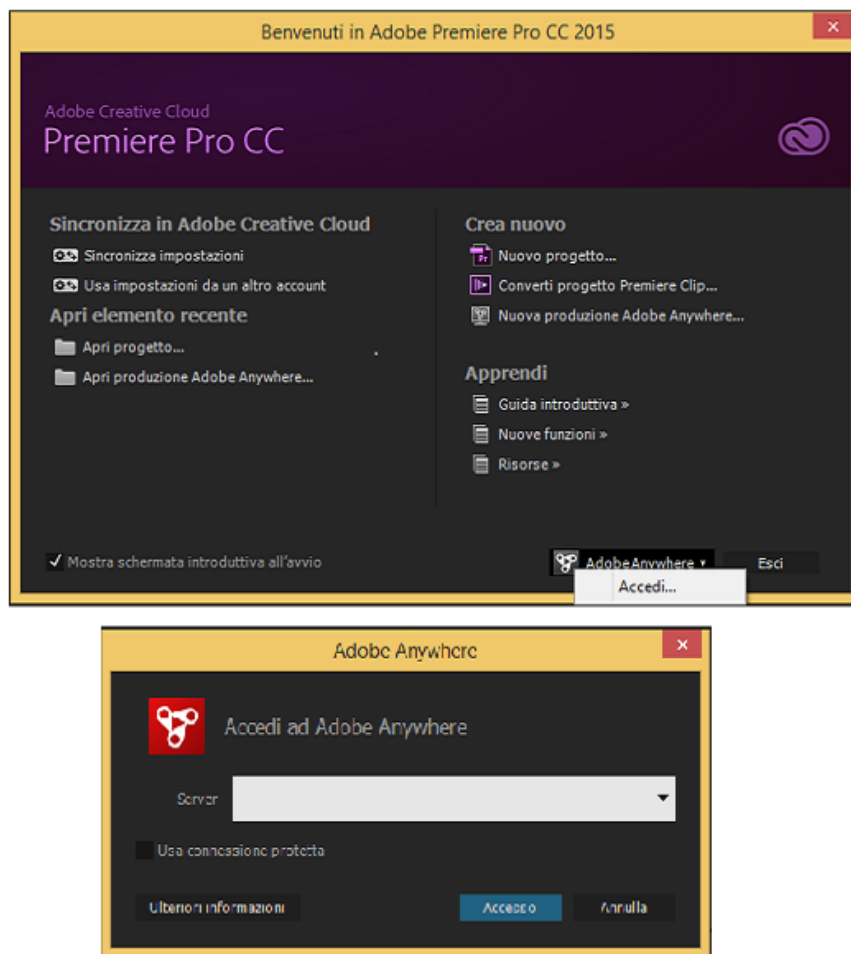
In Premiere Pro CC o Prelude CC, la finestra di accesso di Adobe Anywhere è disponibile direttamente dalla schermata introduttiva e nel menu File.

Per accedere al server Anywhere, effettuate le seguenti operazioni:

1. Nella schermata introduttiva, fate clic su Accedi in basso a destra. In alternativa, dal menu File, scegliete Adobe Anywhere > Accedi.
2. Nella finestra di dialogo di accesso ad Adobe Anywhere, immettete l'indirizzo IP o il nome di dominio del vostro server Anywhere Collaboration Hub.

Potete ottenere i dati necessari dal vostro integratore di sistema.

3. Immettete il nome utente e la password, quindi fate clic su Sign In (Accesso).



Accesso ad Adobe Anywhere dalla schermata introduttiva

[Torna all'inizio](#)

Impostare una nuova produzione Adobe Anywhere

Tutto il lavoro eseguito nell'ambiente Adobe Anywhere ha luogo in una *produzione*. Per produzione si intende una raccolta condivisa di risorse multimediali e sequenze con i relativi metadati.

Una volta che avete effettuato l'accesso al server di Adobe Anywhere, potete creare produzioni in Premiere Pro o Prelude direttamente dalla schermata introduttiva o dal menu File. Potete creare una produzione da zero oppure basarla su modelli preconfigurati.

Le produzioni funzionano in modo analogo ai file progetto di Premiere Pro o Prelude. Tuttavia, più utenti possono condividere simultaneamente le produzioni su diversi client supportati, con presa in carica immediata. È disponibile un sistema per la gestione delle versioni con un numero illimitato di livelli.

[Torna all'inizio](#)

Salvare le modifiche e risolvere i conflitti

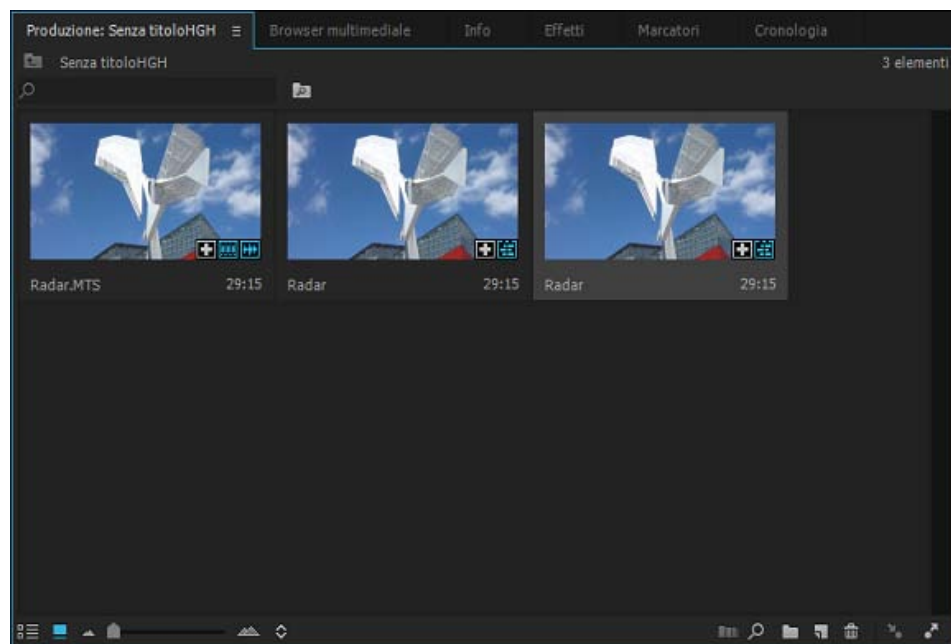
Quando aprite una produzione, un'istantanea dell'ultima versione della produzione viene registrata con la relativa data e ora.

Mentre apportate le modifiche, ogni modifica viene annotata con relativa data e ora in una copia univoca in un ambiente sandbox che risiede sul server. Adobe Anywhere salva automaticamente le modifiche nel sandbox.

Per rendere le modifiche apportate disponibili anche altri utenti assegnati alla produzione, è necessario condividere esplicitamente facendo clic sul pulsante Condividi modifiche personali in basso a destra nel pannello Produzione.

La versione condivisa della produzione diventa quindi questa versione unita.

In genere sono necessari alcuni secondi affinché gli altri utenti coinvolti nella produzione ricevano una notifica delle modifiche. Le modifiche sono indicate da un'icona a forma di matita rossa e da un pulsante Ottieni ultime modifiche evidenziato.



Fate clic sul pulsante Condividi modifiche personali per condividere le modifiche con gli i utenti

Risolvere i conflitti

Prima di condividere le modifiche, risolvere eventuali differenze tra la versione in ambiente sandbox e la versione corrente condivisa della produzione.

Poiché più persone possono lavorare alla stessa produzione allo stesso tempo, Adobe Anywhere assicura

protezione contro conflitti o sovrascritture impreviste.

Se utenti diversi lavorano su parti diverse di una produzione, quando le modifiche vengono condivise non si verifica alcun conflitto. Un conflitto si verifica invece se due utenti modificano la stessa sequenza nella produzione.

Se un altro utente ha modificato la stessa risorsa su cui state lavorando, vengono fornite informazioni sul conflitto e potete scegliere se mantenere le modifiche apportate dall'altro utente, quelle che avete apportato voi, o quelle di entrambi. Indipendentemente dall'opzione scelta per risolvere il conflitto, i dati non vengono mai perduti, grazie al potente sistema di gestione delle versioni di Adobe Anywhere.

[Torna all'inizio](#)

Esportare una produzione di Adobe Anywhere

Per esportare una produzione, scegliete File > Esporta.

La finestra di dialogo Esporta è la stessa, sia che si usi Premiere Pro nell'ambiente Adobe Anywhere sia che lo si usi come applicazione indipendente.

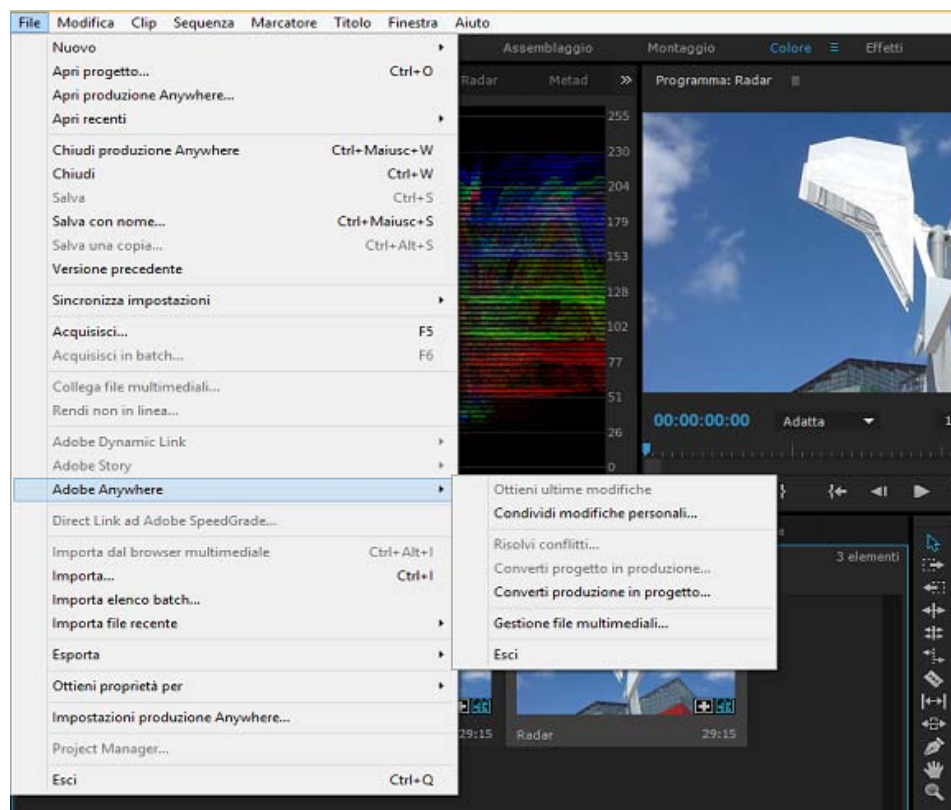
Per ulteriori informazioni sull'uso delle opzioni di esportazione, consultate Flusso di lavoro e panoramica dell'esportazione.

[Torna all'inizio](#)

Convertire una produzione in progetto

Adobe Anywhere consente di convertire una produzione Anywhere in un file di progetto Premiere Pro locale.

Scegliete File > Adobe Anywhere > Converti produzione in progetto.

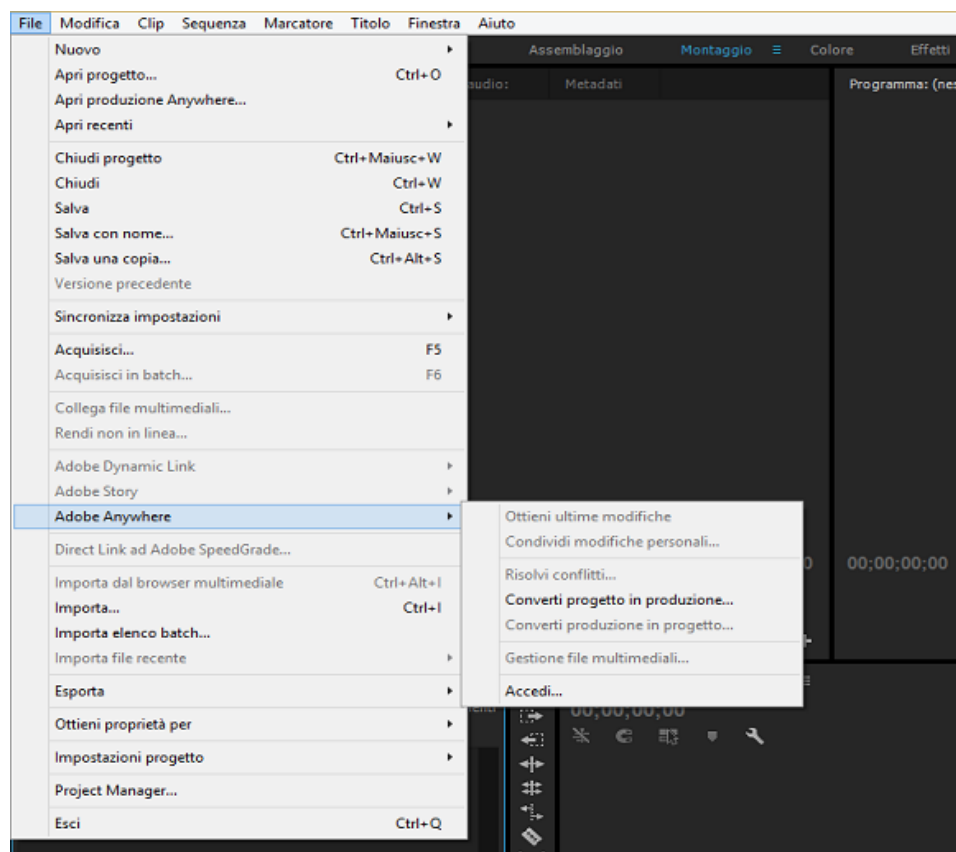


[Torna all'inizio](#)

Convertire un progetto in produzione


Potete convertire facilmente un file progetto di Premiere Pro in una produzione.

Scegliete File > Adobe Anywhere > Converti progetto in produzione.



Vedere anche

- [Adobe Anywhere | Funzioni](#)
- [Adobe Anywhere | Domande frequenti](#)

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

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

Creative Cloud Libraries in Premiere Pro

[Informazioni su Creative Cloud Libraries](#)

[Il pannello Libreria](#)

[Aggiungere una libreria Creative Cloud](#)

[Aggiungere i file Look a una libreria](#)

[Aggiungere risorse da Adobe Stock](#)

[Utilizzare le risorse di una libreria](#)

[Collaborare con altri utenti Creative Cloud](#)

[Torna all'inizio](#)

Informazioni su Creative Cloud Libraries



Creative Cloud Libraries consente di cogliere l'ispirazione ovunque vi troviate. Potete utilizzare nei vostri progetti risorse provenienti da varie app Creative Cloud per computer desktop o dispositivi mobili, oppure scaricate da Creative Cloud Market o Adobe Stock.

Per ulteriori informazioni, consultate **Creative Cloud Libraries**.

Video: come utilizzare Creative Cloud Libraries in postproduzione

Scoprite come utilizzare le librerie Creative Cloud per organizzare, riutilizzare e condividere le risorse creative nel flusso di lavoro di postproduzione. *(Guarda il video, 2 min)*

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Libreria

Creative Cloud Libraries vengono visualizzate nel pannello Librerie di Premiere Pro.

Per visualizzare Creative Cloud Libraries all'avvio di Premiere Pro, fate clic sull'opzione Librerie nella schermata iniziale di Premiere Pro.

Per scaricare o sincronizzare una libreria di Creative Cloud Libraries sul vostro computer desktop dalla schermata iniziale, fate clic su Librerie > [nome della libreria] e quindi su Sincronizza su CC Libraries nella scheda Libreria, nella parte inferiore della schermata.

Per aprire la libreria Creative Cloud (pannello Libreria), scegliete Finestra > Librerie.

Potete accedere alle librerie in vari modi:

Da diversi progetti Tutte le risorse salvate nel pannello Librerie diventano disponibili per tutti i progetti Premiere Pro.

Da diversi computer Le librerie sono sincronizzate su Creative Cloud. La libreria diventa quindi disponibile su tutti i computer da cui avete effettuato l'accesso a Creative Cloud con il vostro ID.

Da diverse app Tutte le risorse salvate nel pannello Librerie diventano disponibili per tutte le app per computer desktop e dispositivi mobili che supportano Premiere Pro.

Ad esempio, potete accedere alle librerie da applicazioni desktop come After Effects CC e Photoshop CC e da app per dispositivi mobili come Adobe Hue e Premiere Clip.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Aggiungere una libreria Creative Cloud

Potete creare un numero illimitato di librerie con cui organizzare le risorse. Le librerie create vengono visualizzate nel pannello Librerie di Premiere Pro.

Per creare una libreria, effettuate le seguenti operazioni:

1. Fate clic sul menu a discesa del pannello Librerie e scegliete Crea nuova libreria oppure fate clic sul pannello a comparsa e scegliete Crea nuova libreria.
2. Digitate un nome per la libreria e fate clic su Crea.

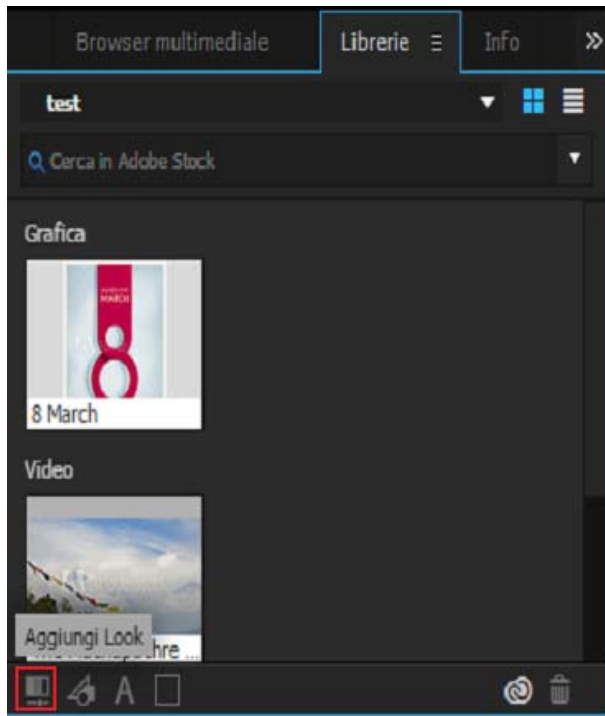
[Torna all'inizio](#) ¹²

Aggiungere i file Look a una libreria

Potete salvare le informazioni di correzione colore che avete applicato a una clip come file Look. Per caricare un file Look nella libreria, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate una clip o un elemento traccia in una sequenza nel pannello Timeline.
2. Accertatevi che il pannello Lumetri Color sia attivo e che un effetto Lumetri sia stato applicato alla clip.
3. Fate clic sull'icona Aggiungi file Look nella parte inferiore del pannello Progetto.

Viene creato un file .look con lo stesso nome della clip selezionata. Il file Look caricato viene visualizzato come miniatura nel pannello Librerie.



Aggiungere un file Look mediante il pannello Librerie

Caricare file Look con le app Adobe per dispositivi mobili

Ovunque vi troviate, potete cogliere nuove idee nell'uso del colore nei vostri progetti. Potete acquisire colore e luce da ciò che vi circonda con l'app Adobe Hue CC per dispositivi mobili.

Per ulteriori informazioni su Adobe Hue CC, consultate queste **Domande frequenti**.

Il Look acquisito viene automaticamente sincronizzato con la libreria e diventa disponibile in Premiere Pro, dove lo potete utilizzare per correggere il colore delle clip.

Per ulteriori informazioni sulla correzione del colore nelle clip, consultate **Flussi di lavoro per il colore**.

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere risorse da Adobe Stock

Adobe Stock è un servizio per la vendita di milioni di foto, video, illustrazioni e grafica di alta qualità ed esenti da royalty.

Potete cercare le risorse Adobe Stock direttamente dall'interno di Premiere Pro:


1. Per aprire il pannello Librerie in Premiere Pro, scegliete Finestra > Librerie.
 2. Immettete le parole chiave di ricerca nella barra per la ricerca in Adobe Stock, nella parte superiore del pannello Librerie. I risultati della ricerca vengono visualizzati a destra all'interno del pannello.
 3. Una volta individuata la risorsa che desiderate utilizzare, potete acquistare subito una licenza e aggiungere la risorsa alla vostra libreria in Premiere Pro. In alternativa, potete aggiungere alla libreria una copia di anteprima senza licenza (con filigrana), e acquistare la licenza in un secondo tempo.
- Per acquistare immediatamente una risorsa, selezionatela e fate clic sull'icona Buy and Save To My Library (Acquista e salva nella libreria).
 - Per aggiungere alla libreria una versione di anteprima della risorsa senza licenza, selezionate la risorsa e fate clic sull'icona per salvare l'anteprima in [nome libreria].

In alternativa, potete scegliere le seguenti opzioni dal menu di scelta rapida della risorsa elencata.

Nota: Se le risorse Adobe Stock non vengono visualizzate automaticamente nella libreria, fate clic sul pulsante **Sincronizza** nell'angolo in basso a destra del pannello (icona di Creative Cloud) per eseguire la sincronizzazione manuale. Le risorse verranno quindi visualizzate nella libreria.

Se aggiungete alla libreria la versione di anteprima di una risorsa, potete acquistarne la licenza in un secondo tempo. Per acquistare la licenza di una risorsa, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla risorsa e scegliete **Buy Image** (Acquista immagine) per l'anteprima di un'immagine o **Buy Video** (Acquista video) per l'anteprima di un video. Una volta acquistata la licenza, tutte le istanze della risorsa in questione presenti nei file aperti vengono aggiornate automaticamente con la risorsa con licenza ad alta definizione e senza filigrana.

Nota: Una volta acquistata la licenza, tutte le copie senza licenza utilizzate in qualsiasi sequenza vengono sostituite automaticamente con la versione ad alta qualità ed eventuali modifiche vengono mantenute.

 Per ulteriori informazioni sull'uso di riprese video Adobe Stock con Creative Cloud Libraries, guardate **questa esercitazione video**. Per ulteriori informazioni su Adobe Stock, consultate **Utilizzo di Adobe Stock**.

[Torna all'inizio](#) 

Utilizzare le risorse di una libreria

Elemento grafico Per utilizzare un elemento grafico salvato nella libreria, trascinatelo dal pannello Librerie al pannello Progetto o nella timeline oppure fate clic con il pulsante destro del mouse sull'elemento grafico e selezionate **Aggiungi a progetto**. Premiere Pro importa l'elemento grafico come un elemento di progetto e crea nella timeline una clip di immagine fissa della durata predefinita.

Look Per applicare un Look salvato libreria, trascinatelo dal pannello Librerie su un elemento nel pannello Progetto o nella timeline.

Trascinare un Look sulla timeline

- Quando trascinate un Look dal pannello Librerie a una clip nella timeline, un nuovo effetto Lumetri Color viene aggiunto alla timeline. Se la traccia contiene già un effetto Lumetri Color, quest'ultimo viene aggiornato con il nuovo Look.
- Se l'elemento di traccia è visibile nel Monitor programma, viene eseguito il rendering dell'effetto.
- Un effetto Lumetri Color viene aggiunto al pannello Controllo effetti.

In alternativa, potete selezionare una clip nella sequenza, fare clic con il pulsante destro del mouse sul Look nella libreria e scegliere **Applica Look**.

Trascinare un Look nel pannello Progetto

- Quando trascinate un Look dal pannello Librerie a un elemento di progetto nel pannello Progetto, un effetto Lumetri Color viene applicato alla clip master.
- Se l'elemento di traccia è visibile nel Monitor sorgente, viene eseguito il rendering dell'effetto.
- Un effetto Lumetri Color viene aggiunto alla clip master nel pannello Controllo effetti.

*Quando trascinate un file Look con estensione .cube, il campo LUT di input nella sezione **Correzione di base** nel pannello Lumetri Color viene impostato su tale Look.*

*Quando trascinate un file Look con estensione .look, il campo LOOK nella sezione **Creativo** nel pannello Lumetri Color viene impostato su tale Look.*

[Torna all'inizio](#) 

Collaborare con altri utenti Creative Cloud

Potete condividere le librerie con altri utenti Creative Cloud per visualizzare, modificare e usare i contenuti di una libreria condivisa.

Se un utente iscritto a Creative Cloud ha condiviso con voi una sua libreria, potete condividerla anche voi con altri utenti Creative Cloud.

Condividere una libreria

1. Nel pannello Librerie, fate clic sul menu a comparsa e scegliete Collabora.
2. Nella pagina del browser che viene visualizzata, inserite l'indirizzo e-mail della persona con cui desiderate condividere la libreria e digitate un eventuale messaggio.

Partecipare a una libreria condivisa

1. Avviate l'app Adobe Creative Cloud per desktop ed effettuate l'accesso con il vostro Adobe ID.
2. Se una libreria è stata condivisa con voi, viene visualizzata una notifica nel pannello Home.
3. Fate clic sul pulsante Accetto per l'invito di collaborazione di ciascuna libreria.



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

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

Spazio di lavoro e flussi di lavoro

Flusso di lavoro basato su proxy

Flusso di lavoro per l'assimilazione

Opzioni per flusso di lavoro con proxy allegati

Attiva proxy

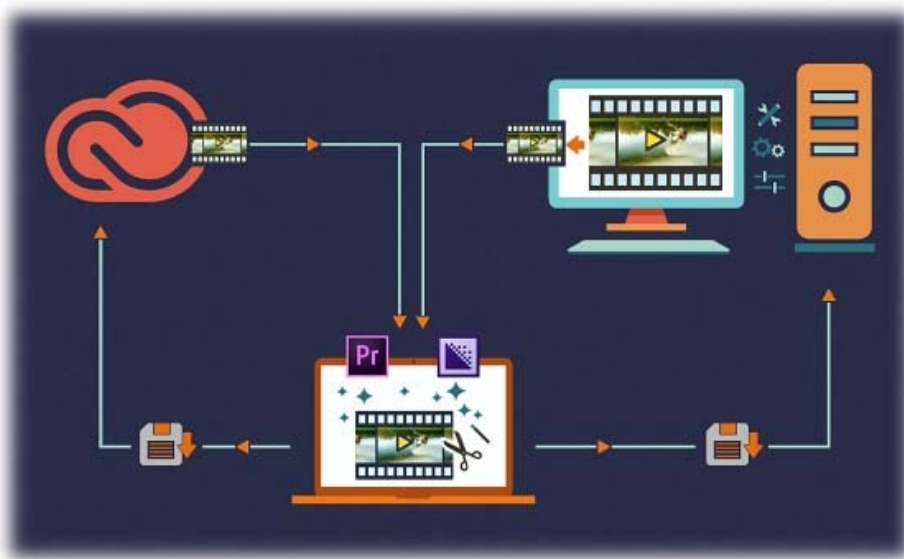
Allega proxy e Ricollega file ad alta risoluzione

I nuovi flussi di lavoro di Premiere Pro CC basati sull'utilizzo di proxy permettono di lavorare con video 8K, HDR e con un'elevata frequenza fotogrammi, passando rapidamente dal formato nativo al formato proxy e viceversa. Ora potete generare i proxy al momento dell'assimilazione, associandoli automaticamente ai file originali ad alta risoluzione. Con un singolo clic potete quindi passare dall'alta risoluzione al proxy.

Video: flusso di lavoro basato su proxy

Scoprite come creare versioni proxy dei file multimediali, per lavorare meglio su dispositivi dalle prestazioni ridotte passando facilmente dai file originali ad alta risoluzione ai proxy a bassa risoluzione.

(Guarda il video, 6 min)

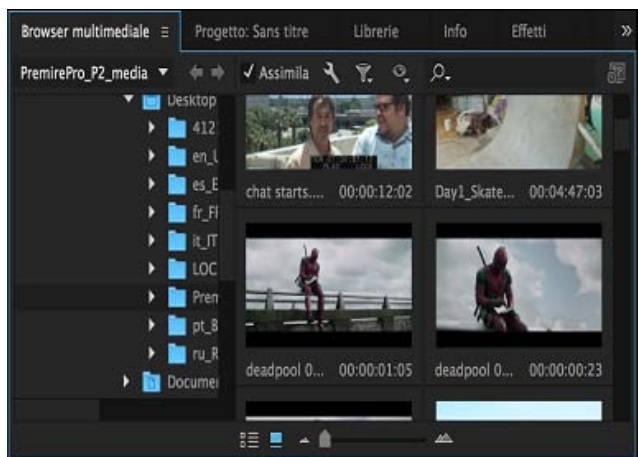


Utilizzo di formati nativi e proxy

[Torna all'inizio](#)

Flusso di lavoro per l'assimilazione

Il pannello Browser multimediale di Premiere Pro permette di assimilare automaticamente i file multimediali in background mentre iniziate a lavorare al montaggio.

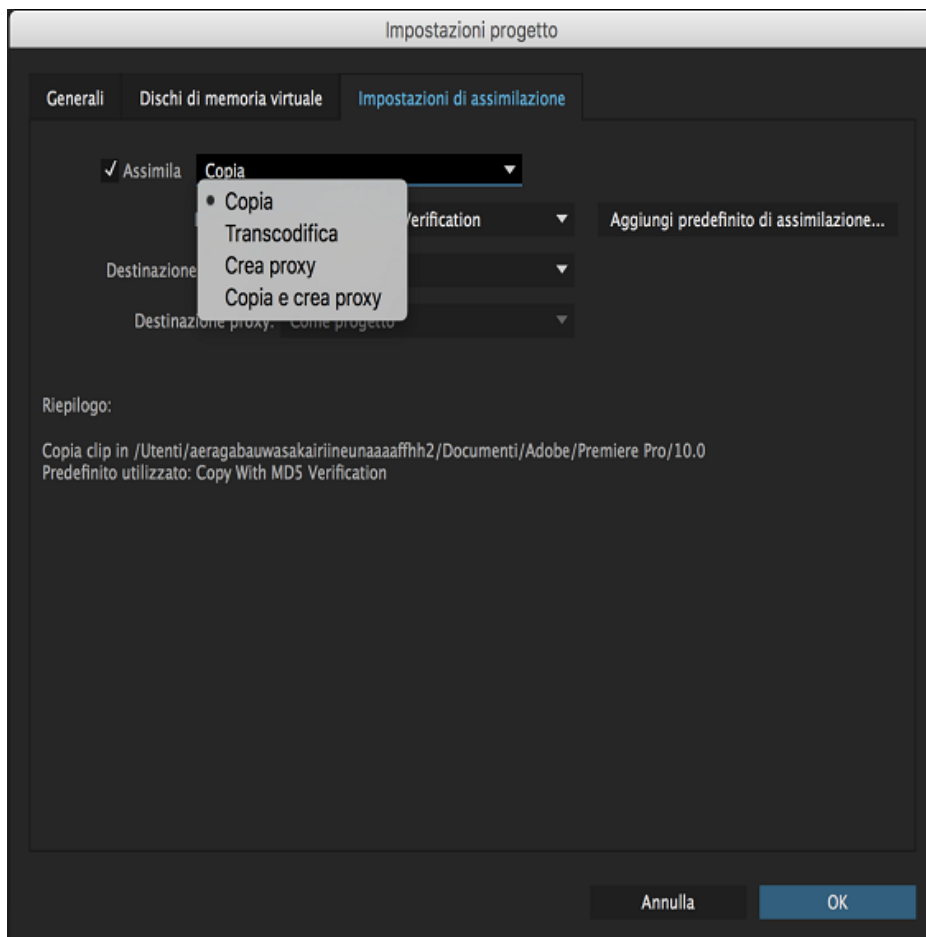


Flusso di lavoro per l'assimilazione

Con l'opzione di assimilazione disponibile nel pannello Browser multimediale potete attivare o disattivare il comportamento di assimilazione automatica. Accanto a questa opzione, il pulsante Impostazioni permette di impostare le impostazioni di assimilazione. Un'opzione di assimilazione simile si trova anche nella finestra di dialogo Impostazioni progetto, ed è sincronizzata con l'opzione del Browser multimediale. Quando è attivata, è possibile scegliere tra le quattro operazioni seguenti da eseguire automaticamente quando si importano dei file nel progetto. Mentre il processo di assimilazione avanza in background, potete continuare a lavorare sul progetto.

- **Copia** - I file multimediali vengono copiati così come sono, in un nuovo percorso. Questo è utile, ad esempio, per trasferire le riprese da videocamera dal supporto rimovibile al disco rigido locale. Il percorso di trasferimento viene specificato dall'opzione Destinazione principale, disponibile nelle Impostazioni. Una volta che i file sono stati copiati, le clip nel progetto sono collegate a tali copie sul disco.
- **Transcodifica** - I file multimediali vengono transcodificati in un formato e salvati in un nuovo percorso. Questo è utile, ad esempio, per transcodificare le riprese originali da fotocamera in un formato specifico utilizzato in uno studio di postproduzione. Il percorso del file è specificato dall'opzione Destinazione principale, disponibile nelle Impostazioni. Il formato è specificato dal predefinito scelto. Una volta eseguita la transcodifica, le clip nel progetto sono collegate alle copie transcodificate sul disco.
- **Crea proxy** - Crea e associa i proxy ai file multimediali. Questo è utile, ad esempio, per creare clip a bassa risoluzione che permettono di migliorare le prestazioni durante il montaggio, per tornare poi ai file originali ad alta risoluzione per l'output finale. Il percorso in cui vengono generati i proxy è specificato dall'opzione Destinazione proxy, disponibile nelle Impostazioni. Il formato è specificato dal predefinito scelto. Una volta generati i proxy, questi vengono collegati automaticamente alle clip del progetto.
- **Copia e crea proxy** - Copia i file multimediali e crea i proxy come indicato per le precedenti opzioni. Queste quattro opzioni sono fornite con un set di predefiniti preinstallati che hanno come destinazione "Come progetto". In alternativa, potete scegliere un percorso personalizzato o la vostra cartella File di Creative Cloud, per sincronizzare automaticamente i file nel cloud. Potete inoltre creare nuovi predefiniti di assimilazione con Adobe Media Encoder. Per ulteriori informazioni, consultate Utilizzo di Adobe Media Encoder per creare predefiniti di assimilazione.

Queste quattro opzioni sono fornite con un set di predefiniti preinstallati che hanno come destinazione "Come progetto". In alternativa, potete scegliere un percorso personalizzato o la vostra cartella File di Creative Cloud, per sincronizzare automaticamente i file nel cloud. Potete inoltre creare nuovi predefiniti di assimilazione con Adobe Media Encoder.



Impostazioni di assimilazione

[Torna all'inizio](#)

Opzioni per flusso di lavoro con proxy allegati

Nel pannello Progetto potete anche allegare ai file multimediali ad alta risoluzione dei file proxy esistenti. Dal menu di scelta rapida del video, delle clip A/V o del raccoglitore potete accedere al comando Proxy e al suo sottomenu con le opzioni Crea proxy, Allega proxy e Ricollega file ad alta risoluzione.

- Scegliete Crea proxy per aprire la finestra dialogo che consente di impostare la destinazione e il formato di transcodifica. Il proxy viene quindi inviato alla coda di Adobe Media Encoder (AME) e allegato automaticamente alla clip corrispondente in Premiere Pro.
- Scegliete Allega proxy per allegare le clip proxy alle clip ad alta risoluzione.
- Se disponete solo di clip proxy online, scegliete Ricollega file ad alta risoluzione per allegare le clip ad alta risoluzione alle clip proxy selezionate.

[Torna all'inizio](#)

Attiva proxy

L'opzione Attiva proxy è disponibile anche come preferenza di sistema globale per attivare la visualizzazione del contenuto multimediale ad alta risoluzione o del proxy. Per accedere a questa opzione, scegliete Preferenze > Oggetti multimediali > Attiva proxy. In alternativa, potete aggiungere il pulsante Attiva/disattiva proxy al monitor Sorgente o Programma mediante l'Editor pulsanti. Se trasferite il progetto a un altro sistema, questa preferenza viene determinata dall'impostazione corrente del sistema, e non dal progetto. Lo stato del

pulsante Attiva proxy è sincronizzato e mantenuto coerente tra i monitor Sorgente e Programma e la finestra di dialogo Preferenze. Quando questa opzione è deselezionata, la clip viene visualizzata ad alta risoluzione nei monitor Sorgente e Programma. Quando è selezionata, viene invece visualizzata la clip proxy.

[Torna all'inizio](#)

Allega proxy e Ricollega file ad alta risoluzione

Se desiderate ricollegare o allegare le clip proxy o ad alta risoluzione, è consigliabile aggiungere al nome del file proxy il suffisso “_proxy”.

Nota: se le clip proxy e ad alta risoluzione si trovano nella stessa directory, si potrebbero verificare errori al momento di allegarle in automatico. Inoltre è sconsigliato usare lo stesso nome per le clip: se nel sistema sono presenti altre clip con lo stesso nome, potrebbero infatti venire associate alle clip sbagliate (in modo analogo al ricollegamento di file multimediali). Se desiderate allegare le clip singolarmente, non selezionate l'opzione Ricollega altri automaticamente.

Le opzioni Allega proxy e Ricollega file ad alta risoluzione sono applicabili solo a clip video o A/V. Altri tipi di file (ad esempio solo audio o sequenze di immagini fisse) non sono supportati. Poiché non tutti i moduli di importazione funzionano allo stesso modo, per alcuni formati potrebbe essere consentito selezionare file di solo audio. In questo caso, se si tenta di utilizzare la funzione Allega si verifica un errore di tipo “Errore allegato” e viene segnalata la mancata corrispondenza. Fate clic su OK per tornare alla finestra di dialogo e scegliere una clip compatibile. L'opzione Crea proxy non funziona con clip non in linea.

Allegare nuovi file multimediali

È possibile allegare nuovi file multimediali, anche se è già allegata una clip proxy e/o ad alta risoluzione. Non è possibile rimuovere un proxy allegato. I proxy allegati non sono supportati per le opzioni di scambio, ad esempio Project Manager, Esegui rendering e sostituisci, AAF, XML di Final Cut Pro, EDL e OMF. Con queste funzioni di esportazione è possibile che i file proxy vadano perduti.

Esportazione dei file multimediali

Quando selezionate l'opzione Esporta, vengono sempre utilizzati i file ad alta risoluzione e non i proxy. L'unica eccezione si verifica qualora sia in linea solo il file proxy e non quello ad alta risoluzione. In tal caso un messaggio informa che per l'esportazione verrà utilizzato il file proxy. L'esportazione si baserà sui parametri (ad esempio, dimensioni di fotogramma) del file ad alta risoluzione, ma verranno esportati i fotogrammi del proxy.

Anteprima dei file di rendering

I file di rendering dell'anteprima sono sempre visualizzati tramite i file ad alta risoluzione, anche se sono stati allegati i file proxy e se l'opzione Attiva proxy è selezionata. L'unica eccezione si verifica qualora sia in linea solo il file proxy e non quello ad alta risoluzione.

Annullare l'operazione Allega proxy

Potete scegliere di annullare l'operazione Allega proxy. La funzione Annulla non è disponibile per le opzioni Ricollega file ad alta risoluzione e Attiva proxy.

Formati supportati

Per i file ad alta risoluzione sono anche supportati i formati con impostazioni sorgente Effetti clip master (ad esempio, R3D e ARRI) è inoltre supportato per i contenuti completi della risoluzione. Questi formati non sono supportati per le clip proxy, tuttavia è possibile ad esempio utilizzare un file ad alta risoluzione R3D con un file proxy H.264. Non è supportato l'utilizzo di un file ad alta risoluzione ARRI con un file proxy DPX. Le funzioni Modifica > Canali audio e Interpreta metraggio non sono supportate per i flussi di lavoro basati sull'utilizzo di proxy.

Compatibilità

La funzionalità proxy di Premiere Pro non è compatibile con la funzionalità proxy di After Effects. I comandi Allega proxy e Ricollega file ad alta risoluzione non sono supportati per composizioni o progetti After Effects (non è supportata la funzione Dynamic Link di After Effects per i proxy). Il montaggio in Adobe Audition mediante Dynamic Link non è supportato per i flussi di lavoro basati sull'utilizzo di proxy.

Nota: è possibile utilizzare proxy con altre combinazioni di dimensioni fotogramma e proporzioni pixel purché siano divisibili per i valori della clip ad alta risoluzione. Ad esempio: file ad alta risoluzione da 1920x1080 e proporzioni pixel 1,0 con file proxy da 960x540 e proporzioni pixel 1,0 oppure da 1440x1080 e proporzioni pixel 1,33. Tuttavia gli altri parametri come ordine dei campi, frequenza fotogrammi, durata e canali audio devono essere uguali.

L'unico requisito di corrispondenza dei parametri tra file ad alta risoluzione e file proxy che deve essere soddisfatto per poter andare avanti, riguarda i canali audio. In caso di mancata corrispondenza nei canali audio, Premiere Pro visualizza la finestra di dialogo Errore allegato. Chiudendo questa finestra di dialogo si torna alla finestra di dialogo Allega per scegliere una clip con canali audio corrispondenti. Eventuali altri parametri non corrispondenti tra il file ad alta risoluzione e il file proxy (come frequenza fotogrammi, durata, ordine dei campi e/o combinazione di dimensioni fotogramma e proporzioni pixel non divisibili) sono consentiti. Non viene visualizzata alcuna avvertenza ma si possono verificare svariati problemi.



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

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

Flussi di lavoro per il colore

- [Correzione del colore in Premiere Pro](#)
- [Impostazione di uno spazio di lavoro Colore](#)
- [Flusso di lavoro generale per la correzione colore](#)
- [Applicare la correzione colore di base](#)
- [Applicare i Look](#)
- [Regolare le curve RGB e Tinta saturazione](#)
- [Regolare mezzitoni, ombre e luci](#)
- [Applicare la vignettatura](#)
- [Regolare e ripristinare con il pannello Controllo effetti](#)
- [Esportare Look e LUT e salvare i predefiniti](#)
- [Controlli HDR](#)
- [Supporto di superfici di controllo per Lumetri Color](#)
- [Visualizzare gli oscilloscopi Lumetri](#)
- [Bundle di Look SpeedLooks Studio Linear](#)

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Correzione del colore in Premiere Pro

Premiere Pro offre strumenti per la correzione del colore di qualità professionale che consentono di correggere le riprese direttamente nella timeline del montaggio.

Questi strumenti di colore sono disponibili nello spazio di lavoro Lumetri Color in Premiere Pro. Consentono di regolare il colore, il contrasto e l'illuminazione nelle sequenze in modo innovativo. Grazie all'integrazione tra montaggio e correzione del colore, potete passare liberamente da un'operazione di montaggio a una di correzione colore senza dover esportare o avviare un'altra applicazione specifica.

Lo spazio di lavoro Colore è stato pensato sia per gli utenti professionisti del colore, sia gli editor senza esperienza di correzione del colore. Cursori e controlli intuitivi consentono di applicare sia correzioni di colore semplici sia complessi Look Lumetri. Con gli strumenti di correzione colore avanzati come curve e ruote dei colori potete facilmente regolare i tagli e perfezionare il colore.

Se desiderate passare il progetto a un professionista del colore, SpeedGrade continua a essere disponibile come applicazione specifica per la correzione colore. Potete inviare il progetto per la correzione colore a SpeedGrade mediante il flusso di lavoro Direct Link rapido e semplice. Per ulteriori informazioni, consultate Flusso di lavoro Direct Link.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Impostazione di uno spazio di lavoro Colore

Premiere Pro fornisce lo spazio lavoro predefinito Colore che rende le attività di correzione del colore più rapide ed efficienti.

Selezionate Finestra > Spazio di lavoro > Colore oppure scegliete Colore dal selettore dello spazio di lavoro. Lo spazio di lavoro Colore apre il pannello Lumetri Color a destra del monitor Programma e il pannello Oscilloscopi Lumetri a sinistra del monitor Programma.

 **-ERR:REF-NOT-FOUND-**
Video: Panoramica di Lumetri Color

Scoprite la potenza del pannello Lumetri Color nello spazio di lavoro Colore. (Guarda il video,



Impostazione dello spazio di lavoro Colore

A. Pannello Oscilloscopi Lumetri **B.** Pannello Lumetri Color con curve, ruote dei colori e cursori di regolazione

Il pannello Lumetri Color offre potenti strumenti di facile utilizzo come curve, ruote dei colori e cursori di regolazione, suddivisi in diverse sezioni. Ogni sezione del pannello Lumetri Color è dedicata a una specifica attività del flusso di lavoro per la correzione del colore.

Per vedere un raffronto prima e dopo la correzione del colore, potete visualizzare la clip master nel monitor Sorgente da confrontare con il monitor Programma.

Il pannello Oscilloscopi Lumetri presenta diverse analisi di luminanza e cromaticanza come forme d'onda in base alle regolazioni effettuate, consentendovi di valutare il livello di correzione da applicare alle clip.

[Torna all'inizio](#)

Flusso di lavoro generale per la correzione colore

1. Assicuratevi di avere impostato lo spazio di lavoro Colore.
2. Portate la testina di riproduzione sulla clip desiderata nella sequenza.

Quando il pannello Lumetri Color è aperto, Premiere Pro seleziona automaticamente l'opzione La selezione segue la testina di riproduzione, nel menu Sequenza. La selezione automatica della clip garantisce che tutte le regolazioni vengono applicate alla clip.

Nota: la selezione automatica della clip viene applicata anche per le clip audio collegate nelle tracce audio. Per concentrarvi solo sulle clip video, disattivate la destinazione delle tracce audio.

3. Iniziate a effettuare le regolazioni di colore nella sezione Correzione di base.

I controlli di facile utilizzo della sezione Correzione di base vi guidano nell'applicare un LUT (Lookup Table) e altre correzioni tecniche a esposizione e luce. Per ulteriori informazioni, consultate [Correzione colore di base](#).

4. Usate la sezione Creativo per applicare i Look. Potete quindi eseguire ulteriori regolazioni con i cursori Regolazioni.

Per ulteriori informazioni, consultate [Applicare i Look](#).

5. Usate la sezione Curve per perfezionare l'aspetto utilizzando le curve RGB e di tonalità e saturazione.

Per ulteriori informazioni, consultate [Regolazione delle curve](#).

6. Per regolazioni più precise, regolate ombre, mezzitoni e luci con le ruote dei colori.

Per ulteriori informazioni, consultate [Regolazioni con le ruote dei colori](#).

7. Dopo aver apportato tutte le regolazioni di colore, create una vignettatura di alta qualità per fare risaltare il video.

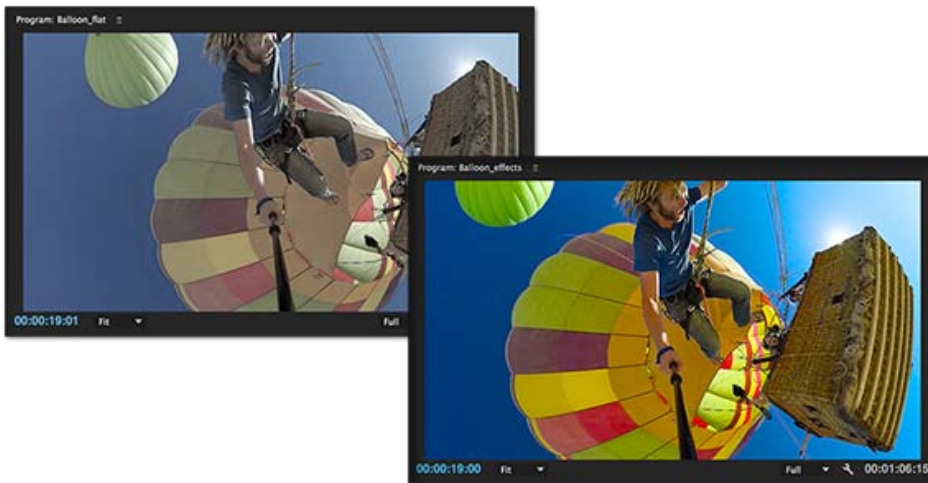
Per ulteriori informazioni, consultate [Applicare la vignettatura](#).

[Torna all'inizio](#)

Applicare la correzione colore di base

Mediante i controlli della sezione Correzione di base, potete correggere i video troppo scuri o troppo chiari e regolare la tonalità (colore o cromaticanza) e la luminosanza (esposizione e contrasto) della clip.

Per regolare un controllo, trascinate il cursore fino a ottenere il risultato desiderato. In alternativa impostate un valore specifico sul campo accanto ai cursori. Fate clic sul valore corrente per selezionare il campo e digitate un nuovo valore.



Prima (a sinistra) e dopo l'applicazione della correzione colore di base (a destra)

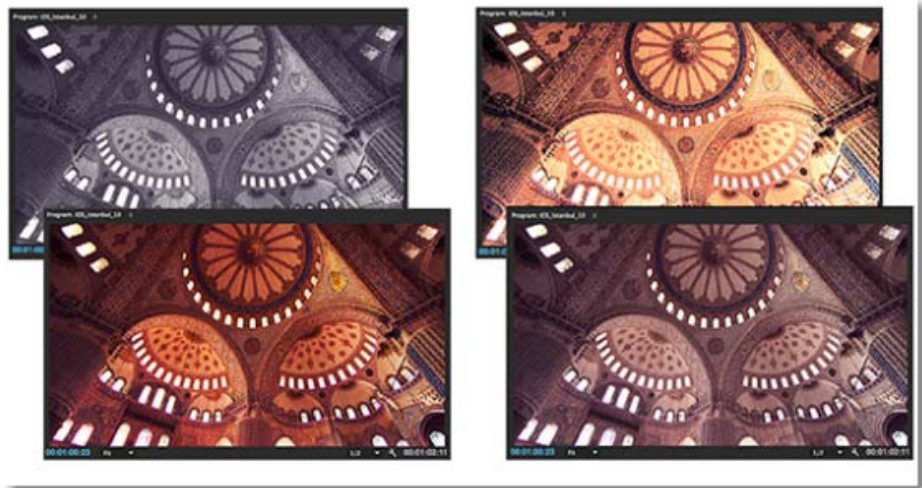
- ▶ [LUT di input](#)
- ▶ [Bilanciamento bianco](#)
- ▶ [Tono](#)

[Torna all'inizio](#)

Applicare i Look

La sezione Creativo consente di regolare il colore con maggiore creatività. Potete applicare facilmente complessi Look Lumetri e regolare altri parametri come vividezza e saturazione mediante cursori e controlli intuitivi.

Il pannello Lumetri Color fornisce un'area di miniature dei predefiniti Look in cui potete scorrere i predefiniti prima di applicarli. Una volta trovata l'anteprima che corrisponde alle vostre aspettative, potete applicare tale Look alla clip.



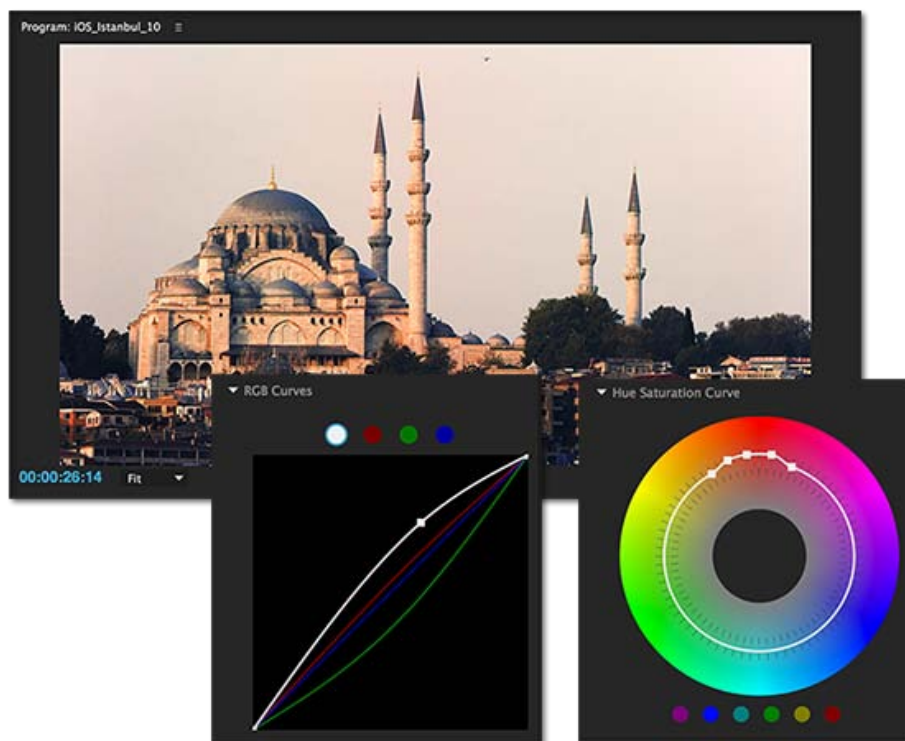
Applicazione di Look diversi

► Look

► Regolazioni

[Torna all'inizio](#)

Regolare le curve RGB e Tinta saturazione



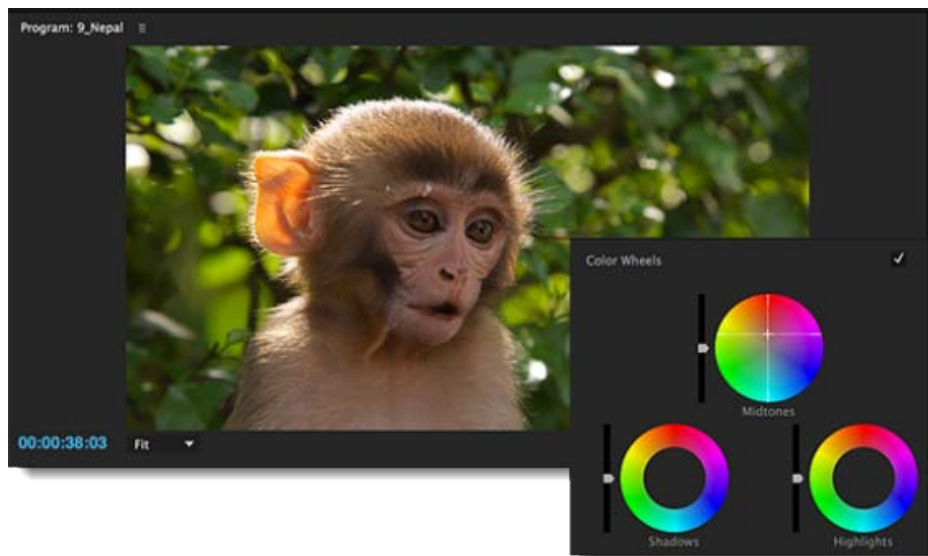
Con le curve RGB e Saturazione tinta potete migliorare la luminosità e il contrasto e creare un effetto a elevato contrasto

► [Curve RGB](#)

► [Curva Saturazione tinta](#)

[Torna all'inizio](#)

Regolare mezzitoni, ombre e luci



Fate clic nel centro della ruota e trascinate per regolare i mezzitoni, le ombre e le luci.

Utilizzate le ruote dei colori per regolare l'intensità di ombre, mezzitoni e luci. Potete anche apportare tali regolazioni con i relativi cursori, anziché le ruote.

Potete regolare i dettagli visibili nelle ombre o luci per schiarire o scurire tali aree di una clip con illuminazione corretta nelle altre zone. Potete isolare le aree da correggere a cui applicare queste regolazioni. Usate la ruota dei colori dei mezzitoni per regolare il contrasto nella clip.

- Una ruota con il centro vuoto indica che non è stata applicata alcuna regolazione. Fate clic nel centro della ruota e trascinate il cursore per riempire la ruota e applicare le regolazioni necessarie.
- Se utilizzate il cursore, trascinatelo verso l'alto per aumentare il valore o verso il basso per ridurlo. Ad esempio, trascinate il cursore Ombra verso l'alto per schiarire le ombre e il cursore Luci verso il basso per scurire le luci.

[Torna all'inizio](#)

Applicare la vignettatura

Applicando una vignettatura potete ottenere un aspetto più chiaro ai bordi e più intenso al centro.



Prima (a sinistra) e dopo l'applicazione di una vignettatura (a destra)

I controlli Vignettatura consentono di regolare la dimensione, forma e entità di schiarimento o scurimento dei bordi.

Quantità Imposta l'entità di schiarimento o scurimento lungo i bordi di un'immagine. Digitate un valore nella casella oppure spostate il cursore per cambiare gradualmente la tonalità della clip.

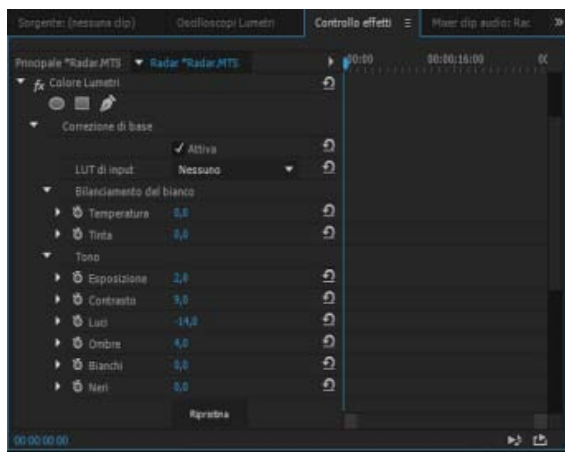
Punto medio Specifica la larghezza dell'area interessata dal cursore Quantità. Spostate il cursore oppure digitate un numero inferiore per agire su una porzione più ampia dell'immagine. Digitate un numero più alto per limitare l'effetto ai soli bordi dell'immagine.

Rotondità Specifica la dimensione (rotondità) della vignettatura. I valori negativi generano un effetto vignettatura più pronunciato, quelli positivi un effetto vignettatura più discreto.

Sfumatura Definisce il bordo della vignettatura. Un valore più basso crea un bordo più netto, un valore più alto crea un bordo più spesso e sfumato.

[Torna all'inizio](#)

Regolare e ripristinare con il pannello Controllo effetti



Regolate le impostazioni colore dal pannello Controllo effetti

Oltre a regolare le impostazioni colore nel pannello Lumetri Color, potete ripristinare e regolare le impostazioni nella sezione Lumetri Color del pannello Controllo effetti.

Inoltre, potete usare gli strumenti Maschera del pannello Controllo effetti per tracciare maschere irregolari o con una particolare forma. Tracciando una maschera potete limitare le correzioni a un'area specifica della clip utilizzando gli strumenti Correzione di base. O ancora, con la selezione inversa della maschera è possibile escludere l'area mascherata dalle correzioni di colore applicate al resto della clip. È anche possibile

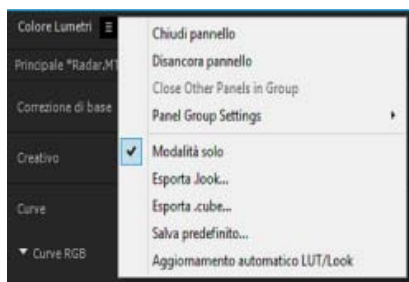
aggiungere diverse maschere con regolazioni colore differenti a diverse aree di una clip.



Prima (a sinistra) e dopo (a destra) l'applicazione della maschera per correggere il colore del pallone

[Torna all'inizio](#)

Esportare Look e LUT e salvare i predefiniti



Salvare Look, LUT e predefiniti con pochi clic

Premiere Pro consente di salvare le regolazioni di colore e riutilizzarle in altri progetti o altre applicazioni. Potete esportare tutte le informazioni di correzione del colore come file .Look o LUT da usare in Adobe Premiere Pro o in un'applicazione di terze parti.

Dal menu a comparsa Lumetri Color scegliete:

Esporta .look Esporta le regolazioni colore come predefinito, generando un file Lumetri Look in formato .look.

Esporta .cube Esporta le tabelle di consultazione LUT in formato .cube per l'importazione in altre applicazioni di correzione colore.

Potete inoltre personalizzare e salvare come predefinito le impostazioni di ogni singolo effetto colore.

Dal menu a comparsa Lumetri Color selezionate Salva predefinito. Nella finestra di dialogo Salva predefinito, specificate un nome per il predefinito. Se necessario, potete inserire una nota descrittiva. Per maggiori informazioni, consultate questo articolo dell'Aiuto.

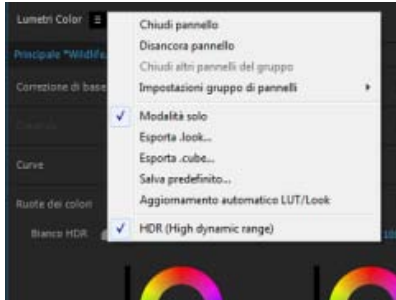
[Torna all'inizio](#)

Controlli HDR

I controlli HDR disponibili nel pannello Lumetri Color permettono di accedere a una gamma di dettagli nelle zone di ombra e luce molto più ampia rispetto ai video tradizionali. Utilizzando i seguenti strumenti potete

intervenire sul colore delle riprese HDR con precisione, per portare alla luce dettagli complessi:

- **Switch HDR:** passa dalla modalità di lavoro SDR predefinita per un intervallo di 0-100 alla modalità HDR per le funzioni di correzione colore nel pannello Lumetri.



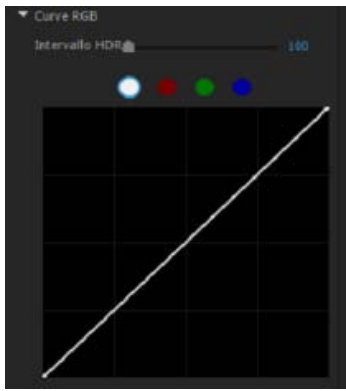
- **Selezione del punto Bianco HDR:** impostate un intervallo per il punto bianco maggiore di 100, compatibile con HDR.



- **Controllo per Bianco speculare:** regolate il tono per un dato valore di bianco HDR. Nell'esempio, se il punto bianco è impostato su 200, tutti i valori superiori a 200 devono cambiare mentre viene regolato il controllo Speculare HDR.



- **Controllo regolabile dell'intervallo della curva RGB:** regolate gli intervalli per ombre, mezzitoni e luci per un intervallo HDR da 0-10000 nit.



HSL secondario

La funzione HSL secondario offre ulteriori strumenti per il colore che permettono di isolare una chiave di colore o luma e applicarvi una correzione colore secondaria.

Come trovare il controllo HSL

Per individuare il controllo HSL, aprite il pannello Lumetri e sezionate la sezione **HLS secondario**. Oppure:

- Aggiungete l'effetto Lumetri color .
- Aprite il pannello Controllo effetti.
- Espandete la sezione Lumetri e selezionate HLS secondario.

Come impostare una chiave

Per impostare un intervallo di destinazione, fate clic su Chiave per aprire i controlli del selettore.

1. Quindi usate i contagocce per selezionare, aggiungere o escludere intervalli di destinazione. A questo scopo, selezionate uno strumento contagocce (ad esempio, Imposta colore), passate il puntatore sull'intervallo di colore da campionare e fate clic per applicare tale intervallo. Se tenete premuto il tasto Ctrl/Comando mentre passate il puntatore sul monitor Programma, potete impostare il contagocce su una selezione da 5x5 pixel.
2. Selezionare un intervallo di colori dai predefiniti di intervallo colori (C/M/Y/R/G/B).

Utilizzate gli strumenti del selettore per regolare l'intervallo di colori. Per spostare l'intero intervallo, fate clic sul cursore H/S/L desiderato e spostatelo verso sinistra o destra mentre tenete premuto il tasto del mouse. Con i triangoli sopra al cursore potete estendere o ridurre l'intervallo del cursore; con il triangolo inferiore potete invece sfumare la selezione. Potete anche deselegionare del tutto gli intervalli Tonalità, Saturazione e Luminosità. In tal caso l'intero intervallo viene incluso nella chiave. Ad esempio, se deselegionare gli intervalli H e S potete aggiungere rapidamente l'intervallo Luma per applicare una chiave di luminosità.

Per ripristinare gli intervalli, fate clic sul pulsante Ripristina sotto i cursori o doppio clic su un singolo intervallo da ripristinare. Usate l'opzione Chiave (Colore/Grigio, Colore/Nero o Bianco/Nero) sotto i cursori per visualizzare l'intervallo selezionato nell'immagine. Utilizzate il pulsante Inverti per invertire la chiave.

Nota: L'anteprima si attiva e disattiva automaticamente mentre regolate i cursori HSL e i controlli Riduzione disturbo e Sfocatura. Questo facilita lavoro mentre si regola la chiave.

Correzione

Utilizzate gli strumenti di correzione forniti nella sezione **Correzione**, quali le Ruote dei colori. La ruota dei colori predefinita viene visualizzata con un controllo per mezzitoni. Per passare a un controllo a tre vie (come la sezione delle ruote Lumetri) fate clic sul pulsante a soffietto in alto.

[Torna all'inizio](#) 

Supporto di superfici di controllo per Lumetri Color

I comandi di correzione colore del pannello Lumetri possono ora essere associati a superfici di controllo (quali i dispositivi Tangent Elements/Wave/Ripple).

Per impostare una superficie di controllo Tangent:

1. Installate Premiere Pro e il software Tangent Hub (per informazioni, visitate il sito Web di supporto per i dispositivi Tangent).
2. In Premiere Pro, passate a Preferenze > Superficie di controllo.
3. Fate clic su Aggiungi, scegliete Tangent e salvate il progetto Premiere Pro.

Premiere Pro installa un layout preconfigurato per la mappatura dei controlli Tangent, utile come punto di partenza per controllare Premiere Pro e Lumetri.

La mappatura predefinita dispone delle seguenti modalità: [Modifica], [Lumetri - Base], [Lumetri - Creativa], [Lumetri - Curve], [Lumetri - Ruote], [Lumetri - HSL], [Lumetri - Vignettatura]. Ogni modalità ha un proprio set di comandi preconfigurati. Se necessario, la mappatura dei comandi può essere modificata manualmente nel software Tangent HUB (per informazioni, visitate il sito Web per l'assistenza di Tangent).

Nota: le superfici di controllo di terze parti sono supportate tramite l'installazione del plug-in disponibile nel sito Web del relativo produttore.

Come utilizzare la superficie di controllo con Lumetri

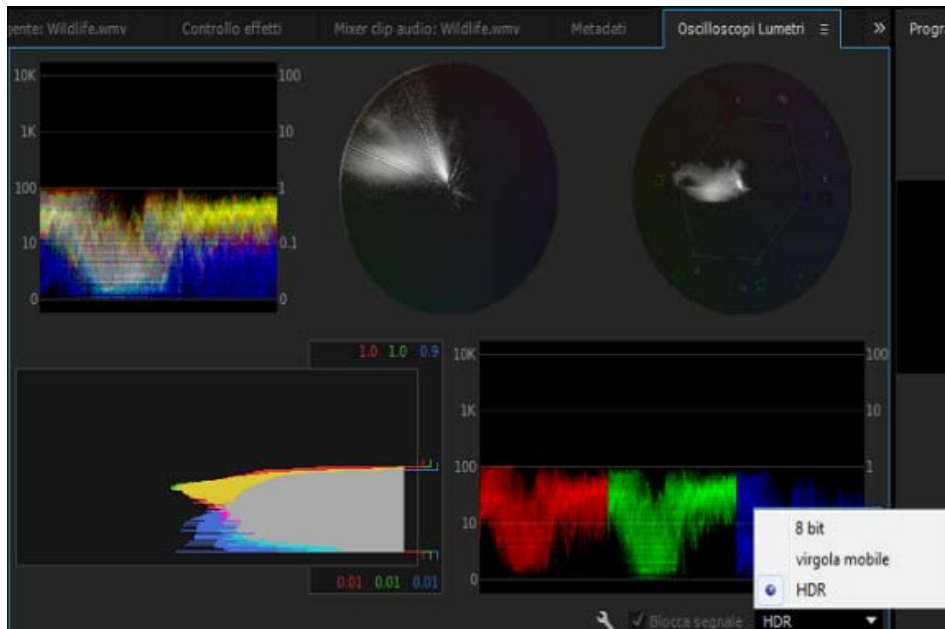
Per ottenere la modalità di correzione colore corrispondente in Premiere Pro, selezionate una sezione nel pannello Lumetri. Ad esempio, selezionate la sezione Ruote nel pannello Lumetri per associare l'hardware della superficie di controllo alla modalità Ruote; selezionate invece Creativo per passare alle ruote e ai cursori corrispondenti. Potete anche selezionare manualmente una modalità dal dispositivo della superficie di controllo se la modalità era stata mappata (ad esempio, per Elements). Quando il pannello Lumetri è visibile, la sua interfaccia presenta la sezione corrispondente. L'ultima modalità utilizzata resta attiva finché non si passa manualmente a un'altra.

[Torna all'inizio](#) 

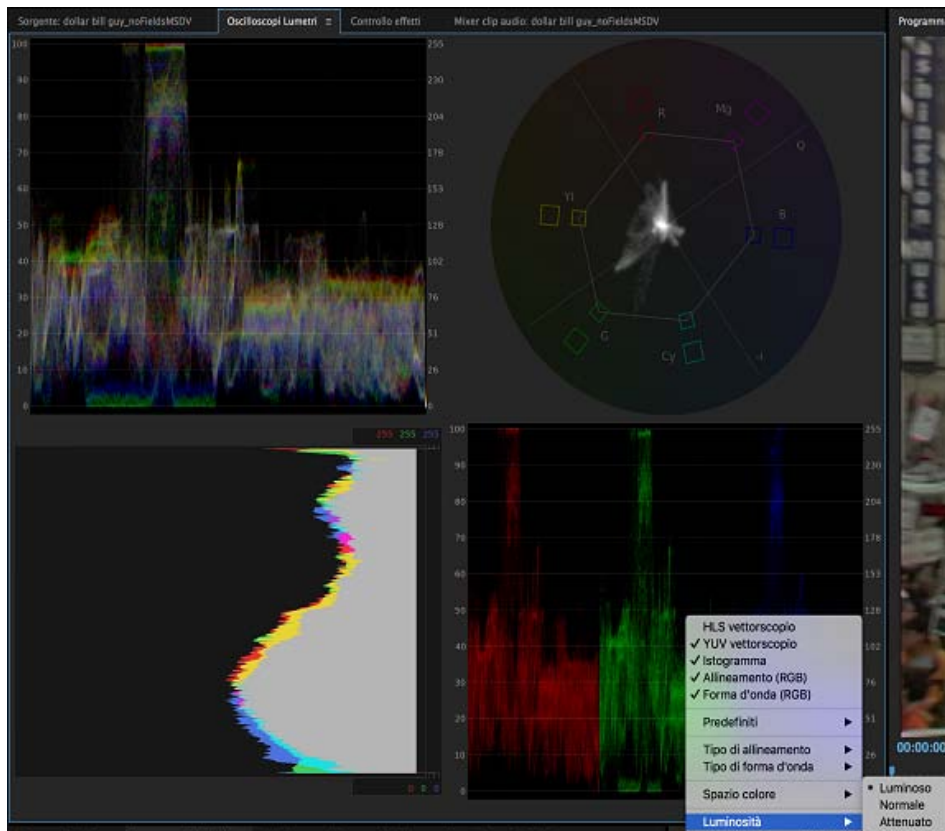
Visualizzare gli oscilloscopi Lumetri

Il pannello Oscilloscopi Lumetri (Finestra > Oscilloscopi Lumetri) presenta un set di oscilloscopi video ridimensionabili: Vettorscopi, Istogramma, Allineamento e Forma d'onda. Questi consentono di valutare e correggere con precisione il colore delle clip. Potete visualizzarli tutte e cinque insieme nel pannello Oscilloscopi Lumetri.

Nell'elenco a discesa in basso a destra nel pannello Oscilloscopi Lumetri, selezionate 8 bit, A virgola mobile o HDR a seconda del tipo di oscilloscopi che desiderate analizzare. Ad esempio, quando selezionate HDR gli oscilloscopi passano a intervalli di dati HDR, con una scala da 0 a 10000 nit.



Pannello Oscilloscopi Lumetri



Pannello Oscilloscopi Lumetri

Vettorscopi Potete scegliere tra due vettorscopi:

- **HLS vettorscopio**: visualizza informazioni di tonalità, saturazione, luminosità e segnale.
- **YUV vettorscopio**: presenta un diagramma circolare, simile a un selettore colore, che mostra le informazioni sulla cromaticità del video.

Istogramma Visualizza un'analisi statistica della densità di pixel per ogni livello di intensità di colore.

Gli istogrammi consentono di valutare con precisione le ombre, i mezzitoni e le luci e regolare la gamma tonale complessiva dell'immagine.

Allineamento Mostra forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di differenza tra luminanza e colore relativi al segnale video. Potete scegliere tra i tipi di allineamento RGB, YUV, Bianco RGB e Bianco YUV.

Se avete dimestichezza con la visualizzazione delle forme d'onda YUV potete usare questo oscilloscopio per eseguire regolazioni del colore e della luminanza. Per confrontare invece la relazione tra i canali rosso, verde e blu, utilizzate Allineamento RGB che visualizza le forme d'onda per i livelli dei canali rosso, verde e blu di una clip.

Forma d'onda Potete scegliere tra le seguenti forme d'onda:

- **Forma d'onda RGB:** visualizza i segnali RGB sovrapposti per una veduta d'insieme del livello del segnale di tutti i canali di colore.
- **Forma d'onda Luma:** visualizza i valori IRE da -20 e 120, per analizzare la luminosità delle riprese e misurare il rapporto di contrasto.
- **Forma d'onda YC:** mostra i valori di luminanza (in verde) e di cromaticanza (in blu) della clip.
- **Forma d'onda YC senza cromaticanza:** mostra solo i valori di luminanza della clip.

Luminosità Potete scegliere tra le seguenti impostazioni di luminosità:

- Luminoso = 125%
- Normale = 100%
- Attenuato = 50%


[Torna all'inizio](#) 

Bundle di Look SpeedLooks Studio Linear

I Look predefiniti creativi Lumetri sono stati sostituiti dal nuovo pacchetto SpeedLooks Studio Linear. Questi predefiniti sono ottimizzati per le riprese Rec709/DSLR. Per accedere ai nuovi predefiniti:

1. Aprite il pannello Lumetri e selezionate la sezione Creativo.
2. Nella sezione Creativo, selezionate il menu a discesa Look o usate la miniatura di anteprima per scorrere i Look predefiniti installati.
3. I nuovi predefiniti sono riconoscibili dal prefisso "SL". Ad esempio: "SL - Clean Fuji A HDR".

Nota: *il precedente bundle SpeedLooks Log (Camera Patches + Creative Looks) è stato rimosso dal pannello Lumetri. Tuttavia tali predefiniti presenti nei progetti realizzati con una versione precedente sono ancora supportati, e ancora disponibili come predefiniti dell'effetto Lumetri.*

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

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

Flusso di lavoro di base

Prima di iniziare a effettuare montaggi

Iniziare a effettuare il montaggio

Lavorare su più piattaforme

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

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

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Prima di iniziare a effettuare montaggi

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

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

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Iniziare a effettuare il montaggio

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

1. Creare o aprire un progetto

Aprirete un progetto esistente o createne uno nuovo dalla schermata di avvio di Premiere Pro.

Se state iniziando un nuovo progetto, viene aperta la finestra di dialogo Nuovo progetto. In questa finestra di dialogo potete specificare il nome e il percorso del file del progetto, il formato di acquisizione video e altre

impostazioni per il progetto. Consultate Creazione e modifica di progetti. Una volta scelte le impostazioni nella finestra di dialogo Nuovo progetto, fate clic su OK.

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

Per assistenza nella scelta di un predefinito di sequenza, consultate la voce seguente nella sezione delle domande frequenti: [“How do I choose the right sequence settings?”](#) (Come scegliere le impostazioni di sequenza corrette?)

Per aprire un progetto esistente, fate clic su un collegamento nella sezione Apri elemento recente della schermata di avvio di Premiere Pro. Dopo aver fatto clic sul collegamento, il progetto viene avviato.

2. Acquisire e importare video e audio

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

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

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

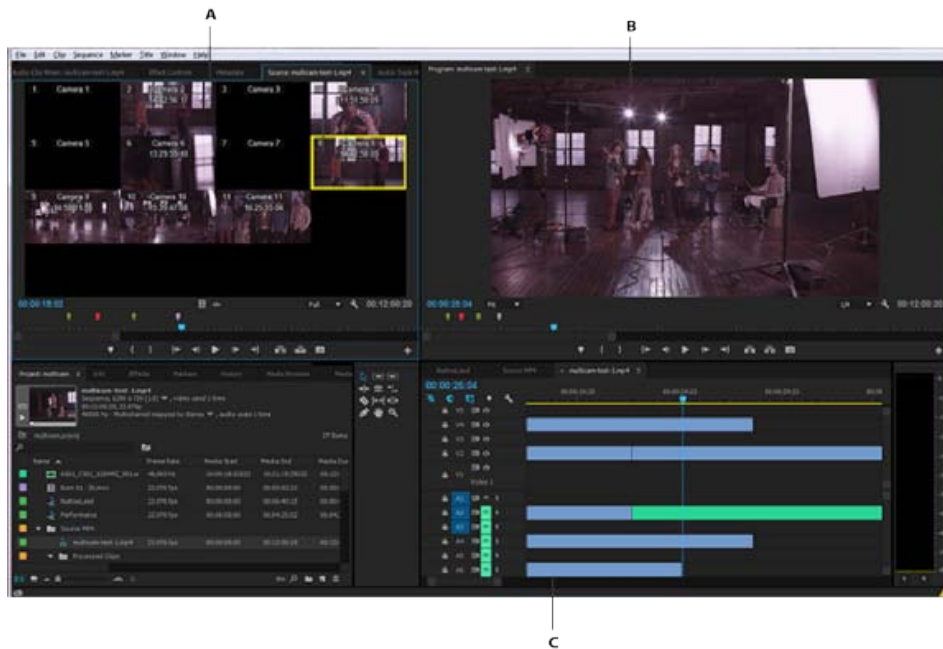
Inoltre, potete utilizzare Adobe® Bridge per organizzare e trovare i file multimediali. Quindi usate il comando Inserisci di Adobe Bridge per inserire i file direttamente in Premiere Pro.

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

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

3. Assemblare e rifinire una sequenza

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



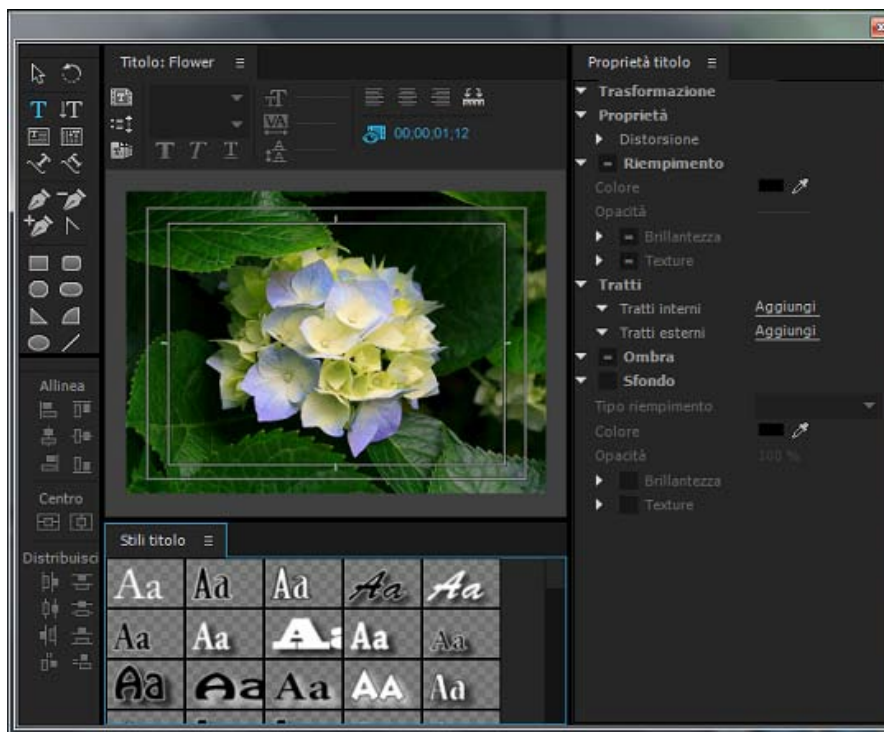
A: Monitor Sorgente, B: Monitor Programma, C: Pannello Timeline

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

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

4. Aggiungere titoli

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



Titolazione

5. Aggiungere transizioni ed effetti

Il pannello Effetti comprende una gamma completa di transizioni ed effetti che potrete applicare alle clip di una sequenza. Potete regolare questi effetti, così come il movimento, l'opacità e la dilatazione della frequenza variabile, utilizzando il pannello Controllo effetti. Il pannello Controllo effetti consente anche di animare le proprietà di una clip utilizzando tecniche tradizionali di impostazioni di fotogrammi chiave. Mentre intervenite sulle transizioni, il pannello Controllo effetti visualizza i controlli specificamente progettati per questa operazione. Altrimenti potete visualizzare e regolare le transizioni e i fotogrammi chiave degli effetti della clip in un pannello Timeline. Consultate *Panoramica sulle transizioni: applicazione delle transizioni e Applicare effetti alle clip*.

6. Mixare l'audio

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

7. Esportare

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

[Torna all'inizio](#)

Lavorare su più piattaforme

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

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

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

Predefiniti di Adobe Media Encoder I predefiniti creati su una piattaforma non sono disponibili sull'altra.

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

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

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



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

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

Funzionalità touch

Utilizzo di movimenti touch in Premiere Pro CC

Tocco con un dito/trascinamento

Zoom: pizzico con due dita

Scorrimento con due dita

Scorrimento dei contenuti con due dita

Controlli disponibili per la miniatura nel pannello Progetto

Funzionalità touch sui pulsanti

Modifica mediante trascinamento delle zone di rilascio del monitor Programma

[Torna all'inizio](#) 

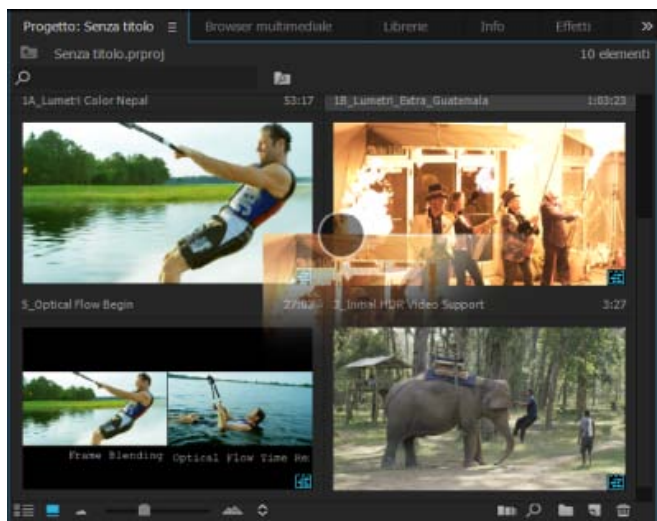
Utilizzo di movimenti touch in Premiere Pro CC

Premiere Pro CC supporta ora i movimenti touch su dispositivi Microsoft Surface Pro e Windows. Utilizzando i dispositivi touch potete rendere ancora più potente un flusso di lavoro basato su tastiera. Utilizzando semplici movimenti delle dita, potete eseguire operazioni quali taglio, scorrimento dei contenuti, impostazione dei punti di attacco e stacco, trascinamento delle clip sulla timeline e montaggi.

Con una serie di funzioni touch progettate per dispositivi quali la serie Microsoft Surface Pro, la versione di novembre 2015 di Premiere Pro CC offre un flusso di lavoro per il montaggio più semplice e veloce, che sfrutta la potenza di un'interfaccia touch. Utilizzando i movimenti touch, potete scorrere, selezionare e modificare le clip in una sequenza per creare un taglio di prova. Le funzioni touch sono progettate principalmente per i flussi di lavoro per assemblaggio o taglio di prova, ma i controlli delle miniature e le zone di rilascio del monitor Programma non sono disponibili solo nell'interfaccia touch. Li potete utilizzare anche nei flussi di lavoro di montaggio tradizionali, basati su mouse.

Tocco con un dito/trascinamento

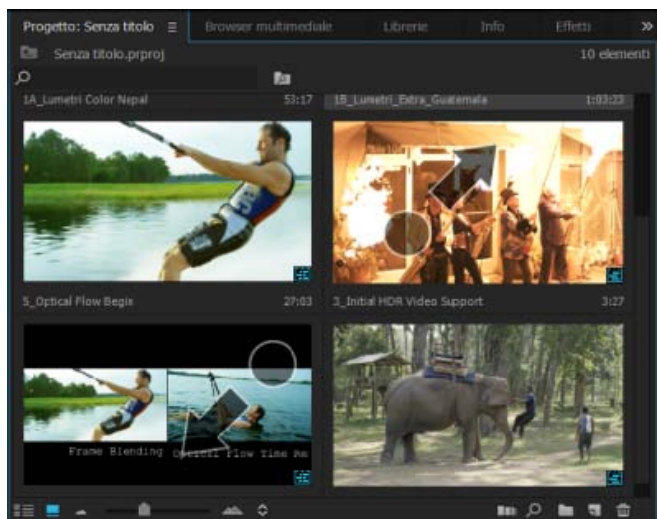
Con un singolo tocco del dito, potete selezionare una clip nel pannello Progetto per attivarne i controlli delle miniature. Toccate i pulsanti disponibili per la miniatura per eseguire l'azione corrispondente, oppure trascinate la clip per eseguire azioni di scorrimento. Con un dito, potete trascinare la clip nel monitor Programma per utilizzarla con le zone di rilascio per il montaggio, oppure potete trascinarla e aggiungerla nel pannello Timeline.



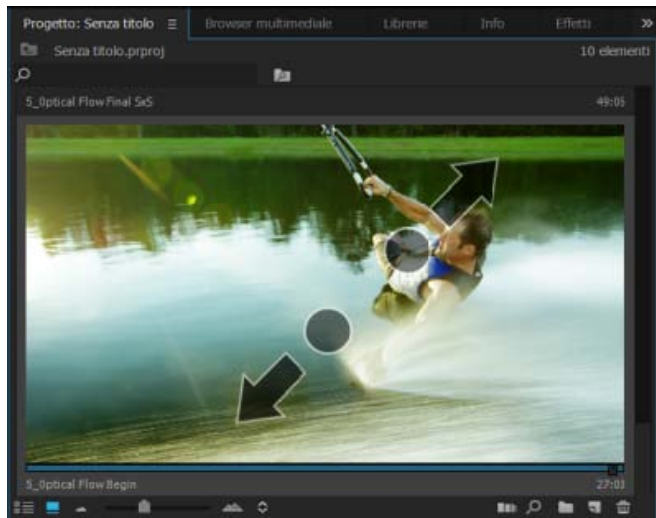
Azione "tocca e trascina"

Zoom: pizzico con due dita

Avvicinando due dita a mo' di pizzico, potete eseguire uno zoom out e ridurre la visualizzazione della clip. Allontanando le due dita si effettua invece uno zoom in, o ingrandimento. Potete eseguire questa operazione nel pannello Progetto (nella vista a elenco o icone), nei pannelli Monitor e nella Timeline.



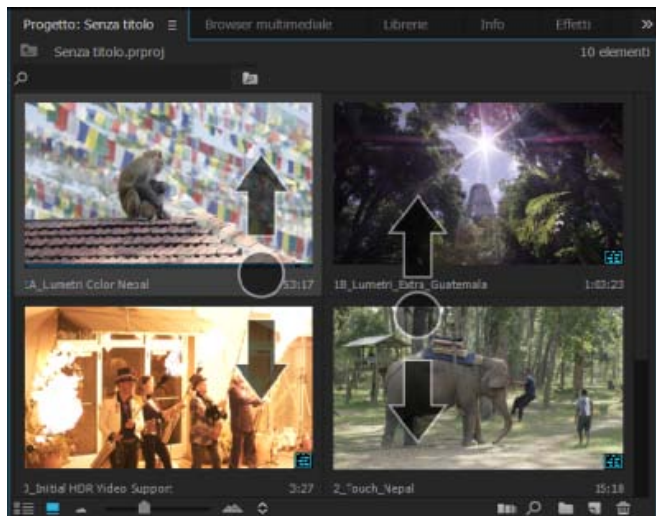
Zoom in



Zoom in

Scorrimento con due dita

Potete scorrere i pannelli dotati di barre di scorrimento verticali o orizzontali spostando due dita nella stessa direzione. Nei pannelli come la Timeline che hanno diverse aree di scorrimento, potete scorrere in una sola direzione, nell'area in cui viene iniziato il movimento di scorrimento.



Scorrimento verso l'alto e il basso

Scorrimento dei contenuti con due dita

Utilizzando due dita come nel movimento di scorrimento, potete scorrere in avanti e all'indietro il contenuto di clip e sequenze nella visualizzazione a icone nel pannello Progetto e nei pannelli Monitor, in modo analogo

allo scorrimento al passaggio. Il movimento di scorrimento dei contenuti sposta la testina di riproduzione per la clip o sequenza con un rapporto 1:1 in base alla larghezza della miniatura o del monitor, fino a una durata di 30 minuti. Ogni ulteriore intervallo di 30 minuti richiede un altro movimento di scorrimento; la testina di riproduzione resta nella posizione in cui si è fermata al termine di ciascun movimento.

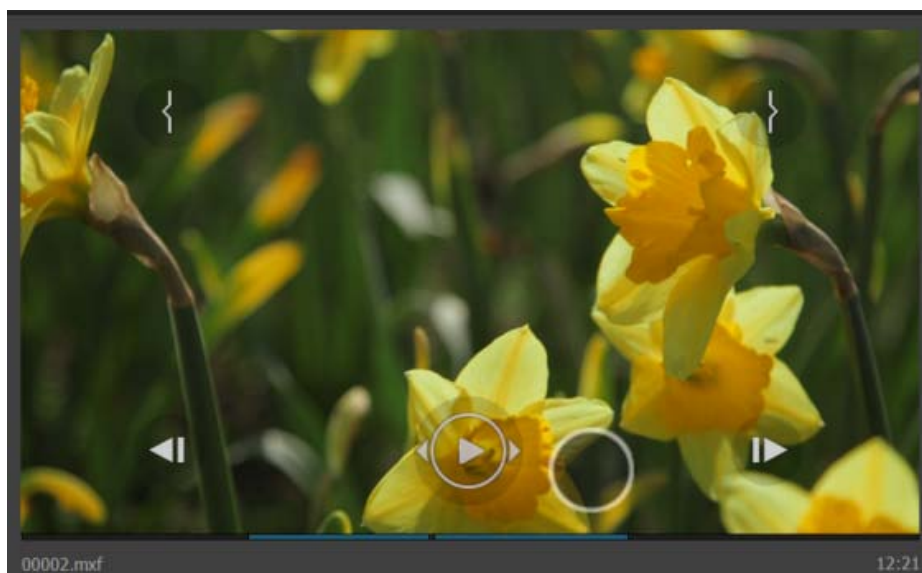
Per usare lo scorrimento dei contenuti con due dita su una clip nel pannello Progetto, toccate la clip per selezionarla. Vengono visualizzati i controlli disponibili per la miniatura.



Scorrimento

Controlli disponibili per la miniatura nel pannello Progetto

Con il pannello Progetto impostato sulla vista a icone, selezionate una clip per accedere ai controlli disponibili per riprodurre, scorrere e contrassegnare una clip. Toccate i pulsanti o trascinate per eseguire l'azione corrispondente. I controlli della miniatura vengono sempre visualizzati su una clip quando viene effettuato un movimento touch. Se utilizzate un mouse, potete utilizzare questi comandi attivando l'impostazione **Controlli miniature per tutti i dispositivi di puntamento** nel menu **Impostazioni** del pannello Progetto.



Controlli per le miniature

Funzionalità touch sui pulsanti

Pulsante Passo fotogramma

Toccate o fate clic sul pulsante Passo fotogramma per avanzare di un fotogramma nella direzione della freccia del pulsante. Trascinate il pulsante con le dita o il mouse per far avanzare la clip lentamente, in incrementi sempre maggiori fino alla riproduzione alla velocità normale(1x).

Pulsante Shuttle

Durante la riproduzione di una clip, il pulsante Passo fotogramma diventa il pulsante Shuttle. Toccate o fate clic sul pulsante Shuttle per aumentare la velocità di riproduzione in incrementi che vanno raddoppiandosi, fino a raggiungere la velocità di riproduzione massima (32x) nella direzione della freccia del pulsante. Trascinate il pulsante con le dita o il mouse per passare dalla riproduzione a velocità normale (1x) alla velocità massima (32x).

Pulsanti Attacco e Stacco

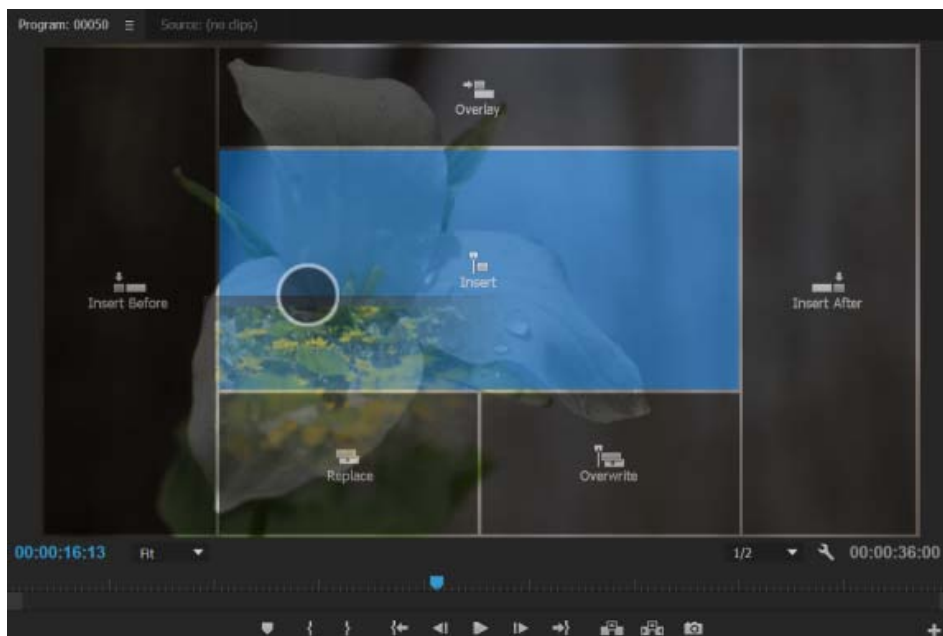
I pulsanti Marcatore attacco e Marcatore stacco consentono di impostare i punti di attacco e stacco, mentre la clip è in pausa o durante la riproduzione. Trascinate il pulsante con movimenti touch o con il mouse per portare il punto di attacco o stacco nella posizione desiderata; la miniatura della clip viene aggiornata per visualizzare il fotogramma sul quale è stato impostato il marcatore.

Montaggio con clip dal pannello Progetto

Per modificare una clip in una sequenza, toccate o fate clic senza rilasciare in un punto qualsiasi della miniatura della clip che non sia occupato da un pulsante di controllo miniature (la zona di destinazione più grande per l'operazione di trascinamento si trova al centro). Quindi trascinate la clip nel pannello Timeline o nel monitor Programma. Utilizzando solo le funzionalità touch (non sono disponibili i tasti modificatori da tastiera), quando si trascina nella timeline è possibile eseguire solo modifiche in modalità Sovrascrivi.

Modifica mediante trascinamento delle zone di rilascio del monitor Programma

Trascinando nel monitor Programma è possibile eseguire sei diversi tipi di montaggio senza dover ricorrere ai tasti modificatori. Le zone di rilascio per specifiche funzioni di montaggio compaiono sopra il monitor Programma quando si trascina una clip con le dita o il mouse.



Zone di rilascio

Inserisci

Con la zona di rilascio Inserisci, la clip viene inserita nella sequenza in corrispondenza della testina di riproduzione (o punti di attacco/stacco, se presenti), rispettando il patching sorgente nel pannello Timeline. Le clip dopo il punto di inserimento vengono spostate più avanti (con scarto) nella sequenza, a meno che la traccia non sia bloccata.

Sovrascrivi

Con la zona di rilascio Sovrascrivi, la clip viene inserita nella sequenza in corrispondenza della testina di riproduzione (o punti di attacco/stacco, se presenti), rispettando il patching sorgente nel pannello Timeline. Le clip dopo il punto di inserimento vengono sovrascritte per la durata della clip sorgente. Le tracce bloccate non vengono sovrascritte.

Inserisci prima/Inserisci dopo

Le zone di rilascio Inserisci prima e Inserisci dopo eseguono il montaggio della clip prima o dopo la clip che si trova in corrispondenza della testina di riproduzione. Queste zone di rilascio rispettano il patching sorgente del pannello Timeline; se non è presente alcun contenuto sulle tracce con patch in corrispondenza della testina di riproduzione, il montaggio viene eseguito come montaggio Inserisci. I punti di attacco e stacco vengono ignorati, a meno che il montaggio non venga eseguito come montaggio Inserisci. Le clip dopo il punto di inserimento vengono spostate più avanti nella sequenza, a meno che la traccia non sia bloccata.

Sostituisci

La zona di rilascio Sostituisci consente di sostituire la clip che si trova in corrispondenza della testina di riproduzione, in presenza di contenuto nelle tracce con patch; in caso contrario, non viene eseguito alcun montaggio. Se nella sequenza è presente una selezione, per il montaggio Sostituisci viene utilizzata tale selezione, a prescindere dalla posizione della testina di riproduzione. Se nel pannello Progetto sono selezionate più clip e viene utilizzato il montaggio Sostituisci, questo viene eseguito solo sulla prima clip della selezione.


Sovrapponi

La zona di rilascio Sovrapponi inserisce una clip sulla traccia vuota inferiore in corrispondenza della testina di riproduzione (o dei punti di attacco e stacco, se presenti) che non provochi una collisione di clip nella sequenza. Il montaggio viene eseguito come Sovrascrivi nell'area vuota della sequenza; le clip dopo il punto di inserimento non vengono spostate più avanti nella sequenza. Il patching sorgente controlla quali parti di una clip sorgente vengono modificate nella sequenza. Tuttavia le tracce sulle quali sono mappate non hanno alcun effetto sul montaggio. Se non è disponibile alcuna traccia, Premiere Pro ne crea una nuova.

Nota: in alcuni casi, è possibile ottenere lo stesso risultato trascinando una miniatura in altre zone di rilascio. Ad esempio, se la testina di riproduzione si trova alla fine dell'ultima clip di una sequenza, il monitor presenta un fotogramma nero. In questo caso, se si rilascia una miniatura sulla zona Inserisci prima, Inserisci o Sovrascrivi si ottiene sempre lo stesso risultato: la clip viene aggiunta alla sequenza dopo l'ultima clip.

Argomenti correlati

- Modifica basata su movimenti Touch (video)

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

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

Spazi di lavoro

In questo articolo

[Gli spazi di lavoro](#)

[Importare uno spazio di lavoro con un progetto](#)

[Personalizzare gli spazi di lavoro](#)

[Scegliere uno spazio di lavoro](#)

[Modificare l'ordine degli spazi di lavoro o eliminarli](#)

[Salvare o ripristinare gli spazi di lavoro](#)

[Spazi di lavoro predefiniti in Premiere Pro CC novembre 2015](#)

[Pannelli ancorati, raggruppati o mobili](#)

[Ridimensionare i gruppi di pannelli](#)

[Aprire, chiudere e scorrere i pannelli](#)

[Lavorare con più monitor](#)

[Schiarire o scurire l'interfaccia](#)

[Esercitazione video - Premiere Pro CC \(2014\)](#)

Nota: *Premiere Pro CC ora offre un'interfaccia utente migliorata e dinamica con un nuovo layout per spazi lavoro orientati alle attività, pannelli a schede e altri miglioramenti. Se utilizzate una versione precedente alla versione 2015 di Premiere Pro CC, alcuni degli strumenti e pannelli descritti in questo articolo potrebbero non essere presenti.*

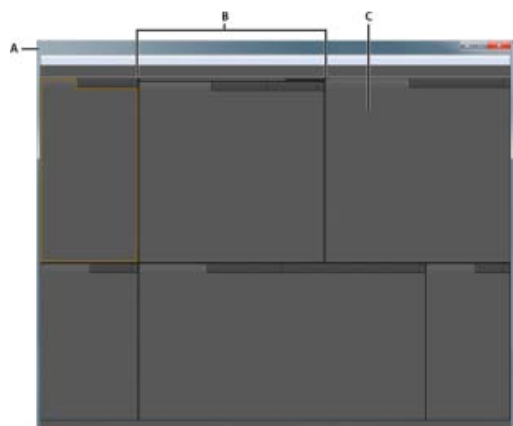
[Torna all'inizio](#)

Gli spazi di lavoro

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

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

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



A. Finestra dell'applicazione **B.** Pannelli raggruppati **C.** Singolo pannello

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

[Torna all'inizio](#)

Importare uno spazio di lavoro con un progetto

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

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

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

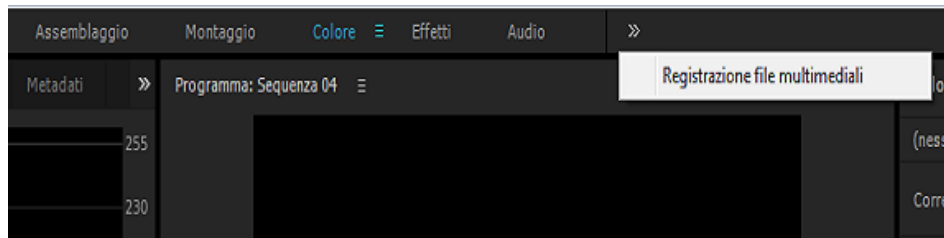
[Torna all'inizio](#)

Personalizzare gli spazi di lavoro

Scegliere uno spazio di lavoro

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

In Premiere Pro, i pulsanti degli spazi di lavoro nel pannello Spazi di lavoro consente di accedere con un solo clic a spazi di lavoro personalizzati o predefiniti.



- Per passare a un altro layout, fate clic sul nome corrispondente nella parte superiore dello spazio di lavoro.
- Fate clic sull'icona >> per aprire il menu Overflow. Il menu Overflow contiene i layout degli spazi di lavoro che rientrano nel pannello Spazio di lavoro.
- Trascinate il divisore verticale accanto all'icona >> per specificare se uno spazio di lavoro deve essere visualizzato o nascosto nel menu Overflow.

Nota: Negli spazi di lavoro personalizzati più vecchi è possibile che il pannello Spazi di lavoro non sia aperto nella parte superiore. Se questo si verifica, potete aprire il pannello Spazi di lavoro, ancorarlo nella parte superiore e salvare questa modifica nello spazio di lavoro.

Potete anche aprire uno spazio di lavoro dal menu Finestra.

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

Modificare l'ordine degli spazi di lavoro o eliminarli

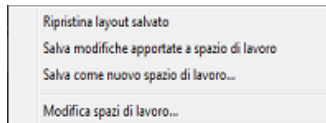
Potete modificare l'ordine di visualizzazione degli spazi di lavoro, spostarne uno nel menu Overflow oppure nascondere uno spazio di lavoro in modo che non venga visualizzato nel pannello Spazi di lavoro. Potete anche eliminare uno spazio di lavoro dal pannello.

1. Fate clic sull'icona del menu Spazio di lavoro, accanto allo spazio di lavoro attivo.



A. Icona del menu Spazio di lavoro

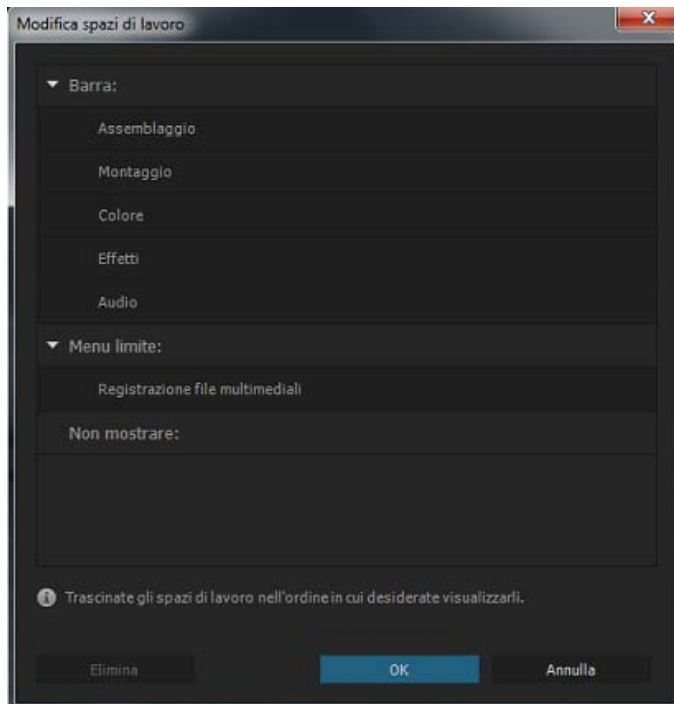
2. Nel menu Spazio di lavoro, fate clic su Modifica spazi di lavoro.



Nota: Potete accedere alla finestra di dialogo Modifica spazi di lavoro anche da Finestra > Spazi di lavoro > Modifica spazi di lavoro.

3. Viene visualizzata la finestra di dialogo Modifica spazi di lavoro in cui potete riordinare, nascondere o spostare gli spazi di lavoro nel menu Overflow. Potete anche eliminare uno spazio di lavoro.

Per ripristinare eventuali modifiche, fate clic su Annulla.

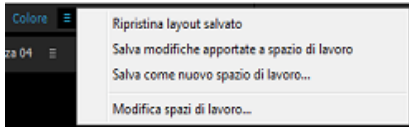


Salvare o ripristinare gli spazi di lavoro

Salvare un'area di lavoro personalizzata

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

- Disponete i gruppi e i pannelli come desiderate, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sull'icona del menu Spazi di lavoro e scegliete Salva come nuovo spazio di lavoro.



- Oppure, scegliete Finestra > Spazi di lavoro > Salva come nuovo spazio di lavoro.

Salvare le modifiche apportate agli spazi di lavoro predefiniti

Nota: Una volta salvate le modifiche nei layout predefiniti originali, l'unico modo per ripristinarli consiste nell'eliminare il file di configurazione degli spazi di lavoro dalla cartella Layout.

Per salvare le modifiche apportate agli spazi di lavoro predefiniti, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona del menu Spazi di lavoro e scegliete Salva modifiche apportate a spazio di lavoro.
- Scegliete Finestra > Spazi di lavoro > Salva modifiche apportate a spazio di lavoro.

Ripristinare uno spazio di lavoro

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

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sull'icona del menu Spazi di lavoro e scegliete Ripristina a layout salvato.
 - Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Ripristina a layout salvato.

Spazi di lavoro predefiniti in Premiere Pro CC novembre 2015

In Premiere Pro CC novembre 2015, sono stati rivisti tutti gli spazi di lavoro predefiniti. Inoltre, sono stati aggiunti due nuovi: **Titoli** e **Tutti i pannelli**. Lo spazio di lavoro **Titoli** presenta gli strumenti di titolazione in una colonna di pannelli a destra, con **Creazione titoli** nello stesso riquadro del monitor **Programma**. Con lo spazio di lavoro **Tutti i pannelli** vengono aperti tutti i pannelli.

I nuovi spazi di lavoro predefiniti sono visibili solo se l'applicazione è stata installata su un sistema pulito (senza una precedente cartella utente di Premiere) o dopo che la cartella Layouts sia stata eliminata manualmente, e quindi ripristinata automaticamente dall'applicazione.

In modo analogo, se utilizzate la funzione Sincronizza impostazioni, i vecchi spazi di lavoro predefiniti presenti nei file delle impostazioni verranno sovrascritti dai nuovi spazi di lavoro. Per utilizzare sia i nuovi spazi di lavoro predefiniti che i

precedenti spazi di lavoro personalizzati, effettuate le seguenti operazioni:

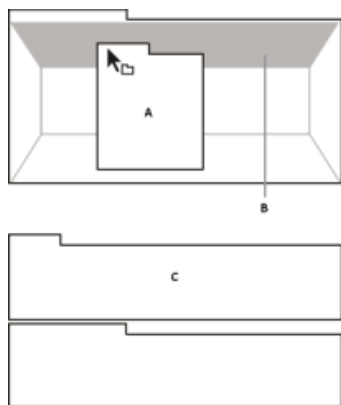
1. Accertatevi che gli spazi di lavoro personalizzati non abbiano lo stesso nome di uno degli spazi di lavoro predefiniti. Se necessario, rinominateli e salvateli con un nuovo nome.
2. Accertatevi che la preferenza **Importa spazio di lavoro dai progetti (Finestra > Spazi di lavoro)** sia attivata.
3. Salvate un progetto Premiere che utilizzi lo spazio di lavoro personalizzato (selezionato). Se avete più spazi di lavoro personalizzati, create un progetto a parte per ciascuno di essi.
4. Fate una copia di backup della cartella **Layouts** corrente, qualora fosse necessario ripristinarla.
5. Eliminate la cartella **Layouts** (questa cartella verrà ricreata con i nuovi spazi di lavoro predefiniti al prossimo avvio di Premiere Pro).
6. Avviate Premiere Pro. I nuovi spazi di lavoro diventano disponibili.
7. Aprite il progetto che avete salvato, contenente lo spazio di lavoro personalizzato. Quest'ultimo viene importato e diventa disponibile con i nuovi spazi di lavoro predefiniti.
8. Se avevate più spazi di lavoro personalizzati, aprite gli altri progetti salvati per ciascuno di essi. Verranno quindi importati i relativi spazi di lavoro personalizzati.

Pannelli ancorati, raggruppati o mobili

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

Zone di ancoraggio

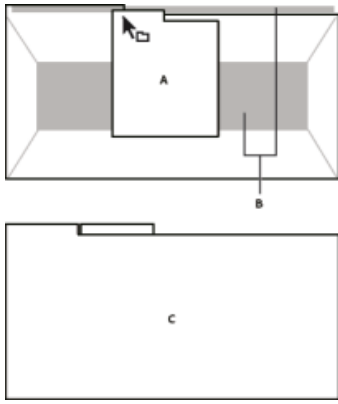
Le zone di ancoraggio si trovano lungo i margini di un pannello, di un gruppo o di una finestra. L'ancoraggio determina il posizionamento di un pannello accanto al gruppo esistente e il ridimensionamento di tutti i gruppi in modo da lasciare spazio al nuovo pannello.



Trascinamento del pannello (A) su una zona di ancoraggio (B) per ancorarlo (C)

Zone di raggruppamento

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



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

Ancorare o raggruppare i pannelli

1. Se il pannello che desiderate ancorare o raggruppare non è visibile, selezionatelo dal menu Finestra.
2. Trascinate il pannello sulla zona di rilascio desiderata. L'applicazione ancora o raggruppa il pannello, a seconda della zona di rilascio.

Premete il tasto Ctrl mentre trascinate il pannello per renderlo mobile.

Potete scegliere di presentare i pannelli in un gruppo di pannelli sovrapposti o a schede. I pannelli sovrapposti possono essere espansi o compressi con un solo clic del mouse nell'intestazione del pannello oppure con un tocco del dito, se utilizzate una superficie touch. Scegliete l'opzione desiderata da Impostazioni gruppo di pannelli.

Disancorare un pannello in una finestra mobile

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



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

Ridimensionare i gruppi di pannelli

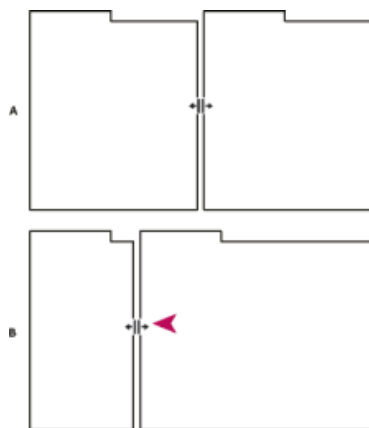
Quando portate il puntatore sui separatori tra gruppi di pannelli, appare l'icona di ridimensionamento. Quando trascinate queste icone, tutti i gruppi che condividono il separatore verranno ridimensionati. Supponiamo ad esempio che lo spazio di lavoro contenga tre gruppi di pannelli sovrapposti verticalmente.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

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

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare in senso orizzontale o verticale, posizionate il puntatore tra due gruppi di pannelli. Il puntatore diventa una freccia doppia .
- Per ridimensionare contemporaneamente in entrambe le direzioni, posizionate il puntatore in corrispondenza dell'intersezione fra tre o più gruppi di pannelli. Il puntatore diventa una freccia a quattro punte .

2. Tenete premuto il pulsante del mouse e trascinate per ridimensionare i gruppi di pannelli.




Trascinamento del separatore tra gruppi di pannelli da ridimensionare in orizzontale

A. Gruppo originale con icona di ridimensionamento **B.** Gruppi ridimensionati

Aprire, chiudere e scorrere i pannelli

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

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



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

Lavorare con più monitor

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

[Torna all'inizio](#)

Schiarire o scurire l'interfaccia

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

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


[Torna all'inizio](#)

Esercitazione video - Premiere Pro CC (2014)



Panoramica dell'interfaccia

Scoprite come usare i pannelli e gli strumenti di Premiere Pro nel flusso di lavoro per il montaggio video.

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

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

Utilizzo dei pannelli

Navigare nei pannelli

Visualizzare i pannelli a schermo intero

Visualizzare le opzioni dei pannelli

Visualizzare menu di scelta rapida e menu dei pannelli

Pannelli Strumenti e Opzioni

Dettagli della clip nel pannello Info

[Torna all'inizio](#) 

Navigare nei pannelli

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

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Visualizzare i pannelli a schermo intero


Potete espandere qualsiasi pannello per visualizzarlo in modalità schermo intero e tornare poi alla visualizzazione normale. Questa operazione può essere effettuata per il pannello correntemente attivo oppure per un pannello sul quale passate il mouse.

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

Potete anche ingrandire un pannello selezionato scegliendo Finestra > Ingrandisci riquadro. Per ripristinare le dimensioni precedenti del pannello, scegliete Finestra > Ripristina dimensioni riquadro. Per ingrandire un pannello selezionato potete anche premere Miusc+accento. Premete il tasto accento per alternare tra la dimensione originale e ingrandita del pannello su cui passate il mouse.

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

Visualizzare le opzioni dei pannelli


- Fate clic sull'icona del menu del pannello  nell'angolo superiore destro del pannello.

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

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

Visualizzare menu di scelta rapida e menu dei pannelli



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

- Per visualizzare i menu del pannello, fate clic sul pulsante  nell'angolo in alto a destra del pannello.
- Per visualizzare i menu di scelta rapida, fate clic con il pulsante destro del mouse sul pannello.

Pannelli Strumenti e Opzioni

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

Strumenti

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

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



Finestra degli strumenti

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Aprire il pannello Opzioni

- Scegliete Finestra > Opzioni.

Ancorare il pannello Strumenti al pannello Opzioni

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

Disancorare il pannello Strumenti dal pannello Opzioni

- Nel pannello Opzioni, fate clic sull'area punteggiata a sinistra dello strumento selezione.
Premiere Pro rimuove il pannello Strumenti dal pannello Opzioni e lo porta nuovamente nella sua posizione originale, dove si trovava prima del suo ancoraggio nel pannello Opzioni.

[Torna all'inizio](#) 

Dettagli della clip nel pannello Info

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

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

Video

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

Audio

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

Cassetta

Indica il nome della cassetta.

Attacco

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

Stacco

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

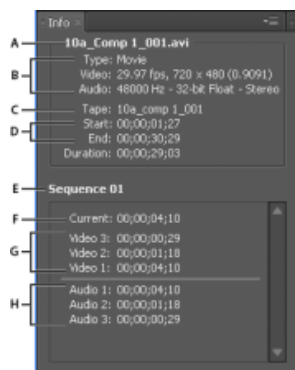
Durata

Indica la durata della clip selezionata.

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

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

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



Pannello Info

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

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

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

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

Utilizzo dei monitor Sorgente e Programma

Panoramica dei monitor Sorgente e Programma

[Aprire o eliminare una clip nel monitor Sorgente](#)

[Spostarsi tra le clip nel menu Sorgente nel Monitor sorgente](#)

[Utilizzo dei controlli temporali nei monitor Sorgente e Programma](#)

[Visualizzare aree di sicurezza nei monitor](#)

[Scegliere i campi nei monitor Sorgente e Programma](#)

[Scegliere una modalità di visualizzazione](#)

[Torna all'inizio](#)

Panoramica dei monitor Sorgente e Programma

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

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

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



Monitor sorgente

A. Testina di riproduzione **B.** Codice di tempo **C.** Opzioni di ridimensionamento **D.** Barra di scorrimento zoom **E.** Trascinare il video **F.** Trascinare l'audio **G.** Pulsante Impostazioni **H.** Durata attacco/stacco



Monitor programma

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

Personalizzazione della barra dei pulsanti nel pannello Monitor

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

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

Impostazione della qualità di visualizzazione per i monitor Sorgente e Programma

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

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

Risoluzione di riproduzione, non di Risoluzione in pausa.

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

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

Impostare la qualità di visualizzazione per i monitor Sorgente e Programma

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

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine nel Monitor sorgente o nel Monitor programma.
 - Fate clic sull'icona del menu del pannello nel Monitor sorgente o nel Monitor programma.
 - Fate clic sul pulsante Impostazioni nel pannello Monitor sorgente o Monitor programma.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per impostare una risoluzione di riproduzione, selezionate Risoluzione di riproduzione.
 - Per impostare una risoluzione di pausa, selezionate Risoluzione in pausa.
3. Dal menu, scegliete la risoluzione desiderata.

Modificare l'ingrandimento

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

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

Nel Monitor sorgente, i valori percentuali si riferiscono alla dimensione dell'oggetto multimediale sorgente. Nel Monitor programma, i valori percentuali si riferiscono alle dimensioni dell'immagine specificate nelle impostazioni della sequenza. L'opzione Adatta ridimensiona il video adattandolo all'area di visualizzazione del monitor.

2. Per modificare l'area visibile di un monitor, utilizzate le barre di scorrimento del monitor per modificare l'area visibile dell'immagine video. Le barre di scorrimento appaiono quando le dimensioni correnti del monitor sono insufficienti per contenere l'intera immagine.

Indicatore di fotogrammi saltati

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

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

[Torna all'inizio](#)

Aprire o eliminare una clip nel monitor Sorgente

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

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



Nel menu Sorgente, scegliete una clip da visualizzare.

- Il menu Sorgente fornisce un elenco delle clip master, ordinate per nome. Le clip aperte da una sequenza vengono elencate in base al nome di sequenza, al nome della clip e al tempo di inizio nella sequenza.
2. Per cancellare una clip dal Monitor sorgente, nel menu Sorgente scegliete Chiudi per cancellare o Chiudi tutto per cancellare tutte le clip.

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

Spostarsi tra le clip nel menu Sorgente nel Monitor sorgente

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

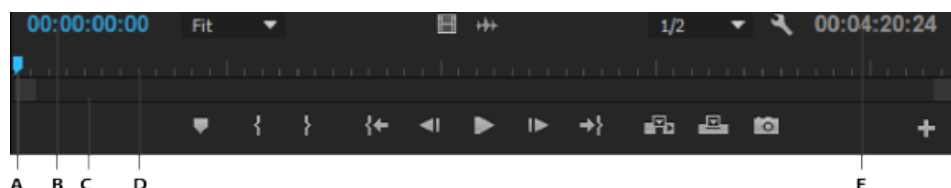
1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS).

Si apre la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.

2. Nella finestra di dialogo, fate clic sul triangolo accanto a Pannelli, quindi sul triangolo accanto al pannello Monitor Sorgente per visualizzare le relative scelte rapide da tastiera.
3. Impostate le scelte rapide da tastiera per uno dei seguenti comandi:
 - Clip sorgente: Chiudi
 - Clip sorgente: Chiudi tutto
 - Clip sorgente: prima
 - Clip sorgente: ultima
 - Clip sorgente: successiva
 - Clip sorgente: precedente
4. Fate clic su OK.

Utilizzo dei controlli temporali nei monitor Sorgente e Programma

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



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

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

I numeri del righello temporale sono disattivati per impostazione predefinita. Per attivarli, selezionate Numeri per righello temporale nel menu del pannello Sorgente o Programma.

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

Nota: On precedenza, la testina di riproduzione era chiamata “indicatore della posizione temporale corrente”

(CTI, current time indicator).

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

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

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

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

Visualizzazione dei controlli dei monitor Sorgente e Programma

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

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

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Visualizzare aree di sicurezza nei monitor



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

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


- Fate clic sul pulsante Impostazioni sotto il monitor Sorgente o Programma e scegliete Margini di sicurezza. Potete anche scegliere Margini di sicurezza dal menu del pannello monitor Sorgente o Programma.

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

[Torna all'inizio](#)

Scegliere i campi nei monitor Sorgente e Programma

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

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

[Torna all'inizio](#)

Scegliere una modalità di visualizzazione

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

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

Video composito Mostra il video normale.

Alfa Mostra le trasparenze come immagini in scala di grigio.

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

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

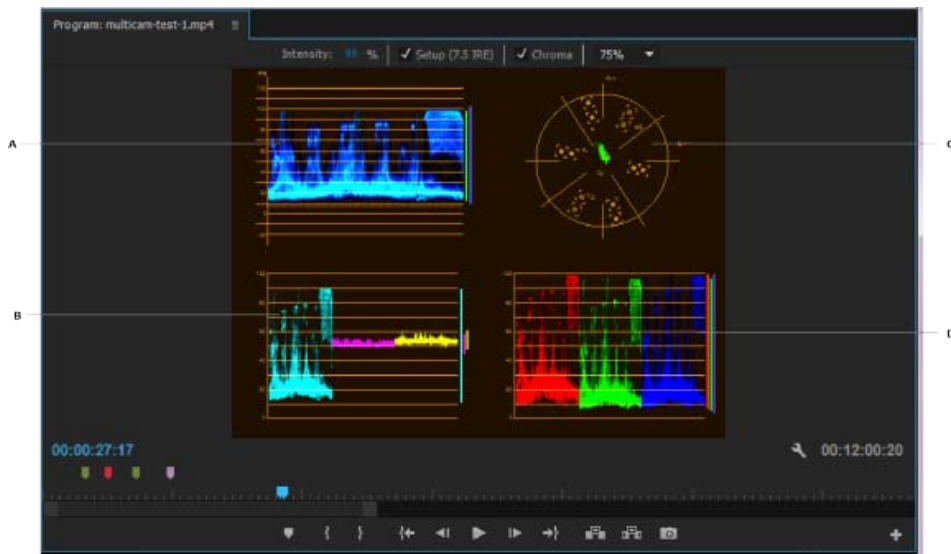
Oscilloscopio YC Mostra un oscilloscopio standard, che misura la luminanza del video, espressa in IRE.

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

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

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

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



Monitor Programma impostato su Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr

A. Oscilloscopio B. Allineamento YCbCr C. Vettorscopio D. Oscilloscopio YC

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

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

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

Preferenze

Cambiare le preferenze

- [Preferenze generali](#)
- [Preferenze di Aspetto](#)
- [Preferenze audio](#)
- [Preferenze di Hardware audio](#)
- [Preferenze salvataggio automatico](#)
- [Preferenze di Acquisizione](#)
- [Preferenze superficie di controllo](#)
- [Preferenze di Controllo dispositivo](#)
- [Preferenze di Colori etichette](#)
- [Preferenze di Impostazioni predefinite etichette](#)
- [Preferenze di Oggetto multimediale](#)
- [Preferenze di Memoria](#)
- [Preferenze di riproduzione](#)
- [Preferenze Sincronizza impostazioni](#)
- [Preferenze di Titolazione](#)
- [Preferenze di Taglio](#)

[Torna all'inizio](#) 

Cambiare le preferenze

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

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

Le preferenze vengono registrate nel seguente percorso:

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

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

[Torna all'inizio](#)

Preferenze generali

Nel riquadro Generali della finestra di dialogo Preferenze, potete personalizzare diverse impostazioni, dalla durata delle transizioni alle descrizioni comandi, ad esempio:

All'avvio Potete scegliere di visualizzare la schermata introduttiva di Premiere Pro o gli ultimi file aperti.

Impostazioni predefinite per transizioni video e audio Specificate la durata predefinita delle transizioni audio e video

Durata predefinita immagine fissa Specificate la durata predefinita per visualizzare le immagini fisse.

Scorrimento automatico riproduzione timeline Quando una sequenza è più lunga della timeline visibile, potete selezionare diverse opzioni per lo scorrimento automatico della timeline durante la riproduzione.

Con Scorrimento pagina, la timeline viene automaticamente spostata in una nuova vista quando la testina di riproduzione esce dall'area visualizzata. Selezionate questa opzione per ottenere una riproduzione continua senza interruzioni.

Con Scorrimento uniforme, la testina di riproduzione rimane sempre al centro della schermata mentre le clip e il righello temporale scorrono.

Scorrimento mouse in timeline Potete scegliere lo scorrimento verticale o orizzontale. Per impostazione predefinita, lo scorrimento con il mouse avviene in orizzontale per Windows e verticale per Mac OS. Per Windows, premete il tasto Ctrl per passare allo scorrimento verticale.

Attiva la timeline quando si eseguono montaggi per inserimento o sovrascrittura Selezionate questa preferenza per rendere attiva la timeline (e non il monitor Sorgente) dopo l'applicazione di una modifica.

Aggancia testina di riproduzione nella timeline quando Effetto calamita è attivato Selezionate questa preferenza per attivare la funzione di aggancio.

Quando è attivato l'effetto calamita (allineamento) e si sposta la testina di riproduzione nella timeline, la testina di riproduzione si aggancia direttamente a un punto di montaggio. Ad esempio, con questa funzione potete allineare la testina di riproduzione a un marcatore specifico.

Per attivare o disattivare questa funzione, premete il tasto S sulla tastiera.

Visualizza indicatori non sincronizzati per clip non collegate Gli indicatori di audio e video non sincronizzati vengono visualizzati quando audio e video sono scollegati e si spostano in modo asincrono.

Ridimensionamento predefinito a dimensioni fotogramma Selezionate questa opzione per ridimensionare automaticamente le risorse importate in base alle dimensioni fotogramma predefinite impostate per il progetto.

Raccoglitori La preferenza Raccoglitore consente di definire il comportamento del raccoglitore quando fate doppio clic su un raccoglitore, oppure doppio clic con i tasti Maiusc o Opzione.

Rendering audio durante il rendering video Selezionate questa preferenza affinché venga effettuato il rendering delle anteprime audio insieme al rendering delle anteprime video. Per ulteriori informazioni, consultate Rendering audio durante il rendering video.

Mostra finestra di dialogo Avvertenza di mancata corrispondenza clip Quando trascinate una clip in una sequenza, Premiere Pro rileva se gli attributi della clip corrispondono alle impostazioni della sequenza. Se non corrispondono, viene visualizzata la finestra di dialogo Avvertenza di mancata corrispondenza clip.

Mostra indicatore evento

Deselezionate questa preferenza per disattivare la finestra a comparsa di notifica degli eventi nell'angolo in basso a destra dell'interfaccia utente. Per ulteriori informazioni, consultate Notifica di un evento.

La finestra di dialogo Adatta clip si apre per modificare mancate corrispondenze nell'intervallo

Quando nei monitor Sorgente e Programma sono impostati punti di attacco e stacco diversi, viene visualizzata la finestra di dialogo Adatta clip. La finestra di dialogo Adatta clip consente di scegliere i punti di attacco e stacco da usare. Selezionate questa preferenza affinché Premiere Pro ricordi la scelta eseguita e non visualizzi più ogni volta la finestra di dialogo Adatta clip.

Mostra descrizione comandi Consente di attivare e disattivare le descrizioni comandi.

[Torna all'inizio](#) 

Preferenze di Aspetto

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

Potete anche controllare la luminosità e saturazione del colore di evidenziazione blu, i controlli interattivi e gli indicatori di attivazione.

[Torna all'inizio](#) 

Preferenze audio

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

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

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

Mantieni intonazione durante lo scorrimento Consente di rispettare l'intonazione audio durante lo scorrimento e la riproduzione mediante i tasti J, K e L. Questo consente di migliorare la nitidezza del parlato quando la riproduzione viene effettuata a una velocità superiore o inferiore a quella Normale.

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

Generazione file di picco automatica Selezionate questa opzione per consentire a Premiere Pro di generare automaticamente i file di picco per la forma d'onda durante l'importazione di audio. Se non è necessario visualizzare le forme d'onda dell'audio, deselezionate questa preferenza.

Tracce audio predefinite Definisce il tipo di traccia in cui i canali audio della clip sono presentati quando

una clip viene aggiunta a una sequenza: mono, stereo, 5.1 o mono multicanale. Premiere Pro consente di importare ed eseguire il rendering di ciascuno dei seguenti tipi di traccia nel formato sorgente (con l'opzione Usa file) o convertendolo in un altro formato traccia (se si seleziona un tipo di traccia invece di Usa file). Di seguito viene descritta la compatibilità tra tracce e tipi di clip:

- Le tracce mono possono contenere clip mono e stereo
- Le tracce stereo possono contenere clip mono e stereo
- Le tracce 5.1 possono contenere solo clip 5.1
- Le tracce adattate possono contenere clip mono, stereo e adattate (multicanale), ma non 5.1

Le definizioni seguenti descrivono come ogni tipo di traccia viene interpretato in Premiere Pro e presentato quando viene rilasciato in una sequenza:

File multimediali mono Consente di specificare come i file mono devono essere interpretati in Premiere Pro. La mappatura si svolge come segue:

- Con **Usa file** il file viene importato nello stesso formato, mono.
- Con **Mono** il file viene importato come mono, in modo analogo a quando si seleziona Usa file come file sorgente e la preferenza è mono.
- Con **Stereo** il file mono viene importato come stereo. Il canale mono del file viene assegnato a un canale in stereo e l'altro canale viene lasciato silenzioso affinché il contenuto possa essere interpretato come stereo.
- Con **5.1** il file mono viene importato come clip surround 5.1. Il canale mono del file viene mappato su un canale in formato 5.1 insieme a 5 canali silenziosi affinché il file possa essere interpretato come file surround 5.1.
- Con **Adattato** il file viene importato come clip con N canali (con un massimo di 32 canali) con il canale mono come primo canale.

Stereo Media Consente di specificare il modo in cui i file stereo devono essere interpretati in Premiere Pro. Sono disponibili le seguenti possibilità:

- Con **Usa file** il file viene importato nel formato sorgente, stereo.
- Con **Mono** il file viene importato come mono. I canali stereo L-R sono interpretati come 2 canali mono.
- Con **Stereo** il file viene importato come stereo e i canali vengono mappati esattamente come nel formato sorgente.
- Con **5.1** il file mono viene importato come clip surround 5.1. I canali stereo del file e 4 canali silenziosi vengono interpretati come contenuto surround 5.1.
- Con **Adattato** il file viene importato come clip con N canali (con un massimo di 32 canali) con i canali stereo come i primi 2 canali.

File multimediali 5.1 Consente di specificare in che modo Premiere Pro deve trattare i contenuti 5.1. Sono disponibili le opzioni seguenti:

- Con **Usa file** il file viene importato nel formato sorgente, ossia come contenuto surround 5.1.
- Con **Mono** il file viene importato come mono, ossia come 6 canali mono.
- Con **Stereo** il file viene importato come stereo, con 6 canali mappati su 3 coppie stereo.
- Con **5.1** il file viene importato come 5.1, con la stessa mappatura del file di origine. In questo caso corrisponde quindi all'opzione Usa file.
- Con **Adattato** il file viene importato come clip con N canali (con un massimo di 32 canali) e i primi 6 canali mentre gli altri sono silenziosi.

File multimediali mono multicanale Consente di specificare il modo in cui i file che hanno N singoli canali vengono interpretati in Premiere Pro. Sono disponibili le opzioni seguenti:

- Con **Usa file** il file viene importato nel formato sorgente. In questo caso, come file mono multicanale con lo stesso numero di canali della sorgente.
- **Mono** dà lo stesso risultato di Usa file, ossia tutti gli N canali vengono mantenuti

come N tracce mono.

- Con **Stereo** gli N canali mono della sorgente vengono raggruppati in N/2 coppie stereo.
- Con **5.1** il file mono multicanale viene importato come set di una o più tracce 5.1 e, se necessario, vengono aggiunti canali silenziosi per completare la configurazione di set 5.1.
- Con **Adattato** il file viene importato come clip con N canali (con un massimo di 32 canali) con i canali mappati sullo stesso numero di canali mono del file sorgente.

Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave Consente di definire lo sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave e sfoltimento con intervallo di tempo minimo.

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

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

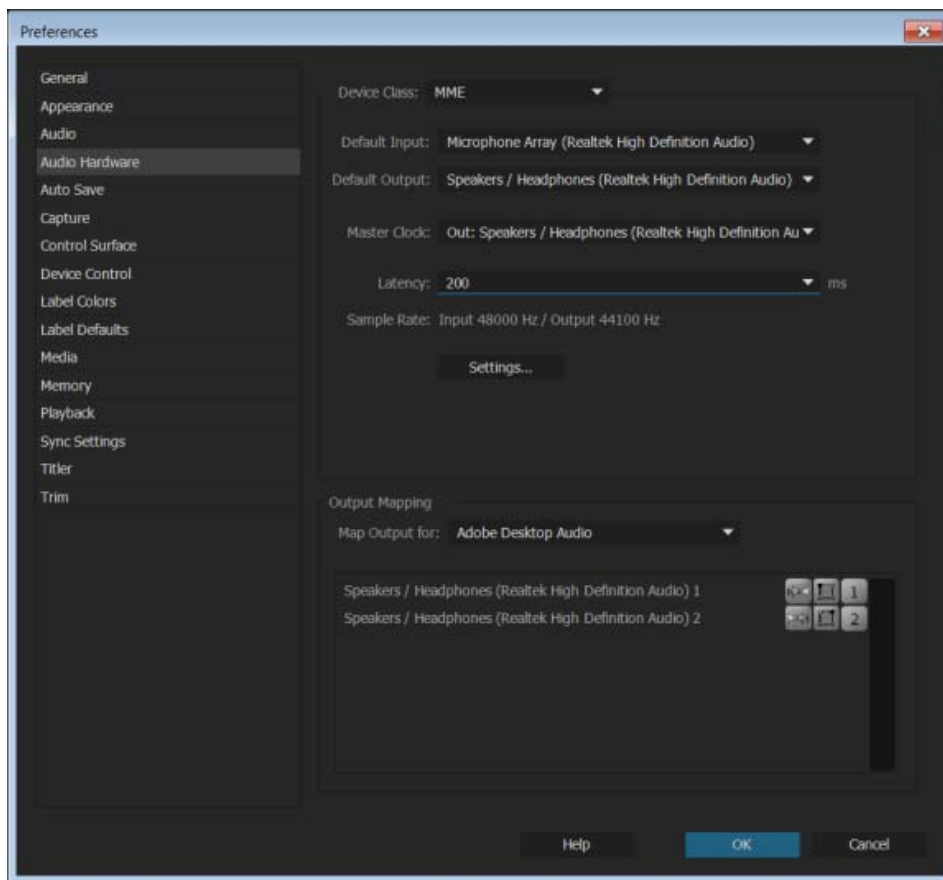
Regolazione volume grande Questa preferenza consente di impostare l'incremento di decibel quando si utilizza il comando Aumenta notevolmente volume clip.

Gestione plug-in audio Avvia la finestra di dialogo Gestione plug-in audio che consente di utilizzare plug-in di terze parti VST3 e plug-in Audio Units (AU) in Mac OS.

[Torna all'inizio](#)

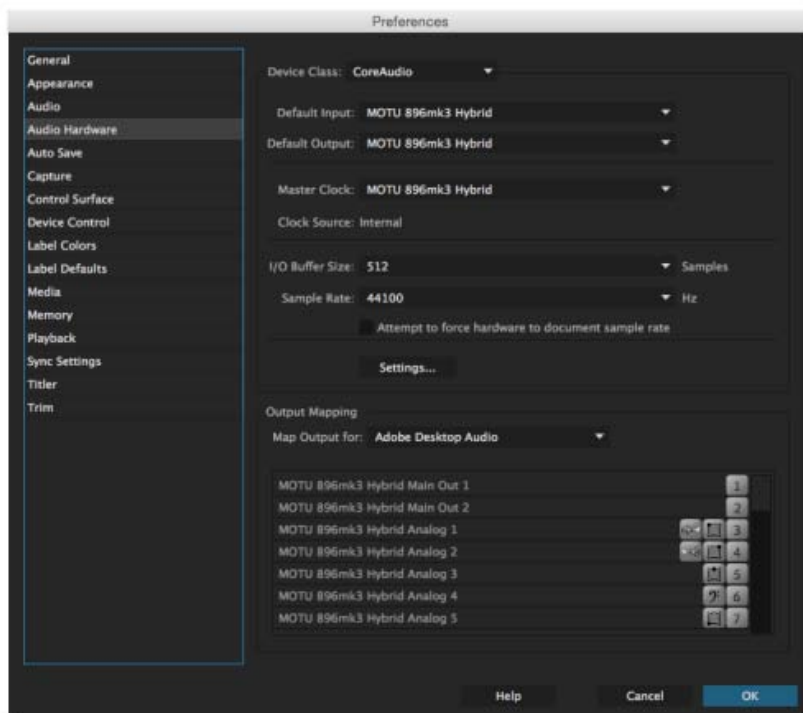
Preferenze di Hardware audio

Nel riquadro Hardware audio della finestra di dialogo Preferenze (Modifica > Preferenze > Hardware audio), potete specificare il dispositivo audio e le relative impostazioni, comprese le impostazioni ASIO e MME (solo per Windows) o CoreAudio (solo per Mac OS) utilizzate da Premiere Pro per la riproduzione e la registrazione dell'audio. Quando collegate un dispositivo hardware audio, le impostazioni hardware per quel tipo di dispositivo (come input predefinito, output predefinito, orologio master, latenza e frequenza di campionamento) vengono caricate nella finestra di dialogo. Per esempio, la seguente schermata mostra le impostazioni per un dispositivo MME collegato (Windows) in cui potete modificare le selezioni predefinite:



Preferenze hardware audio MME

La seguente immagine mostra le preferenze per dispositivi CoreAudio a bassa latenza che supportano le modalità solo input, solo output e full duplex. Potete modificare proprietà quali Orologio master (MOTU, SPDIF e ADAT) e Dimensione buffer I/O (bassa latenza, 32 campioni).



Preferenze hardware CoreAudio

Configurare dispositivi audio di input e output

Quando configurate i dispositivi di input e output per la registrazione e la riproduzione, Adobe Premiere Pro può usare i seguenti tipi di driver per schede audio:

In Windows, i driver ASIO supportano le schede professionali e i driver MME supportano in genere le schede standard.

In Mac OS, i driver CoreAudio supportano sia le schede professionali sia quelle standard.

È preferibile scegliere i driver ASIO e CoreAudio perché garantiscono prestazioni migliori e latenza inferiore. Potete anche monitorare l'audio mentre viene registrato e verificare immediatamente volume, panning e cambi di effetti durante la riproduzione.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Hardware audio (Windows) oppure Preferenze > Hardware audio (Mac OS).
2. Dal menu Classe dispositivo, scegliete il driver per la scheda audio che desiderate usare.
3. Scegliete un'impostazione Input predefinito e Output predefinito per la scheda. Consultate Assegnare input e output audio alle tracce nell'Aiuto di Adobe Audition.
4. (MME e CoreAudio) Per Orologio master, scegliete il dispositivo di input o output con cui desiderate sincronizzare altri componenti hardware audio digitali (per il corretto allineamento dei campioni).
5. Per Dimensione buffer I/O (ASIO e CoreAudio) o Latenza (MME), specificate l'impostazione minima possibile senza perdita di audio. L'impostazione ideale dipende dalla velocità del sistema e pertanto potrebbe essere necessario procedere per tentativi.
6. Scegliete una Frequenza campionamento per l'hardware audio. Per i valori più comuni per diversi mezzi di output, consultate Frequenza di campionamento nell'Aiuto di Adobe Audition.
7. (Facoltativo) Per ottimizzare le prestazioni di schede ASIO e CoreAudio, fate clic su Impostazioni. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione fornita a corredo della scheda audio.
8. In Mapping output potete specificare l'altoparlante di destinazione del sistema audio del computer per ogni canale audio supportato.

[Torna all'inizio](#)

Preferenze salvataggio automatico

Salva progetto automaticamente. Per impostazione predefinita, la funzione di salvataggio automatico salva automaticamente il progetto ogni 15 minuti e conserva sul disco rigido le ultime cinque versioni del file del progetto.

Potete tornare in qualsiasi momento a una versione salvata in precedenza. Archiviare varie versioni successive di un progetto non richiede una gran quantità di spazio su disco poiché i file del progetto sono molto più piccoli dei file video sorgente. È consigliabile salvare i file del progetto sulla stessa unità in cui si trova l'applicazione. I file archiviati vengono salvati nella cartella Salvataggio automatico di Premiere Pro.

Salva automaticamente ogni Salva i progetti automaticamente; specificate l'intervallo di tempo in minuti tra salvataggi successivi.

Massimo versioni progetto Immettete il numero di versioni da salvare per un file di progetto. Ad esempio, se indicate 10, Premiere Pro salva le 10 versioni più recenti.

Nota: Quando impostate il salvataggio automatico per salvare il lavoro a intervalli regolari, Premiere Pro salva automaticamente il progetto quando vengono rilevate delle modifiche.

Il salvataggio automatico viene effettuato a prescindere dal salvataggio manuale del progetto. In precedenza, Premiere Pro non eseguiva il salvataggio automatico se il progetto era stato già salvato manualmente entro l'intervallo di tempo impostato. Se il sistema diventa inattivo per un periodo di tempo oltre l'intervallo impostato, Premiere Pro forza l'esecuzione del salvataggio automatico.

Salva progetto di backup in Creative Cloud Selezionate questa preferenza per consentire a Premiere Pro di salvare automaticamente i progetti nello spazio di archiviazione Creative Cloud.

Quando Premiere Pro effettua il salvataggio automatico di un progetto, nello spazio di archiviazione online Creative Cloud viene creata una directory denominata "auto-save" (salvataggio automatico). Tutti i progetti così salvati vengono archiviati in questa directory.

Potete accedere al backup dei progetti dalla scheda File dell'applicazione desktop Creative Cloud. Oppure potete accedervi dal vostro [account Creative Cloud](#) sul Web.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Preferenze di Acquisizione

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

Nota: per i progetti P2 DVCPRO 50 e P2 DVCPRO HD, l'impostazione del formato di acquisizione non è importante, poiché le risorse vengono acquisite e registrate direttamente nella scheda P2 come file digitali.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Preferenze superficie di controllo

Nel pannello Superficie di controllo della finestra di dialogo Preferenze potete configurare il dispositivo di controllo di hardware.

I pulsanti Modifica, Aggiungi e Rimuovi consentono di aggiungere, modificare o rimuovere le superfici di controllo dalla configurazione.

In Classe dispositivo, fate clic su Aggiungi per selezionare il dispositivo. Potete aggiungere un dispositivo EUCON, Mackie o entrambi.

Fate clic su Modifica per specificare impostazioni di configurazione quali il dispositivo MIDI di input o output per la superficie di controllo selezionata.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di una superficie di controllo, consultate Supporto superficie di controllo.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Preferenze di Controllo dispositivo

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

[Torna all'inizio](#) ⁺

Preferenze di Colori etichette

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

Preferenze di Impostazioni predefinite etichette

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

Preferenze di Oggetto multimediale

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

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

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

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

Attiva collegamento clip e metadati XMP Selezionate questa casella per collegare i metadati delle clip ai metadati XMP, in modo che la modifica di un tipo di metadati comporti la modifica anche dell'altro tipo.

Inserisci sottotitoli durante importazione Selezionate questa casella per rilevare e importare automaticamente nel progetto i dati presenti in un file di sottotitoli codificati incorporati. Deselezionatela per non importare i sottotitoli incorporati e risparmiare tempo durante l'importazione.

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

Preferenze di Memoria

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

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

Preferenze di riproduzione

Nel riquadro Riproduzione della finestra di dialogo Preferenze, potete selezionare il lettore predefinito per

audio o video e impostare le preferenze di preroll e postroll. Potete anche accedere alle impostazioni del dispositivo per schede di acquisizione video di terze parti.

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

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

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

Preroll Quantità di secondi prima di un punto di montaggio quando viene riprodotto il metraggio per diverse funzioni di montaggio.

Postroll Quantità di secondi dopo un punto di montaggio quando viene riprodotto il metraggio per diverse funzioni di montaggio.

Un passo avanti/indietro di molti Specifica di quanti fotogrammi spostarsi quando si utilizza la scelta rapida da tastiera Maiusc+Freccia sinistra o Freccia destra. Il valore predefinito è dieci fotogrammi.

Dispositivo audio Scegliete un dispositivo audio dal menu Dispositivo audio.

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Preferenze Sincronizza impostazioni

Quando lavorate con Premiere Pro su più computer, la gestione e la sincronizzazione di preferenze, predefiniti e librerie possono richiedere molto tempo e possono essere attività complesse e soggette a errore. La nuova funzionalità Sincronizza impostazioni consente di sincronizzare le preferenze generali, le scelte rapide da tastiera, i predefiniti e le librerie in Creative Cloud. Per ulteriori informazioni, consultate Sincronizzazione delle impostazioni in Premiere Pro CC.

[Torna all'inizio](#) 

Preferenze di Titolazione

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

[Torna all'inizio](#) 

Preferenze di Taglio

Il Monitor ritaglio comprende i pulsanti Taglio serie di fotogrammi avanti e Taglio serie di fotogrammi indietro, che consentono di spostare il punto di ritaglio in avanti o indietro. Nel riquadro Taglio della finestra di dialogo

Preferenze potete impostare l'entità in termini di fotogrammi dello spostamento effettuato con tali pulsanti, mediante l'opzione Scostamento taglio grande.



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

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

Sincronizzare le impostazioni con Adobe Creative Cloud

Avvio della sincronizzazione

Usa impostazioni sincronizzazione da un altro account

Gestione della sincronizzazione

Salvataggio automatico dei progetti su Creative Cloud

Migrare le impostazioni di sincronizzazione

Quando lavorate con Adobe® Premiere® Pro su più computer, la gestione e la sincronizzazione di preferenze, predefiniti e librerie possono richiedere molto tempo e possono essere attività complesse e soggette a errore.

La nuova funzionalità Sincronizza impostazioni consente di sincronizzare le preferenze generali, le scelte rapide da tastiera, i predefiniti e le librerie in Creative Cloud. Ad esempio, se utilizzate più computer, con la funzionalità Sincronizza impostazioni potete mantenere le impostazioni sincronizzate sui diversi computer.

Potete anche scaricare e usare le impostazioni su un computer che contiene una copia del software concesso in licenza a un altro utente. Grazie a questa funzione diversi utenti possono lavorare su uno stesso computer utilizzando ciascuno le proprie impostazioni. Questo può essere utile ad esempio per video editor freelance che lavorano in turni diversi presso uno studio di postproduzione.

La sincronizzazione avviene tramite l'account Adobe Creative Cloud. Le impostazioni vengono caricate sul vostro account Creative Cloud e quindi scaricate e applicate all'altro computer. È necessario avviare manualmente la sincronizzazione. Non si verifica automaticamente e non può essere pianificata.

Video: sincronizzare le impostazioni

Scoprite come ritrovare ovunque le impostazioni che avete personalizzato in Premiere Pro. *(Guarda il video, 2 min)*



Sincronizzare le impostazioni con Adobe Creative Cloud

[Torna all'inizio](#)

Avvio della sincronizzazione

Al primo avvio, potete avviare la sincronizzazione selezionando Sincronizza impostazioni nella schermata iniziale. Oppure potete selezionare File > [Adobe ID] > Sincronizza impostazioni.

Per identificare l'utente viene utilizzato l'Adobe ID associato alla licenza del prodotto. Se non avete ancora creato e caricato le impostazioni per questa applicazione, le impostazioni locali vengono caricate sul cloud per impostazione predefinita.

Nota: prima di avviare la sincronizzazione, assicuratevi di aver aggiornato l'applicazione desktop CC all'ultima versione e di aver effettuato l'accesso con il vostro Adobe ID.

[Torna all'inizio](#)

Usa impostazioni sincronizzazione da un altro account

Potete scegliere di sincronizzare le impostazioni di un Adobe ID diverso da quello associato alla licenza del prodotto in uso sul computer.

Per sincronizzare le impostazioni utilizzando un Adobe ID diverso, nella schermata iniziale selezionate Usa impostazioni da un altro account. Oppure selezionate File > [Adobe] > Usa impostazioni da un altro account.

Immettete l'Adobe ID e la password. Le impostazioni per tale account Creative Cloud vengono scaricate e applicate, e il nome utente viene visualizzato nella schermata iniziale.

[Torna all'inizio](#)

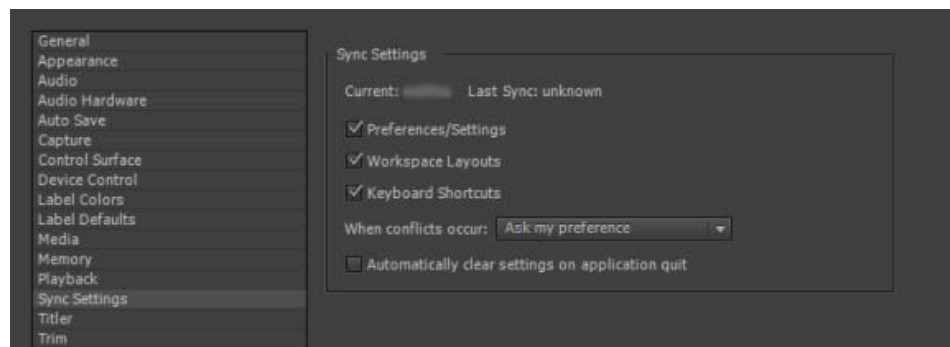
Gestione della sincronizzazione

Cancella impostazioni

Potete rimuovere tutte le impostazioni e ripristinare le impostazioni predefinite. Scegliete Modifica > [Adobe ID] > Cancella impostazioni.

Nota: se selezionate Cancella impostazioni mentre è aperto un progetto, prima di procedere il progetto viene salvato e chiuso.

Specificare le preferenze e gestire i conflitti di sincronizzazione



La finestra di dialogo Preferenze consente di specificare le opzioni di sincronizzazione delle impostazioni. Ad esempio, potete scegliere di memorizzare solo le scelte rapide da tastiera in Creative Cloud e di non sincronizzare su un computer le altre preferenze e impostazioni.

La finestra di dialogo Preferenze consente inoltre di scegliere cosa fare in caso di un conflitto di sincronizzazione.

Sincronizzazione delle impostazioni Per specificare cosa includere nella sincronizzazione, selezionate File > [Adobe ID] > Gestisci impostazioni sincronizzazione. Potete anche aprire Sincronizza impostazioni nella finestra di dialogo Preferenze (Modifica > Preferenze > Sincronizza impostazioni).

Nota: per sincronizzare le impostazioni, modificate le impostazioni solo dall'interno dell'applicazione. La funzionalità Sincronizza impostazioni non esegue la sincronizzazione dei file inseriti manualmente nella cartella Preferenze.

Selezionate le opzioni per sincronizzare le preferenze e le impostazioni. Le preferenze sincronizzabili non dipendono dalle impostazioni del computer o dell'hardware.

- Preferenze/Impostazioni
- Layout spazio di lavoro
- Scelte rapide da tastiera

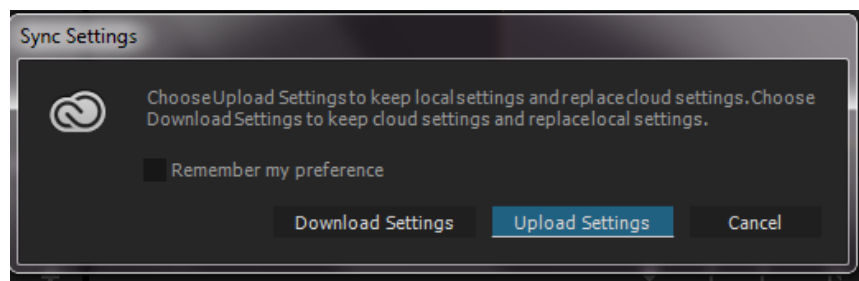
Nota: le scelte rapide da tastiera create Windows si sincronizzano solamente con un computer Windows. Le scelte rapide da tastiera Mac OS possono essere sincronizzate solo con altri computer Mac OS.

Durante la sincronizzazione Quando si avvia una sincronizzazione, la data di modifica delle impostazioni locali viene confrontata con quella delle impostazioni memorizzate in Creative Cloud. Se tali date non corrispondono, viene rilevato un conflitto di sincronizzazione.

Potete specificare quale azione intraprendere in caso di conflitto di sincronizzazione scegliendo una delle seguenti opzioni:

- Richiedi la preferenza
- Carica sempre le impostazioni
- Scarica sempre le impostazioni

Quando selezionate Richiedi la preferenza, si apre la finestra di dialogo Sincronizza impostazioni e viene richiesto di caricare o scaricare le impostazioni.



Carica impostazioni: le impostazioni vengono sincronizzate dal computer a Creative Cloud.

Scarica impostazioni: le impostazioni vengono sincronizzate da Creative Cloud al computer e la versione locale delle impostazioni viene sovrascritta con quella su Creative Cloud.

Cancella automaticamente le impostazioni alla chiusura dell'applicazione Selezionate questa preferenza per cancellare le impostazioni di sincronizzazione ogni volta che uscite da Premiere Pro. Al successivo avvio verranno applicate le impostazioni predefinite.

[Torna all'inizio](#)

Salvataggio automatico dei progetti su Creative Cloud

L'account Adobe Creative Cloud offre un servizio di archiviazione online grazie al quale potrete accedere ai vostri file ovunque vi troviate, con qualsiasi dispositivo o computer.

Premiere Pro consente di salvare automaticamente i progetti direttamente nello spazio di archiviazione

Creative Cloud e di salvare i backup dei progetti in un ambiente di archiviazione sicuro e accessibile.

Scegliete Salvataggio automatico nella finestra di dialogo Preferenze e selezionate Salva progetto di backup in Creative Cloud.

Quando Premiere Pro effettua il salvataggio automatico di un progetto, nello spazio di archiviazione online Creative Cloud viene creata una directory denominata "auto-save" (salvataggio automatico). Tutti i progetti così salvati vengono archiviati in questa directory.

Potete accedere al backup dei progetti dalla scheda File dell'applicazione desktop Creative Cloud. Oppure potete accedervi dal vostro [account Creative Cloud](#) sul Web.

[Torna all'inizio](#) 

Migrare le impostazioni di sincronizzazione

Ogni versione principale di Premiere Pro CC ha una propria copia dei file delle impostazioni. Ad esempio, per Premiere Pro CC 7.x i file delle impostazioni sono memorizzati in una directory "7.0" mentre per Premiere Pro CC versione 2014 si trovano nella directory "8.0".

Quando passate all'ultima versione da una versione 7.x di Premiere Pro CC, le impostazioni di sincronizzazione vengono automaticamente trasferite alla nuova versione.

Selezionate Sincronizza impostazioni o Usa impostazioni da un altro account nella schermata iniziale oppure scegliete File > Sincronizza impostazioni. Tutti i file delle impostazioni vengono copiati dalla directory "7.0" alla directory "8.0".

Note importanti:

- *La directory "8.0" viene creata sul server Creative Cloud dopo la prima sincronizzazione delle impostazioni. Quando sincronizzate le impostazioni per la prima volta, è possibile che si verifichi un ritardo nella sincronizzazione perché tutte le impostazioni dalla directory "7.0" vengono copiate nella directory "8.0".*
- *Prima di personalizzare le impostazioni locali, ad esempio aggiungere nuove scelte rapide da tastiera o nuovi spazi di lavoro, sincronizzate le impostazioni almeno una volta su uno dei computer. Così facendo non rischierete di perdere eventuali modifiche apportate alle impostazioni durante la migrazione automatica delle impostazioni dalla versione precedente.*

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

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

Flussi di lavoro per applicazioni diverse

[Modificare una clip nell'applicazione originale](#)

[Copiare tra After Effects e Premiere Pro](#)

[Operazioni con Photoshop e Premiere Pro](#)

[Operazioni con SpeedGrade e Premiere Pro](#)

[Operazioni con Adobe Story e Premiere Pro](#)

[Operazioni con Encore e Premiere Pro](#)

[Operazioni con Apple Final Cut Pro e Adobe Premiere Pro](#)

[Operazioni con Avid Media Composer e Adobe Premiere Pro](#)

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

[Torna all'inizio](#) 

Modificare una clip nell'applicazione originale

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

1. Selezionate una clip nel pannello Progetto o Timeline.
2. Scegliete Modifica > Modifica originale.

Potete esportare un filmato da Premiere Pro con i dati necessari per il comando Modifica originale. Nella finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati, scegliete Progetto dal menu Opzioni di incorporamento.

[Torna all'inizio](#) 

Copiare tra After Effects e Premiere Pro

- Dal pannello Timeline di After Effects, potete copiare i livelli basati su elementi di metraggio video o audio (inclusi i livelli in tinta unita) e incollarli nel pannello Timeline di Adobe Premiere Pro.
- Dal pannello Timeline di Adobe Premiere Pro potete copiare risorse (qualsiasi elemento in una traccia) e incollarle nel pannello Timeline di After Effects.
- Potete copiare e incollare elementi di metraggio dal pannello Progetto di After Effects a quello di Adobe Premiere Pro e viceversa.

Nota: non è tuttavia possibile incollare elementi di metraggio dal pannello Progetto di After Effects al pannello Timeline di Adobe Premiere Pro.

Se desiderate lavorare con tutte le clip o con un'unica sequenza di un progetto di Adobe Premiere Pro, utilizzate invece il comando Importa per importare il progetto in After Effects.

Usate Adobe Dynamic Link per creare collegamenti dinamici senza rendering tra le composizioni nuove o quelle esistenti in After Effects e Adobe Premiere Pro. Per ulteriori informazioni, consultate Adobe Dynamic Link.

Copiare da After Effects ad Adobe Premiere Pro

Potete copiare un livello basato su un elemento di metraggio da una composizione di After Effects e incollarlo in una sequenza di Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro converte il livello in clip nella sequenza e l'elemento di metraggio sorgente viene copiato nel proprio pannello Progetto. Se un livello contiene un effetto usato anche da Adobe Premiere Pro, vengono convertiti sia l'effetto che le impostazioni e i fotogrammi chiave associati.

Potete inoltre copiare composizioni nidificate, livelli di Photoshop, livelli in tinta unita e livelli audio. Adobe Premiere Pro consente di convertire composizioni in sequenze nidificate e i livelli in tinta unita in mascherini colore. Non è possibile copiare livelli forma, testo, fotocamera, luce o regolazione in Adobe Premiere Pro.

1. Avviate Adobe Premiere Pro (è necessario avviare Adobe Premiere Pro prima di copiare il livello in After Effects).
2. Selezionate uno o più livelli dal pannello della timeline di After Effects.

Nota: se selezionate più livelli che non si sovrappongono in After Effects, questi vengono inseriti nella stessa traccia in Adobe Premiere Pro. Se invece i livelli si sovrappongono in After Effects, l'ordine in cui li avete selezionati determina l'ordine di inserimento nelle tracce in Adobe Premiere Pro. Ciascun livello viene posizionato su una traccia separata e l'ultimo livello selezionato appare sulla traccia 1. Ad esempio, se si selezionano i livelli dall'alto verso il basso, questi vengono visualizzati nell'ordine inverso in Adobe Premiere Pro, con il livello più in basso sulla traccia 1.

3. Scegliete Modifica > Copia.
4. In Adobe Premiere Pro, aprite una sequenza nel pannello Timeline.
5. Portate l'indicatore orario corrente sulla posizione desiderata e scegliete Modifica > Incolla o Modifica > Incolla con inserimento.

Risultati dell'operazione incolla in Premiere Pro

Quando incollate un livello in una sequenza di Adobe Premiere Pro, i fotogrammi chiave, gli effetti e altre proprietà del livello copiato vengono convertiti come segue:

Elemento di After Effects	Convertito in Adobe Premiere Pro	Note
Proprietà Volume audio	Filtro Volume canale	
Metodi di fusione	I metodi di fusione supportati da Adobe Premiere Pro vengono convertiti.	
Fotogrammi chiave e proprietà degli effetti	Fotogrammi chiave e proprietà degli effetti, se gli effetti esistono anche in Adobe Premiere Pro	In Adobe Premiere Pro sono elencati gli effetti non supportati come non in linea nel pannello Controlli effetti. Alcuni effetti di After Effects hanno gli stessi nomi di quelli in Adobe Premiere Pro; tuttavia poiché si tratta di effetti diversi non vengono convertiti.

Espressioni	Non convertiti	
Marcatori livello	Marcatori clip	
Maschere e mascherini	Non convertiti	
Effetto Mixer stereo	Filtro Volume canale	
Proprietà Modifica tempo	Effetto Modifica tempo	
Proprietà Dilatazione tempo	Proprietà Velocità	Le proprietà Velocità e Dilatazione tempo vengono convertite in misura inversa. Ad esempio, con una velocità del 200% in After Effects si ottiene una velocità del 50% in Adobe Premiere Pro.
Valori e fotogrammi chiave della proprietà Trasformazione	Valori e fotogrammi chiave Movimento o Opacità	Il tipo di fotogramma chiave (Bezier, Curva Bezier automatica o Blocco) viene mantenuto.
Impostazioni sorgente per file sorgente R3D	Impostazioni sorgente per file sorgente R3D	

Copiare da Adobe Premiere Pro ad After Effects

È possibile copiare una risorsa video o audio da una sequenza di Adobe Premiere Pro e incollarla in una composizione di After Effects. In After Effects le risorse vengono convertite in livelli di metraggio e gli elementi del metraggio sorgente vengono copiati nel pannello Progetto. Se la risorsa contiene un effetto usato anche da After Effects, After Effects converte sia l'effetto che le impostazioni e i fotogrammi chiave associati.

Potete copiare mascherini colore, immagini fisse, sequenze nidificate e file non in linea. In After Effects i mascherini colore vengono convertiti in livelli in tinta unita e le sequenze nidificate in composizioni nidificate. Quando copiate un'immagine fissa di Photoshop in After Effects, le informazioni sul livello di Photoshop vengono conservate. Non è possibile incollare titoli di Adobe Premiere Pro in After Effects; è invece possibile incollare testo con attributi dalla finestra Titolazione di Adobe Premiere ad After Effects.

1. Selezionate una risorsa nel pannello Timeline di Adobe Premiere Pro.
2. Scegliete Modifica > Copia.
3. In After Effects, aprite una composizione nel pannello Timeline.
4. Con il pannello Timeline attivo, scegliete Modifica > Incolla. La risorsa appare come livello più alto nel pannello della timeline.

Nota: per incollare la risorsa a livello dell'indicatore orario corrente, posizionate l'indicatore orario corrente e premete **Ctrl+Alt+V (Windows)** o **Comando+Opzione+V (Mac OS)**.

Risultati dell'operazione Incolla in After Effects

Quando incollate una risorsa in una composizione After Effects, i fotogrammi chiave, gli effetti e altre proprietà della risorsa copiata vengono convertiti come segue:

Risorsa di Adobe Premiere Pro	Convertita in After Effects	Note
Traccia audio	Livelli audio	Le tracce audio surround 5.1 o superiori a 16 bit non sono supportate. Le tracce audio mono e stereo vengono importate come uno o due livelli.
Barre e tono	Non convertiti	
Metodi di fusione	Convertiti	
Marcatore di clip	Indicatore di livello	
Mascherini colore	Livelli con colore in tinta unita	
Filtro Ritaglia	Livello maschera	
Fermo fotogramma	Proprietà Modifica tempo	
Valori e fotogrammi chiave Movimento o Opacità	Valori e fotogrammi chiave della proprietà Trasformazione	Il tipo di fotogramma chiave (Bezier, Curva Bezier automatica o Blocco) viene mantenuto.
Marcatore di sequenza	Marcatori in un livello tinta unita nuovo	Per copiare i marcatori sequenza, dovete copiare la sequenza stessa o importare l'intero progetto di Adobe Premiere Pro come composizione.
Proprietà Velocità	Proprietà Dilatazione tempo	Le proprietà Velocità e Dilatazione tempo vengono convertite in misura inversa. Ad esempio, con una velocità del 50% in Adobe Premiere Pro si ottiene una velocità del 200% in After Effects.
Effetto Modifica tempo	Proprietà Modifica tempo	
Titoli	Non convertiti	
Contatori universali	Non convertiti	
Transizioni video e audio	Livelli in tinta unita o fotogrammi chiave (solo Dissolvenza incrociata) Opacità	
Proprietà e fotogrammi chiave degli	Proprietà e fotogrammi chiave degli effetti, se	Gli effetti non supportati in After Effects non vengono visualizzati nel pannello Controlli effetti.

effetti video	l'effetto esiste in After Effects	
Filtri audio Volume e Volume canale	Effetto Mixer stereo	Gli altri filtri audio non vengono convertiti.
Impostazioni sorgente per file sorgente R3D	Impostazioni sorgente per file sorgente R3D	

Nota: quando importate un progetto di Premiere Pro in After Effects, le funzioni vengono convertite nello stesso modo quando si esegue la copia da Premiere Pro in After Effects.

[Torna all'inizio](#)

Operazioni con Photoshop e Premiere Pro

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

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

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

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

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

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

Esercitazioni video sul flusso di lavoro per Premiere Pro e Photoshop

- Seguite questa esercitazione per scoprire quanto Photoshop faciliti la produzione di contenuti grafici e fotografici per il montaggio video.
- Seguite questa esercitazione per scoprire come utilizzare i file Photoshop con più livelli nei progetti video.
- Questa esercitazione video illustra come importare un file Photoshop in Premiere Pro e accedere ai singoli livelli per lavorare selettivamente su animazioni ed effetti.

Confronto dei vantaggi per azioni specifiche

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

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

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

Scambio delle immagini

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

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

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

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

Scambio di filmati

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

Colore

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

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

Creare e modificare file di Photoshop

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

Creare un file di Photoshop in un progetto

- Scegliete File > Nuovo > File di Photoshop.

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

Modificare un file di immagine fissa in Photoshop

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

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

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

[Torna all'inizio](#) ⁺

Operazioni con SpeedGrade e Premiere Pro

Adobe SpeedGrade è un'applicazione che offre funzioni avanzate per la correzione del colore degli elementi di metraggio.

Potete correggere il colore di un progetto Premiere Pro direttamente in SpeedGrade mediante la funzione di collegamento diretto Direct Link. Oppure, potete portare le sequenze video da Premiere Pro a SpeedGrade per la correzione del colore, quindi riportarle in Premiere Pro.

Per ulteriori informazioni, consultate Flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link tra Premiere Pro e SpeedGrade.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Operazioni con Adobe Story e Premiere Pro

Il pannello Adobe Story in Premiere Pro CC consente di importare gli script creati in Adobe Story, con metadati associati per guidare il vostro montaggio.

Dal pannello Adobe Story potete accedere a tutti i copioni disponibili nel vostro account Story.

Per aprire il pannello Adobe Story in Premiere Pro, scegliete Finestra > Adobe Story.

Durante il lavoro potete navigare rapidamente in scene specifiche, posizioni, dialoghi e caratteri. Potete inoltre allegare un copione Adobe Story direttamente alle clip in Premiere Pro effettuando le seguenti operazioni:

1. Scegliete Finestra > Adobe Story per aprire il pannello Adobe Story in Premiere Pro.
2. Trascinate la scena che desiderate associare dal pannello Adobe Story e rilasciatela sulla clip desiderata nel pannello Progetto.

Per una panoramica delle funzioni disponibili in Adobe Story, [guardate questo video](#).

[Torna all'inizio](#) ⁺

Operazioni con Encore e Premiere Pro

Con Adobe Encore CS6 e Adobe Premiere Pro potete masterizzare una singola sequenza su disco DVD o Blu-ray. Ogni sequenza del progetto può essere masterizzata su un disco DVD o Blu-ray a parte. Innanzitutto, aggiungete in una sequenza tutti i contenuti che desiderate inserire sul disco. Dopo aver modificato la sequenza, effettuate le seguenti operazioni:

Nota: Per utilizzare Encore CS6 con Premiere Pro CC, consultate le risorse seguenti:

- **Installing Premiere Pro CC and Encore CS6** (Installazione di Premiere Pro CC e Encore CS6)
- **Using Encore CS6 with Premiere Pro CC** (Utilizzo di Encore CS6 con Premiere Pro CC)
- **Encore CS6 not installed with Creative Cloud** (Encore CS6 non viene installato con

Aggiungere marcatori capitolo di Encore

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

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

Inviare a Encore o a un file MPEG-2

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

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

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

Scegliete un modello di menu

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

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

Personalizzate il modello di menu

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

Visualizzate un'anteprima del disco

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

Masterizzate il disco

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

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

[Torna all'inizio](#)

Operazioni con Apple Final Cut Pro e Adobe Premiere Pro

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

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

Per ulteriori informazioni sui possibili flussi di lavoro tra Final Cut Pro e Premiere Pro, consultate Flussi di lavoro aperti con il software Final Cut Pro e Avid.

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

Premiere Pro e Final Cut Pro 7 (e versioni precedenti) possono condividere i file XML di Final Cut Pro per lo scambio di dati. Per scambiare informazioni tra Final Cut Pro X e Premiere Pro, è possibile utilizzare lo strumento di terze parti "Xto7". Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di questo strumento, visitate [questa pagina](#).

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

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

[Torna all'inizio](#)


Operazioni con Avid Media Composer e Adobe Premiere Pro

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

In [questa esercitazione video](#), Maxim Jago presenta il flusso di lavoro con passaggio a e da Avid Media Composer.

Argomenti correlati

- Esportare un'immagine fissa
- Trasferimento e importazione dei file
- Acquisizione di contenuti per DVD
- Importazione di risorse da formati senza nastro
- Esportazione su DVD o disco Blu-ray

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

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

Adobe Dynamic Link

Dynamic Link

Prestazioni Dynamic Link

Creare e collegare composizioni After Effects con Dynamic Link

Eliminare una composizione o una clip collegata dinamicamente

Modificare una composizione collegata dinamicamente in After Effects

Creare una composizione After Effects da clip in Premiere Pro

Composizioni non in linea e Dynamic Link

[Torna all'inizio](#) ¹

Dynamic Link

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

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

[Torna all'inizio](#) ¹

Prestazioni Dynamic Link

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

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

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

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

Nota: Una composizione di After Effects collegata non supporta l'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi. Consultate [Migliorare le prestazioni ottimizzando le impostazioni relative a memoria, cache ed elaborazione multipla](#).

[Torna all'inizio](#) ¹

Creare e collegare composizioni After Effects con Dynamic Link

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

Creare una composizione da clip in Adobe Premiere Pro

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

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

Creare una composizione collegata dinamicamente da Adobe Premiere Pro

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

1. In Adobe Premiere Pro, scegliete File > Adobe Dynamic Link > Nuova composizione After Effects.
2. Se viene visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome di After Effects, immettete un nome e un percorso per il progetto di After Effects e fate clic su Salva.

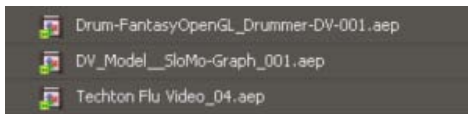
Quando create una composizione di After Effects collegata dinamicamente, la durata della composizione è impostata su 30 secondi. Per modificare la durata, selezionate la composizione in After Effects e scegliete Composizione > Impostazioni composizione. Fate clic sulla scheda Base e specificate un nuovo valore per Durata.

Eseguire il collegamento a una composizione esistente

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

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

Nota: potete collegarvi più volte a una singola composizione di After Effects in uno specifico progetto di Adobe Premiere Pro.



Composizioni di After Effects collegate dinamicamente

[Torna all'inizio](#)

Eliminare una composizione o una clip collegata dinamicamente

Potete eliminare una composizione collegata da un progetto di Adobe Premiere Pro in qualsiasi momento, anche se la composizione è in uso nel progetto. In qualsiasi momento potete anche eliminare le clip collegate dalla timeline di una sequenza di Adobe Premiere Pro.

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

Modificare una composizione collegata dinamicamente in After Effects

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

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

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

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

Creare una composizione After Effects da clip in Premiere Pro


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

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

Composizioni non in linea e Dynamic Link

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

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

Le composizioni non in linea appaiono con l'icona Non in linea  nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro. Se usate una composizione offline, potete ricollegarla a una composizione di After Effects originale. Potete inoltre scegliere di ricollegare una composizione collegata a una composizione sorgente diversa.

Rendere non in linea una composizione collegata dinamicamente

Se si verifica una riproduzione a scatti, potete rendere non in linea una composizione collegata dinamicamente. Questa operazione comporta l'interruzione del collegamento dinamico ad After Effects e la sostituzione nel pannello Progetto della composizione collegata con una composizione non in linea.

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

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

Ricollegare una composizione collegata dinamicamente

In Adobe Premiere Pro, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla composizione e scegliete Collega file multimediale. Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionate un progetto After Effects. Adobe Premiere Pro ricollega automaticamente la composizione.



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

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

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

Informazioni su Direct Link

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

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

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

[Esercitazione video](#)

[Torna all'inizio](#)

Informazioni su Direct Link

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

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

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

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

[Torna all'inizio](#)

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

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

Quando inviate a SpeedGrade mediante Direct Link un progetto a cui è stata applicata la correzione colore in Premiere Pro, SpeedGrade presenta il livello personalizzato Lumetri Color con tutti i cambiamenti di colore apportati al progetto, senza controlli personalizzati. Potete attivare o disattivare questa funzione in base alle esigenze.



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

Fase 1: selezionare la sequenza Premiere Pro

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

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

Fase 2: inviare la sequenza a SpeedGrade mediante Direct Link

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

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

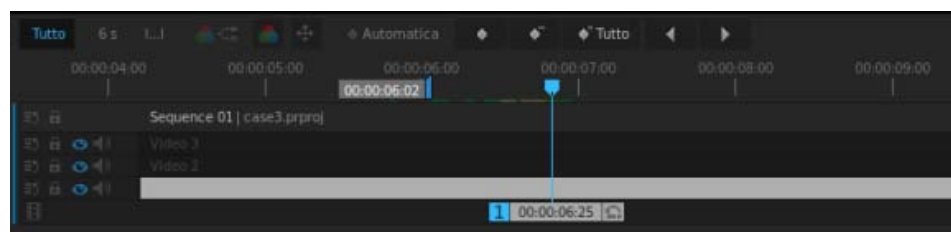
Fase 3: scegliere di aprire la sequenza in SpeedGrade

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

Fase 4: la sequenza selezionata viene aperta in SpeedGrade

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

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



Timeline del progetto in SpeedGrade

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

In SpeedGrade potete correggere il colore della sequenza tramite Look e Maschere. I look che applicate in

SpeedGrade vengono visualizzati come predefiniti Lumetri quando riaprite la sequenza in Premiere Pro.

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



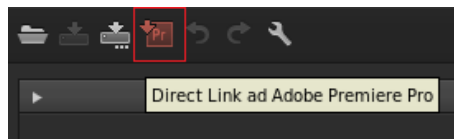
A. Sequenza di progetto di Premiere Pro **B.** Colore della sequenza di Premiere Pro corretto in SpeedGrade

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

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

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

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



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

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

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

Aprire i progetti di Premiere Pro direttamente in SpeedGrade

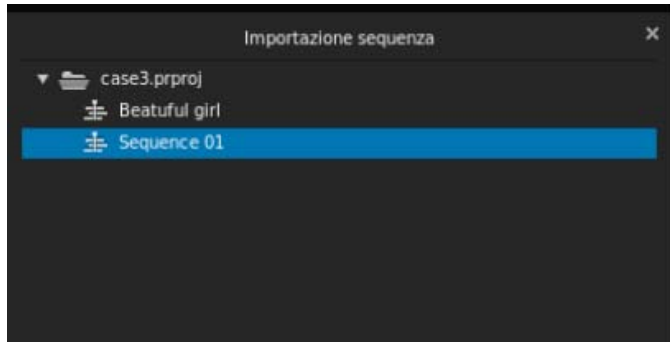
Potete aprire i progetti Premiere Pro direttamente in SpeedGrade, applicare la correzione del colore e riaprire il progetto in Premiere Pro.

La schermata introduttiva di SpeedGrade consente di:

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

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

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



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

Nota: non è possibile inviare progetti SpeedGrade (.IRCP) nuovamente a Premiere Pro. Per utilizzare Direct Link, si inizia con un progetto Premiere Pro (.pproj).

Alcuni aspetti importanti:

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

Operazioni con elementi multimediali non in linea

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

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

Utilizzo delle composizioni After Effects

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

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


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

[Torna all'inizio](#)

Limitazioni della modalità di collegamento diretto Direct Link

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

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

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


[Torna all'inizio](#)

Esercitazione video



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

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

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

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

Flusso di lavoro di base

Prima di iniziare a effettuare montaggi

Iniziare a effettuare il montaggio

Lavorare su più piattaforme

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

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

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Prima di iniziare a effettuare montaggi

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

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

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Iniziare a effettuare il montaggio

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

1. Creare o aprire un progetto

Aprirete un progetto esistente o createne uno nuovo dalla schermata di avvio di Premiere Pro.

Se state iniziando un nuovo progetto, viene aperta la finestra di dialogo Nuovo progetto. In questa finestra di dialogo potete specificare il nome e il percorso del file del progetto, il formato di acquisizione video e altre

impostazioni per il progetto. Consultate Creazione e modifica di progetti. Una volta scelte le impostazioni nella finestra di dialogo Nuovo progetto, fate clic su OK.

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

Per assistenza nella scelta di un predefinito di sequenza, consultate la voce seguente nella sezione delle domande frequenti: [“How do I choose the right sequence settings?”](#) (Come scegliere le impostazioni di sequenza corrette?)

Per aprire un progetto esistente, fate clic su un collegamento nella sezione Apri elemento recente della schermata di avvio di Premiere Pro. Dopo aver fatto clic sul collegamento, il progetto viene avviato.

2. Acquisire e importare video e audio

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

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

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

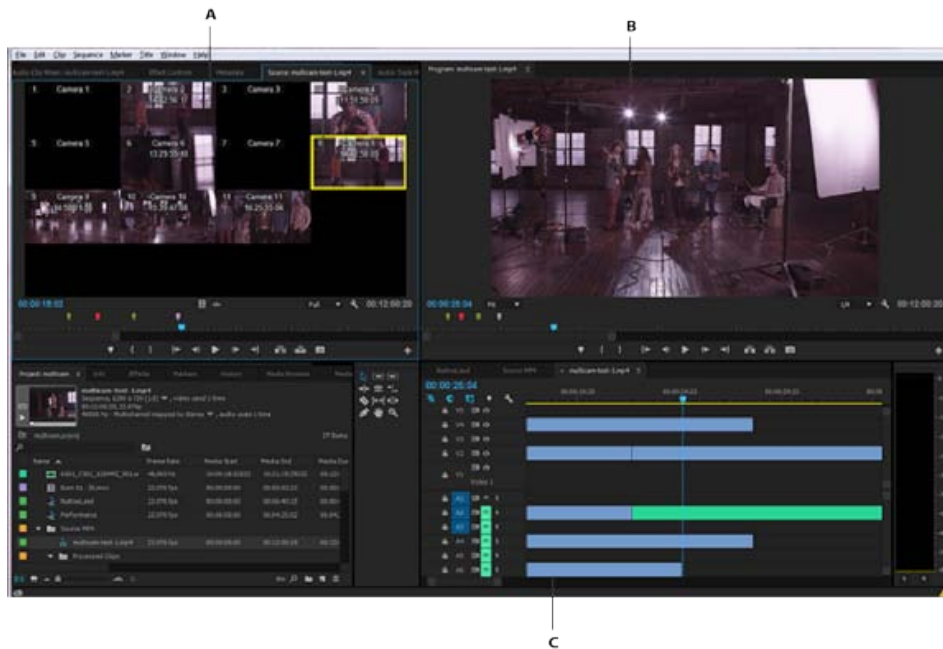
Inoltre, potete utilizzare Adobe® Bridge per organizzare e trovare i file multimediali. Quindi usate il comando Inserisci di Adobe Bridge per inserire i file direttamente in Premiere Pro.

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

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

3. Assemblare e rifinire una sequenza

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



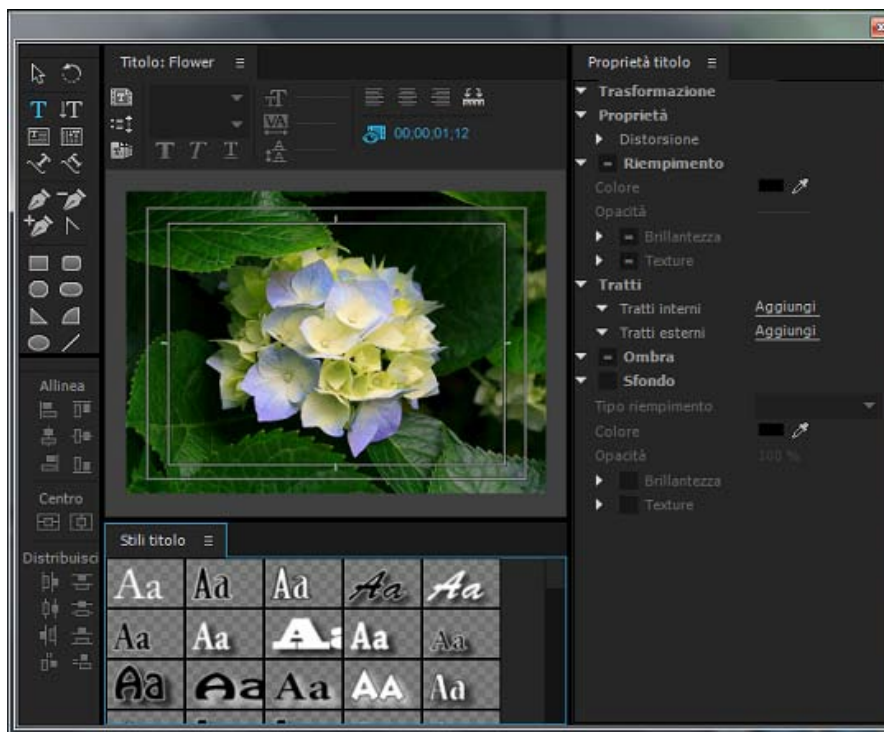
A: Monitor Sorgente, B: Monitor Programma, C: Pannello Timeline

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

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

4. Aggiungere titoli

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



Titolazione

5. Aggiungere transizioni ed effetti

Il pannello Effetti comprende una gamma completa di transizioni ed effetti che potrete applicare alle clip di una sequenza. Potete regolare questi effetti, così come il movimento, l'opacità e la dilatazione della frequenza variabile, utilizzando il pannello Controllo effetti. Il pannello Controllo effetti consente anche di animare le proprietà di una clip utilizzando tecniche tradizionali di impostazioni di fotogrammi chiave. Mentre intervenite sulle transizioni, il pannello Controllo effetti visualizza i controlli specificamente progettati per questa operazione. Altrimenti potete visualizzare e regolare le transizioni e i fotogrammi chiave degli effetti della clip in un pannello Timeline. Consultate *Panoramica sulle transizioni: applicazione delle transizioni e Applicare effetti alle clip*.

6. Mixare l'audio

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

7. Esportare

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

[Torna all'inizio](#)

Lavorare su più piattaforme

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

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

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

Predefiniti di Adobe Media Encoder I predefiniti creati su una piattaforma non sono disponibili sull'altra.

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

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

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



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

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

Scelte rapide da tastiera in Premiere Pro CC

Scelte rapide da tastiera predefinite di Premiere Pro CC

[Trovare le scelte rapide da tastiera](#)

[Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera](#)

[Copiare le scelte rapide da tastiera da un computer a un altro](#)

[Assegnare più scelte rapide da tastiera a un comando](#)

[Rimuovere le scelte rapide](#)

[Stampare le scelte rapide da tastiera](#)

Per molti comandi esistono scelte rapide da tastiera equivalenti che permettono di completare le attività con un uso minimo del mouse. Potete anche creare o modificare le scelte rapide da tastiera.

Video: scelte rapide da tastiera

Scopri come risparmiare tempo utilizzando le pratiche scelte rapide da tastiera e come crearne di nuove. ([Guarda il video, 7 min](#))

[Torna all'inizio](#)

Scelte rapide da tastiera predefinite di Premiere Pro CC

Risultati	Windows	Mac OS
File		
Progetto/Produzione...	Ctrl + Alt + N	Comando + Opzione + N
Sequenza...	Ctrl + N	Comando + N
Raccoglitore		Comando + /
Titolo...	Ctrl + T	Comando + T
Apri il progetto/produzione...	Ctrl + O	Comando + O
Sfoglia in Adobe Bridge...	Ctrl + Alt + O	Comando + Opzione + O
Chiudi progetto	Ctrl + Maiusc + W	Comando + Maiusc + W
Chiudi	Ctrl + W	Comando + W
Salva	Ctrl + S	Comando + S
Salva con nome...	Ctrl + Maiusc + S	Comando + Maiusc + S
Salva una copia...	Ctrl + Alt + S	Opzione + Maiusc + S
Acquisisci...	F5	F5
Acquisizione in batch...	F6	F6
Importa dal Browser multimediale	Ctrl + Alt + I	Comando + Opzione + I
Importa...	Ctrl + I	Comando + I
Esporta		

File multimediali...	Ctrl + M	Comando + M
Ottieni proprietà per		
Selezione...	Ctrl + Maiusc + H	Comando + Maiusc + H
Esci	Ctrl + Q	
Modifica		
Annulla	Ctrl + Z	Comando + Z
Ripristina	Ctrl + Maiusc + Z	Comando + Maiusc + Z
Taglia	Ctrl + X	Comando + X
Copia	Ctrl + C	Comando + C
Incolla	Ctrl + V	Comando + V
Incolla con inserimento	Ctrl + Maiusc + V	Comando + Maiusc + V
Incolla attributi	Ctrl + Alt + V	Comando + Opzione + V
Cancella	Canc	Elimina avanti
Elimina salti	Maiusc + Canc	Maiusc + Elimina avanti
Duplica	Ctrl + Maiusc + /	Comando + Maiusc + /
Seleziona tutto	Ctrl + A	Comando + A
Deseleziona tutto	Ctrl + Maiusc + A	Comando + Maiusc + A
Trova...	Ctrl + F	Comando + F
Modifica originale	Ctrl + E	Comando + E
Scelte rapide da tastiera	Ctrl + Alt + K	Comando + Opzione + K
Clip		
Crea clip secondaria...	Ctrl + U	Comando + U
Canali audio...	Maiusc + G	Maiusc + G
Velocità/durata...	Ctrl + R	Comando + R
Inserisci	,	,
Sovrascrivi	.	.
Abilita	Maiusc + E	Maiusc + Comando + E
Collega	Ctrl + I	Comando + I
Raggruppa	Ctrl + G	Comando + G
Separa	Ctrl + Maiusc + G	Comando + Maiusc + G
Sequenza		
Rendering effetti nell'area di lavoro/da attacco a stacco	Invio	A capo
Corrispondenza fotogramma	F	F
Corrispondenza fotogrammi inversa	Maiusc + R	Maiusc + R
Aggiungi montaggio	Ctrl + K	Comando + K
Aggiungi montaggio a tutte le tracce	Ctrl + Maiusc + K	Comando + Maiusc + K
Montaggio con ritaglio	T	T
Estendi punto montaggio selezionato fino a testina	E	E
Applica transizione video	Ctrl + D	Comando + D
Applica transizione audio	Ctrl + Maiusc + D	Comando + Maiusc + D

Applica transizioni predefinite alla selezione	Maiusc + D	Maiusc + D
Asporta	;	;
Estrai	'	'
Zoom in	=	=
Zoom out	-	-
Vai a spazio		
Successivo nella sequenza	Maiusc + ;	Maiusc + ;
Precedente nella sequenza	Ctrl + Maiusc + ;	Opzione + ;
Effetto calamita	S	S
Marcatore		
Marcatore attacco	I	I
Marcatore stacco	O	O
Marcatore per clip	X	X
Marcatore per selezione	/	/
Vai ad attacco	Maiusc + I	Maiusc + I
Vai a stacco	Maiusc + O	Maiusc + O
Cancella attacco	Ctrl + Maiusc + I	Opzione + I
Cancella stacco	Ctrl + Maiusc + O	Opzione + O
Cancella attacco e stacco	Ctrl + Maiusc + X	Opzione + X
Aggiungi marcatore	M	M
Vai a marcatore successivo	Maiusc + M	Maiusc + M
Vai a marcatore precedente	Ctrl + Maiusc + M	Comando + Maiusc + M
Cancella marcatore corrente	Ctrl + Alt + M	Opzione + M
Cancella tutti i marcatori	Ctrl + Alt + Maiusc + M	Comando + Opzione + M
Allineamento testo		
Sinistra	Ctrl + Maiusc + L	Comando + Maiusc + L
Centro	Ctrl + Maiusc + C	Comando + Maiusc + C
Destra	Ctrl + Maiusc + R	Comando + Maiusc + R
Tabulazioni...	Ctrl + Maiusc + T	Comando + Maiusc + T
Modelli...	Ctrl + J	Comando + J
Seleziona		
Oggetto successivo sopra	Ctrl + Alt +]	Comando + Opzione +]
Oggetto successivo sotto	Ctrl + Alt + [Comando + Opzione + [
Ordina		
Porta in primo piano	Ctrl + Maiusc +]	Comando + Maiusc +]
Porta avanti	Ctrl +]	Comando +]
Porta sullo sfondo	Ctrl + Maiusc + [Comando + Maiusc + [
Porta dietro	Ctrl + [Comando + [
Finestra		
Spazio di lavoro		
Ripristina spazio di lavoro corrente...	Alt + Maiusc + 0	Opzione + Maiusc + 0

Mixer clip audio	Maiusc + 9	Maiusc + 9
Mixer tracce audio	Maiusc + 6	Maiusc + 6
Controllo effetti	Maiusc + 5	Maiusc + 5
Effetti	Maiusc + 7	Maiusc + 7
Browser multimediale	Maiusc + 8	Maiusc + 8
Monitor programma	Maiusc + 4	Maiusc + 4
Progetto	Maiusc + 1	Maiusc + 1
Monitor sorgente	Maiusc + 2	Maiusc + 2
Timeline	Maiusc + 3	Maiusc + 3
Mostra/nascondi il titolo dell'applicazione	Ctrl+\	Cmd+\
Aiuto		
Aiuto di Adobe Premiere Pro...	F1	F1
Tastiera...		
Aggiungi tracce corrispondenti a sorgente		
Cancella fotogramma poster	Ctrl + Maiusc + P	Opzione + P
Taglia su videocamera 1	Ctrl + 1	Ctrl + 1
Taglia su videocamera 2	Ctrl + 2	Ctrl + 2
Taglia su videocamera 3	Ctrl + 3	Ctrl + 3
Taglia su videocamera 4	Ctrl + 4	Ctrl + 4
Taglia su videocamera 5	Ctrl + 5	Ctrl + 5
Taglia su videocamera 6	Ctrl + 6	Ctrl + 6
Taglia su videocamera 7	Ctrl + 7	Ctrl + 7
Taglia su videocamera 8	Ctrl + 8	Ctrl + 8
Taglia su videocamera 9		Ctrl + 9
Riduci volume clip	[[
Riduci notevolmente volume clip	Maiusc + [Maiusc + [
Espandi tutte le tracce	Maiusc + =	Maiusc + =
Esporta fotogramma	Ctrl + Maiusc + E	Maiusc + E
Estendi punto montaggio successivo fino a Testina di riproduzione	Maiusc + W	Maiusc + W
Estendi punto montaggio precedente fino a testina	Maiusc + Q	Maiusc + Q
Pannelli		
Menu del pannello Mixer audio		
Mostra/nascondi tracce...	Ctrl + Alt + T	Comando + Opzione + T
Ciclo continuo	Ctrl + L	Comando + L
Solo controllo in ingresso	Ctrl + Maiusc + I	Ctrl + Maiusc + I
Pannello Acquisizione		
Registra video	V	V

Registra audio	A	A
Espelli	E	E
Avanzamento rapido	F	F
Vai ad attacco	Q	Q
Vai a stacco	W	W
Registra	G	G
Riavvolgi	R	R
Un passo indietro	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra	Freccia destra
Interrompi	S	S
Menu del pannello Controllo effetti		
Rimuovi effetto selezionato	Backspace	Canc
Menu del pannello Effetti		
Nuovo raccoglitore personalizzato	Ctrl + /	Comando + /
Elimina elemento personalizzato	Backspace	Canc
Menu del pannello Cronologia		
Un passo indietro	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra	Freccia destra
Elimina	Backspace	Canc
Apri in monitor sorgente	Maiusc + O	Maiusc + O
Directory superiore	Ctrl + Freccia su	Comando + Freccia su
Seleziona elenco directory	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Seleziona elenco multimediale	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Ciclo continuo	Ctrl + L	Comando + L
Riproduci	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Vai a punto di montaggio successivo	Freccia giù	Freccia giù
Vai a punto di montaggio precedente	Freccia su	Freccia su
Riproduci/Stop	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Attiva/Disattiva registrazione	0	0
Un passo indietro	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra	Freccia destra
Ciclo continuo	Ctrl + L	Comando + L
Strumenti		
Strumento selezione	V	V
Strumento selezione traccia	A	A
Strumento montaggio con scarto	B	B
Strumento montaggio senza scarto	N	N
Strumento dilata frequenza	R	R

Strumento lametta	C	C
Strumento scivolamento	Y	Y
Strumento slittamento	U	U
Strumento penna	P	P
Strumento mano	H	H
Strumento zoom	Z	Z

Multi-videocamera

Risultato	Windows	Mac OS
Vai a punto di montaggio successivo	Freccia giù	Freccia giù
Vai a punto di montaggio successivo in qualsiasi traccia	Maiusc + Freccia giù	Maiusc + Freccia giù
Vai a punto di montaggio precedente	Freccia su	Freccia su
Vai a punto di montaggio precedente in qualsiasi traccia	Maiusc + Freccia su	Maiusc + Freccia su
Vai alla fine della clip selezionata	Maiusc + Fine	Maiusc + Fine
Vai all'inizio della clip selezionata	Maiusc + Inizio	Maiusc + Inizio
Vai alla fine della clip di sequenza	Fine	Fine
Vai all'inizio della clip di sequenza	Inizio	Inizio
Aumenta volume clip]]
Aumenta notevolmente volume clip	Maiusc +]	Maiusc +]
Ingrandisci o ripristina riquadro attivo	Maiusc + `	Maiusc + `
Ingrandisci o ripristina riquadro sotto il cursore	,	,
Riduci tutte le tracce	Maiusc + -	Maiusc + -
Riproduzione continua	Maiusc + K	Maiusc + K
Riproduci da attacco a stacco	Ctrl + Maiusc + Barra spaziatrice	Opzione + K
Riproduci da attacco a stacco con preroll/postroll	Maiusc + Barra spaziatrice	Maiusc + Barra spaziatrice
Riproduci da testina a punto di stacco	Ctrl + Barra spaziatrice	Ctrl + Barra spaziatrice
Alterna riproduzione/interruzione	Barra spaziatrice	Registra fuori campo
Rivela sequenza nidificata	Ctrl + Maiusc + F	Maiusc + T
Taglia con scarto punto montaggio successivo fino a testina	W	W

Taglia con scarto punto montaggio precedente fino a testina	Q	Q
Seleziona videocamera 1	1	1
Seleziona videocamera 2	2	2
Seleziona videocamera 3	3	3
Seleziona videocamera 4	4	4
Seleziona videocamera 5	5	5
Seleziona videocamera 6	6	6
Seleziona videocamera 7	7	7
Seleziona videocamera 8	8	8
Seleziona videocamera 9	9	9
Seleziona casella di ricerca	Maiusc + F	Maiusc + F
Seleziona clip su testina di riproduzione	D	D
Seleziona clip successiva	Ctrl + Freccia giù	Comando + Freccia giù
Seleziona pannello successivo	Ctrl + Maiusc + .	Ctrl + Maiusc + .
Seleziona clip precedente	Ctrl + Freccia su	Comando + Freccia su
Seleziona pannello precedente	Ctrl + Maiusc + ,	Ctrl + Maiusc + ,
Imposta fotogramma copertina	Maiusc + P	Comando + P
Shuttle a sinistra	J	J
Shuttle a destra	L	L
Shuttle lentamente a sinistra	Maiusc + J	Maiusc + J
Shuttle lentamente a destra	Maiusc + L	Maiusc + L
Arresto shuttle	K	K
Un passo indietro	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Un passo indietro di cinque fotogrammi/unità	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra	Freccia destra
Un passo avanti di cinque fotogrammi/unità	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Attiva/Disattiva tutte le destinazioni audio	Ctrl + 9	Comando + 9
Attiva/Disattiva tutto l'audio sorgente	Ctrl + Alt + 9	Comando + Opzione + 9
Attiva/Disattiva tutto il video sorgente	Ctrl + Alt + 0	Comando + Opzione + 0

Attiva/Disattiva tutte le destinazioni video	Ctrl + 0	Comando + 0
Attiva/disattiva audio durante scorrimento	Maiusc + S	Maiusc + S
Attiva/Disattiva modalità mixer clip superficie di controllo		
Attiva/disattiva modalità a tutto schermo	Ctrl + `	Ctrl + `
Attiva/disattiva vista multicamera	Maiusc + 0	Maiusc + 0
Cambia tipo di taglio	Maiusc + T	Ctrl + T
Taglia all'indietro	Ctrl + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Taglia all'indietro molti	Ctrl + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Taglia in avanti	Ctrl + Freccia destra	Opzione + Freccia destra
Taglia in avanti molti	Ctrl + Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Taglia punto montaggio successivo fino a testina	Ctrl + Alt + W	Opzione + W
Taglia punto montaggio precedente fino a testina	Ctrl + Alt + Q	Opzione + Q

Pannello Progetto

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

Sposta selezione alla fine	Fine	Fine
Sposta selezione all'inizio	Inizio	Inizio
Sposta selezione a sinistra	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Sposta selezione una pagina giù	PgGiù	PgGiù
Sposta selezione una pagina su	PgSu	PgSu
Sposta selezione a destra	Freccia destra	Freccia destra
Sposta selezione su	Freccia su	Freccia su
Campo Colonna successiva	Tab	Tab
Campo Riga successiva	Invio	A capo
Apri in monitor sorgente	Maiusc + O	Maiusc + O
Campo Colonna precedente	Maiusc + Tab	Maiusc + Tab
Campo Riga precedente	Maiusc + Invio	Maiusc + A capo
Dimensioni miniature successive	Maiusc +]	Maiusc +]
Dimensioni miniature precedenti	Maiusc + [Maiusc + [
Cambia visualizzazione	Maiusc + \	Maiusc + \

Pannello Timeline

Risultato	Windows	Mac OS
Aggiungi marcatore clip	Ctrl + 1	
Cancella selezione	Backspace	Canc
Riduci altezza tracce audio	Alt + -	Opzione + -
Riduci altezza tracce video	Ctrl + -	Comando + -
Aumenta altezza tracce audio	Alt + =	Opzione + =
Aumenta altezza tracce video	Ctrl + =	Comando + =
Spingi clip selezionate di cinque fotogrammi a sinistra	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Comando + Maiusc + Freccia sinistra
Spingi clip selezionate di un fotogramma a sinistra	Alt + Freccia sinistra	Comando + Freccia sinistra
Spingi clip selezionate di cinque fotogrammi a destra	Alt + Maiusc + Freccia destra	Comando + Maiusc + Freccia destra
Spingi clip selezionate di un fotogramma a destra	Alt + Freccia destra	Comando + Freccia destra

Elimina salti	Alt + Backspace	Opzione + Canc
Imposta attacco sulla barra dell'area di lavoro	Alt + [Opzione + [
Imposta stacco sulla barra dell'area di lavoro	Alt +]	Opzione +]
Mostra schermata successiva	PgGiù	PgGiù
Mostra schermata precedente	PgSu	PgSu
Fa slittare le clip selezionate di cinque fotogrammi a sinistra	Alt + Maiusc + ,	Opzione + Maiusc + ,
Fa slittare le clip selezionate di un fotogramma a sinistra	Alt + ,	Opzione + ,
Fa slittare le clip selezionate di cinque fotogrammi a destra	Alt + Maiusc + .	Opzione + Maiusc + .
Fa slittare le clip selezionate di un fotogramma a destra	Alt + .	Opzione + .
Fa scivolare le clip selezionate di cinque fotogrammi a sinistra	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Fa scivolare le clip selezionate di un fotogramma a sinistra	Ctrl + Alt + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Freccia sinistra
Fa scivolare le clip selezionate di cinque fotogrammi a destra	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia destra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia destra
Fa scivolare le clip selezionate di un fotogramma a destra	Ctrl + Alt + Freccia destra	Comando + Opzione + Freccia destra

Titolazione

Risultato	Windows	Mac OS
Strumento arco	A	A
Grassetto	Ctrl + B	Comando + B
Riduci crenatura di cinque unità	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Riduci crenatura di una unità	Alt + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Riduci interlinea di cinque unità	Alt + Maiusc + Freccia giù	Opzione + Maiusc + Freccia giù
Riduci interlinea di una unità	Alt + Freccia giù	Opzione + Freccia giù
Riduci dimensioni del testo di cinque punti	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Riduci dimensioni del testo di un punto	Ctrl + Alt + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Freccia sinistra

Strumento ellisse	E	E
Aumenta crenatura di cinque unità	Alt + Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Aumenta crenatura di una unità	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra
Aumenta interlinea di cinque unità	Alt + Maiusc + Freccia su	Opzione + Maiusc + Freccia su
Aumenta interlinea di una unità	Alt + Freccia su	Opzione + Freccia su
Aumenta dimensioni del testo di cinque punti	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia destra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia destra
Aumenta dimensioni del testo di un punto	Ctrl + Alt + Freccia destra	Comando + Opzione + Freccia destra
Inserisci simbolo di copyright	Ctrl + Alt + Maiusc + C	Comando + Opzione + Maiusc + C
Inserisci simbolo di marchio registrato	Ctrl + Alt + Maiusc + R	Comando + Opzione + Maiusc + R
Corsivo	Ctrl + I	Comando + I
Strumento linea	L	L
Spingi oggetto selezionato di cinque pixel in basso	Maiusc + Freccia giù	Maiusc + Freccia giù
Spingi oggetto selezionato di un pixel in basso	Freccia giù	Freccia giù
Spingi oggetto selezionato di cinque pixel a sinistra	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Spingi oggetto selezionato di un pixel a sinistra	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Spingi oggetto selezionato di cinque pixel a destra	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Spingi oggetto selezionato di un pixel a destra	Freccia destra	Freccia destra
Spingi oggetto selezionato di cinque pixel in alto	Maiusc + Freccia su	Maiusc + Freccia su
Spingi oggetto selezionato di un pixel in alto	Freccia su	Freccia su
Strumento testo su tracciato		
Strumento penna	P	P
Posiziona oggetti su margine inferiore di sicurezza del titolo	Ctrl + Maiusc + D	Comando + Maiusc + D
Posiziona oggetti su margine sinistro di sicurezza del titolo	Ctrl + Maiusc + F	Comando + Maiusc + F
Posiziona oggetti su margine superiore di sicurezza del titolo	Ctrl + Maiusc + O	Comando + Maiusc + O

Strumento rettangolo	R	R
Strumento rotazione	O	O
Strumento selezione	V	V
Strumento testo	T	T
Sottolineato	Ctrl + U	Comando + U
Strumento testo verticale	C	C
Strumento cuneo	W	W

Pannello Monitor ritaglio

Risultato	Windows	Mac OS
Clip in chiusura e in apertura attive	Alt + 1	Opzione + 1
Clip in apertura attiva	Alt + 3	Opzione + 3
Clip in chiusura attiva	Alt + 2	Opzione + 2
Ciclo continuo	Ctrl + L	Comando + L
Taglio serie di fotogrammi indietro	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Taglio di un fotogramma indietro	Alt + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Taglio serie di fotogrammi avanti	Alt + Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Taglio di un fotogramma avanti	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra

[Torna all'inizio](#)

Trovare le scelte rapide da tastiera

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

- Per uno strumento o un pulsante, tenete il puntatore sullo strumento o sul pulsante finché non compare la relativa descrizione. Se disponibile, la scelta rapida da tastiera segue la descrizione dello strumento.
- Per i comandi dei menu, la scelta rapida da tastiera è indicata a destra del comando.
- Per le scelte rapide da tastiera più usate che non sono riportate nelle descrizioni comandi o nei menu, consultate le tabelle di questo articolo. Per un elenco completo di scelte rapide predefinite e correnti, scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) oppure Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS)
- Utilizzate il campo di ricerca nella finestra di dialogo Personalizzazione tastiera per

trovare rapidamente i comandi specifici.

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

[Torna all'inizio](#)

Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera

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

1. Per personalizzare le scelte rapide da tastiera, effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Windows, scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera
- In Mac OS, scegliete Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera

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

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

Pannelli Visualizza i comandi associati ai pannelli e ai menu.

Strumenti Visualizza un elenco di icone degli strumenti.

3. Nella colonna Comando, visualizzate il comando per cui volete creare o modificare una scelta rapida da tastiera. Se necessario fate clic sul triangolo accanto al nome di una categoria per rivelarne i singoli comandi.
4. Fate clic nel campo della scelta rapida dell'elemento desiderato per selezionarlo.
5. Digitate la scelta rapida da usare per l'elemento. La finestra di dialogo Personalizza uso tastiera presenta un avviso se la scelta rapida desiderata è già in uso.
6. Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per cancellare una scelta rapida e tornare al comando che ne disponeva originariamente, fate clic su Annulla.
 - Per passare al comando che utilizzava prima la scelta rapida, fate clic su Vai a.
 - Per eliminare la scelta rapida digitata, fate clic su Cancella.
 - Per immettere di nuovo la scelta rapida digitata in precedenza, fate clic su Ripristina.
7. Ripetete questa procedura per tutte le scelte rapide desiderate. Al termine fate clic su Salva con nome, digitate un nome per il set di scelte rapide, quindi fate clic su Salva.

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

[Torna all'inizio](#)

Copiare le scelte rapide da tastiera da un computer a un altro

Sincronizzare le scelte rapide da tastiera con Creative Cloud

La funzione Sincronizza impostazioni di Premiere Pro CC consente di sincronizzare in modo facile e veloce le scelte rapide da tastiera tra diversi computer. Utilizzando Sincronizza impostazioni potete caricare le scelte

rapide da tastiera personalizzate dal vostro computer a Creative Cloud. Quindi, potete sincronizzare le scelte rapide da Creative Cloud a qualsiasi altro computer.

Per ulteriori informazioni, consultate Sincronizzare le impostazioni con Adobe Creative Cloud.

Nota: Le scelte rapide da tastiera possono essere sincronizzate solo per la stessa piattaforma; non è possibile sincronizzarle tra piattaforme diverse, Windows e Mac OS. In altre parole, le scelte rapide da tastiera create per Windows possono essere sincronizzate solo con altri computer Windows. Le scelte rapide da tastiera Mac OS possono essere sincronizzate solo con altri computer Mac OS.

Copiare manualmente le scelte rapide da tastiera

Potete copiare le scelte rapide da tastiera personalizzate da un computer a un altro, oppure in un'altra posizione sul computer.

1. Individuate il file delle scelte rapide da tastiera (.kys) che desiderate copiare.

Il file delle scelte rapide da tastiera si trova in un percorso diverso, a seconda se avete effettuato o meno l'accesso a Sincronizza impostazioni di Creative Cloud in Premiere Pro CC.

Con accesso a Sincronizza impostazioni di Creative Cloud

- Windows: Utenti\[nome utente]\Documenti\Adobe\Premiere Pro\[versione]\Profile-CreativeCloud-Win\
- Mac: Utenti\[nome utente]\Documenti\Adobe\Premiere Pro\[versione]\Profile-CreativeCloud-Mac\

Disconnesso da Sincronizza impostazioni di Creative Cloud

- Windows: Utenti\[nome utente]\Documenti\Adobe\Premiere Pro\[versione]\Profile-username\Win\
- Mac: Utenti\[nome utente]\Documenti\Adobe\Premiere Pro\[versione]\Profile-username\Mac\

[versione] può essere 7.0 o 8.0

2. Copiate il file delle scelte rapide da tastiera (.kys) e incollatelo nel percorso appropriato.

Per copiare il file delle scelte rapide da tastiera in un percorso su un altro computer, copiate il file .kys su un'unità rimovibile, come una chiavetta USB. Quindi copiate il file .kys dall'unità rimovibile al percorso appropriato sul nuovo computer.

[Torna all'inizio](#)

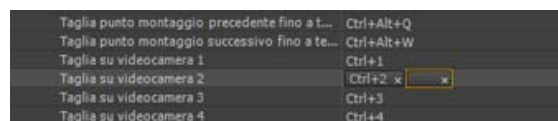
Assegnare più scelte rapide da tastiera a un comando

È possibile assegnare più scelte rapide da tastiera a un singolo comando.

La finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera presenta la scelta rapida come pulsante modificabile e potete modificare, aggiungere o eliminare le scelte rapide.

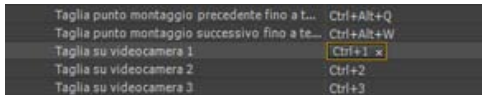
Aggiungere nuove scelte rapide

Per aggiungere una nuova scelta rapida da tastiera a un comando, fate clic a destra di una scelta rapida esistente. In assenza di scelte rapide, fate clic ovunque nella colonna Scelta rapida. Viene creato un nuovo pulsante per scelta rapida nel quale potete immettere la scelta rapida desiderata.



Modificare una scelta rapida

Per modificare una scelta rapida, fate clic sul testo Scelta rapida nella colonna Scelte rapide. Il testo viene sostituito da un pulsante modificabile. Digitate la scelta rapida che desiderate usare. Se la scelta rapida che specificate è già in uso, viene visualizzato un avviso.



Eliminare una scelta rapida

Per eliminare una scelta rapida, fate clic sulla “x” nel pulsante della scelta rapida modificabile.

[Torna all'inizio](#)

Rimuovere le scelte rapide

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - In Windows, scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera
 - In Mac OS, scegliete Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per rimuovere una scelta rapida, selezionatela e fate clic su Cancella.
 - Per rimuovere un set di scelte rapide, sceglietelo dal menu Set e fate clic su Elimina. Quando viene richiesta la conferma nella finestra di dialogo, fate clic su Elimina.

[Torna all'inizio](#)

Stampare le scelte rapide da tastiera

Molti editor desiderano avere come riferimento un documento con tutte le scelte rapide da tastiera. Premiere Pro consente di copiare e incollare le scelte rapide da tastiera in un documento pronto da stampare. Anche alcune pagine dell'Aiuto possono essere stampate o salvate come PDF.

A prescindere da come consultate le scelte rapide da tastiera (mediante copia e incolla in un documento, stampa PDF o nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera), è importante notare quali comandi possono essere associati a una scelta rapida. Per un flusso di lavoro con maggiore interazione da tastiera, potete aggiungere nuove scelte rapide da tastiera.

Stampare le scelte rapide da tastiera come foglio di calcolo

Potete incollare le liste delle scelte rapide da tastiera contenute nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera in un documento di testo, come un foglio di calcolo, dal quale potrete stamparle. Il metodo copia-incolla offre il vantaggio di poter anche visualizzare le scelte rapide da tastiera personalizzate. Se selezionate le scelte rapide da tastiera di Final Cut Pro, Avid Media Composer o personalizzate, verranno stampate tali scelte rapide.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Premete Ctrl+Maiusc e scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows).
 - Premete Comando+Maiusc, quindi scegliete Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS).
- Fate clic sul pulsante Appunti.
- Create un nuovo documento in un editor di testo o un foglio di calcolo.
- Incollate il contenuto degli Appunti nel documento.

- Salvate il documento e stampatelo.

Stampare le scelte rapide da tastiera come PDF

Per stampare un PDF con le scelte rapide da tastiera esistenti, consultate i seguenti articoli dell'Aiuto:

Premiere Pro CC (Windows)

Premiere Pro CC (Mac)

Aprirete l'articolo sulle scelte rapide da tastiera in un browser Web e stampatelo.



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

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

Flusso di lavoro di base

Prima di iniziare a effettuare montaggi

Iniziare a effettuare il montaggio

Lavorare su piattaforme diverse

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

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

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Prima di iniziare a effettuare montaggi

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

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

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Iniziare a effettuare il montaggio

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

1. Creare o aprire un progetto

Aprirete un progetto esistente o createne uno dalla schermata di avvio di Premiere Pro.

Se state iniziando un nuovo progetto, viene aperta la finestra di dialogo Nuovo progetto. In questa finestra di dialogo potete specificare il nome e il percorso del file del progetto, il formato di acquisizione video e altre

impostazioni per il progetto. Consultate Creazione e modifica di progetti. Una volta scelte le impostazioni nella finestra di dialogo Nuovo progetto, fate clic su OK.

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

Per assistenza nella scelta di un predefinito di sequenza, consultate [“FAQ: How do I choose the right sequence settings?”](#) (Domande frequenti: come scegliere le impostazioni di sequenza corrette?).

Per aprire un progetto esistente, fate clic su un collegamento nella sezione Apri elemento recente nella schermata iniziale di Premiere Pro. Dopo aver fatto clic sul collegamento, il progetto viene avviato.

2. Acquisire e importare video e audio

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

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

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

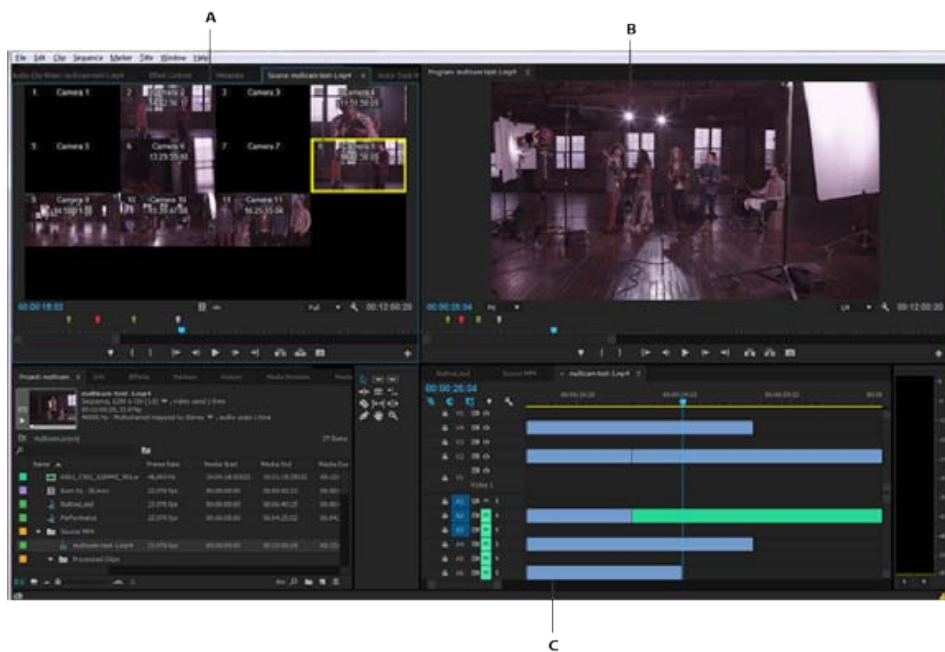
Inoltre, potete utilizzare Adobe® Bridge per organizzare e trovare i file multimediali. Quindi usate il comando Inserisci di Adobe Bridge per inserire i file direttamente in Premiere Pro.

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

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

3. Assemblare e rifinire una sequenza

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



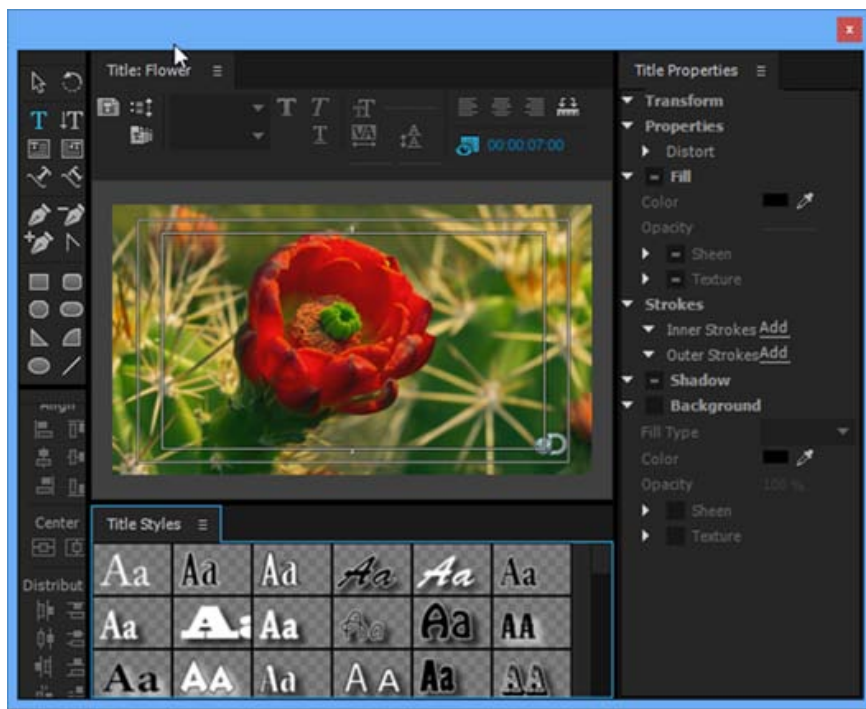
A: Monitor Sorgente, B: Monitor Programma, C: Pannello Timeline

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

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

4. Aggiungere titoli

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



Titolazione

5. Aggiungere transizioni ed effetti

Il pannello Effetti comprende una gamma completa di transizioni ed effetti che potrete applicare alle clip di una sequenza. Potete regolare questi effetti, così come il movimento, l'opacità e la dilatazione della frequenza variabile, utilizzando il pannello Controllo effetti. Il pannello Controllo effetti consente anche di animare le proprietà di una clip utilizzando tecniche tradizionali di impostazioni di fotogrammi chiave. Mentre intervenite sulle transizioni, il pannello Controllo effetti visualizza i controlli specificamente progettati per questa operazione. Altrimenti potete visualizzare e regolare le transizioni e i fotogrammi chiave degli effetti della clip in un pannello Timeline. Consultate *Panoramica sulle transizioni: applicazione delle transizioni e Applicare effetti alle clip*.

6. Mixare l'audio

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

7. Esportare

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

[Torna all'inizio](#)

Lavorare su piattaforme diverse

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

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

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

Predefiniti di Adobe Media Encoder I predefiniti creati su una piattaforma non sono disponibili sull'altra.

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

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

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



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

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

Supporto di flussi di lavoro per VR

[Configurazione dei monitor per visualizzare i video VR](#)

[Impostazioni video VR](#)

[Panning a 360°](#)

[Pubblicazione del video VR](#)

Premiere Pro supporta la visualizzazione di video VR nei pannelli Monitor. Potete anche pubblicare un video VR sul Web, ad esempio su YouTube o Facebook, direttamente da Premiere Pro.



Pannello monitor per video VR

[Torna all'inizio](#)

Configurazione dei monitor per visualizzare i video VR

Per visualizzare un video VR in una visualizzazione proiettata

1. Aprite la finestra Impostazioni video VR dal menu di scelta rapida o delle impostazioni del pannello Monitor. Nella finestra di dialogo, configurate il Layout fotogrammi (Monoscopico o Stereoscopico).
2. Sono inoltre disponibili diverse opzioni con cui regolare il layout stereoscopico, la Vista acquisita orizzontale e verticale e la Vista monitor orizzontale e verticale, per determinare il campo visivo del monitor durante la visualizzazione di riprese video VR.

[Torna all'inizio](#)

Impostazioni video VR

Potete lavorare con diversi formati di video VR, fino alla vista acquisita completamente sferica a 360° in orizzontale per 180° in verticale, nonché con Vista stereoscopica Sinistra, Destra e Anaglifo. Potete inoltre scegliere la vista dall'occhio sinistro o destro in un video stereoscopico, oppure in rosso o cyan per video

anaglifo. Premiere Pro consente anche di lavorare con riprese VR acquisite con un campo visivo inferiore a 360°. Potete configurare il campo visivo visualizzato nel monitor in modo da emulare diverse esperienze di visualizzazione. Ad esempio, un Oculus Rift potrebbe visualizzare un campo visivo da 90°x60°, contro i 160°x90° di YouTube. I monitor Programma e Sorgente hanno impostazioni per video VR proprie che vengono salvate con il progetto.



Impostazioni video VR

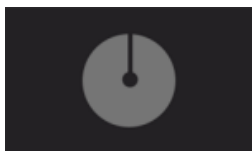
Configurate queste impostazioni, quindi scegliete **Abilita** nel menu delle impostazioni per attivare la visualizzazione video VR. Quando questa è attivata, il monitor presenta un campo visivo interattivo all'interno della proiezione sferica. Lungo i lati inferiore e destro dell'immagine sono presenti i cursori orizzontale e verticale che consentono di fare scorrere e inclinare il campo visivo. I valori numerici accanto a questi cursori indicano lo scorrimento (panning) e l'inclinazione, in gradi. Potete anche trascinare questi valori per fare scorrere o inclinare la vista, o fare clic su di essi per inserire un valore numerico.

[Torna all'inizio](#)

Panning a 360°

Con la manopola disponibile nella parte inferiore potete effettuare un panning continuo a 360° e indicare la direzione della vista. Per centrare nuovamente la vista, è sufficiente fare doppio clic nel fotogramma video. Con entrambi questi metodi potete cambiare la vista in modo interattivo durante la riproduzione e mentre il video è in pausa. Per tornare alla visualizzazione normale del monitor, aprite il menu **Impostazioni** e deselectionate l'opzione **Abilita per Video VR**.

Per attivare e disattivare la visualizzazione Video VR potete anche utilizzare un pulsante che può essere aggiunto ai pulsanti di riproduzione video presenti nel pannello del monitor. Fate clic su “+” in basso a destra nel pannello del monitor per aprire l'Editor pulsanti. Trascinate il pulsante **Attiva/disattiva visualizzazione video VR** dall'editor e inseritelo nella posizione desiderata all'interno del pannello del monitor. Questo pulsante permette di passare dalla visualizzazione normale alla visualizzazione Video VR.



[Torna all'inizio](#)

Pubblicazione del video VR

Per pubblicare un video VR su siti Web come ad esempio YouTube e Facebook, codificatelo in formato

H.264, HEVC o QuickTime. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, scegliete uno di questi formati e selezionate la scheda Video. Scorrete verso il basso, selezionate l'opzione "Il video è VR" e scegliete il layout desiderato dal menu a comparsa. Al video codificato vengono aggiunti dei metadati che lo identificano come contenuto video VR affinché possa essere riprodotto correttamente.

Con l'impostazione di ridimensionamento Allunga per riempire nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione si ottengono solitamente i risultati migliori per la maggior parte dei video VR esportati. Passate alla scheda delle impostazioni di pubblicazione nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione per caricare il video direttamente su siti Web come YouTube o Facebook.

Nota: al termine del caricamento potrebbe verificarsi un ritardo prima che il video possa essere riprodotto in modalità VR.

Video: flusso di lavoro per video VR

Scoprite come lavorare direttamente con file VR, inclusi i file stereo, per montare sequenze, applicare effetti speciali e generare progetti a 360° con i tag corretti richiesti dai lettori multimediali.

(Guarda il video, 5 min)



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

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

Impostazione del progetto

Creazione e modifica di progetti

[Creare un progetto](#)

[Rivedere le impostazioni del progetto](#)

[Finestra di dialogo Impostazioni progetto](#)

[Aprire un progetto](#)

[Eliminare un file di progetto](#)

[Spostamento di un progetto a un altro computer](#)

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

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

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

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

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

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

Esercitazione

Guardate questa esercitazione per apprendere come creare un progetto e specificare le opzioni e le impostazioni generali in Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#) 

Creare un progetto

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

1. (Facoltativo) Se dovete acquisire video da un dispositivo, collegatelo al computer mediante una connessione IEEE 1394 o SDI. Quindi accendete il dispositivo ed

effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se è una videocamera, impostatela in modalità di riproduzione, che può essere contrassegnata VTR o VCR.
- Se è un videoregistratore, verificate che la sua uscita sia impostata correttamente.

Nota: non impostate la videocamera su una modalità di registrazione, contrassegnata come Camera o Filmato.

2. Selezionate Nuovo progetto nella finestra Benvenuti che viene visualizzata all'avvio di Premiere Pro oppure, dopo l'apertura dell'applicazione, selezionate File > Nuovo > Progetto.

3. Individuate la posizione in cui salvare il file progetto e fate clic su OK.

Nota: se possibile, specificate una posizione e un nome che non dovrete modificare in seguito. Per impostazione predefinita, Premiere Pro memorizza le anteprime di cui è stato eseguito il rendering, i file dell'audio reso conforme e i file audio e video acquisiti nella cartella in cui viene salvato il progetto. Se in seguito spostate il file di progetto, potrebbe essere necessario spostare anche i file associati.

4. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un predefinito per la prima sequenza del progetto, oppure specificate impostazioni personalizzate. Per ulteriori informazioni, consultate Creare una sequenza. Quindi fate clic su OK.
- Per creare un progetto senza alcuna sequenza, fate clic su Annulla.

5. (Facoltativo) Se desiderate cambiare la posizione in cui Premiere Pro registra vari tipi di file, specificate i percorsi dei dischi di memoria virtuale. Consultate Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema.

Nota: Premiere Pro supporta video con profondità in bit elevata (superiore a 8 bit per canale) necessaria per il montaggio di riprese standard e ad alta definizione.

[Torna all'inizio](#)

Rivedere le impostazioni del progetto

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

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

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

[Torna all'inizio](#)

Finestra di dialogo Impostazioni progetto

Generali

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

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

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

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

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

Dischi di memoria virtuale

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

[Torna all'inizio](#) 

Aprire un progetto

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

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

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

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

1. Scegliete File > Apri progetto.
2. Sfogiate le cartelle fino a raggiungere il file del progetto e selezionatelo.
3. Selezionate Apri.
4. Se viene visualizzata la finestra di dialogo Dov'è il file, individuate il file mediante il campo Cerca in oppure scegliete una delle seguenti opzioni nella finestra di dialogo Dov'è il file:

Trova Avvia la funzione di ricerca Esplora Risorse (Windows) o Finder (Mac OS).

Quando spostate un progetto e le relative risorse in un altro computer, potete modificare il percorso del file del progetto in modo da consentire a Premiere Pro di trovare automaticamente i file associati al progetto. Aprite il file PRPROJ in un editor di testi o un editor XML come ad esempio Dreamweaver. Cercate il percorso utilizzato quando il progetto era sul computer precedente. Sostituitelo con il percorso sul nuovo computer.

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

Ignora tutto Analogamente a Ignora, Ignora tutto sostituisce tutti i file mancanti con file non in linea temporanei.

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

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

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

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Eliminare un file di progetto

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

[Torna all'inizio](#) 

Spostamento di un progetto a un altro computer

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

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

Argomenti correlati

- Predefiniti e impostazioni delle sequenze
- Creare una sequenza
- Importazione di progetti Premiere Pro precedenti
- Importazione di sequenze, elenchi di clip, librerie e composizioni
- Flusso di lavoro per piattaforme diverse
- Copiare, transcodificare o archiviare il progetto



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

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

Consolidare, transcodificare e archiviare i progetti

Raggruppare i progetti in un nuovo percorso

Consolidamento e archiviazione dei progetti

Copiare, transcodificare o archiviare un progetto

La funzione Project Manager di Premiere Pro semplifica i flussi di lavoro di archiviazione o transcodifica eseguendo due funzioni:

- Raccolta o copia del progetto corrente e di tutti i relativi file multimediali associati in un singolo percorso per la condivisione
- Consolidamento dei file associati a un progetto per la transcodifica in un singolo codec per l'archiviazione

Video: archiviare un progetto

Scoprite come raccogliere i file multimediali in un singolo percorso e convertirli in un codec di tipo "mezzanine" per l'archiviazione o la collaborazione con altri team. (**Guarda il video, 6 min**)

[Torna all'inizio](#) 

Raggruppare i progetti in un nuovo percorso

Project Manager consente di *raggruppare* un progetto in un nuovo percorso. Con il raggruppamento dei file il progetto corrente e tutti i file multimediali associati vengono copiati in una posizione di archiviazione univoca. Nessuna conversione dei file quando i file vengono copiati.

Quando raggruppate un progetto, potete specificare se il nuovo progetto debba conservare clip non usate del progetto originario. Riducete i requisiti di memorizzazione utilizzando solo i file multimediali necessari per creare ed esportare le sequenze nel progetto.

Potete utilizzare questo flusso di lavoro per raccogliere e copiare in un'unica posizione i file multimediali di origine di un progetto memorizzati in diverse posizioni per facilitarne la condivisione.

[Torna all'inizio](#) 

Consolidamento e archiviazione dei progetti

Project Manager consente di gestire in modo efficace file multimediali e progetti, in particolare i progetti di grandi dimensioni con molte clip e formati multimediali diversi.

Potete archiviare in modo semplice progetti di grandi dimensioni transcodificando tutti i relativi file nei progetti e nelle sequenze in un codec *intermedio* o *mezzanine*.

Project Manager offre diverse opzioni per consolidare i file in un codec mezzanine in base alle preferenze definite dall'utente. Mentre riunisce i file, Project Manager copia solo parti del metraggio sorgente usato nelle sequenze e crea automaticamente un progetto tagliato.

Potete archiviare facilmente questo singolo codec o condividerlo con altri team e sistemi. In qualsiasi momento, potete modificare nuovamente i progetti archiviati in Premiere Pro.

Nota: La funzionalità dell'opzione *Crea nuovo progetto con taglio*, disponibile nelle versioni precedenti di Premiere Pro, è inclusa nell'opzione *Consolida e transcodifica*. In altre parole, potete scegliere di tagliare gli

Copiare, transcodificare o archiviare un progetto

1. Scegliete File > Project Manager.
2. Nella finestra di Project Manager, in Sequenza, selezionate la casella di controllo accanto a ogni sequenza da selezionare. Per selezionare tutte le caselle, tenete premuto Maiusc e fate clic su una delle caselle.

Nota: Le sequenze nidificate non vengono selezionate automaticamente. Se le sequenze che state selezionando contengono sequenze nidificate, accertatevi che queste ultime siano incluse nella selezione.

3. Potete copiare o transcodificare il progetto selezionando una delle seguenti opzioni:

Raccogli e copia i file in una nuova posizione Per raccogliere e copiare il metraggio che avete usato nelle sequenze selezionate in una posizione di archiviazione univoca.

Nota: Con Project Manager non viene effettuata la copia e la raccolta delle composizioni After Effects collegate in modo dinamico a un progetto di Adobe Premiere Pro. Tuttavia con Project Manager la clip Dynamic Link viene salvata nel progetto tagliato come clip non in linea.

Consolida e transcodifica Per consolidare il metraggio che avete usato nelle sequenze selezionate e transcodificarlo in un unico codec per l'archiviazione.

- **Corrispondenza:** applica ai file multimediali appena creati le stesse impostazioni della sequenza, di una singola clip oppure di un predefinito.

Sequenza Utilizza la dimensione fotogramma, la frequenza del fotogramma, il tipo di campo e le proporzioni pixel della sequenza selezionata e transcodifica le clip corrispondenti con queste impostazioni.

Le clip che non corrispondono a queste impostazioni vengono solo copiate e non vengono transcodificate.

Singole clip Utilizza la dimensione del fotogramma, la frequenza del fotogramma, il tipo di campo e le proporzioni pixel di ogni singola clip nella sequenza e li transcodifica mediante le singole impostazioni.

Se l'origine non corrisponde, la clip viene solo copiata e non viene transcodificata. Per esempio, se la clip contiene un attributo che il formato o il predefinito scelto non supporta.

Predefinito Utilizza la dimensione del fotogramma, la frequenza del fotogramma, il tipo di campo e le proporzioni pixel del predefinito scelto e transcodifica tutte le clip su queste impostazioni.

Quando le sorgenti non possono essere fatte corrispondere, le clip vengono solo copiate e non transcodificate.

- **Formato:** potete scegliere tra file MXF OP1a, file MXF OP1a nel formato DNXHD oppure nel formato QuickTime.
- **Predefinito:** in base al formato selezionato, vengono visualizzate le opzioni predefinite applicabili.

Nota: L'unico predefinito che supporta i canali alfa è GoPro CineForm con alfa. Tutti gli altri predefiniti appiattiscono il canale alfa.

4. Premiere Pro crea un nuovo file di progetto che si collega ai file multimediali selezionati in base alle seguenti opzioni.

Nota: le opzioni disponibili dipendono dall'opzione selezionata al passaggio precedente.

Escludi clip non usate Indica che Project Manager non deve includere, o copiare, nel progetto originale il materiale non usato.

Includi maniglie Indica il numero di fotogrammi aggiuntivi da conservare prima dell'attacco e dopo lo stacco di ciascuna clip transcodificata. Potete impostare un valore da 0 a 999 fotogrammi.

Ad esempio, un valore pari a 30 significa che vengono conservati 30 fotogrammi prima dell'attacco e 30 fotogrammi dopo lo stacco. Le maniglie forniscono fotogrammi aggiuntivi che permettono di apportare piccole regolazioni ai punti di montaggio di un nuovo progetto.

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

Converti le sequenze di immagini in clip Indica che Project Manager converta una sequenza di file di immagini fisse in una singola clip video. Dove ciascuna immagine fissa diventa un fotogramma di video. Selezionando questa opzione spesso si migliorano le prestazioni di riproduzione.

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

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

Converti le composizioni After Effects in clip Converte le composizioni After Effects nel progetto in clip video appiattite.

Se il progetto contiene composizioni After Effects collegate dinamicamente, selezionando questa opzione si appiattisce la composizione in una clip video. Il vantaggio di selezionare questa opzione è che potete riprodurre le clip video convertite anche sui sistemi che non dispongono di After Effects.

Nota: Una volta che le composizioni sono state appiattite in clip video, non potete modificare le composizioni originali nel progetto appena creato. Potete tuttavia modificare le composizioni originali nel progetto sorgente effettuando utilizzando *Dynamic Link*.

- 5. Percorso di destinazione** Specifica la posizione in cui verranno salvati i file specificati. Fate clic su Sfoglia per spostarvi in una posizione diversa da quella predefinita. Quando copiate un progetto, Project Manager crea una cartella denominata "Copied_[Nome progetto]" e copia in questa cartella il progetto, i file di metraggio e gli altri file che avete specificato.

Quando si consolida un progetto per la transcodifica, Project Manager crea una cartella denominata "Transcoded_*[Nome progetto]*" e salva in questa cartella il progetto, i file di metraggio e gli altri file che avete specificato.

Nota: Se esiste già una cartella con lo stesso percorso e con lo stesso nome del progetto che state copiando o transcodificando, Project Manager aggiunge un numero al nome. Ad esempio, i progetti successivi con nome identico avranno le seguenti estensioni: _001, _002, _003, _004 e così via.

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

7. Fate clic su OK.

Nota: Quando si copiano dei file o si consolidano dei file per la transcodifica, Project Manager non crea una struttura di file MXF conforme al formato P2 per i file multimediali che provengono da una sorgente P2.



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

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

Importazione del metraggio

Formati di file supportati

I formati di file

[Formati nativi supportati per video e audio](#)

[Formati nativi supportati per fotocamere](#)

[Formati di file audio supportati](#)

[Formati supportati per immagini fisse e sequenze di immagini fisse](#)

[Formati supportati per sottotitoli codificati e sottotitoli](#)

[Formati di file supportati per progetti video](#)

[Torna all'inizio](#)

I formati di file

Alcune estensioni di file, quali MOV, AVI, MXF e F4V, sono in realtà un contenitore di formati di file anziché uno specifico formato di dati audio, video o di immagini. I file contenitore possono contenere dati codificati con diversi schemi di compressione e codifica. Premiere Pro può importare tali file contenitore, ma la possibilità di importare i dati in essi contenuti dipende dai codec (e in particolare i decoder) installati.

Installando ulteriori codec, potete ampliare le capacità di Premiere Pro per l'importazione di ulteriori tipi di file. Molti codec installati nel sistema operativo (Windows o Mac OS) funzionano come una componente dei formati QuickTime o Video per i formati Windows. Per ulteriori informazioni sui codec per i file creati dai vostri dispositivi o dalle vostre applicazioni, rivolgetevi ai relativi produttori hardware o software.

Nota: I file di video e immagini fisse che desiderate importare non devono superare le dimensioni massime consentite. Per ulteriori informazioni sulle dimensioni massime consentite in Premiere Pro, consultate il blog [Premiere Pro Work Area](#).

[Torna all'inizio](#)

Formati nativi supportati per video e audio

Adobe Premiere Pro supporta diversi formati per video e audio, per flussi di lavoro di postproduzione compatibili con i più recenti formati di trasmissione.

Formato	Dettagli
HEVC (H.265)	File H.265 8K UHD con risoluzione massima di 8192x4320 in MXF
H.264 AVC	Vari file che utilizzano la codifica H.264
DNxHR	DNxHR LB, DNxHR SQ, DNxHR TR, DNxHR HQ e DNxHR HQX
OpenEXR	File in formato .EXR, .MXR e .SXR
3GP, 3G2 (.3gp)	
Apple ProRes a 64 bit	Sola importazione in Windows
ASF	Netshow (solo Windows)

AVI (.avi)	DV-AVI, Microsoft AVI Tipo 1 e Tipo 2
DV (.dv)	Flusso DV non elaborato, formato QuickTime
DNxHD	Supportato nei wrapper nativi MXF e QuickTime
F4V (.f4v)	Sola importazione
GIF (.gif)	GIF con animazione
M1V	File video MPEG-1
M2T	Sony HDV
M2TS	Blu-ray BDAV MPEG-2 Transport Stream, AVCHD
M4V	File video MPEG-4
MOV	Formato Filmato QuickTime Nota: Windows richiede un lettore QuickTime
MP4	Filmato QuickTime, XDCAM EX
MPEG, MPE, MPG	MPEG-1, MPEG-2
M2V	MPEG-2 conforme con DVD
MTS	AVCHD
MXF	Media eXchange Format MXF è un formato contenitore che supporta: <ul style="list-style-type: none"> Filmato P2: variante Panasonic Op-Atom di video MXF in formato DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra Filmato XDCAM HD Sony XDCAM HD 50 (4:2:2) Filmato Avid MXF Canon XF nativo Nota: potete vedere in anteprima i file nativi Canon XF nel Browser multimediale; inoltre è supportato l'utilizzo di metadati.
MJPEG nativi	1DC
VOB	
WMV	Windows Media, solo Windows Nota: effettuate il rendering delle clip AVI Tipo 1 prima dell'anteprima mediante un dispositivo DV. Per effettuare il rendering di una clip AVI Tipo 1, aggiungetela a una sequenza in un progetto DV e visualizzatela in anteprima.

[Torna all'inizio](#)

Formati nativi supportati per fotocamere

Premiere Pro consente di lavorare con una vasta gamma di formati multimediali nativi dalle più recenti fotocamere DSLR, senza che sia necessario transcodificarli o ricorrere al rewrapping dei file.

I formati multimediali elencati di seguito sono supportati direttamente per l'importazione e il montaggio con Premiere Pro CC. I codec richiesti sono integrati in Premiere Pro CC e supportati sia su Mac OS che su Windows, salvo diversa indicazione.

► [Videocamera ARRI AMIRA](#)

▶ Canon XF, Canon RAW
▶ CinemaDNG
▶ Videocamere Panasonic AVC, P2
▶ File multimediali Phantom Cine
▶ Supporto RED
▶ Videocamere Sony

 **Per ulteriori informazioni su come utilizzare direttamente i file nei formati nativi delle videocamere, guardate questa esercitazione video.**

[Torna all'inizio](#) 

Formati di file audio supportati

Formato	Dettagli
AAC	
AC3	Compreso surround 5.1
AIFF, AIF	
ASND	Documento audio Adobe
AVI	Video for Windows
BWF	Formato Broadcast WAVE
M4A	MPEG-4 Audio
mp3	Audio MP3
MPEG, MPG	Filmato MPEG
MOV	QuickTime; richiede un lettore QuickTime
MXF	Media eXchange Format MXF è un formato contenitore che supporta: <ul style="list-style-type: none"> Filmato P2: variante Panasonic Op-Atom di video MXF, con video in formato DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra Filmato XDCAM HD Sony XDCAM HD 50 (4:2:2) Filmato Avid MXF
WMA	Windows Media Audio, solo Windows
WAV	Windows Waveform

[Torna all'inizio](#) 

Formati supportati per immagine fisse e sequenze di immagini fisse

Premiere Pro supporta i file di immagini fisse da 8 bpc (4 byte per pixel) e 16 bpc (8 byte per pixel).

Formato	Dettagli
AI, EPS	
BMP, DIB, RLE	
DPX	
EPS	
GIF	
ICO	File icona (solo Windows)
JPEG	JPE, JPG, JFIF
PICT	
PNG	
PSD	
PSQ	Storyboard di Adobe Premiere 6
PTL, PRTL	Titolo di Adobe Premiere
TGA, ICB, VDA, VST	
TIF	

[Torna all'inizio](#)

Formati supportati per sottotitoli codificati e sottotitoli

Formato	Dettagli
DFXP	Distribution Format Exchange Profile
MCC	MacCaption VANC
SCC	File sottotitoli codificati Scenarist
STL	File sottotitoli EBU N19
XML	Timed Text File W3C/SMPTE/EBU

[Torna all'inizio](#)

Formati di file supportati per progetti video

Formato	Dettagli
AAF	Advanced Authoring Format
AEP, AEPX	Progetto After Effects
CSV, PBL, TXT, TAB	Elenchi batch
EDL	EDL CMX3600
PLB	Raccoglitori di Adobe Premiere 6.x (solo Windows)
PREL	Progetto di Adobe Premiere Elements (solo Windows)
PRPROJ	Progetto di Premiere Pro
PSQ	Storyboard di Adobe Premiere 6.x (solo Windows)



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

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

Trasferimento e importazione dei file

[Formati di file supportati](#)

[Il trasferimento dei file](#)

[L'importazione dei file](#)

[Importare i file con il Browser multimediale](#)

[Importare i file con i comandi Importa](#)

[Supporto dei canali](#)

[Modifica durante l'assimilazione](#)

[Torna all'inizio](#) 

Formati di file supportati

Premiere Pro può importare diversi formati video e audio. Premiere Pro può importare i file nei [formati elencati](#), purché i codec usati per generare gli specifici file siano installati localmente. La maggior parte di tali moduli vengono installati automaticamente con Premiere Pro.

Per un elenco dei formati di file che possono essere importati in Premiere Pro, consultate [Formati di file supportati](#).

[Torna all'inizio](#) 

Il trasferimento dei file

Trasferimento di progetti da altri computer

Quando dovete trasferire dei file di progetto, come ad esempio file di progetto di After Effects, di Premiere Pro o di Final Cut Pro, da un altro computer al computer in cui verranno importati in Premiere Pro, accertatevi di trasferire tutte le risorse associate ad essi. Tenete i file di progetto e le relative risorse sul computer di destinazione in cartelle con nomi e struttura identici a quelli sul computer di origine.

Trasferimento di risorse da supporti basati su file

È possibile modificare le risorse che risiedono in supporti multimediali basati su file come ad esempio schede P2, cartucce XDCAM, schede SxS o DVD. Tuttavia, le prestazioni di Premiere Pro sono migliori se tali risorse vengono prima trasferite sul disco rigido locale. In Esplora Risorse (Windows) o nel Finder (Mac OS), trasferite i file dal supporto di acquisizione basato su file. Quindi importate i file dal disco rigido in progetti Premiere Pro.

Quando trasferite dei file da supporti basati su file al disco rigido, trasferite sempre la cartella contenente tutti i relativi file e sottocartelle. Rispettate la struttura della cartella originale. Ad esempio, se dovete trasferire dei file da un supporto AVCHD basato su file, trasferite la cartella BDMV e tutto il relativo contenuto. Se dovete trasferire dei file da un supporto DVCPRO HD, trasferite la cartella CONTENTS e tutto il relativo contenuto. Se dovete trasferire dei file da un supporto XDCAM EX, trasferite la cartella BPAV e tutto il relativo contenuto. Se dovete trasferire dei file da un DVD, trasferite tutto il contenuto della cartella VIDEO_TS e, se presente, tutto il contenuto della cartella AUDIO_TS.

Trasferite i file da un supporto basato su file nella stessa cartella che avete specificato come cartella per il video acquisito mediante le impostazioni di memoria virtuale del progetto.

Cartelle	Nome	Dimensione	Tipo	Data ultima modifica
BDMV	00000.MTS	33.312 KB	File MTS	15/12/2006 3.35
CLIPINF	00001.MTS	34.752 KB	File MTS	15/12/2006 3.36
PLAYLIST	00002.MTS	31.680 KB	File MTS	15/12/2006 3.39
STREAM	00003.MTS	213.312 KB	File MTS	15/12/2006 3.42
	00004.MTS	41.856 KB	File MTS	15/12/2006 3.48
	00005.MTS	26.016 KB	File MTS	13/04/2007 3.10

Struttura delle cartelle di risorse AVCHD

Cartelle	Nome	Dimensione	Tipo
CONTENTS	0001N9.MXF	3.375.033 KB	File MXF
AUDIO	0002R1.MXF	1.403.939 KB	File MXF
CLIP	0005RD.MXF	405.501 KB	File MXF
ICON	0007WH.MXF	614.095 KB	File MXF
PROXY	0008XL.MXF	1.802.845 KB	File MXF
VIDEO	0009FT.MXF	1.290.501 KB	File MXF
VOICE	00034E.MXF	604.720 KB	File MXF
	00040S.MXF	693.783 KB	File MXF
	00061E.MXF	1.209.408 KB	File MXF

Struttura delle cartelle di risorse DVCPRO HD

Cartelle	Nome	Dimensione	Tipo
BPAV	056_0037_01.MP4	23.358 KB	MPEG-4 Movie
CLPR	056_0037_01.SMI	1 KB	File SMI
056_0037_01	056_0037_01101.PPN	2 KB	File PPN
056_0038_01	056_0037_01M01.XML	2 KB	Documento XML
056_0039_01	056_0037_01R01.BIM	188 KB	File BIM
056_0040_01			
056_0041_01			
056_0042_01			
056_0043_01			
056_0044_01			

Struttura delle cartelle di risorse XDCAM EX

Cartelle	Nome	Dimensione	Tipo
DVD	VIDEO_TS.BUP	10 KB	File BUP
VIDEO_TS	VIDEO_TS.IFO	18 KB	File IFO
	VIDEO_TS.VOB	0 KB	File VOB
	VTS_01_0.BUP	38 KB	File BUP
	VTS_01_0.IFO	38 KB	File IFO
	VTS_01_0.VOB	320.790 KB	File VOB
	VTS_01_1.VOB	1.048.544 KB	File VOB
	VTS_01_2.VOB	411.918 KB	File VOB

Struttura delle cartelle di risorse DVD

[Torna all'inizio](#)

L'importazione dei file

L'*importazione* è una procedura diversa dall'*acquisizione*. Il comando Importa inserisce nel progetto file già presenti nel disco rigido o in altri dispositivi di memorizzazione collegati. I file importati diventano disponibili per un progetto Premiere Pro. Premiere Pro consente di importare vari tipi di video, immagini fisse e audio.

Infine, potete esportare un progetto Premiere Pro da After Effects e importarlo in Premiere Pro.

Potete importare in un progetto Premiere Pro molti tipi di file video, audio e di immagini fisse. Potete importare un file singolo, più file oppure un'intera cartella. Le dimensioni dei fotogrammi non possono superare i 16 megapixel.

Se avete misurato le clip, assicuratevi di importarle tramite browser multimediale anziché importarle nel menu File.

Se il software che usate per creare la grafica non consente di specificare i pixel come unità di misura, provate a specificare le dimensioni in punti.

In Premiere Pro potete importare i file mediante il Browser multimediale o il comando Importa.

Premiere Pro indicizza determinati tipi di file e ne transcodifica altri dopo averli importati. Per modificare questi tipi di file, occorre attendere il completamento di tali processi. Il nome file di una clip in corso di indicizzazione o transcodifica è riportato in corsivo nel pannello Progetto.

Per importare file non supportati da Premiere Pro in modo nativo, installate una scheda di acquisizione appropriata o un software plug-in di terze parti. Per maggiori informazioni, fate riferimento al manuale fornito con la scheda o il plug-in installati.

Video: importare i file multimediali

Scoprite come importare direttamente dalle unità per file multimediali o dalle schede per videocamere, mediante il browser multimediale. (Guarda il video, 2 min)

Potete anche importare file e cartelle trascinandole da Esplora risorse (Windows) o dal Finder (Mac OS) nel pannello Progetto. In Windows Vista, se è attivata la funzione Controllo dell'account utente, Windows disattiva la funzione di trascinamento da Esplora risorse o altri programmi verso altri programmi in modalità Amministratore. Premiere Pro deve essere eseguito in modalità Amministratore per l'attivazione di plug-in, accesso speciale al disco e permessi di rete. Per attivare la funzione di trascinamento durante l'esecuzione di Premiere Pro in modalità Amministratore, disattivate Controllo dell'account utente. Nel Pannello di controllo di Windows, selezionate Account utente. Disattivate Controllo dell'account utente per l'utente selezionato.

Seguite questa esercitazione per imparare come importare i file audio e video in Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#)

Importare i file con il Browser multimediale

Il Browser multimediale facilita la ricerca dei file e la loro individuazione in base al tipo. A differenza della finestra di dialogo Importa, il Browser multimediale può restare aperto e ancorato, come gli altri pannelli. Inoltre, potete importare i pannelli Browser multimediali all'interno della stessa area di lavoro e modificare o riutilizzare le clip esistenti da progetti diversi.

Il Browser multimediale permette di accedere rapidamente a tutte le risorse durante le operazioni di montaggio. Inoltre, potete utilizzarlo per importare le clip copiate da supporti di memorizzazione video, come schede P2 o SXS e dischi XDCAM e DVD. Quando *importate* una risorsa, Premiere Pro la lascia nella posizione corrente e crea una clip nel pannello Progetto che vi fa riferimento. Per impostazione predefinita, Premiere Pro scrive i file XMP nella directory in cui si trovano i file multimediali; potete tuttavia modificare questa impostazione nella finestra di dialogo Preferenze. Per migliorare le prestazioni, trasferite innanzitutto i file dal supporto basato su file al disco rigido locale. Quindi importateli dal disco rigido in progetti Premiere Pro.

1. Selezionate Finestra > Browser multimediale.
2. Per passare ai file desiderati, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per aprire una cartella aperta di recente, fate clic sul triangolo nel menu Directory recenti e selezionate la cartella.
 - Nell'elenco delle unità disco rigido e delle cartelle in Browser multimediale, fate clic sui triangoli accanto ai nomi delle cartelle per aprirli.

3. Per visualizzare solo i file di determinati tipi, fate clic sul triangolo nel menu Tipo file e selezionate un tipo di file. Per selezionare un altro tipo di file, aprite di nuovo il menu ed effettuate un'altra selezione. Ripetete l'operazione fino a selezionare tutti i tipi di file desiderati.
4. Selezionate uno o più file nell'elenco di file. Per selezionare più file non contigui, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sui nomi dei file. Per selezionare più file contigui, tenete premuto Maiusc e fate clic sui nomi dei file.
5. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate File > Importa dal browser, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse sul file nel Browser multimediale e selezionate Importa. In alternativa, potete trascinare il file dal Browser multimediale al pannello Progetto o a una timeline.

Il Browser multimediale importa il file nel pannello Progetto.

- Fate clic sul file con il pulsante destro del mouse nel Browser multimediale e selezionate Apri in monitor sorgente. In alternativa, fate doppio clic sul file nel Browser multimediale per aprirlo nel Monitor sorgente.

Il Browser multimediale apre il file nel monitor Sorgente.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Importare i file con i comandi Importa

Nota: sebbene sia possibile importare direttamente le clip da supporti basati su file collegati al computer, è preferibile trasferire innanzitutto le clip da tali supporti al disco rigido. Successivamente possono essere importate dal disco rigido.

- Scegliete File > Importa. Potete selezionare più file.
- Per importare un file recentemente importato, scegliete File > Importa file recente > [nome del file]. (Il nome del file non compare se sono state ripristinate le preferenze in Premiere Pro.)
- Per importare una cartella di file, scegliete File > Importa. Trovate e selezionate la cartella e fate clic su Cartella. La cartella, con il suo contenuto, viene aggiunta come nuovo raccogliatore nel pannello Progetto.
- Per istruzioni sull'importazione di una sequenza di immagini fisse numerate come una clip, consultate Importare sequenze di immagini fisse numerate come una clip.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Supporto dei canali

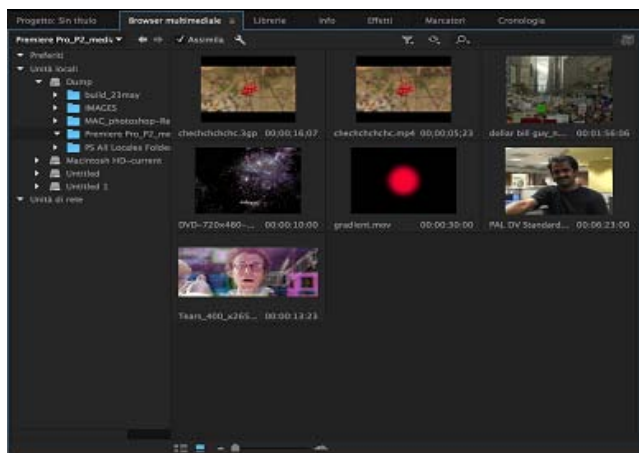
Premiere Pro supporta le risorse a quattro canali. Ogni pixel elaborato nel flusso di rendering usa quattro canali. Quando viene elaborata una risorsa a tre canali, come ad esempio una ripresa DV, HDV o MPEG, questa viene automaticamente convertita in risorsa a quattro canali. Premiere Pro converte una risorsa a tre canali quando a questa deve essere aggiunto un effetto o una transizione.

Premiere Pro supporta la profondità del colore a 10 bit, utile per montare riprese a definizione standard o alta definizione.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Modifica durante l'assimilazione

Il pannello Browser multimediale di Premiere Pro permette di assimilare automaticamente i file multimediali in background mentre iniziate a lavorare al montaggio.



Con l'opzione di assimilazione disponibile nel pannello Browser multimediale potete attivare o disattivare il comportamento di assimilazione automatica. Accanto a questa opzione, il pulsante Impostazioni permette di impostare le impostazioni di assimilazione. Un'opzione di assimilazione simile si trova anche nella finestra di dialogo Impostazioni progetto, ed è sincronizzata con l'opzione del Browser multimediale. Quando è attivata, gli utenti possono scegliere tra le quattro operazioni seguenti da eseguire automaticamente quando si importano dei file nel progetto. Mentre il processo di assimilazione avanza in background, potete continuare a lavorare sul progetto.

- **Copia** - I file multimediali vengono copiati così come sono, in un nuovo percorso. Questo è utile, ad esempio, per trasferire le riprese da videocamera dal supporto rimovibile al disco rigido locale. Il percorso di trasferimento viene specificato dall'opzione Destinazione principale, disponibile nelle Impostazioni. Una volta che i file sono stati copiati, le clip nel progetto sono collegate a tali copie sul disco.
- **Transcodifica** - I file multimediali vengono transcodificati in un formato e salvati in un nuovo percorso. Questo è utile, ad esempio, per transcodificare le riprese originali da fotocamera in un formato specifico utilizzato in uno studio di postproduzione. Il percorso del file è specificato dall'opzione Destinazione principale, disponibile nelle Impostazioni. Il formato è specificato dal predefinito scelto. Una volta eseguita la transcodifica, le clip nel progetto sono collegate alle copie transcodificate sul disco.
- **Crea proxy** - Crea e associa i proxy ai file multimediali. Questo è utile, ad esempio, per creare clip a bassa risoluzione che permettono di migliorare le prestazioni durante il montaggio, per tornare poi ai file originali ad alta risoluzione per l'output finale. Il percorso in cui vengono generati i proxy è specificato dall'opzione Destinazione proxy, disponibile nelle Impostazioni. Il formato è specificato dal predefinito scelto. Una volta generati i proxy, questi vengono collegati automaticamente alle clip del progetto.
- **Copia e crea proxy** - Copia i file multimediali e crea i proxy come indicato per le precedenti opzioni.

Queste quattro opzioni sono fornite con un set di predefiniti preinstallati che hanno come destinazione "Come progetto". In alternativa, potete scegliere un percorso personalizzato o la vostra cartella File di Creative Cloud, per sincronizzare automaticamente i file nel cloud. Potete inoltre creare nuovi predefiniti di assimilazione con Adobe Media Encoder.



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

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

Importazione di sequenze, elenchi di clip, librerie e composizioni

[Importazione di progetti Premiere Pro precedenti](#)
[Importare le sequenze selezionate dai progetti di Premiere Pro](#)
[Importare un progetto di Premiere Elements \(solo Windows\)](#)
[Importazione di librerie \(solo Windows\)](#)
[Importazione di composizioni After Effects](#)
[Importare progetti EDL CMX3600](#)

[Torna all'inizio](#)

Importazione di progetti Premiere Pro precedenti

Potete aggiungere il contenuto di un progetto creato con precedenti versioni di Premiere Pro su Mac OS o Windows. Inoltre, in Windows, potete importare un progetto creato con le vecchie versioni di Premiere Pro oppure Premiere 6.0 o 6.5. Le clip e le sequenze del progetto importato vengono aggiunte al pannello Progetto in un raccoglitore denominato in base al progetto importato. La gerarchia dei raccoglitori del progetto importato viene conservata all'interno del nuovo raccoglitore. Transizioni ed effetti obsoleti non vengono mantenuti. Fate attenzione quando importate un progetto in un altro progetto che usa una base temporale o una frequenza di campionamento audio diversa: queste differenze possono influire sul posizionamento del montaggio e sulla qualità dell'audio.

Importare un progetto in un altro è l'unico modo per trasferire informazioni complete su sequenze e clip.

Potete inoltre aprire progetti creati con Premiere Pro per Windows, incluso il contenuto eventualmente importato da versioni precedenti, in Premiere Pro per Mac OS.

Nota: nelle precedenti versioni di Adobe Premiere gli storyboard erano memorizzati in file indipendenti dai file di progetto. In Premiere Pro tutte le funzioni storyboard si trovano nel pannello Progetto. In Windows, potete importare i file storyboard creati in precedenti versioni scegliendo **File > Importa**.

[Torna all'inizio](#)

Importare le sequenze selezionate dai progetti di Premiere Pro

Potete importare una o più sequenze da un altro progetto Premiere Pro.

Per facilitare l'importazione delle risorse per una sequenza con la sequenza stessa, consolidate innanzitutto il progetto contenente la sequenza. Raccogliete i file e copiateli in una nuova posizione con Project Manager.

1. Selezionate **File > Importa**, individuate il file di progetto contenente le sequenze desiderate e selezionatele.
2. Fate clic su **Apri**.
3. Nella finestra di dialogo **Importa progetto**, scegliete se importare il progetto intero o le sequenze selezionate, quindi fate clic su **OK**.
4. Nella finestra di dialogo **Importa sequenza Premiere Pro**, selezionate le sequenze da importare e fate clic su **OK**.

[Torna all'inizio](#)

Importare un progetto di Premiere Elements (solo Windows)

1. Scegliete **File > Apri progetto**.
2. Individuate un file di progetto di Adobe Premiere Elements, con estensione **PREL**.
3. Fate clic su **Apri**.

Importazione di librerie (solo Windows)

Adobe Premiere 6.5 supporta contenitori denominati *librerie*, nei quali sono memorizzati file con clip provenienti da uno o più progetti. Una libreria (PLB) è un file indipendente dai file di progetto. Anche se Premiere Pro non supporta direttamente le librerie, consente di aprire un file libreria PLB (solo su Windows). Una libreria viene convertita in un raccoglitore quando viene importata in un progetto Premiere Pro. Per memorizzare un gruppo di clip in modo da renderle disponibili per altri progetti, è sufficiente salvare un progetto che contiene le clip e importarlo poi in altri progetti.

Importazione di composizioni After Effects

Potete importare composizioni After Effects come qualsiasi altro tipo di file supportato, utilizzando il comando File > Importa. Potete esportare un file progetto Premiere Pro da After Effects e aprirlo per elaborarlo in Premiere Pro. Inoltre potete copiare e incollare livelli e risorse da Premiere Pro in After Effects e viceversa.

Potete creare o importare composizioni After Effects mediante Adobe Dynamic Link. Potete inoltre selezionare le clip in una timeline di Premiere Pro e sostituirle con una composizione After Effects mediante Adobe Dynamic Link. Adobe Dynamic Link permette di visualizzare in entrambe le applicazioni le modifiche apportate a un file con una delle due applicazioni, senza necessità di rendering.

Per spostare un progetto After Effects da un computer a quello utilizzato per Premiere Pro, accertatevi di spostare anche tutti i file associati al progetto After Effects.

Importare composizioni After Effects

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Importa, quindi individuate il file AEP desiderato.
- Scegliete File > Adobe Dynamic Link > Importa composizione After Effects.

2. Selezionate il file AEP e fate clic su Apri.

Se il progetto After Effects contiene più composizioni, viene aperta la finestra di dialogo Importa composizione After Effects.

3. Selezionate una o più composizioni. Tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per selezionare più composizioni contigue. Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per selezionare composizioni non contigue.

In Premiere Pro le composizioni After Effects selezionate vengono importate e inserite nel pannello Progetto. Se avete selezionato più composizioni, Premiere Pro crea un raccoglitore con il nome del file AEP e inserisce in esso le composizioni.

Importare progetti EDL CMX3600

Potete importare file di progetto in formato file EDL.

1. Selezionate File > Importa, individuate il file di progetto contenente il file EDL desiderato e selezionatelo.
2. Fate clic su Apri.

Adobe consiglia anche

- Operazioni Copia e Incolla tra After Effects e Premiere Pro

Importazione di immagini fisse

Preparazione delle immagini fisse prima dell'importazione

Importazione di file di Photoshop e Illustrator

Importare le immagini come una sequenza

Ridimensionamento delle immagini importate

Potete importare in Premiere Pro singole immagini fisse oppure una serie numerata di immagini fisse come sequenza. Potete importare singole immagini fisse da applicazioni Adobe come Photoshop e Illustrator. Per informazioni sui formati delle immagini fisse che possono essere importati in Premiere Pro, consultate [Formati di file supportati per l'importazione](#).

Un'immagine fissa importata usa la durata specificata nelle preferenze di Immagine fissa. Potete modificare la durata di un'immagine fissa in una sequenza.

La dimensione di fotogramma massima che può essere importata per immagini fisse e filmati è di 256 megapixel, con una dimensione massima di 32.768 pixel in una delle direzioni. Per ulteriori informazioni, consultate [questo articolo sul blog Premiere Pro Work Area](#).

[Torna all'inizio](#)

Preparazione delle immagini fisse prima dell'importazione

Prima di importare un'immagine fissa, preparatela nel modo più completo possibile per ridurre il tempo di rendering. In genere è più semplice e veloce preparare il file nella sua applicazione di origine. Procedete come segue:

- Verificate che il formato del file sia supportato dal sistema operativo che intendete utilizzare.
- Impostate le dimensioni in pixel alla risoluzione che utilizzerete in Premiere Pro. Se pensate di dover ingrandire l'immagine in un secondo tempo, impostate dimensioni tali che offrano sufficiente dettaglio alle dimensioni massime in cui potranno essere usate le immagini nel progetto.
- Per risultati ottimali, create file con una dimensione fotogramma almeno uguale alle dimensioni fotogramma del progetto, per evitare di dover ingrandire l'immagine in Premiere Pro. L'ingrandimento di un'immagine oltre le dimensioni originali può comportare una perdita di definizione. Se volete ingrandire un'immagine, preparatela con una dimensione di fotogramma maggiore rispetto a quella del progetto. Per esempio se volete ingrandire un'immagine del 200%, preparatela con dimensione doppia rispetto a quella dei fotogrammi del progetto, prima di importarla.
- Tagliate le parti dell'immagine che non volete siano visibili in Premiere Pro.
- Se volete rendere trasparenti alcune aree, create un canale alfa o usate gli strumenti di trasparenza in applicazioni quali Photoshop o Illustrator.
- Se l'output finale verrà visualizzato in schermi televisivi standard, evitate di utilizzare le linee orizzontali sottili (come le linee da 1 pixel) per immagini o testo, perché produrrebbero sfarfallio a causa dell'interlacciamento. Se dovete utilizzare linee sottili, aggiungete un movimento leggero in modo che le linee vengano visualizzate in entrambi i campi video. Consultate [Video interlacciato, video non interlacciato e scansione progressiva](#).
- Salvate il file usando la corretta convenzione di attribuzione di nomi. Se ad esempio volete importare il file in Premiere Pro su Windows, usate un'estensione di tre caratteri.

- Quando preparate immagini fisse in applicazioni che supportano la gestione colore, come Photoshop, usate uno spazio cromatico per video (come sRGB o NTSC RGB) per migliorare l'uniformità dei colori tra l'applicazione e Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#)

Importazione di file di Photoshop e Illustrator

Potete importare file da Adobe Photoshop 3.0 o versione successiva, oppure da Adobe Illustrator. Potete controllare come vengono importati i file con più livelli. Le aree vuote (trasparenti) dei file non convertiti in un unico livello diventano trasparenti dopo l'importazione in Premiere Pro perché la trasparenza è memorizzata come un canale alfa. Ciò consente di importare immagini da e sovrapporle a clip in altre tracce senza altre modifiche.

Potete importare i file Photoshop con più livelli in diversi modi: con i livelli selezionati importati come singole clip in un raccoglitore; con i livelli selezionati importati come singole clip in un raccoglitore e una sequenza; oppure con i livelli selezionati uniti in un'unica clip video.

Inoltre, potete importare file Photoshop contenenti video o animazioni, se essi vengono salvati da Photoshop nella modalità Animazione timeline.

Nota: i livelli singoli portati da una composizione Photoshop a un progetto Premiere Pro potrebbero comportarsi in maniera diversa dal previsto.

Importare un file Photoshop con più livelli

Quando importate un file con più livelli salvato nei formati file Photoshop, potete scegliere come importare i livelli nella finestra di dialogo Importa file con livelli.

Nota: alcuni attributi dei livelli di Photoshop non sono supportati, ad esempio i metodi di fusione speciali e l'opzione Foratura. Per risultati ottimali, usate trasparenza e opacità semplici in Photoshop. Adobe Premiere Pro supporta la maggior parte dei metodi di fusione di Photoshop.

Premiere Pro importa gli attributi applicati nel file originale, compresi posizione, opacità, visibilità, trasparenza (canale alfa), maschere di livello, livelli di regolazione, effetti livello comuni, tracciati di ritaglio livello, maschere vettoriali e gruppi di ritaglio. Durante l'esportazione in un formato che supporta i canali alfa, Photoshop esporta uno sfondo bianco come bianco opaco, mentre esporta uno sfondo a scacchiera come canale alfa trasparente.

L'importazione di file Photoshop con più livelli semplifica l'utilizzo della grafica creata in Photoshop. Quando Premiere Pro importa i file Photoshop come livelli non uniti, ciascun livello del file diventa una singola clip in un raccoglitore. Il nome di ogni clip è composto dal nome del livello seguito dal nome del file che lo conteneva. Ciascun livello viene importato con la durata predefinita selezionata per le immagini fisse in Preferenze.

Potete importare i file Photoshop contenenti video o animazioni come qualsiasi altro file Photoshop. Poiché ciascun livello viene importato nella durata predefinita dell'immagine fissa, il video o l'animazione importato può venire riprodotto a una velocità diversa da quella della relativa sorgente nel file Photoshop. Per far corrispondere la velocità, modificate la durata predefinita dell'immagine fissa prima di importare il file Photoshop. Ad esempio, se l'animazione Photoshop era stata creata a 30 fps e la frequenza dei fotogrammi del progetto Premiere è di 30 fps, in Preferenze, impostate la durata predefinita dell'immagine fissa in Premiere Pro su 30 fotogrammi.

Le opzioni selezionate nella finestra di dialogo Importa file con livelli determinano il modo in cui i livelli nel video o nell'animazione vengono interpretati al momento dell'importazione in Premiere Pro.

Dalla finestra di dialogo Importa, quando selezionate un file Photoshop contenente i livelli da importare, si apre la finestra di dialogo Importa documento Photoshop. Il menu a discesa Importa come fornisce le opzioni relative a come importare il file:

Unisci tutti i livelli Unisce tutti i livelli, importando il file in Premiere Pro come un'unica clip PSD ridotta a livello singolo.

Livelli uniti Unisce solo i livelli selezionati in Premiere Pro come un'unica clip PSD ridotta a livello singolo.

Livelli singoli Importa solo i livelli selezionati dall'elenco in un raccoglitore contenente una clip per ciascun livello sorgente.

Sequenza Importa solo i livelli selezionati, ognuno come una singola clip. Premiere Pro crea inoltre una sequenza contenente ogni clip in una traccia a parte e deposita tutte le clip nel rispettivo raccoglitore, nel pannello Progetto. Scegliendo Sequenza potete selezionare una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa Dimensioni metraggio:

- **Dimensioni documento** Modifica le dimensioni dei fotogrammi delle clip in modo che corrispondano alle dimensioni specificate nella finestra di dialogo Impostazioni sequenza.
- **Dimensioni livello** Fa corrispondere le dimensioni dei fotogrammi delle clip a quelle dei relativi livelli sorgente, nel file Photoshop.

Nota: quando importate un solo livello come singola clip, il suo nome nel pannello Progetto è composto dal nome del livello seguito dal nome del file originale.

Importazione di immagini Illustrator

Potete importare i file delle immagini fisse di Adobe Illustrator direttamente in un progetto Premiere Pro. Premiere Pro converte la grafica basata su tracciati di Illustrator nel formato basato su pixel di Premiere Pro tramite un processo detto *rasterizzazione*. Premiere Pro applica automaticamente l'*anti-alias* alla grafica di Illustrator per evitare bordi scalettati. Inoltre converte tutte le aree vuote in un canale alfa, rendendole trasparenti.

Per definire le dimensioni della grafica di Illustrator quando viene rasterizzata, impostate in Illustrator gli indicatori di taglio nel file stesso. Per informazioni sull'impostazione di indicatori di taglio, consultate l'Aiuto di Illustrator.

Anche se i livelli di Illustrator vengono uniti in Premiere Pro, potete comunque modificarli selezionando la clip e scegliendo Modifica > Modifica originale.

[Torna all'inizio](#)

Importare le immagini come una sequenza

Potete importare un'animazione contenuta in un singolo file, ad esempio un GIF con animazione. Inoltre, potete importare una sequenza di immagini fisse numerate, come una sequenza TIFF, e combinarle automaticamente in una singola clip video, in cui ogni immagine rappresenta un fotogramma video. L'importazione di una sequenza risulta utile per le animazioni esportate come sequenza di immagini da applicazioni quali After Effects. Le immagini della serie non possono contenere livelli. Per informazioni sui livelli e sulla loro conversione, consultate la documentazione dell'applicazione.

1. Impostate la frequenza fotogrammi per la sequenza di immagini fisse. Selezionate Modifica > Preferenze > Oggetto multimediale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Oggetto multimediale (Mac OS). Quindi selezionate una frequenza fotogrammi dal menu Base temporale per oggetto indeterminato. Fate clic su OK.
2. Accertatevi che tutti i nomi dei file delle immagini fisse contengano lo stesso numero di cifre alla fine e abbiano l'estensione file corretta, ad esempio file000.bmp, file001.bmp e così via.
3. Scegliete File > Importa.
4. Individuate e selezionate il primo file numerato della sequenza, selezionate Sequenza immagini e fate clic su Apri (Windows) o Importa (Mac OS). Quando l'opzione Sequenza immagini è attivata, Premiere Pro interpreta ciascun file numerato come un singolo fotogramma di una clip video.

Ridimensionamento delle immagini importate

In genere, le immagini importate hanno una risoluzione più elevata rispetto ai video importati; di conseguenza, appaiono tagliate quando visualizzate nella timeline in Premiere Pro.

Potete ridimensionare le clip singolarmente in base alle dimensioni fotogramma della sequenza. In alternativa, per ridimensionare l'immagine in modo più rapido, potete utilizzare il comando Imposta su dimensione fotogramma.

Quando utilizzate il comando Imposta su dimensione fotogramma, viene mantenuta la risoluzione in pixel nativa dell'immagine; ciò consente di ottenere una risoluzione nitidissima anche quando ingrandite un'immagine.

1. In un pannello Timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un'immagine.



Tenendo premuto Maiusc e facendo clic sulle immagini, potete selezionare più immagini nella timeline contemporaneamente.

2. Selezionate Imposta su dimensione fotogramma.

Quando selezionate il comando Imposta su dimensione fotogramma, l'impostazione Ridimensiona a dimensione fotogramma viene disattivata per migliorare le prestazioni di riproduzione.



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

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

Importazione di audio digitale

[Utilizzo di audio da CD audio](#)

[Utilizzo di formati audio compressi](#)

[Utilizzo di audio proveniente da Adobe Audition](#)

[Frequenza di campionamento audio supportate](#)

[Rendere conforme l'audio](#)

Potete importare clip audio digitali memorizzate come file audio o tracce di file video. L'audio digitale viene memorizzato nei dischi rigidi del computer, nei CD audio o nei nastri DAT (Digital Audio Tape) sotto forma di dati binari leggibili dai computer. Per mantenere il livello qualitativo più alto possibile, usate collegamenti digitali per trasferire i file audio digitali nel computer. Evitate, se possibile, di digitalizzare gli output analogici dalle sorgenti audio attraverso la scheda audio.

Nota: per acquisire un file di solo audio da una sorgente video digitale, scegliete **Audio** dal menu **Acquisisci** del pannello **Acquisizione**. *Premiere Pro non supporta la sola acquisizione dell'audio per alcuni formati come HDV.*

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo di audio da CD audio

Potete usare i file CD audio (CDA) in un progetto, ma prima di poterli importare in Premiere Pro dovete convertirli in un formato supportato, ad esempio WAV o AIFF. Potete convertire i file CDA utilizzando un'applicazione audio come Adobe® Audition®.

Nota: *verificate di aver acquistato i diritti d'autore o una licenza per tali diritti per le eventuali tracce audio utilizzate.*

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo di formati audio compressi

La musica memorizzata in formati come MP3 e WMA viene compressa con un metodo che riduce la qualità dell'audio originale. Per riprodurre l'audio compresso, Premiere Pro deve decomprimere il file ed eventualmente ricampionarlo per adattarlo alle impostazioni di output. Anche se Premiere Pro utilizza un ricampionatore, per ottenere i risultati migliori si consiglia di utilizzare una versione non compressa o CD audio della clip audio ogni volta che ciò sia possibile.

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo di audio proveniente da Adobe Audition

Adobe Audition consente di effettuare operazioni avanzate di montaggio audio. Se esportate l'audio da Adobe Audition in un formato compatibile con Premiere Pro, potete importarlo nei progetti Adobe Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#)

Frequenza di campionamento audio supportate

Premiere Pro supporta in modo nativo le seguenti frequenze di campionamento audio:

- 8000 Hz
- 11025 Hz
- 22050 Hz
- 32000 Hz
- 44100 Hz
- 48000 Hz
- 96000 Hz

[Torna all'inizio](#) 

Rendere conforme l'audio

Premiere Pro elabora ogni canale audio, compresi i canali di clip video, come dati a 32 bit a virgola mobile alla frequenza di campionamento della sequenza. Questa elaborazione garantisce prestazioni di montaggio e qualità audio ottimali. Premiere Pro rende conforme alcuni tipi di audio in base al formato a 32 bit e alla frequenza di campionamento della sequenza. Se è necessario rendere conforme l'audio, l'operazione viene effettuata quando il file viene importato in un progetto per la prima volta. Questo richiede tempo e spazio su disco. Quando ha inizio la procedura per rendere conforme l'audio, una barra di avanzamento viene visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra di Premiere Pro. Premiere Pro salva l'audio reso conforme in file di anteprima audio *cfa*. Potete determinare dove salvare i file di anteprima audio specificando una posizione per il disco di memoria virtuale nella sezione Anteprime audio della finestra di dialogo Impostazioni progetto.

Prima che venga completata l'elaborazione di conformità potete comunque lavorare con i file audio e perfino applicare loro gli effetti. Tuttavia potete ottenere l'anteprima solo delle parti dei file che sono già state elaborate. Durante la riproduzione non sentirete invece le sezioni che non sono ancora state rese conformi.

Queste regole determinano i tipi di audio che vengono resi conformi:

Audio non compresso

- Premiere Pro non rende conforme l'audio nelle clip non compresse che erano state registrate in una delle frequenze di campionamento con supporto nativo quando tali clip vengono utilizzate nelle sequenze con frequenze di campionamento corrispondenti.
- Premiere Pro rende conforme l'audio di clip non compresse utilizzate in sequenze con frequenze di campionamento senza corrispondenza. Tuttavia l'elaborazione viene effettuata solo al momento dell'esportazione delle sequenze o della creazione di file di anteprima audio.
- Premiere Pro non rende conforme l'audio nei formati non compressi che non erano stati registrati in una frequenza di campionamento con supporto nativo. Nella maggior parte dei casi, aumenterà il campionamento dell'audio fino alla frequenza di campionamento supportata più vicina oppure fino a una frequenza di campionamento supportata che è un multiplo pari della frequenza di campionamento dell'audio sorgente. Ad esempio, aumenterà il campionamento di una sorgente da 11024 Hz fino a 11025 Hz, in quanto essa è la frequenza supportata più vicina e non vi è una frequenza supportata che sia un multiplo pari di 11024.

Audio compresso

- Premiere Pro rende conforme tutto l'audio compresso, come ad esempio l'audio presente nei file MP3, WMA, MPEG o nei file MOV compressi. In questo caso l'elaborazione viene effettuata alla frequenza di campionamento del relativo file sorgente. Ad esempio, renderà conforme un file mp3 da 44100 Hz a 44100 Hz. Tuttavia, se l'audio reso conforme viene utilizzato in una sequenza con una frequenza di campionamento non corrispondente,

come quando una clip da 44100 Hz viene utilizzata in una sequenza da 44000 Hz, l'audio verrà riprodotto alla frequenza di campionamento della sequenza, senza che sia necessario renderlo ulteriormente conforme.

Premiere Pro non rende conforme un file che era stato reso conforme in una sequenza quando lo importate in un'altra sequenza con la stessa frequenza di campionamento audio, purché non abbiate spostato o rinominato il file dopo averlo reso conforme. Premiere Pro conserva la posizione di tutti i file che sono stati resi conformi nel Database cache multimediale.

Per evitare di rendere conforme l'audio, usate il software di montaggio audio, o il software di trascodifica, per convertire i file in formati non compressi con supporto nativo, con le frequenze di campionamento supportate.

Oltre a rendere conformi alcuni file, Premiere Pro crea anche un file *pek* per qualsiasi file contenente audio, la prima volta che esso viene importato in un progetto. Tali file pek vengono utilizzati per disegnare le forme d'onda audio nelle timeline. Premiere Pro memorizza i file pek nella posizione specificata per i file della cache multimediale attraverso il riquadro Oggetto multimediale della finestra di dialogo Preferenze.



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

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

Importazione di risorse da formati senza nastro

Importare risorse dalle sorgenti basate su file con Browser multimediale

Le clip con estensione

Le videocamere basate su file di diversi produttori registrano il video e l'audio in file di formato specifici organizzati all'intero di strutture di directory specifiche. Si tratta dei formati prodotti dalle videocamere Panasonic P2, le videocamere Sony XDCAM HD e XDCAM EX, le videocamere HDV basate su Sony CF e le videocamere AVCHD.

Le videocamere che registrano in uno qualsiasi di questi formati di solito registrano su dischi rigidi, supporti ottici o oggetti multimediali di memoria flash, non su videocassette. Tali videocamere e formati vengono pertanto definiti *basati su file* o *senza nastro* anziché basati su nastro.

Il video e l'audio di una videocamera basata su file sono già contenuti nei file digitali. Non è pertanto prevista alcuna fase di *acquisizione* o *digitalizzazione* per importarli in Premiere Pro. La procedura di lettura dei dati dal supporto di registrazione e conversione in un formato utilizzabile in un progetto viene invece definita *ingesting*. Premiere Pro effettua l'ingesting dei file in uno di questi formati basati su file provenienti da qualsiasi altro supporto.

Per aggiornamenti e linee guida sui flussi di lavoro per riprese e videocamere P2, RED, XDCAM, AVCCAM e DSLR, consultate il [sito Web di Adobe](#).

Formati AVCHD e XDCAM

Potete trovare i file video generati dalle videocamere XDCAM HD nella cartella CLIP, scritti in formato MXF. Le videocamere XDCAM EX scrivono i file MP4 in una cartella denominata BPAV.

Per informazioni sul formato XDCAM, consultate [questo documento PDF](#) nel sito Web di Sony.

I file video AVCHD si trovano nella cartella STREAM. Per ulteriori informazioni sul formato AVCHD, visitate il [sito Web AVCHD](#)

In formato Panasonic P2

Una scheda P2 è un dispositivo di memorizzazione che si inserisce nello slot PCMCIA di una videocamera Panasonic P2, ad esempio la AG-HVX200. I dati per video e audio digitale trasmessi dalla videocamera vengono registrati sulla scheda in un formato strutturato e che non utilizza codec, denominato *MXF (Media eXchange Format)*. In particolare, Premiere Pro supporta il tipo Panasonic Op-Atom di MXF, con video in formato DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD o AVC-I. Si dice che una clip è in *formato P2* se i rispettivi dati audio e video sono contenuti in file Op-Atom MXF, all'interno di una specifica struttura di file.

La cartella radice di questa struttura di file P2 è CONTENTS. Ogni elemento *essenziale* (ovvero un elemento video o audio) è contenuto in un file wrapper MXF a parte; i file video MXF si trovano nella sottocartella VIDEO, mentre i file audio MXF si trovano nella sottocartella AUDIO. I file XML della sottocartella CLIP contengono associazioni tra i file essenziali e i relativi metadati.

Nota: *Premiere Pro non supporta i proxy registrati da alcune videocamere Panasonic P2 nella cartella PROXY della scheda P2.*

Affinché il computer possa leggere i dati sulle schede P2, dovete installare il driver adeguato, che si può scaricare dal sito Web di Panasonic. Panasonic fornisce anche un visualizzatore P2, con il quale potete sfogliare e riprodurre gli oggetti multimediali memorizzati su una scheda P2.

Nota: *per usare alcune funzioni con i file P2, dovete modificare anzitutto le proprietà del file da sola lettura a lettura e scrittura. Ad esempio, per cambiare i metadati di una clip mediante la finestra di dialogo Codice di tempo, impostate le proprietà del file su lettura e scrittura. Per modificare le proprietà del file, utilizzate le funzioni del sistema operativo.*

Formato di acquisizione Avid

Con i sistemi di montaggio Avid, le riprese vengono acquisite come file MXF, in genere in una cartella denominata Avid Mediafiles, come audio acquisito sotto forma di file indipendenti, separati dai file video. Quando importate dei file video Avid, Premiere Pro importa automaticamente i relativi file audio. Tuttavia, è più semplice importare i file di progetto Avid in formato AAF (Advanced Authoring Format), anziché identificare e importare i file video Avid MXF.

Le videocamere e i registratori DVD acquisiscono il video e l'audio come file VOB con codifica MPEG. I file VOB vengono scritti nella cartella VIDEO_TS. Eventuali file audio ausiliari possono essere scritti in una cartella AUDIO_TS.

Nota: in Premiere Pro e Premiere Elements non è possibile importare o decrittografare i file DVD crittografati.

Importare risorse dalle sorgenti basate su file con Browser multimediale

Potete importare in un progetto Premiere Pro diverse risorse da supporti senza nastro. Tuttavia, è più efficiente trasferire i contenuti di supporti senza nastro su un disco rigido prima di importarli. Inoltre, le prestazioni di riproduzione di un'unità interna dedicata o RAID sono molto migliori rispetto a quelle di una videocamera o di un lettore di schede di memoria. Sono disponibili icone più grandi per visualizzare in anteprima le clip nel Browser multimediale. Prima di importare il metraggio, potete scorrere e scorrere al passaggio per visualizzarne più facilmente l'anteprima. Per informazioni, consultate [Operazioni nella visualizzazione a icone](#).

Per importare i file da sorgenti senza nastro, utilizzate il Browser multimediale anziché File > Importa. Il Browser multimediale assembla i file in clip coerenti e non importa i file non multimediali non rilevanti che a volte si trovano nelle cartelle dei supporti senza nastro.

Potete trascinare le risorse selezionate direttamente dal Browser multimediale al pannello Progetto. Potete anche selezionare le risorse e scegliere File > Importa dal Browser multimediale, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere Importa dal menu di scelta rapida.

Nello spazio di lavoro predefinito il pannello Progetto e il Browser multimediale sono agganciati nello stesso pannello. Anche se potrebbe sembrare che non sia possibile trascinare le clip nel pannello Progetto in questa configurazione di spazio di lavoro, è tuttavia possibile. Per importare le risorse dal Browser multimediale al pannello Progetto, selezionate le clip da importare e trascinatele sulla scheda Progetto. Le risorse vengono quindi importate.

1. (Facoltativo) Trasferite su un disco rigido l'intero contenuto di una o più schede P2, schede Sony Compact Flash, supporti XDCAM, schede XDCAM EX SxS, videocamere con disco rigido, DVD o supporti AVCHD. Per ulteriori informazioni sul trasferimento degli oggetti multimediali, consultate [Il trasferimento di file](#).

Nota: per XDCAM EX, copiate l'intera cartella BPAV e il suo contenuto, non soltanto un unico file MP4 alla volta.

2. Se il Browser multimediale non è già aperto, selezionate Finestra > Browser multimediale.

Nota: potete ancorare o raggruppare il Browser multimediale come qualsiasi altro pannello di Premiere Pro.

3. Individuate la cartella contenente i file multimediali.

Per ogni ripresa presente nella cartella, nel Browser multimediale viene visualizzata una miniatura o icona (a seconda del formato) e il nome della ripresa. Le clip estese e i metadati delle riprese presenti in eventuali sottocartelle vengono aggregati automaticamente come singole clip per questi formati. Il Browser multimediale mostra vari insiemi di metadati per i vari formati.

4. (Facoltativo) Per visualizzare un'anteprima di una ripresa prima di importarla, fate doppio clic su di essa nel Browser multimediale.

In Premiere Pro la clip viene riprodotta nel monitor Sorgente, ma non viene importata nel pannello Progetto.

5. Selezionate File > Importa dal browser, trascinate le clip dal Browser multimediale al pannello Progetto, oppure trascinate le clip dal Browser multimediale a una timeline.

Le risorse vengono importate nel pannello Progetto come clip intere.

Le clip con estensione

Quando la registrazione di una *ripresa* o di una *scena* richiede file di dimensioni superiori al limite di un supporto, una videocamera basata su file crea un altro file e continua a registrarvi la ripresa senza interruzioni. Questo viene chiamato *spanning della clip*, poiché l'elemento si estende su più di un file o di una clip. Allo stesso modo, una ripresa effettuata con una videocamera con più schede o dischi a volte si estende su più clip in schede o dischi diversi. La ripresa viene registrata sul primo supporto fino a esaurimento dello spazio disponibile, quindi viene creato un nuovo file sul supporto successivo con spazio disponibile, al fine di completare la ripresa. Anche se è possibile registrare una ripresa o uno scatto singolo in un gruppo di più clip estese, la ripresa o lo scatto verranno trattati come clip singola.

Per P2 e XDCAM EX, Premiere Pro importa come clip singola tutte le clip estese all'interno di una singola ripresa o di un singolo scatto. Quando selezionate una qualsiasi clip, vengono importate tutte le clip all'interno di una ripresa presenti su una scheda, purché non manchi nessuna delle clip estese e sia presente il relativo file XML. Se nella ripresa mancano una o più clip estese, Premiere Pro ne importerà una o più di una, a seconda di dove mancano le clip all'interno della ripresa.

Per importare un gruppo di clip estese, selezionatene una per importarle tutte. Selezionando più di una clip estesa, verrebbero importati duplicati di tutto il gruppo di clip estese, come clip duplicate nel pannello Progetto.

Se il gruppo di clip estese si estende anch'esso su due schede P2 o XDCAM EX, prima di eseguire l'importazione copiate le strutture di directory complete di entrambi sulle cartelle dello stesso livello nel disco rigido. Solo per i supporti P2, in alternativa, potete importare le clip che si estendono su due schede P2, se entrambe le schede vengono montate simultaneamente nel computer.

In questo [articolo sul sito Web ProVideo Coalition](#) Colin Brougham spiega come Premiere Pro funziona in modo nativo con i supporti senza nastro (nessuna transcodifica).



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

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

Importazione di file di progetto XML da Final Cut Pro

Esercitazione

Importare un file XML da Final Cut Pro

Dati delle clip di Final Cut Pro

Effetti e transizioni di Final Cut Pro

Modalità composite di Final Cut Pro

Multiclip di Final Cut Pro

Potete importare come file XML da Final Cut Pro interi progetti, clip selezionate o sequenza selezionate. In Premiere Pro, i raccoglitori e le clip mantengono la stessa gerarchia e gli stessi nomi che avevano nei progetti sorgente Final Cut Pro. Inoltre, in Premiere Pro vengono mantenuti i marcatori di sequenza, le impostazioni della sequenza, il layout delle tracce, le tracce bloccate e i punti iniziali del codice di tempo della sequenza dei progetti sorgente Final Cut Pro. Premiere Pro importa il testo dai generatori di testo di Final Cut Pro a titoli di Premiere Pro.

Nota: non potete importare file nativi di progetti Final Cut Pro, ma solo file XML esportati da Final Cut Pro. Da Premiere Pro potete esportare file XML per Final Cut Pro. Gli effetti che vengono tradotti da Premiere Pro sono gli stessi che vengono importati da un file Final Cut Pro XML.

Premiere Pro e Final Cut Pro 7 (e versioni precedenti) possono condividere i file XML di Final Cut Pro per lo scambio di dati. Per scambiare informazioni tra Final Cut Pro X e Premiere Pro, è possibile utilizzare lo strumento di terze parti "Xto7". Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di questo strumento, visitate [questa pagina](#).

Per un elenco degli elementi di Premiere Pro che vengono tradotti da un file XML di Final Cut Pro XML, consultate [Dati delle clip di Final Cut Pro](#), [Effetti e transizioni di Final Cut Pro](#), [Modalità composite di Final Cut Pro](#) e [Multiclip di Final Cut Pro](#). Per ulteriori informazioni, vedete anche il file PDF [Appendix D: Working with Final Cut Pro](#) (Appendice D: operazioni con Final Cut Pro), tratto da Editor's Guide to Premiere Pro di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.

In questo [articolo disponibile sul sito Web di Adobe](#) sono riportati collegamenti verso altre risorse utili sull'importazione di progetti Final Cut Pro.

[Torna all'inizio](#) 

Esercitazione

[Esercitazione video](#) su un semplice flusso di lavoro XML per esportare i progetti da Final Cut Pro e importarli in Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#) 

Importare un file XML da Final Cut Pro

1. Esportate un file XML da Final Cut Pro. Per ulteriori informazioni, consultate la guida di Final Cut Pro.
2. In Final Cut Pro, chiudete il progetto sorgente.
3. In Premiere Pro, scegliete File > Importa.
4. Individuate il file XML e fate clic su Apri.

Dati delle clip di Final Cut Pro

I dati delle clip nei campi Description (Descrizione), Scene (Scena), ShotTake (Ripresa) e LogNote (Nota registro) di Final Cut Pro compaiono come campi di metadati con gli stessi nomi in Premiere Pro.

Effetti e transizioni di Final Cut Pro

In Premiere Pro vengono mantenuti gli effetti di movimento e opacità di base e i relativi fotogrammi chiave presenti nei progetti sorgente Final Cut Pro. Inoltre, in Premiere Pro vengono convertiti alcuni effetti e transizioni di Final Cut Pro, come descritto nelle tabelle seguenti (le opzioni di Final Cut Pro sono riportate in inglese, con traduzione di riferimento tra parentesi).

Tavola 1. Conversione degli effetti video di Final Cut Pro

Effetto di Final Cut Pro	Effetto di Premiere Pro
Crop (Ritaglia)	Ritaglia
Eight-Point Garbage Matte (Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati)	Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati
Four-Point Garbage Matte (Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati)	Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati
Gaussian Blur (Controllo sfocatura) (purché la selezione dei canali in Final Cut Pro sia Alfa+RGB)	Controllo sfocatura
Luma Key (Trasparenza luma)	Trasparenza luma
Three-Way Color Corrector (Correttore colori a tre vie)	Correttore colori a tre vie

Tavola 2. Conversione delle transizioni video di Final Cut Pro

Transizione di Final Cut Pro	Transizione di Premiere Pro
Dip To White (Dissolvi al bianco)	Dissolvi al bianco
Dip to [color] (Dissolvi al [colore])	Oscura immagine
Transizioni Edge Wipe (Comparsa laterale)	Comparsa, con la direzione della comparsa arrotondata alla direzione più vicina tra le otto direzioni supportate da Premiere Pro.
Altre transizioni video	Dissolvenza incrociata

Tavola 3. Conversione degli effetti audio di Final Cut Pro

Effetto audio di Final Cut Pro	Effetto audio di Premiere Pro
Valori e fotogrammi chiave di livello audio	Valori e fotogrammi chiave di volume della clip audio
Valori e fotogrammi chiave di panning audio	Valori e fotogrammi chiave di panning traccia

Low Pass Filter (Filtro passa basso)	Passa basso
High Pass Filter (Filtro passa alto)	Passa alto
Band Pass Filter (Filtro passa banda)	Passa banda

Tavola 4. Conversione di transizioni audio di Final Cut Pro

Transizione audio di Final Cut Pro	Transizione audio di Premiere Pro
Cross Fade (0 dB) (Dissolvenza incrociata 0 dB)	Guadagno costante
Cross Fade (3 dB) (Dissolvenza incrociata 3 dB)	Potenza costante
Altre transizioni	Potenza costante

[Torna all'inizio](#)

Modalità composite di Final Cut Pro

In Premiere Pro vengono mantenuti gli effetti di movimento e opacità di base e i relativi fotogrammi chiave presenti nei progetti sorgente Final Cut Pro. Le modalità composite di Final Cut Pro vengono convertite in Premiere Pro come descritto nella tabella che segue (le opzioni di Final Cut Pro sono riportate in inglese, con traduzione di riferimento tra parentesi).

Modalità di Final Cut Pro	Modalità di Premiere Pro
Normal (Normale)	Normale
Add (Aggiungi)	Scherma lineare (Aggiungi)
Subtract (Sottrai)	Non supportato
Difference (Differenza)	Differenza
Multiply (Moltiplica)	Moltiplica
Screen (Scolora)	Scolora
Overlay (Sovrapponi)	Sovrapponi
Hard Light (Luce intensa)	Luce intensa
Soft Light (Luce soffusa)	Luce soffusa
Darken (Scurisci)	Scurisci
Lighten (Schiarisci)	Schiarisci
Travel Matte Alpha (Mascherino in movimento alfa)	Non supportato
Travel Matte Luma (Mascherino in movimento luma)	Non supportato

[Torna all'inizio](#)

Multiclip di Final Cut Pro

In Premiere Pro le multiclip non ridotte di Final Cut Pro, con un massimo di quattro input, vengono convertite

in sequenze multicamera. Premiere Pro converte le multclip ridotte in singole clip.

Nota: in Premiere Pro, quando tentate di importare una multclip con più di quattro input, viene visualizzato un messaggio di avvertenza.

Adobe consiglia anche

- Esportare un file XML per progetti Final Cut Pro



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

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

Acquisizione e digitalizzazione di riprese

L'acquisizione e la digitalizzazione

Requisiti di sistema per l'acquisizione

Impostare le preferenze, il formato e le tracce di acquisizione

Acquisire da sorgenti video a tracce mono

Limiti di dimensione del file

Configurare il controllo dispositivo

Disattivare il controllo del dispositivo

Acquisire senza il controllo del dispositivo

Acquisire con il controllo del dispositivo

Verificare se il dispositivo è in linea

Registrazione le clip con rilevamento automatico delle scene

Problemi comuni di acquisizione

[Torna all'inizio](#) 

L'acquisizione e la digitalizzazione

Per portare in un progetto di Premiere Pro delle riprese che non sono già sotto forma di file o set di file, potete acquisirle o digitalizzarle, a seconda del tipo di materiale sorgente:

Acquisire Potete acquisire video digitale da una videocamera dal vivo oppure da nastro, registrandolo dalla sorgente al disco rigido. Molte videocamere digitali e videoregistratori possono registrare il video su nastro. Prima di poter essere utilizzato in un progetto, il video deve essere acquisito dal nastro al disco rigido. In Premiere Pro il video viene acquisito mediante una porta digitale, ad esempio una porta FireWire o SDI installata sul computer. Le riprese acquisite vengono quindi salvate da Premiere Pro come file su disco e importate in un progetto come clip. Potete utilizzare Adobe After Effects per avviare Premiere Pro e iniziare il processo di acquisizione. In alternativa, per acquisire i video potete avvalervi di Adobe OnLocation.

Digitalizzare Potete digitalizzare il video analogico da una videocamera analogica dal vivo oppure da un dispositivo analogico a nastro. È necessario digitalizzare il video analogico in modo che possa essere memorizzato sul computer ed elaborato. Quando una scheda o un dispositivo di digitalizzazione è installato nel computer, è possibile digitalizzare il video mediante il comando Acquisisci. Le riprese digitalizzate vengono quindi salvate da Premiere Pro come file su disco e importate in un progetto come clip.

Nota: durante l'acquisizione delle riprese è possibile monitorare i livelli audio nel pannello Controlli principali audio.

[Torna all'inizio](#) 

Requisiti di sistema per l'acquisizione

Per acquisire riprese di video digitali, il sistema di montaggio deve disporre dei seguenti componenti:

- Per riprese DV o HDV, è necessario uno dei seguenti componenti:
 - Scheda di acquisizione o porta compatibile con OHCI IEEE 1394 (FireWire, i.Link).
 - Scheda di acquisizione non compatibile con OHCI IEEE 1394 con predefiniti, driver e plug-in specifici per Premiere Pro.

- Per il metraggio HD o SD riproducibile su un dispositivo con output SDI o componente, è necessaria una scheda di acquisizione HD o SD supportata munita di input SDI o componente.
- Per il metraggio HD o SD memorizzato su supporto da videocamere basate su file, è necessario un dispositivo collegato al computer in grado di leggere tale supporto.
- Per registrare audio da sorgenti analogiche, è necessaria una scheda audio supportata con ingresso audio analogico.
- Un codec (modulo di compressione/decompressione) per il tipo di metraggio da acquisire. Premiere Pro usa codec propri per importare riprese DV e HDV. Per altri tipi sono disponibili codec software plug-in. I codec hardware sono incorporati in alcune schede di acquisizione.
- Un disco rigido in grado di supportare la velocità dati del tipo di metraggio da acquisire.
- Spazio su disco sufficiente per il metraggio acquisito.

Nota: la lunghezza della clip acquisita potrebbe essere limitata dal sistema operativo o dal formato del disco rigido.

- Un progetto creato con un predefinito nella finestra di dialogo Nuovo progetto, in cui tutte le impostazioni corrispondono al metraggio da acquisire.

Nota: alcune videocamere DV e HDV richiedono un collegamento ai rispettivi trasformatori per attivare le porte IEEE 1394. Altre possono passare alla modalità pausa o demo se vengono lasciate in modalità videocamera senza attività del nastro per un certo periodo di tempo. Per evitare questi problemi, collegate la videocamera all'adattatore di alimentazione quando volete usarla per acquisire o copiare video. Se la videocamera entra in modalità demo con l'adattatore di alimentazione collegato, disattivate questa funzione tramite i menu della videocamera.

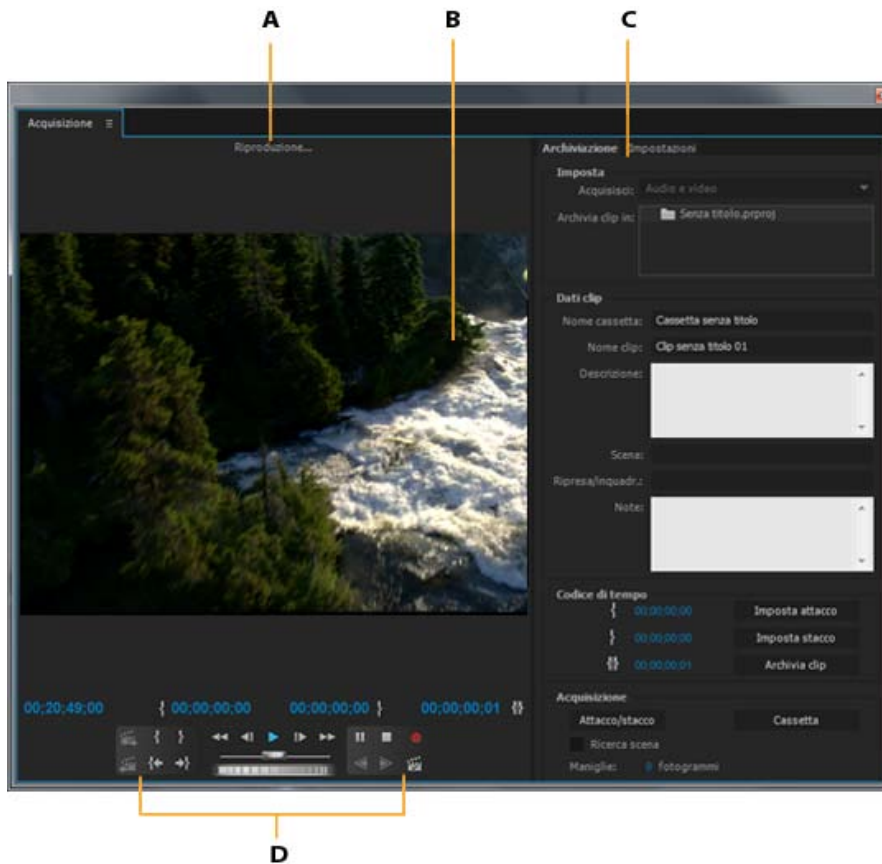
[Torna all'inizio](#)

Impostare le preferenze, il formato e le tracce di acquisizione

Utilizzate il pannello Acquisizione, scegliendo File > Acquisizione, per acquisire video e audio di tipo digitale o analogico. Questo pannello comprende un'anteprima del video che viene acquisito e dei comandi per la registrazione con o senza controllo del dispositivo. Il pannello Acquisizione contiene inoltre il riquadro Impostazioni che consente di modificare le impostazioni di acquisizione e il riquadro Archiviazione che consente di archiviare le clip per l'acquisizione in batch. Per comodità, alcune opzioni sono disponibili sia nel pannello Acquisizione che nel menu dello stesso pannello.

Alcuni dispositivi sorgente, ad esempio videocamere e videoregistratori, possono essere controllati direttamente dal pannello Acquisizione. Il computer deve disporre di un controller IEEE1394, RS-232 o RS-422 compatibile con Premiere Pro. Se il dispositivo sorgente usato è privo di tali interfacce, potete comunque utilizzare il pannello Acquisizione, ricorrendo ai controlli del dispositivo per l'avvio, l'arresto e l'impostazione del dispositivo stesso.

Nota: quando non è necessario acquisire file in Adobe Premiere Pro, chiudete il pannello Acquisizione. Quando è aperto, il pannello Acquisizione costituisce l'attività principale. Pertanto, se rimane aperto durante il montaggio o la visualizzazione in anteprima del video, viene disattivato l'output verso il dispositivo sorgente. Inoltre, se il pannello Acquisizione resta aperto, è possibile che si verifichi un calo delle prestazioni.



Pannello Acquisizione

A. Area di stato B. Anteprima C. Tabulazioni D. Controlli di trasporto

Specificare le impostazioni di acquisizione

1. Con un progetto aperto, scegliete File > Acquisizione e selezionate la scheda Impostazioni.
2. Nel riquadro Impostazioni di acquisizione, fate clic su Modifica.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Formato acquisizione.
4. Fate clic su OK.

Nota: per l'acquisizione di formati DV, Premiere Pro usa QuickTime come contenitore per il codec DV in Mac OS; in Windows viene invece usato il formato AVI. Per l'acquisizione HDV, Premiere Pro usa il formato MPEG. Per altri formati, dovete usare una scheda di acquisizione video per la digitalizzazione o l'acquisizione. Consultate Digitalizzazione di video analogico e Acquisizione di video HD.

Impostare le preferenze di acquisizione

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Acquisizione (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Acquisizione (Mac OS).
2. Specificate se in presenza di fotogrammi saltati desiderate annullare l'acquisizione, creare un report o generare un file di registro per il batch.
3. Specificate se usare il codice di tempo di controllo dispositivo. Se è installato il controllo dispositivo, Premiere Pro può registrare il codice di tempo fornito dal modulo di controllo

invece di registrare eventuale codice di tempo scritto nel nastro sorgente.

Selezionare le tracce per l'acquisizione

1. Per aprire il pannello Acquisizione, selezionate File > Acquisizione.
2. Nel pannello Acquisizione fate clic sul menu del pannello.
3. Selezionate o deselezionate Registra video, Registra audio o Registra audio e video, a seconda dell'opzione desiderata.

[Torna all'inizio](#) ¹³

Acquisire da sorgenti video a tracce mono

Potete acquisire da sorgenti contenenti canali audio stereo o 5.1 in modo che ogni canale audio venga automaticamente mappato sulla propria traccia audio mono. La preferenza Mono per Formato traccia predefinito abilita questo comportamento per le riprese acquisite da sorgenti a più canali e per i file importati con più canali. Per ulteriori informazioni sull'associazione dei canali audio, consultate Associazione di canali audio sorgente e di output.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Nell'area Mappatura canale sorgente della finestra di dialogo Preferenze, selezionate Mono dal menu Formato traccia predefinito.
3. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) ¹⁴

Limiti di dimensione del file

Premiere Pro può gestire file di qualsiasi dimensione. Non così la scheda di acquisizione, il sistema operativo o il disco rigido, per i quali possono esistere limiti di dimensione. Per informazioni sulla gestione di file di grandi dimensioni, consultate la documentazione della scheda di acquisizione e del disco rigido in uso.

Il formato del disco rigido utilizzato incide fortemente sulla capacità di gestire file di grandi dimensioni. La formattazione FAT32 limita i file a 4 GB l'uno, corrispondenti a circa 18 minuti di metraggio DV. La formattazione NTFS non ha alcun limite di dimensione file. È consigliabile usare dischi formattati NTFS come dischi di memoria virtuale nei quali acquisire i video e per le unità disco rigido di destinazione in cui esportare i file video. Tuttavia, la dimensione file potrebbe essere limitata da altri componenti del sistema di montaggio video.

[Torna all'inizio](#) ¹⁵

Configurare il controllo dispositivo

Le funzioni di controllo dispositivo possono gestire e automatizzare l'acquisizione di video e l'esportazione di sequenze su nastro. Il controllo del dispositivo consente di controllare con precisione dispositivi come videoregistratori e videocamere mediante i comandi di acquisizione e acquisizione in batch. Con il controllo del dispositivo potete usare il pannello Acquisizione per archiviare le singole clip, quindi il comando Acquisizione batch per registrare automaticamente le clip archiviate.

Premiere Pro controlla i dispositivi attraverso il supporto incorporato di IEEE 1394 (FireWire, i.Link) e il supporto di controller RS-232 e RS-422 di terze parti. Se il dispositivo non viene riconosciuto automaticamente, di qualunque tipo sia, è possibile configurarlo manualmente. Prima di impostare il controllo dispositivo, assicuratevi che la videocamera o il videoregistratore utilizzato supporti il controllo dispositivo esterno e sia disponibile un cavo per collegare il dispositivo al controller, al computer o a entrambi.

Configurare un progetto per il controllo dispositivo

Alcune impostazioni di controllo dispositivo sono disponibili in Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Controllo dispositivo (Mac OS). Altre si trovano nella sezione Controllo dispositivo in fondo al riquadro Impostazioni del pannello Acquisizione. Le impostazioni di controllo dispositivo riguardano l'intero progetto.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Acquisizione (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Acquisizione (Mac OS).
2. Selezionate una o più opzioni di acquisizione tra quelle disponibili. Se state utilizzando un controller di dispositivo che genera un proprio codice di tempo, selezionate Usa codice di tempo di controllo del dispositivo. Con questa opzione il codice di tempo illeggibile registrato sul nastro viene sostituito con il codice di tempo del controller. Fate clic su OK.
3. Per salvare le clip acquisite in un particolare raccoglitore di un progetto, aprite innanzitutto il progetto. Prima di procedere con l'acquisizione, accertatevi che il raccoglitore sia presente nel pannello Progetto.
4. Scegliete File > Acquisisci.
5. Nel pannello Impostazioni, fate clic su Modifica per verificare che il formato di acquisizione specificato nella finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione sia appropriato per il dispositivo, quindi fate clic su OK.

Nota: non tutti i formati dispongono di opzioni per le impostazioni di acquisizione. Ad esempio, il formato HDV non presenta opzioni.

6. Nella sezione Posizioni di acquisizione del pannello Impostazioni, verificate che nelle unità disco impostate per il video e l'audio acquisiti vi sia sufficiente spazio libero. Se desiderate cambiare percorso, fate clic sul pulsante Sfoglia corrispondente, impostate il percorso desiderato e fate clic su OK.
7. Se il controllo dispositivo non è stato configurato, nella sezione Controllo dispositivo scegliete un dispositivo dal menu Dispositivo, quindi fate clic su Opzioni per configurarlo. Le opzioni variano a seconda del dispositivo. Per ulteriori informazioni consultate la documentazione del dispositivo in uso.
8. Controllate che i pulsanti di controllo del dispositivo del pannello Acquisizione funzionino correttamente. Se il formato supporta l'anteprima video, accertatevi che il video sia visibile nell'anteprima.
9. Fate clic su Archiviazione. Nell'area Imposta, scegliete Audio, Video, o Audio e video dal menu Acquisizione, a seconda di ciò che desiderate acquisire. Selezionate un raccoglitore dall'elenco Archivia clip in, se necessario. Per impostazione predefinita, nel campo Archivia clip in è selezionato il pannello Progetto.
10. Inserite le informazioni necessarie nell'area Dati clip. Queste informazioni vengono salvate nei metadati della clip.

Nota: per evitare confusione, assicuratevi che il nome del nastro sia univoco. Alcuni tipi di software per il controllo dispositivo chiedono di specificare il Nome cassetta ogni volta che inserite un nuovo nastro. Le altre opzioni di Archiviazione dati non sono obbligatorie.

Configurare un dispositivo per il controllo dispositivo

Premiere Pro supporta il controllo di dispositivi come videocamere e videoregistratori. Premiere Pro controlla i dispositivi DV e HDV mediante connessioni IEEE 1394 (FireWire, i.Link). Premiere Pro controlla i dispositivi seriali mediante eventuali controller di terze parti RS-232 o RS-422 installati nel computer.

1. Per aprire la finestra di dialogo delle preferenze Controllo dispositivo, scegliete Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Controllo

dispositivo (Mac OS).

2. Selezionate il tipo di dispositivo che desiderate controllare nel menu Dispositivo.
3. Fate clic su Opzioni.
4. (Facoltativo) Se state collegando un dispositivo DV o HDV, effettuate le selezioni dai menu Standard video, Marca del dispositivo, Tipo di dispositivo e Formato codice di tempo. Se il modello in uso non è elencato nel menu Tipo di dispositivo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un modello della stessa famiglia di prodotti (se conosciuta).
 - Lasciate l'impostazione Standard.
 - Fate clic su Vai online per info dispositivo.
5. Se state collegando un dispositivo seriale, effettuate le selezioni nei menu Protocollo, Porta, Origine tempo e Base tempo disponibile. Selezionate una o entrambe le opzioni delle caselle di controllo disponibili per il protocollo scelto.
6. (Solo Controllo dispositivo DV/HDV) Fate clic su Controlla stato. Premiere Pro visualizza uno dei seguenti stati:

Non in linea Premiere Pro non rileva il dispositivo. Verificate tutte le connessioni e le impostazioni.

Rilevato Premiere Pro rileva il dispositivo ma non è in grado di controllare il nastro; è possibile che il nastro non sia stato inserito.

In linea Premiere Pro rileva il dispositivo ed è in grado di controllare il nastro.

7. Fate clic su OK.
8. Nella sezione Controllo dispositivo del riquadro Impostazioni, impostate le seguenti opzioni a seconda delle esigenze:

Tempo di preroll Indica con quanto anticipo rispetto al punto di attacco deve essere avviato il nastro prima dell'acquisizione. Il valore dipende dal dispositivo in uso.

Offset codice di tempo Indica il numero di fotogrammi con cui è possibile regolare il codice di tempo incorporato nel video acquisito. Impostate l'offset in modo che il codice di tempo corrisponda al numero di codice di tempo dello stesso fotogramma nel nastro sorgente.

Selezionare un dispositivo per Controllo dispositivo

1. Nel pannello Acquisizione, selezionate la scheda Impostazioni.
2. Nel menu Dispositivo, selezionate il tipo di dispositivo che desiderate controllare.
3. Fate clic su Opzioni.
4. (Facoltativo) Se state collegando un dispositivo DV o HDV, effettuate le selezioni dai menu Standard video, Marca del dispositivo, Tipo di dispositivo e Formato codice di tempo. Se il modello in uso non è elencato nel menu Tipo di dispositivo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un modello della stessa famiglia di prodotti (se conosciuta).
 - Lasciate l'impostazione Standard.
 - Fate clic su Vai online per info dispositivo.

5. Se state collegando un dispositivo seriale, effettuate le selezioni nei menu Protocollo, Porta, Origine tempo e Base tempo disponibile. Selezionate una o entrambe le opzioni delle caselle di controllo disponibili per il protocollo scelto.
6. (Solo Controllo dispositivo DV/HDV) Fate clic su Controlla stato. Premiere Pro visualizza uno dei seguenti stati:

Non in linea Premiere Pro non rileva il dispositivo. Verificate tutte le connessioni e le impostazioni.

Rilevato Premiere Pro rileva il dispositivo ma non è in grado di controllare il nastro; è possibile che il nastro non sia stato inserito.

In linea Premiere Pro rileva il dispositivo ed è in grado di controllare il nastro.

7. Fate clic su OK.
8. Nella sezione Controllo dispositivo della scheda Impostazioni, impostate le seguenti opzioni a seconda delle esigenze:

Tempo di preroll Indica con quanto anticipo rispetto al punto di attacco deve essere avviato il nastro prima dell'acquisizione. Il valore dipende dal dispositivo in uso.

Offset codice di tempo Indica il numero di fotogrammi con cui è possibile regolare il codice di tempo incorporato nel video acquisito. Impostate l'offset in modo che il codice di tempo corrisponda al numero di codice di tempo dello stesso fotogramma nel nastro sorgente.




Calibrare un dispositivo RS-422 o RS-232 (solo terze parti)

1. Selezionate File > Esporta > Esporta su cassetta.
2. Fate clic su Opzioni.
3. Immettete i numeri di fotogrammi offset, come richiesto dal dispositivo in uso, nelle caselle Ritarda inizio filmato, Tempo modifiche manuali e Preroll.

Controllare un dispositivo RS-422 o RS-232 (solo terze parti)

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo.
2. Dal menu Dispositivo, scegliete Controllo dispositivo seriale.
3. Fate clic su Opzioni.
4. Nella sezione Controllo VTR e porta, selezionate un protocollo e una porta per il dispositivo.
5. Nella sezione Controllo tempo, selezionate un'origine di tempo e una base temporale per il dispositivo.

Controlli del dispositivo nel pannello Acquisizione

Potete usare i controlli nel pannello Acquisizione per far funzionare il dispositivo mentre archiviate le clip. Il jog  consente di passare rapidamente a fotogrammi vicini. Lo shuttle  consente di cambiare la velocità del nastro mentre viene riprodotto in avanti o all'indietro. Il pulsante Registra  permette di avviare

l'acquisizione manuale.

Se premete il pulsante Riavvolgi ◀◀ mentre il nastro è fermo, il dispositivo riavvolge il nastro alla massima velocità. Se riavvolgete mentre il nastro è in movimento o in pausa, il dispositivo riavvolge il nastro e visualizza il video nell'anteprima.

Se premete il pulsante Avanzamento rapido ▶▶ mentre il nastro è fermo, il dispositivo fa avanzare il nastro alla massima velocità. Se usate l'avanzamento rapido mentre il nastro è in movimento o in pausa, il dispositivo fa avanzare il nastro e visualizza il video nell'anteprima.

Se premete il pulsante Scena precedente, il nastro scorre al punto di inizio precedente e si mette in pausa. Se premete il pulsante Scena successiva ▶, il nastro scorre sino all'inizio della scena successiva e lì si arresta.

Nota: le opzioni Scena precedente e Scena successiva sono supportate per DV solo con Windows, mentre non sono supportate per HDV (né con Windows né con Mac OS).

Per controllare il dispositivo potete usare anche i tasti J, K e L. Il tasto J riavvolge il nastro, il tasto L lo fa avanzare rapidamente e il tasto K lo mette in pausa. La velocità di avanzamento o riavvolgimento aumenta ogni volta che si preme J o L. Per riavvolgere o avanzare di un fotogramma alla volta, tenete premuto K e premete J o L. Per riavvolgere o avanzare lentamente, tenete premuti contemporaneamente K+J o K+L.

Per usare i comandi del pannello Acquisizione tramite tastiera, consultate le descrizioni comandi riportate nel pannello Acquisizione. Potete impostare le scelte rapide da tastiera selezionando Modifica > Personalizza uso tastiera. Se si usa lo shuttle per passare rapidamente a un determinato fotogramma, digitatene il codice di tempo nel campo corrispondente nel pannello Acquisizione, in basso a sinistra nel monitor. Premete Invio (Windows e Mac OS).

[Torna all'inizio](#) 

Disattivare il controllo del dispositivo

1. Aprite la finestra di dialogo Preferenze controllo dispositivo in uno dei seguenti modi:
 - Scegliete Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Controllo dispositivo (Mac OS).
 - Fate clic su Impostazioni nel pannello Acquisizione.
2. Dal menu Dispositivi, scegliete Nessuno.
3. Fate clic su OK.

Nota: quando il controllo del dispositivo è disattivato, avviate manualmente la riproduzione dal dispositivo.

[Torna all'inizio](#) 

Acquisire senza il controllo del dispositivo

Se il dispositivo non può essere controllato da Premiere Pro, potete acquisire il video manualmente. Potete usare i comandi manuali del dispositivo di riproduzione e i comandi del pannello Acquisizione di Premiere Pro.

Nota: potete visualizzare in anteprima le riprese HDV su un monitor TV esterno oppure, se la sorgente è una videocamera, tramite la stessa durante avanzamento, archiviazione e acquisizione in Mac OS. Il riquadro di anteprima nel pannello Acquisizione visualizza Anteprima in corso sulla videocamera.

1. Verificate che il videoregistratore o la videocamera sia collegato correttamente al computer.
2. Scegliete File > Acquisisci.
3. (Mac OS) Se viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni acquisizione QuickTime, scegliete le impostazioni audio e video appropriate per il vostro progetto.

Queste impostazioni saranno mantenute per il progetto, ma potrete impostarle nuovamente per ogni nuovo progetto.

4. Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.
5. Usate i comandi del videoregistratore o della videocamera per spostare il nastro a un punto alcuni secondi prima del fotogramma da dove iniziare l'acquisizione.
6. Premete il pulsante di riproduzione sul videoregistratore o sulla videocamera, quindi fate clic sul pulsante rosso Registra nel pannello Acquisizione.
7. Registrare qualche secondo oltre la fine del metraggio richiesto per consentire il montaggio. Premete il tasto Esc per interrompere la registrazione.

Nella finestra di dialogo Salva file acquisito, immettete i dati di archiviazione e fate clic su OK. Il nuovo file viene elencato nel pannello Progetto e salvato nella posizione su disco specificata nel riquadro Impostazioni del pannello Acquisizione.

[Torna all'inizio](#)

Acquisire con il controllo del dispositivo

Dopo aver configurato correttamente il dispositivo e il progetto, potete iniziare ad acquisire le clip tramite il controllo dispositivo. Potete acquisire un intero nastro oppure definire un punto di attacco e uno di stacco per ogni clip, quindi acquisire la clip. Potete archiviare i punti di attacco e stacco per un numero illimitato di clip ed eseguire un'acquisizione in batch in Premiere Pro per tutte le clip desiderate. Premiere Pro supporta il controllo dispositivi FireWire, ma supporta il controllo di dispositivi seriali solo tramite driver di terze parti.

Nota: in Mac OS potete visualizzare in anteprima le riprese HDV su un monitor TV esterno oppure, se la sorgente è una videocamera, tramite la stessa durante avanzamento, archiviazione e acquisizione. Il riquadro di anteprima nel pannello Acquisizione visualizza Anteprima in corso sulla videocamera.

Nota: quando acquistate i punti di attacco e stacco, la posizione temporale minima consentita per l'attacco è di 2 secondi. Se l'attacco fornito si trova prima, verrà automaticamente regolato per l'inizio a 2 secondi.

Per informazioni sull'acquisizione di nastri da un dispositivo AJA e l'impostazione in Premiere Pro, guardate [questo video](#) di Walter Biscardi.

Acquisire un intero nastro o una parte del nastro

1. Scegliete File > Acquisisci.
2. (Mac OS) Se viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni acquisizione QuickTime, scegliete le impostazioni audio e video appropriate per il vostro progetto.

Queste impostazioni saranno mantenute per il progetto, ma dovrete reimpostarle nuovamente per ogni nuovo progetto.
3. Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.
4. Inserite una cassetta nel dispositivo. Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.

L'inserimento di un numero univoco nel nome evita di usare due volte lo stesso nome.

5. Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu Acquisizione.
6. Riavvolgete il nastro fino all'inizio, oppure fino all'inizio della porzione che desiderate acquisire.
7. Per creare un file a parte (Windows) o una clip secondaria (Mac OS) per ogni nuova scena del nastro, selezionate Ricerca scena nell'area Acquisizione.
8. Potete acquisire fotogrammi che si estendono oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip.

Immettete il numero di fotogrammi nella casella Maniglie dell'area Acquisizione.

9. Fate clic su Cassetta.
10. Per interrompere l'acquisizione alla fine di una porzione, fate clic sul pulsante Interrompi.
In caso contrario, l'acquisizione si interrompe nel punto in cui finisce il nastro.

Selezione e acquisizione di una clip

1. Scegliete File > Acquisisci.
 2. (Mac OS) Se viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni acquisizione QuickTime, scegliete le impostazioni audio e video appropriate per il vostro progetto.

Queste impostazioni saranno mantenute per il progetto, ma dovrete reimpostarle nuovamente per ogni nuovo progetto.
 3. Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.
 4. Inserite una cassetta nel dispositivo. Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.
 5. Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu Acquisizione.
 6. Usate i comandi del pannello Acquisizione per passare al primo fotogramma da acquisire e fate. Quindi passate all'ultimo fotogramma da acquisire e fate clic su Imposta attacco.
- Nota:** se state acquisendo delle riprese HDV in Mac OS, dovete effettuare l'anteprima su un monitor TV esterno oppure sulla videocamera durante l'archiviazione. Il pannello di anteprima nel pannello Acquisizione visualizzerà Anteprima in corso sulla videocamera.
7. Se volete acquisire fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip, inserite il numero di fotogrammi nell'opzione Maniglie della sezione Acquisizione.
 8. Fate clic sul pulsante Attacco/stacco nell'area Acquisizione del riquadro Archiviazione per acquisire la clip.

[Torna all'inizio](#) 

Verificare se il dispositivo è in linea

1. Selezionate File > Acquisisci.
2. (Mac OS) Se viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni acquisizione QuickTime, scegliete le impostazioni audio e video appropriate per il vostro progetto.

Queste impostazioni saranno mantenute per il progetto, ma dovrete reimpostarle nuovamente per ogni nuovo progetto.
3. Selezionate la scheda Impostazioni nel pannello Acquisisci.
4. Nella sezione Controllo dispositivo della scheda Impostazioni, fate clic su Opzioni.
5. Nella casella di dialogo Impostazioni controllo dispositivo DV/HDV, fate clic su Controlla stato.

[Torna all'inizio](#) 


Registrare le clip con rilevamento automatico delle scene

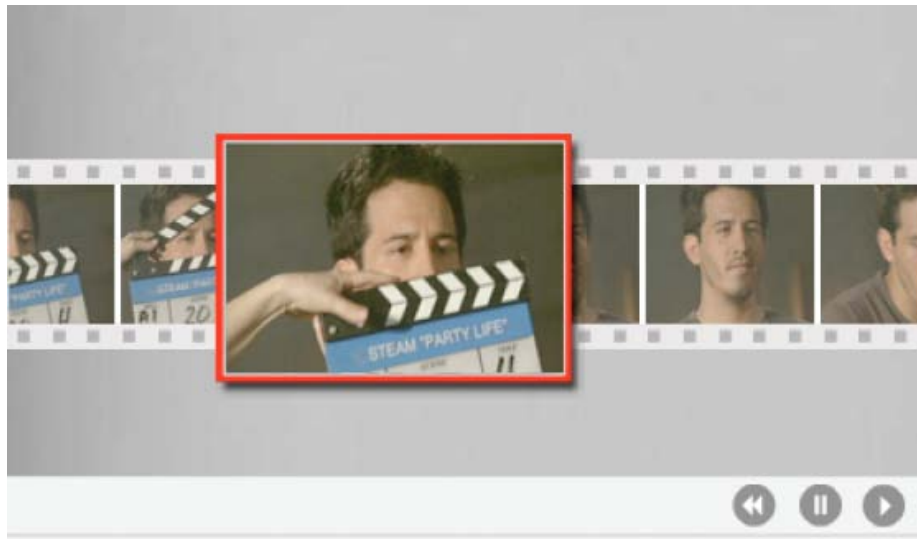
La funzione Ricerca scena può sensibilmente velocizzare il processo di registrazione (inteso come inserimento delle clip in un registro). Mentre acquisite il materiale video, Ricerca scena registra una clip quando viene rilevata un'interruzione nei dati Ora/Data del nastro. Con Ricerca scena, Premiere Pro

acquisisce automaticamente un file a parte (Windows) o crea una clip master con una clip secondaria (Mac OS) in corrispondenza di ogni interruzione di scena. In Mac OS, Premiere Pro inserisce le clip secondarie in un nuovo raccoglitore. Ricerca scena funziona per l'acquisizione sia di un intero nastro che di una semplice sezione tra punti di attacco e stacco specificati. Con Ricerca scena vengono create delle clip anche tra punti di attacco e stacco definiti, qualora venga rilevata un'interruzione di scena.

La ricerca scene memorizza le scene da acquisire in batch senza interferire con l'avanzamento del nastro. Memorizza anche le scene a cavallo di interruzioni del codice di tempo.

Nel [sito Web di Adobe](#) è disponibile un'esercitazione video di Tracy Peterson sulla ricerca automatica delle scene.

- Nel pannello Acquisizione, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul pulsante Ricerca scena  sotto l'immagine.
 - Selezionate Ricerca scena nell'area Acquisizione del riquadro Archiviazione.



Ricerca scena apre un file separato (Windows) oppure una clip secondaria (Mac OS) nel primo fotogramma di ciascuna scena

Nota: la ricerca scene funziona per riprese DV, HDV 1080i e HDV 720p.

[Torna all'inizio](#) 

Problemi comuni di acquisizione

Se insorgono problemi durante l'acquisizione di riprese digitali, consultate l'Aiuto di Premiere Pro oppure la documentazione della videocamera, del videoregistratore o della scheda di acquisizione. Per ulteriori informazioni, consultate la nota tecnica Troubleshoot digital video capture and playback (Risoluzione di errori relativi all'acquisizione e alla riproduzione di video digitale). Di seguito sono riportati alcuni tra i problemi più comuni che possono presentarsi quando acquisite video digitali:

- Se il dispositivo (videocamera o videoregistratore) entra in modalità pausa, chiudete e riaprite il pannello Acquisizione oppure chiudete il pannello Acquisizione, spegnete e riaccendete il dispositivo, quindi riaprite il pannello Acquisizione. La modalità pausa di molte videocamere può essere disattivata collegandole all'alimentazione a corrente alternata ed espellendo il nastro.
- Se il video appare granuloso nel riquadro Acquisizione o nel pannello Monitor, è possibile che Premiere Pro abbia ridotto la qualità di visualizzazione a favore della qualità di acquisizione. L'acquisizione e la memorizzazione avvengono alla qualità che avete stabilito, mantenuta anche per la riproduzione su monitor NTSC o PAL. Sui sistemi più lenti, Premiere Pro potrebbe ridurre la qualità dell'anteprima durante l'acquisizione per

riservare sufficienti risorse della CPU all'acquisizione a piena qualità.

- Se l'immagine video non compare nel pannello Acquisizione, verificate le impostazioni di controllo dispositivo e acquisizione. A questo punto, lasciando acceso il dispositivo, riavviate Premiere Pro.
- Se l'audio e il video acquisiti non sono sincronizzati, verificate che non ci siano salti di sezioni (rimaste non registrate) tra le riprese. Le aree di nastro vuote sono prive di codice di tempo: questo può causare interruzioni nel conteggio del tempo della videocamera. Quando acquisite l'area vuota, la videocamera non trasmette fotogrammi validi, ma il tempo continua a essere calcolato.
- Se non è stato registrato audio, provate a riprodurre una sorgente usando il sistema di input audio e gli altoparlanti del computer senza registrare. Se non riuscite a sentire nulla, è possibile che la sorgente audio non sia collegata correttamente o che qualche parametro audio sia stato impostato in modo errato. Verificate le connessioni hardware, i dispositivi audio e video nel Pannello di controllo di Windows e le impostazioni del mixer, quindi consultate la documentazione della scheda audio. In Premiere Pro, selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Premiere Pro > Preferenze (Mac OS) e verificate le impostazioni per Audio, Dispositivi audio e Mapping output audio.
- Durante avanzamento, archiviazione e acquisizione di riprese HDV in Mac OS, il pannello di anteprima nel pannello Acquisizione rimarrà vuoto. Dovete visualizzare in anteprima queste riprese su un monitor TV esterno oppure, se la sorgente è una videocamera, tramite la stessa.

Argomenti correlati

- Importazione di risorse da formati senza nastro
- Migliorare le prestazioni dei dischi di memoria virtuale
- Configurazione del sistema per l'acquisizione HD, DV o HDV



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

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

Acquisizione in batch e riacquisizione

L'archiviazione delle clip

Archiviare clip per acquisirle in batch

L'acquisizione in batch

Scelta delle impostazioni di acquisizione in batch

Acquisire le clip in batch

Risolvere i problemi di acquisizione in batch

Importare ed esportare elenchi batch

Riacquisire le clip

[Torna all'inizio](#)

L'archiviazione delle clip

Potete specificare le scene da usare dai nastri sorgente *archiviandole* come una serie di file non in linea per l'acquisizione in un secondo tempo. Se configurate il controllo dispositivo nella finestra di dialogo Preferenze in modo da controllare a distanza la videocamera o il videoregistratore, potete creare file non in linea usando i comandi di archiviazione clip del pannello Acquisizione, quindi usando il comando Acquisisci in batch per acquisire automaticamente le clip archiviate.

Se avete un elenco di punti di attacco e stacco, potete archivarli manualmente senza un dispositivo in linea: immettete semplicemente i punti di attacco e stacco di ogni clip e fate clic sul pulsante Archivia clip. Potete anche archiviare i numeri di fotogramma usando un programma di archiviazione o foglio elettronico separato e importando poi il foglio elettronico in Premiere Pro come elenco di file non in linea.

Potete inoltre archiviare le clip in modo interattivo, impostando i punti di attacco e stacco durante la riproduzione del nastro sorgente.

[Torna all'inizio](#)

Archiviare clip per acquisirle in batch

1. Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.
2. Inserite una cassetta nel dispositivo. Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.
3. Usate i comandi del pannello Acquisizione per passare al primo fotogramma della prima ripresa e fate clic sul pulsante Imposta attacco. Quindi, passate all'ultimo fotogramma della ripresa e fate clic sul pulsante Imposta attacco.
4. Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.
5. Se volete acquisire fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip, inserite il numero di fotogrammi per queste maniglie nell'impostazione Maniglie della sezione Acquisizione.
6. Fate clic sul pulsante Archivia clip nell'area Codice di tempo del riquadro Archiviazione per archiviare la clip individuata. Alla richiesta, assegnate un nome alla clip. Premiere Pro archivia la clip inserendo un file non in linea nel pannello Progetto.
7. Per registrare le singole riprese da sottoporre all'acquisizione in batch, ripetete i passaggi da 2 a 6.

Per l'archiviazione di HDV e altri formati con GOP lunghi, aggiungete le maniglie nell'impostazione Maniglie della sezione Acquisizione. A causa della natura dei formati con GOP lunghi, si possono verificare inesattezze negli effettivi contenuti multimediali. L'aggiunta di maniglie fa sì che vengano mantenuti i fotogrammi necessari per il montaggio ed eventualmente la riacquisizione.

Archiviare le clip in modo interattivo

1. Assicuratevi che il dispositivo sia collegato e in modalità VTR o VCR (non Videocamera), quindi scegliete File > Acquisisci.
2. Nel riquadro Archiviazione, immettete i valori da usare come impostazioni predefinite nelle sezioni Impostazioni e Dati clip.
3. Riproducete il nastro. Fate clic su Imposta attacco o Imposta stacco in qualsiasi momento, anche durante la riproduzione del

nastro. Se necessario, ripetete l'operazione.

4. Dopo avere impostato i punti di attacco e stacco desiderati, fate clic su Archivia clip, verificate i dati della clip e fate clic su OK.

Potete regolare leggermente il codice di tempo usando i tasti + (più) o – (meno). Ad esempio, per aggiungere cinque fotogrammi alla fine del punto di stacco, selezionate l'intero codice di tempo dello stacco, digitate +5 e premete Invio.

Suggerimenti per archiviare le clip in modo interattivo

- Impostate le opzioni nel riquadro Archiviazione del pannello Acquisizione. Premiere Pro usa i dati correnti nelle sezioni Imposta e Dati clip come impostazioni predefinite per l'archiviazione di clip successive. Se desiderate archiviare una serie di clip nello stesso raccoglitore con dati di archiviazione simili, salvate il lavoro specificando i dati clip prima di avviare l'archiviazione della serie di clip. Quando fate clic sul pulsante Archivia clip, compare una finestra di dialogo che consente di accettare o modificare i dati della clip.
- Specificate un nome per il nastro nella sezione Dati clip. Premiere Pro richiede questo nome ogni volta che avviate un'acquisizione in batch.
- Il Nome clip nella sezione Dati clip viene integrato automaticamente con una progressione numerica. Per numerare una serie di clip con nomi che iniziano con "Inseguimento", ad esempio digitate Inseguimento 01, con il numero alla fine del nome. Alle clip archiviate in seguito viene assegnato automaticamente il numero successivo, in questo esempio "Inseguimento 02".
- Potete modificare le impostazioni del pannello Acquisizione in qualsiasi momento. Se ad esempio durante la riproduzione del nastro l'azione cambia, potete prepararvi ad acquisire la nuova azione selezionando un altro raccoglitore in cui archiviare le clip successive o digitando un nome diverso per la descrizione o la scena. Non è necessario arrestare il nastro per modificare le impostazioni.
- Potete controllare il dispositivo e archiviare le clip tramite la tastiera. Per visualizzare o modificare le scelte rapide da tastiera, consultate le descrizioni strumenti per i comandi del pannello Acquisizione o scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.
- Per creare un nuovo file non in linea dovete fare clic su Archivia clip. Questo arresta il nastro mentre confermate i dati della clip per il nuovo file non in linea.

[Torna all'inizio](#)

L'acquisizione in batch

Premiere Pro supporta l'acquisizione in batch, ossia l'acquisizione automatica di più clip da un dispositivo controllabile senza l'intervento dell'utente. Potete definire un batch selezionando un gruppo di clip archiviate che vengono visualizzate come clip non in linea (segnaposto) nel pannello Progetto o in un raccoglitore. Potete acquisire un numero illimitato di clip archiviate non in linea selezionandole e scegliendo File > Acquisisci in batch. Quando avviate l'acquisizione, Premiere Pro riordina automaticamente le clip per nome di cassetta e codice di tempo dell'attacco, per acquisirle nel modo più efficace.

Per risparmiare tempo e ridurre il numero di clip da archiviare manualmente, provate la funzione Ricerca scena. Consultate Registrare le clip con rilevamento automatico delle scene.

Per acquisire in batch una serie di clip archiviate (non in linea), selezionatele nel pannello Progetto e scegliete File > Acquisisci in batch. Se avete organizzato le clip non in linea in raccoglitori, potete selezionare un raccoglitore per acquisirne in batch tutto il contenuto.

Premiere Pro può eseguire l'acquisizione in background, consentendo di effettuare altre operazioni durante l'acquisizione. Quando avviate l'acquisizione manuale o in batch con Premiere Pro, potete ridurre a icona Premiere Pro o passare a un'altra applicazione senza interrompere l'operazione. Una volta ripristinata la finestra di Premiere Pro, basta fare clic in un punto qualunque al suo interno per interrompere l'acquisizione. Tenete presente tuttavia che, se effettuate operazioni che richiedono molte risorse di sistema, durante l'acquisizione potrebbero verificarsi dei salti di fotogrammi. La possibilità che vengano saltati fotogrammi è minore nei sistemi a prestazioni elevate, come quelli con processori duali.

Nota: l'acquisizione in batch non è consigliata per i primi e gli ultimi 30 secondi del nastro a causa di possibili problemi di codice di tempo e rilevazione. Queste sezioni vanno acquisite manualmente.

[Torna all'inizio](#)

Scelta delle impostazioni di acquisizione in batch

Nel pannello Progetto l'elenco batch delle clip archiviate compare come elenco di file non in linea. Se intendete acquisire molte clip, può essere utile creare in anticipo i raccoglitori nel pannello Progetto per potervi archiviare direttamente i singoli gruppi di clip non in linea. Quando eseguite

l'acquisizione in batch, i file non in linea vengono sostituiti da clip acquisite, secondo l'organizzazione in raccoglitori impostata.

Per impostazione predefinita, Premiere Pro usa le impostazioni di acquisizione correnti del progetto per acquisire in batch le clip non in linea. Se un file non in linea ha impostazioni di acquisizione proprie, Premiere Pro le usa per acquisirlo. La clip ottenuta conserva tali impostazioni in modo che possa essere riacquisita con le medesime impostazioni. Ad esempio, se una clip non in linea è in formato HDV e il formato specificato nelle impostazioni di acquisizione del progetto è DV, Premiere Pro acquisisce la clip in formato HDV a meno che non modifichiate le impostazioni di acquisizione della clip. Potete ignorare le impostazioni di acquisizione di una clip scegliendo l'opzione Ignora impostazioni di acquisizione nella finestra di dialogo Acquisisci in batch.

Determinare se una clip non in linea ha impostazioni di acquisizione proprie

È possibile determinare se una clip non in linea ha proprie.

- Nel pannello Progetto, scorrete verso destra fino alla colonna Impostazioni di acquisizione. Se la colonna è nascosta, scegliete Visualizzazione metadati dal menu del pannello Progetto. Quindi fate clic sul triangolo di fianco a Metadati progetti di Premiere per esporre i nomi delle colonne. Selezionate Impostazioni di acquisizione. Fate clic su OK.

Se un file non in linea dispone di impostazioni di acquisizione proprie, la corrispondente casella della colonna è selezionata.

Modificare le impostazioni di acquisizione di una clip non in linea

È possibile modificare le impostazioni di acquisizione di una clip non in linea. Ad esempio, potete acquisire la clip a una risoluzione maggiore di quella con cui è stata inizialmente acquisita o archiviata.

1. Selezionate la clip nel pannello Progetto,
2. Scegliete Clip > Impostazioni di acquisizione > Configura acquisizione.

Si apre la finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione.

3. Consultate Specificare le impostazioni di acquisizione.

Rimuovere le impostazioni di acquisizione di una clip non in linea

1. Nel pannello Progetto, selezionate una clip.
2. Scegliete Clip > Impostazioni di acquisizione > Cancella impostazioni di acquisizione.

Per impostazione predefinita, Premiere Pro acquisisce la clip usando le impostazioni di acquisizione del progetto.

[Torna all'inizio](#) 

Acquisire le clip in batch

1. Selezionate le clip non in linea da acquisire, quindi scegliete File > Acquisisci in batch.
2. Nella finestra di dialogo Acquisizione in batch, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Se volete acquisire alcuni fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco definiti per le singole clip del batch, scegliete Acquisizione con maniglie e inserite il numero di fotogrammi per le maniglie.

Nota: il numero di fotogrammi qui immessi sarà aggiunto al numero impostato per le maniglie nel pannello Acquisizione.

- Se volete sostituire le impostazioni di acquisizione delle singole clip nel batch con le impostazioni predefinite del progetto, scegliete Ignora impostazioni di acquisizione.
3. Verificate che il videoregistratore e la videocassetta sorgente siano impostati correttamente per l'acquisizione, quindi fate clic su OK.
 4. Nella finestra di dialogo Inserite la cassetta, inserite il nastro richiesto e fate clic su OK. Se l'acquisizione deve essere eseguita da più nastri, siate pronti a inserirli subito quando richiesto.
 5. Per interrompere l'acquisizione in batch, fate clic sul pulsante Interrompi nel pannello Acquisizione oppure premete il tasto Esc.

Risolvere i problemi di acquisizione in batch

L'acquisizione in batch avverrà senza problemi se il controllo dispositivo e le impostazioni di acquisizione del progetto sono configurate correttamente e se i file non in linea archiviati sono compatibili e senza conflitti. Se si verificano problemi durante l'acquisizione in batch, verificate che tutte le clip da acquisire abbiano le impostazioni corrette:

- Lo stato di ogni clip deve essere Non in linea. Verificate lo stato nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto. Se la clip non è in linea, selezionate la clip nel pannello Progetto e scegliete Progetto > Scollega oggetto multimediale. Se selezionate più clip e alcune sono in linea, Premiere Pro acquisisce solo i file non in linea.
- Le opzioni Nome cassetta, Inizio oggetto multimediale e Fine oggetto multimediale, nella finestra di dialogo Modifica file non in linea, devono essere specificate per ogni file non in linea. Il comando Acquisisci in batch è disponibile se almeno uno dei file non in linea selezionati contiene queste impostazioni, ma verranno acquisite solo le clip con tutte e tre le impostazioni richieste. Se necessario, verificate le impostazioni nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto o fate doppio clic sui singoli file non in linea per modificarne le impostazioni.
- La registrazione di video, audio o entrambi deve essere supportata dal dispositivo di acquisizione selezionato. Ad esempio, l'audio non verrà acquisito se il dispositivo non è in grado di farlo. Se esistono impostazioni che non possono essere acquisite, l'acquisizione in batch si interrompe e compare una finestra di dialogo di errore.
- Il nome del file delle clip, così com'è indicato nella finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione, non può essere uguale a quello di una clip esistente. Se necessario, fate doppio clic sui singoli file non in linea per verificare l'assenza di duplicati. Se selezionate un file non in linea con un nome duplicato per l'acquisizione in batch, il nome della clip viene leggermente modificato al momento dell'acquisizione. In questo modo, il file avente lo stesso nome non viene sovrascritto.

Per gestire gli errori di acquisizione quando compare la finestra di dialogo di errore, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Per correggere le impostazioni di acquisizione di una o più clip nell'elenco, selezionate i file nell'elenco e fate clic su Modifica.
- Per saltare le clip con impostazioni di acquisizione non valide e continuare con il resto dell'acquisizione in batch, fate clic su Ignora. Le clip ignorate vengono rimosse dall'elenco e non vengono acquisite.
- Per interrompere l'acquisizione in batch, fate clic su Annulla. Non viene acquisita alcuna clip.

Importare ed esportare elenchi batch

Potete importare elenchi batch in una vasta gamma di formati di file: TXT con valori separati da tabulazioni, CSV con valori separati da virgola, TAB e PBL. Una volta importata, ogni elemento dell'elenco batch di testo diventa un file non in linea nel pannello Progetto. Potete anche esportare i file non in linea come elenco batch in formato .CSV per trasferire un elenco di clip archiviate da un progetto, o da una stazione di lavoro, a un altro. Per vedere il formato di un elenco batch, esportatelo e aprite il file in un editor di testo (come Blocco note) o in un foglio elettronico. Un file di testo con elenco batch può provenire da sorgenti come Adobe Premiere 6.5, utility di archiviazione come Pipeline Autolog oppure software personalizzato per la produzione di video che utilizza database o fogli elettronici per generare un elenco batch.

Quando importate un elenco batch, l'ordine dei campi nell'elenco deve essere il seguente: nome del nastro, attacco, stacco, nome della clip e commento. Quando esportate i file non in linea come elenco batch, Premiere Pro ordina i campi nel modo seguente: nome del nastro, attacco, stacco, nome della clip, note, descrizione, scena e ripresa/inquadratura. I dati dei campi vengono esportati dalle colonne corrispondenti nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto.

- Per importare una registrazione del codice di tempo dell'elenco batch, scegliete Progetto > Importa elenco batch. Trovate e selezionate il file e fate clic su Apri.
- Per esportare una registrazione del codice di tempo dell'elenco batch, selezionate i file da registrare. Quindi scegliete Progetto > Esporta elenco batch. Specificare un nome di file e una posizione, quindi fare clic su Salva.

Riacquisire le clip

Con l'acquisizione in batch potete riacquisire le clip di un progetto esistente. Le clip possono essere riacquisite soltanto se: sono state scollegate dai file sorgente, diventando così dei file non in linea; hanno un nome nei rispettivi campi Nome cassetta; il loro supporto sorgente contiene un codice tempo.

1. Per ignorare le impostazioni di acquisizione per una o più clip da riacquisire, specificate le Impostazioni di acquisizione della clip.
2. Nel pannello Progetto selezionate tutte le clip da riacquisire. Per selezionare clip in raccoglitori diversi, usate la visualizzazione Elenco, che consente di visualizzare più raccoglitori.
3. Scegliete Progetto > Rendi non in linea. Le clip selezionate vengono separate dai rispettivi file sorgente.
4. Nella finestra di dialogo Rendi non in linea, specificate se i file supporto sorgente devono restare sul disco o devono essere cancellati.
5. Con i file non in linea sempre selezionati, scegliete File > Acquisisci in batch. Se necessario, regolate le impostazioni.
6. Verificate che il videoregistratore e la videocassetta sorgente siano impostati correttamente per l'acquisizione, quindi fate clic su OK.
7. Al termine della riacquisizione, salvate il progetto.

Potete riacquisire le clip unite non in linea. La clip unita diventa una clip in linea solo dopo che tutte le clip componenti sono state acquisite.

Argomenti correlati



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

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

Utilizzo del codice di tempo

Il codice di tempo

[Scegliere il formato di visualizzazione del codice di tempo](#)

[Modificare la modalità di visualizzazione del codice di tempo](#)

[Preregistrare o sostituire un codice di tempo su un nastro](#)

[Acquisizione del codice di tempo](#)

[Impostare manualmente il codice di tempo per una clip](#)

[Immettere il codice di tempo](#)

[Visualizzare in sovrapposizione il codice di tempo](#)

[Visualizzazione del codice di tempo sorgente nel Monitor programma](#)

[Visualizzare il codice di tempo nel pannello Codice di tempo](#)

[Torna all'inizio](#)

Il codice di tempo

Molte videocamere e videoregistratori di qualità elevata registrano il *codice di tempo*, contrassegnando così determinati fotogrammi con indirizzi univoci. Il codice di tempo è importante ogni volta che volete acquisire esattamente gli stessi fotogrammi identificati o acquisiti in precedenza, come nei seguenti casi:

- Per archiviare le clip prima di acquisirle.
- Per acquisire le clip in batch (automaticamente).
- Per riacquisire le clip (se i file originali sono danneggiati o sono stati eliminati).
- Per esportare sequenze in un altro sistema usando il formato EDL.
- Per montare rapidamente i file acquisiti in bassa risoluzione con un sistema e riacquisire in seguito le clip con livelli di risoluzione e qualità elevati per la versione finale.
- Per sincronizzare il video acquisito con audio registrato separatamente.

A differenza dei numeri nei contatori presenti nei videoregistratori amatoriali, il codice di tempo viene registrato nel nastro come parte del segnale video. Se nel metraggio manca il codice di tempo, potete aggiungerlo copiandolo con una videocamera o un videoregistratore in grado di scriverlo. Potete quindi archiviare o acquisire il video da quel dispositivo.

Per ottenere migliori risultati, è consigliabile eseguire l'operazione in modo continuativo dall'inizio alla fine del nastro, senza mai ripartire da zero all'interno. Se, durante il montaggio, archiviate un attacco di acquisizione come 00:00:01:09 ma tale numero ricorre due o tre volte nel nastro perché il codice di tempo è stato riavviato, Premiere Pro non riesce a stabilire quale occorrenza di 00:00:01:09 deve usare per iniziare l'acquisizione e rischia quindi di acquisire le clip sbagliate dai nastri con codice di tempo discontinuo.

Per garantire un codice di tempo ininterrotto, dovete eseguire una ripresa continua oppure eseguire lo striping del nastro prima di iniziare a riprendere.

Per assicurare la continuità del codice di tempo, registrate almeno 5 secondi di video supplementare oltre la fine dell'azione di qualsiasi ripresa. Se rivedete una clip nella videocamera, assicuratevi di riavvolgere il nastro con un margine di 5 secondi prima di registrare di nuovo. Il videoregistratore legge il codice di tempo dal fotogramma di interruzione e inizia a registrare il codice di tempo dal fotogramma immediatamente successivo quando iniziate la ripresa seguente. Se lasciate uno spazio tra l'ultimo fotogramma della ripresa precedente e il primo di quella successiva, assicuratevi che il videoregistratore scriva di nuovo il codice di tempo a 00:00:00:00.

[Torna all'inizio](#)

Scegliere il formato di visualizzazione del codice di tempo

Per impostazione predefinita, Premiere Pro visualizza il codice di tempo per qualsiasi clip originariamente scritta sul supporto sorgente. Se un

fotogramma ha un codice di tempo 00:00:10:00 su nastro, questo verrà visualizzato anche per il fotogramma acquisito. Il codice di tempo sorgente facilita spesso l'archiviazione delle clip. Il codice di tempo sorgente viene visualizzato per una clip a prescindere dalla base temporale delle sequenze in cui viene utilizzato. Quando esiste una differenza tra la base temporale della clip e quella della sequenza, il codice di tempo sorgente può facilitare l'archiviazione del metraggio. Ad esempio, una clip ripresa in 24p ha una base temporale di 30 fps e un codice di tempo da 30 fps. Premiere Pro mostra per questa clip il codice sorgente originale da 30 fps, anche se viene utilizzata in una sequenza con base temporale di 23,976. Tuttavia, potete modificare questa impostazione predefinita in modo da mostrare per ogni clip il codice di tempo a partire da 00:00:00:00.

Potete inoltre determinare in che modo Premiere Pro visualizza il conteggio dei fotogrammi quando una visualizzazione Fotogrammi o Piedi + fotogrammi viene scelta per un pannello. Potete far iniziare il conteggio dei fotogrammi per ciascuna clip da 0 o da 1, oppure potete convertirlo dal codice di tempo sorgente. Se un fotogramma in una clip da 30 fps ha un codice di tempo sorgente 00:00:10:00, l'opzione Conversione codice di tempo riporta per questo fotogramma il numero 300. Premiere Pro converte 10 secondi a una frequenza fotogrammi di 30 fps in 300 fotogrammi.

1. Selezionate **Modifica > Preferenze > Oggetto multimediale (Windows)** o **Premiere Pro > Preferenze > Oggetto multimediale (Mac OS)**.
2. Nel menu **Codice di tempo**, scegliete una delle seguenti opzioni:

Usa sorgente multimediale mostra il codice di tempo registrato nella sorgente.

Inizia da 00:00:00:00 avvia il codice di tempo mostrato per ciascuna clip dati 00:00:00:00.

3. Nel menu **Numero fotogrammi**, scegliete una delle seguenti opzioni:

Inizia da 0 Numera ciascun fotogramma in ordine sequenziale e il primo fotogramma ha il numero 0.

Inizia da 1 Numera ciascun fotogramma in ordine sequenziale e il primo fotogramma ha il numero 1.


Conversione codice di tempo Genera equivalenti dei numeri di fotogrammi dei numeri di codici di tempo sorgente.

4. Fate clic su **OK**.

[Torna all'inizio](#)

Modificare la modalità di visualizzazione del codice di tempo

Potete modificare il formato di visualizzazione del codice di tempo in qualsiasi pannello in cui il codice di tempo sia visualizzato in hot text.

1. (Facoltativo) Per visualizzare il codice di tempo in unità audio (Campioni audio o Millisecondi), fate clic sul pulsante del menu del pannello nel pannello desiderato e selezionate **Mostra unità di tempo audio**. 
2. Tenete premuto **Ctrl (Windows)** o **Comando (Mac OS)** e fate clic sulla visualizzazione di un codice di tempo hot text per passare a uno dei formati di codice di tempo disponibili. Gli ultimi due sono disponibili solo se selezionate **Mostra unità di tempo audio** nel menu del pannello.
 - Codice di tempo con drop-frame
 - Codice di tempo senza drop-frame
 - Fotogrammi
 - Piedi + fotogrammi 16 mm
 - Piedi + fotogrammi 35 mm
 - Campioni audio
 - Millisecondi

Il formato di visualizzazione del codice di tempo per i pannelli **Monitor programma** (compresa l'istanza nel **Monitor ritaglio**) e **Timeline** è sempre corrispondente. La modifica del formato di visualizzazione in uno dei pannelli comporta la modifica anche nell'altro.

[Torna all'inizio](#)

Preregistrare o sostituire un codice di tempo su un nastro

Potete garantire la continuità del codice di tempo registrando il codice di tempo sul nastro prima di usarlo. Questa operazione è detta anche *striping* del nastro. Lo striping non è necessario se si seguono le pratiche di ripresa consigliate ma può proteggere dall'interruzione accidentale del codice di tempo in caso di errato scorrimento del nastro nella videocamera.

Preregistrare un codice di tempo su un nastro

1. Inserite un nastro nuovo nella videocamera. Non dovrebbe contenere alcun codice di tempo.
2. Se eseguite lo striping con una videocamera, applicate il coprilente e disattivate la registrazione audio.
3. Verificate che tutte le impostazioni della videocamera, specialmente la frequenza di campionamento audio, siano *esattamente* uguali alle impostazioni che verranno usate per le riprese. Usate sempre queste stesse impostazioni per eseguire riprese su tale nastro.
4. Iniziate a registrare. Lasciate in funzione la videocamera o il videoregistratore finché non sarà stato registrato l'intero nastro.
5. Prima di registrare video su un nastro con striping, riproducetene circa 30 secondi dall'inizio. Prima di iniziare la ripresa, verificate che la videocamera stia leggendo il codice di tempo inserito con lo striping. La parte iniziale vuota di 30 secondi sul nastro favorisce l'acquisizione in batch.

Verificate le impostazioni della videocamera ogni volta che si cambia nastro, in particolare quando reinserte un nastro su cui erano state effettuate precedentemente delle riprese. Potete usare impostazioni diverse per nastri diversi, ma è consigliabile usare sempre le stesse impostazioni per uno stesso nastro. Esse devono corrispondere alle impostazioni usate al momento del primo striping del nastro.

Sostituire un codice di tempo DV

Se il metraggio sorgente è in formato DV con codice di tempo discontinuo, potete sostituire il codice di tempo creando una copia DV, ovvero doppiando il nastro. Il dispositivo DV che esegue la copia registra un nuovo codice di tempo continuo in modo che il video possa essere archiviato e acquisito con il nuovo codice di tempo dalla copia.

Nota: questa tecnica non funziona in caso di doppiaggio in formato DVCAM o usando Panasonic AG-DV2500 come dispositivo di registrazione.

1. Caricate il nastro DV che avete registrato in una videocamera o videoregistratore DV e riavvolgetelo completamente.
2. Caricate un nuovo nastro in una seconda videocamera o videoregistratore, da usare per registrazione della copia.
3. Se il dispositivo di registrazione ha un'opzione per registrare il video con il codice di tempo del nastro originale, accertatevi che sia disattivata. Per informazioni su questa opzione, consultate le istruzioni per l'uso del dispositivo.
4. Se il dispositivo di registrazione è digitale, collegatelo al dispositivo sorgente DV con un cavo digitale, ad esempio IEEE 1394 o SDI. La copia così ottenuta è di eccellente qualità.
5. Collegate il dispositivo di registrazione a un monitor televisivo.
6. Impostate entrambi i dispositivi sulla modalità VTR.
7. Verificate che il dispositivo di registrazione sia impostato in modo da registrare dalla porta digitale.
8. Iniziate a registrare il nuovo nastro, quindi avviate la riproduzione del nastro originale. Lasciate in funzione le videocamere o i videoregistratori finché non sarà stato copiato l'intero nastro originale.

Nota: Ricerca scena riconosce i punti di inizio e fine di ogni ripresa cercando salti nei codici di tempo. Dato che copiando un nastro in questo modo si crea un'unica clip con codice di tempo continuo, non potrete più usare Ricerca scena quando acquisite la copia in Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#)

Acquisizione del codice di tempo

Il codice di tempo del video sorgente viene acquisito quando utilizzate il controllo dispositivo. L'acquisizione del codice di tempo con i dispositivi analogici controllabili dipende dalla precisione del videoregistratore in uso. Se il videoregistratore non legge il codice di tempo in modo accurato,

potrebbe essere necessario calibrare il sistema o assegnare manualmente il codice di tempo al filmato confrontando i fotogrammi.

Nota: il codice di tempo è visibile nel contatore solo su apparecchi che riconoscono il codice di tempo, a meno che non sia stato preinciso o registrato sull'immagine in una copia del nastro. La maggior parte dei videoregistratori analogici amatoriali non è in grado di leggere o registrare il codice di tempo.

[Torna all'inizio](#)

Impostare manualmente il codice di tempo per una clip

Potete modificare il codice di tempo rispetto a quello registrato da Premiere Pro. Potreste ad esempio aver acquisito metraggio da una copia DV di un nastro Hi8 originariamente registrato con RCTC (Rewritable Consumer Time Code). La copia DV e i file video copiati da questa nel computer riportano il codice di tempo DV, non quello RCTC originale. Per comodità di riferimento alle registrazioni delle riprese eseguite per il nastro Hi8 originale, potrebbe essere necessario reimpostare il codice di tempo sui valori RCTC originali.

1. Selezionate la clip nel pannello Progetto.
2. Scegliete Clip > Modifica > Codice di tempo, specificate le opzioni desiderate e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Immettere il codice di tempo

Durante l'acquisizione e il montaggio dei video dovrete spesso immettere i codici di tempo. Ad esempio, dovrete immettere valori del codice di tempo per impostare attacco e stacco delle clip e per spostarvi in un pannello Timeline. Premiere Pro offre vari modi per immettere i codici di tempo.

In Premiere Pro, la durata tra Attacco e Stacco comprende i fotogrammi indicati dal codice di tempo. Ad esempio, se immettete lo stesso codice di tempo per l'attacco e lo stacco di una clip, la durata della clip sarà di un fotogramma. Quando immettete codici di tempo, potete usare punti (.) al posto dei due punti (:) o digitare i numeri senza punteggiatura. Premiere Pro interpreta i numeri digitati come ore, minuti, secondi e fotogrammi.

- Per impostare un codice di tempo specifico, selezionatelo, digitate un nuovo valore e premete Invio.
- Potete anche regolare il codice di tempo corrente posizionando il mouse sul codice di tempo e trascinando orizzontalmente. Ad esempio, per impostare un codice di tempo precedente, trascinate a sinistra.
- Per regolare il codice di tempo corrente usando un valore relativo, digitate il segno più (+) o meno (-) insieme al numero di fotogrammi da aggiungere o sottrarre. Ad esempio, per sottrarre cinque fotogrammi dal codice di tempo corrente, selezionate l'intero codice di tempo, digitate -5 e premete Invio.

[Torna all'inizio](#)


Visualizzare in sovrapposizione il codice di tempo

Per visualizzare il codice di tempo all'interno dell'anteprima video della clip, applicate alla clip l'effetto Codice di tempo. Per visualizzare il codice di tempo all'interno dell'anteprima video di una parte di una sequenza, applicate l'effetto Codice di tempo a una clip video trasparente. Quindi tagliate la clip video trasparente per il periodo in cui deve essere visibile il codice di tempo. Il codice di tempo visibile sullo schermo viene detto *in sovrapposizione*. Viene usato nei montaggi di bozza per fornire agli operatori punti di riferimento precisi per i fotogrammi.

Visualizzare in sovrapposizione il codice di tempo di una clip

1. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto a Effetti video per espandere questo raccoglitore. Quindi, fate clic sul triangolino accanto al raccoglitore Video per aprirlo.
2. Trascinate l'effetto Codice di tempo in una sequenza della clip.
3. Fate clic sul pannello Controllo effetti per attivare il pannello.
4. Fate clic sul triangolo accanto al codice di tempo per rendere visibili le opzioni disponibili per l'effetto.
5. Potete regolare tali opzioni in base alle vostre esigenze.

Visualizzare in sovrapposizione il codice di tempo di una sequenza

1. Nella parte sottostante del pannello Progetto, fate clic sull'icona Nuovo elemento. Scegliete Video trasparente .

Nota: Potete usare un livello di regolazione invece di video trasparente per l'effetto del codice di tempo.

2. Trascinate la clip video trasparente in una traccia vuota nella sequenza che si trova più in alto rispetto a tutte le altre tracce video.
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto a Effetti video per espandere questo raccoglitore. Quindi, fate clic sul triangolino accanto al raccoglitore Video per aprirlo.
4. Trascinate l'effetto Codice di tempo nella clip video trasparente.
5. Fate clic sul pannello Controllo effetti per attivare il pannello.
6. Fate clic sul triangolo accanto al codice di tempo per rendere visibili le opzioni disponibili per l'effetto.
7. Potete regolare tali opzioni in base alle vostre esigenze.

[Torna all'inizio](#) 

Visualizzazione del codice di tempo sorgente nel Monitor programma

Nell'anteprima del monitor Programma potete visualizzare il codice di tempo sorgente per le clip di una sequenza mentre eseguite il montaggio:

- Se tagliate una clip, viene visualizzato il relativo codice di tempo sorgente.
- In caso di montaggio con slittamento, vengono visualizzati i nuovi punti di attacco e stacco dell'oggetto multimediale sorgente per le clip adiacenti.
- In caso di montaggio con slittamento, vengono visualizzati i nuovi punti di attacco e stacco dell'oggetto multimediale sorgente della clip.
- Scegliete Sovrapposizione codice di tempo durante la modifica dal menu del pannello Monitor programma. Un segno di spunta indica che il comando è selezionato.

[Torna all'inizio](#) 

Visualizzare il codice di tempo nel pannello Codice di tempo

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

Nel pannello Codice di tempo potete visualizzare i seguenti elementi:

- Se è selezionato il pannello Sorgente, nel pannello Codice di tempo viene visualizzato il codice di tempo sorgente.
- Se è selezionato il pannello Timeline o Programma, dal menu del pannello potete scegliere di visualizzare il codice di tempo della sequenza o il codice di tempo sorgente. Sempre dal menu del pannello potete inoltre scegliere per quale traccia video o audio visualizzare il codice di tempo.

Per aumentare le dimensioni del pannello Codice di tempo, trascinatene verso l'esterno l'angolo inferiore destro.

Adobe consiglia anche

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

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

Configurazione del sistema per l'acquisizione HD, DV o HDV

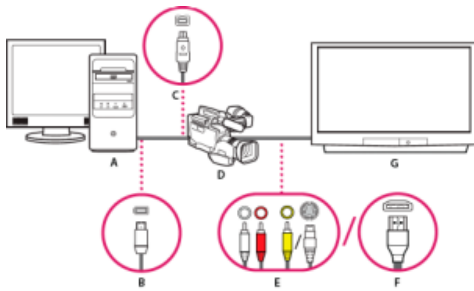
[Configurare un sistema DV o HDV](#)
[Configurare un sistema SD-SDI, HD-SDI o componente](#)
[Configurare un sistema basato su file](#)
[Configurare un sistema S-video o composito](#)
[Specificare il dispositivo audio predefinito](#)
[Specificare le impostazioni dispositivo ASIO \(solo Windows\)](#)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

Per informazioni sui requisiti di sistema per Premiere Pro, visitate il [sito Web di Adobe](#).

Per suggerimenti su come ottimizzare le prestazioni del sistema e di Premiere Pro, consultate questo [white paper](#).

[Torna all'inizio](#)

Configurare un sistema DV o HDV



Configurare DV/HDV

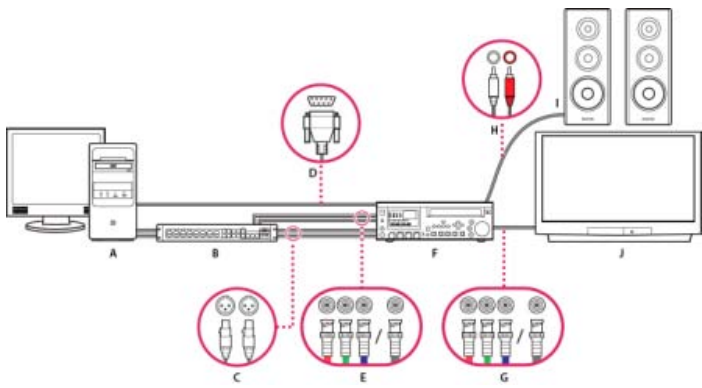
A. Computer e monitor del computer **B.** Connettore e porta FireWire a 6 pin **C.** Connettore e porta FireWire a 4 pin **D.** Videocamera DV/HDV **E.** Spinotti e prese RCA per audio sinistra (bianco), audio destra (rosso) e video composito (giallo); spinotto e presa per S-Video (y/c) **F.** Connettore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

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

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

[Torna all'inizio](#)

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



Configurazione SDI/componente con breakout box

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

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

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

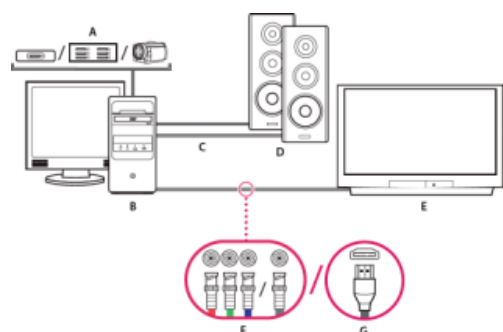
Alcune schede SDI o PCI per componenti video sono dotate di breakout box che forniscono le porte necessarie per i segnali SDI o di componenti video. Alcune breakout box forniscono inoltre porte per genlock. Altre dispongono degli output necessari direttamente sulla scheda.

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

Nota: il controllo dei dispositivi seriali nativi è disponibile solo su Windows.

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

Configurare un sistema basato su file



Sistema basato su file

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

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

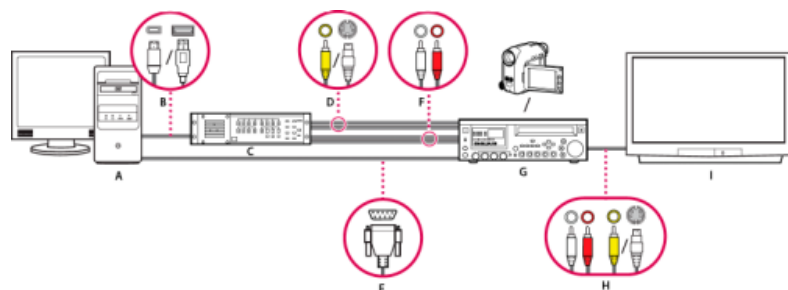
- Panasonic P2
- XDCAM HD
- XDCAM EX
- AVCHD
- AVC-I

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

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

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

Configurare un sistema S-video o composito



Configurazione S-video/video composito

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

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

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

- Digitalizzatore interno installato nel computer
 - Digitalizzatore esterno collegato nel computer
 - Videocamera digitale o VTR in grado di digitalizzare il segnale analogico in ingresso
1. Collegate la videocamera o il VTR analogico al digitalizzatore mediante cavi video S-Video o RCA. Collegate i cavi video dalle uscite video del computer o della relativa interfaccia agli ingressi video del dispositivo. Collegate anche i cavi video dalle uscite video del dispositivo agli ingressi video del computer o della relativa interfaccia.
 2. Collegate la videocamera o il VTR analogico al digitalizzatore mediante cavi audio XLR o RCA. Collegate i cavi audio dalle uscite audio del digitalizzatore agli ingressi audio del dispositivo. Collegate i cavi audio dalle uscite audio del dispositivo agli ingressi audio del digitalizzatore.
 3. (Facoltativo. Per una videocamera o VTR analogico con porta RS-422 or RS-232, solo Windows) Collegate la porta di controllo del dispositivo seriale sulla videocamera o VTR alla porta seriale sul computer o digitalizzatore mediante un cavo Pipeline Digital ProVTR.

Nota: il controllo dei dispositivi seriali nativi è disponibile solo su Windows.

4. Collegate la videocamera o il VTR analogico, o il digitalizzatore, al monitor TV con un cavo video S-video o RCA e con cavi audio RCA, o con un cavo HDMI.
5. Attivate la modalità di riproduzione o VTR della videocamera o videoregistratore analogico.
6. In Premiere Pro, scegliete File > Nuovo > Sequenza.
7. Nell'area Predefiniti disponibili della finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate il predefinito corrispondente al formato del convertitore A/D e non a quello della ripresa sorgente. Ad esempio, se utilizzate una videocamera DV o un convertitore A/DV per convertire il segnale analogico, scegliete un predefinito DV.
8. Digitate un nome nella casella Nome sequenza. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Specificare il dispositivo audio predefinito

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

Impostazioni hardware audio (solo Windows)

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

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

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

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

Nota: Se riscontrate problemi nella riproduzione dell'audio, consultate questa nota tecnica: *No sound during playback of video or audio clips* (Assenza di audio nella riproduzione di clip video o audio).

Impostare un microfono USB (Mac OS)

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

[Torna all'inizio](#) ⁴

Specificare le impostazioni dispositivo ASIO (solo Windows)

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Hardware audio.
2. Fate clic su Impostazioni ASIO. Specificate le impostazioni ASIO per il dispositivo selezionato.

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

[Torna all'inizio](#) ⁴

Specificare se effettuare il rendering audio al momento del rendering video

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

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

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

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

[Torna all'inizio](#) ⁴

Specificare la durata per le pause di preroll e postroll

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

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

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

[Torna all'inizio](#)

Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema

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

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

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

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

In termini di prestazioni, è meglio dedicare un disco diverso a ogni tipo di risorsa, ma potete anche specificare cartelle sullo stesso disco. Potete specificare dei percorsi univoci ai dischi di memoria virtuale per i seguenti tipi di file:

Video acquisito

File video creati mediante *File > Acquisizione*

Se trasferite dei file video in una cartella di memoria virtuale prima di creare il relativo progetto, specificate tale cartella per Video acquisito.

Audio acquisito

File audio creati con *File > Acquisisci* o registrati mediante *Mixer audio*, come per la registrazione fuori campo.

Anteprime video

File creati quando usate il comando *Sequenza > Rendering da attacco a stacco* o esportate un file filmato o su un dispositivo. Se l'area visualizzata in anteprima comprende degli effetti, il file di anteprima contiene il risultato di un rendering a piena qualità degli effetti.

Anteprime audio

I file di anteprima audio vengono creati dai seguenti comandi:

- *Sequenza > Rendering da attacco a stacco*
- *Esportazione come file di filmato*
- *Esportazione verso dispositivo DV*

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

Configurazione dei dischi di memoria virtuale

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

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

Documenti (Windows) o Documenti (Mac OS) Memorizza i file di memoria virtuale nella cartella documenti (Windows) o Documenti (Mac OS).

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

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

Migliorare le prestazioni dei dischi di memoria virtuale

Per ottenere le massime prestazioni, seguite queste indicazioni:

- Se il vostro computer ha un solo disco rigido, è consigliabile conservare tutte le impostazioni predefinite delle opzioni per i dischi di memoria virtuale.
- Impostate dischi di memoria virtuale su uno o più dischi rigidi diversi. In Premiere Pro potete impostare un disco di memoria diverso per ogni tipo di file multimediale. Ad esempio, potete impostare un disco di memoria per il video acquisito e un altro per l'audio acquisito.
- Sui sistemi Windows, specificate solo le partizioni formattate per il formato file NTFS come dischi di memoria virtuale. Sui sistemi Mac OS, utilizzate le partizioni formattate per Mac OS Extended. Le partizioni FAT32 non sono consigliate per il video. Non supportano file di grandi dimensioni.

Nota: sono disponibili strumenti di terze parti che consentono l'utilizzo di unità NTFS in Mac OS. Consultate [Tuxera NTFS for Mac](#) e [Paragon NTFS for Mac](#).

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

Risorse online utili per migliorare le prestazioni del sistema

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

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

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

Per informazioni su come formattare un disco NTFS su Windows, consultate [questa pagina Web sul sito di Microsoft](#).

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

[Torna all'inizio](#)

Spostare o svuotare il database della cache multimediale

Quando Premiere Pro importa video e audio in alcuni formati, elabora e memorizza nella cache delle versioni di questi elementi a cui potrà facilmente accedere durante la generazione delle anteprime. I file audio importati vengono resi conformi a un nuovo file .cfa, mentre i file MPEG vengono indicizzati in un nuovo file .mpgindex. La cache multimediale migliora notevolmente le prestazioni delle anteprime, poiché gli elementi video e audio non devono essere rielaborati per ogni anteprima.

Nota: quando importate per la prima volta un file, potreste notare un ritardo durante l'elaborazione e la memorizzazione in cache del contenuto multimediale.

Una database mantiene i collegamenti a ciascuno dei file multimediali nella cache. Questo database cache multimediale è condiviso con Adobe Media Encoder, After Effects, Premiere Pro e Audition, pertanto tutte queste applicazioni possono leggere e scrivere lo stesso set di file multimediali in cache. Se modificate la posizione del database da una di queste applicazioni, la posizione verrà aggiornata per tutte le altre applicazioni. Ogni applicazione può utilizzare la propria cartella cache, ma lo stesso database tiene traccia delle cartelle delle varie applicazioni.

- Scegliete Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generale (Mac OS) ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare la cache multimediale o il database della cache multimediale, fate clic sul relativo pulsante Sfoglia.
 - Per rimuovere dalla cache i file conformi e indicizzati e per rimuovere le relative voci dal database, fate clic su Pulisci. Questo comando rimuove solo i file associati agli elementi di metraggio per i quali il file sorgente non è più disponibile.

Nota: prima di fare clic sul pulsante Pulisci, assicuratevi che uno qualsiasi dei dispositivi di memorizzazione contenenti l'oggetto multimediale sorgente utilizzato correntemente sia collegato al computer. Se il metraggio risulta mancare in quanto il dispositivo di memorizzazione sul quale esso si trova non è collegato, i file associati nella cache multimediale vengono rimossi. La rimozione determina la necessità di rendere nuovamente conforme o reindicizzare il metraggio quando tentate di utilizzare il metraggio in un secondo momento.

La pulizia del database e della cache con il pulsante Pulisci non comporta la rimozione dei file associati agli elementi di metraggio per i quali i file sorgente sono ancora disponibili. Per rimuovere manualmente i file resi conformi e i file dell'indice, accedete alla cartella della cache multimediale ed eliminate i file.

[Torna all'inizio](#)

Ottimizzare il rendering per la memoria disponibile

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

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

Adobe consiglia anche

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

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

Acquisizione di video DV o HDV

Potete acquisire audio e video da un dispositivo DV o HDV collegandolo al computer mediante cavo FireWire. Premiere Pro registra il segnale audio e video nel disco rigido e controlla il dispositivo attraverso la porta FireWire.

È possibile acquisire riprese DV o HDV da dispositivi XDCAM o P2. Se il computer dispone di una scheda di acquisizione o di un dispositivo di terze parti supportato, l'acquisizione può avvenire mediante le porte SDI. Inoltre, il computer deve disporre dei relativi driver.

In una sequenza realizzata con un predefinito DV o HDV, le impostazioni di acquisizione sono impostate rispettivamente per l'acquisizione DV o HDV. Tuttavia potete modificare le impostazioni di acquisizione in DV o HDV dal pannello Acquisizione di un progetto avviato.

Durante le fasi di acquisizione e anteprima, potete scegliere di vedere l'anteprima dei video DV nella finestra di acquisizione. Solo su Windows potete vedere l'anteprima dei video HDV nella finestra di acquisizione. Non è possibile, tuttavia, vedere l'anteprima dei filmati HDV nella finestra di acquisizione durante questa fase. Nella finestra viene visualizzata la dicitura Acquisizione durante la fase di acquisizione dei filmati HDV.

Nota: potete trasferire e importare risorse DVCPRO HD, XDCAM HD, XDCAM EX e AVCHD dai rispettivi supporti senza ricorrere all'acquisizione. L'acquisizione richiede un tempo superiore rispetto al trasferimento e non conserva tutti i metadati. Per ulteriori informazioni, consultate [Importazione di risorse da formati senza nastro](#).

Argomenti correlati



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

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

Supporto per file crescenti

Per file in crescita si intendono i file la cui durata aumenta dopo l'assimilazione. Adobe® Premiere® Pro supporta i file in crescita per gli utenti che richiedono questo tipo di flusso di lavoro.

I codec supportati per i file in crescita includono:

- AVC150/100
- EVS DNXHD
- IMX30/40/50
- XDCAM HD 50/35/25/18 conforme con RDD9
- File wrapped QuickTime in questi formati

Il supporto per l'aggiornamento automatico dei file in crescita, e la frequenza di tale aggiornamento, è disponibile nelle preferenze Oggetto multimediale. La nuova durata può essere visualizzata nel monitor sorgente. Consultate [Preferenze di Oggetto multimediale](#).

L'assimilazione o acquisizione di elementi multimediali per i file in crescita può avvenire solo se Premiere Pro è in grado di leggere il volume (Premiere Pro può leggere i metraggi da percorsi UNC ("//dove/cosa"), purché l'unità sia mappata ("H:\dove\cosa"). Il file può quindi essere importato mediante il comando File > Importa. Potete quindi utilizzare tali clip come qualsiasi altra clip per effettuare i montaggi.

[Per informazioni sul supporto dei file in crescita in Premiere Pro consultate questo articolo di blog.](#)



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

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

Digitalizzazione di video analogico

Le impostazioni della scheda di acquisizione Digitalizzare video analogico

Per modificare video girati in formato analogico occorre prima digitalizzarli. Potete eseguire la digitalizzazione indirizzando il segnale video attraverso una videocamera digitale in grado di digitalizzare al volo oppure attraverso un dispositivo di digitalizzazione installato sul computer in uso. In alternativa, potete doppiare il metraggio analogico in formato digitale, quindi acquisire il video da un dispositivo digitale attraverso una scheda di acquisizione come qualsiasi altra sorgente digitale. A seconda delle apparecchiature disponibili, potete digitalizzare video analogici da vari tipi di segnale, compresi video componente, composito e S-video. Alcuni digitalizzatori di terze parti forniscono il controllo del dispositivo. Vengono collegati al dispositivo sorgente con porte RS-232 o RS-422 e consentono di controllare il dispositivo dal pannello Acquisizione di Premiere Pro e di eseguire acquisizioni in batch. Consultate le istruzioni fornite con la videocamera e la scheda di acquisizione/digitalizzazione.

[Torna all'inizio](#) 

Le impostazioni della scheda di acquisizione

Alcune impostazioni di acquisizione visualizzate in Premiere Pro possono essere state fornite dal software plug-in accluso alla scheda di acquisizione/digitalizzazione. A causa delle differenze tra schede di diverse marche, le opzioni specifiche e i formati supportati possono variare. La complessa relazione che esiste tra schede di acquisizione video e Premiere Pro può rendere difficile individuare l'elemento del sistema responsabile di una particolare opzione o di uno specifico problema. Adobe, come pure la maggior parte dei produttori di schede di acquisizione, rende disponibile sul Web documentazione per la risoluzione dei problemi che aiuta a stabilire se un'opzione o un problema è legato alla scheda di acquisizione video e relativo software o a Premiere Pro. Consultate le risorse per la risoluzione di problemi disponibili nel sito Web di Premiere Pro e in quello del produttore della scheda di acquisizione.


Per la maggior parte delle schede di acquisizione supportate viene installato un file di impostazioni predefinite selezionabile nel riquadro Carica predefinito della finestra di dialogo Nuovo progetto di Premiere Pro. Questo file imposta automaticamente tutte le opzioni di acquisizione nel modo più idoneo per la scheda di acquisizione in uso. Per risultati ottimali, usate i predefiniti della scheda di acquisizione in uso, se disponibili, e non modificate le impostazioni di acquisizione del riquadro Impostazioni personalizzate.

[Torna all'inizio](#) 

Digitalizzare video analogico

1. Uscite da Premiere Pro.
2. Collegate le uscite video e audio del dispositivo analogico in uso alle entrate analogiche del dispositivo digitale (digitalizzatore, videocamera o videoregistratore digitale).
3. Se il dispositivo digitale è un digitalizzatore esterno, un videoregistratore o una videocamera, collegate la sua porta FireWire o SDI al computer.
4. Se il dispositivo digitale di terze parti è un digitalizzatore con controlli per il dispositivo (e sono disponibili driver dispositivo per Premiere Pro), collegate la relativa porta di controllo dispositivo (RS-232 o RS-422) allo stesso tipo di porta sul dispositivo analogico.
5. Accendete la sorgente analogica e il digitalizzatore.
6. Se il digitalizzatore è una videocamera, mettetela in modalità VTR, VCR o di riproduzione (non videocamera).
7. Impostate il controllo di selezione ingressi sul digitalizzatore per l'ingresso analogico corretto.
8. Avviate Premiere Pro.
9. Nella finestra Benvenuti, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per aprire un nuovo progetto utilizzando una scheda di acquisizione, fate clic su Nuovo progetto, selezionate il predefinito della scheda di acquisizione (se disponibile) dal riquadro Carica predefinito e infine fate clic su OK.
 - Per aprire un progetto esistente utilizzando una scheda di acquisizione, selezionate un progetto esistente impostato con il

predefinito della scheda di acquisizione.

- Per aprire un nuovo progetto usando un dispositivo esterno, come una videocamera o un videoregistratore, per eseguire la digitalizzazione fate clic su Nuovo progetto, selezionate il predefinito DV o HDV corrispondente allo standard e al formato televisivo di destinazione, infine fate clic su OK.
 - Per aprire un progetto esistente usando un dispositivo esterno come una videocamera o un videoregistratore, per eseguire la digitalizzazione, selezionate un progetto esistente impostato con il predefinito DV o HDV corretto.
10. (Facoltativo) Specificate il modo in cui Premiere Pro associa i canali audio dal dispositivo di digitalizzazione alle tracce audio. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS). Nell'area Mappare canale sorgente, selezionate un formato di canale audio dal menu Formato traccia predefinito.
11. Scegliete File > Acquisisci.
12. Nel pannello Acquisizione, verificate attentamente le opzioni del riquadro Impostazioni. Per modificarle, fate clic su Modifica. Se state usando una scheda di acquisizione, le impostazioni sono fornite dal software plug-in del produttore, non da Premiere Pro, e cambiano a seconda di marca e modello della scheda di acquisizione. A tal fine, consultate la documentazione dei driver fornita dal produttore della scheda.)
13. Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Se il dispositivo digitale non offre il controllo dispositivo, regolate la sorgente usando i controlli del dispositivo analogico. Premete Play sul dispositivo analogico e fate clic sul pulsante Registra  nel pannello Acquisizione.
 - Se il dispositivo digitale dispone del controllo dispositivo, acquisite o registrate le riprese usando i controlli del pannello Acquisizione, come se si trattasse di una sorgente digitale.

Argomenti correlati



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

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

Creare clip per il montaggio non in linea

Creare clip a bassa risoluzione per il montaggio non in linea

Sostituire le clip a bassa risoluzione con quelle ad alta risoluzione per il montaggio in linea

Per il *montaggio in linea*, le clip vengono modificate con il livello di qualità richiesto per la versione finale del programma video, secondo quanto previsto dal metodo operativo predefinito di Premiere Pro. Questo sistema funziona bene se la velocità e la capacità di memorizzazione del computer host sono adeguati alle richieste dei formati video utilizzati. Ad esempio, la maggior parte dei computer attuali è in grado di gestire la velocità dati DV alla massima risoluzione, ma potrebbe trovarsi in difficoltà con richieste superiori del metraggio, ad esempio HDV o HD. In questi casi diventa indispensabile ricorrere al *montaggio non in linea*.

Quando effettuate il *montaggio non in linea*, dopo l'acquisizione di clip ad alta risoluzione ne vengono effettuate copie a bassa risoluzione da usare per le operazioni di montaggio. Al termine del montaggio, potete sostituire gli elementi di metraggio a bassa risoluzione associati alle clip con i corrispondenti elementi ad alta risoluzione. Potete quindi completare, sottoporre a rendering ed esportare il prodotto finale ad alta risoluzione. Il montaggio di clip a bassa risoluzione consente ai computer standard di elaborare risorse di dimensioni molto elevate, ad esempio riprese HDV o HD, senza compromettere le prestazioni. Consente inoltre agli editor di usare i laptop anche sul set di ripresa.

Potete effettuare il montaggio di un progetto con elementi di metraggio ad alta risoluzione restando in linea per l'intera durata del progetto. In alternativa, potete effettuare il montaggio seguendo un flusso di lavoro in due fasi. Per le decisioni creative iniziali, usate le riprese ad alta risoluzione non in linea. Quindi riportate in linea le riprese ad alta risoluzione per effettuare regolazioni di precisione e correzione cromatica.

Potete ad esempio completare il montaggio non in linea di un progetto HD con Premiere Pro, quindi esportare il progetto in EDL per trasferirlo a un sistema di montaggio con hardware più potente dove eseguire il montaggio in linea e il rendering finali alla massima risoluzione.

[Torna all'inizio](#)

Creare clip a bassa risoluzione per il montaggio non in linea

1. Acquisite o importate le risorse nel pannello Progetto a risoluzione massima.
2. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore e assegnate un nome al raccoglitore per le clip a bassa risoluzione.
3. Avviate Adobe Media Encoder e aggiungete tutte le clip necessarie per il progetto alla coda di Adobe Media Encoder.
4. In Adobe Media Encoder, fate clic su Impostazioni.
5. Modificate il formato e altre impostazioni in base al formato e alle impostazioni necessarie per le clip a bassa risoluzione.
6. Fate clic sul nome file nel campo del nome di output e individuate la cartella creata per le clip a bassa risoluzione.
7. Fate clic su OK.
8. Fate clic su Avvia coda.

Adobe Media Encoder codifica le clip nel formato a bassa risoluzione specificato e, per impostazione predefinita, mantiene il nome file delle clip originali nei nomi file delle clip codificate.

Nota: quando create delle clip a bassa risoluzione per il montaggio non in linea con Adobe Media Encoder, vengono create clip con due canali audio anche se la ripresa contiene quattro o più canali audio. Questo è dovuto a un limite di Adobe Media Encoder; se è importante mantenere gli altri canali audio, provate a usare un altro strumento.

9. Nel pannello Progetto di Premiere Pro, aprite il raccoglitore creato per le clip a bassa risoluzione. Importate in tale raccoglitore le clip a bassa risoluzione.
10. Effettuate il montaggio del progetto utilizzando le clip a bassa risoluzione.

[Torna all'inizio](#)

Sostituire le clip a bassa risoluzione con quelle ad alta risoluzione per il montaggio in linea

Per effettuare il rendering di un progetto a risoluzione massima, potete sostituire le copie a bassa risoluzione delle risorse con i corrispondenti

originali ad alta risoluzione.

1. Selezionate Clip > Sostituisci metraggio. Individuate e selezionate la clip ad alta risoluzione con lo stesso nome file della clip a bassa risoluzione selezionata. Fate clic su Seleziona.
2. Ripetete questi due passaggi per ciascuna delle clip a bassa risoluzione usate nel progetto.



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

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

Gestione delle risorse

Organizzare le risorse nel pannello Progetto

[Utilizzare i raccoglitori](#)

[Etichette delle risorse](#)

[Assegnazione di un nuovo nome alle risorse](#)

[Passare a una risorsa nel pannello Progetto](#)

[Rimozione delle risorse da un progetto](#)

[Definire una miniatura diversa per una clip](#)

[Modificare le celle nel pannello Progetto](#)

[Visualizzare le proprietà della clip](#)

[Visualizzare l'ordine dei campi per una clip](#)

[Determinare se una clip è a scansione interlacciata o progressiva](#)

[Modificare la frequenza fotogrammi di una clip](#)

[Torna all'inizio](#) 

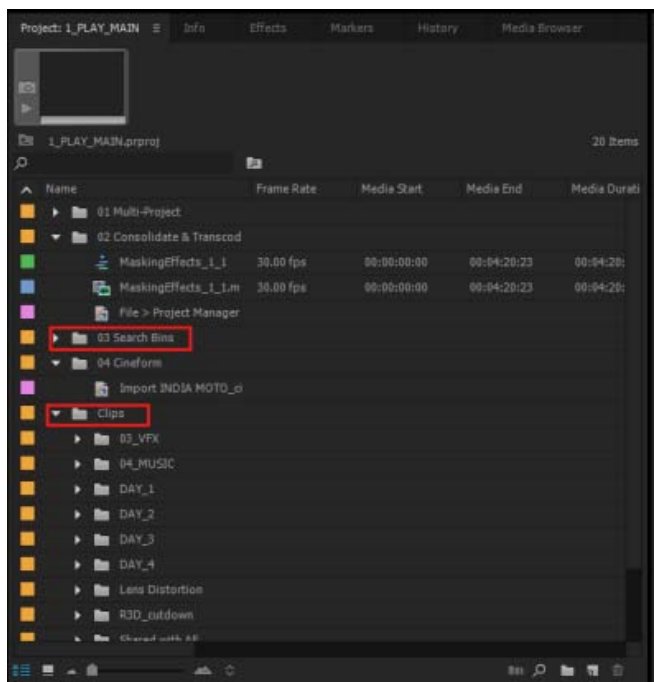
Utilizzare i raccoglitori

Nel pannello Progetto è possibile organizzare i contenuti dei progetti in raccoglitori, analoghi alle cartelle di Esplora risorse in Windows o Finder in Mac OS. I raccoglitori possono contenere file sorgente, sequenze e altri raccoglitori.

Man mano che il progetto diventa più grande, potete creare nuovi raccoglitori per contenere questi oggetti. Anche se non è strettamente necessario creare e utilizzare i raccoglitori (in particolare con i progetti di formato breve), la maggior parte degli editor li considera indispensabili per lavorare in modo organizzato.



Potete usare i raccoglitori in vari modi:

- Per memorizzare le clip non in linea ai fini dell'acquisizione in batch
- Per memorizzare le sequenze principali ed eseguire il backup delle sequenze
- Per organizzare i file per tipo (ad esempio video, immagini fisse e file audio)

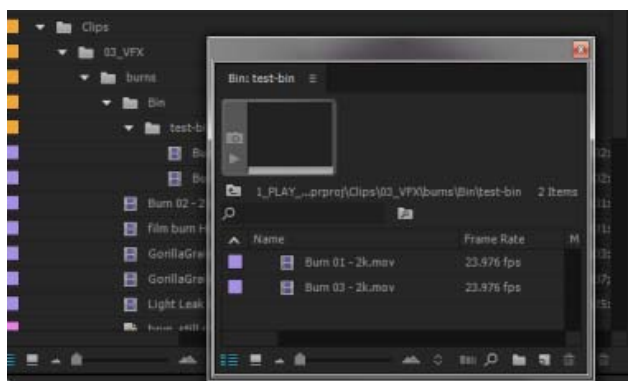


Si tratta dei comportamenti predefiniti dei raccoglitori nel pannello Progetto. Potete modificare i comportamenti predefiniti degli ultimi tre raccoglitori agendo sulle preferenze generali del raccoglitore.

Aggiunta, eliminazione e apertura dei raccoglitori

- Per aggiungere un raccoglitore, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore  nella parte inferiore del pannello Progetto. Potete anche usare i tasti di scelta rapida Ctrl+/ (Windows) o Comando+/ (Mac OS).
- Per eliminare uno o più raccoglitori, selezionate i raccoglitori e fate clic sull'icona di eliminazione  nella parte inferiore del pannello Progetto. Potete anche eliminare i raccoglitori selezionando uno o più raccoglitori e premendo il tasto Canc.
- Fate doppio clic per aprire un raccoglitore secondario nel corrispondente pannello ancorabile.

Modificare i comportamenti dei contenitori



Durante l'utilizzo di un progetto, talvolta è necessario modificare la visualizzazione dei raccoglitori. Con il

layout standard, potete visualizzare la gerarchia dell'intero progetto, il che risulta utile. Tuttavia, a volte può essere necessario aprire un raccoglitore nella relativa scheda o in un nuovo pannello. In questo modo, potete concentrarvi sulle clip in un raccoglitore particolare, elencarle secondo l'ordine di storyboard in modalità di icona o cercarle in un raccoglitore tramite il campo di ricerca.

Alcuni editor preferiscono che la finestra del raccoglitore sia sovrapposta all'interfaccia, mentre altri preferiscono vedere i raccoglitori aperti nella stessa posizione o in nuove schede.


Per aprire un raccoglitore nel relativo pannello mobile, nella stessa posizione o in una nuova scheda, eseguite le operazioni descritte:

- Per aprire un contenitore nel suo pannello mobile, fate doppio clic sul contenitore. Questo pannello può essere ancorato o raggruppato come qualsiasi altro pannello.
- Per aprire un contenitore, fate doppio clic sul contenitore tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).
- Per aprire un contenitore in una nuova scheda, fate doppio clic sul contenitore tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

Potete modificare i comportamenti predefiniti dei raccoglitori nel pannello Progetti agendo sulle preferenze degli stessi.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Nell'area Contenitori, selezionate le opzioni dai menu per Doppio clic, + Ctrl (Windows) o + Comando (Mac OS) e + Alt (Windows) o + Opzione (Mac OS).
3. Fate clic su OK.

Suggerimenti per i raccoglitori

- Per spostare un elemento all'interno di un raccoglitore, trascinate l'elemento sull'icona Raccoglitore. Potete spostare raccoglitori all'interno di altri raccoglitori per nidificarli. Trascinare un elemento in un contenitore non determina automaticamente l'apertura di quest'ultimo.
- Per visualizzare il contenuto di un raccoglitore, nella visualizzazione a elenco fate clic sul triangolino accanto all'icona Raccoglitore per espanderlo, oppure fate doppio clic sul raccoglitore.
- Per visualizzare il contenuto di un raccoglitore principale quando state visualizzando solo i contenuti di un raccoglitore nidificato, fate clic sul pulsante Cestino superiore  nel pannello Progetto. Potete continuare a fare clic su questo pulsante finché non compare il contenuto di primo livello del pannello Progetto.
- Per aprire o chiudere più raccoglitori contemporaneamente, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic su più raccoglitori selezionati.

Se fate clic più volte di seguito su Nuovo raccoglitore, ogni nuovo raccoglitore viene nidificato all'interno del raccoglitore precedente.

[Torna all'inizio](#) 

Etichette delle risorse

Le etichette sono colori che aiutano a identificare e associare le risorse. Potete assegnare e visualizzare le etichette nel pannello Progetto. I colori delle etichette indicano le risorse nella colonna Etichetta del pannello Progetto e in un pannello Timeline.

- Per assegnare un'etichetta a una risorsa, selezionate una clip nel pannello Progetto, scegliete Modifica > Etichetta e selezionate un colore.
- Per selezionare tutte le risorse con la stessa etichetta, selezionate una risorsa che utilizzi l'etichetta e scegliete Modifica > Etichetta > Seleziona gruppo etichetta.

Per modificare i nomi e i colori delle etichette, scegliete Modifica > Preferenze > Colori etichette (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Colori etichette (Mac OS). Fate clic su un campione di colore per modificare un colore.

- Per impostare etichette predefinite per un tipo di oggetto multimediale, scegliete Modifica > Preferenze > Impostazioni predefinite etichette (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Impostazioni predefinite etichette (Mac OS).

Nota: le impostazioni predefinite etichette regolano le risorse che inserite nel pannello Progetto dal momento in cui modificate i valori predefiniti; il comando non modifica i colori delle etichette per le risorse già presenti nel pannello Progetto. Per modificare i colori delle etichette delle risorse già nel pannello Progetto, utilizzate il comando Modifica > Preferenze > Colori etichette (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Colori etichette (Mac OS).

[Torna all'inizio](#) 

Assegnazione di un nuovo nome alle risorse

Tutti i file di un progetto vengono memorizzati sul disco rigido come singoli file. Nel pannello Progetto di Premiere Pro viene solo aggiunto un riferimento a ogni file. Quando rinominate una clip in Premiere Pro, il file e il nome del file originali rimangono immutati sul disco rigido.

Quando cambiate il nome della clip, tale modifica non si riflette sul nome del file sorgente. Alcuni utenti consigliano di inserire il nome desiderato per la clip nella colonna Descrizione, per mantenere lo stesso nome per la clip e il relativo file sorgente. Tuttavia in questo modo il nome della clip potrebbe non essere descrittivo nel pannello Timeline o nel pannello Progetto con visualizzazione miniature. A seconda del vostro flusso di lavoro, potete scegliere il metodo per voi più conveniente.

Assegnare un nuovo nome a una clip

È possibile cambiare il nome di una clip. Premiere Pro registra il nome della clip con le altre proprietà della clip nel file del progetto. La modifica del nome della clip non modifica anche il nome del file sorgente della clip.

Nota: per registrare automaticamente il nuovo nome anche nel campo Titolo dello schema di metadati Dublin Core, occorre innanzitutto collegare la proprietà Nome clip.

1. Nel pannello Progetto, selezionate una clip.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nel pannello Progetto, scegliete Clip > Rinomina, digitate il nuovo nome e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
 - Nel pannello Progetto, fate clic sul campo Nome, digitate il nuovo nome e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
 - Nel pannello Metadati, fate clic sul triangolino accanto a Clip per visualizzare i campi delle proprietà. Digitate il nuovo nome nel campo Nome e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Il comando Rinomina è disponibile quando si fa clic con il pulsante destro (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) su una clip nel pannello Progetto o in un pannello Timeline.

Assegnare un nuovo nome a un file sorgente originale

- Chiudete Premiere Pro e rinominate il file sul desktop.

Quando aprirete nuovamente il progetto, tramite Premiere Pro viene visualizzata una finestra di dialogo.

1. Individuate il file che avete rinominato e selezionatelo nella finestra di dialogo.

2. Fate clic su Apri
3. Premiere Pro consente di avviare il file collegato al file di origine rinominato.

[Torna all'inizio](#) 

Passare a una risorsa nel pannello Progetto

1. Selezionate il pannello Progetto.
2. Digitate la prima lettera del nome della clip desiderata.

[Torna all'inizio](#) 

Rimozione delle risorse da un progetto

Potete rimuovere le risorse non necessarie dal pannello Progetto senza rimuoverle dal disco rigido.

Rimuovere una risorsa dal pannello Progetto

- Selezionate un elemento e premete il tasto Canc.

Il file rimane sul disco rigido

Nota: il comando *Progetto > Rendi non in linea* offre la possibilità di eliminare il file sorgente stesso oltre al suo riferimento nel progetto. Consultate *Operazioni con clip non in linea*.

Rimuovere risorse inutilizzate dal pannello Progetto

Potete rimuovere dal pannello Progetto le risorse che non avete utilizzato in un pannello Timeline.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Ordinate la visualizzazione a elenco del pannello Progetto in base alle colonne Impiego video o Impiego audio per identificare le clip inutilizzate, quindi selezionatele ed eliminatele.
 - Scegliete Progetto > Rimuovi elementi non usati.

[Torna all'inizio](#) 

Definire una miniatura diversa per una clip

Potete modificare il fotogramma copertina delle clip nella Visualizzazione a icone. Per impostazione predefinita, nell'area di anteprima e negli altri punti del progetto in cui vengono visualizzate le miniature compare il primo fotogramma della clip. Potete ignorare la miniatura predefinita impostando qualsiasi fotogramma della clip come fotogramma copertina.

Per impostare un fotogramma copertina come icona, trascinate la testina di riproduzione o scorrete al fotogramma desiderato e premete i tasti Maiusc+P (Windows) o Comando+P (Mac OS).

Per ulteriori informazioni, consultate *Operazioni nella visualizzazione a icone*.

Il visualizzatore di miniature in Area di anteprima del pannello Progetto è nascosto per impostazione predefinita. Potete abilitarla dal menu del pannello Progetto.

[Torna all'inizio](#) 

Modificare le celle nel pannello Progetto

È possibile modificare i dati presenti nelle celle modificabili (sia delle proprietà delle clip che dei metadati XMP) per una qualsiasi clip nel pannello Progetto. Premiere Pro registra nei file sorgente i dati scritti nelle celle dei metadati XMP. I dati inseriti nelle celle delle proprietà delle clip vengono invece registrati nel file progetto, ma non nei file sorgente. I dati delle proprietà delle clip non vengono quindi associati ai file sorgente e possono essere letti solo da Premiere Pro.

Per impostazione predefinita, il pannello Progetto visualizza solo le proprietà delle clip. Per scrivere dati che Premiere Pro possa registrare nei file sorgente, occorre innanzitutto aggiungere le colonne di metadati alla visualizzazione del pannello Progetto. Consultate Personalizzare le colonne nella Visualizzazione a elenco.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare una clip, nel pannello Progetto in modalità Visualizzazione a elenco fate clic sull'icona a sinistra del nome file. Premete più volte Tab, finché la cella modificabile desiderata non sia selezionata e in modalità di modifica.
- Fate clic su una cella modificabile.

2. Digitate i dati desiderati con cui sostituire eventuali dati già presenti nella cella.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete Tab per salvare i nuovi dati ed evidenziare la cella successiva per la stessa clip.
- Premete Maiusc+Tab per salvare i nuovi dati ed evidenziare la cella precedente per la stessa clip.
- Premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS) per salvare i nuovi dati ed evidenziare la stessa cella nella clip successiva.
- Premete Maiusc+Invio (Windows) o Maiusc+A capo (Mac OS) per salvare i nuovi dati ed evidenziare la stessa cella nella clip precedente.

Nota: nel pannello Progetto in modalità Visualizzazione a icone, premete Tab per evidenziare il nome file della successiva risorsa e attivarla per la modifica.

[Torna all'inizio](#)

Visualizzare le proprietà della clip

Premiere Pro consente di analizzare le clip e valutare un file in qualsiasi formato supportato memorizzato all'interno o all'esterno di un progetto. Ad esempio, dopo avere prodotto una clip video da riprodurre in streaming da un server Web, potete analizzarla per stabilire se la clip esportata ha una velocità dati appropriata per la distribuzione su Internet.

Il pannello Proprietà fornisce informazioni dettagliate su qualsiasi clip. Per i file video, le proprietà analizzate possono comprendere dimensioni del file, numero di canali audio, durata, frequenza fotogrammi, velocità dati audio, velocità dati media e codec. Il pannello Proprietà non mostrerà tutte queste proprietà per ogni clip. I dati mostrati nel pannello Proprietà sono determinati dal formato file della clip esaminata.

Effettuate una delle seguenti operazioni per visualizzare le proprietà della clip:

- Se la clip si trova nel pannello Progetto, selezionatela per visualizzare un sottoinsieme delle sue proprietà nell'area di anteprima in cima al pannello Progetto.
- Se la clip non si trova nel progetto, scegliete File > Ottieni proprietà per > File. Trovate e selezionate la clip da analizzare e fate clic su Apri.

Potete anche visualizzare le proprietà delle clip nel monitor Sorgente, nel pannello Timeline o nel pannello Progetto facendo clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o facendo clic tenendo premuto il tasto

Ctrl (Mac OS) su una clip e scegliendo Proprietà.

- Se la clip si trova nel monitor Sorgente, nel pannello Timeline o nel pannello Progetto, selezionatela e scegliete File > Ottieni proprietà per > Selezione.

[Torna all'inizio](#)

Visualizzare l'ordine dei campi per una clip

Potete determinare l'ordine dei campi di una clip in Area di anteprima del pannello Progetto. In Area di anteprima e accanto alla clip corrente potete visualizzare le informazioni sulla clip. L'ordine dei campi viene elencato accanto alle informazioni sul codice di tempo.

- LFF indica che nell'ordine dei campi per la clip viene prima il campo inferiore.
- UFF indica che nell'ordine dei campi per la clip viene prima il campo superiore.

L'Area di anteprima è nascosta per impostazione predefinita. Potete abilitarla dal menu del pannello Progetto.

[Torna all'inizio](#)

Determinare se una clip è a scansione interlacciata o progressiva

Potete determinare se una clip è a scansione interlacciata o progressiva in Area di anteprima del pannello Progetto. In Area di anteprima e accanto alla clip corrente potete visualizzare le informazioni sulla clip. Accanto alle informazioni sul codice di tempo è riportato un indicatore di scansione interlacciata o progressiva.

- "i" indica che la clip presenta la scansione interlacciata
- "p" indica che la clip presenta la scansione progressiva

[Torna all'inizio](#)

Modificare la frequenza fotogrammi di una clip

Con il comando Interpreta metraggio potete modificare la frequenza fotogrammi presupposta da Premiere Pro per una clip. Quando si cambia la frequenza fotogrammi di una clip, oltre al video viene modificato anche l'audio. La modifica della frequenza fotogrammi cambia la durata originale in proporzione. Ad esempio, se impostate una clip di 10 secondi a 24 fps su 48 fps, la durata viene dimezzata a 5 secondi. La frequenza fotogrammi della clip viene riconciliata con quella della sequenza. Ad esempio, se modificate in 48 fps una clip da 24 fps in una sequenza da 24 fps, la sequenza visualizza solo fotogrammi alterni della clip.

Potete anche cambiare la velocità e la durata della clip, scegliendo Clip > Velocità per una clip selezionata in un pannello Timeline. Tale modifica, tuttavia, si applica solo all'istanza della clip selezionata in un pannello Timeline. Il comando Interpreta metraggio cambia il modo in cui il file viene interpretato in tutto il progetto.

1. Nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip desiderata.
2. Selezionate Modifica > Interpreta metraggio ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Usa frequenza fotogrammi del file,
 - Selezionate Presupponi questa frequenza fotogrammi e digitate il numero di fotogrammi al secondo.
3. Fate clic su OK.

Personalizzazione del pannello Progetto

[Modificare le visualizzazioni del pannello Progetto](#)

[Operazioni nella visualizzazione a elenco](#)

[Operazioni nella visualizzazione a icone](#)

[Personalizzare le colonne nella Visualizzazione a elenco](#)

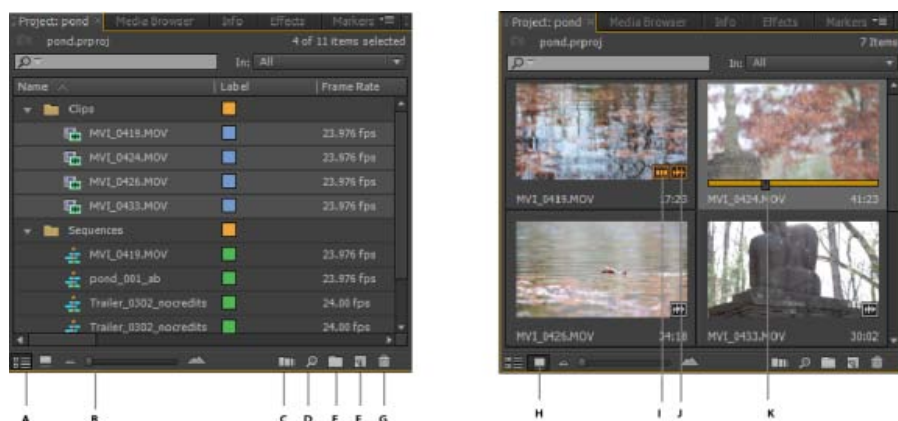
[Selezionate il formato per la visualizzazione del codice di tempo nel pannello Progetto](#)

[Torna all'inizio](#)

Modificare le visualizzazioni del pannello Progetto

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

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



A. Visualizzazione a elenco **B.** Cursore dello zoom **C.** Aggiungi sempre alla sequenza **D.** Trova **E.** Nuovo raccoglitore **F.** Nuovo elemento **G.** Cancella **H.** Visualizzazione a icone **I.** Clip usata in una sequenza **J.** La clip contiene sia audio che video **K.** Testina di riproduzione per scorrere la miniatura

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

[Torna all'inizio](#)

Operazioni nella visualizzazione a elenco

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

- Quando passate il mouse su una colonna compare una descrizione con informazioni sulla colonna.

Operazioni nella visualizzazione a icone

Esercitazione video: Scorrimento al passaggio



Ulteriori informazioni sulla funzione Scorrimento al passaggio e su come scalare le miniature da molto piccole a grandi....

[Altro](#)

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



di [reTooled.net](http://www.retooled.net)

<http://www.retooled.net>

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

Contribuite con le vostre conoscenze a Adobe Community Help

La Visualizzazione a icone in Premiere Pro ha le seguenti caratteristiche:


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

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

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

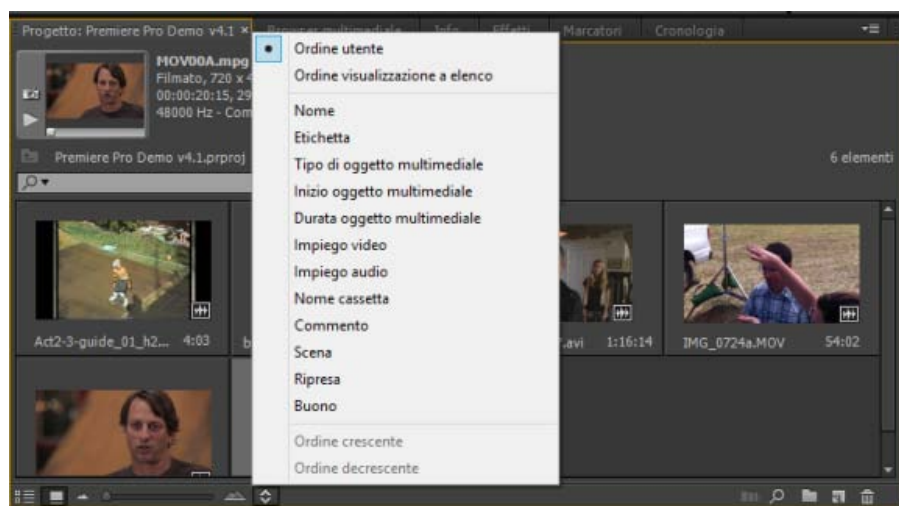
Potete usare la visualizzazione a icone per creare uno storyboard e la funzione Aggiunta automatica alla sequenza per spostare lo storyboard in una sequenza. Per informazioni, guardate questa [esercitazione video](#) di Franklin McMahon sul sito Web di Layers Magazine.

Icone di ordinamento nella vista a icone

Per ordinare le icone nella vista a icone, fate clic sul pulsante Icone di ordinamento  in fondo al pannello Progetto. Viene visualizzato un elenco di opzioni di ordinamento:

- **Ordine utente:** consente di ordinare le icone come si desidera trascinandole.
- **Ordine visualizzazione a elenco:** ordina le icone con lo stesso ordine scelto nella visualizzazione a elenco. Ad esempio, se nella visualizzazione a elenco le clip sono ordinate in base alla loro durata, questo stesso ordine viene mantenuto quando passate alla visualizzazione a icone.
- Potete ordinare in base a proprietà di metadati di uso comune come nome, etichetta, tipo di elemento multimediale e così via. Potete selezionare l'ordine crescente o decrescente.

Per un'esercitazione rapida su come ordinare le icone nella vista a icone, guardate [questo video](#) di Josh Weiss su [retooled.net](#).



Opzioni di ordinamento nella vista a icone

[Torna all'inizio](#)

Personalizzare le colonne nella Visualizzazione a elenco

Le colonne di metadati della visualizzazione a elenco nel pannello Progetto mostrano varie informazioni sulle risorse elencate. Nel pannello Progetto possono essere visualizzati tutti i campi di metadati XMP selezionati e non solo i campi di dati delle clip. Potete selezionare quali colonne di metadati visualizzare, aggiungere proprietà agli schemi e cambiare l'ordine delle colonne. Premiere Pro salva nel file del progetto la scelta delle colonne da visualizzare. La stessa selezione di colonne viene quindi visualizzata nel pannello Progetto ogni volta che aprite il progetto.

Modificare la visualizzazione delle colonne nel pannello Progetto

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


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

2. Fate clic su OK.

Riordinare le colonne

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

Modificare la larghezza di una colonna

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

Ordinare il contenuto di una colonna

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

Aggiungere una colonna

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

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

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

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

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

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

Colonne della visualizzazione a elenco

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Buono Indica le risorse preferite.

[Torna all'inizio](#) ⁴

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

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

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

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

- [Project Panel: Organizing, Automating, and Searching](#)
- [Project Panel: New Items and Templates](#) (Pannello Progetto: nuovi elementi e modelli)
- [Project Panel: Preferences and Bin Structures](#) (Pannello Progetto: preferenze e strutture dei raccoglitori)

- [Project Panel: Importing Footage](#) (Pannello Progetto: importazione delle riprese)



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

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

Gestione dei metadati

[Il pannello Metadati e XMP](#)

[Il pannello Metadati di Premiere Pro](#)

[Informazioni su metadati XMP di file, clip e progetto](#)

[Utilizzo dei metadati delle clip e metadati dei file](#)

[Modificare i metadati XMP](#)

[Effettuare ricerche nei metadati XMP](#)

[Mostrare o nascondere i metadati XMP](#)

[Visualizzare i dati sulla clip nel pannello Metadati](#)

[Collegare i dati della clip ai metadati XMP](#)

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Metadati e XMP

I *metadati XMP* consentono di semplificare il flusso di lavoro e di organizzare i file. Si tratta di un set di informazioni descrittive relative a un file. I file video e audio includono automaticamente le proprietà dei metadati, quali la data, la durata e il tipo di file. Potete aggiungere altri dettagli con proprietà quali luogo, nome dell'autore, copyright e altro ancora.

Mediante il pannello Metadati potete condividere tali informazioni sulle risorse tra tutte le applicazioni Adobe per l'elaborazione video e audio. A differenza delle proprietà delle clip, limitate al pannello Progetto o File di una particolare applicazione, le proprietà metadati sono incorporate nei file sorgente e quindi immediatamente disponibili in diverse applicazioni. La condivisione dei metadati permette di gestire facilmente le risorse video lungo l'intero flusso di lavoro di produzione.

Nota: le proprietà del pannello Metadati sono disponibili anche in Adobe Bridge, per facilitare l'identificazione delle risorse.

Informazioni su schemi e proprietà

Uno *schema* di metadati è una raccolta di proprietà specifiche per un determinato flusso di lavoro. Ad esempio, lo schema Oggetto multimediale dinamico comprende proprietà quali Scena e Luogo ripresa, ideali per progetti di video digitale. Gli schemi Exif includono invece proprietà specifiche per la fotografia digitale, quali Tempo esposizione e Valore apertura. Altre proprietà più generiche, quali Data e Titolo, sono disponibili nello schema Dublin Core. Per visualizzare proprietà diverse, consultate [Mostrare o nascondere i metadati](#).

Per informazioni su particolari schemi o proprietà, portate il mouse sul relativo nome nel pannello Metadati: alla maggior parte delle voci è associata una descrizione.

Lo standard XMP

Le applicazioni Adobe registrano i metadati in formato XMP (Extensible Metadata Platform). Il formato XMP si basa sul formato XML e facilita lo scambio di metadati tra diverse applicazioni e flussi di lavoro per la pubblicazione. I metadati nella maggior parte degli altri formati (come Exif, GPS e TIFF) vengono trasferiti automaticamente in formato XMP, per una più facile visualizzazione e gestione.

Nella maggior parte dei casi, i metadati XMP sono registrati direttamente nei file di origine. Se un particolare

file non supporta il formato XMP, tuttavia, i metadati vengono registrati in un *file collaterale* a parte.

Le risorse di progetto senza file corrispondenti non supportano il formato XMP. In Adobe Premiere Pro queste comprendono Monoscopio, Contatore universale, Mascherino colorato, Titoli, Video nero e Video trasparente.

Il kit di sviluppo software XMP permette di personalizzare la creazione e lo scambio di metadati. Per ulteriori informazioni su XMP, vedete [Extensible Metadata Platform](#).

[Torna all'inizio](#) 

Il pannello Metadati di Premiere Pro

Il pannello Metadati mostra sia i metadati delle istanze di clip, sia i metadati del file XMP di una risorsa selezionata. I campi sotto l'intestazione Clip mostrano i metadati delle istanze di clip, ossia informazioni sulla clip selezionata nel pannello Progetto o in una sequenza. I metadati delle istanze di clip vengono salvati nel file progetto di Premiere Pro, ma non nel file a cui fa riferimento la clip. I metadati delle istanze di clip possono essere letti solo da Premiere Pro, ma non da altre applicazioni. Tuttavia, in Premiere Pro potete collegare alcuni campi dei metadati della clip con i campi dei metadati XMP. In questo modo i metadati delle clip diventano accessibili anche ad applicazioni esterne a Premiere Pro mediante i campi XMP.

Se non usate mai sottoclip e non importate mai più istanze di una stessa clip master, ogni clip nel progetto è unica. Potete usare esclusivamente le proprietà File XMP, in modo che tutti i metadati vengano registrati nel file sorgente e siano accessibili anche ad altre applicazioni. In alternativa, potete usare le proprietà tradizionali Clip; in questo caso, attivate il collegamento per tutte le proprietà. Da questo momento in poi Premiere Pro copia automaticamente i dati delle clip nelle proprietà XMP corrispondenti.

Spazio di lavoro Registrazione file multimediali

Lo spazio di lavoro Registrazione file multimediali consente di immettere i metadati dopo l'importazione, l'acquisizione o la digitalizzazione di file multimediali in Premiere Pro. Il pannello Progetto e i pannelli Metadati vengono ingranditi per facilitare l'immissione dei metadati.

Per attivare lo spazio di lavoro Registrazione file multimediali, scegliete Finestra >Spazio di lavoro > Registrazione file multimediali.

[Torna all'inizio](#) 

Informazioni su metadati XMP di file, clip e progetto

In genere, le applicazioni Adobe per l'elaborazione video e audio trattano i metadati XMP in modo molto simile. Esistono tuttavia lievi differenze legate alla fase nel flusso di lavoro in cui viene utilizzata ogni applicazione. Quando si utilizzano insieme le diverse applicazioni, è bene capire queste differenze per poter utilizzare al meglio i metadati.

In Adobe Premiere Pro e Adobe After Effects, il pannello Metadati ha diverse sezioni per diversi tipi di risorse.

Adobe Premiere Pro I metadati sono suddivisi nelle seguenti sezioni:

Clip Visualizza le proprietà delle istanze delle clip selezionate nel pannello Progetto o nel pannello Timeline. Questi metadati sono registrati nei file progetto e quindi disponibili solo in Adobe Premiere Pro.

File Visualizza le proprietà dei file sorgente selezionate nel pannello Progetto. Questi metadati sono registrati direttamente nei file sorgente e sono disponibili anche in altre applicazioni, compreso Adobe Bridge.

After Effects I metadati sono suddivisi nelle seguenti sezioni:

Progetto Visualizza le proprietà per l'intero progetto. Se nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output selezionate Includi metadati XMP sorgente, queste informazioni vengono incorporate nei file generati dalla coda di rendering.

File Visualizza le proprietà dei file sorgente selezionate nel pannello Progetto. Se selezionate un proxy, vengono visualizzate le proprietà del file effettivo.

Per After Effects, le proprietà Progetto e File vengono registrate direttamente nei file e sono quindi accessibili in Adobe Bridge.

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo dei metadati delle clip e metadati dei file

I *metadati dei file* XMP contengono informazioni su un file sorgente e sono registrati nel file sorgente stesso. I *metadati delle clip* contengono informazioni su una clip e sono registrati in un file di progetto di Premiere Pro. In Premiere Pro, diverse clip possono fare riferimento a uno stesso file sorgente. Ad esempio, diverse clip secondarie, ognuna con diversi punti di attacco e stacco, fanno riferimento tutte allo stesso file sorgente. Inoltre, se importate due volte uno stesso file, ma date a ogni clip importata un nome diverso, entrambe le clip fanno comunque riferimento allo stesso file.

Utilizzando i campi dei metadati XMP potete registrare i dati applicabili al file sorgente e a tutte le clip che fanno riferimento ad esso. Utilizzate invece i campi dei metadati delle clip per registrare i dati applicabili solo a ogni singola clip. Potete collegare i campi di metadati delle clip ai campi dei metadati XMP in modo da copiare nel file sorgente i metadati delle clip. Tuttavia, non collegate un campo di metadati delle clip a un campo di metadati XMP per più clip che fanno riferimento allo stesso file sorgente.

[Torna all'inizio](#)

Modificare i metadati XMP

Nelle applicazioni Adobe per l'elaborazione video e audio, le proprietà con gli stessi nomi sono collegate nei pannelli Metadati e Progetto. Tuttavia, il pannello Metadati offre proprietà più estese e permette di modificarle per più file allo stesso tempo.

1. Selezionate i file o le clip desiderati.
2. Nel pannello Metadati, modificate il testo o regolate i valori in base alle vostre esigenze.

Se avete selezionato più elementi, il pannello presenta le proprietà come segue:

- Se una proprietà è uguale per tutti gli elementi, viene visualizzata.
- Se una proprietà è diversa, viene visualizzato <Valori multipli>. Per applicare gli stessi valori, fate clic nella casella di testo e immettete il valore desiderato.

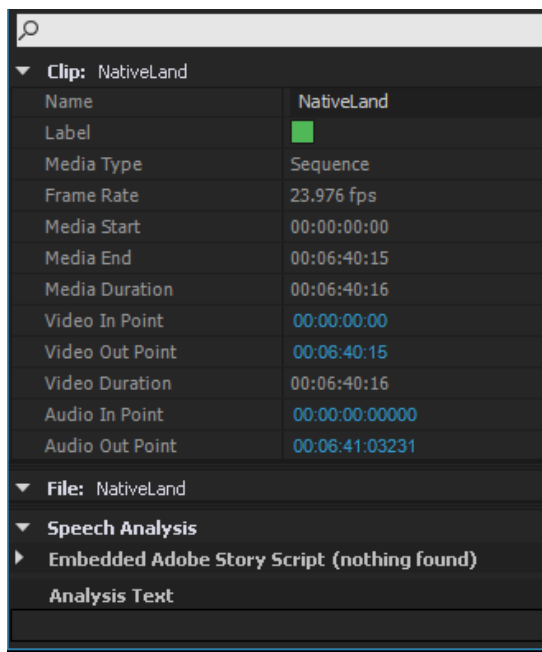
[Torna all'inizio](#)

Effettuare ricerche nei metadati XMP

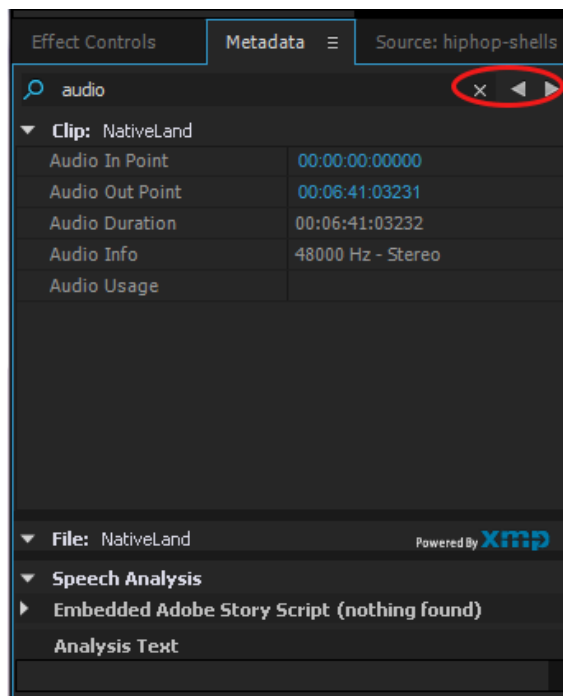
1. Selezionate i file o le clip in cui effettuare la ricerca.
2. Nella casella di ricerca nella parte superiore del pannello Metadati, immettete il testo da cercare.

L'elenco dei metadati si riduce e vengono visualizzate solo le proprietà contenenti la stringa di ricerca.

3. (Solo Adobe Premiere Pro) Per navigare nei risultati della ricerca, fate clic sui pulsanti Indietro e Avanti ◀▶ a destra della finestra della ricerca oppure premete Tab.
4. Per uscire dalla modalità di ricerca e tornare all'elenco completo dei metadati, fate clic sul pulsante di chiusura ✕, a destra della casella di ricerca.



Prima della ricerca sono visualizzate tutte le proprietà.




Dopo la ricerca sono visualizzate solo le proprietà in cui compare il testo cercato. In Adobe Premiere Pro i pulsanti Precedente e Successivo consentono di scorrere i risultati della ricerca.

[Torna all'inizio](#)


Mostrare o nascondere i metadati XMP

Per ottimizzare il pannello Metadati per il proprio flusso di lavoro, è possibile mostrare o nascondere interi schemi o singole proprietà in base alle esigenze.

1. Dal menu delle opzioni  del pannello Metadati, selezionate Visualizzazione metadati.
2. Per mostrare o nascondere schemi o proprietà, selezionate o deselezionateli dall'elenco.


Salvare, cambiare o eliminare i set di metadati

Se seguite diversi flussi di lavoro, e per ognuno di questi è necessario visualizzare diversi set di metadati, potete salvare i set e passare dall'uno all'altro.

1. Dal menu delle opzioni  del pannello Metadati, selezionate Visualizzazione metadati.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per salvare un set personalizzato di metadati visualizzati, fate clic su Salva impostazioni. Immettete un nome per il set e fate clic su OK.
 - Per visualizzare un set di metadati precedentemente salvato, selezionatelo dal menu.
 - Per eliminare un set di metadati precedentemente salvato, selezionatelo dal menu, quindi fate clic su Elimina impostazioni.

Creare schemi e proprietà

Se per un particolare flusso di lavoro le opzioni di metadati predefinite non risultano adeguate, potete creare nuovi schemi e proprietà.

1. Dal menu delle opzioni  del pannello Metadati, selezionate Visualizzazione metadati.
2. Fate clic su Nuovo schema e digitate un nome.
3. Nell'elenco, fate clic su Aggiungi proprietà, a destra del nome dello schema.
4. Immettete un nome per la proprietà e selezionate uno dei seguenti tipi:

Intero Visualizza i numeri interi che potete sostituire trascinandoli o facendovi clic.

Reale Visualizza frazioni che potete sostituire trascinandoli o facendovi clic.

Testo Visualizza una casella di testo (per proprietà quali, ad esempio, Luogo).

Booleano Visualizza una casella di selezione (per le proprietà di tipo Attivato/Disattivato).

[Torna all'inizio](#) 

Visualizzare i dati sulla clip nel pannello Metadati

Potete visualizzare o nascondere le informazioni sulla clip nel pannello Metadati come qualsiasi altro tipo di metadati. Premiere Pro salva le informazioni della clip nello schema denominato Metadati progetto Premiere.

Per ulteriori informazioni su come visualizzare o nascondere gli schemi di metadati, consultate [Visualizzare o nascondere i metadati XMP](#).

1. Se necessario, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Se il pannello Metadati non è aperto, selezionate Finestra > Metadati.
 - Se il contenuto del pannello Metadati è nascosto dietro un altro pannello, fate clic sulla scheda Metadati per portare in primo piano il pannello.
2. Fate clic sul pulsante del menu del pannello Metadati e selezionate Visualizzazione metadati.
3. Fate clic sul triangolino accanto a Metadati progetto Premiere per visualizzare tutti i campi delle informazioni sulla clip.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate la casella Metadati progetto Premiere per visualizzare tutte le informazioni sulla clip,
 - Selezionate solo le caselle accanto ai nomi dei campi delle informazioni sulla clip che desiderate visualizzare.
5. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 

Collegare i dati della clip ai metadati XMP


Nel pannello Metadati, i campi dei valori di proprietà Clip sono interni. In altre parole, risiedono nel file del progetto Premiere Pro e possono essere letti solo da Premiere Pro. Tuttavia, alcuni campi dei valori di proprietà della sezione Clip sono accompagnati da una casella di opzione di collegamento. Quando l'opzione

di collegamento è selezionata, Premiere Pro immette automaticamente le informazioni digitate nel campo di valore Clip nel corrispondente campo XMP.

Quando selezionate l'opzione di collegamento, nel pannello dei metadati un campo di dati della clip viene collegato a un campo di metadati XMP di uno schema. La selezione di questa opzione non copia tuttavia nei campi XMP i dati clip già esistenti. Verranno copiati nei campi XMP solo i dati aggiunti dopo la selezione dell'opzione di collegamento. Nella maggior parte dei casi, il campo XMP ha lo stesso nome del campo dei dati delle clip collegati ad esso. Nei seguenti casi, i campi XMP hanno nomi diversi dai campi dei dati delle clip collegati ad essi:


Dati clip, nome campo	XMP, nome campo
Nome	Titolo (nello schema Dublin Core)
Note	Commento registro (nello schema Dynamic Media)

1. Nel pannello Metadati, trascinate verso il basso la barra di scorrimento sotto l'intestazione Clip, fino a visualizzare i campi con pulsanti di collegamento vuoti.
2. Fate clic sui pulsanti di collegamento accanto ai campi che desiderate collegare ai metadati XMP.

I campi collegati sono contrassegnati da un'icona a forma di catena .

Adobe consiglia anche

- Clip sorgente, istanze di clip, clip secondarie e clip duplicate

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

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

Operazioni con le proporzioni

Le proporzioni

Usare risorse con proporzioni diverse

Correggere la distorsione delle proporzioni

Correggere singole interpretazioni errate delle proporzioni

Correggere interpretazioni errate ricorrenti delle proporzioni

Proporzioni dei pixel comuni

[Torna all'inizio](#)

Le proporzioni

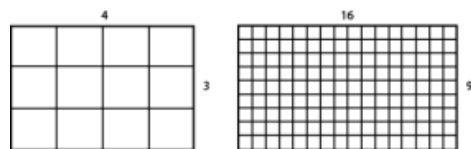
Le proporzioni specificano il rapporto tra larghezza e altezza. I fotogrammi di video e immagini fisse hanno proporzioni fotogrammi, mentre i pixel che compongono i fotogrammi hanno proporzioni pixel (o PAR, Pixel Aspect Ratio). Il video per uso televisivo viene registrato con proporzioni fotogramma da 4:3 o 16:9. Inoltre, diversi standard di registrazione video usano diverse proporzioni pixel.

Le proporzioni dei fotogrammi e dei pixel di un progetto di Adobe Premiere Pro vengono impostate al momento della creazione del progetto stesso. Una volta impostate, le proporzioni non possono essere modificate. Potete tuttavia usare nel progetto risorse create con proporzioni diverse.

Premiere Pro tenta automaticamente di compensare le proporzioni pixel dei file sorgente. Se una risorsa risulta ancora distorta, potete specificarne manualmente le proporzioni. Regolate le proporzioni pixel prima di regolare le proporzioni fotogramma: proporzioni fotogrammi errate, infatti, possono dipendere da un'errata interpretazione delle proporzioni pixel.

Proporzioni del fotogramma

Le *proporzioni del fotogramma* descrivono il rapporto tra larghezza e altezza nelle dimensioni di un'immagine. Il formato DV NTSC, ad esempio, presenta proporzioni dei fotogrammi di 4:3 (cioè 4,0 di larghezza per 3,0 di altezza), mentre le proporzioni del video widescreen sono 16:9. Molte videocamere offrono una modalità widescreen per registrare direttamente in 16:9. Numerose pellicole sono state filmate con proporzioni ancora maggiori.



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

Se importate delle clip riprese con determinate proporzioni in un progetto in cui vengono usate proporzioni diverse, occorre stabilire come conciliare i valori diversi. Ad esempio, per visualizzare un film da 16:9 su un televisore standard da 4:3 vengono comunemente utilizzate due tecniche. Potete fare rientrare tutta la larghezza dei fotogrammi del file da 16:9 all'interno del fotogramma televisivo da 4:3. Così facendo vengono lasciate delle bande nere sopra e sotto i fotogrammi del filmato; questa tecnica si chiama *letterboxing*. In alternativa, potete riempire verticalmente l'area da 4:3 con l'intera altezza dei fotogrammi da 16:9. Quindi, potete spostare la posizione orizzontale (eseguire il panning) dei fotogrammi da 16:9 all'interno dell'area da 4:3, più stretta, in modo da rendere visibile la porzione più importante dei fotogrammi. Questa tecnica si

chiama *pan & scan* (panning e scansione). In Premiere Pro, potete implementare queste due tecniche usando le proprietà dell'effetto Movimento come Posizione e Scala.



Standard NTSC

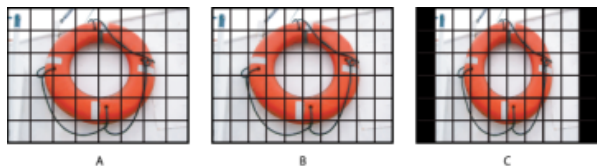
A. Metraggio NTSC 16:9 **B.** Su uno schermo televisivo widescreen il lettore DVD utilizza il formato widescreen originario **C.** Immagine 16:9 su schermo televisivo 4:3 tagliata con panning e scansione automatici **D.** Immagine 16:9 su schermo televisivo 4:3 riprodotta con letterboxing automatico per ridurre le dimensioni del fotogramma e visualizzare l'intera immagine

Proporzioni pixel

Proporzioni pixel descrive il rapporto tra larghezza e altezza di ogni singolo pixel in un fotogramma. Le proporzioni dei pixel variano perché diversi sistemi video riempiono il fotogramma con un numero diverso di pixel. Ad esempio, molti standard video per computer definiscono un fotogramma di proporzioni 4:3 con larghezza di 640 pixel e altezza di 480 pixel, producendo pixel quadrati. Gli standard video come DV NTSC definiscono un fotogramma di proporzioni 4:3 come 720 x 480 pixel, producendo pixel rettangolari più stretti perché la stessa larghezza del fotogramma contiene più pixel. I pixel del monitor di un computer in questo esempio hanno proporzioni pixel pari a 1:1 (quadrati). I pixel DV NTSC hanno proporzioni pixel pari a 0,91 (non quadrati). I pixel DV, che sono sempre rettangolari, sono orientati verticalmente nei sistemi che producono video NTSC e orizzontalmente nei sistemi che producono video PAL. Premiere Pro mostra le proporzioni dei pixel di una clip accanto alla miniatura nel pannello Progetto.

Se visualizzate pixel rettangolari su un monitor a pixel quadrati senza modifiche, le immagini appaiono distorte: ad esempio, i cerchi diventano ovali. Tuttavia, le proporzioni delle immagini appaiono corrette su uno schermo televisivo, poiché questo usa pixel rettangolari. Premiere Pro è in grado di visualizzare e riprodurre clip con diverse proporzioni pixel senza distorsione e tenta di adattarle automaticamente alle proporzioni pixel del progetto.

Talvolta una clip potrebbe apparire distorta se Premiere Pro interpreta le proporzioni pixel in modo errato. Potete correggere la distorsione di una singola clip specificando manualmente le proporzioni pixel della clip sorgente nella finestra di dialogo Interpreta metraggio. Potete correggere interpretazioni errate simili di gruppi di file delle stesse dimensioni modificando il file Regole interpretazione.txt.



Proporzioni dei pixel e del fotogramma

A. Immagine 4:3 con pixel quadrati visualizzata su un monitor 4:3 a pixel quadrati **B.** Immagine 4:3 con pixel quadrati interpretata correttamente su uno schermo TV 4:3 con pixel non quadrati **C.** Immagine 4:3 con pixel quadrati interpretata in modo errato su uno schermo TV 4:3 con pixel non quadrati

Premiere Pro CS3 e versioni precedenti utilizzavano proporzioni dei pixel per formati video a definizione standard che ignorano il concetto di apertura pulita. Non tenendo conto del fatto che l'apertura pulita differisce dall'apertura di produzione nel video a definizione standard, le proporzioni dei pixel utilizzate da After Effects CS3 e versioni precedenti erano leggermente imprecise. Se le proporzioni dei pixel sono errate, alcune immagini appaiono leggermente distorte.

Nota: *l'apertura libera è quella parte dell'immagine che è libera da artefatti e distorsioni che appaiono ai bordi di un'immagine. L'apertura di produzione è l'intera immagine.*

Per informazioni sulle proporzioni pixel corrette in Premiere Pro CS4 e versioni successive (nonché in altre applicazioni), consultate il post del blog su Adobe di Todd Kopriva.

[Torna all'inizio](#) 

Usare risorse con proporzioni diverse

Premiere Pro tenta automaticamente di mantenere le proporzioni dei fotogrammi delle risorse importate, talvolta modificando le proporzioni dei pixel, le dimensioni dei fotogrammi o entrambi gli elementi, cosicché la risorsa non appaia tagliata o distorta quando viene usata in una sequenza. Alcune risorse possono contenere metadati che consentono a Premiere Pro di effettuare i calcoli in modo automatico e preciso. Se le risorse non contengono metadati, Premiere Pro applica una serie di regole per interpretare le proporzioni dei pixel.

Quando acquisite o importate riprese NTSC con dimensione fotogramma ATSC da 704 x 480, D1 da 720 x 486 o DV da 720 x 480, Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni dei pixel della risorsa su D1/DV NTSC (0,91). Quando acquisite o importate riprese con dimensione fotogramma HD da 1440 x 1080, Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni dei pixel del file su HD 1080 anamorfo (1,33). Quando acquisite o importate riprese PAL con risoluzione D1 o DV da 720 x 576, Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni pixel del file su D1/DV PAL (1,094).

Per altre dimensioni dei fotogrammi, Premiere Pro presuppone che la risorsa sia stata realizzata con pixel quadrati e modifica le proporzioni pixel e le dimensioni dei fotogrammi in modo che conservino le proporzioni delle immagini della risorsa. Se la risorsa importata risulta distorta, potete modificare manualmente le proporzioni pixel.

Quando trascinate una risorsa in una sequenza, per impostazione predefinita Premiere Pro centra la risorsa nel fotogramma del programma. In base alle dimensioni del fotogramma, l'immagine risultante potrebbe essere troppo piccola oppure potrebbe risultare eccessivamente tagliata rispetto alle esigenze del progetto. In tal caso, potete modificarne la scala manualmente oppure impostando Premiere Pro in modo che esegua la modifica in modo automatico ogni volta che trascinate una risorsa in una sequenza.

È consigliabile comunque accertarsi che i file vengano sempre interpretati correttamente. Le dimensioni del fotogramma e le proporzioni pixel vengono sempre riportate accanto alla miniatura di anteprima e nella colonna Informazioni video del pannello Progetto. Tali dati vengono anche visualizzati nella finestra di dialogo Proprietà della risorsa, nella finestra di dialogo Interpreta metraggio e nel pannello Info.

[Torna all'inizio](#) 

Correggere la distorsione delle proporzioni

Il predefinito per le impostazioni della sequenza scelto al momento di creare una sequenza determina le proporzioni del fotogramma e dei pixel della sequenza. Non è possibile modificare le proporzioni dopo aver salvato il file della sequenza, ma potete modificare le proporzioni pixel che Premiere Pro presuppone per le singole risorse. Se ad esempio una risorsa con pixel quadrati generata da un programma di grafica o animazione risulta distorta in Premiere Pro, potete correggerne le proporzioni pixel affinché venga visualizzata correttamente. Avendo cura che tutti i file vengano interpretati correttamente, potete combinare in uno stesso progetto riprese con proporzioni diverse. Potete quindi generare l'output senza che le immagini risultanti subiscano distorsioni.

[Torna all'inizio](#) 

Correggere singole interpretazioni errate delle proporzioni

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine fissa nel pannello Progetto.
2. Selezionate Modifica > Interpreta metraggio.
3. Selezionate un'opzione nella sezione Proporzioni pixel, quindi fate clic su OK.
4. Selezionate una delle seguenti opzioni:

Usa proporzioni pixel del file Utilizza le proporzioni originali salvate con l'immagine fissa.

Rendi conforme con Consente di scegliere da un elenco di proporzioni standard.

Nota: quando si usa Photoshop per generare immagini da usare nei progetti video, è meglio usare l'impostazione predefinita di Photoshop denominata per il formato video da usare. L'uso dell'impostazione predefinita garantisce che le immagini siano generate con le proporzioni corrette.

[Torna all'inizio](#)

Correggere interpretazioni errate ricorrenti delle proporzioni

Premiere Pro assegna automaticamente proporzioni pixel ai file in base a un file di regole. Se un determinato tipo di immagine risulta sempre interpretato in modo errato, venendo quindi distorto, potete modificare la regola che lo governa.

1. Aprite un editor di testo.
2. Nell'editor di testi, passate alla cartella dei plug-in di Premiere Pro.
3. Aprite il file denominato Regole di interpretazione.txt.
4. Modificate le regole da modificare e selezionate Salva.

[Torna all'inizio](#)

Proporzioni dei pixel comuni

	Proporzioni pixel	Quando utilizzarle
Pixel quadrati	1,0	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 640 x 480 o 648 x 486; è 1920 x 1080 HD (non HDV o DVCPRO HD); è 1280 x 720 HD o HDV; oppure è stato esportato da un'applicazione che non supporta pixel non quadrati. Questa impostazione può essere inoltre appropriata per il metraggio trasferito da pellicola o per progetti personalizzati.
D1/DV NTSC	0,91	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 720 x 486 o 720 x 480 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 4:3. Questa impostazione può anche essere adatta a metraggi esportati da applicazioni che lavorano con pixel non quadrati, quali applicazioni di animazione 3D.
D1/DV NTSC Widescreen	1,21	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 720 x 486 o 720 x 480 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
D1/DV PAL	1,09	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 720 x 576 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 4:3.

D1/DV PAL Widescreen	1,46	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 720 x 576 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
Anamorfico 2:1	2,0	Il metraggio è stato acquisito con un obiettivo anamorfico o è stato trasferito da un fotogramma di pellicola con proporzioni di 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720, Anamorfico HD 1080	1,33	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 1440 x 1080 o 960 x 720 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
DVCPRO HD 1080	1,5	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 1280 x 1080 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.

Argomenti correlati

- Aggiungere immagini ai titoli
- Dettagli della clip nel pannello Info
- Importazione di immagini fisse



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

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

Trovare le risorse

Opzioni di ricerca in Premiere Pro

Cercare risorse create mediante la finestra di dialogo Trova

Trovare risorse create mediante Raccoglitori di ricerca

Ricerca di risorse mediante Ricerca timeline

Un'attività di post produzione importante è il rilevamento e la gestione delle clip e delle risorse multimediali.

Premiere Pro offre diverse opzioni di ricerca per trovare in modo semplice i file multimediali anche nei progetti complessi. Impiegando meno tempo per la ricerca sarà possibile dedicarsi maggiormente alle attività di montaggio.

[Torna all'inizio](#) 

Opzioni di ricerca in Premiere Pro

Finestra di dialogo Trova

Potete utilizzare la finestra di dialogo Trova in Premiere Pro per cercare elementi in un progetto. Potete specificare i criteri di ricerca affinché siano una singola proprietà o una combinazione di proprietà.

Non potete, tuttavia, salvare le ricerche effettuate mediante la finestra di dialogo Trova. Quando si cancellano i criteri di ricerca, si perdono i risultati della ricerca.

Raccoglitori ricerca

Premiere Pro fornisce i Raccoglitori ricerca che offrono funzionalità di ricerca dei metadati potenti. Quando cercate gli elementi nel pannello Progetto, potete associare un raccoglitore di ricerca con la query di ricerca. I risultati di ricerca rimangono aggiornati con gli elementi che soddisfano i criteri di ricerca.


Cerca nella timeline

Tramite la funzione di ricerca nella Timeline, risparmierete del tempo e potrete quindi gestire con più facilità le Timeline complesse. Potete trovare e selezionare clip in una sequenza basata su criteri di ricerca specifici.

[Torna all'inizio](#) 

Cercare risorse create mediante la finestra di dialogo Trova

La finestra di dialogo Trova consente di eseguire sia ricerche semplici sia ricerche dettagliate. Potete individuare qualsiasi risorsa nel progetto corrispondente ai criteri specificati. Ad esempio, potete cercare una clip video con una determinata parola nella colonna Nome e una frase nella colonna Commento.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sull'icona Trova  (lente d'ingrandimento) nella parte inferiore del pannello Progetto.
 - Selezionate il pannello Progetto e premete Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Mac OS).
2. Nella finestra di dialogo Trova, selezionate il nome delle colonne in cui eseguire la ricerca dai menu sotto Colonna.
3. Selezionate gli operatori appropriati dai menu sotto Operatore.

4. Digitate i caratteri da cercare nelle colonne specificate nei rispetti campi Trova.
5. Se state effettuando ricerche con due criteri simultaneamente, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per trovare le risorse corrispondenti a entrambi i criteri, selezionate Tutto dal menu Corrispondenza.
 - Per trovare le risorse corrispondenti a uno o all'altro dei criteri indicati, selezionate Qualsiasi dal menu Corrispondenza.

Selezionate la casella di controllo Maiuscole/minuscole per eseguire una ricerca con distinzione tra lettere maiuscole e minuscole.

6. Fate clic su Trova.

[Torna all'inizio](#) 

Trovare risorse create mediante Raccoglitori di ricerca

Potete creare un raccoglitore di ricerca che visualizza una raccolta di elementi progetto che corrispondono ai criteri di ricerca. I Raccoglitori di ricerca vengono aggiornati automaticamente quando importate le risorse, eliminate le risorse o modificate i metadati della risorsa.

I Raccoglitori di ricerca vengono visualizzati nel pannello Progetto come altri normali raccoglitori e vengono denotati dall'icona Raccoglitore di ricerca .

Nota: I Raccoglitori di ricerca presentano gli alias degli elementi del progetto originale e una copia degli elementi multimediali, che non vengono quindi duplicati.

Creare un raccoglitore di ricerca

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate Nuovo raccoglitore di ricerca dal menu a comparsa o dal menu di scelta rapida del pannello Progetto.
 - Selezionate File > Nuovo > Raccoglitore di ricerca.
2. Nella finestra di dialogo Raccoglitore di ricerca, immettete i criteri di ricerca nel campo Trova.
3. Nella finestra di dialogo Raccoglitore di ricerca, potete cercare tra tutti i dati multimediali usati nel progetto o limitare la ricerca a proprietà specifiche dei metadati.

Note importanti sui Raccoglitori di ricerca

- Se un elemento del progetto visualizzato in un raccoglitore di ricerca viene eliminato dal progetto. Oppure, se i metadati vengono modificati in modo che un elemento non corrisponda più ai criteri di ricerca del raccoglitore di ricerca, l'elemento viene rimosso dal raccoglitore.
- Quando specificate una singola proprietà dei metadati, la ricerca si limita ai metadati della clip. Quando selezionate le seguenti proprietà dei metadati, potete cercare sia nella clip sia nei metadati del file.
 - Nome
 - Nome cassetta
 - Descrizione
 - Commento
 - Note
 - Scena
 - Ripresa

- Cliente

Salvare una query di ricerca come un raccoglitore di ricerca

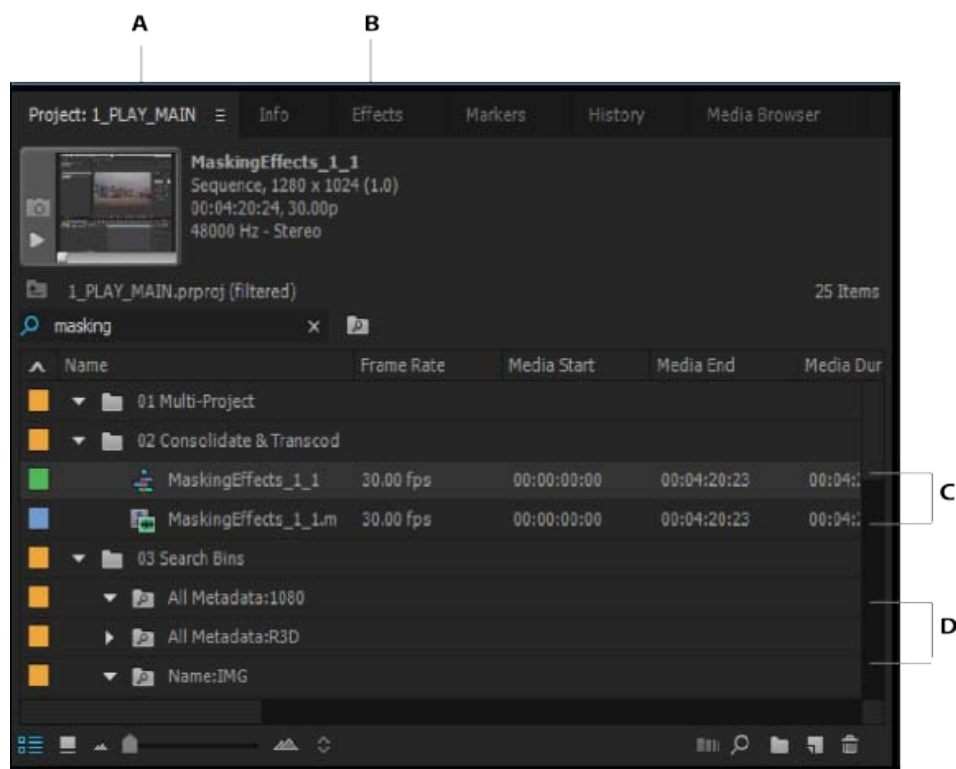
Per creare un raccoglitore di ricerca da una query di ricerca, effettuate le seguenti operazioni.

1. Inserite la query di ricerca nel campo Cerca del pannello Progetto.

Mentre digitate le singole lettere nella query di ricerca, i risultati della ricerca si aggiornano dinamicamente.

2. Fate clic sull'icona del raccoglitore di ricerca  accanto al campo Cerca.

Il nome del raccoglitore di ricerca creato corrisponde alla query di ricerca immessa.



A. Digitate la query di ricerca **B.** Fate clic per creare il raccoglitore dalla query **C.** Cercate il raccoglitore contenente le risorse corrispondenti ai criteri di ricerca **D.** Cercate il raccoglitore contenente le risorse corrispondenti ai criteri di ricerca

Rinominare un raccoglitore di ricerca


Per rinominare un raccoglitore di ricerca, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac) sul raccoglitore di ricerca e selezionate Rinomina. Il nuovo nome immesso non modifica i criteri di ricerca del raccoglitore di ricerca.

Rivedere i contenuti di un raccoglitore di ricerca

Non potete modificare il contenuto di un raccoglitore di ricerca come negli altri normali raccoglitori nel pannello Progetto. Per modificare il contenuto di un raccoglitore di ricerca bisogna rivederne i criteri di ricerca.

1. Nel pannello Progetto, selezionate Modifica raccoglitore di ricerca dal menu di scelta rapida del raccoglitore di ricerca.
2. Nella finestra di dialogo Modifica raccoglitore di ricerca, rivedere i criteri di ricerca come richiesto.
3. Dopo aver rivisto i criteri di ricerca fate clic su OK.

Eliminare un raccoglitore di ricerca

Per eliminare un raccoglitore di ricerca, selezionate il raccoglitore di ricerca da eliminare e selezionate Cancella dal menu di scelta rapida. Potete trascinare il raccoglitore di ricerca sull'icona Cestino , oppure è sufficiente premere il tasto Canc sulla tastiera.

Nota: L'eliminazione di un raccoglitore di ricerca elimina solo gli alias degli elementi del progetto e non gli elementi del progetto originali.

[Torna all'inizio](#) 

Ricerca di risorse mediante Ricerca timeline

La funzione di ricerca nella Timeline vi offre opzioni di ricerca avanzate che vi consentono di individuare e gestire più facilmente le clip nelle Timeline complesse.

Da un pannello Timeline attivo, selezionate Modifica > Trova. In alternativa, utilizzate le scelte rapide da tastiera Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Mac).

La finestra di dialogo Trova che viene visualizzata è simile alla finestra di ricerca Trova del pannello Progetto. Potete individuare e selezionare delle clip all'interno di una sequenza in base a una singola proprietà, come il nome della clip o del marcatore, oppure utilizzare una combinazione di proprietà.

1. Nella finestra di dialogo Trova, selezionate il nome delle colonne in cui cercare e gli operatori appropriati.
2. Digitate i caratteri da individuare nelle colonne specificate nei rispettivi campi Trova.

Selezionate la casella di controllo Maiuscole/minuscole per eseguire una ricerca con distinzione tra lettere maiuscole e minuscole.

3. Fate clic su Trova oppure premete Invio sulla tastiera. Premiere Pro seleziona e sposta la testina di riproduzione sulla clip nella Timeline e chiude la finestra di dialogo Trova.
4. Per individuare l'istanza successiva della clip corrispondente ai criteri di ricerca, selezionate Modifica > Trova successivo. La testina di riproduzione si sposta sulla clip successiva nella Timeline corrispondente ai criteri di ricerca e la seleziona.

Individuare e selezionare tutte le clip in una sequenza che corrispondono ai criteri di ricerca

1. Con il pannello Timeline attivo per una sequenza selezionata, scegliete Modifica > Trova. In alternativa, utilizzate le scelte rapide da tastiera Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Mac).
2. Immettete un criterio di ricerca.
3. Premete Trova tutto.

Premiere Pro chiude la finestra di dialogo Trova, sposta la testina di riproduzione sulla prima clip corrispondente e seleziona tutte le clip corrispondenti.

Individuare un marcatore di sequenza con del testo corrispondente ai criteri di ricerca

1. Con il pannello Timeline attivo per una sequenza selezionata, scegliete Modifica > Trova.

In alternativa, utilizzate le scelte rapide da tastiera Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Mac).

2. Selezionate Marcatori dal menu a comparsa Cerca e immettete i criteri di ricerca nel campo Trova.
3. Fate clic su Trova oppure premete Invio sulla tastiera. Premiere Pro chiude la finestra di dialogo Trova e sposta la testina di riproduzione sul primo marcatore corrispondente ai criteri di ricerca.
4. Selezionate Modifica > Trova successivo per spostare la testina di riproduzione sul marcatore successivo corrispondente ai criteri di ricerca.



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

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

Sovrapposizioni monitor

Le sovrapposizioni monitor presentano informazioni importanti sui metadati come dati in sovrapposizione nei monitor Sorgente e Programma. Potete visualizzare informazioni come il codice di tempo sorgente, i commenti del marcatore e gli indicatori dei punti di montaggio nel contesto con la clip o la sequenza.

Le sovrapposizioni monitor possono essere facilmente personalizzate: potete decidere quali metadati visualizzare e definirne la posizione. Potete anche creare dei predefiniti di sovrapposizione per passare rapidamente ad altre combinazioni di layout e contenuti di metadati.

[Visualizzare i metadati come sovrapposizioni](#)

[Specificare le impostazioni di sovrapposizione](#)

[Visualizzare le sovrapposizioni nella vista multicamera](#)


[Importare, esportare e creare predefiniti di sovrapposizione](#)

[Torna all'inizio](#) 

Visualizzare i metadati come sovrapposizioni

Potete visualizzare come sovrapposizioni i seguenti metadati:

- Codice di tempo sorgente
- Codice di tempo sequenza
- Commenti di marcatore
- Nome clip sequenza
- Nome clip progetto
- Nome file
- Indicatori punto di montaggio
- Indicatori di fine oggetto multimediale/sequenza
- Sorgenti multicamera
- Codice di tempo audio
- Bobina audio

Le sovrapposizioni non sono attivate per impostazione predefinita. Per attivare o disattivare le sovrapposizioni fate clic sull'icona a forma di chiave inglese  nel Monitor programma o nel Monitor sorgente e selezionare Sovrapposizioni.

Quando attivate le sovrapposizioni, i codici di tempo della clip sorgente e i commenti dei marcatori vengono visualizzati per impostazione predefinita. Quando trascinate la clip o mettete in pausa la riproduzione, nelle sovrapposizioni vengono visualizzati i metadati relativi al fotogramma su cui si trova la testina di riproduzione. La visualizzazione dei marcatori e degli indicatori dipende dalla posizione della testina di riproduzione.

Nota: Le sovrapposizioni sono visualizzate solo quando il pannello Monitor è in modalità Video composito.

[Torna all'inizio](#) 

Specificare le impostazioni di sovrapposizione

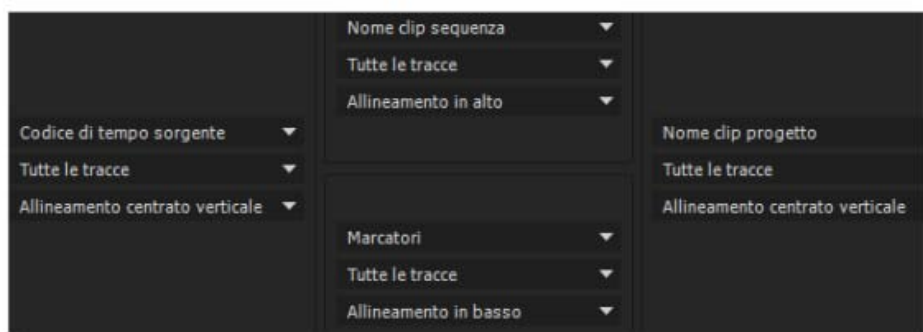
La finestra di dialogo Impostazioni sovrapposizione permette di definire le sovrapposizioni da visualizzare nei monitor Sorgente e Programma.

Selezionate Impostazioni sovrapposizione > Impostazioni nel menu a comparsa del monitor Programma per aprire la finestra di dialogo Impostazioni sovrapposizione. Quando selezionate Impostazioni sovrapposizione > Impostazioni dal menu a comparsa del monitor Programma i predefiniti disponibili sono elencati in un sottomenu.

La finestra di dialogo Impostazioni sovrapposizione presenta i campi dei metadati così come vengono allineati sul monitor, facilitando il posizionamento delle sovrapposizioni sul monitor.

Le sovrapposizioni sono visualizzate nei seguenti quattro quadranti sui monitor: sinistra, destra, in alto al centro e in basso al centro. I quadranti vengono ridimensionati in base alle dimensioni del monitor. Anche se le dimensioni assolute possono cambiare, la posizione e le dimensioni relative restano costanti.

Nel predefinito di layout di default, le sovrapposizioni sono visualizzate in modo da corrispondere visivamente alla clip corretta in una serie di clip della sequenza. Ad esempio, le sovrapposizioni di Codice di tempo sorgente per le clip della sequenza sono visualizzate in una pila verticale persistente, che corrisponde alle clip visualizzate nelle tracce video e audio nella timeline.



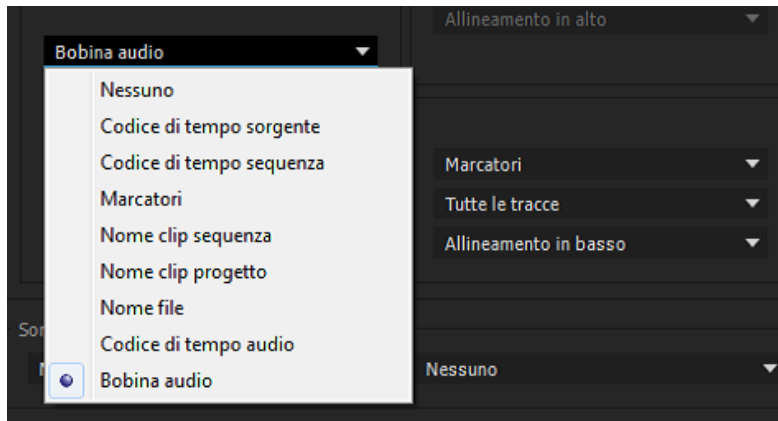
L'allineamento dei campi di metadati selezionati corrisponde alla posizione delle sovrapposizioni sul monitor

Codice di tempo sorgente Visualizza il valore del codice di tempo per la clip sorgente originale indipendentemente da dove si trova la testina di riproduzione nella sequenza.

Le tracce video sono denotate V1, V2, V3 e le tracce audio A1, A2, A3. Queste informazioni corrispondono a quanto visualizzato nel pannello Info. Per impostazione predefinita, queste informazioni sono visualizzate nella parte sinistra dei monitor Sorgente e Programma.

Codice di tempo audio Si aggiorna con ogni fotogramma, come un codice di tempo normale.

Bobina audio È un valore statico che non si aggiorna.



Commenti di marcatore Quando aggiungete un marcatore alla clip o alla sequenza, potete visualizzare come sovrapposizioni i commenti del marcatore clip o marcatore sequenza. Nella sovrapposizione vengono visualizzati i commenti concatenati al nome del marcatore.

Nota: La sovrapposizione del marcatore clip mostra le diverse tracce della clip. La sovrapposizione marcatore sequenza non mostra tutte le singole tracce nella sequenza ma un'unica sovrapposizione di marcatore.

Area di sicurezza azione e titolo L'Area di sicurezza azione determina la parte dell'immagine video che sarà visualizzata su uno schermo televisivo quando viene riprodotta una sequenza. Le parti di video esterne all'area di sicurezza non saranno visualizzate sullo schermo televisivo. Per garantire che i titoli non vengano nascosti o tagliati sullo schermo televisivo, si consiglia di limitare i titoli o il testo all'area di sicurezza titolo. Le sovrapposizioni del margine di sicurezza in Premiere Pro fornisce gli indicatori visivi o i limiti all'interno dei quali potete limitare l'immagine a video e il testo all'area di sicurezza.

Per attivare o disattivare i margini di sicurezza, fate clic sull'icona a forma di chiave inglese nel Monitor programma e selezionate Margini di sicurezza. Potete quindi specificare le impostazioni per il margine di sicurezza nella finestra di dialogo Impostazioni di sovrapposizione.

Potete selezionare Includi margine di sicurezza 4:3 o specificare le impostazioni di controllo orizzontali e verticali per il margine di sicurezza.

Indicatori di fine oggetto multimediale/sequenza Selezionando questa opzione si attivano sia gli indicatori di fine sequenza sia gli indicatori di fine oggetto multimediale.

Quando la testina di riproduzione oltrepassa l'ultimo fotogramma del file multimediale sulla timeline e non sono presenti altre clip, un riquadro viola compare lungo il bordo destro dell'ultimo fotogramma della clip o sequenza.

Quando la testina di riproduzione si trova sul primo o sull'ultimo fotogramma di una clip in una sequenza, una colonna a strisce compare lungo il bordo sinistro del primo fotogramma o il bordo destro dell'ultimo fotogramma. Gli indicatori di fine oggetto multimediale sono utili quando si visualizzano più clip in una sequenza nel Monitor programma.

Indicatori punto di montaggio Indicano i punti di montaggio per le sequenze. Per impostazione predefinita questa opzione è attivata.

Quando la testina di riproduzione si trova su un punto di attacco o stacco di una clip, una parentesi angolare gialla compare sul bordo inferiore del fotogramma della clip. Se c'è uno spazio tra due clip in una sequenza, gli indicatori punto di montaggio vengono visualizzati sul bordo sinistro o destro per indicare rispettivamente l'attacco o lo stacco.



A. Indicatore di fine sequenza **B.** Indicatore di fine elemento multimediale **C.** Indicatore di punto di montaggio

Abilita sovrapposizioni per Transmit Selezionate Abilita sovrapposizioni per Transmit per inviare le sovrapposizioni in modo che possano essere visualizzate su un monitor esterno.

Abilita sovrapposizioni durante la riproduzione Selezionate Abilita sovrapposizioni durante la riproduzione per visualizzare le sovrapposizioni sul monitor durante la riproduzione del metraggio.

Dimensioni testo L'impostazione Dimensione testo determina la dimensione del testo nella sovrapposizione. Se selezionate una dimensione di testo grande e lo spazio sul monitor non è sufficiente per visualizzare il testo, è possibile che questo venga troncato.

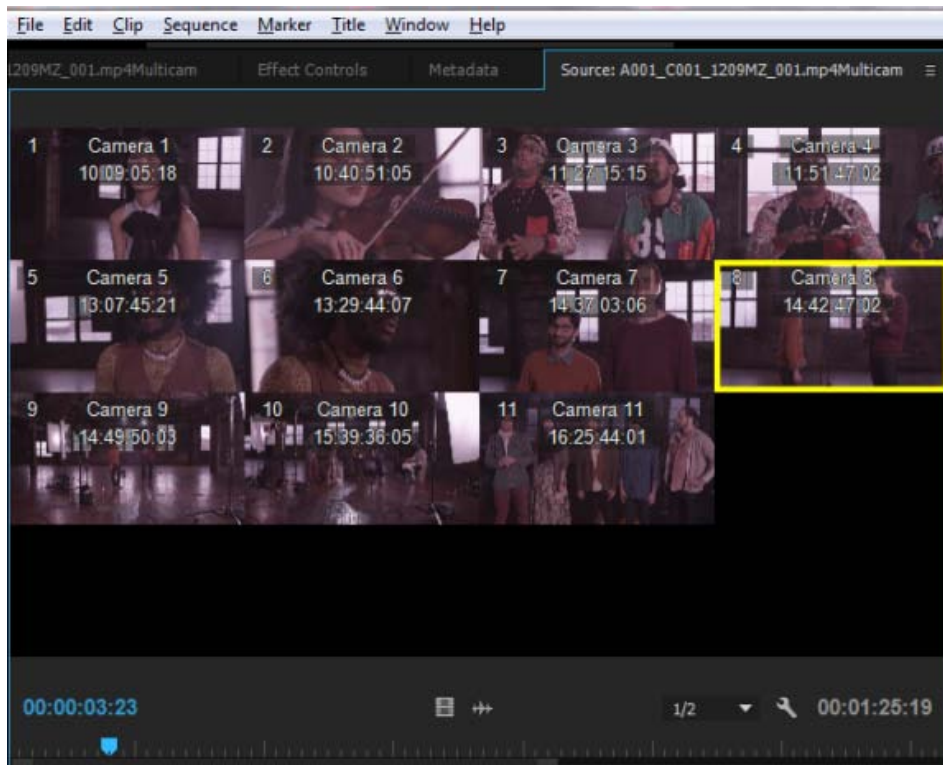
Opacità L'impostazione Opacità determina in che misura la sovrapposizione nasconde o lascia trasparire quanto visualizzato nel monitor. Un livello con un valore di opacità pari a 1% è quasi trasparente mentre un livello con un valore di opacità pari a 100% è opaco.

[Torna all'inizio](#) ⁴¹

Visualizzare le sovrapposizioni nella vista multicamera

Quando create una sequenza sorgente multicamera, potete selezionare l'opzione Nomi videocamera nella finestra di dialogo Crea sequenza sorgente multicamera. A seconda dell'opzione selezionata per Nomi videocamera, le diverse inquadrature vengono visualizzate come nomi di traccia, nomi di clip o numeri di videocamera nel monitor Sorgente. Per ulteriori informazioni, consultate Miglioramenti per il flusso di lavoro multicamera.

In modalità vista multicamera è possibile visualizzare un massimo di due proprietà di metadati selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni sovrapposizione. Ad esempio, nella finestra di dialogo Impostazioni sovrapposizione potete scegliere Nome videocamera e Codice di tempo sorgente per visualizzare quanto segue:




Nome videocamera e Codice di tempo sorgente visualizzati come sovrapposizioni nella vista multicamera

[Torna all'inizio](#)




Importare, esportare e creare predefiniti di sovrapposizione


Potete salvare le impostazioni personalizzate delle sovrapposizioni come predefiniti. I predefiniti di sovrapposizione consentono di passare rapidamente ad altri layout e contenuti di metadati.

Creare e salvare un predefinito di sovrapposizione

Nella finestra di dialogo Impostazioni sovrapposizione, specificate le impostazioni desiderate e fate clic sull'icona Salva predefinito . Immettete un nome per salvare e applicare il predefinito.

Esportare, importare ed eliminare i predefiniti

- Per esportare un predefinito, selezionatelo dall'elenco a discesa Predefinito e fate clic sull'icona Esporta . Specificate un nome per il predefinito, selezionate il percorso in cui salvare il predefinito esportato e fate clic su Salva. Il predefinito viene esportato come file con estensione *.olp.
- Per importare un predefinito, fate clic sull'icona Importa predefinito  quindi individuate il file del predefinito Premiere Pro (con estensione *.olp) che desiderate importare.
- Per eliminare un predefinito, selezionatelo dall'elenco a discesa Predefinito e fate clic sull'icona Elimina predefiniti .

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

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

Eseguire il rendering e sostituire i file multimediali

Eseguire il rendering e sostituire i file multimediali in una sequenza

Sostituire le clip con rendering con i file multimediali originali

Domande frequenti

Premiere Pro tenta di riprodurre tutte le sequenze, le clip, gli effetti, le transizioni, i titoli e tutti gli altri elementi non sottoposti a rendering in tempo reale senza prima eseguirne il rendering.

Tuttavia, talvolta è necessario eseguire il rendering dei file multimediali, specialmente per le sequenze con molti effetti video, per consentire una riproduzione fluida. Inoltre, eseguendo il rendering degli elementi multimediali nella timeline che non sono ancora stati sottoposti a rendering, è possibile ridurre la dipendenza dalle risorse di sistema disponibili.

La funzione Esegui rendering e sostituisci di Premiere Pro consente di appiattare le clip video e le composizioni di After Effects, velocizzando le prestazioni delle sequenze con molti effetti video. In qualsiasi momento, potete tornare alla clip originale utilizzando la funzione Ripristina senza rendering.

[Torna all'inizio](#)

Eseguire il rendering e sostituire i file multimediali in una sequenza

1. Aprite la sequenza contenente i file multimediali da sottoporre a rendering in un pannello Timeline.
2. Con un pannello Timeline attivo, selezionate Clip > Esegui rendering e sostituisci.
3. Nella finestra di dialogo Esegui rendering e sostituisci, potete scegliere il formato e le impostazioni di rendering.

Sorgente Fa corrispondere le impostazioni dei file multimediali sottoposti a rendering alle impostazioni della sequenza o di una singola clip oppure a un predefinito.

Sequenza Utilizza le dimensioni e la frequenza dei fotogrammi, il tipo di campo e le proporzioni pixel della sequenza selezionata ed esegue il rendering delle clip in base a tali impostazioni.

In caso di clip con dimensioni superiori a quelle della sequenza selezionata, vengono ritagliate le parti non visibili entro i bordi del fotogramma della sequenza. Se il codec non supporta i canali alfa, le aree trasparenti verranno visualizzate in nero dopo il rendering.

Singole clip Utilizza le dimensioni e la frequenza dei fotogrammi, il tipo di campo e le proporzioni pixel di ogni singola clip nella sequenza ed esegue il rendering in base alle rispettive impostazioni.

Quando non è possibile mantenere le stesse impostazioni della sorgente, la clip non viene sottoposta a rendering.

Predefinito Utilizza le dimensioni e la frequenza dei fotogrammi, il tipo di campo e le proporzioni pixel del predefinito scelto ed esegue il rendering di tutte le clip con queste impostazioni.

Quando non è possibile mantenere le stesse impostazioni delle sorgenti, non viene eseguito il rendering delle clip.

Formato Selezionate un formato di file che dia la migliore qualità di riproduzione mantenendo un tempo di rendering e una dimensione di file ottimale.

Potete scegliere tra i file MXF OP1a, i file MXF OP1a nel formato di DNXHD oppure il formato QuickTime.

Predefinito In base al formato selezionato, selezionate uno dei predefiniti disponibili.

Nota: L'unico predefinito che supporta i canali alfa è GoPro CineForm con alfa. Tutti gli altri predefiniti appiattiscono il canale alfa.

Destinazione Specificate il percorso in cui salvare il file sottoposto a rendering. Potete salvare il file sottoposto a rendering nella stessa cartella in cui si trovano i file multimediali originali, oppure fate clic su Sfoglia per selezionare un altro percorso.

Includi maniglie Indica il numero di fotogrammi aggiuntivi da conservare prima dell'attacco e dopo lo stacco di ciascuna clip sottoposta a rendering. Potete impostare un valore da 0 a 100 fotogrammi.

Ad esempio, un valore pari a 30 significa che vengono conservati 30 fotogrammi prima dell'attacco e 30 fotogrammi dopo lo stacco. Le maniglie forniscono fotogrammi aggiuntivi che permettono di apportare piccole regolazioni ai punti di montaggio di un nuovo progetto.

4. Fate clic su OK. Il file sottoposto a rendering viene creato nella destinazione selezionata.

[Torna all'inizio](#)

Sostituire le clip con rendering con i file multimediali originali

Dopo il rendering e la sostituzione della clip nella sequenza, potete tornare in qualsiasi momento alla clip o alla composizione di After Effects originale senza rendering.

- Selezionate la sequenza contenente le clip con rendering nella timeline e scegliete Clip > Ripristina senza rendering.

Se vengono apportate modifiche al file originale quando sono in uso le clip con rendering e sostituite, il ripristino delle clip originali mantiene tali modifiche.

Nota: Quando eseguite il rendering e sostituite le clip, oppure ripristinate i file multimediali originali senza rendering, sul disco rigido vengono memorizzate sia le clip con rendering sia i file multimediali originali.

[Torna all'inizio](#)

Domande frequenti

È possibile eseguire il rendering degli effetti mentre si esegue il rendering e la sostituzione delle clip video?

Generalmente, quando si utilizza la funzione Esegui rendering e sostituisci, il rendering degli effetti intrinseci e di quelli non intrinseci non viene eseguito; gli effetti non vengono sottoposti a rendering e sono modificabili nella clip sostituita.

L'unica eccezione si verifica quando viene applicato l'effetto video intrinseco Movimento e viene selezionata l'opzione Corrispondenza > Sequenza. In questo caso, l'effetto intrinseco Movimento viene sottoposto a rendering nella clip sostituita. In altre parole, l'effetto intrinseco Movimento viene comunque applicato nella clip sostituita ma non è abilitato per la modifica. Utilizzate la funzione di ripristino degli elementi non sottoposti a rendering per tornare all'effetto originale non sottoposto a rendering.

È possibile effettuare il rendering e la sostituzione dell'audio in clip AV?

Per le clip AV, potete eseguire il rendering dell'audio utilizzando un predefinito adatto. Tuttavia, se il predefinito selezionato non supporta il tipo di audio della clip, la clip AV non può essere sottoposta a rendering e sostituita.

Per le clip di solo audio, o se selezionate la porzione audio di una clip AV, Premiere Pro esegue il rendering della clip audio il file audio nel formato .wav. Per le clip di solo audio, potete ripristinare il file multimediale originale senza rendering.

È possibile eseguire il rendering di immagini fisse?

Sì, è possibile eseguire il rendering di immagini fisse e di sequenze di immagini nei file video.

Quali sono i tipi di clip su cui è possibile eseguire il rendering e la sostituzione?

Potete eseguire il rendering e sostituire la maggiore parte delle clip comprese le composizioni di After Effects, fatta eccezione per quanto segue:

- Clip speciali o sintetiche
- Sequenze nidificate
- Livelli di regolazione



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

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

Monitoraggio delle risorse

Utilizzo dei monitor Sorgente e Programma

[Panoramica dei monitor Sorgente e Programma](#)

[Aprire o eliminare una clip nel monitor Sorgente](#)

[Spostarsi tra le clip nel menu Sorgente nel Monitor sorgente](#)

[Utilizzo dei controlli temporali nei monitor Sorgente e Programma](#)

[Visualizzare aree di sicurezza nei monitor](#)

[Scegliere i campi nei monitor Sorgente e Programma](#)

[Scegliere una modalità di visualizzazione](#)

[Torna all'inizio](#)

Panoramica dei monitor Sorgente e Programma

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

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

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



Monitor sorgente

A. Testina di riproduzione **B.** Codice di tempo **C.** Opzioni di ridimensionamento **D.** Barra di scorrimento zoom **E.** Trascinare il video **F.** Trascinare l'audio **G.** Pulsante Impostazioni **H.** Durata attacco/stacco



Monitor programma

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

Personalizzazione della barra dei pulsanti nel pannello Monitor

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

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

Impostazione della qualità di visualizzazione per i monitor Sorgente e Programma

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

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

Risoluzione di riproduzione, non di Risoluzione in pausa.

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

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

Impostare la qualità di visualizzazione per i monitor Sorgente e Programma

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

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine nel Monitor sorgente o nel Monitor programma.
 - Fate clic sull'icona del menu del pannello nel Monitor sorgente o nel Monitor programma.
 - Fate clic sul pulsante Impostazioni nel pannello Monitor sorgente o Monitor programma.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per impostare una risoluzione di riproduzione, selezionate Risoluzione di riproduzione.
 - Per impostare una risoluzione di pausa, selezionate Risoluzione in pausa.
3. Dal menu, scegliete la risoluzione desiderata.

Modificare l'ingrandimento

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

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

Nel Monitor sorgente, i valori percentuali si riferiscono alla dimensione dell'oggetto multimediale sorgente. Nel Monitor programma, i valori percentuali si riferiscono alle dimensioni dell'immagine specificate nelle impostazioni della sequenza. L'opzione Adatta ridimensiona il video adattandolo all'area di visualizzazione del monitor.

2. Per modificare l'area visibile di un monitor, utilizzate le barre di scorrimento del monitor per modificare l'area visibile dell'immagine video. Le barre di scorrimento appaiono quando le dimensioni correnti del monitor sono insufficienti per contenere l'intera immagine.

Indicatore di fotogrammi saltati

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

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

[Torna all'inizio](#)

Aprire o eliminare una clip nel monitor Sorgente


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

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



Nel menu Sorgente, scegliete una clip da visualizzare.

- Il menu Sorgente fornisce un elenco delle clip master, ordinate per nome. Le clip aperte da una sequenza vengono elencate in base al nome di sequenza, al nome della clip e al tempo di inizio nella sequenza.
2. Per cancellare una clip dal Monitor sorgente, nel menu Sorgente scegliete Chiudi per cancellare o Chiudi tutto per cancellare tutte le clip.

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

Spostarsi tra le clip nel menu Sorgente nel Monitor sorgente

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

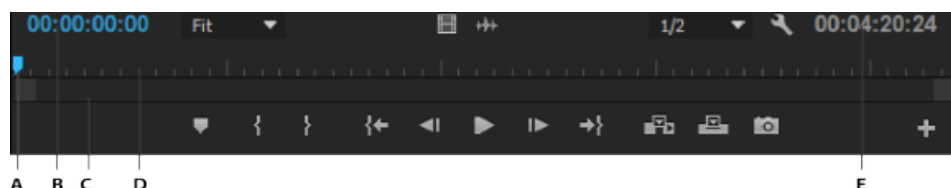
1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS).

Si apre la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.

2. Nella finestra di dialogo, fate clic sul triangolo accanto a Pannelli, quindi sul triangolo accanto al pannello Monitor Sorgente per visualizzare le relative scelte rapide da tastiera.
3. Impostate le scelte rapide da tastiera per uno dei seguenti comandi:
 - Clip sorgente: Chiudi
 - Clip sorgente: Chiudi tutto
 - Clip sorgente: prima
 - Clip sorgente: ultima
 - Clip sorgente: successiva
 - Clip sorgente: precedente
4. Fate clic su OK.

Utilizzo dei controlli temporali nei monitor Sorgente e Programma

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



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

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

I numeri del righello temporale sono disattivati per impostazione predefinita. Per attivarli, selezionate Numeri per righello temporale nel menu del pannello Sorgente o Programma.

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

Nota: On precedenza, la testina di riproduzione era chiamata “indicatore della posizione temporale corrente”

(CTI, current time indicator).

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

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

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

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

Visualizzazione dei controlli dei monitor Sorgente e Programma

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

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

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Visualizzare aree di sicurezza nei monitor



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

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


- Fate clic sul pulsante Impostazioni sotto il monitor Sorgente o Programma e scegliete Margini di sicurezza. Potete anche scegliere Margini di sicurezza dal menu del pannello monitor Sorgente o Programma.

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

[Torna all'inizio](#)

Scegliere i campi nei monitor Sorgente e Programma

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

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

[Torna all'inizio](#)

Scegliere una modalità di visualizzazione

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

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

Video composito Mostra il video normale.

Alfa Mostra le trasparenze come immagini in scala di grigio.

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

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

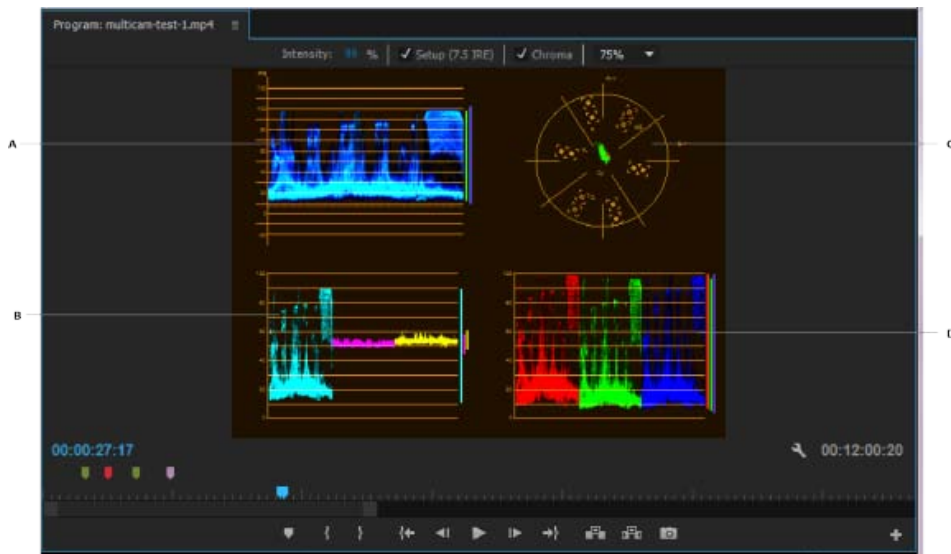
Oscilloscopio YC Mostra un oscilloscopio standard, che misura la luminanza del video, espressa in IRE.

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

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

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


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



Monitor Programma impostato su Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr

A. Oscilloscopio B. Allineamento YCbCr C. Vettorscopio D. Oscilloscopio YC

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

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

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

Utilizzo del monitor di riferimento

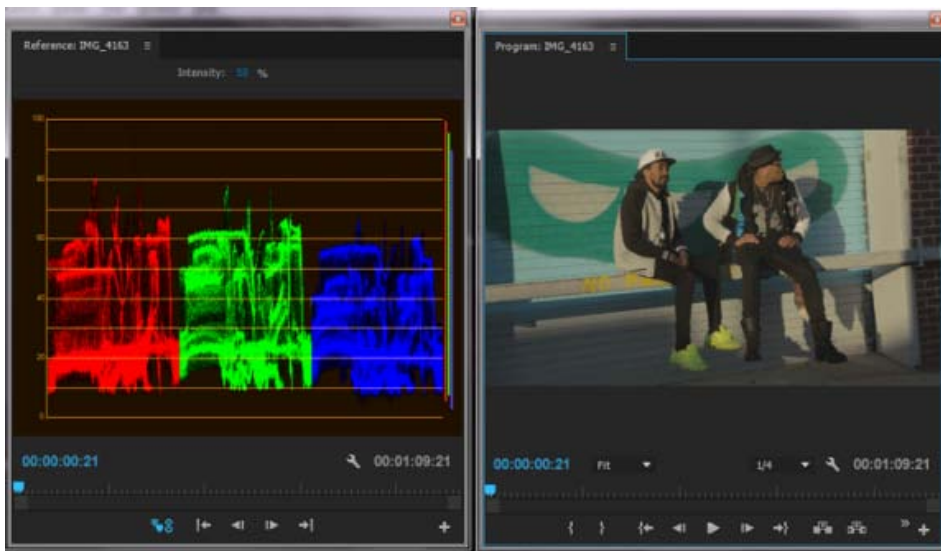
Aprire un monitor di riferimento

Agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma

Un monitor di riferimento funge da monitor Programma secondario. Potete utilizzare un monitor di riferimento per confrontare affiancandoli fotogrammi diversi di una sequenza oppure per visualizzare lo stesso fotogramma di una sequenza usando diverse modalità di visualizzazione.

Potete scorrere i fotogrammi di una sequenza visualizzata nel monitor di riferimento in modo indipendente dal monitor Programma. Potete così spostare i vari monitor su fotogrammi diversi a scopo di confronto, ad esempio, per usare il filtro di corrispondenza dei colori.

In alternativa, potete agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma, in modo che entrambi mostrino uno stesso fotogramma e possano essere spostati insieme. Ciò è particolarmente utile durante le operazioni di correzione dei colori. Impostando un oscilloscopio o un vettroscopio come modalità di visualizzazione del monitor di riferimento, potete apportare in modo efficace le regolazioni desiderate al correttore colori o a qualunque altro filtro video.



Usare un monitor di riferimento durante l'impostazione dei livelli video

Potete specificare l'impostazione della qualità, l'ingrandimento e la modalità di visualizzazione del monitor di riferimento come per il monitor Programma. Anche il righello temporale e la barra dell'area di visualizzazione funzionano allo stesso modo. Tuttavia, essendo usato solo per riferimento e non per il montaggio vero e proprio, il monitor di riferimento contiene solo comandi per scorrere i fotogrammi, ma non per riprodurli o elaborarli. Quando agganciate il monitor di riferimento al monitor Programma, potete usare i comandi di riproduzione di quest'ultimo. Potete aprire un solo monitor di riferimento alla volta.

In [questo video](#) sul sito Web Creative Cow, Andrew Devis mostra come correggere luminosità e contrasto e come utilizzare il monitor di riferimento.

[Torna all'inizio](#)


Aprire un monitor di riferimento


- Nel menu Finestra, scegliete Monitor di riferimento. Il monitor di riferimento si apre in una finestra a parte. Potete, se necessario, trascinare la scheda del monitor di riferimento nell'area di rilascio accanto al monitor Sorgente.

[Torna all'inizio](#) 

Agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma

Potete agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma in modo che in entrambi sia sempre monitorato lo stesso fotogramma.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nel monitor di riferimento, fate clic sul pulsante Aggancia .
 - Nel menu del pannello del monitor di riferimento, scegliete Aggancia a monitor Programma.
 - Nel menu del pannello del monitor Programma, scegliete Aggancia a monitor di riferimento.

Entrambi i monitor visualizzano lo stesso fotogramma. Se spostate la testina di riproduzione  del monitor di riferimento, del monitor Programma o della timeline, si sposteranno sullo stesso fotogramma anche le testine degli altri due.



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

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

Riproduzione delle risorse

[Riprodurre video nei monitor Sorgente e Programma](#)

[Riproduzione continua](#)

[Riprodurre una sequenza o clip con pause di preroll e postroll](#)

[Riprodurre tramite jog o shuttle](#)

[Passare a un altro fotogramma nei monitor Sorgente e Programma](#)

[Utilizzo dei tasti J, K e L per scorrere il video](#)

[Corrispondenza tra un fotogramma e la rispettiva sorgente](#)

[Torna all'inizio](#)

Riprodurre video nei monitor Sorgente e Programma

I monitor Sorgente e Programma contengono una serie di controlli molto simili ai comandi di riproduzione di un videoregistratore. Utilizzate i controlli del monitor Sorgente per riprodurre o scorrere una clip. Utilizzate i controlli del monitor Programma per riprodurre o visualizzare la sequenza attiva.


La maggior parte dei controlli di riproduzione corrisponde a dei tasti della tastiera. Quando usate le scelte rapide da tastiera per controllare la riproduzione, verificate che sia attivo il monitor desiderato. Fate clic sull'immagine a video nel monitor da attivare.

I controlli di riproduzione sono personalizzabili mediante l'utilizzo dell'editor di pulsanti. Se il pulsante che desiderate utilizzare non è disponibile, fate clic sul segno + in basso a destra del monitor. Dopo l'avvio dell'editor di pulsanti, potete trascinare il pulsante desiderato nella barra dei pulsanti. Per ulteriori informazioni consultate Personalizzazione della barra dei pulsanti nel pannello Monitor.

Nota: quando usate le scelte rapide da tastiera per spostarvi in un righello temporale, assicuratevi che il pannello desiderato sia attivo. (Solo tastiere per giapponese) Per utilizzare queste scelte rapide da una tastiera per il giapponese, assicuratevi che la tastiera sia in modalità di input diretto, piuttosto che in input giapponese.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per riprodurre, fate clic sul pulsante Riproduci ► oppure premete L o la barra spaziatrice. (Per interrompere, fate clic sul pulsante Stop ■ oppure premete K o la barra spaziatrice. Con il pulsante e la barra spaziatrice vengono alternate le operazioni di riproduzione e interruzione.)
 - Per riprodurre all'indietro, premete J.
 - Per riprodurre dal punto di attacco a quello di stacco, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco ▶▶.
 - Per riprodurre l'intera clip o sequenza più volte di seguito, fate clic sul pulsante Ciclo continuo ☞, quindi sul pulsante Riproduci ►. Fate nuovamente clic sul pulsante Ciclo continuo ☞ per deselezionare la ripetizione ciclica.
 - Per riprodurre dal punto di attacco al punto di stacco ripetutamente, fate clic sul pulsante Ciclo continuo ☞, quindi sul pulsante Riproduci da attacco a stacco ▶▶. Fate nuovamente clic sul pulsante Ciclo continuo ☞ per deselezionare la ripetizione ciclica.
 - Per riprodurre in avanti a velocità incrementale, premete ripetutamente L. Per gran parte dei tipi di file, la velocità di riproduzione delle clip aumenta da uno a due a tre a quattro volte.
 - Per riprodurre indietro a velocità incrementale, premete ripetutamente J. Per gran parte dei tipi di file, la velocità di riproduzione all'indietro delle clip aumenta da uno a

due a tre a quattro volte.

- Per avanzare di un fotogramma, tenete premuto il tasto K e toccate il tasto L.
- Per tornare indietro di un fotogramma, tenete premuto il tasto K e toccate il tasto J.
- Per riprodurre in avanti al rallentatore, premete Maiusc+L.
- Per riprodurre indietro al rallentatore, premete Maiusc+J.
- Per riprodurre in corrispondenza della posizione corrente, da 2 secondi prima a 2 secondi dopo la testina di riproduzione, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco. Quando si preme Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), il pulsante diventa il pulsante Riproduzione continua . Il pulsante Riproduzione continua può essere trascinato nella barra dei pulsanti.

Consultate quest'articolo di Clay Asbury sul sito [Web Premiumbeats.com](https://www.premiumbeats.com) per l'utilizzo dei pulsanti Riproduzione continua e Ciclo continuo come ausilio al taglio dinamico nella timeline.

[Torna all'inizio](#) 

Riproduzione continua

La riproduzione continua a meno che l'utente non esegua uno specifico comando di interruzione. Questa funzione supporta la regolazione in tempo reale delle azioni di montaggio più frequenti. Ad esempio, potete regolare gli effetti video durante la riproduzione in ciclo continuo. Di seguito sono riportate alcune di azioni che non comportano l'arresto della riproduzione:

- Fotogrammi chiave per gli effetti
- Elementi di interfaccia
- Elementi della timeline
- Immissione di metadati
- Parametri audio
- Titolazione
- Ingrandimento e riduzione della timeline
- Passaggio all'esterno dell'applicazione

Con questo video di Todd Kopriva e video2brain, scoprite come applicare rapidamente gli effetti a un livello di regolazione e come modificare le proprietà degli effetti durante la riproduzione di una sequenza.

[Torna all'inizio](#) 

Riprodurre una sequenza o clip con pause di preroll e postroll

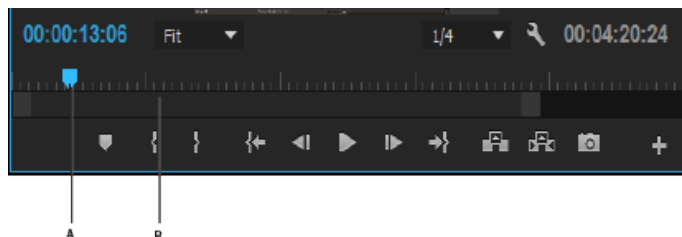
È possibile ottenere un'anteprima di una clip o sequenza con pause di preroll e postroll.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sulla scheda Sequenza per rendere attiva una sequenza, quindi visualizzatela in anteprima nel monitor Programma.
 - Fate doppio clic su una clip nel pannello Sorgente o in un pannello Timeline per visualizzarla in anteprima nel Monitor sorgente.
2. Premete Maiusc + barra spaziatrice.

[Torna all'inizio](#) 

Riprodurre tramite jog o shuttle

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate il cursore shuttle a sinistra per riprodurre all'indietro, a destra per riprodurre in avanti. La velocità di riproduzione aumenta quando il cursore viene trascinato più lontano dalla sua posizione centrale. Quando viene rilasciato, il cursore torna alla sua posizione centrale e la riproduzione viene interrotta.
 - Trascinate la rotella jog a sinistra o a destra, anche oltre il suo bordo. Se trascinate il jog fino al margine dello schermo senza che venga raggiunta la fine della clip o della sequenza, potete ripartire dalla stessa posizione temporale trascinando di nuovo il jog.



Controlli di spostamento

[Torna all'inizio](#)

Passare a un altro fotogramma nei monitor Sorgente e Programma

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per avanzare di un fotogramma, fate clic sul pulsante Un passo avanti . In alternativa tenete premuto il tasto K e premete il tasto L, o ancora premete il tasto freccia destra.
 - Per avanzare di cinque fotogrammi, fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc sul pulsante Un passo avanti oppure premete Maiusc e il tasto freccia destra.
 - Per tornare indietro di un fotogramma, fate clic sul pulsante Un passo indietro . In alternativa tenete premuto il tasto K e premete il tasto J, o ancora premete il tasto freccia sinistra.
 - Per tornare indietro di cinque fotogrammi, tenendo premuto il tasto Maiusc fate clic sul pulsante Un passo indietro oppure premete Maiusc e il tasto freccia sinistra.
 - Per passare al marcatore successivo, fate clic sul pulsante Vai a marcatore successivo nel monitor Sorgente.
 - Per passare al marcatore precedente, fate clic sul pulsante Vai a marcatore precedente nel monitor Sorgente.
 - Per passare al punto di attacco di una clip, selezionate il monitor Sorgente, quindi fate clic sul pulsante Vai ad attacco .
 - Per passare al punto di stacco di una clip, selezionate il monitor Sorgente, quindi fate clic sul pulsante Vai a stacco .
 - Passate il puntatore del mouse sul monitor Sorgente o Programma. Scorrete la rotellina del mouse per spostarvi fotogramma per fotogramma in avanti o indietro.
 - Fate clic sul casella della posizione temporale corrente del monitor desiderato, quindi digitate il nuovo valore. Non occorre digitare due punti o punto e virgola. I numeri inferiori a 100 vengono interpretati come fotogrammi.
 -
 - Per passare al punto di montaggio precedente in una traccia audio o video di destinazione in una sequenza, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio precedente nel monitor Programma oppure premete il tasto Freccia su con un pannello Timeline o il monitor Programma attivi. Premete anche il tasto modificatore Maiusc per passare al punto di montaggio precedente per tutte le tracce.

-
- Per passare al punto di montaggio successivo in una traccia audio o video di destinazione in una sequenza, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio successivo ➡ nel monitor Programma oppure premete il tasto Freccia giù con un pannello Timeline o il monitor Programma attivi. Premete anche il tasto modificatore Maiusc per passare al punto di montaggio precedente per tutte le tracce.
- Per passare all'inizio di una sequenza, selezionate il monitor Programma o Timeline e premete Inizio oppure fate clic sul pulsante Vai ad attacco ⏮ nel monitor Programma.
- Per passare alla fine di una sequenza, selezionate il monitor Programma o Timeline e premete Fine oppure fate clic sul pulsante Vai a stacco ➡ nel monitor Programma.

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo dei tasti J, K e L per scorrere il video

Potete spostarvi in modo rapido e preciso tra i fotogrammi di una sequenza utilizzando i tasti J, K e L. È inoltre possibile utilizzare i tasti per spostarvi tra le icone. Il tasto J sposta sempre la testina di riproduzione all'indietro, mentre il tasto L la sposta sempre in avanti. Il tasto K è un modificatore e il tasto per l'interruzione della riproduzione. Premete J per spostarvi all'indietro a velocità normale o premete J e K per spostarvi all'indietro lentamente, oppure tenete premuto K e premete rapidamente il tasto J per spostarvi all'indietro di un fotogramma alla volta. I tasti K e L funzionano allo stesso modo, ma servono per spostarsi in avanti. Per ulteriori informazioni sull'uso dei tasti J, K e L per la riproduzione, guardate [questo video](#) di Richard Harrington sul sito Web Creative Cow.

Per utilizzare i tasti J, K e L con maggiore precisione, in particolare per un miglior ascolto dell'audio, effettuate le seguenti operazioni:

- Dopo lo scorrimento in avanti con i tasti K e L, premete Maiusc+L per riprodurre in avanti con velocità leggermente maggiore. Premete di nuovo Maiusc+L per una riproduzione più veloce.
- Dopo lo scorrimento all'indietro con i tasti J e K, premete Maiusc+J per riprodurre all'indietro con velocità leggermente maggiore. Premete di nuovo Maiusc+J per una riproduzione all'indietro più veloce.
- Potete premere Maiusc+L e Maiusc+J fino a cinque volte per regolare la velocità di riproduzione.

Se la riproduzione è troppo veloce, premete il tasto opposto per rallentarla. Ad esempio, se la riproduzione all'indietro è troppo veloce, premete Maiusc+J per rallentarla di un incremento.

[Torna all'inizio](#)

Corrispondenza tra un fotogramma e la rispettiva sorgente

Mentre apportate modifiche in un pannello Timeline, potrete individuare un fotogramma sorgente relativo a un fotogramma qualsiasi di una sequenza di clip e visualizzarlo nel monitor Sorgente. Inoltre, potrete individuare il fotogramma sorgente relativo a un fotogramma qualsiasi di una sequenza nidificata, visualizzarlo nel monitor Sorgente e spostarvi nel punto in cui si trova all'interno della sequenza sorgente.

1. Fate clic sull'intestazione della traccia in cui si trova la clip della sequenza, per impostarla come destinazione.

Se sono impostate più tracce come destinazione, Premiere Pro effettua la corrispondenza con il fotogramma che si trova nella traccia di destinazione più alta.

2. In un pannello Timeline, posizionate la testina di riproduzione sopra il fotogramma desiderato della clip.

Nota: se la clip sorgente relativa al fotogramma nella sequenza di clip è già aperta nel monitor Sorgente o elencata nel menu Sorgente, il monitor Sorgente visualizzerà l'ultimo fotogramma visionato della clip. Per trovare la corrispondenza del fotogramma, chiudete la clip nel monitor Sorgente prima di premere i tasti di scelta rapida della corrispondenza

del fotogramma e del rilevamento sequenza nidificata.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete il tasto F.
- Scegliete Sequenza > Corrispondenza fotogramma.
- Per una clip in una sequenza nidificata, premete i tasti di scelta rapida per il rilevamento della sequenza nidificata, Ctrl+Maiusc+T (Windows) oppure Maiusc+T (Mac OS) per impostazione predefinita.

Adobe consiglia anche

- Specificare la durata per le pause di preroll e postroll
- Pannelli Timeline



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

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

Vettorscopio e oscilloscopio

A partire dalla release di giugno 2015 di Premiere Pro CC, i monitor vettorscopio e oscilloscopio sono sostituiti dai nuovi controlli Lumetri. Per ulteriori informazioni, consultate **Controlli Lumetri**.

Visualizzare un oscilloscopio o vettorscopio

Vettorscopio

Oscilloscopio YC

Allineamento YCbCr

Allineamento RGB

Premiere Pro dispone di un *vettorscopio* e un *oscilloscopio* (oscilloscopio YC, allineamento YCbCr e allineamento RGB) che consentono di montare un programma video conforme agli standard di trasmissione televisiva ed eseguire regolazioni basate su fattori estetici, come la correzione dei colori.

In passato, per la produzione e duplicazione video venivano usati *oscilloscopi* e *vettorscopi* per valutare in modo accurato i *livelli* video, in particolare colore e luminosità.

Un vettorscopio misura la *crominanza* (componenti cromatici) di un segnale video, che include *tonalità* e *saturazione*. Un vettorscopio riporta le informazioni sui colori di un video in un diagramma circolare.

L'oscilloscopio tradizionale viene usato per misurare la luminosità, o componente *luminanza*, di un segnale video. In Premiere Pro gli oscilloscopi sono in grado di mostrare anche le informazioni sulla crominanza. L'oscilloscopio va interpretato come un grafico. L'asse orizzontale del grafico corrisponde all'immagine video da sinistra a destra. Verticalmente, la forma d'onda visualizza i livelli di luminanza e, opzionalmente, i livelli di crominanza.

[Torna all'inizio](#)

Visualizzare un oscilloscopio o vettorscopio

Potete visualizzare un vettorscopio, l'oscilloscopio YC, l'allineamento YCbCr e l'allineamento RGB singolarmente o raggruppati nel monitor di riferimento, nel monitor Programma o nel monitor Sorgente.

1. A seconda del monitor nel quale desiderate visualizzare una clip master o in sequenza, effettuate una delle operazioni seguenti:
 - Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto.
 - In un pannello Timeline, posizionate la testina di riproduzione nella sequenza desiderata.
2. (Facoltativo) Scegliete Monitor riferimento dal menu Finestra se avevate selezionato una clip in un pannello Timeline.
3. Scegliete una delle seguenti opzioni dal menu del monitor di riferimento, del monitor Programma o del monitor Sorgente:

Tutto Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC, allineamento YCbCr e allineamento RGB in un solo monitor.

Vettorscopio Mostra il vettorscopio per la visualizzazione della crominanza del video.

Oscilloscopio YC Mostra l'oscilloscopio per la visualizzazione delle informazioni su

luminanza e cromaticanza.

Allineamento YCbCr Mostra un oscilloscopio contenente le informazioni su luminanza (Y) e differenza colori (Cb e Cr).


Allineamento RGB Mostra un oscilloscopio contenente i componenti rosso, verde e blu del video.

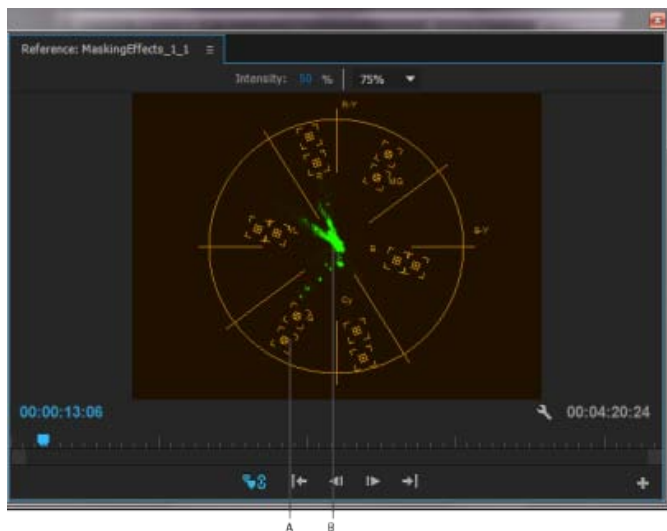
Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento YCbCr in un solo monitor.

Vett./Osc. YC/Allin. RGB Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento RGB in un solo monitor.

[Torna all'inizio](#)

Vettorscopio

Il vettorscopio presenta un diagramma circolare, simile a un selettore colore, che mostra le informazioni sulla cromaticanza del video. La saturazione viene misurata dal centro del diagramma verso l'esterno. I colori saturi e vividi generano un pattern a una certa distanza dal centro del diagramma, mentre le immagini in bianco e nero generano solamente un punto al centro del diagramma. Il colore specifico dell'immagine, o tonalità, determina la direzione o angolazione del pattern. Eventuali quadratini di riferimento  indicano i punti in corrispondenza dei quali appaiono i colori magenta, blu, cyan, verde, giallo e rosso pienamente saturi (rappresentati da un pattern di test a barre colorate). Per i video NTSC i livelli di cromaticanza non devono mai superare queste aree.



Vettorscopio

A. Quadratini di riferimento **B.** Profilo dell'immagine

Il vettorscopio dispone dei seguenti controlli:

Intensità Regola la luminosità della visualizzazione del pattern. Non influenza il segnale di output video.

75% Posizione predefinita. Per controllare l'input video in cui sono usate barre di intensità standard 75% come quelle in Premiere Pro.

100% Mostra l'intero intervallo della crominanza dei segnali video. Per input video che contiene barre di intensità 100%.

[Torna all'inizio](#)

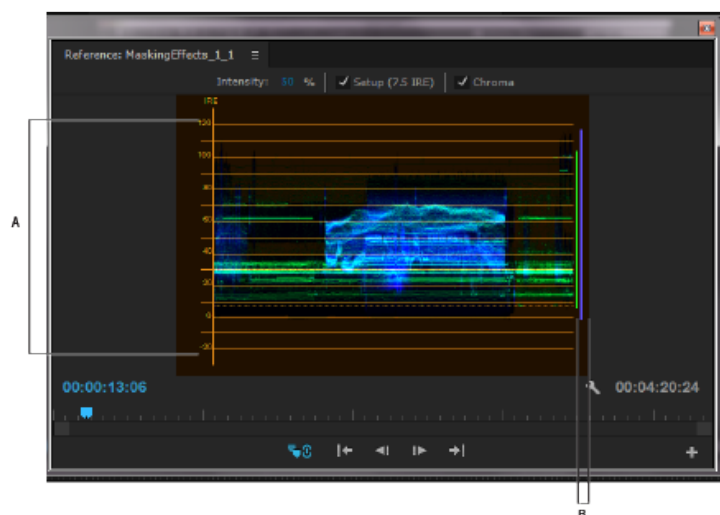
Oscilloscopio YC

L'oscilloscopio YC mostra un grafico nel quale è rappresentata l'intensità del segnale della clip video. L'asse orizzontale del grafico corrisponde all'immagine video (da sinistra a destra) e l'asse verticale rappresenta l'intensità del segnale in unità definite *IRE* (dal nome dell'Institute of Radio Engineers).

L'oscilloscopio YC mostra le informazioni sulla luminanza come una forma d'onda verde. Gli oggetti chiari generano un pattern di forme d'onda lungo il lato superiore del grafico (aree di verde chiaro), mentre gli oggetti più scuri generano una forma d'onda verso il fondo. Per i video NTSC utilizzati negli Stati Uniti, i livelli di luminanza devono rientrare tra 7,5 e 100 IRE; tale livelli vengono a volte definiti *limiti legali di trasmissione televisiva*. L'implementazione giapponese degli standard NTSC consente un intervallo di luminanza compreso tra 0 e 100 IRE. In genere i valori di luminanza e crominanza devono essere circa uguali e distribuiti in modo uniforme nell'intervallo da 7,5 a 100 IRE.

L'oscilloscopio YC mostra anche le informazioni sulla crominanza come una forma d'onda blu. Le informazioni sulla crominanza sono sovrapposte alla forma d'onda della luminanza.

Potete specificare se l'oscilloscopio YC debba mostrare sia luminanza che crominanza oppure solo la luminanza.



Oscilloscopio YC con il controllo della crominanza attivato

A. Unità IRE **B.** Gamma dei componenti di segnale

L'oscilloscopio YC dispone dei seguenti controlli:

Intensità Regola la luminosità della visualizzazione della forma d'onda. Non influenza il segnale di output video.

Configurazione (7,5 IRE) Mostra una forma d'onda che si avvicina al segnale di output video analogico finale. Deselezionando questa opzione vengono visualizzate le informazioni sul video digitale.

Crominanza Mostra le informazioni su crominanza e luminanza. Deselezionando questa opzione viene visualizzata solo la luminanza.

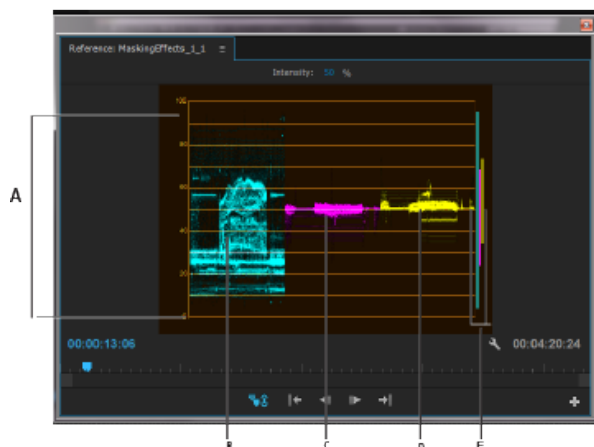
[Torna all'inizio](#)

Allineamento YCbCr

L'allineamento YCbCr mostra forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di differenza tra luminanza e colore relativi al segnale video. Le forme d'onda sono mostrate in un grafico una dopo l'altra.

Il controllo Intensità regola la luminosità delle forme d'onda. Non influenza il segnale di output video.

Nota: Cb e Cr rappresentano i canali di differenza colori in un segnale video digitale. Cb è il blu meno il valore di luma e Cr è il rosso meno il valore di luma. Y rappresenta il valore di luma.



Allineamento YCbCr

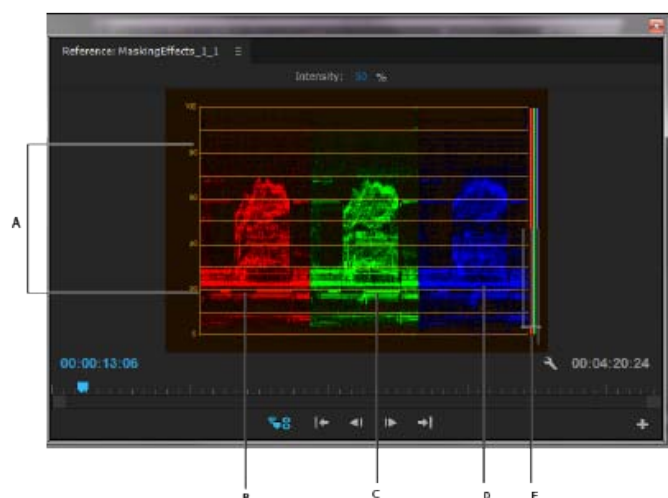
A. Valori **B.** Forma d'onda Y (luminanza) **C.** Forma d'onda Cb **D.** Forma d'onda Cr **E.** Gamma dei componenti di segnale

[Torna all'inizio](#)

Allineamento RGB

L'allineamento mostra le forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di rosso, verde e blu di una clip. Le forme d'onda sono mostrate in un grafico una dopo l'altra, in una sorta di allineamento. Questa presentazione è utile per visualizzare la distribuzione dei componenti cromatici di una clip. I livelli dei singoli canali di colore sono misurati proporzionalmente gli uni rispetto agli altri utilizzando una scala da 0 a 100.

Il controllo Intensità regola la luminosità delle forme d'onda. Non influenza il segnale di output video.



Allineamento RGB

A. Valori **B.** Forma d'onda R **C.** Forma d'onda G **D.** Forma d'onda B **E.** Gamma dei componenti di segnale

Adobe consiglia anche

- [Vettorscopio in Premiere Pro Wikia](#)
- Effetti per correzione colore



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

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

Montaggio

Aggiungere clip a una sequenza

[Aggiungere una clip a una sequenza](#)
[Aprire una sequenza](#)
[Tracce di destinazione](#)
[Trascinare video e audio in una sequenza](#)
[Trascinare solo video o solo audio in una sequenza](#)
[Aggiungere una traccia durante l'inserimento di una clip](#)
[Inserire una clip in una sequenza](#)
[Sovrascrivere una clip in una sequenza](#)
[Inserire o sovrascrivere trascinando una clip fino al monitor Programma](#)
[Realizzare montaggi a tre e quattro punti](#)
[Aggiungere automaticamente clip a una sequenza](#)
[Mixaggio di tipi di clip in una sequenza](#)
[Sostituire una clip con un'altra in una timeline](#)
[Sostituire il metraggio sorgente per una clip](#)
[Impostare o rimuovere punti di attacco e stacco della sequenza](#)
[Impostare il tempo di inizio della sequenza](#)

[Torna all'inizio](#) 

Aggiungere una clip a una sequenza

Potete aggiungere clip a una sequenza utilizzando queste tecniche:

- Trascinate la clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente a un pannello Timeline o al monitor Programma.
- Per aggiungere clip a un pannello Timeline, usate i pulsanti Inserisci e Sovrascrivi nel monitor Sorgente. Potete altrimenti usare le scelte rapide da tastiera associate a questi pulsanti.
- Montate automaticamente una sequenza dal pannello Progetto.
- Trascinate la clip dal pannello Progetto, Sorgente o Browser multimediale fino al monitor Programma.

Video: aggiungere clip a una sequenza

Acquisite le nozioni di base per l'inserimento di clip nella timeline, con suggerimenti per ordinare e selezionare le clip nel raccoglitore e creare le sequenze automaticamente. (**Guarda il video, 10 min**)

Con un *montaggio per sovrascrittura* viene aggiunta una clip sostituendo qualunque fotogramma già inserito in una sequenza a partire dal punto di montaggio e per l'intera lunghezza della clip. La sovrascrittura è il metodo predefinito quando si trascina una clip o si ridispongono le clip in una sequenza.

Nel *montaggio per inserimento*, l'aggiunta di una clip alla sequenza impone alle clip successive di scorrere in avanti per fare posto alla nuova clip. Quando trascinate una clip, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per passare alla modalità di inserimento.

Se una o più tracce sono bloccate, un montaggio per inserimento determina lo spostamento delle clip in tutte le tracce non bloccate. Per impedire che il montaggio per inserimento faccia spostare le clip di una traccia, occorre bloccare quest'ultima. In alternativa, fate clic sul pulsante Blocco sincronizzazione nell'intestazione di ciascuna traccia che desiderate far spostare.

Aprire una sequenza

- In un pannello Progetto, fate doppio clic su una sequenza.

La sequenza si apre in un pannello Timeline.

Tracce di destinazione

Una sequenza può contenere diverse tracce video e audio. Quando aggiungete una clip a una sequenza, è importante specificare in quali tracce deve essere effettuato il montaggio. Potete usare come destinazione una o più tracce, sia per l'audio che per il video. Impostate come destinazione le tracce in base al metodo di montaggio usato: montaggio dal monitor Sorgente, trascinamento oppure operazione di copia e incolla nella timeline.

- Prima di effettuare un montaggio per inserimento o sovrascrittura, potete mappare le tracce di una clip nel Monitor sorgente su una o più tracce di una sequenza trascinando l'indicatore della traccia sorgente che rappresenta ciascuna delle tracce della clip sorgente, in una o più tracce selezionate della sequenza. Gli indicatori delle tracce sorgente audio possono essere inseriti solo nelle tracce audio corrispondenti alla configurazione del canale della clip sorgente. Ad esempio, l'indicatore della traccia audio per una clip stereo può essere inserito solo in una traccia stereo in una sequenza. Una volta impostate le tracce come destinazione, effettuate il montaggio della clip mediante i pulsanti Inserisci o Sovrascrivi (oppure usate le relative scelte rapide da tastiera).
- Quando trascinate una clip in una sequenza come montaggio per inserimento o sovrascrittura tramite trascinamento, la traccia viene impostata automaticamente come destinazione dal rilascio della clip su di essa. In questo caso non dovete specificare le tracce prima di trascinare. Per impostazione predefinita, un montaggio con trascinamento corrisponde a un montaggio per sovrascrittura. Per effettuare invece un montaggio per inserimento, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate. Durante il montaggio, dei triangolini indicano le tracce interessate.
- Quando aggiungete delle clip a una sequenza tramite Incolla (o relativa scelta rapida), dovete prima specificare le tracce di destinazione. Non potete contrassegnare contemporaneamente come traccia di destinazione più tracce video o più tracce audio. Inoltre, potete decidere di contrassegnare come traccia di destinazione una sola traccia video o una sola traccia audio. Fate clic sulle tracce da usare come destinazione nell'area dei titoli delle tracce di un pannello Timeline. L'area dell'impostazione della traccia relativa a una traccia di destinazione appare evidenziata.

Potete anche assegnare le scelte rapide da tastiera ad alcuni comandi di impostazione della destinazione della traccia.

Se sovrascrivete una clip, ciò influisce solo sulle clip delle tracce di destinazione, sia che trascinate la clip o usiate il pulsante Sovrascrivi del monitor Sorgente.

Se inserite una clip, essa viene inserita nelle tracce di destinazione e le clip presenti in qualunque traccia sbloccata in cui viene inserita la clip sorgente vengono spostate per consentire l'inserimento. Potete inoltre specificare l'inserimento di altre tracce attivando Blocco sincronizzazione.

Per inserire una clip senza spostare le clip delle altre tracce, trascinate la clip nella traccia tenendo premuti Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS).

Potete trascinare le clip video in qualunque traccia video; le clip audio invece possono essere trascinate solo su una traccia audio compatibile. Le clip audio non possono essere inserite nella traccia audio master o nelle tracce submix, ma solo nelle tracce audio del tipo di canale corrispondente: mono, stereo o 5.1 (consultate Tracce audio in una sequenza).

Le clip con video e audio collegato possono essere trascinate su una traccia video o audio, ma le

componenti video e audio della clip verranno visualizzate separatamente nelle relative tracce.

Nota: potete trascinare una clip in qualunque traccia compatibile e non bloccata nella sequenza, indipendentemente dalla traccia di destinazione scelta. Non è possibile contrassegnare una traccia bloccata come traccia di destinazione. Se viene bloccata, la traccia di destinazione non è più tale.

[Torna all'inizio](#)

Trascinare video e audio in una sequenza

Per impostazione predefinita, quando vengono rilasciate in una sequenza, le componenti video e audio delle clip collegate appaiono nelle tracce corrispondenti (ad esempio, Video 1 e Audio 1), a meno che il tipo di canale audio non sia incompatibile con la traccia di destinazione. In questo caso l'audio collegato appare nella successiva traccia compatibile o viene automaticamente creata una traccia compatibile.

Nota: una clip audio trascinata su una traccia incompatibile viene automaticamente spostata nella successiva traccia compatibile, anche se quest'ultima è già occupata da un'altra clip audio. Fate attenzione quindi a non modificare le clip già inserite nella sequenza.


Tuttavia, potete modificare questo comportamento tenendo premuto il tasto Maiusc mentre eseguite il trascinamento.

Nota: per ulteriori informazioni sulla creazione di tracce compatibili con le risorse che intendete usare, consultate *Operazioni con le tracce* e *Creare un predefinito personale di sequenza*.



Il monitor Programma può aiutarvi a determinare il punto in cui posizionare la clip che state aggiungendo alla sequenza. Durante il montaggio per sovrascrittura, il monitor mostra i fotogrammi della sequenza adiacenti ai fotogrammi di apertura e chiusura della nuova clip. Durante il montaggio per inserimento, vengono mostrati i fotogrammi adiacenti al punto di inserimento.


1. (Facoltativo) Aprite una clip nel monitor Sorgente e impostatene i punti di attacco e stacco. (Consultate *Operazioni con i punti di attacco e stacco*.)

Se non desiderate impostare i punti di attacco e stacco, potete trascinare la clip direttamente da un raccogliitore o dalla miniatura di anteprima nel pannello Progetto.


2. Per allineare i bordi delle clip quando le trascinate, assicuratevi che in un pannello Timeline sia attivo il pulsante Effetto calamita .

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per trascinare porzioni audio e video di una clip in tracce specifiche, trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto fino a una timeline. Quando la parte video della clip viene a trovarsi al di sopra della traccia video desiderata, tenete premuto Maiusc. Continuate a tenere premuto Maiusc ed eseguite un trascinamento verso il basso, oltre la barra che separa le tracce video e audio. Quando la parte audio della clip viene a trovarsi al di sopra della traccia audio desiderata, rilasciate il pulsante del mouse e il tasto Maiusc.
- Per trascinare la porzione video di una clip fino alla traccia Video1 e l'audio fino a una qualsiasi traccia audio, trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto oltre la linea che separa le tracce video dalle tracce audio. Rilasciate la clip sopra la traccia audio in cui desiderate inserire la porzione audio. La parte video della clip resterà nella traccia Video 1 e la parte audio verrà inserita nella traccia audio desiderata.
- Per eseguire un montaggio per sovrascrittura, trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto fino al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia opportuna in un pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore diventa un'icona di sovrascrittura .
- Per eseguire un montaggio per inserimento, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto fino al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia in un pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore diventa un'icona di inserimento .

 In corrispondenza del punto di inserimento vengono visualizzate delle frecce in tutte le tracce.

- Per eseguire un montaggio per inserimento e spostare solo le tracce di destinazione, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) e trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto fino al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia in un pannello Timeline. L'area di destinazione viene

evidenziata e il puntatore diventa un'icona di inserimento . In corrispondenza del punto di inserimento vengono visualizzate delle frecce solo nelle tracce a cui avete aggiunto la clip.

- (Solo per tastiere Roman) Per ingrandire o ridurre la visualizzazione di una clip mentre la rilasciate in un pannello Timeline, trascinate e premete il tasto uguale (=) per aumentare il fattore di ingrandimento o il tasto meno (-) per ridurlo. Non utilizzate il tastierino numerico.



La clip viene inserita in un pannello Timeline e questo diventa attivo, in modo da facilitare la riproduzione della clip appena aggiunta alla sequenza.

Nota: per sovrascrivere o inserire una clip, potete anche trascinarla, eventualmente tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), nel monitor Programma. Assicuratevi che la traccia di destinazione in un pannello Timeline sia quella desiderata e che la testina di riproduzione si trovi nel punto della sequenza in cui volete aggiungere la clip. Per impedire che un montaggio per inserimento si sposti nelle clip in qualsiasi traccia, disattivate Blocco sincronizzazione per tale traccia oppure, in alternativa, bloccate la traccia.

[Torna all'inizio](#)

Trascinare solo video o solo audio in una sequenza

A una sequenza potete aggiungere la traccia video, le tracce audio o entrambi i tipi di traccia di una clip. Quando trascinate una clip da un pannello Progetto o dall'area di visualizzazione principale del Monitor sorgente, aggiungete automaticamente entrambi i tipi di traccia. Per aggiungere solo un tipo di traccia, aggiungetelo dal monitor Sorgente.

1. Fate doppio clic su una clip in un pannello Progetto o Timeline per aprirla nel Monitor sorgente.
2. Nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per trascinare tutte le tracce audio e video della clip, eseguite un trascinamento da un qualsiasi punto all'interno dell'area di visualizzazione principale.
 - Per trascinare solo la traccia video, eseguite il trascinamento dall'icona Trascina solo video .
 - Per trascinare solo le tracce audio, innanzitutto impostate come destinazione nella Timeline le tracce in cui dovranno essere trascinate le tracce audio della clip. Quindi associate le tracce audio che desiderate usare alla tracce audio di destinazione. Infine, trascinate dall'icona Trascina solo audio .

Nota: Trascina solo video e Trascina solo audio non sono pulsanti. Sono delle icone su cui potete fare clic per dare inizio alle rispettive operazioni di trascinamento.

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere una traccia durante l'inserimento di una clip

- Trascinate una clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente nello spazio vuoto sopra la traccia video più in alto (per una clip video o collegata) o sotto la traccia audio più in basso (per una clip audio o collegata). Premiere Pro aggiunge una traccia audio, una traccia video o entrambe, a seconda del contenuto della clip sorgente.

Nota: se nella sequenza non è presente una traccia non bloccata di tipo idoneo, ad esempio una traccia audio stereo per una clip sorgente stereo, viene creata automaticamente una nuova traccia in cui inserire la clip.

Inserire una clip in una sequenza

1. Fate doppio clic su una clip in un pannello Progetto o in una sequenza per aprirla nel Monitor sorgente.
2. Posizionate la testina di riproduzione nel punto della sequenza in cui desiderate inserire la clip.
3. Nel pannello Timeline, fate clic sulle intestazioni delle tracce in cui desiderate inserire i componenti della clip sorgente per usarli come destinazione.
4. Trascinate gli indicatori delle tracce della clip sorgente sulle intestazioni delle tracce in cui desiderate inserire i componenti della clip sorgente.
5. Fate clic nella casella Blocco sincronizzazione nell'intestazione di qualsiasi traccia che desiderate spostare in seguito all'inserimento.

Nota: qualsiasi traccia usata come destinazione o attivata per il blocco della sincronizzazione è interessata dall'inserimento; solo le tracce non usate come destinazione con Blocco sincronizzazione disattivato non sono interessate. Se una traccia non dispone di nessun indicatore di traccia sorgente, oppure se la traccia non viene usata come destinazione ma agite su di essa in quanto è attivato il blocco della sincronizzazione, nella traccia viene inserito uno sfondo vuoto in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente per la durata della clip sorgente.


6. Nel Monitor sorgente, fate clic sul pulsante Inserisci .

I componenti audio e video della clip verranno inseriti nelle tracce selezionate in corrispondenza della testina di riproduzione. Le clip a destra della sua posizione sulla propria traccia e le tracce con Blocco sincronizzazione attivato si sposteranno a destra nella misura corrispondente alla lunghezza della clip inserita.

Sovrascrivere una clip in una sequenza

1. Fate doppio clic su una clip in un pannello Progetto o in una sequenza per aprirla nel Monitor sorgente.
2. Posizionate la testina di riproduzione nel punto della sequenza in cui desiderate sovrascrivere la clip.
3. Fate clic sulle intestazioni delle tracce in cui desiderate sovrascrivere i componenti della clip sorgente per usarle come destinazione.
4. Trascinate gli indicatori delle tracce della clip sorgente sulle intestazioni delle tracce in cui desiderate sovrascrivere i componenti della clip sorgente.

Nota: durante un montaggio per sovrascrittura, se una traccia di destinazione non dispone dell'indicatore della traccia sorgente, su di essa verrà inserito uno sfondo vuoto per la durata della clip sorgente, rimuovendo eventuali contenuti presenti in quel punto.

5. Nel Monitor sorgente, fate clic sul pulsante Sovrascrivi .

I componenti audio e video della clip verranno sovrapposti alle tracce selezionate in corrispondenza della testina di riproduzione.

Inserire o sovrascrivere trascinando una clip fino al monitor Programma

Potete selezionare e trascinare una clip dal pannello Progetto, Sorgente o Browser multimediale fino al monitor Programma. Nel monitor viene visualizzata una sovrapposizione che rappresenta visivamente la differenza tra un montaggio per sovrascrittura e per inserimento. Una descrizione comando riporta il tasto modificatore necessario per passare tra questi diversi tipi di montaggio. Per effettuare un montaggio per inserimento o sovrascrittura trascinando una clip fino al monitor Programma, effettuate le seguenti operazioni:

- Per effettuare un montaggio per sovrascrittura, trascinate (trascinamento predefinito, senza tasto modificatore).
- Per effettuare un montaggio per inserimento, trascinate (tenete premuto il tasto modificatore Comando o Ctrl).

È possibile trascinare nel pannello Programma le clip che si trovano nel pannello Progetto o Browser multimediale e che sono di tipo AV, solo video o solo audio.

Quando una clip viene trascinata dal pannello Progetto o Browser multimediale fino all'area di visualizzazione video del monitor Programma, la sovrapposizione di sovrascrittura viene visualizzata per impostazione predefinita quando non viene premuto alcun tasto modificatore. Una descrizione comando, visualizzata sotto la miniatura della clip, indica di rilasciare il mouse per creare un montaggio per sovrascrittura e di tenere premuto il tasto Comando o Ctrl per creare invece un montaggio per inserimento.

Più clip trascinate nel monitor Programma non vengono rappresentate da un'icona di sovrapposizione di più clip. L'icona di sovrapposizione di clip non rappresenta fedelmente il numero di clip trascinate.

Quando si preme il tasto modificatore, la sovrapposizione si aggiorna e viene visualizzata quella del montaggio per inserimento. Potete passare dalla modalità Sovrascrittura a quella Inserimento anche nel mezzo di un'azione di trascinamento. Tenete premuto il tasto modificatore e la visualizzazione della sovrapposizione viene aggiornata di conseguenza.

[Torna all'inizio](#) 

Realizzare montaggi a tre e quattro punti



I monitor Sorgente e Programma forniscono i comandi per eseguire montaggi a tre e quattro punti (si tratta di tecniche standard del montaggio video tradizionale).

Nel montaggio *a tre punti* vengono creati due punti di attacco e uno di stacco oppure due di stacco e uno di attacco. Il quarto punto non deve essere impostato manualmente, in quanto viene calcolato a partire dai primi tre. In un tipico montaggio a tre punti, ad esempio, potete specificare i fotogrammi iniziale e finale della clip sorgente (punti di attacco e stacco sorgente) e il punto di inizio della clip all'interno della sequenza (punto di attacco della sequenza). Il punto in cui la clip si conclude nella sequenza (lo stacco non specificato della sequenza) viene determinato automaticamente a partire dai tre punti definiti in precedenza. In ogni caso, una qualunque combinazione di tre punti consente di creare un montaggio. Ad esempio, in una sequenza a volte è più importante il punto finale di una clip che non quello iniziale. In tal caso i tre punti devono includere l'attacco e lo stacco sorgente e lo stacco della sequenza. D'altro canto, se una clip deve iniziare e finire in punti prestabiliti della sequenza, ad esempio in corrispondenza del commento vocale di sottofondo, sarà necessario impostare due punti nella sequenza e un solo punto sorgente.




In un montaggio *a quattro punti*, si impostano i punti di attacco e stacco sia sorgente che della sequenza. Il montaggio a quattro punti si usa quando sono importanti i fotogrammi iniziale e finale sia della clip sorgente che della sequenza. Se la durata della sorgente contrassegnata è diversa da quella della sequenza, Premiere Pro segnala la discrepanza e suggerisce soluzioni alternative.

Realizzare un montaggio a tre punti

1. In un pannello Progetto, fate doppio clic su una clip per aprirla nel monitor Sorgente.
2. Fate clic sulle intestazioni delle tracce in un pannello Timeline nel quale desiderate aggiungere la clip per usarle come destinazione.
3. Nella timeline, trascinate gli indicatori della traccia sorgente sulle intestazioni delle tracce nelle quali desiderate inserire i componenti della clip.

4. Nei monitor Sorgente e Programma, impostate una qualunque combinazione di tre punti tra attacchi e stacchi.
5. Nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per eseguire un montaggio per inserimento, fate clic sul pulsante Inserisci .
 - Per eseguire un montaggio per sovrascrittura, fate clic sul pulsante Sovrascrivi .

Realizzare un montaggio a quattro punti

1. In un pannello Progetto, fate doppio clic su una clip per aprirla nel monitor Sorgente.
2. Fate clic sulle intestazioni delle tracce in un pannello Timeline nel quale desiderate aggiungere la clip per usarle come destinazione.
3. Nella timeline, trascinate gli indicatori della traccia sorgente sulle intestazioni delle tracce nelle quali desiderate inserire i componenti della clip.
4. Con il monitor Sorgente, contrassegnate un punto di attacco e un punto di stacco per la clip sorgente.
5. Con il monitor Programma, contrassegnate un punto di attacco e un punto di stacco nella sequenza.
6. Nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per eseguire un montaggio per inserimento, fate clic sul pulsante Inserisci .
 - Per eseguire un montaggio per inserimento e far scorrere le clip solo nelle tracce di destinazione, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Inserisci .
 - Per eseguire un montaggio per sovrascrittura, fate clic sul pulsante Sovrascrivi .
7. Se la durata della sorgente contrassegnata e quella del programma sono diverse, selezionate una delle seguenti opzioni:

Cambia velocità clip (adatta allo spazio) Mantiene inalterati i punti di attacco e stacco della clip sorgente ma cambia la velocità della clip in modo da farne corrispondere la durata a quella determinata dai punti di attacco e stacco della sequenza.

Taglio apertura clip (lato sinistro) Modifica automaticamente il punto di attacco della clip in modo che la sua durata equivalga a quella determinata dai punti di attacco della sequenza.

Taglio chiusura clip (lato destro) Modifica automaticamente lo stacco della clip sorgente in modo da farne corrispondere la durata a quella determinata dai punti di attacco e stacco della sequenza.

Ignora attacco sequenza Non considera l'attacco della sequenza impostato ed esegue un montaggio a tre punti.

Ignora stacco sequenza Non considera lo stacco della sequenza impostato ed esegue un montaggio a tre punti.


[Torna all'inizio](#) 

Aggiungere automaticamente clip a una sequenza

Potete assemblare rapidamente un montaggio preliminare o aggiungere clip a una sequenza esistente. Le

clip aggiunte possono includere le transizioni video e audio predefinite.

1. Impostate i punti di attacco e stacco per definire l'inizio e la fine di ogni clip.
2. Disponete le clip nel pannello Progetto. Potete aggiungere le clip alla sequenza sia nell'ordine in cui le selezionate sia nell'ordine in cui sono organizzate in un raccoglitore nella visualizzazione a icone. Inoltre, potete aggiungere sequenze o clip nei raccoglitori nidificati.

Potete disporre le clip in un raccoglitore sotto forma di storyboard impostando il pannello Progetto sulla visualizzazione a icone. Consultate Modificare le visualizzazioni del pannello Progetto.
3. Selezionate le clip nel pannello Progetto. Tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), fate clic sulle clip nell'ordine desiderato o trascinate un rettangolo di selezione intorno a esse.
4. Nel pannello Progetto fate clic sul pulsante Aggiunta automatica alla sequenza .
5. Impostate le seguenti opzioni nella finestra di dialogo Aggiunta automatica alla sequenza, quindi fate clic su OK:

Ordine Specifica il metodo usato per determinare l'ordinamento delle clip quando vengono aggiunte alla sequenza. Se scegliete Ordine selezione, le clip vengono aggiunte nell'ordine con cui sono elencate nel pannello Progetto: dall'alto in basso nella visualizzazione a elenco oppure da sinistra a destra e dall'alto in basso nella visualizzazione a icone. Se scegliete Ordine selezione, le clip vengono aggiunte nell'ordine con cui sono state selezionate nel pannello Progetto.

Posizione Specifica come le clip vengono inserite nella sequenza. Se scegliete Sequenziale, le clip vengono inserite una dopo l'altra. Se scegliete Sui marcatori senza numero, le clip vengono inserite in corrispondenza dei marcatori di sequenza senza numero. e le opzioni relative alle transizioni diventano non disponibili.

Metodo Specifica il tipo di montaggio da eseguire. Scegliete Montaggio per inserimento per aggiungere le clip alla sequenza iniziando dalla posizione temporale corrente nella sequenza e facendo scorrere in avanti nel tempo le clip esistenti per fare posto al nuovo materiale. Scegliete Montaggio per sovrascrittura affinché il nuovo materiale sostituisca le clip già presenti nella sequenza.

Nota: il comando Aggiunta automatica alla sequenza ignora le tracce di destinazione e usa sempre le prime tracce audio e video disponibili partendo dal basso. Ad esempio, se Video1 e Audio1 sono bloccati, passerà automaticamente a Video 2 e Audio 2, oppure alla traccia dell'audio più basso con il tipo di canale corretto.

Sovrapposizione clip Specifica la durata della transizione e l'entità dello spostamento di compensazione dei punti di attacco e stacco delle clip quando è selezionata l'opzione Applica transizione audio predefinita o Applica transizione video predefinita. Un valore di 30 fotogrammi, ad esempio, sposta i punti di attacco e stacco della clip di 15 fotogrammi ciascuno quando si aggiunge una transizione di 30 fotogrammi. Il valore predefinito di questa opzione è 15 fotogrammi. Un menu consente di impostare le unità su Fotogrammi o Secondi.

Applica transizione audio predefinita Questa opzione crea una dissolvenza incrociata in ciascun punto di montaggio audio, usando la transizione audio predefinita (impostata nel pannello Effetti). L'opzione è disponibile solo quando sono presenti tracce audio tra le clip selezionate e l'opzione Posizione è impostata su Sequenziale. Non ha effetto quando l'opzione Sovrapposizione clip è impostata su 0.

Applica transizione video predefinita Questa opzione inserisce la transizione video predefinita (impostata nel pannello Effetti) in corrispondenza di ciascun punto di montaggio. L'opzione è disponibile solo quando l'opzione Posizione è impostata su

Sequenziale e non ha effetto quando l'opzione Sovrapposizione clip è impostata su 0.

Ignora audio Questa opzione evita che l'audio presente nelle clip selezionate venga aggiunto automaticamente alla sequenza.

Ignora video Evita che il video presente nelle clip selezionate venga aggiunto automaticamente alla sequenza.

[Torna all'inizio](#) 

Mixaggio di tipi di clip in una sequenza

Nella stessa sequenza potete mescolare clip con frequenze fotogrammi, proporzioni e dimensioni fotogramma diverse. Ad esempio, se rilasciate una clip HD in una sequenza in un progetto SD, la clip verrà convertita in formato letterbox e assumerà automaticamente le dimensioni del fotogramma SD. Allo stesso modo, se rilasciate una clip SD in una sequenza in un progetto HD, la clip verrà automaticamente convertita in formato pillarbox.

Una barra di rendering verrà visualizzata al di sopra di qualsiasi clip in un pannello Timeline con gli attributi non corrispondenti alle impostazioni della sequenza. La barra di rendering indica che tali clip andranno sottoposte a rendering prima dell'output finale. Tuttavia, non indica necessariamente che non è possibile visualizzare un'anteprima delle clip in tempo reale. Se una barra di rendering gialla viene visualizzata al di sopra della clip, è probabile che la clip possa essere riprodotta in tempo reale senza che ne venga eseguito il rendering. Tuttavia, se una barra di rendering rossa viene visualizzata al di sopra della clip, è probabile che questa non possa essere riprodotta da Premiere Pro in tempo reale senza il rendering.

Una clip con una frequenza fotogrammi diversa da quella della sequenza verrà riprodotta da una sequenza alla frequenza fotogrammi della sequenza.

[Torna all'inizio](#) 

Sostituire una clip con un'altra in una timeline

Potete sostituire una clip in un pannello Timeline con un'altra clip dal monitor Sorgente o dal Cestino mantenendo gli effetti applicati alla clip originale in un pannello Timeline.

Utilizzando uno dei seguenti modificatori di tastiera, trascinate una clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente su una clip in un pannello Timeline:

- Per usare il punto di attacco della nuova clip, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate. Potete usare il punto di attacco della nuova clip, ad esempio, se lo avete già tagliato per farlo iniziare nel punto desiderato dell'azione.
- Per applicare il punto di attacco della clip originale alla nuova clip, tenete premuto Maiusc+Alt (Windows) oppure Maiusc+Opzione (Mac OS) e trascinate. Potete applicare il punto di attacco della clip originale alla nuova clip, ad esempio, se la nuova clip era stata ripresa in sincronia rispetto alla clip originale utilizzando un'altra videocamera. In questo caso, applicando il punto di attacco dalla clip originale, la nuova clip si avvierà dallo stesso punto dell'azione.

In un pannello Timeline la posizione di una clip e gli effetti vengono mantenuti e tutti gli effetti applicati alla clip originale vengono applicati alla nuova clip.

Potete inoltre sostituire una clip in un pannello Timeline selezionandola, selezionando in seguito una clip di sostituzione in un raccogliatore o nel monitor Sorgente e quindi selezionare Clip > Sostituisci con clip [tipo di sostituzione].

[Torna all'inizio](#) 

Sostituire il metraggio sorgente per una clip

Potete sostituire il metraggio sorgente per qualsiasi clip nel pannello Progetto. Sostituendo il metraggio sorgente per una clip, essa viene collegata a un nuovo file sorgente. Tutte le istanze della clip e le relative clip secondarie vengono conservate nel pannello Progetto e Timeline, insieme ai relativi punti di attacco e stacco e agli eventuali effetti applicati, intatti. Tuttavia, la clip viene collegata al metraggio sostitutivo, invece che a quello originale. Ad esempio, potete facilmente sostituire il metraggio segnaposto con il metraggio finale, oppure il metraggio con una colonna sonora in una determinata lingua con un identico metraggio con una colonna sonora in una lingua diversa e mantenere le stesse modifiche che avevate apportato con il metraggio originale.

1. Nel pannello Progetto, selezionate la clip per la quale desiderate il nuovo metraggio sorgente.
2. Selezionate Clip > Sostituisci metraggio.
3. Nella finestra di dialogo Sostituisci metraggio per, passate al file contenente il metraggio sostitutivo.
4. Per rinominare la clip con il nome del file del metraggio sostitutivo, selezionate Rinomina clip con nome file.
5. Fate clic su Seleziona.

Nota: per annullare una sostituzione del metraggio non potete usare il comando Modifica > Annulla. Tuttavia, potete usare di nuovo il comando Clip > Sostituisci metraggio per collegare di nuovo una clip al suo file sorgente originale.



[Torna all'inizio](#) 

Impostare o rimuovere punti di attacco e stacco della sequenza

Potete utilizzare i punti di attacco e stacco di una sequenza per aiutarvi a disporre e sistemare le clip.

Nota: i punti di attacco e stacco di una sequenza vengono rimossi automaticamente quando si esegue un montaggio per asportazione o estrazione dal monitor Programma.

Impostare punti di attacco e stacco della sequenza

1. Spostatevi sul punto di attacco in un pannello Timeline e fate clic sul pulsante Imposta attacco  del monitor Programma.
2. Spostatevi sullo stacco in un pannello Timeline e fate clic sul pulsante Imposta stacco .

Potete spostare insieme i punti di attacco e stacco senza incidere sulla durata trascinando l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco nel monitor Programma o nel pannello Timeline.

Impostare punti di attacco e stacco della sequenza attorno alla selezione



1. In un pannello Timeline, selezionate una o più clip o uno spazio nella sequenza.
2. Scegliete Marcatore > Marcatore per selezione. Così facendo si impostano i punti di attacco e stacco della sequenza che corrispondono a quelli della selezione.

Per impostare i punti di attacco e stacco della sequenza che corrispondono a quelli di una clip, selezionate Marcatore > Marcatore per clip.

Questo comando è molto utile quando si sostituiscono o si rimuovono le clip nella sequenza usando i metodi di montaggio a tre o quattro punti. Consultate [Realizzare montaggi a tre e quattro punti](#).

Rimuovere i punti di attacco e stacco della sequenza

1. Assicuratevi che la sequenza sia aperta nel monitor Programma.
2. Scegliete Marcatore > Cancella marcatore sequenza, quindi un'opzione per cancellare il punto di attacco, di stacco o entrambi.

Per eliminare i punti di attacco e stacco tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Imposta attacco  o Imposta stacco .

[Torna all'inizio](#) 


Impostare il tempo di inizio della sequenza

Per impostazione predefinita, ciascun righello temporale della sequenza inizia da zero e misura il tempo in base al formato del codice di tempo specificato nel campo Formato visualizzazione della scheda Generale della finestra di dialogo Nuova sequenza. Potete tuttavia modificare il valore iniziale del righello temporale della sequenza. Potreste ad esempio impostare il valore iniziale in modo che corrisponda alla cassetta master (che in genere inizia a 00:58:00:00) per lasciare uno spazio vuoto di due minuti prima della posizione iniziale standard di un programma (che in genere è 01:00:00:00.)

- In un menu del pannello Timeline, scegliete Tempo di inizio, specificate il codice di tempo iniziale e fate clic su OK. (Il tempo iniziale deve essere un numero intero positivo.)

Argomenti correlati

- Operazioni con le tracce
- Creare un predefinito personale di sequenza
- Operazioni con le tracce
- Operazioni con i punti di attacco e stacco
- Specificare e applicare le transizioni predefinite

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

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

Creare e modificare le sequenze

[Pannelli Timeline](#)

[Navigare in una sequenza](#)

[Operazioni con le tracce](#)

[Impostare la visualizzazione delle tracce](#)

[Creare una sequenza](#)

[Creare un predefinito personale di sequenza](#)

[Modificare le impostazioni della sequenza](#)

[Modificare le impostazioni di risoluzione per l'anteprima della sequenza](#)

[Creare una sequenza widescreen](#)

[Creare una sequenza HDV o HD](#)

[Creare una sequenza con riproduzione di video non compresso](#)

[Creare una sequenza per riprese da videocamera RED](#)

[Sequenze a 24p](#)

[Avviare una sequenza per dispositivi portatili](#)

[Utilizzo di sequenze multiple](#)

[Modificare le sequenze](#)

[Allegare file di sottotitoli codificati](#)

In Premiere Pro potete specificare le impostazioni di ogni sequenza, tagliare le clip e assemblare le clip in sequenze.

Ciascun progetto di Premiere Pro può contenere una o più sequenze, per ognuna delle quali è possibile specificare impostazioni diverse rispetto alle altre sequenze del progetto. Ad esempio, un progetto può contenere una sequenza ottimizzata per risorse DV widescreen a 30 fps, un'altra per risorse DV standard a 24 fps e un'altra ancora per riprese HDV.

Le sequenze vengono assemblate e ridisposte in uno o più pannelli Timeline, in cui clip, transizioni ed effetti sono rappresentati graficamente. Potete aprire una particolare sequenza in una scheda di un pannello Timeline tra le altre sequenze, oppure lasciarla da sola nel proprio pannello Timeline dedicato.

Una sequenza può essere composta da più tracce video e audio che vengono eseguite in parallelo in un pannello Timeline. Vengono utilizzate più tracce per sovrapporre o mescolare le clip. Una sequenza deve contenere almeno una traccia video e una traccia audio.

Le sequenze dotate di tracce audio devono contenere anche una traccia audio master, a cui vengono indirizzate le tracce audio normali per il mixaggio. Più tracce audio vengono usate per il mixaggio audio. Potete specificare il tipo di canali audio supportati da ciascuna traccia e decidere come eseguirne l'invio alla traccia audio Master. Per ottenere un maggior controllo sul processo di mixaggio, potete creare delle tracce submix.

[Torna all'inizio](#)

Pannelli Timeline

Quando avviate per la prima volta Premiere Pro, aprite uno dei suoi spazi di lavoro predefiniti o create un progetto, un unico pannello Timeline è visualizzato nella parte centrale inferiore della schermata. Potete rimuovere tutte le sequenze da un pannello Timeline, oppure aggiungervi più sequenze, ognuna in una scheda a parte nel pannello. Potete inoltre aprire più pannelli Timeline, ognuno nel proprio riquadro e contenente un qualsiasi numero di sequenze.

Potete mostrare o nascondere alcuni elementi selezionandoli o deselezionandoli nel menu del pannello

Timeline. Tali elementi comprendono i numeri sul righello e la barra dell'area di lavoro.

Aprire pannelli Timeline aggiuntivi

Se in un progetto è presente più di una sequenza, potete aprire più di un pannello Timeline.

1. Aprire più di una sequenza. Per ulteriori informazioni sull'apertura delle sequenze, consultate [Aprire una sequenza](#).

Ciascuna sequenza verrà visualizzata nella relativa scheda nel pannello Timeline predefinito.

2. Trascinate una scheda di sequenza e rilasciatela in un'altra area di ancoraggio.

La scheda della sequenza si apre in un nuovo pannello Timeline.

Aprire una sequenza in un pannello Timeline

È possibile aprire una o più sequenze in un pannello Timeline.

- Nel pannello Progetto, fate doppio clic sulla sequenza da aprire.

[Torna all'inizio](#) ¹⁵

Navigare in una sequenza

Un pannello Timeline contiene diversi controlli che consentono di spostarsi tra i fotogrammi di una sequenza.

Righello temporale Misura il tempo della sequenza in senso orizzontale. Le tacche e i numeri sul righello indicanti il tempo della sequenza variano in base al livello di dettaglio con cui la sequenza viene visualizzata. Per impostazione predefinita, le tacche e i numeri sono basati sullo stile di visualizzazione del codice di tempo specificato nel campo Formato visualizzazione della finestra di dialogo Nuova sequenza (anche se è possibile passare a un metodo di conteggio basato su campioni audio). I numeri del righello temporale sono disattivati per impostazione predefinita. Per abilitarli, selezionate Numeri per righello temporale nel menu del pannello Timeline. Il righello temporale mostra anche delle icone per i marcatori e i punti di attacco e stacco della sequenza.

Testina di riproduzione (Precedentemente chiamato Indicatore del tempo corrente o CTI) Indica il fotogramma corrente visualizzato nel monitor Programma. Il fotogramma corrente viene visualizzato nel monitor Programma. L'indicatore di riproduzione è un triangolo arancione nel righello. Dalla testina di riproduzione parte una linea verticale che arriva fino alla base del righello. Potete modificare il tempo corrente trascinando la testina di riproduzione.

Visualizzazione temporale corrente Mostra il codice di tempo del fotogramma corrente in un pannello Timeline. Per passare a un tempo diverso, fate clic nella visualizzazione e immettete un nuovo tempo, oppure posizionate il puntatore sulla visualizzazione del tempo e trascinatelo verso sinistra o verso destra. Per passare dalla visualizzazione del codice di tempo al semplice conteggio dei fotogrammi, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul tempo corrente nel monitor o nel pannello Timeline.

Barra di scorrimento zoom Situata sul fondo del pannello Timeline, questa barra corrisponde all'area visibile del righello temporale nella timeline. La barra di scorrimento zoom è disponibile anche nei monitor Sorgente e Programma. Trascinando le maniglie potete modificare la larghezza della barra e cambiare la scala del righello temporale.

Note importanti

- Se ampliata fino alle dimensioni massime, la barra mostra l'intera durata del righello

temporale. Riducendo le dimensioni della barra, viene ingrandita la visualizzazione del righello. La barra si espande e contrae rimanendo centrata sulla testina di riproduzione.

- Per contrarre ed espandere la barra, posizionate il mouse su di essa e usate la rotellina del mouse. In alternativa, potete scorrere la rotellina del mouse sulle aree esterne alla barra di scorrimento zoom.
- Trascinando il centro della barra, potete scorrere la parte visibile del righello temporale senza cambiarne la scala. Quando trascinate la barra, la testina di riproduzione non viene spostata. Tuttavia, potete spostare la barra e quindi fare clic sul righello temporale per spostare la testina di riproduzione sulla stessa area della barra.
- Nella barra di scorrimento zoom sono supportati i gesti per Mac OS.



Barra dell'area di lavoro Specifica l'area della sequenza di cui si desidera eseguire il rendering delle anteprime, oppure che definisce la porzione da esportare. La barra dell'area di lavoro si trova nella porzione inferiore del righello temporale. Per impostare l'area di lavoro in una sequenza, potete trascinare i bordi della barra dell'area di lavoro o utilizzare le relative scelte rapide da tastiera. Per informazioni, consultate Definire l'area di lavoro per il rendering.

Per impostazione predefinita la barra dell'area di lavoro non è visibile. Per ripristinare la barra dell'area di lavoro nella timeline, attivatela dal menu del pannello selezionando Barra dell'area di lavoro. Quando la barra dell'area di lavoro è attivata, nel menu Sequenza sono disponibili i comandi Rendering degli effetti nell'area di lavoro e Rendering dell'intera area di lavoro. Ora potete utilizzare i punti di attacco e stacco per la maggior parte delle operazioni dell'area di lavoro. Potete quindi tenerla nascosta e utilizzare i punti di attacco e stacco per il rendering di un'area della timeline o per contrassegnare un'area da esportare per la codifica.

Comandi di zoom Modificate la scala del righello temporale per aumentare o diminuire il numero di fotogrammi visibili nell'area di visualizzazione corrente. I comandi di zoom si trovano nella parte inferiore sinistra di un pannello Timeline.

Indicatore della traccia sorgente Rappresenta una traccia video o audio della clip nel Monitor sorgente. Parte superiore della traccia della timeline in cui desiderate inserire o sovrascrivere la traccia della clip sorgente.

Posizionare la testina di riproduzione in un pannello Timeline

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nel righello temporale, trascinate la testina di riproduzione  o fate clic nel punto in cui desiderate posizionarla.
 - Trascinate l'indicatore del tempo corrente.
 - Fate clic sulla visualizzazione del tempo corrente, digitate un tempo valido e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
 - Utilizzate qualunque controllo di riproduzione nel monitor Programma.
 - Premete il tasto freccia sinistra o destra per spostare la testina di riproduzione  nella direzione desiderata. Tenendo premuto Maiusc con i tasti freccia, lo spostamento avviene in incrementi di cinque fotogrammi.

Spostare la testina di riproduzione utilizzando il codice di tempo

- Fate clic sul valore del codice di tempo, digitate un nuovo tempo e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS). Non utilizzate il tastierino numerico in Mac OS. Potete usare una delle seguenti scelte rapide da tastiera per inserire il codice di tempo:

Omettete gli zeri iniziali Ad esempio 0;0;12;3 diventa 00;00;12;03.

Omettete i punti e virgola (NTSC) o i due punti (PAL) Ad esempio 1213 diventa 00;00;12;13 per i progetti NTSC e 00:00:12:13 per i progetti PAL.

Immettete dei valori superiori ai valori normali Ad esempio, con un codice di tempo a 30 fps, se la testina di riproduzione è impostata su 00;00;12;23 e desiderate spostarla in avanti di 10 fotogrammi, potete impostare il numero di fotogrammi su 00;00;12;33. La testina di riproduzione si sposta su 00; 00; 13; 03.

Includete un segno più (+) o meno (-) Un segno più o meno prima di un numero sposta la testina di riproduzione in avanti o indietro di un numero specificato di fotogrammi. Ad esempio, +55 la sposta avanti di 55 fotogrammi.

Aggiungete un punto Un punto prima di un numero specifica un numero di fotogramma esatto, anziché il relativo valore di codice di tempo. Ad esempio .1213 sposta la testina di riproduzione nella posizione 00;00;40;13 in un progetto NTSC e nella posizione 00:00:48:13 in un progetto PAL.



Potete anche posizionare lo strumento selezione sul valore del codice di tempo e trascinarlo a sinistra o a destra. Più lontano trascinate, più rapido è il cambiamento del codice di tempo.

Allineare ai bordi e ai marcatori della clip

- Tenete premuto Maiusc e trascinate la testina di riproduzione in un pannello Timeline.

Ingrandire o rimpicciolire una sequenza in un pannello Timeline

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Con il pannello Timeline attivo, premete + (più) per ingrandire. Premete invece - (meno) per ridurre.

Per ingrandire, selezionate lo strumento zoom , quindi fate clic o trascinate un rettangolo di selezione attorno alla porzione della sequenza da visualizzare con maggiori dettagli. Per rimpicciolire, selezionate lo strumento zoom , quindi tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su un'area in un pannello Timeline.
 - Usate la barra di scorrimento zoom. Per ingrandire, trascinate le estremità della barra dell'area di visualizzazione per avvicinarle l'una all'altra. Per rimpicciolire, trascinatele per allontanarle.
 - Premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e scorrete la rotellina del mouse per effettuare uno zoom in o zoom out in corrispondenza del puntatore del mouse.
 - Con il trackpad Multi-Touch potete allargare e avvicinare le dita (pinch to zoom) per ingrandire e rimpicciolire la sequenza.
 - (Solo per tastiere Roman e russe) Per ridurre la visualizzazione in modo che l'intera sequenza appaia in un pannello Timeline, premete il tasto barra rovesciata (\). Per ingrandire la vista precedente alla pressione del tasto barra rovesciata, premete di nuovo il tasto barra rovesciata.

Scorrere in orizzontale su una sequenza in un pannello Timeline

Se la sequenza contiene numerose clip, molte di esse non sono visibili. Per lavorare su una clip che non rientra nell'area visualizzata, dovete fare scorrere in orizzontale la sequenza nel pannello Timeline. Per ciascuno di questi controlli, non è necessario selezionare il pannello Timeline ma è sufficiente passare il mouse sul pannello Timeline.

- Fate scorrere la rotellina del mouse.
- Usate il tasto PgSu per spostarvi verso sinistra e PgGiù per spostarvi verso destra.

- Premete il tasto Alt (Windows) o Comando (Mac OS) e scorrete la rotellina del mouse.
- Trascinate verso sinistra o destra la barra di scorrimento zoom che si trova sul fondo del pannello Timeline.
- Sui computer Apple MacBook Pro, spostate due dita in orizzontale sul trackpad Multi-Touch per spostarvi in orizzontale lungo la sequenza.

Scorrere in verticale su una sequenza in un pannello Timeline

Quando le clip video o audio vengono raggruppate in tracce sulla timeline, talvolta possono essere nascoste. Per lavorare su una clip che non rientra nell'area visualizzata, dovete fare scorrere in verticale la sequenza nella timeline. Effettuate una delle seguenti operazioni per fare scorrere in verticale una sequenza nella timeline. Per ciascuno di questi controlli, non è necessario selezionare il pannello Timeline ma è sufficiente passare il mouse sul pannello Timeline.

- Nella parte destra del pannello Timeline, trascinate verso l'alto o il basso sulla barra di scorrimento.
- Posizionate il puntatore del mouse ovunque nel pannello Timeline e fate scorrere la rotellina del mouse.
- Sui computer Apple MacBook Pro, spostate due dita in verticale sul trackpad Multi-Touch per spostarvi in verticale lungo la sequenza.

[Torna all'inizio](#)

Operazioni con le tracce

Le tracce audio e video in un pannello Timeline sono i punti in cui le clip vengono disposte e montate e vengono aggiunti effetti speciali. Potete aggiungere o rimuovere tracce secondo le necessità, assegnare loro nuovi nomi e stabilire quali devono essere interessate da una determinata procedura.

Aggiungere tracce

Le nuove tracce video appaiono sopra le tracce video esistenti mentre le nuove tracce audio appaiono sotto le tracce audio esistenti. Quando si elimina una traccia, vengono cancellate tutte le clip dalla traccia ma non le clip sorgenti elencate nel pannello Progetto.

Nota: potete aggiungere un numero qualunque di tracce: l'unico limite è dato dalle risorse del sistema.

1. Con un pannello Timeline attivo, scegliete Sequenza > Aggiungi tracce.
2. Nella finestra di dialogo Aggiungi tracce, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere tracce, digitate o trascinate l'hot text sul numero di tracce da aggiungere nel campo Aggiungi per tracce video, audio e submix audio.
 - Per specificare la posizione delle tracce aggiunte, scegliete un'opzione nel menu Posizionamento per ciascun tipo di traccia aggiunta.
 - Per indicare il tipo di traccia audio o submix da aggiungere, scegliete un'opzione nel menu Tipo di traccia per le tracce audio e submix audio. Per ulteriori informazioni sui tipi di canale audio, consultate Tracce audio in una sequenza.
3. Fate clic su OK.

Nota: una traccia audio può accettare solo clip audio che utilizzano il tipo di canale corrispondente: mono, stereo o 5.1. Se non siete sicuri del tipo di audio utilizzato dalle clip, selezionate la clip nel pannello Progetto e consultatene le informazioni nell'area di anteprima.

L'aggiunta di tracce è analoga all'aggiunta di clip alla sequenza. Consultate Aggiungere una traccia mentre inserite una clip.

In questa [esercitazione video](#) sul sito Web Creative Cow, Andrew Devis mostra come aggiungere e rimuovere tracce.

Eliminare tracce

Potete eliminare una o più tracce alla volta, sia video che audio.

1. Con un pannello Timeline attivo, scegliete Sequenza > Elimina tracce.
2. Nella finestra di dialogo Elimina tracce, selezionate la casella corrispondente a ogni tipo di traccia da eliminare.
3. Per ciascun elemento selezionato, specificate le tracce da cancellare nel relativo menu.


Rinominare una traccia

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul nome della traccia e scegliete Rinomina.
2. Digitate un nuovo nome per la traccia e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Specificare le tracce da modificare con Blocco sincronizzazione

Potete determinare quali tracce verranno interessate quando eseguite un'operazione di inserimento, eliminazione salti o taglio con scarto attivando Blocco sincronizzazione su tali tracce. Le tracce che hanno una clip che fa parte dell'operazione si sposteranno sempre, a prescindere del loro stato di blocco della sincronizzazione, ma per le altre tracce verrà spostato solo il contenuto della clip, qualora il blocco della sincronizzazione sia attivato. Con un montaggio per inserimento, ad esempio, se desiderate che tutte le clip a destra del montaggio su Video 1 e Audio 1 si spostino verso destra lasciando nel contempo al loro posto tutte le clip su Audio 2, attivate Blocco sincronizzazione su Video 1 e Audio 1.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per attivare Blocco sincronizzazione per le tracce selezionate, fate clic sulla casella Attiva/disattiva blocco sincronizzazione nella parte superiore di ciascuna traccia video e audio alla quale desiderate applicare la modifica.
 - Per attivare Blocco sincronizzazione per tutte le tracce di un tipo di file particolare, video o audio, tenete premuto Maiusc e fate clic sulla casella Attiva/disattiva blocco sincronizzazione nella parte superiore di qualsiasi traccia di quel tipo.

Nella casella viene visualizzata l'icona Blocco sincronizzazione  e Blocco sincronizzazione verrà attivato per tali tracce.


Nota: per disattivare Blocco sincronizzazione su una o più tracce, fate clic oppure tenete premuto Maiusc e fate clic per tutte le tracce di un unico tipo, ancora una volta, sulla casella Attiva/disattiva blocco sincronizzazione in modo che non contenga nessuna icona Blocco sincronizzazione.

Impedire le modifiche con Blocco traccia

Si può bloccare un'intera traccia per evitare di modificare inavvertitamente una clip mentre si opera su altre parti della sequenza. In un pannello Timeline, la traccia bloccata appare attraversata da una serie di barre. Sebbene non possano essere in alcun modo modificate, le clip bloccate di una traccia sono incluse nelle anteprime e nell'esportazione della sequenza. Per bloccare una traccia video insieme alla corrispondente

traccia audio, dovete bloccare ciascuna traccia separatamente. Se bloccate una traccia di destinazione, questa non agisce più come destinazione; le clip sorgenti non possono essere aggiunte alla traccia finché questa non venga sbloccata e ridefinita come traccia di destinazione.



Una traccia può essere bloccata per impedirne lo scorrimento quando si esegue il montaggio per inserimento.



- Fate clic sulla casella Attiva/disattiva il blocco della traccia per visualizzare l'icona Blocca  accanto al nome della traccia.

Escludere tracce in una sequenza

Potete escludere dall'anteprima e dall'esportazione clip video e audio di qualsiasi traccia. Nel monitor Programma e nei file di output, le clip di tracce video escluse sono visualizzate come video nero. Le clip incluse nelle tracce audio escluse non vengono riprodotte nel Mixer audio, dagli altoparlanti né nei file di output.

Nota: l'esclusione di una traccia mediante l'icona occhio non la esclude dall'output. Se le tracce escluse contengono delle clip che vengono riprodotte prima o dopo delle clip presenti su tracce non escluse, verrà visualizzato del video nero prima o dopo le ultime clip delle tracce non escluse. Per tagliare questo video nero dai file di output, impostate i punti di attacco e stacco nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione.

- Fate clic per nascondere l'icona a forma di occhio  (tracce video) o di altoparlante  (tracce audio) sul margine sinistro della traccia. (Tali icone sono pulsanti di attivazione/disattivazione; se fate di nuovo clic sulle rispettive caselle, l'icona riappare e la traccia viene nuovamente inclusa.)

Nota: per escludere tutte le tracce video o audio, fate clic tenendo premuto Maiusc per nascondere l'icona a forma di occhio  (per il video) o di altoparlante  (per l'audio). In questo modo vengono escluse tutte le tracce dello stesso tipo. (Tali icone sono pulsanti di attivazione/disattivazione; se fate nuovamente clic tenendo premuto Maiusc sulle rispettive caselle, tutte le icone riappaiono e le tracce vengono nuovamente incluse.)


[Torna all'inizio](#) 

Impostare la visualizzazione delle tracce

Esistono vari modi per personalizzare le tracce in un pannello Timeline. Potete espandere o comprimere le tracce per visualizzarne o nascondere i controlli. Scegliendo tra varie opzioni di visualizzazione, potete controllare la modalità di visualizzazione nella traccia delle clip video e audio. Potete inoltre modificare le dimensioni dell'area dell'intestazione oppure spostare il limite tra le tracce video e audio per visualizzare più tracce di ciascun tipo.

Espandere e ridimensionare una traccia


Potete espandere una traccia per visualizzarne i controlli. Aumentate l'altezza di una traccia per visualizzare meglio le icone e i fotogrammi chiave o per visualizzare delle versioni ingrandite delle miniature delle tracce video o delle forme d'onda delle tracce audio.

1. Per espandere o ridurre una traccia, fate clic sul triangolino presente alla sinistra del nome della traccia.
2. Per ridimensionare la traccia, portate il puntatore nell'area dei titoli tra due tracce fino a visualizzare l'icona di regolazione dell'altezza , quindi trascinate verso l'alto o il basso per ridimensionare la traccia sottostante (per le tracce video) o sovrastante (per le tracce audio).

Le tracce compresse sono sempre della stessa altezza e non possono essere ridimensionate.

Potete espandere una traccia audio per usare la linea di dissolvenza audio per le singole clip della traccia o per l'intera traccia.

Impostare lo stile di visualizzazione di una traccia video

1. Espandete la traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
2. Fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione  presente nell'angolo a sinistra sotto il nome della traccia, quindi scegliete un'opzione nel menu:

Mostra solo apertura Visualizza una miniatura all'inizio delle clip nella traccia espansa.

Mostra fotogrammi Visualizza le miniature lungo l'intera durata delle clip nella traccia espansa. Il numero di fotogrammi in miniatura dipende dalle unità di tempo impostate nel righello temporale.

Mostra solo il nome Visualizza nella traccia espansa solo il nome delle clip senza alcuna miniatura.

Mostra chiusura e apertura Visualizza una miniatura all'inizio e alla fine delle clip nella traccia espansa.

Impostare la visualizzazione del fotogramma chiave predefinito delle tracce video

Potete determinare se nelle nuove tracce video i fotogrammi chiave siano tutti visibili o tutti nascosti o se sono visibili le maniglie di opacità, per impostazione predefinita, al momento della loro creazione.


1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Nel menu a discesa Nuove tracce video timeline, selezionate l'opzione desiderata.
3. Fate clic su OK.

Impostare la visualizzazione del fotogramma chiave predefinito delle tracce audio

Potete determinare se le nuove tracce audio nascondono tutti i fotogrammi chiave oppure se, per impostazione predefinita, al momento della loro creazione, mostrano i fotogrammi chiave della clip, il volume della clip, i fotogrammi chiave della traccia o il volume della traccia.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Nel menu a discesa Nuove tracce audio timeline, selezionate l'opzione desiderata.
3. Fate clic su OK.

Impostare lo stile di visualizzazione della traccia audio

1. Espandete la traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
2. Fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione , quindi scegliete un'opzione


nel menu:

Mostra forma d'onda Visualizza le forma d'onda audio nelle clip.

Mostra solo il nome Visualizza il nome delle clip audio senza forme d'onda.


Nota: per informazioni sulla visualizzazione e la regolazione dei fotogrammi chiave nelle tracce video e audio, consultate *Visualizzare fotogrammi chiave e grafici*.

Ridimensionare la sezione del titolo della traccia

- Portate il puntatore sul bordo destro del *titolo della traccia* (la zona in cui sono elencati i nomi delle tracce) per visualizzare l'icona dello strumento ridimensionamento , quindi trascinate il bordo destro.


Le icone nella parte superiore del titolo della traccia ne limitano l'ampiezza minima. L'ampiezza massima è pari a circa due volte l'ampiezza minima.

Regolare l'area visibile delle tracce audio e video

1. Portate il puntatore tra le tracce Video 1 e Audio 1 nell'area dei titoli delle tracce a sinistra o tra le barre di scorrimento a destra.
2. Quando compare l'icona di regolazione dell'altezza , trascinatela in su o in giù.

[Torna all'inizio](#) 

Creare una sequenza

In molti casi, occorre creare una sequenza che corrisponde alle caratteristiche delle risorse primarie (clip) da modificare. Per creare una sequenza che corrisponda alle caratteristiche di una risorsa, trascinate la risorsa sul pulsante **Nuovo elemento** , sul fondo del pannello Progetto.

Potete anche creare una sequenza utilizzando un predefinito di sequenza. I predefiniti di sequenza forniti con Premiere Pro includono le impostazioni corrette per i tipi di risorse più diffusi. Ad esempio, se la maggior parte delle riprese che userete è in formato DV, utilizzate un predefinito per DV.

Per specificare delle impostazioni di qualità inferiore per l'output (ad esempio, per il video in streaming sul Web), non modificate le impostazioni della sequenza. Piuttosto, agite in seguito sulle impostazioni di esportazione.


Se i parametri delle risorse non corrispondono alle impostazioni dei predefiniti, nella scheda **Predefiniti sequenza** della finestra di dialogo **Nuova sequenza**, effettuate una delle seguenti operazioni.

- Selezionate un predefinito le cui impostazioni corrispondano per la maggior parte ai parametri delle risorse che intendete modificare; quindi selezionate la scheda **Impostazioni** e personalizzate il predefinito per ottenere una corrispondenza esatta delle sue impostazioni con i parametri delle risorse.
- Senza selezionare alcun predefinito, selezionate la scheda **Impostazioni** della finestra di dialogo **Nuovo predefinito**. Selezionate **Personale** dal menu **Modalità di montaggio** e personalizzate le impostazioni fino a ottenere una corrispondenza con i parametri delle risorse.

Se il computer dispone di una scheda di acquisizione compatibile con Premiere Pro, in alcuni casi l'elenco **Predefiniti disponibili** presenta i predefiniti ottimizzati per tale scheda.

Le impostazioni della sequenza devono essere corrette al momento della creazione della sequenza. Una volta creata la sequenza, alcune impostazioni (ad esempio quelle della base temporale) vengono bloccate. Tale blocco evita incongruenze indesiderate che potrebbero essere causate dalla modifica delle impostazioni della sequenza in un secondo momento.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
 - Nel pannello Progetto, fate clic su Nuovo elemento . Selezionate quindi Sequenza.
2. Nella scheda Predefiniti sequenza, selezionate un predefinito dall'elenco Predefiniti disponibili.
 3. Digitate il nome della sequenza, quindi fate clic su OK.

Potete creare una nuova sequenza da una clip selezionata in uno dei seguenti modi:

- Trascinate una clip sul pulsante Nuovo elemento.
- Scegliete File > Nuovo > Sequenza da clip.

Nota: Quando viene usata una clip unita per creare una nuova Sequenza da clip, a seconda del formato del file multimediale possono essere presenti delle tracce audio stereo vuote, che potete eventualmente eliminare.

Per creare una sequenza da una clip selezionata con attributi corrispondenti effettuate le seguenti operazioni:

1. Create una nuova sequenza. Potete utilizzare qualsiasi predefinito di sequenza. In alternativa, potete anche aprire una sequenza esistente.
2. Trascinate una clip nella sequenza. Premiere Pro rileva se gli attributi della clip corrispondono alle impostazioni della sequenza.
3. In caso negativo, compare una finestra di dialogo Avvertenza di mancata corrispondenza clip con il messaggio "La clip non corrisponde alle impostazioni della sequenza. Desiderate modificare la sequenza per farla corrispondere alle impostazioni della clip?" Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Scegliete Modifica le impostazioni della sequenza se intendete creare una nuova sequenza con attributi corrispondenti alla clip. Questa tecnica è indicata per creare una nuova sequenza da zero. Se la sequenza contiene già delle clip, queste verranno rese conformi alle nuove impostazioni della sequenza.
 - Scegliete Mantieni le impostazioni esistenti se desiderate che la clip venga resa conforme per la riproduzione nella sequenza esistente.

È inoltre disponibile la casella di controllo Chiedi sempre.

Predefiniti e impostazioni delle sequenze

Tutte le impostazioni di sequenza vengono applicate all'intera sequenza; la maggior parte delle impostazioni non può essere modificata dopo la creazione della sequenza.

Quando create una sequenza, potete selezionare un predefinito tra i predefiniti di sequenza standard. In alternativa, potete personalizzare un gruppo di impostazioni e salvarle come predefinito di sequenza personalizzato. Per poter controllare quasi tutti i parametri della sequenza, avviate una nuova sequenza e personalizzatene le impostazioni.

Una volta iniziato a lavorare in una sequenza, potete rivederne le impostazioni ma solo alcune possono essere modificate. Per visualizzare le impostazioni modificabili, scegliete Sequenza > Impostazioni sequenza.

Quando si crea una sequenza, viene aperta la finestra di dialogo Nuova sequenza. Si apre la finestra di dialogo Nuova sequenza, contenente tre schede ognuna con diverse impostazioni: Predefiniti sequenza, Generali e Tracce.

Opzioni Predefiniti sequenza

I *predefiniti disponibili* sono gruppi di impostazioni sequenza. Con Premiere Pro vengono installate diverse

categorie di predefiniti di impostazioni per sequenze:

- AVC-Intra
- AVCHD
- Digital SLR
- DV-24p
- DV-NTSC (standard nordamericano)
- DV-PAL (standard europeo)
- DVCPRO50
- DVCPROHD
- HDV
- Dispositivi mobili
- XDCAM EX
- XDCAM HD422
- XDCAM HD.

Tali predefiniti di impostazioni per sequenze contengono le impostazioni corrette per i tipi di sequenze più comuni, ad esempio i predefiniti di impostazioni di sequenza AVC-Intra, DVCPRO50 e DVCPROHD per il montaggio di materiale AVC-Intra o DVCPRO ripreso con videocamere Panasonic P2. Per i materiali DV25 registrati in formato Panasonic P2, usate un predefinito per DV-NTSC o DV-PAL, a seconda dello standard TV del metraggio.

Impostazioni

Con la scheda impostazioni nella finestra di dialogo Nuova sequenza si controllano le caratteristiche fondamentali della sequenza.

Scegliete le impostazioni che siano conformi con le specifiche per il tipo di output a cui è destinato il progetto. Ad esempio, se il dispositivo di output di destinazione è DV NTSC, utilizzate la modalità di montaggio DV NTSC. La modifica arbitraria di queste impostazioni può comportare una riduzione della qualità.

Modalità di montaggio Determina le seguenti caratteristiche:

- Formato video utilizzato per l'anteprima e la riproduzione dei file
- Basi temporali disponibili
- Metodi di compressione visualizzati nel pannello Impostazioni video
- Formati di visualizzazione disponibili.

Scegliete l'opzione di Modalità di montaggio che meglio corrisponda alle caratteristiche del formato di destinazione, della visualizzazione dell'anteprima o della scheda di acquisizione.

La modalità di montaggio non determina il formato del filmato finale. Le impostazioni per l'output vengono specificate al momento dell'esportazione.

La modalità di montaggio Personale consente di personalizzare tutte le altre impostazioni della sequenza.

L'audio e il video DV usano impostazioni standardizzate, specificate automaticamente quando selezionate una modalità di montaggio DV. Quando usate una modalità di montaggio DV, evitate di modificare le impostazioni di Base temporale, Dimensioni fotogramma, Proporzioni pixel, Campi e Frequenza di campionamento.

Nota: (solo Windows) per accedere al codec UYVY 422 a 8 bit non compresso o YUV a 10 bit V210, selezionate Desktop per Modalità montaggio.

Base temporale Specifica le unità di tempo usate da Premiere Pro per calcolare la posizione temporale di ogni punto di montaggio. In generale, scegliete 24 per il montaggio di pellicole cinematografiche, 25 per video PAL (standard europeo) e SECAM, 29,97 per video NTSC (standard nord americano). Attenzione a non confondere la *frequenza fotogrammi* del video riprodotto o esportato dalle sequenze con la relativa base temporale, anche se spesso la base temporale e la frequenza fotogrammi sono impostate sullo stesso valore. Le opzioni elencate per Base temporale variano in base alla modalità di montaggio selezionata.

Impostazioni di riproduzione Per informazioni su Impostazioni di riproduzione, consultate Visualizzare un'anteprima su un televisore mediante videocamera o videoregistratore.

Dimensioni fotogramma Specifica le dimensioni in pixel dei fotogrammi durante la riproduzione delle sequenze. Nella maggior parte dei casi, le dimensioni fotogramma del progetto devono corrispondere a quelle dei file sorgente. Per compensare l'eventuale lentezza di riproduzione, non modificate le dimensioni fotogramma. Piuttosto, scegliete una diversa impostazione di qualità dal menu del pannello Progetto. In alternativa, potete regolare la dimensione fotogramma dell'output finale modificando le impostazioni di esportazione.

Le dimensioni di fotogramma massime per una sequenza sono 10.240x8.192. Consultate ulteriori informazioni sulle dimensioni immagine massime.

Proporzioni pixel Imposta le proporzioni dei singoli pixel. Scegliete Pixel quadrati per video analogico, immagini acquisite e computergrafica, oppure scegliete il formato usato dalla sorgente. Se usate proporzioni di pixel diverse dalle proporzioni pixel del video, quest'ultimo può risultare renderizzato con distorsione.

Campi Specifica l'ordine dei campi, ossia quale dei campi di ogni fotogramma viene visualizzato per primo. Se lavorate con video a scansione progressiva, selezionate Nessun campo (scansione progressiva). Molte schede di acquisizione acquisiscono i campi senza tener conto dell'eventuale scansione progressiva nella ripresa sorgente. Consultate Video interlacciato, video non interlacciato e scansione progressiva.

Formato visualizzazione (video) Premiere Pro è in grado di visualizzare diversi formati di codice di tempo. Ad esempio, se state effettuando il montaggio di una ripresa da pellicola, potete visualizzare il codice di tempo del progetto in formato pellicola. Se le risorse provengono invece da un programma di animazione, potete visualizzare il codice di tempo come semplici numeri di fotogramma. Se modificate l'opzione Formato visualizzazione, non viene modificata la frequenza fotogrammi delle clip o delle sequenze, bensì solo il modo in cui vengono visualizzati i corrispondenti codici temporali. Le opzioni di visualizzazione del tempo corrispondono a standard per il montaggio di video e pellicole cinematografiche. Per i codici temporali di Fotogrammi e Piedi + fotogrammi, potete modificare il numero del fotogramma iniziale in modo che corrisponda al metodo di misurazione del tempo di un altro sistema di montaggio utilizzato.

Le opzioni disponibili nel campo Formato visualizzazione: dipendono dalla modalità di montaggio selezionata. Potete scegliere fra le seguenti opzioni di Formato visualizzazione, in base alla modalità di montaggio selezionata:

Nota: se lavorate su risorse video NTSC, utilizzate il codice di tempo a 30 fps con drop-frame. Questo formato è conforme allo standard del codice di tempo per metraggio video NTSC e ne riproduce con maggior precisione la durata.

Codice di tempo a 30 fps con drop-frame Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con punti e virgola. Il codice di tempo con drop-frame ha una frequenza di 30 fotogrammi al secondo (fps), ma salta alcuni numeri. Per ottenere corrispondenza con la frequenza fotogrammi effettiva NTSC di 29,97 fps, il codice di tempo con drop-frame salta, o tralascia (in inglese, *drop*) due numeri di fotogramma ogni minuto eccetto ogni decimo minuto. Con l'utilizzo del codice di tempo con drop-frame vengono tralasciati numeri di codice di tempo, e non fotogrammi video effettivi. Utilizzate il codice di tempo con drop-frame per l'output su nastro video NTSC.

Codice di tempo a 30 fps senza drop-frame Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con due punti. Presuppone una velocità di 30 fps, ma non salta numeri di fotogrammi. Utilizzatelo per l'output su schermi per computer via Web o CD-ROM.

Codice di tempo a 24 fps Indica il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con il segno di due punti. Utilizzatelo per il metraggio 24P e per output in formato 24 fps per distribuzione come film e DVD.

Codice di tempo a 25 fps Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con due punti. Uso per l'output a videocassetta PAL.

Fotogrammi e piedi 16mm Indica il tempo in piedi e fotogrammi, presupponendo una frequenza

fotogrammi di filmati 16 mm: 40 fotogrammi per piede. Utilizzatelo per output su pellicole da 16mm.

Fotogrammi e piedi 35mm Indica il tempo in piedi e fotogrammi, presupponendo una frequenza fotogrammi di filmati 35mm: 16 fotogrammi per piede. Utilizzatelo per output su pellicole da 35mm.

Fotogrammi Riporta il tempo unicamente in un conteggio corrente di fotogrammi. Non assegna misurazioni di lunghezza temporale o spaziale. Utilizzatelo per fermi immagine sequenziali come quelli generati per un'animazione o i fotogrammi in pellicola DPX.

Frequenza campionamento (audio) In generale, frequenze maggiori producono una qualità audio migliore durante la riproduzione dell'audio nelle sequenze, ma richiedono più spazio su disco e potenza di elaborazione. Anche il *ricampionamento*, ossia l'impostazione di una frequenza diversa dall'audio originale, richiede più tempo di elaborazione e riduce la qualità. Cercate di registrare l'audio a una frequenza di campionamento di alta qualità e acquisitelo alla frequenza con cui è stato registrato.

Formato visualizzazione (Audio) Specifica se la visualizzazione del tempo per l'audio è misurata in campioni audio o millisecondi. Formato visualizzazione è disponibile quando è selezionata l'opzione Mostra unità di tempo audio nel menu Monitor sorgente o Monitor programma. Per impostazione predefinita, il tempo viene visualizzato in fotogrammi, ma può essere visualizzato in unità audio per ottenere precisione a livello di campione durante il montaggio audio.

Impostazioni Anteprime video Le impostazioni Anteprime video determinano formato dei file, compressore e profondità del colore usati da Premiere Pro per i file di anteprima e la riproduzione di clip e sequenze.

Tra le varie opzioni, potete ridurre le dimensioni di fotogramma delle anteprime. Tale riduzione permette di riprodurre in modo più veloce e facile i formati con dimensioni di fotogramma maggiori, come ad esempio HD e RED.

Anteprima formato file Selezionate un formato file che offra la migliore qualità possibile per le anteprime pur mantenendo accettabili per il sistema il tempo necessario per il rendering e le dimensioni dei file. Per alcune modalità di montaggio è disponibile un solo formato file.

Codec Specifica il codec usato per la creazione dei file di anteprima della sequenza.

(Solo Windows) I codec UYVY 422 a 8 bit non compresso e YUV V210 a 10 bit corrispondono rispettivamente alle specifiche per video SD-SDI e HD-SDI. Selezionate uno di questi codec per monitorare o generare l'output in uno di questi formati. Per accedere a questi formati dovete prima selezionare Desktop per Modalità montaggio.

Nota: se usate una clip e non applicate effetti né modificate le caratteristiche dei fotogrammi o del tempo, per la riproduzione in Premiere Pro viene utilizzato il codec originale della clip. Se apportate delle modifiche che richiedono di ricalcolare ogni fotogramma, Premiere Pro applica il codec scelto qui.

Larghezza Specifica la larghezza del fotogramma delle anteprime video, vincolato alle proporzioni pixel del supporto originale.

Altezza Specifica l'altezza del fotogramma delle anteprime video, vincolato alle proporzioni pixel del supporto originale.

Ripristina Cancella le anteprime esistenti e specifica dimensioni intere per tutte le anteprime successive.

Profondità di bit massima Espande la profondità di bit del colore, fino a 32 bpc, in modo che includa il video riprodotto nelle sequenze. Questa impostazione spesso non è disponibile se il tipo di compressione selezionato fornisce una sola opzione di profondità di bit. Potete anche specificare una tavola colori a 8 bit (256 colori) quando preparate una sequenza per la riproduzione a colori a 8 bpc, ad esempio per la modalità di montaggio Desktop per il Web o per un software per presentazioni. Se il progetto contiene risorse con elevata profondità di bit generate da programmi quali Adobe Photoshop o da videocamere ad alta definizione, selezionate Profondità di bit massima. In questo

modo, per l'elaborazione degli effetti e la generazione dei file di anteprima, in Premiere Pro verranno utilizzati tutti i dati cromatici presenti in tali risorse.

Qualità rendering massima Mantiene la nitidezza dei particolari nel ridimensionamento da formati più grandi a formati più piccoli oppure da formati ad alta definizione a formati a definizione standard. Con Qualità rendering massima si massimizza la qualità del movimento nelle clip e sequenze sottoposte a rendering. Quando questa opzione è selezionata, le risorse con movimento vengono in genere sottoposte a rendering con maggior nitidezza.

Con qualità massima, il rendering richiede del tempo e più RAM rispetto alla qualità normale predefinita. Selezionate questa opzione solo su sistemi che dispongono di sufficiente RAM. L'opzione Qualità rendering massima non è consigliata per i sistemi dotati dei requisiti di RAM minimi.

A causa della maggior nitidezza applicata, l'opzione Qualità rendering massima può accentuare gli artefatti presenti in formati di immagini con elevata compressione o con artefatti di compressione, deteriorandone la qualità visiva.

Nota: per i migliori risultati con Qualità rendering massima, selezionate Memoria dal menu Ottimizza rendering per, nelle Preferenze. Per ulteriori informazioni, consultate Ottimizzare il rendering per la memoria disponibile.

Salva predefinito Apre la finestra di dialogo Salva impostazioni in cui potete assegnare un nome e una descrizione e salvare le impostazioni della sequenza.

Salvate e assegnate un nome alle impostazioni della sequenza anche se intendete usarle in un solo progetto. In questo modo viene infatti creata una copia di backup delle impostazioni a cui potete facilmente accedere nel caso in cui le impostazioni della sequenza vengano erroneamente modificate.


Impostazioni Tracce

Controlla il numero di tracce video e il numero e il tipo di tracce audio per le nuove sequenze.

Principale Imposta il tipo di canale predefinito per la traccia Master delle nuove sequenze (Mono, Stereo, Surround 5.1 o Canale 16).

Nota: se dovete cambiare alcune impostazioni della sequenza che non sono disponibili, create una sequenza con le impostazioni desiderate. Quindi spostate in essa il contenuto della sequenza corrente.

Selezione di un predefinito di sequenza

Per fare sì che una sequenza venga creata con le stesse caratteristiche di una risorsa, trascinate la risorsa sul pulsante Nuovo elemento  sul fondo del pannello Progetto. In questo modo si evitano gli errori più comuni dovuti all'immissione errata delle impostazioni o alla scelta di un predefinito di sequenza errato.

Una sequenza può contenere diversi tipi di risorse, in diversi formati e con diversi parametri. Tuttavia le prestazioni di Premiere Pro risultano migliori quando le impostazioni di una sequenza corrispondono ai parametri della maggioranza delle risorse usate nella sequenza. Per ottimizzare le prestazioni e ridurre i tempi di rendering, prima di procedere alla creazione di una sequenza, individuate i parametri delle risorse principali che intendete modificare. Una volta che disponete dei parametri delle risorse, potete creare una sequenza con impostazioni corrispondenti. È consigliabile ottenere tali parametri anche prima di acquisire le risorse da un dispositivo basato sul nastro, in modo da poter selezionare le impostazioni di acquisizione corrette. I parametri delle risorse includono quanto segue:

- Formato di registrazione (ad esempio DV o DVCPRO HD)
- Formato di file (ad esempio AVI, MOV o VOB)
- Proporzioni fotogramma (ad esempio 16:9 o 4:3)
- Proporzioni pixel (ad esempio 1,0 o 0,9091)

- Frequenza fotogrammi (ad esempio 29,97 fps o 23,976 fps)
- Base temporale (ad esempio, 29,97 fps o 23,976 fps)
- Campi (ad esempio progressivo o interlacciato)
- Frequenza di campionamento audio (ad esempio 32 Hz o 48 Hz)
- Codec del video
- Codec dell'audio

Mediante il pannello Proprietà potete scoprire molti di tali parametri per le risorse usate. Consultate Visualizzazione delle proprietà delle clip. In alternativa, potete usare un'applicazione di terze parti, come ad esempio l'applicazione freeware MediaInfo oppure GSpot Codec Information Appliance. Per individuare i codec usati per generare un file, in Apple QuickTime Player potete scegliere Windows > Show Movie Inspector (Finestra > Mostra ispettore filmato).


È possibile che le risorse utilizzino codec non supportati in modo nativo da Premiere Pro. Spesso è possibile modificare tali risorse dopo l'installazione dei relativi codec. Tuttavia fate attenzione se installate codec non testati, perché potrebbero causare seri problemi nel sistema.

[Torna all'inizio](#) 

Creare un predefinito personale di sequenza

Per personalizzare la maggior parte delle impostazioni di una sequenza dovete avviare una nuova sequenza, selezionare un predefinito esistente e modificarne le impostazioni.

Non tutte le frequenze fotogrammi sono supportate da tutte le modalità di montaggio. Per creare un predefinito personale, ad esempio con una frequenza fotogrammi da 23.976 fps, selezionate Personale come Modalità di montaggio. Quindi scegliete 23.976 fotogrammi/secondo dal menu Base temporale.

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza, oppure, nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento  e selezionate Sequenza.
2. Nella scheda Predefiniti della finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate il predefinito che corrisponde maggiormente alle riprese video o alle esigenze della scheda di acquisizione.

Nota: Se intendete creare una sequenza personalizzata con impostazioni personalizzate (accessibili dall'elenco a discesa Modalità di montaggio), non è necessario selezionare un predefinito prima di fare clic sulla scheda Impostazioni.

3. Modificate le impostazioni nelle schede Generali o Tracce per soddisfare le esigenze del progetto.
4. Fate clic su Salva predefinito.
5. Assegnate un nome al predefinito e, se lo desiderate, una descrizione. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 

Modificare le impostazioni della sequenza

Potete modificare alcune delle impostazioni relative a una sequenza esistente. Notare che, a seconda della modalità di modifica selezionata, alcune delle impostazioni saranno fisse.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate Sequenza > Impostazioni sequenza.
 - Nel pannello Progetto, fate clic su una sequenza con il pulsante destro del mouse e selezionate Impostazioni sequenza.
2. Selezionare le impostazioni desiderate nella scheda Generale. Per ulteriori informazioni, consultate [Predefiniti e impostazioni delle sequenze](#).

Modificare le impostazioni di risoluzione per l'anteprima della sequenza

Nella finestra di dialogo Impostazioni sequenza potete scegliere il formato e la risoluzione da applicare alle anteprime video. Scegliete una risoluzione inferiore alla dimensione fotogrammi della sequenza per riprodurre in tempo reale le anteprime che il computer non è in grado di riprodurre in dimensione fotogrammi completa. Durante il montaggio, Premiere Pro effettua il rendering di tutte le anteprime alla dimensione specificata per le anteprime e le ridimensiona in scala in base alla dimensione fotogrammi della sequenza.

1. Selezionate la sequenza per la quale desiderate modificare le impostazioni di anteprima. Quindi, scegliete Sequenza > Impostazioni sequenza.
2. Nell'area Anteprime video della finestra di dialogo Impostazioni sequenza, regolate i valori di larghezza e altezza dei fotogrammi.
3. (Facoltativo) Per ripristinare le dimensioni fotogrammi originali del predefinito di sequenza, fate clic su Ripristina.

Nota: alcuni predefiniti di sequenza hanno una sola scelta di formato file e codec.

Creare una sequenza widescreen

Potete modificare metraggi widescreen ripresi nei formati DV, HDV e HD. Per visualizzare e riprodurre correttamente risorse widescreen è necessario specificare le impostazioni della sequenza in modo da contenere le risorse widescreen.

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
2. Selezionate un predefinito che corrisponda al metraggio. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per il metraggio DV, selezionate uno dei predefiniti DV-NTSC o DV-PAL contenente Widescreen nel nome. Queste opzioni usano pixel orizzontali, con proporzioni dei pixel di 1,2 per NTSC e 1,422 per PAL.
 - Per un progetto HDV, selezionate un predefinito HDV che utilizzi HD 1080 anamorfo (proporzioni pixel 1,333) o pixel quadrati (proporzioni pixel 1,0).
 - Per un progetto HD, selezionate uno dei predefiniti disponibili nella vostra scheda di acquisizione HD.
3. Digitate un nome nella casella di testo Nome sequenza e fate clic su OK.

Creare una sequenza HDV o HD

Potete modificare le riprese HDV o DV in formato 720p, 1080p o 1080i. Quando create una nuova sequenza per questi formati, selezionate o create il predefinito più adatto alle specifiche del metraggio sorgente.

I predefiniti DVCPROHD inclusi in servono per montare i materiali registrati su file MXF mediante una videocamera Panasonic P2. Premiere Pro dispone di predefiniti anche per AVCHD, XDCAM HD e XDCAM EX. Altri predefiniti di sequenze HD vengono in genere aggiunti a Premiere Pro quando si installa una scheda di acquisizione HD che supporta Premiere Pro.

Per le riprese HDV, create e salvate un predefinito personalizzato con impostazioni corrispondenti a quelle della ripresa. Per ulteriori informazioni sulla creazione di predefiniti di sequenza personalizzati, consultate [Creare un predefinito di sequenza personalizzato](#).

Per ottimizzare le prestazioni di riproduzione, a volte è utile eseguire il rendering del metraggio HD quando lo si inserisce per la prima volta in una sequenza.

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.

Per modificare il metraggio DVCPROHD 720p girato a 25 fps (ad esempio, metraggio in modalità nativa 25pN dalle versioni PAL della videocamera Panasonic HVX200), scegliete il predefinito DVCPROHD 720p 50p. Dopodiché, selezionate la scheda Generali. Dal menu a discesa Base temporale selezionate quindi 25,00 fotogrammi/secondo.

Si apre la finestra di dialogo Nuova sequenza, con la scheda Predefinito sequenza selezionata.

2. Selezionate un predefinito che corrisponda al metraggio.
3. (Facoltativo) Per impostare il numero di canali nella traccia audio Master, selezionate la scheda Tracce. Nel menu a discesa Master del riquadro Audio, selezionate una delle seguenti opzioni:

Mono Genera un unico canale mono.

Stereo Genera due canali mono con estensione stereo intatta.

5.1 Genera quattro canali mono che rispettano l'estensione anteriore sinistra, anteriore destra, posteriore sinistra e posteriore destra.

4. Specificate un nome e un percorso per il file di progetto e fate clic su OK.

Nota: in Windows, potete creare un predefinito di progetto personalizzato per l'anteprima di metraggi non compressi a 10 o 8 bit. Per ulteriori informazioni, consultate [Creare una sequenza con riproduzione di video non compresso](#) nella Guida di Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#)

Creare una sequenza con riproduzione di video non compresso

Per ottenere anteprime di altissima qualità delle sequenze su una scheda o un dispositivo SDI collegato a un monitor esterno, usate uno dei formati non compressi per i file di anteprima. Il formato Non compresso 8-Bit (4:2:2 YUV) è particolarmente adatto per progetti destinati a un output SD, mentre il formato Non compresso 10-Bit (4:2:2 YUV) è ideale per progetti destinati a un output HD. Inoltre, se selezionate Non compresso 10 bit (4:2:2 YUV) e il rendering dei colori a profondità di bit elevata, Premiere Pro utilizzerà tutte le informazioni sui colori delle risorse a 10 bit e aggiornerà le altre risorse nella sequenza al fine di generare file di anteprima a 10 bit. Premiere Pro offre le migliori prestazioni di anteprima se utilizzate questi formati per i file di anteprima su un sistema in cui sia installata una scheda SD-SDI o HD-SDI supportata.

Entrambi questi formati *non compressi* aggiornano i file video al formato 4:2:2 YUV ma, a differenza degli altri formati disponibili per i file di anteprima, non eseguono i dati video attraverso un compressore. Questi formati sono chiamati non compressi poiché non aggiungono un ulteriore livello di compressione e, pertanto, conservano nelle anteprime una profondità del colore molto più elevata rispetto ai formati compressi. Di conseguenza, i file di anteprima non compressi possono essere estremamente più grandi dei file di anteprima compressi.

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
2. Nella finestra di dialogo Nuova sequenza, fate clic sulla scheda Generali.
3. Dal menu a discesa Modalità di montaggio, scegliete Desktop.
4. Nel menu Base temporale, scegliete la frequenza fotogrammi desiderata, come 24, 25 o 29,97 fotogrammi/secondo.
5. Nella sezione Video, scegliete le impostazioni desiderate per Dimensioni fotogramma, Proporzioni pixel, Campi e Formato visualizzazione. Ad esempio, 1920 x 1080, Pixel quadrati (1,0), Nessun campo (scansione progressiva) e 30 fps con drop-frame.
6. Nella sezione Audio, scegliete le impostazioni desiderate per Frequenza campionamento

e Formato visualizzazione.

7. Nella sezione Anteprime video, scegliete uno di questi insiemi di formati di file di anteprima e codec, a seconda del sistema a vostra disposizione:
 - Per Windows, scegliete Anteprima formato file: Microsoft AVI e Codec: Nessuno (in alternativa, scegliete UYVY 422 a 8 bit non compresso).
 - Per Mac OS, scegliete Anteprima formato file: QuickTime e Codec: Nessuno (in alternativa, scegliete YUV a 10 bit non compresso 4:2:2 oppure YUV a 8 bit non compresso 4:2:2).

Sono visibili diverse opzioni di formato di file e tipi di codec, a seconda della scheda di acquisizione/riproduzione hardware opzionale.

8. (Facoltativo) Se il sistema a vostra disposizione supporta i formati a 10 bit o superiori, selezionate la casella di controllo Profondità di bit massima.
9. (Facoltativo) Se prevedete di utilizzare di nuovo la riproduzione non compressa, fate clic su Salva predefinito, assegnate un nome e una descrizione al predefinito e fate clic su OK.
10. Immettete un nome per la sequenza e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 

Creare una sequenza per riprese da videocamera RED

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
2. Nella scheda Predefiniti sequenza della finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate un predefinito RED R3D che corrisponda alla ripresa che intendete usare.
3. Digitate un nome nella casella di testo Nome sequenza e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 

Sequenze a 24p

Il metraggio e le sequenze a 24p

Il metraggio acquisito da una videocamera o dal trasferimento di un filmato a circa 24 fps non interlacciato (progressivo) è denominato *metraggio 24p*. Questo metraggio simula un filmato per la qualità dell'immagine e la rappresentazione grafica del movimento poiché la frequenza fotogrammi 24p è molto simile a quella di una pellicola cinematografica, dal momento che ogni fotogramma è generato da linee *progressive*, non da campi con mezzi fotogrammi *interlacciati*. I formati a 24p sono largamente diffusi tra i produttori di film digitali a basso costo, in quanto conferiscono un *aspetto cinematografico* ai soggetti.

Per creare una sequenza DV 24p in Premiere Pro, selezionate il predefinito di sequenza DV 24p corrispondente al formato e alle proporzioni del fotogramma della ripresa. Potete importare file e acquisire riprese come al solito.

Premiere Pro dispone di due schemi pulldown 24p alternativi per DV 24p: Ripeti fotogramma e Fotogramma interlacciato. Entrambe le opzioni consentono di convertire il metraggio 24p in modo che sia riproducibile a 29,97 fps con minime differenze visive e di prestazioni. Potete selezionare una di queste opzioni nelle impostazioni di Nuova sequenza quando avviate una nuova sequenza DV-24p, oppure modificarla in una sequenza esistente.

Per montare un metraggio DV 24p in un progetto usando uno dei predefiniti DV-NTSC standard di Premiere Pro, sono disponibili schemi pulldown DV 24p per convertire i metraggi in video interlacciati a 29,97 fps per la riproduzione con dispositivi NTSC standard. Questo metodo è utile, ad esempio, per esportare il filmato DV 24p in un formato standard NTSC per la masterizzazione su nastro o per la trasmissione.

Per montare un metraggio 24p in una sequenza basata su uno dei predefiniti DV 24p, per impostazione predefinita Premiere Pro gestisce lo schema pulldown 24p in modo che il video possa essere esportato per la riproduzione su dispositivi 24p NTSC. Ciò consente di esportare il filmato in un file in formato 24p. Questo

metodo è utile, ad esempio, per esportare il filmato su un DVD per la riproduzione con lettori DVD e schermi televisivi che supportano i formati 24p.

Nota: *Premiere Pro accetta il metraggio 24p e 24pA solo da videocamere che utilizzano questi schemi.*

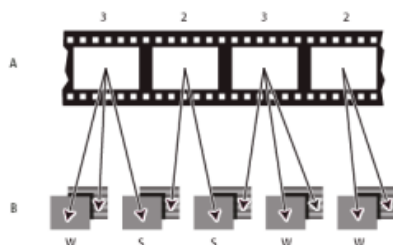
Non tutti i supporti sorgente 24p hanno il pulldown, né lo richiedono specificatamente. Molti nuovi formati sono di tipo "24 progressivo nativo" (24pn). Non viene applicato alcuno schema pulldown per renderli compatibili con il video a 30 fps. Alcuni formati P2, tutti i formati XDCAM e XDCAM-EX e la maggior parte dei formati AVCHD 24p sono di tipo progressivo nativo.

Il pulldown 3:2 e 24Pa

Quando trasferite filmati 24 fps a video 29,97 fps, utilizzate una procedura denominata *pulldown 3:2*, in cui i fotogrammi del filmato sono distribuiti nei campi video secondo un modello 3:2 ripetuto. Il primo fotogramma del filmato viene copiato ai campi 1 e 2 del primo fotogramma video e anche al campo 1 del secondo fotogramma video. Il secondo fotogramma del filmato viene poi distribuito sui successivi due campi video, il campo 2 del secondo fotogramma video e il campo 1 del terzo fotogramma video. Questo modello 3:2 si ripete fino a quando quattro fotogrammi del filmato sono distribuiti su cinque fotogrammi video, e il modello si ripete.

Il processo pulldown 3:2 porta alla creazione di *fotogrammi interi* (rappresentati da una W) e di fotogrammi con *campi separati* (rappresentati da una S). I tre fotogrammi video interi contengono due campi dello stesso fotogramma del filmato. I restanti due fotogrammi separati contengono un fotogramma video di due diversi fotogrammi del filmato. I due fotogrammi con campi separati sono sempre adiacenti.

La fase del pulldown 3:2 si riferisce al punto in cui i due fotogrammi con campi separati rientrano nei primi cinque fotogrammi del metraggio. La fase avviene in seguito a due conversioni che si verificano durante il pulldown 3:2. La pellicola a 24 fps viene ridistribuita nel video a 30 fps e pertanto ciascuno dei quattro fotogrammi della pellicola a 24 fps viene distribuita su cinque fotogrammi di video a 30 (29,97) fps. Innanzitutto il filmato viene rallentato dello 0,1% per compensare la differenza di velocità fra 29,97 fps e 30 fps. In seguito ogni fotogramma del filmato viene ripetuto in uno speciale modello e accoppiato a campi di video.



Quando si applica il pulldown 3:2 al metraggio, un fotogramma del filmato (A) viene separato in due o tre campi video interlacciati (B) che vengono raggruppati in fotogrammi video contenenti ciascuno due campi.

È necessario rimuovere il pulldown 3:2 dal metraggio video filmato in origine cosicché gli effetti siano perfettamente sincronizzati con la frequenza fotogrammi originaria del filmato. Rimuovendo il pulldown 3:2 la frequenza fotogrammi si riduce di 1/5: da 30 a 24 fps o da 29,97 a 23,976 fps. La riduzione della frequenza fotogrammi determina inoltre la riduzione del numero di fotogrammi da modificare.

Premiere Pro supporta anche il pulldown della videocamera Panasonic DVX100 24p DV, denominato *24p Advance (24Pa)*. Questo formato è utilizzato da alcune videocamere per acquisire immagini 23,976 fps a scansione progressiva usando nastri DV standard.

Creare una sequenza 24p

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.

2. Dall'elenco Predefiniti disponibili della scheda Predefiniti sequenza, scegliete il predefinito a 24p corrispondente alle proporzioni del fotogramma e alla frequenza di campionamento audio della maggior parte del metraggio. I predefiniti a 24p si trovano nelle cartelle DV-24P, DVCPRO50 > 480i, DVCPROHD > 1080i e DVCPROHD > 720p.
3. Specificate un nome e una posizione per la sequenza e fate clic su OK.

Nota: se acquistate il metraggio 24p, Premiere Pro lo riconosce come 24p e lo tratta di conseguenza, a prescindere dalle impostazioni della sequenza.

Impostazione di opzioni di riproduzione per 24P

Le impostazioni di riproduzione vengono impostate al momento della creazione di una nuova sequenza.

1. Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
2. Nella finestra di dialogo Nuova sequenza, fate clic sulla scheda Generali.
3. Fate clic su Impostazioni di riproduzione.
4. Nel riquadro Metodo di conversione 24P selezionate una delle seguenti opzioni:

Ripeti fotogramma (ABBCD) Duplica i fotogrammi dove necessario per mantenere la riproduzione a 29,97 fps. Questa opzione utilizza un numero inferiore di risorse di elaborazione.

Fotogramma interlacciato (2:3:3:2) Combina i fotogrammi in uno schema tipo telecine per mantenere la riproduzione a 29,97 fps. Questa opzione produce una riproduzione fluida ma richiede più risorse di elaborazione.

5. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Impostazioni di riproduzione, quindi fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuova sequenza.

Disabilitare il pulldown 24P per simulare il trasferimento di un filmato video

Per impostazione predefinita, Premiere Pro usa uno schema di pulldown 24P per riprodurre metraggio DV 24P a 29,97 fps in un progetto basato su uno dei predefiniti NTSC. Potete disabilitare lo schema di pulldown per conferire al filmato l'aspetto di un film trasferito su video, o trasmesso, senza interpolazione dei fotogrammi.

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su una clip 24P nel pannello Progetto.
2. Selezionate Modifica > Interpreta metraggio.
3. In Frequenza fotogrammi, selezionate Rimuovi pulldown DV 24p.
4. Fate clic su OK.

Potete inoltre applicare qualsiasi effetto plug-in di terzi alla sequenza master. Tali plug-in possono ad esempio eseguire una conversione di tipo telecine, aggiungere granulosità o correggere i colori, in modo da simulare diversi tipi di pellicole cinematografiche. Prestate particolare attenzione alle luci e, durante le riprese, usate i cavalletti e rallentate le panoramiche per dare l'impressione di usare una cinepresa di tipo cinematografico. Curando questi dettagli, potrete dare al vostro progetto un aspetto simile a quello di un film su pellicola.

Visualizzazione del codice di tempo 24P sorgente

Quando importate un metraggio 24P, Premiere Pro lo tratta come un metraggio progressivo a 23,976 fps. Per questo motivo, quando lavorate su un filmato 24P in un progetto 24P, il codice di tempo viene visualizzato come 24 fps. Tuttavia, la videocamera registra e memorizza il metraggio 24P in codice di tempo senza drop-frame a 30 fps. Quando memorizzate il metraggio 24P per l'acquisizione, vengono memorizzate delle clip in base al conteggio del codice di tempo della videocamera senza drop-frame a 30.

Ad esempio, una clip memorizzata per l'acquisizione può avere 00:01:00:28 come punto di attacco. Tuttavia, come una clip non in linea in un progetto 24P, il punto di attacco è riportato come 00:01:00:23. Inoltre, associando metraggio senza drop-frame con metraggio con drop-frame, può accadere che vengano visualizzate differenze di codice di tempo maggiori fra il progetto e le clip, con minuti, secondi e intere durate apparentemente fuori sincrono. Fate attenzione a queste differenze durante il montaggio.

Se usate il codice di tempo a 30 fps senza drop-frame per progetti contenenti metraggi 24P, Premiere Pro esclude un fotogramma ogni cinque dal conteggio del codice di tempo del filmato 24P. Quando visualizzate le proprietà della clip 24P clip, la frequenza fotogrammi viene indicata come 23,976, ma la base temporale indicata è 29,97. Se desiderate leggere il codice di tempo originale della clip, procedete come segue:

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic sulla clip nel pannello Progetto.
2. Selezionate Modifica > Interpreta metraggio > Usa frequenza fotogrammi del file.

[Torna all'inizio](#) 

Avviare una sequenza per dispositivi portatili

Potete modificare i video per la distribuzione su telefoni cellulari, lettori multimediali portatili e altri dispositivi portatili. Il modo più semplice per cominciare è selezionare un predefinito di progetto corrispondente ai requisiti del dispositivo di destinazione. Una volta completato il montaggio del filmato, usate Adobe Media Encoder per codificarlo con le caratteristiche audio e video corrette e adatte al dispositivo di destinazione.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nella finestra Benvenuti, fate clic su Nuovo progetto.
 - Selezionate File > Nuovo > Progetto.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, fate clic su OK.
3. Nella finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate la scheda Predefiniti sequenza.
4. Selezionate la cartella dei predefiniti Dispositivi portatili. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per montare un filmato destinato esclusivamente a dispositivi che supportano video in formato 3GPP con dimensioni dei fotogrammi di 176x144 o 88x72, selezionate il predefinito CIF, QCIF, QQCIF.
 - Per montare un filmato per la distribuzione sul Web o su dispositivi portatili in grado di visualizzare video in formato 4:3 con dimensioni dei fotogrammi di 320x240 o 128x96, selezionate il predefinito iPod, QVGA, Sub-QCIF.
5. Digitate un nome nella casella di testo Nome sequenza e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 

Utilizzo di sequenze multiple

Uno stesso progetto può contenere più sequenze e le varie sequenze all'interno di un progetto potrebbero avere impostazioni diverse. Le impostazioni per ciascuna sequenza vengono selezionate al momento della creazione, ma potete modificarne alcune dopo aver creato una sequenza.

- Per scambiare le sequenze, nel monitor Programma o nel pannello Timeline fate clic sulla linguetta della sequenza che volete utilizzare. La sequenza diventa la scheda in primo piano in entrambi i pannelli.

- Per visualizzare una sequenza in un pannello Timeline a parte, trascinate la scheda Sequenza al di fuori del pannello in un'area vuota. Per evitare che il pannello venga ancorato, trascinate tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).
- Per aprire una sequenza nel monitor Sorgente, premete il tasto Ctrl o Comando e fate doppio clic sulla sequenza nel pannello Progetto. Nel pannello Timeline, premete il tasto Ctrl o Comando e fate doppio clic su una sequenza nidificata.

[Torna all'inizio](#)

Nidificare le sequenze

Potete nidificare le sequenze all'interno di altre sequenze, con qualunque profondità, per creare raggruppamenti e gerarchie complesse. Potete nidificare una sequenza all'interno di un'altra avente impostazioni di base temporale, dimensioni di fotogramma e proporzioni dei pixel diverse. Una sequenza nidificata appare come una singola clip video/audio collegata, anche se la sequenza d'origine contiene varie tracce video e audio.

È possibile selezionare, spostare, tagliare e applicare effetti alle sequenze nidificate, come a qualunque altra clip. Tutte le modifiche apportate alla sequenza sorgente si riflettono in tutte le istanze nidificate create a partire da questa.

La possibilità di nidificare le sequenze consente di impiegare svariate tecniche per velocizzare il lavoro e creare effetti altrimenti difficili o impossibili da ottenere.

- Riutilizzare le sequenze. Quando volete ripetere una sequenza, soprattutto se complessa, potete crearla una sola volta e quindi nidificarla in un'altra secondo le esigenze.
- Applicare impostazioni diverse alle copie di una sequenza. Se ad esempio volete riprodurre una sequenza ripetutamente ma ogni volta con un effetto diverso, potete semplicemente applicare un effetto diverso a ciascuna istanza della sequenza nidificata.
- Ottimizzare lo spazio di lavoro. Create separatamente sequenze complesse e a più livelli; quindi aggiungetele alla sequenza principale come se si trattasse di una singola clip. In questo modo potrete evitare di dover gestire molte tracce nella sequenza principale; si limita inoltre il rischio di spostare inavvertitamente le clip durante l'elaborazione (con rischio di perdita della sincronia).
- Creare raggruppamenti complessi ed effetti nidificati. Nonostante possiate ad esempio applicare solo una transizione a un punto di montaggio, potete nidificare le sequenze e applicare una nuova transizione a ogni clip creata, realizzando transizioni all'interno di transizioni. Oppure potete creare l'effetto di immagini all'interno di altre immagini, in cui ogni immagine è una sequenza nidificata contenente una serie di clip, transizioni ed effetti.

Quando nidificate le sequenze, ricordate le seguenti limitazioni:

- Non potete nidificare una sequenza all'interno di se stessa.
- Non potete nidificare una sequenza contenente una traccia audio da 16 canali.
- Poiché le sequenze nidificate possono contenere riferimenti a molte clip, le azioni che coinvolgono una sequenza nidificata possono richiedere più tempo del previsto per l'elaborazione, in quanto Premiere Pro applica le azioni a tutte le clip componenti.
- Una sequenza nidificata rappresenta sempre lo stato corrente della relativa sorgente. La modifica del contenuto della sequenza sorgente si riflette nel contenuto delle istanze nidificate. La durata non viene direttamente interessata.
- La durata iniziale di una clip in una sequenza nidificata è determinata dalla sua sorgente. Comprende lo spazio vuoto all'inizio della sequenza sorgente, ma non lo spazio vuoto finale.
- Potete impostare attacchi e stacchi delle sequenze nidificate come per le altre clip. Tagliando una sequenza nidificata non agite sulla lunghezza della sequenza sorgente. Inoltre, la modifica della durata della sequenza sorgente non interessa la durata delle istanze nidificate esistenti. Per estendere le istanze esistenti e mostrare il materiale

aggiunto alla sequenza sorgente, usate i metodi standard per il taglio. Viceversa, una sequenza sorgente accorciata provoca l'aggiunta nell'istanza nidificata di un video nero e senza audio (che potrebbe dover essere eliminato dalla sequenza nidificata).

Nidificare una sequenza in un'altra

- Trascinate una sequenza dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente nella traccia o nelle tracce appropriate della sequenza attiva, o usate uno dei metodi di montaggio descritti per l'aggiunta di una clip.

Nota: non è necessario eseguire il rendering dell'audio prima di modificare una sequenza nidificata.

Creare una sequenza nidificata da una selezione di clip

1. In una sequenza, selezionate una o più clip che desiderate inviare a una sequenza nidificata.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate Clip > Nidifica.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione e selezionate Nidifica.

Premiere Pro taglia le clip selezionate dalla sequenza, le invia a una nuova sequenza, quindi nidifica la nuova sequenza in quella originale, a partire dal punto in cui si trovava la prima clip selezionata.

Aprire la sorgente di una sequenza nidificata

- Fate doppio clic su una clip in una sequenza nidificata. La sorgente della sequenza nidificata diventa la sequenza attiva.

Visualizzare un fotogramma sorgente da una sequenza nidificata

Per mostrare una clip in una sequenza nidificata (ad esempio, per modificarla), potete aprire rapidamente la sequenza sorgente esattamente sul fotogramma che volete visualizzare.

1. Nel pannello Timeline, usate come destinazione la traccia in cui si trova la sequenza nidificata facendo clic sull'intestazione della traccia. Se come destinazione usate più tracce, per selezionare la sequenza nidificata viene usata la traccia di destinazione che si trova in cima.
2. Trascinate la testina di riproduzione della sequenza nidificata che volete mostrare nella sequenza originale.
3. Premete Ctrl+Maiusc+F (Windows) o Maiusc+T (Mac OS) per aprire la sequenza sorgente nel pannello Timeline, con la testina di riproduzione sul fotogramma specificato nella sequenza nidificata.
4. Fate doppio clic sulla clip in cui si trova la testina di riproduzione per aprire la clip nel monitor Sorgente.

[Torna all'inizio](#) 

Allegare file di sottotitoli codificati

Per allegare a una sequenza un file di dati per sottotitoli codificati, consultate Flusso di lavoro Sottotitoli

codificati in Premiere Pro.



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

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

Montaggio di sequenze caricate nel monitor Sorgente

Premiere Pro consente di caricare sequenze nel monitor Sorgente e di modificarle nel pannello Timeline mantenendo intatte le clip sorgenti originali su tutte le tracce. In questo modo, la sequenza non diventa una singola clip in una sequenza nidificata. Ora potete utilizzare i segmenti di altre sequenze contenenti singole clip sorgente, punti di montaggio, transizioni ed effetti, analogamente a copia/incolla.

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo di Nidifica sequenza sorgente

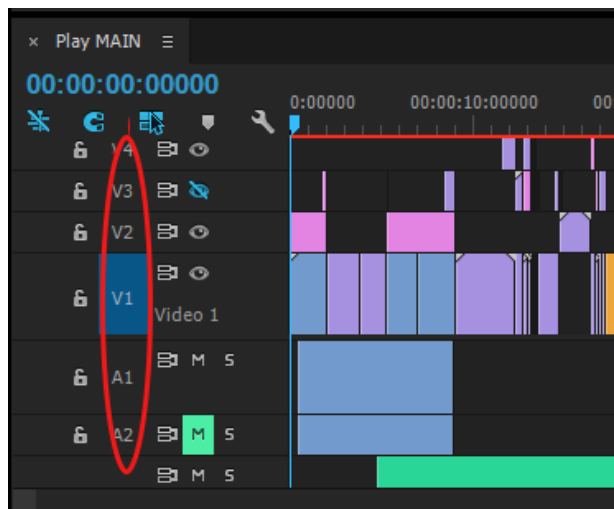
Utilizzate l'opzione Nidifica sequenza sorgente nel menu di scelta rapida Indicatore sorgente per controllare il modo in cui le sequenze sorgenti vengono modificate nella sequenza corrente. Disattivate l'opzione per montare le sequenze sorgente nella sequenza corrente con le singole clip su più tracce, punti di montaggio e transizioni. Questo tipo di montaggio è simile a un'operazione copia/incolla. Attivate l'opzione per montare le sequenze sorgenti nella sequenza corrente come una clip in una sequenza nidificata.

Poiché le sequenze possono contenere più tracce video, gli indicatori sorgente nell'intestazione della traccia della Timeline ora visualizzano tutte le tracce sorgente, comprese più tracce video. Quando caricate una sequenza nel Monitor sorgente potete scegliere le tracce video da montare nella timeline.

Le tracce, anche se vuote, sono disponibili nella sequenza sorgente come tracce sorgente nell'alloggiamento patch quando la sequenza è caricata nel Monitor sorgente. Inoltre, montare un segmento vuoto dalla sequenza sorgente in un'altra sequenza non influisce sulla sequenza di destinazione.

Esempio

Di seguito è riportato un esempio di una sequenza contenente tre tracce video e quattro tracce audio caricate nel Monitor sorgente. Le tracce sorgente sono visibili nella colonna del marcatore sorgente (estrema sinistra) della Timeline.



Modifica delle sequenze sorgente

Note importanti

- È possibile modificare gli indicatori Sorgente. Premiere Pro memorizza le ultime modifiche

(ordine di patching), come avviene per le clip normali.

- Premiere Pro visualizza tutte le tracce sorgente nella sequenza che caricate nel Monitor sorgente.
- Durante le modifiche, Premiere Pro ignora la destinazione della traccia per consentirvi di inserire le clip su qualsiasi traccia.
- Potete caricare una sequenza contenente una clip sequenza nidificata nel Monitor sorgente. Quando viene montata in una sequenza diversa, la sequenza rimane una clip sequenza nidificata.
- Premiere Pro copia gli effetti e le transizioni presenti nella clip sorgente sulla sequenza di destinazione, insieme alle clip.

Parole chiave: Sequenze sorgenti, traccia di destinazione, montaggio delle sequenze, montaggio di una sequenza, tracce sorgenti, indicatore di traccia sorgente, montaggio tramite trascinamento



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

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

Ridisporre le clip in una sequenza

Spostare le clip

Dividere o tagliare una o più clip con lo strumento lametta

Asportare e incollare i fotogrammi

Estrarre e incollare i fotogrammi

Eliminare le clip e contemporaneamente chiudere gli spazi vuoti

Eliminare spazi vuoti tra le clip

Trovare spazi vuoti nelle sequenze e nelle tracce

Copiare e incollare in corrispondenza della testina di riproduzione

Copiare e incollare le clip mediante trascinamento nella timeline

Eliminare tutte le clip di una traccia



[Torna all'inizio](#)

Spostare le clip

Potete inserire le clip nell'ordine di riproduzione per creare una sequenza in un pannello Timeline. Potete anche cambiare l'ordine delle clip inserite, oppure sostituirle, rimuoverle o inserire altre clip.

Spostare le clip in un pannello Timeline

Potete trascinare una clip e collocarla in uno spazio vuoto oppure allinearla a un'altra clip. Inoltre, potete inserire e sovrascrivere le clip che spostate. Osservate il rettangolo traslucido che rappresenta la durata della clip mentre la trascinate. Per spostare più clip, selezionate un intervallo oppure spostate un gruppo di clip. Una descrizione comandi mostra l'entità dello spostamento temporale mentre trascinate. Nella finestra viene visualizzato un numero negativo se trascinate la clip verso l'inizio della sequenza e un numero positivo se trascinate verso la fine.

La modalità predefinita è quella di sovrascrittura, indicata dall'icona  visibile durante il trascinamento. Per eseguire un montaggio per inserimento, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre rilasciate la clip. Quando trascinate le clip tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), viene visualizzata l'icona di Inserisci .

Per impostazione predefinita, potete cambiare la posizione della traccia di una delle parti della clip, dell'audio o del video, trascinandola. L'altra parte resta nella traccia originale. Tuttavia, potete cambiare questo comportamento o premendo Maiusc mentre eseguite il trascinamento oppure eseguendo un trascinamento in senso verticale attraverso la barra che separa le tracce video dalle tracce audio. Quando trascinate una parte di clip verticalmente in una nuova traccia, essa si aggancerà alla posizione del tempo originale nella nuova traccia, se l'opzione Effetto calamita è attivata.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare la parte audio di una clip in una traccia diversa, trascinate la parte audio della clip in senso verticale fino alla traccia audio di destinazione.
 - Per spostare la parte video di una clip in una traccia diversa, trascinate la parte video della clip in senso verticale fino alla traccia video di destinazione.
 - Per spostare la parte video di una clip su Video 1 e spostare la parte audio su una traccia audio diversa, trascinate la parte video verso il basso, oltre la barra che separa le tracce video e audio. La parte video resterà in Video 1 mentre la parte audio

verrà inserita nella traccia audio in cui lo rilasciate.

- Per spostare la parte audio di una clip su Audio 1 e spostare la parte video su una traccia video diversa, trascinate la parte audio verso l'alto, oltre la barra che separa le tracce video e audio. La parte audio resterà in Audio 1 mentre la parte video verrà inserita nella traccia video in cui lo rilasciate.
- Per inserire nelle tracce specificate le parti video e audio di una clip, trascinate la parte video sulla traccia video di destinazione. Tenete premuto il tasto Maiusc. Così facendo, la parte video verrà inserita nella traccia video specificata. Continuate a tenere premuto Maiusc ed eseguite un trascinamento verso il basso, oltre la barra che separa le tracce video e audio. Quando la parte audio della clip si trova al di sopra della traccia audio di destinazione, rilasciate il pulsante del mouse e il tasto Maiusc.
- Per sovrascrivere altre clip, trascinate una o più clip e rilasciatele sulla traccia in cui si trovano le altre clip.
- Per spostare solo una traccia di una clip collegata, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate la parte della clip, dell'audio o del video da spostare. Non è necessario tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) una volta iniziato il montaggio. La sincronizzazione tra video e audio viene persa.
- Per inserire, trascinate una o più clip e tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre rilasciate il pulsante del mouse posizionando la o le clip in un nuovo punto. Le clip in tutte le tracce a destra del punto di rilascio si spostano verso destra rispetto alle clip inserite. Nella traccia da cui sono state spostate le clip inserite rimane uno spazio vuoto.

Spostare le clip con il tastierino numerico

Potete cambiare la posizione di una clip in una sequenza digitando il numero di fotogrammi per cui desiderate spostarla.

1. Selezionate la clip nella sequenza.
2. Usate il tastierino numerico con il tasto Bloc Num attivato e digitate + (più) e il numero di fotogrammi di spostamento della clip verso destra oppure - (meno) e il numero di fotogrammi di spostamento della clip verso sinistra. Quindi, premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Se tra le clip ci sono degli spazi vuoti, questi vengono colmati. Quindi, la clip selezionata sovrascrive le clip adiacenti per il numero di fotogrammi restanti.

Spostare le clip in un'altra traccia

- Trascinate la porzione audio o video di una clip verso l'alto o il basso nella traccia desiderata. Solamente la porzione della clip che trascinate verrà spostata in una nuova traccia.

Nota: quando trascinate l'audio, potete rilasciarlo nella traccia compatibile successiva. Se non ne esistono, ad esempio se state trascinando audio stereo e vi è solamente una traccia mono, ne viene creata una nuova.

- È possibile utilizzare le scelte rapide da tastiera per spostare le clip in un'altra traccia: Sposta selezione clip in alto e Sposta selezione clip in basso. Selezionate una o più clip nel pannello Timeline, quindi usate uno di questi comandi per spostare le clip in una nuova traccia. Le clip selezionate si spostano di una traccia in verticale solo se tutte le clip selezionate possono essere spostate; in caso contrario, non viene spostata alcuna clip. Per tutte le clip viene mantenuto lo stesso tempo di inizio e fine in orizzontale.

Per le clip video, lo spostamento verso l'alto aumenta il numero della traccia (ad esempio,


da V2 a V3), mentre per le clip audio lo spostamento verso l'altro riduce il numero della traccia (ad esempio, da A2 a A1). Viceversa, lo spostamento verso il basso riduce il numero della traccia video e aumenta il numero della traccia audio. Se spostate una clip oltre il set corrente di tracce, è possibile che venga aggiunta una nuova traccia.

In presenza di una delle seguenti condizioni, il comando non potrà essere eseguito:


- Lo spostamento collocherebbe la clip prima della traccia 1 (ad esempio, non potete spostare una clip video dalla traccia Video 1 a una traccia inferiore o una clip audio dalla traccia Audio 1 a una traccia superiore). Se tentate di spostare una clip in questo modo, al centro del pannello Timeline compare la dicitura “Limite file multimediale su V1” o “Limite file multimediale su A1”.
- Lo spostamento collocherebbe la clip su una traccia bloccata. Se tentate di spostare una clip in questo modo, compare una dicitura di “Limite file multimediale” sulla traccia che non può essere spostata a causa di una traccia adiacente bloccata.

Nota: Una clip può sovrascrivere qualsiasi parte di un'altra clip sulla traccia sulla quale viene spostata. Se desiderate spostare una clip in un'altra traccia senza sovrascrivere altre clip, trascinate la clip sulla nuova traccia invece di utilizzare le scelte rapide da tastiera.

Ridisporre le clip in un pannello Timeline

Un'utile variazione dei montaggi per inserimento e sovrascrittura in un pannello Timeline è la cosiddetta *ridisposizione*. Questo tipo di montaggio consente di estrarre una clip e inserirla in una nuova posizione. Tuttavia vengono spostate solo le clip nella traccia di destinazione, mentre quelle nelle altre tracce non subiscono modifiche. Questa tecnica consente di cambiare rapidamente l'ordine delle clip in una sequenza, operazione che, altrimenti, richiederebbe ulteriori passi. Quando eseguite una ridisposizione, compare l'icona .


- Trascinate una clip, quindi premete Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) mentre la rilasciate nella nuova posizione.

Quando premete Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS), appare l'icona di ridisposizione . Quando rilasciate la clip, viene eseguito un inserimento che sposta le clip solo nelle tracce di destinazione.

[Torna all'inizio](#) 

Dividere o tagliare una o più clip con lo strumento lametta

Potete utilizzare lo strumento lametta per suddividere una clip in due clip o per tagliare tra diverse clip di più tracce contemporaneamente. Quando suddividete una clip, viene creata una nuova istanza separata della clip originale e di tutte le eventuali clip collegate. Le clip risultanti sono versioni integrali della clip originale, ma dotate di punti di attacco e stacco diversi.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per dividere una singola clip o una clip collegata, selezionate lo strumento lametta  e fate clic sul punto della sequenza in cui desiderate dividere la clip.
 - Per suddividere solo la porzione audio o video di clip collegate, fate clic con lo strumento lametta tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).
 - Per dividere le clip nelle tracce di destinazione, fate clic sulle intestazioni delle tracce desiderate per usarle come destinazioni. Posizionate a vostra scelta la testina per dividere una o più clip e scegliete Sequenza > Aggiungi montaggio. In alternativa, premete i tasti Ctrl+K (Windows) o Comando+K (Mac OS).
 - Per dividere le clip su tutte le tracce tranne quelle bloccate, bloccate tutte le tracce contenenti una clip che non desiderate dividere. Scegliete Sequenza > Aggiungi montaggio a tutte le tracce. Premete Ctrl+Maiusc+K (Windows) o Comando+Maiusc+K (Mac OS). Potete anche tenere premuto Maiusc e fare clic con lo strumento lametta per suddividere tutte le tracce nello stesso punto di un pannello Timeline.

Non occorre dividere la clip per modificare le impostazioni degli effetti nel tempo: è sufficiente applicare fotogrammi chiave a una singola clip.

- Per mostrare o nascondere i montaggi passanti, scegliete Sequenza > Mostra montaggi passanti.

Quando questo comando è abilitato, tutti i montaggi passanti sono contrassegnati da triangolini bianchi.

Per unire un montaggio passante, effettuate una delle seguenti operazioni:


- Selezionate un montaggio passante e scegliete Modifica > Cancella.
- Selezionate un montaggio passante e premete il tasto Canc.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) su un punto di montaggio e, dal menu di scelta rapida, scegliete Unisci tramite montaggio.

Per eliminare clip intere, selezionate una o più clip nella sequenza e premete Canc.

[Torna all'inizio](#) 

Asportare e incollare i fotogrammi

Potete rimuovere o *asportare* i fotogrammi da un'area specificata di una o più tracce in una sequenza, lasciando uno spazio vuoto al loro posto. Potete specificare l'area con i punti di attacco e stacco della sequenza. Se solo una parte di una clip appare tra i punti di attacco e stacco della sequenza, la parte verrà asportata dalla sequenza, mentre il resto della clip rimarrà al suo posto. Dopodiché, potrete incollare i fotogrammi asportati in qualsiasi punto di una sequenza.

1. Usate i controlli nel monitor Programma per specificare i punti di attacco e stacco della sequenza.
2. Nella Timeline, fate clic sulle intestazioni delle tracce dalle quali desiderate asportare i fotogrammi per usarli come destinazione.
3. Nel monitor Programma, fate clic sul pulsante Asporta .

I fotogrammi asportati vengono inseriti negli Appunti del sistema.


4. Fate clic sull'intestazione della traccia nella quale desiderate incollare i fotogrammi asportati per usarla come destinazione.
5. Spostate la testina di riproduzione nella posizione in cui desiderate incollare i fotogrammi asportati.
6. Selezionate Modifica > Incolla.

[Torna all'inizio](#) 

Estrarre e incollare i fotogrammi

Potete estrarre i fotogrammi da un'area specificata di una o più tracce in una sequenza, senza lasciare alcuno spazio vuoto al loro posto. Per specificare l'area, utilizzate i punti di attacco e stacco della sequenza. Se solo una parte di una clip appare tra i punti di attacco e stacco della sequenza, viene effettuata l'estrazione solo di tale parte, lasciando intatto il resto della clip. Dopo aver eseguito l'estrazione, potrete incollare i fotogrammi estratti in qualsiasi punto di una sequenza.

1. Usate i controlli nel monitor Programma per specificare i punti di attacco e stacco della sequenza.
2. Nella Timeline, fate clic sulle intestazioni delle tracce dalle quali desiderate estrarre i fotogrammi per usarli come destinazione.

3. Fate clic sulle caselle Blocco sincronizzazione nelle intestazioni di tutte le tracce che desiderate spostare quando lo spazio vuoto verrà chiuso. Le clip nelle tracce in cui Blocco sincronizzazione è disattivato non si sposteranno.
4. Nel monitor Programma, fate clic sul pulsante Estrai .
- I fotogrammi estratti vengono inseriti negli Appunti del sistema.
5. Fate clic sull'intestazione della traccia nella quale desiderate incollare i fotogrammi estratti per usarla come destinazione.
6. Spostate la testina di riproduzione nella posizione in cui desiderate incollare i fotogrammi estratti.
7. Selezionate Modifica > Incolla.

[Torna all'inizio](#) 

Eliminare le clip e contemporaneamente chiudere gli spazi vuoti

Quando eliminate una clip, potete contemporaneamente chiudere lo spazio che verrebbe altrimenti lasciato. Questa operazione è detta Elimina salti.

1. Selezionate le clip da eliminare nella sequenza. Per selezionare più clip, fate clic su di esse tenendo premuto Maiusc o trascinate per delimitare un rettangolo di selezione su di esse.
2. Selezionate Modifica > Elimina salti.

Nota: Se è stata selezionata l'opzione **Sposta le clip che si sovrappongono al punto di taglio durante il taglio con scarto** nella finestra di dialogo Preferenze (Modifica > Preferenze > Taglio), durante l'eliminazione dei salti vengono spostati gli elementi di traccia che si sovrappongono.

[Torna all'inizio](#) 

Eliminare spazi vuoti tra le clip

Quando eliminate lo spazio tra le clip in una timeline, tutte le clip presenti sulle tracce non bloccate vengono spostate in base alla durata dello spazio vuoto. Per evitare di spostare una traccia durante l'eliminazione dei salti (o qualsiasi altra operazione di montaggio con inserimento o estrazione), potete bloccare la traccia o selezionare la casella **Sposta le clip che si sovrappongono al punto di taglio durante il taglio con scarto** nella finestra di dialogo Preferenze (Modifica > Preferenze > Taglio). Gli elementi di traccia che si sovrappongono vengono spostati durante l'eliminazione dei salti. In alternativa, disattivate Blocco sincronizzazione in quelle tracce che non desiderate spostare.

- In una timeline, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) sullo spazio tra due clip e scegliete Elimina salti.
 - Selezionate lo spazio tra due clip e scegliete Modifica > Elimina salti.
 - Selezionate lo spazio tra due clip e premete il tasto Canc.
 - Per trovare gli spazi vuoti presenti in una sequenza, consultate [Trovare spazi vuoti nelle sequenze e nelle tracce](#).

Se il comando Elimina salti non riesce, potete provare a bloccare le tracce contenenti clip in conflitto nel punto di montaggio.

[Torna all'inizio](#) 

Trovare spazi vuoti nelle sequenze e nelle tracce

Potete trovare spazi vuoti di entità pari a un fotogramma in una sequenza o in una specifica traccia di una sequenza. Scegliete Modifica > Vai a spazio, quindi scegliete una delle seguenti opzioni:

Successivo nella sequenza Consente di trovare il prossimo spazio vuoto a destra dell'indicatore del tempo corrente per tutte le tracce.

Precedente nella sequenza Consente di trovare il prossimo spazio vuoto a sinistra dell'indicatore del tempo corrente per tutte le tracce.

Se sono impostate come destinazione una o più tracce, potete inoltre scegliere una delle seguenti opzioni:

Successivo nella traccia Consente di trovare il prossimo spazio vuoto a destra dell'indicatore del tempo corrente nella traccia selezionata.

Precedente nella traccia Consente di trovare il prossimo spazio vuoto a sinistra dell'indicatore del tempo corrente nella traccia selezionata.

L'indicatore del tempo corrente si sposta fino alla posizione dello spazio successivo o precedente. Il livello di zoom della Timeline resta invariato, anche se lo spazio vuoto non è visibile all'ingrandimento corrente.

Nota: dopo l'ultimo spazio vuoto, se si sceglie nuovamente Successivo nella sequenza o Successivo nella traccia non accade nulla. Analogamente, dopo il primo spazio vuoto, se si sceglie nuovamente Precedente nella sequenza o Precedente nella traccia non accade nulla.

[Torna all'inizio](#) 

Copiare e incollare in corrispondenza della testina di riproduzione

Potete copiare e incollare una o più clip contemporaneamente. Viene mantenuta la spaziatura relativa (orizzontale nel tempo e verticale nelle tracce) delle clip. Potete incollare e incollare con inserimento delle copie di clip in tracce impostate come destinazione, in corrispondenza di qualsiasi nuova posizione della testina di riproduzione.

1. Selezionate una o più clip nella sequenza e scegliete Modifica > Copia.
2. Fate clic sulle tracce da usare come destinazione nell'area di intestazione delle tracce di un pannello Timeline.
3. Nel pannello Timeline, posizionate la testina di riproduzione nel punto della sequenza in cui desiderate incollare una copia delle clip.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per sovrascrivere le clip incollate, scegliete Modifica > Incolla.
 - Per inserire le clip incollate, scegliete Modifica > Incolla con inserimento.

La clip o le clip vengono incollate nella sequenza e la testina di riproduzione passa alla fine delle clip incollate.

[Torna all'inizio](#) 

Copiare e incollare le clip mediante trascinamento nella timeline

Potete copiare e incollare le clip trascinandole con un tasto modificatore premuto fino alla posizione desiderata nella timeline.

Per copiare e incollare le clip in una nuova posizione nella timeline, effettuate le seguenti operazioni:

1. Premete il tasto di Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

2. Selezionate una o più clip nella sequenza e trascinatele in una nuova posizione nella timeline. Potete trascinarle in orizzontale o in verticale.


Dopo essere state rilasciate in una nuova posizione, le clip vengono duplicate.

Quando trascinate le clip nella timeline tenendo premuto il tasto modificatore Alto o Opzione, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Per duplicare la porzione video o audio delle clip, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sulle clip, quindi trascinatele fino alla nuova posizione nella timeline.
- Per copiare e incollare le clip in una nuova posizione nella timeline, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.
- Se una clip è già selezionata, se fate clic con il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) non verrà più selezionata la porzione audio o video della clip ma sarà necessario deselezionare preventivamente la clip.

[Torna all'inizio](#) 


Eliminare tutte le clip di una traccia

1. Selezionate lo strumento selezione traccia .
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per eliminare sia l'audio che il video di clip collegate, fate clic sulla prima clip nella traccia.
 - Per eliminare le clip di una sola traccia e non le altre clip collegate, fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) sulle clip della traccia.
3. Premete Canc.

Nota: potete anche eliminare una traccia e tutto il suo contenuto. Consultate *Operazioni con le tracce*.

Adobe consiglia anche

- Impostare o rimuovere punti di attacco e stacco della sequenza
- Tracce di destinazione
- Copiare e incollare gli effetti della clip

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

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

Operazioni con le clip in una sequenza

[Trovare una clip in qualsiasi sequenza con Impiego della clip](#)

[Visualizzare l'origine di una clip di sequenza nel pannello Progetto](#)

[Selezionare una o più clip](#)

[Abilitare o disabilitare una clip](#)

[Raggruppare clip](#)

[Allineare le clip](#)

[Torna all'inizio](#)

Trovare una clip in qualsiasi sequenza con Impiego della clip

Nota: per vedere quante volte una clip è stata utilizzata, potete anche rendere visibile la colonna Utilizzo video nel pannello Progetto. Per ulteriori informazioni, consultate [Aggiungere una colonna](#).

Il menu Impiego della clip consente di vedere se una clip del pannello Progetto è stata usata in un progetto, quante volte è stata usata e la posizione di ogni utilizzo. Il triangolino Impiego della clip compare accanto al visualizzatore di una miniatura solo se la clip selezionata è stata usata in una sequenza.

1. Selezionate una clip nel pannello Progetto.
2. Verso la parte superiore del pannello Progetto, accanto alla miniatura della clip, fate clic sul triangolino Impiego della clip sulla riga Filmato accanto alle proporzioni pixel.

Un menu a comparsa mostra l'ubicazione del codice di tempo relativo alla clip per qualsiasi sequenza in cui viene utilizzato.

3. Fate clic sul percorso desiderato.

Il pannello della sequenza desiderata si sposterà in avanti e la testina di riproduzione passerà al percorso della clip.

[Torna all'inizio](#)

Visualizzare l'origine di una clip di sequenza nel pannello Progetto



- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) su una clip in una sequenza e scegliete Rivela nel progetto.

[Torna all'inizio](#)



Selezionare una o più clip

Se desiderate eseguire un'azione su tutta la clip, ad esempio applicare un effetto, eliminare una clip o spostarla nella sequenza temporale, dovete anzitutto selezionare la clip in un pannello Timeline. Il pannello Strumenti contiene strumenti di selezione in grado di gestire le varie operazioni di selezione.

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un'unica clip, fate clic con lo strumento di selezione  su una clip in un pannello Timeline.
- Per selezionare solo la porzione audio o video di una clip, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sulla parte desiderata con lo strumento di selezione .
- Per selezionare più clip facendo clic su di esse, tenete premuto Maiusc e fate clic sulle clip desiderate con lo strumento di

selezione . Per deselezionare una clip selezionata, fate di nuovo clic su di essa tenendo premuto Maiusc.

- Per selezionare una serie di clip, fate clic in un'area vuota della sequenza sotto il righello temporale, quindi trascinate per creare un rettangolo di selezione che comprenda tutte le clip da selezionare.
- Per aggiungere o togliere una serie di clip nella selezione attuale, tenete premuto Maiusc e trascinate per delimitare un rettangolo di selezione intorno alle clip. Se il rettangolo di selezione comprende clip non selezionate, queste verranno aggiunte alla selezione corrente. Se il rettangolo di selezione comprende clip selezionate, queste verranno tolte dalla selezione corrente.
- Per selezionare tutte le clip esistenti in corrispondenza e successive a un determinato tempo di una traccia, fate clic con lo strumento selezione traccia  sulla prima clip della sequenza temporale da selezionare. Per selezionare le clip in tutte le tracce, tenete premuto Maiusc mentre fate clic.
- Per selezionare le clip in una traccia indipendentemente dal collegamento video o audio, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic con lo strumento selezione traccia .
- In Premiere Pro CC, usate i comandi Seleziona clip successiva o Seleziona clip precedente per selezionare le clip nelle tracce di destinazione in corrispondenza della testina di riproduzione. Prima di utilizzare questi comandi con scelte rapide da tastiera, è necessario impostarli nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.
- In Premiere Pro CC, utilizzate il comando Seleziona da attacco a stacco per selezionare le clip in base ai punti di attacco e stacco nelle tracce di destinazione. Prima di utilizzare questo comando con scelte rapide da tastiera, è necessario impostarlo nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.

[Torna all'inizio](#) 

Abilitare o disabilitare una clip

Potete disabilitare una clip per sperimentare un'altra variazione o abbreviare l'elaborazione in un progetto particolarmente complesso. Le clip disabilitate non compaiono nel monitor Programma né in un'anteprima o in un file video esportato. A meno che non abbiate bloccato la traccia contenente una clip disabilitata, potete sempre apportare a tale clip le necessarie modifiche. Per disabilitare tutte le clip di una stessa traccia, escludete l'intera traccia. Consultate Tracce di destinazione.

- Selezionate una o più clip in un pannello Timeline e scegliete Clip > Abilita. Il segno di spunta accanto al comando indica che le clip selezionate sono abilitate. Le clip disabilitate risultano attenuate in un pannello Timeline.

Poiché gli editor devono spesso attivare e disattivare le clip, è utile creare una scelta rapida per tale operazione. Consultate Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera.

[Torna all'inizio](#) 

Raggruppare clip

Potete *raggruppare* più clip in modo da spostarle, disattivarle, copiarle o eliminarle insieme. Vengono incluse sia le tracce audio che le tracce video di una clip collegata quando la si raggruppa con altre clip.

Non è possibile applicare al gruppo comandi basati su clip, ad esempio Velocità, o effetti, mentre è consentito selezionare singole clip del gruppo e applicare loro gli effetti.

Potete tagliare i bordi esterni del gruppo (l'apertura della prima clip di un gruppo o la chiusura dell'ultima clip), ma non i punti di attacco e stacco interni.

- Per raggruppare le clip, selezionatene più d'una e scegliete Clip > Raggruppa.
- Per separare le clip, selezionatene più d'una e scegliete Clip > Separa.
- Per selezionare una o più clip in un gruppo, fate clic su ciascuna tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS). Fate clic tenendo premuto Maiusc+Alt (Windows) o Maiusc+Opzione (Mac OS) per selezionare ulteriori clip in un gruppo.


[Torna all'inizio](#) 

Allineare le clip


Per semplificare l'allineamento reciproco delle clip, anche in determinati punti nel tempo, potete attivare la funzione Effetto calamita. Con Effetto calamita attivato, quando spostate una clip essa si allinea automaticamente al bordo di un'altra clip, a un marcatore, all'inizio o alla fine del righello temporale o alla testina di riproduzione. Quando trascinate una parte di clip verticalmente in un'altra traccia, essa si aggancerà alla posizione del

tempo originale nella nuova traccia. L'effetto calamita consente inoltre di evitare inserimenti o sovrascritture involontari durante il trascinamento. Mentre trascinate le clip, una linea verticale con delle frecce indica quando le clip sono allineate.


Abilitare e disabilitare la funzione Effetto calamita

- Nella parte in alto a sinistra di un pannello Timeline, nella scheda Sequenza, fate clic sul pulsante Effetto calamita  per selezionarlo. Fate clic di nuovo per deselectionarlo.

Allineare una clip al bordo di una clip, a un marcatore o alla testina di riproduzione

1. Assicuratevi che il pulsante Effetto calamita  sia selezionato in un pannello Timeline.
2. Trascinate il bordo della clip in prossimità del bordo di un'altra clip, di un marcatore o della testina di riproduzione. Quando viene raggiunto l'allineamento, compare una linea verticale.

Potete attivare o disattivare la funzione Effetto calamita mediante il tasto di scelta rapida (S) anche durante un'operazione di montaggio, ad esempio quando spostate o tagliate una clip.

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

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

Rendering e anteprima delle sequenze

[Definire l'area di lavoro per il rendering](#)

[Definire l'area da sottoporre a rendering mediante punti di attacco e stacco](#)

[Rendering di un file di anteprima per una sezione di una sequenza](#)

[Rendering audio durante il rendering video](#)

[Operazioni con i file di anteprima](#)

[Riprodurre una sequenza dall'inizio alla fine](#)

[Scorrere una sequenza durante l'anteprima](#)

[Anteprima sul monitor di un televisore](#)

[Accertarsi che le applicazioni video Adobe utilizzino gli stessi file di cache](#)

Premiere Pro tenta di riprodurre qualsiasi sequenza in tempo reale e alla frequenza fotogrammi massima. Di solito Premiere Pro esegue queste operazioni per tutte le sezioni che non hanno bisogno di rendering oppure per le quali Premiere Pro ha già eseguito il rendering dei file di anteprima. Tuttavia, la riproduzione in tempo reale e alla frequenza fotogrammi massima non è sempre possibile per le sezioni complesse senza i file di anteprima: sezioni non sottoposte a rendering.

Per riprodurre sezioni complesse in tempo reale e a frequenza fotogrammi massima, è possibile che prima dobbiate eseguire il rendering dei file di anteprima per tali sezioni. Premiere Pro contrassegna le sezioni non sottoposte a rendering di una sequenza con barre di rendering colorate. Una barra di rendering rossa visualizzata nel righello temporale di una sequenza indica una sezione non sottoposta a rendering che probabilmente deve venire sottoposta a rendering, affinché possa essere riprodotta in tempo reale e alla frequenza fotogrammi massima. Una barra di rendering gialla indica una sezione non sottoposta a rendering che probabilmente non deve venire sottoposta a rendering, affinché possa essere riprodotta in tempo reale e alla frequenza fotogrammi massima. A prescindere dalla qualità di anteprima, le sezioni sotto le barre di rendering rosse o gialle dovrebbero venire sottoposte a rendering prima dell'esportazione su nastro. Una barra di rendering verde indica una sezione che ha già eseguito il rendering dei file di anteprima ad essa associati.

Le sequenze fanno riferimento ai file di anteprima in modo analogo a quanto accade con i file multimediali sorgente. Se spostate o visualizzate in anteprima i file nel browser file di Windows o Mac anziché nel pannello Progetto, vi verrà richiesto di trovare o saltare i file di anteprima alla successiva apertura del progetto.

Potete personalizzare un predefinito di sequenza per consentire l'anteprima del metraggio non compresso a 10 o 8 bit. Per ulteriori informazioni, consultate [Creare una sequenza con riproduzione di video non compresso](#).

[Questo documento Domande frequenti](#) disponibile sui forum Adobe riassume il significato delle barre di colore rosso o giallo in una sequenza.

Consultate questo articolo per informazioni sul significato di barre di rendering di colore rosso, giallo e verde e su come incidono sulle anteprime di rendering e sulla riproduzione.

[Torna all'inizio](#) 

Definire l'area di lavoro per il rendering

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate la barra dell'area di lavoro sulla sezione da visualizzare in anteprima. Abbiate cura di trascinare la barra dell'area di lavoro dalla zona centrale con texture, onde evitare di impostare per errore la testina di riproduzione.

Trascinate i marcatori dell'area di lavoro (alle estremità della barra dell'area di lavoro) per specificare l'inizio e la fine dell'area di lavoro.

- Posizionate la testina di riproduzione e premete Alt+[(Windows) o Opzione+[(Mac OS) per impostare l'inizio dell'area di lavoro.
- Posizionate la testina di riproduzione e premete Alt+[(Windows) o Opzione+[(Mac OS) per impostare la fine dell'area di lavoro.
- Fate doppio clic sulla barra dell'area di lavoro per ridimensionarla secondo la larghezza del righello temporale o la lunghezza dell'intera sequenza, a seconda di quale è più corta. Per definire tutta la sequenza come area di lavoro, tutta la sequenza deve essere visibile nel pannello Timeline.

Per impostare la barra dell'area di lavoro per definire un'area da sottoporre a rendering, vengono visualizzate le opzioni corrispondenti nel menu Sequenza: Rendering degli effetti nell'area di lavoro e Rendering dell'intera area di lavoro. È inoltre disponibile il comando Elimina file di rendering area di lavoro. Queste opzioni non compaiono nel menu Sequenza se la barra dell'area di lavoro non è abilitata.

Nota: passando con il puntatore sopra la barra dell'area di lavoro, compare una descrizione che indica il codice di tempo iniziale, il codice di tempo finale e la durata della barra dell'area di lavoro.

[Torna all'inizio](#)

Definire l'area da sottoporre a rendering mediante punti di attacco e stacco

- Potete definire i punti di attacco e stacco con cui definire l'area da sottoporre a rendering:
 - Contrassegnate i punti di attacco e stacco per l'area della sequenza che intendete sottoporre a rendering.

Quando impostate i punti di attacco e stacco per l'area da sottoporre a rendering, nel menu Sequenza vengono visualizzate le opzioni corrispondenti: Rendering effetti da attacco a stacco e Rendering da attacco a stacco. È inoltre disponibile il comando Elimina file di rendering da attacco a stacco. Queste opzioni non compaiono nel menu Sequenza se la barra dell'area di lavoro è abilitata.

[Torna all'inizio](#)

Rendering di un file di anteprima per una sezione di una sequenza

Potete effettuare il rendering di qualsiasi parte di una sequenza che rientri sotto a una barra di rendering rossa. Potete anche definire una sezione della sequenza da sottoporre a rendering impostando i punti di attacco e stacco.

Effettuate il rendering di un file di anteprima per una sezione di una sequenza impostando i punti di attacco e stacco:

1. Impostate i punti di attacco e stacco per contrassegnare l'area da visualizzare in anteprima.
2. Scegliete Sequenza e selezionate una delle seguenti opzioni:

Rendering effetti da attacco a stacco Esegue il rendering delle tracce video che si trovano entro i punti di attacco e stacco e contenenti una barra di rendering rossa. In alternativa, premete il tasto Invio.

Rendering da attacco a stacco Esegue il rendering delle sezioni delle tracce video che si trovano entro i punti di attacco e stacco e contenenti una barra di rendering rossa o gialla.

Rendering audio Esegue il rendering di un file di anteprima per le sezioni delle tracce audio che si trovano all'interno dell'area di lavoro.

Nota: potete impostare Premiere Pro in modo che esegua il rendering delle tracce audio ogni volta che eseguite il rendering delle tracce video. Per ulteriori informazioni, consultate [Rendering audio durante il rendering video](#).

I tempi di rendering dipendono dalle risorse del sistema in uso e dalla complessità del segmento.

Queste opzioni non sono disponibili se lo spazio di lavoro è attivato.

Per massimizzare la qualità del movimento nei file di anteprima sottoposti a rendering, in Impostazioni sequenza selezionate Qualità rendering massima. Per ulteriori informazioni, consultate Impostazioni.

[Torna all'inizio](#) 

Rendering audio durante il rendering video

Per impostazione predefinita, Premiere Pro non esegue il rendering delle tracce audio quando si seleziona Sequenza > Esegui rendering effetti in area di lavoro oppure Sequenza > Esegui rendering intera area di lavoro. Tuttavia la riproduzione potrebbe risentirne se i dati generati dall'unità disco non possono sostenere il flusso quando vengono mixati più canali di audio e l'audio di una sequenza complessa. Potete comunque impostare Premiere Pro in modo che venga effettuato il rendering delle anteprime audio insieme al rendering delle anteprime video.

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

[Torna all'inizio](#) 

Operazioni con i file di anteprima

Quando eseguite il rendering delle anteprime, vengono generati dei file sul disco rigido. Questi file di anteprima contengono i risultati di tutti gli effetti elaborati da Premiere Pro durante un'anteprima. Se eseguite più volte l'anteprima della stessa area di lavoro senza apportare modifiche, Premiere Pro riproduce subito i file di anteprima invece di elaborare di nuovo la sequenza. Premiere Pro memorizza i file di anteprima in una cartella specificata dall'utente. Allo stesso modo, i file di anteprima consentono di risparmiare tempo quando esportate il programma video finale, usando gli effetti elaborati già memorizzati.

Nota: in Adobe Media Encoder, i file di anteprima di Premiere Pro non vengono automaticamente utilizzati per la codifica. Affinché vengano usati i file di anteprima di Premiere Pro, per ogni processo di codifica occorre selezionare l'apposita opzione in Adobe Media Encoder.

Per consentire un ulteriore risparmio di tempo, Premiere Pro mantiene i file di anteprima esistenti il più a lungo possibile. Se modificate un progetto, i file di anteprima si spostano insieme al segmento di sequenza cui sono associati. Quando un segmento di una sequenza viene modificato, Premiere Pro taglia automaticamente il corrispondente file di anteprima, salvando il segmento non modificato rimanente.

Al termine del progetto, eliminate i file di anteprima per liberare spazio su disco.

Utilizzare file di anteprima per il rendering

- Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, attivate Usa anteprime.

Eliminare i file di anteprima

1. Con un pannello Timeline attivo effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per eliminare i file di rendering limitatamente a un intervallo di clip, regolate la barra dell'area di lavoro in modo che si estenda solo per l'intervallo desiderato. Dopodiché, scegliete Sequenza > Elimina file di rendering area di lavoro. I file di anteprima di cui una qualsiasi parte della clip associata si trova all'interno dell'area di lavoro verranno eliminati.
 - Per eliminare tutti i file di rendering per una sequenza, scegliete Sequenza > Elimina file di rendering.

Potete impostare una scelta rapida da tastiera per Elimina file di rendering e per Elimina file di rendering area di lavoro.

2. Quando viene richiesta la conferma, fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Riprodurre una sequenza dall'inizio alla fine

- Nel monitor Programma, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco .

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Scorrere una sequenza durante l'anteprima

Potete impostare un'opzione per scorrere automaticamente una sequenza quando essa è più ampia dell'area visibile nel relativo pannello Timeline.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS). Immettete i valori desiderati nei campi Preroll e Postroll.
2. Scegliete un'opzione nel menu Scorrimento automatico riproduzione timeline:

Nessuno scorrimento La sequenza non scorre.

Scorrimento pagina La sequenza scorre attraverso l'area visibile di un pannello Timeline, una pagina alla volta. Questa è l'opzione predefinita.

Scorrimento uniforme La testina di riproduzione resta al centro dell'area visibile, mentre la sequenza scorre sotto di essa.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Anteprima sul monitor di un televisore

Potete visualizzare la sequenza su qualsiasi monitor collegato al computer. Per fare ciò dovete disporre di hardware video con una porta video adatta per il monitor.

Anteprima su uno schermo televisivo tramite scheda video

Alcune schede video e sistemi operativi supportano un televisore indipendente rispetto al computer desktop. Altri supportano un secondo monitor contiguo rispetto al computer desktop, che funga anche da spazio aggiuntivo per l'applicazione. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione fornita con la scheda video e il sistema operativo.

Visualizzare un'anteprima su un televisore mediante videocamera o videoregistratore

Se state lavorando su un progetto DV, potete visualizzare l'anteprima di una sequenza su un monitor televisivo usando la connessione IEEE 1394 e la videocamera o il videoregistratore DV.

Nota: non è possibile visualizzare un'anteprima su un televisore mediante videocamera o videoregistratore in modalità HDV. Impostatele quindi sulla modalità DV o automatica.

1. Assicuratevi che il monitor sia collegato alla videocamera o al videoregistratore DV, a sua volta collegato al computer.
2. (Solo videocamera) Impostate la videocamera come output del monitor. Alcuni dispositivi sono in grado di rilevare automaticamente questa impostazione mentre altri richiedono che selezioniate un'opzione di menu.
3. Nel monitor Sorgente o Programma, fate clic sul pulsante del menu del pannello in alto a destra, selezionate Impostazioni di riproduzione e scegliete le opzioni desiderate.

Visualizzazione video desktop durante la riproduzione Specifica se il video viene riprodotto o meno nel monitor Programma. Deselezionate questa opzione per riprodurre solo attraverso il monitor esterno specificato nell'opzione Dispositivo esterno. Se l'opzione Dispositivo esterno è impostata su Nessuno, per assicurare la riproduzione nel monitor Programma è selezionato Video sul desktop.

Dispositivo esterno Imposta un dispositivo esterno attraverso il quale riprodurre il video.

Conversione proporzioni Determina la modalità di conversione delle proporzioni pixel per i progetti DV.

Audio desktop Imposta la riproduzione audio al computer.

Audio dispositivo esterno Imposta la riproduzione audio a un dispositivo audio esterno collegato.

Esportare: Dispositivo esterno Consente l'esportazione su nastro per il dispositivo specificato. Questa opzione non incide sulla riproduzione in un dispositivo esterno durante l'esportazione.

Disattiva output video quando Premiere Pro è in background Disattiva il video sul monitor esterno se Premiere Pro non è l'applicazione attiva sul desktop.

Metodo di conversione 24p Specifica il metodo di conversione per metraggio 24p. Consultate Impostare le opzioni di riproduzione per 24P.

Potrebbe esserci un leggero ritardo tra la riproduzione sul desktop e quella su una televisione mediante videocamera o videoregistratore. Se video e audio sembrano essere fuori sincrono, provate a visualizzare l'anteprima di video e audio sullo stesso dispositivo.

[Torna all'inizio](#)

Accertarsi che le applicazioni video Adobe utilizzino gli stessi file di cache

Le applicazioni Adobe per l'elaborazione video possono automaticamente inserire un ID documento univoco in ogni file importato. Questo consente a ogni applicazione di accedere alle stesse anteprime cache e agli

stessi file audio resi conformi, evitando così elaborazioni aggiuntive.

- Nella sezione Oggetti multimediali (per Soundbooth, nella sezione Metadati) della finestra di dialogo Preferenze, selezionate Scrivi ID XMP nei file durante l'importazione.

Questa impostazione è globale: se la si modifica in un'applicazione video Adobe, la modifica interessa anche le altre applicazioni. Inoltre, quando l'ID documento viene inizialmente inserito, la data di modifica dei file viene reimpostata.

Per salvare l'ora di rendering quando si trasferisce un progetto a un altro computer, spostate sia i file di cache che i file originali.

Adobe consiglia anche

- Modificare le impostazioni della sequenza
- Ottimizzare il rendering per la memoria disponibile
- Modificare le impostazioni di risoluzione per l'anteprima della sequenza
- Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema
- Configurare un sistema DV o HDV



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

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

Flusso di lavoro per montaggio multicamera

[Il flusso di lavoro per montaggio multicamera](#)

[Flusso di lavoro per montaggio multicamera](#)

[Utilizzare la finestra di dialogo Sequenza sorgente multicamera](#)

[Organizzare e selezionare le inquadrature di diverse videocamere da visualizzare nella modalità multicamera del monitor](#)

[Contrassegnare le clip per la sincronizzazione](#)


[Importare sequenze multclip da Final Cut Pro](#)

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Il flusso di lavoro per montaggio multicamera

Premiere Pro consente di creare una sequenza sorgente multicamera utilizzando clip da sorgenti multicamera. Potete sincronizzare le clip impostando manualmente i punti di attacco e stacco o i marcatori di clip. Oppure potete utilizzare la sincronizzazione basata su audio per allineare accuratamente le clip in una sequenza multicamera.

La modalità multicamera nel monitor Programma consente di effettuare il montaggio di clip provenienti da più videocamere con diverse angolazioni. Per visualizzare l'interfaccia di montaggio multicamera nel monitor Programma, selezionate Multicamera dal menu a comparsa del monitor Programma. La modalità Multicamera del monitor Programma presenta ora come metodo di riproduzione regolare un output composito completo, con la visualizzazione degli effetti applicati.

 **Video: miglioramenti multicamera**

Scoprite le nuove funzioni che facilitano il montaggio multicamera. ([Guarda il video, 6 min](#))

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Flusso di lavoro per montaggio multicamera

1. Creare un progetto

Fate clic su Nuovo progetto nella schermata introduttiva di Premiere Pro, oppure selezionate File > Nuovo progetto.

Inserite il nome del progetto nella finestra di dialogo Nuovo progetto e fate clic su OK per accettare i valori predefiniti.

2. Importare il metraggio

Selezionate File > Importa. Nella finestra di dialogo di importazione, passate alla directory che contiene i file video e audio. Selezionate i file da importare e fate clic su Apri.

Per selezionare contemporaneamente più file contigui, fate clic sul primo file, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic sull'ultimo file della serie.

3. Creare una sequenza multicamera sorgente

Potete creare una sequenza sorgente multicam nei modi seguenti:

- Selezionate un raccoglitore contenente le risorse e scegliete un metodo di sincronizzazione dalla finestra di dialogo Crea sequenza sorgente multicamera. Tutte le clip nel raccoglitore vengono elaborate in base al metodo di sincronizzazione e ordinate alfanumericamente in ogni sequenza sorgente risultante.
- Selezionate le risorse manualmente e scegliete un metodo di sincronizzazione dalla finestra di dialogo Crea sequenza sorgente multicamera. L'ordine in cui sono state selezionate le clip determina l'ordine nella sequenza sorgente risultante.

Per usare la finestra di dialogo Crea sequenza sorgente multicamera, selezionate le clip o il raccoglitore nel pannello Progetto. Quindi, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulle clip selezionate e scegliete Crea sequenza sorgente multicamera dal menu di scelta rapida.

Per ulteriori informazioni su come specificare le impostazioni nella finestra di dialogo Sequenza sorgente multicamera, consultate [Utilizzo della finestra di dialogo Sequenza sorgente multicamera](#).

4. Creare una sequenza di destinazione multicamera

Effettuate il montaggio della sequenza multicamera sorgente per ottenere la sequenza di destinazione.

Per creare una sequenza di destinazione, con la sequenza sorgente multicamera selezionata nel pannello Progetto, scegliete File > Nuovo > Sequenza da clip. In alternativa, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulla sequenza sorgente multicamera e scegliete Nuova sequenza da clip dal menu di scelta rapida.

Premiere Pro crea una nuova sequenza di destinazione multicamera e la apre nel monitor Programma e nel pannello Timeline.

5. Attivare il montaggio multicamera nel monitor Programma

Per abilitare la sequenza di destinazione multicamera per il montaggio multicamera, scegliete Multicamera dal menu a comparsa del monitor Programma. Il monitor Programma entra in modalità Multicamera.

In modalità Multicamera potete vedere simultaneamente il metraggio di tutte le videocamere e passare da una all'altra per scegliere la ripresa da includere nella sequenza finale.

6. Attivare la registrazione dei montaggi multicamera

Fate clic sul pulsante Registrazione multicamera per attivarlo. Se il pulsante non è visibile nella barra dei pulsanti, fate clic sul segno + all'angolo in basso a destra del monitor Programma per aprire l'editor pulsanti. Trascinare il pulsante Registrazione multicamera e rilasciatelo nella barra dei pulsanti.

7. Montare la sequenza multicamera

Nel monitor Programma o nel pannello Timeline, premete la barra spaziatrice oppure fate clic sul pulsante Riproduci/Interrompi per avviare la riproduzione. Durante la riproduzione della sequenza, premete il tasto di un numero sulla tastiera principale per effettuare un taglio sulla videocamera a cui è assegnato tale numero. Per ulteriori informazioni sulle scelte rapide da tastiera, consultate [Scelte rapide da tastiera per il montaggio multicamera](#).

8. Regolate e rifinite i montaggi

Dopo avere registrato il montaggio multicamera, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Potete ri-registrare la sequenza finale e sostituire le clip con metraggio proveniente da una delle altre videocamere.
- Potete effettuare il montaggio della sequenza multicamera sorgente come qualsiasi altro tipo di sequenza, con gli strumenti e le tecniche di montaggio standard, effetti, composizione con più tracce e livelli di regolazione.
- Potete cambiare le videocamere dopo la registrazione.
- Potete usare il comando Taglia su per più videocamere.

Potete usare le scelte rapide da tastiera per il montaggio multicamera. Potete utilizzare i tasti numerici per passare a un'altra videocamera durante la riproduzione della sequenza multicamera. Potete inoltre utilizzare le scelte rapide da tastiera per modificare le inquadrature dopo aver completato il montaggio multicamera. Per ulteriori informazioni, consultate Monitor multicamera (scelte rapide da tastiera).

9. Esportare la sequenza multicamera

Con la sequenza attiva nel monitor Programma o nel pannello Timeline, scegliete File > Esporta > File multimediali. Specificate le impostazioni di esportazione e fate clic su Esporta, oppure fate clic su Coda per inviare la sequenza ad Adobe Media Encoder per la codifica. Per ulteriori informazioni, consultate Flusso di lavoro e panoramica dell'esportazione.

[Torna all'inizio](#) 

Utilizzare la finestra di dialogo Sequenza sorgente multicamera

Usate la finestra di dialogo Crea sequenza sorgente multicamera per combinare le clip che hanno punti di attacco/stacco in comune o il codice di tempo in sovrapposizione in una sequenza multicam. Potete anche combinare le clip mediante forme d'onda audio e marcatori.

Nome della sequenza sorgente multicamera

Potete denominare la sequenza sorgente multicamera come la clip video o audio principale della sequenza. Dal menu a comparsa, scegliete l'opzione appropriata per aggiungere "Multicam" o un nome personalizzato al nome del video o audio principale.

In alternativa, selezionate Personale dal menu a comparsa e digitate un nome personalizzato nella casella di testo.

Sincronizza punto

Prima di creare una sequenza sorgente multicamera utilizzando i punti di attacco e stacco o gli indicatori di clip come punto di sincronizzazione, è necessario contrassegnare le clip per la sincronizzazione. Per ulteriori informazioni, consultate [Contrassegnare le clip per la sincronizzazione](#).

Punti attacco, Punti stacco

Contrassegnate i punti di sincronizzazione utilizzando i punti di attacco e stacco prima di creare la sequenza sorgente multicamera.

Codice di tempo

Per sincronizzare le clip che sono state registrate con il codice di tempo sincronizzato, selezionate l'opzione Codice di tempo.

- Per combinare le clip in una singola sequenza multicamera selezionate l'opzione Crea singola sequenza sorgente multicam. Utilizzate questa opzione se la copertura delle singole riprese presenta degli spazi vuoti che desiderate mantenere nella sequenza

creata. Se non scegliete quest'opzione, solo le clip sovrapposte vengono combinate, mentre quelle senza sovrapposizioni restano inutilizzate.

- Selezionate Ignora ore se ogni clip ha un codice di tempo che inizia a un'ora diversa; in caso contrario la clip si sovrappone nel codice di tempo.

Premiere Pro consente di eseguire rapidamente i montaggi multicamera in base al codice di tempo sincronizzato. Premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre passate alle clip sorgente per far corrispondere il fotogramma al codice di tempo corrente della testina di riproduzione.

Marcatore clip

Selezionate l'opzione Marcatore clip per sincronizzare le clip utilizzando i marcatori di clip che vengono aggiunti manualmente ai punti di sincronizzazione in comune.

Audio

Selezionate l'opzione Audio per sincronizzare le clip automaticamente in base alle forme d'onda audio. Potete usare l'audio registrato da una seconda sorgente per sincronizzare e creare automaticamente clip multicamera e clip unite utilizzando le forme d'onda audio.

Predefinito di sequenza

Selezionate il menu a comparsa Predefinito di sequenza per selezionare da un elenco di tutti i predefiniti della sequenza precedentemente salvati.

Il predefinito della sequenza Automatico è selezionato per impostazione predefinita. Quando selezionate il predefinito Automatico, il predefinito del video si basa sul formato video della clip della Fotocamera 1. Nella maggior parte dei casi, il predefinito Automatico è l'impostazione appropriata. Per i flussi di lavoro avanzati, come la modifica di una sequenza utilizzando le clip a risoluzione proxy, potete scegliere un predefinito della sequenza specifico. Potete quindi utilizzare le clip di dimensioni fotogramma maggiore o ad alta risoluzione per il montaggio finale.

Offset audio e spostamento clip sorgenti

- Se una traccia audio registrata separatamente non è sincronizzata con la clip video, potete aggiungere uno scostamento con l'opzione Audio con spostamento di. Potete inserire fotogrammi video con uno scostamento sincronizzazione compreso tra -100 e +100 per la clip solo audio.
- Per spostare le clip sorgente generate in un raccoglitore Clip elaborate utilizzate l'opzione Sposta clip sorgente nel raccoglitore Clip elaborate. Se non esiste un raccoglitore Clip elaborate, Premiere Pro ne crea uno prima di spostare le clip in esso. Le clip che non soddisfano i criteri di sincronizzazione vengono escluse dal raccoglitore Clip elaborate. Quest'opzione consente di identificare agevolmente le clip non utilizzate nella sequenza sorgente multicam risultante.

Impostazioni per sequenze audio

Con la funzione Impostazioni sequenza si determina come riempire le tracce audio della sequenza sorgente, come impostare le assegnazioni di canale e panning e se l'audio viene disattivato.

- Selezionate Videocamera 1 solo quando l'audio della videocamera 1 è utilizzato nella sequenza di montaggio. Il montaggio multicam è attivato solo per la parte di video della sequenza sorgente.
Se si utilizzano clip audio/video per creare la sequenza, le tracce audio per tutto l'audio associato al video 1 hanno l'audio attivato. Altro audio presente nella sequenza sorgente è disattivato.
Se utilizzate clip solo audio con il video o clip A/V, le clip solo audio vengono posizionate

nelle tracce superiori e l'audio è riattivato. Altro audio presente (da qualsiasi clip collegata) è disattivato e inserito nelle tracce sottostanti. Le assegnazioni e il panning dei canali di ciascuna traccia sono impostati per trasferire ciascun canale sorgente ai canali di output indipendenti (fino a 32). Il numero di canali di audio sorgente con audio riattivato determina il numero di canali di output attivi della sequenza.

Nota: non potete utilizzare l'opzione Audio segue video durante la modifica delle sequenze create con questa impostazione perché la porzione di audio non è abilitata al multicam.

- Selezionate Tutte le videocamere per utilizzare tutti i canali audio nelle clip sorgente. Questa impostazione è simile all'impostazione Videocamera 1. Solo la parte di video della sequenza sorgente è abilitata al multicam. Audio segue video non è supportata per questa impostazione. Tutto l'audio è attivato (fino a 32 canali). Il numero di canali di audio sorgente con audio riattivato determina il numero di canali di output attivi della sequenza.
- Selezionate Scambia audio quando desiderate passare dall'audio al suo filmato collegato. Questa impostazione riattiva tutto l'audio. Attiva il montaggio multicam su video e audio della sequenza sorgente quando l'impostazione Audio segue video è abilitata nel monitor Programma. Questa impostazione associa inoltre audio sorgente multimonio in una singola traccia audio adattata. Inoltre, l'impostazione Audio segue video scambia questa unica traccia con il video. Se le clip solo audio vengono incluse nella selezione di clip, le clip solo audio vengono inserite nelle tracce sotto alle clip collegate. Le tracce video vuote vengono create per corrispondere a ogni traccia solo audio.

Per ulteriori informazioni, guardate questo video di Josh Weiss sul [montaggio multicamera con sincronizzazione basata sull'audio](#).

Predefinito canali audio

Il predefinito Canali audio determina in che modo viene mappata la sequenza sorgente risultante. I dettagli comprendono il tipo e il numero di tracce audio saltate quando la sequenza sorgente viene nidificata nella sequenza di montaggio.

Nota: affinché la sequenza sorgente risultante si associ correttamente ai canali audio, il numero di tracce nelle clip sorgente non deve essere maggiore dei canali associati al predefinito scelto.

Automatico: legge il tipo di audio della prima clip e utilizza questa mappatura.

Mono: mappa il maggior numero di canali mono presenti nei canali di output nella sequenza sorgente.

Stereo: mappa tracce stereo in base al numero di canali di output nella sequenza sorgente.

5.1: mappa tracce 5.1 in base al numero di canali di output nella sequenza sorgente.

Adattata: mappa ad Adattato in base al numero di canali di output nella sequenza sorgente.

Nomi videocamera

Quando create una sequenza sorgente multicamera, potete visualizzare i nomi delle videocamere come nomi di clip o di traccia. Queste opzioni sono disponibili in aggiunta all'opzione predefinita dei nomi delle videocamere numerate come Videocamera 1 e Videocamera 2.

A seconda dell'opzione Nomi videocamera selezionata, le diverse inquadrature vengono visualizzate come nomi di traccia, nomi di clip o numeri di videocamera nel monitor Sorgente. Per visualizzare la sequenza multicamera nel monitor Sorgente, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla sequenza e selezionate Multicamera.

[Torna all'inizio](#)

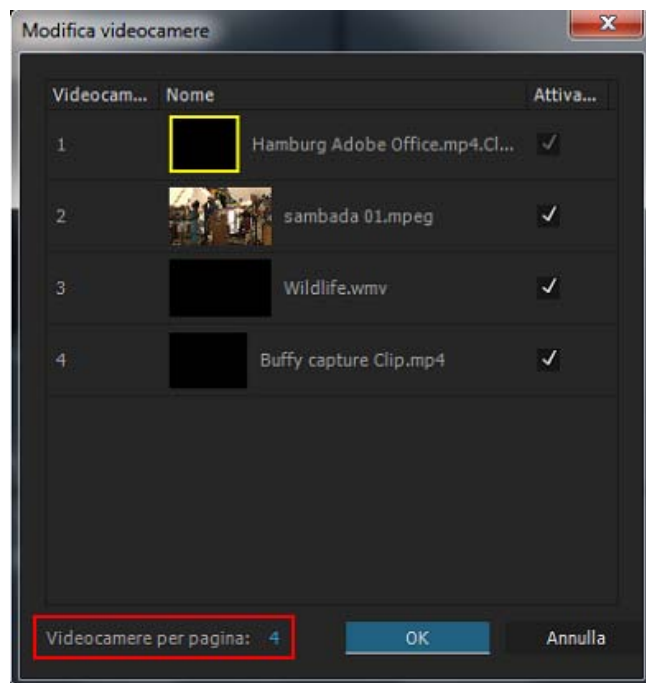
Organizzare e selezionare le inquadrature di diverse videocamere da visualizzare nella modalità multicamera del monitor

Premiere Pro consente di organizzare e selezionare le inquadrature da visualizzare nella modalità multicamera del monitor Sorgente.

Dal menu a comparsa del monitor Sorgente, selezionate Modifica videocamere.

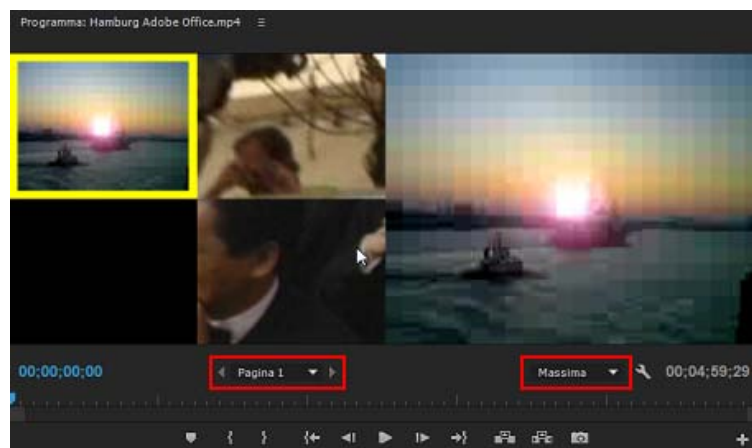
Nella finestra di dialogo Modifica videocamere, tutte le clip sono elencate nell'ordine della loro disposizione originale nelle tracce della sequenza. Potete trascinare le clip per cambiarne l'ordine nella sequenza. Potete anche attivare o disattivare le clip selezionandole o deselezionandole.

Potete organizzare e selezionare le videocamere nella visualizzazione multicamera disposta su più pagine. Specificate quante videocamere sorgenti visualizzare per pagina e passate da una pagina all'altra in base alle esigenze. Non potete trascinare le videocamere in altre pagine né all'interno della stessa pagina, ma nella finestra di dialogo Modifica videocamere potete cambiare l'ordine delle videocamere in una sequenza multicamera. Le pagine vengono quindi riordinate di conseguenza.



Finestra di dialogo Modifica videocamere per una sequenza multicamera

Nel monitor Programma, potete sfogliare le pagine multicamera utilizzando i comandi evidenziati nell'immagine di seguito.



Monitor Programma per una sequenza multicamera

Contrassegnare le clip per la sincronizzazione

*Se le clip sono state sincronizzate tramite codice di tempo (il cosiddetto **jam sync**) sul luogo della ripresa, non è necessario contrassegnare le clip per la sincronizzazione.*

Prima di creare una sequenza multicamera sorgente, è importante contrassegnare le clip per la sincronizzazione. Aprite ogni clip ed effettuate una delle seguenti operazioni in corrispondenza del punto di sincronizzazione:

- Contrassegnate un attacco in corrispondenza di un punto di sincronizzazione all'inizio di una clip. Ad esempio, contrassegnate un punto di attacco nel punto di **ciak** all'inizio di una clip.
- Contrassegnate uno stacco in corrispondenza di un punto di sincronizzazione alla fine di una clip. Ad esempio, contrassegnate un punto di stacco nel punto di **ciak** all'inizio di una clip.
- Impostate un marcatore clip in corrispondenza di un punto di sincronizzazione ovunque nella clip. Ad esempio, se la clip contiene una parte di azione che può essere usata come punto di sincronizzazione (ad esempio un cue audio, un colpo di cembali, un flash della fotocamera e così via). Rinominate ogni marcatore in modo che abbiano lo stesso nome per la sincronizzazione. Digitate lo stesso nome di marcatore clip per ciascuna clip nella finestra di dialogo Marcatore e fate clic su OK. (Consultate Aggiungere marcatori nella timeline.)

Per sincronizzare le clip in automatico è anche possibile utilizzare il codice di tempo. Tuttavia, il codice di tempo deve essere identico su tutte le clip. Se il codice di tempo è identico su tutte le clip da sincronizzare, non è necessario impostare i marcatori di clip per la sincronizzazione. Se nel codice di tempo sorgente usate il valore delle ore per designare la videocamera, selezionate l'opzione Ignora ore per usare solo minuti, secondi e fotogrammi per sincronizzare le clip.

Per applicare lo stesso codice di tempo a tutte le clip, potete registrare le videocamere con codice di tempo **jam sync** sul posto, o modificarlo per ogni clip in Premiere Pro. Consultate Impostare manualmente il codice di tempo per una clip.

Importare sequenze multclip da Final Cut Pro

Potete esportare un progetto multclip da Final Cut Pro e importare i file di progetto XML di Final Cut Pro in Premiere Pro. In Premiere Pro, le sequenze multclip appaiono come sequenze multicamera mantenendo tutte le impostazioni del progetto Final Cut Pro.



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

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

Lavorare con i marcatori

- Marcatori
- Marcatori pannello
- Aggiungere marcatori nella timeline
- Aggiungere marcatori alle clip
- Trovare, spostare ed eliminare marcatori
- Visualizzare i commenti di marcatore
- Visualizzare il codice di tempo di una sequenza per il pannello Marcatori
- Condivisione di marcatori con After Effects
- Filtrare i marcatori per colore

[Torna all'inizio](#)

Marcatori

I marcatori servono per evidenziare punti importanti e aiutano a posizionare e riordinare le clip. I marcatori possono essere usati per identificare un'azione o un audio importante in una sequenza o clip. I marcatori hanno una funzione di solo riferimento e non alterano il video.

In Premiere Pro sono disponibili i seguenti tipi di marcatori:

Marcatore	Descrizione
Commento	Un commento o una nota riguardante la parte selezionata della timeline.
Marcatore di segmentazione	I marcatori di segmentazione permettono di definire gli intervalli nel video, per flussi di lavoro automatizzati. Ad esempio, potete identificare determinate aree come contenuto introduttivo o leader, oppure come un segmento in cui è possibile inserire gli annunci pubblicitari.
Collegamento Web	Viene aggiunto un URL che fornisce ulteriori informazioni sulla parte selezionata della clip filmato.

Potete aggiungere marcatori a una sequenza o a una clip sorgente. I marcatori sono contraddistinti da colori diversi per una migliore identificazione.

[Torna all'inizio](#)

Marcatori pannello

Usate il pannello Marcatori (Finestra > Marcatori) per visualizzare tutti i marcatori in una clip o sequenza aperta. Vengono mostrati i dettagli associati alle clip, quali etichette contraddistinte da colori diversi, punti di attacco e stacco e commenti. Facendo clic su una miniatura della clip nel pannello Marcatori, la testina di riproduzione si sposta nella posizione del marcatore corrispondente.

Fate clic su un marcatore nel pannello Marcatori per spostare la testina di riproduzione nella sua posizione specifica nella timeline.

Per il marcatore di una clip o di una sequenza vengono mostrati i punti di attacco e stacco nel pannello Marcatori. Potete eseguire lo scrubbing del punto di attacco o stacco per trasformare il marcatore da un singolo fotogramma nel tempo a un fotogramma relativo a un intervallo di tempo.

[Questo video](#) di Todd Kopriva e video2brain, offre ulteriori informazioni sull'utilizzo dei marcatori in Premiere Pro. Fornisce una panoramica di Adobe Prelude e viene spiegato come importare i marcatori da Prelude a Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere marcatori nella timeline

Potete aggiungere marcatori sul monitor Sorgente, sul monitor Programma o sulla timeline. I marcatori aggiunti nel monitor Programma vengono visualizzati nella timeline. Allo stesso modo, i marcatori aggiunti nella timeline vengono visualizzati sul monitor Programma.

In Premiere Pro si possono aggiungere più marcatori, consentendo all'utente di aggiungere più note e commenti nelle clip nella stessa posizione sulla timeline.

1. Spostate la testina di riproduzione nel punto in cui desiderate aggiungere un marcatore.
2. Selezionate **Marcatore > Aggiungi marcatore** o premete il tasto **M**.
3. Per modificare il marcatore, fate doppio clic sulla relativa icona per aprire la finestra di dialogo **Marcatore**.

*Potete creare una scelta rapida da tastiera per aprire la finestra di dialogo **Marcatore**.*

4. Impostate le seguenti opzioni:

Nome Digitate un nome per il marcatore.

Durata Trascinate il valore della durata o fate clic sul valore per evidenziarlo, quindi digitate un nuovo valore e premete **Invio** o **A capo**. Quando sono usati per gli URL e i capitoli, i marcatori possono essere impostati in modo da estendersi su più di un fotogramma.

Commenti Digitate un commento da associare al marcatore.

Marcatore capitolo Selezionate questa casella se desiderate che il marcatore sia un marcatore capitolo.

Collegamento Web Selezionate questa casella se desiderate associare il marcatore a un collegamento ipertestuale.

URL Questo campo è attivo solo se è selezionata l'opzione **Collegamento Web**. Immettete l'indirizzo della pagina Web da aprire.

Nota: *quando il filmato è incluso in una pagina Web e viene raggiunto il marcatore, la pagina Web viene aperta automaticamente. I collegamenti Web funzionano solo con i formati supportati (ad esempio, QuickTime).*

Frame di destinazione Questo campo è attivo solo se è selezionata l'opzione **Collegamento Web**. Se utilizzate i frame HTML, immettete il frame di destinazione della pagina Web.

5. Per immettere commenti o specificare opzioni per altri marcatori di sequenza, fate clic su **Precedente** o **Successivo**.

Aggiungere marcatori alle clip

I marcatori possono essere aggiunti alle clip nel monitor sorgente oppure alle clip selezionate nella timeline.

Per aggiungere un marcatore a una clip nel monitor sorgente, effettuate le seguenti operazioni:

1. Aprite la clip nel monitor Sorgente dalla timeline o dal pannello Progetto.
2. Posizionate la testina di riproduzione nel punto in cui desiderate aggiungere il marcatore.
3. Scegliete **Marcatore > Aggiungi marcatore** oppure premete **M**.

Il marcatore viene aggiunto alla clip.

Per aggiungere un marcatore a una clip nella timeline, effettuate le seguenti operazioni:

1. Impostate una scelta rapida da tastiera per **Aggiungi marcatore clip** in **Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows)** o **Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS)**.
2. Selezionate la clip.
3. Posizionate la testina di riproduzione nel punto in cui desiderate aggiungere il marcatore.
4. Premete la scelta rapida da tastiera che avete appena impostato per **Aggiungi marcatore clip**.

Il marcatore viene aggiunto alla clip.

Per esaminare la finestra di dialogo del marcatore, fate doppio clic sul marcatore nel monitor Sorgente.

Creare marcatori nel pannello Controllo effetti

Nel pannello Controllo effetti, potete visualizzare tutti i marcatori creati nel pannello Timeline. Potete anche aggiungere dei marcatori alla sequenza per indicare i punti in cui applicare gli effetti nel pannello Controllo effetti. Potete inoltre creare e gestire i marcatori direttamente nella finestra Controllo effetti.

1. Trascinate la testina di riproduzione fino alla posizione in cui volete creare un marcatore.
2. Fate clic con il pulsante destro (Windows) o **Ctrl+clic** (Mac OS) sul righello temporale. Selezionate **Aggiungi marcatore** o premete il tasto **M**.

Trovare, spostare ed eliminare marcatori

Potete individuare i marcatori mediante gli strumenti di navigazione dei marcatori. Potete spostarli dalle loro posizioni di origine trascinandoli oppure eliminarli tutti insieme.

Spostarsi tra i marcatori

1. Fate clic sull'icona del marcatore.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate **Marcatore > Vai a marcatore successivo**.
 - Selezionate **Marcatore > Vai a marcatore precedente**.

Spostare un marcatore

- Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare un marcatore clip in una clip che fa parte di una sequenza, aprite la clip nel monitor Sorgente e trascinate l'icona Marcatore ♥ nel righello temporale del monitor Sorgente. Non è possibile modificare i marcatori clip nel pannello Timeline.
- Per spostare un marcatore sequenza, trascinatelo nel righello temporale di un pannello Timeline o del monitor Programma.
- Quando un marcatore viene trascinato nel righello temporale del monitor Sorgente o Programma, l'icona corrispondente si sposta in un pannello Timeline.

Nota: i marcatori sequenza presenti in una sequenza nidificata vengono visualizzati sotto forma di marcatori clip (con un colore leggermente diverso) nella sequenza principale e nel monitor Sorgente. Per regolare un marcatore nidificato, aprite la sequenza nidificata in un pannello Timeline e trascinate il marcatore.

Eliminare un marcatore

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare un marcatore clip, portate la testina di riproduzione in corrispondenza del marcatore clip, quindi aprite la clip nel monitor sorgente.
- Per eliminare un marcatore sequenza, portate la testina di riproduzione in corrispondenza del marcatore .

2. Per rimuovere un marcatore selezionate Marcatore > Cancella marcatore corrente. Per rimuovere tutti i marcatori, selezionate Marcatore > Cancella tutti i marcatori.

Nota: Non potete rimuovere un marcatore sequenza trascinandolo via dal righello temporale.

Per cancellare un marcatore sequenza fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) su un marcatore. Quindi, dal menu di scelta rapida, scegliete Cancella marcatore corrente.

[Torna all'inizio](#)

Visualizzare i commenti di marcatore

Una volta impostato un marcatore, se passate il cursore del mouse su di esso nel righello temporale viene visualizzata una descrizione con le informazioni sul marcatore. Potete rapidamente analizzare il contenuto dei marcatori senza aprire la finestra di dialogo Marcatore.

La descrizione del marcatore di sequenza contiene le seguenti informazioni disposte su un massimo di quattro voci:

- Nome marcatore (facoltativo, visualizzato solo se era stato immesso)
- Inizio del codice di tempo (sempre visualizzato)
- Durata (facoltativo, visualizzato solo se al marcatore è associata una durata)
- Testo di commento (facoltativo, visualizzato solo se era stato immesso)

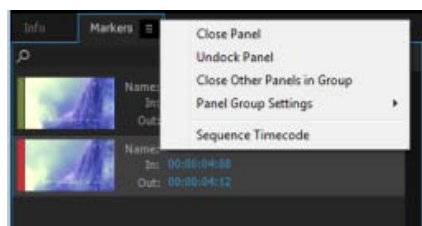
Nota: se è selezionata l'opzione Mostra unità di tempo audio, le descrizioni contengono la posizione e la durata espresse nell'unità di tempo dell'audio anziché nell'unità del codice di tempo.

[Torna all'inizio](#)

Visualizzare il codice di tempo di una sequenza per il pannello Marcatori

Potete visualizzare il codice di tempo di una sequenza per i marcatori di clip nel pannello Marcatori in modo

da individuare con precisione i marcatori nella timeline. I marcatori di clip dalla timeline vengono visualizzati nel pannello Marcatori solo quando è evidenziata una clip.



Per visualizzare il codice di tempo della sequenza:

- Nel menu del pannello Marcatori, selezionate l'opzione Codice di tempo sequenza. Nel pannello Marcatori, la visualizzazione del codice di tempo passa dalla modalità clip alla modalità sequenza.

In modalità di codice di tempo sequenza, nel pannello Marcatori vengono visualizzati solo i marcatori clip della sequenza corrente. Eventuali marcatori clip che non rientrano nell'intervallo tra i punti di attacco e stacco della clip non vengono visualizzati. Il codice di tempo sequenza viene aggiornato automaticamente se si modifica la base temporale della sequenza.

[Torna all'inizio](#)

Condivisione di marcatori con After Effects

Potete condividere marcatori tra Premiere Pro e After Effects in uno dei modi riportati di seguito.

- Quando importate un progetto Premiere Pro in After Effects, i marcatori di sequenza vengono convertiti in marcatori di composizione.
- Quando copiate una sequenza da un pannello Progetto di Premiere Pro e la incollate in After Effects, nella composizione risultante i marcatori di sequenza vengono convertiti in marcatori di composizione e i marcatori di clip in marcatori di livello. L'operazione copia e incolla mantiene quindi i marcatori nel modo previsto.
- Quando esportate una sequenza da Premiere Pro mediante Adobe Media Encoder in un formato contenitore, ad esempio AVI, i marcatori di sequenza vengono salvati nel file come metadati temporali XMP. Quando usate il video come sorgente per un livello, in After Effects i marcatori di sequenza vengono convertiti in marcatori di livello.

[Torna all'inizio](#)

Filtrare i marcatori per colore

Premiere Pro consente di filtrare i marcatori nel pannello Marcatori in base al loro colore. Fate clic su una o più caselle colorate nella parte superiore del pannello Marcatori per visualizzare nell'elenco sottostante solo i marcatori a cui sono stati assegnati quei colori.

- [Using Markers in Adobe Premiere Pro \(Utilizzo di marcatori in Adobe Premiere Pro\)](#)
- [Converting metadata and markers to cue points \(Conversione di metadati e marcatori in punti cue\)](#)



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

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

Creazione e riproduzione di clip

Clip sorgente, istanze di clip, clip secondarie e clip duplicate

Duplicare una clip

Creazione delle clip secondarie

Riprodurre una clip nel pannello Progetto

In Premiere Pro potete creare le clip mediante l'importazione di file, la duplicazione di altre clip o la creazione di clip secondarie. Potete creare una istanza di clip utilizzando una clip in una sequenza.

[Torna all'inizio](#)

Clip sorgente, istanze di clip, clip secondarie e clip duplicate

In Premiere Pro, una clip contiene il riferimento al corrispondente file sorgente. Se si taglia o si modifica in altro modo una clip, il file sorgente non viene modificato. Ad esempio, se importate un file di 30 minuti in Premiere Pro, viene creata una clip di 30 minuti che fa riferimento a quel file sorgente. Se tagliate la clip a una durata di 5 minuti, il file sorgente da 30 minuti rimane intatto ma la clip fa riferimento solo a una sezione di 5 minuti di tale file. Premiere Pro registra le informazioni sulle clip in campi di metadati per le clip nei file progetto; le informazioni sui file sorgente sono invece memorizzate nei campi dei metadati XMP.

Potete tagliare le clip sorgente, le istanze di clip, le clip secondarie e le clip duplicate. Potete tagliare tutti i tipi di clip in sequenze allo stesso modo. I tipi di clip differiscono come segue:

Clip sorgente (master)

La clip importata originariamente nel pannello Progetto. Per impostazione predefinita viene elencata una sola volta nel pannello Progetto. Eliminando una clip sorgente dal pannello Progetto, vengono eliminate anche tutte le sue istanze.

Istanza di clip

Un riferimento dipendente da una clip sorgente, usato in una sequenza. Ogni volta che aggiungete una clip a una sequenza, create una nuova istanza della clip. Un'istanza di clip usa il nome e il riferimento del file sorgente usato dalla relativa clip sorgente. Le istanze delle clip non sono elencate nel pannello Progetto, ma sono differenziate nel menu del monitor Sorgente se le aprite in tale visualizzazione. Il menu del monitor Sorgente elenca le istanze per nome, nome della sequenza e Attacco.

Clip secondaria

Una sezione di una clip master che fa riferimento al file multimediale della clip master. Usate le clip secondarie per fare riferimento a distinte sezioni di clip master più lunghe. Consultate [Creazione delle clip secondarie](#).

Clip duplicata

Una copia indipendente di una clip sorgente, creata manualmente con il comando Modifica > Duplica. Potete inoltre creare una clip duplicata importando lo stesso file più volte. A differenza di un'istanza di clip, una clip duplicata contiene un proprio riferimento al file sorgente della clip sul disco ed esiste come clip a parte nel pannello Progetto. Premiere Pro non elimina le clip duplicate quando si elimina l'originale dal pannello Progetto. Le clip master e duplicate possono essere rinominate separatamente.

In [questo video](#) di Layers Magazine Franklin McMahon spiega come usare le clip secondarie.

Per ulteriori dettagli, consultate l'esercitazione di Andrew Devis, [Subclips: What? Why? How?](#) (Clip secondarie: cosa, come e perché)

Guardate inoltre le esercitazioni di Andrew Devis [Understanding the Source Panel tools](#) (Nozioni di base sugli strumenti del pannello Sorgente).

[Torna all'inizio](#)

Duplicare una clip

1. Nel pannello Progetto, selezionate una clip e scegliete Modifica > Duplica.
2. Per cambiare il nome della clip duplicata, scegliete Clip > Rinomina e digitate un nuovo nome.

Potete inoltre creare una clip duplicata copiandola e incollandola nel pannello Progetto (o in sue cartelle), tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate una clip nel pannello Progetto.

Creazione delle clip secondarie

Una clip secondaria è una sezione di una clip (sorgente) master che deve essere montata e gestita separatamente nel progetto. Potete usare le clip secondarie per organizzare file multimediali lunghi.

Le modalità per usare le clip secondarie in un pannello Timeline sono del tutto analoghe a quelle per le clip master. Il taglio e il montaggio di una clip secondaria sono vincolati dai rispettivi punti di inizio e fine. Tuttavia è possibile impostare nuovi punti di attacco e stacco per una clip secondaria, purché rientrino entro i punti di attacco e stacco originali impostati per essa al momento della sua creazione dalla clip master.

Le clip secondarie fanno riferimento al file multimediale della clip master. Se eliminate o mettete non in linea una clip master e ne conservate su disco il relativo file multimediale, la clip secondaria e la relativa istanza restano in linea. Se invece il file multimediale originale non è più sul disco, diventano non in linea la clip secondaria e le relative istanze. Se ricollegate una clip master, le relative clip secondarie restano collegate al file multimediale originale.

Se riacquisite o ricollegate una clip secondaria, essa diventa una clip master e vengono interrotti tutti i collegamenti al file multimediale originale. Il file multimediale riacquisito comprende solo la porzione che contiene riferimenti della clip secondaria. Tutte le istanze delle clip secondarie vengono ricollegate al file multimediale riacquisito.

Non potete trasformare in clip secondarie i seguenti tipi di clip:

- Selezioni di più clip
- Titoli, immagini fisse, clip sintetiche
- Clip di sequenze
- Clip raggruppate

Per usare una clip master e le relative clip secondarie in un altro progetto, importate il progetto che contiene le clip.

Potete creare una clip secondaria da una qualsiasi clip unita, così come si crea una qualsiasi altra clip secondaria. Il codice di tempo iniziale della clip master è il primo codice di tempo delle clip componenti. Il codice di tempo finale della clip master è l'ultimo codice di tempo delle clip componenti. La casella di controllo Converti in clip master è disabilitata.

Creare una clip secondaria dal pannello Progetto

Potete creare una clip secondaria dalle clip sorgente o da altre clip secondarie formate da un unico file multimediale.

1. Fate doppio clic su una clip nel pannello Progetto per aprirla nel Monitor sorgente.
2. Nel Monitor sorgente, impostate il punto di attacco e stacco per la clip secondaria. Uno o entrambi i punti di attacco e stacco devono differire dai rispettivi punti di attacco e stacco della clip sorgente.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Scegliete Clip > Crea clip secondaria, inserite un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.
 - Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate la clip sul pannello Progetto. Digitate un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.

La clip secondaria compare nel pannello Progetto con un'icona Clip secondaria , , , . L'icona varia a seconda del tipo di file multimediale.

4. (Facoltativo) Per mantenere i punti di attacco e stacco originali nella clip master, reimpostateli nel monitor Sorgente durante l'anteprima della clip master.

Per convertire una clip master in clip secondaria potete anche selezionare la clip sorgente nel pannello Progetto o nel monitor Sorgente, scegliere Clip > Modifica clip secondaria e impostare per essa i tempi di inizio e fine del file multimediale.

Creare una clip secondaria da un pannello Timeline

Potete creare clip secondarie da un pannello Timeline.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate un'istanza della clip da una sequenza a un contenitore aperto in un pannello Progetto. Digitate un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse su un'istanza di una sequenza e selezionate Crea clip secondaria. Digitate un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.

Regolare i tempi di inizio e fine del file multimediale di una clip secondaria

1. Selezionate la clip secondaria nel pannello Progetto.
2. Scegliete Clip > Modifica clip secondaria.
3. Modificate i campi del codice di tempo di inizio e fine della clip secondaria.

Nota: se selezionate un'istanza di una clip secondaria nel pannello Progetto, non potete impostare nuovi punti Inizio e Fine che rientrano tra i punti Inizio e Fine dell'istanza, evitando così la perdita di fotogrammi usati nella sequenza.

Convertire una clip da secondaria a master

1. Selezionate la clip secondaria nel pannello Progetto.
2. Scegliete Clip > Modifica clip secondaria.

La clip convertita presenta tempi di inizio e fine uguali a quelli della clip master elencati nella finestra di dialogo Modifica clip secondaria.

3. Selezionate Converti in clip master e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Riprodurre una clip nel pannello Progetto


Potete usare l'area di anteprima nella parte superiore del pannello Progetto per visualizzare in anteprima le singole clip.

1. Selezionate la clip.
2. Premete il pulsante Riproduci nell'area di anteprima. Il pulsante Riproduci diventa un pulsante Interrompi. Premete Interrompi per arrestare la riproduzione. (La riproduzione della clip nell'area di anteprima non ha effetto sulle visualizzazioni del monitor Sorgente.)▶

È inoltre possibile riprodurre le clip nella visualizzazione a icone nel pannello Progetto. Per eseguire questa operazione:

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante per la visualizzazione a icone.
2. Fate clic sulla clip per selezionarla.
3. Per riprodurre, premete il tasto L o la barra spaziatrice. (Per interrompere, fate clic sul pulsante Stop oppure premete K o la barra spaziatrice. Con il pulsante e la barra spaziatrice vengono alternate le operazioni di riproduzione e interruzione.) Per riprodurre all'indietro, premete J.

Adobe consiglia anche

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

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

Taglio delle clip

Operazioni con i punti di attacco e stacco

Operazioni con le clip audio nel Monitor sorgente

Visualizzare le forme d'onda audio

Far scorrere con il mouse la forma d'onda dell'audio nel Monitor sorgente

Ingrandire o ridurre la forma d'onda dell'audio nel Monitor sorgente

Operazioni con le clip nel Monitor sorgente

Aprire una clip nel monitor Sorgente

Aprire e visualizzare le clip recenti dal Monitor sorgente

Impostare i punti di attacco e stacco nel Monitor sorgente

Spostare insieme i punti di attacco e stacco

Regolazione dei punti di montaggio nel Monitor sorgente

Passare a un punto di attacco o stacco

Passare al punto di montaggio precedente o successivo

Rimuovere il punto di attacco o stacco di una clip sorgente

Taglio nella timeline

Selezione di punti di montaggio

Esecuzione di un taglio nella timeline

Tagliare con lo strumento selezione

Taglio con la testina di riproduzione

Realizzazione di montaggi con e senza scarto nella timeline

I montaggi con e senza scarto

Realizzare un montaggio senza scarto con lo strumento Montaggio senza scarto

Eseguire montaggi senza scarto (montaggi estesi) con la testina di riproduzione

Realizzare un montaggio con scarto con lo strumento Montaggio con scarto

Realizzare montaggi con scivolamento o slittamento

Realizzare un montaggio con scivolamento

Montaggio con scivolamento di una clip mediante scelte rapide da tastiera

Realizzare un montaggio con slittamento

Montaggio con slittamento di una clip mediante scelte rapide da tastiera

Scostamento delle clip

Realizzazione di montaggi con taglio a L

Operazioni in modalità taglio

Montaggio con scivolamento e slittamento in modalità taglio

Taglio asimmetrico

Operazioni con il monitor Ritaglio

Aprire o chiudere il monitor Ritaglio

Visualizzare il punto di montaggio da tagliare

Visualizzare in anteprima il montaggio nel monitor Ritaglio

Annullare un montaggio

Impostare le preferenze di taglio

Realizzare un montaggio senza scarto con il monitor Ritaglio

Realizzare un montaggio con scarto con il monitor Ritaglio

Operazioni con i punti di attacco e stacco

Il processo di impostazione dei punti di attacco e stacco della clip viene prende il nome di *marcatatura*. Il primo fotogramma da includere in una sequenza viene definito contrassegnandolo come punto di attacco della clip. Quindi viene definito l'ultimo fotogramma da includere contrassegnandolo come punto di stacco. In un flusso di lavoro tipico, potete contrassegnare i punti di attacco e stacco per una clip nel Monitor sorgente.

La regolazione dei punti di attacco e stacco per una clip dopo averla già montata in una sequenza viene chiamata *taglio*. In genere, le clip vengono tagliate per regolare come verranno riprodotte in una sequenza. Ad esempio, supponiamo che mentre visualizzate il montaggio, desiderate effettuare il taglio su una clip in apertura un po' prima rispetto a quanto pianificato in fase di impostazione dei marcatori sulle clip. In questo caso potete ricorrere agli strumenti di taglio di Premiere Pro.

Potete eseguire il taglio trascinando il bordo di una clip. Il "bordo" di una clip corrisponde al punto di attacco e stacco o al *punto di montaggio*. Diversi strumenti e tecniche speciali consentono di tagliare un punto di montaggio. Tali strumenti e tecniche rendono questa operazione più facile e accurata, riducendo il numero di passaggi e mantenendo l'integrità della sequenza.

Potete eseguire operazioni di taglio per punti di montaggio selezionati di una o più clip. Gli strumenti hanno nuove icone e, quando selezionate un punto di montaggio con gli strumenti di taglio, questo viene evidenziato con un colore relativo al taglio che state eseguendo.

Potete usare le scelte rapide da tastiera su punti di montaggio selezionati per tagliare le clip nella timeline. Il flusso di lavoro per il taglio in Premiere Pro può essere azionato dalla tastiera, data la presenza di scelte rapide da tastiera per ogni operazione di taglio. Consultate [Taglio nella timeline](#).

Potete utilizzare la modalità Taglio che consente di tagliare i punti di montaggio in modo dinamico mediante i pulsanti o le scelte rapide da tastiera. È possibile utilizzare i tasti di J-K-L per tagliare le clip in modo dinamico. Consultate [Operazioni in modalità taglio](#).

Sono disponibili molte scelte rapide da tastiera per il processo di taglio, ma alcune di esse non sono impostate per impostazione predefinita. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Premiere Pro > Scelte rapide da tastiera (Mac OS) per impostare le scelte rapide di taglio.

[Torna all'inizio](#)

Operazioni con le clip audio nel Monitor sorgente

Nel monitor Sorgente potete lavorare con clip audio e con l'audio proveniente da clip audio e video. Potete visualizzare le forme d'onda audio, scorrerle e cambiarne il livello di ingrandimento.

Visualizzare le forme d'onda audio

Quando aprite una clip audio nel monitor Sorgente, vengono automaticamente visualizzate le relative forme d'onda. Potete visualizzare le forme d'onda audio anche quando aprite nel monitor Sorgente una clip audio e video.

Per visualizzare le forme d'onda audio per una clip audio e video, scegliete Forme d'onda audio dal menu del pannello del monitor.

Potete visualizzare le forme d'onda audio per le clip contenenti più canali audio aprendole nel monitor Sorgente.

Far scorrere con il mouse la forma d'onda dell'audio nel Monitor sorgente

- Nel monitor Sorgente, trascinate verso sinistra o destra in qualsiasi punto della forma d'onda.

La testina di riproduzione viene visualizzata quando fate clic e la clip audio viene riprodotta, in avanti o all'indietro, alla velocità con cui si esegue lo *scorrimento* sulla clip.

Ingrandire o ridurre la forma d'onda dell'audio nel Monitor sorgente

Potete ingrandire una forma d'onda audio nel Monitor sorgente per identificare meglio le posizioni di marcatori, punti di attacco o stacco.

1. Fate doppio clic su una clip audio nel pannello Progetto per aprirla nel Monitor sorgente.
2. Per ingrandire orizzontalmente, trascinate una delle estremità della barra di scorrimento zoom che si estende al di sotto della barra del tempo nel Monitor sorgente.

La forma d'onda di tutti i canali e la barra del tempo si espandono o si contraggono orizzontalmente.

3. Per ingrandire verticalmente, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per ingrandire un singolo canale, trascinate una delle estremità della barra di zoom verticale che si estende accanto al righello dei decibel sul lato destro del Monitor sorgente.
 - Per ingrandire tutti i canali simultaneamente, tenete premuto Maiusc e trascinate una delle estremità della barra di zoom verticale che si estende accanto al righello dei decibel sul lato destro del Monitor sorgente.

La forma d'onda di uno o di tutti i canali e il righello dei decibel si espandono o si contraggono verticalmente.

Nei computer Apple MacBook Pro, per ingrandire o ridurre la visualizzazione delle forme d'onda audio potete spostare due dita sul trackpad in orizzontale o verticale sulla barra di scorrimento zoom. Per scorrere l'audio, spostate due dita in verticale o in orizzontale ovunque nel monitor Sorgente eccetto sulla barra di scorrimento zoom.

Tornare al livello di zoom verticale predefinito

- Fate doppio clic sulla barra di zoom verticale.

Tornare al livello di zoom verticale precedente

- Dopo essere tornati al livello di zoom predefinito, fate doppio clic sulla barra di zoom verticale.

[Torna all'inizio](#) 

Operazioni con le clip nel Monitor sorgente

Il pannello Monitor sorgente presenta strumenti versatili e metodi per operare con le clip. Potete usare tali strumenti e tecniche per impostare, spostare o rimuovere i punti di attacco e stacco, spostare la testina su uno di tali punti o visualizzare in anteprima i fotogrammi nelle relative posizioni.

Aprire una clip nel monitor Sorgente

- Per aprire una clip nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto.
 - Fate doppio clic sulla clip nel pannello Timeline.



Aprire e visualizzare le clip recenti dal Monitor sorgente

Nel Monitor sorgente potete aprire più clip alla volta. Tuttavia potete visualizzarne solo una alla volta. Le clip caricate di recente sono disponibili dal menu nella parte superiore del Monitor sorgente.

1. Nel monitor Sorgente, fate clic sul triangolino rivolto verso il basso per aprire il menu.
2. Selezionate il nome della clip da visualizzare.

Nota: potete impostare scelte rapide da tastiera per selezionare e chiudere le clip nel monitor Sorgente.

Impostare i punti di attacco e stacco nel Monitor sorgente

- Per impostare i punti di attacco e stacco nel Monitor sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per impostare un punto di attacco, trascinate la testina di riproduzione fino al fotogramma desiderato. Fate clic sul pulsante Marcatore attacco  oppure premete il tasto I.
 - Per impostare un punto di stacco, trascinate la testina di riproduzione fino al fotogramma desiderato. Quindi fate clic sul pulsante Marcatore stacco  oppure premete il tasto O.

Dopo aver contrassegnato i punti di attacco e stacco, potete sempre apportare delle modifiche prima di montare la clip nella sequenza. Trascinate i punti di attacco e stacco in una nuova posizione nel righello temporale. Potete anche trascinare la testina di riproduzione in un nuovo fotogramma e utilizzare i pulsanti Marcatore attacco o Marcatore stacco per impostare nuovi punti di attacco e stacco.

Spostare insieme i punti di attacco e stacco

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per una clip video o audio, nel righello temporale del monitor Sorgente, trascinate l'impugnatura di attacco/stacco (l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco). Fate attenzione a trascinare l'area con texture, in modo da non spostare solo la testina di riproduzione.
 - Per una clip audio, potete anche trascinare l'impugnatura di attacco e stacco o l'area ombreggiata tra i punti di attacco e stacco, sopra la forma d'onda a sinistra o a destra.

I punti di attacco e stacco si spostano insieme, mantenendo costante la durata tra di essi.

Questa tecnica funziona anche per i punti di attacco e stacco di una sequenza nel Monitor programma o in un pannello Timeline.

Regolazione dei punti di montaggio nel Monitor sorgente

A volte è necessario regolare i punti di attacco e stacco dopo l'inserimento di una clip nella timeline. Se aprite una clip dalla timeline nel Monitor sorgente, potete trascinare l'impugnatura di attacco e stacco nel Monitor sorgente per impostare nuove posizioni per i punti di attacco e stacco. Questa tecnica è utile per utilizzare una sezione diversa di una clip nella timeline. In realtà, è un modo per realizzare un montaggio con scivolamento.



Nota: gli attacchi e gli stacchi possono essere visualizzati in questo modo solo con le clip aperte nel monitor Sorgente da una sequenza.

1. Impostate i punti di attacco e stacco nel Monitor sorgente.
2. Effettuate il montaggio della clip nella Timeline.

3. Fate doppio clic sulla clip per caricarla nel monitor Sorgente.
4. Trascinate l'impugnatura di attacco e stacco (l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco), come descritto nella sezione [Spostare insieme i punti di attacco e stacco](#).



Passare a un punto di attacco o stacco

Potete utilizzare il monitor Sorgente per scorrere un fotogramma di una clip e il monitor Programma per scorrere il fotogramma corrente di una sequenza.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di attacco, fate clic sul pulsante Vai ad attacco .
 - Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di stacco, fate clic sul pulsante Vai a stacco .

Passare al punto di montaggio precedente o successivo

Potete usare il tasto freccia giù per il comando Vai a punto di montaggio successivo e il tasto freccia su per il comando Vai a punto di montaggio precedente. Questi comandi funzionano per tutte le tracce, selezionate o meno.

Nota: per passare a un punto di montaggio successivo o precedente in una delle tracce di destinazione nella timeline, potete anche utilizzare i pulsanti Vai a punto di montaggio successivo  o Vai a punto di montaggio precedente .

Per impostazione predefinita, i pulsanti Vai a punto di montaggio successivo e Vai a punto di montaggio precedente non sono inizialmente disponibili. Tuttavia li potete inserire accanto agli altri controlli di riproduzione mediante l'editor di pulsanti.

Rimuovere il punto di attacco o stacco di una clip sorgente

- Fate doppio clic su una clip nel pannello Progetto per aprirla nel Monitor sorgente.

Nota: le istanze di clip nella timeline non sono clip sorgente. Non è possibile rimuovere i punti di attacco e stacco dalle clip della timeline che sono state caricate nel monitor Sorgente.

- Scegliete uno dei seguenti tre comandi:
 - Marcatore > Cancella attacco
 - Marcatore > Cancella stacco
 - Marcatore > Cancella attacco e stacco

Nota: Per cancellare un punto di attacco o stacco potete anche fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows), o Opzione (Mac OS) sul pulsante Marcatore attacco o Marcatore stacco nel monitor Sorgente.

[Torna all'inizio](#) 

Taglio nella timeline

Per tagliare rapidamente le clip, effettuate questa operazione nella timeline. Per selezionare e regolare i punti di montaggio, potete usare una combinazione di strumenti di taglio e scelte rapide da tastiera.

 **Video: tagliare nella timeline**

Scoprite due metodi più potenti e dinamici per regolare un punto di

Potete selezionare i punti da modificare e regolarli con il mouse, le scelte rapide da tastiera o il tastierino numerico.

Selezione di punti di montaggio

Per poter utilizzare le tecniche di taglio nella timeline in Premiere Pro è importante selezionare in primis i punti di montaggio per le clip nella timeline. Potete selezionare modificare i punti di montaggio con il mouse o utilizzare le scelte rapide da tastiera.

Selezione dei punti di montaggio con il mouse

Se fate clic con il mouse per selezionare un punto di montaggio nella timeline si utilizzano la posizione del cursore del mouse, lo strumento attivo di taglio e i tasti di modifica.

Nota: invece di fare clic e rilasciare il mouse, potete selezionare il punto di montaggio mediante trascinamento, in modo da selezionare un punto di montaggio ed effettuare il taglio con una sola azione.

- **Strumento di selezione:** facendo clic sul punto di montaggio con lo strumento Selezione viene scelto un punto di montaggio Attacco taglio o Stacco taglio, in base al lato del punto di montaggio su cui fate clic. Se fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) sul punto di montaggio con lo strumento selezione, il cursore visualizza uno strumento di montaggio con scarto o montaggio senza scarto. Quando si sposta il punto di attacco taglio o stacco taglio, si effettua un montaggio regolare.
- **Strumento montaggio con scarto:** facendo clic sul punto di montaggio con lo strumento montaggio con scarto viene scelto un punto di montaggio Attacco taglio con scarto o Stacco taglio con scarto, in base al lato del punto di montaggio su cui fate clic. Se fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) sul punto di montaggio con lo strumento montaggio con scarto, il cursore mostra lo strumento di montaggio con scarto o quello senza scarto e seleziona Stacco taglio, Montaggio senza scarto o Attacco taglio in base al lato del punto di montaggio su cui fate clic.
- **Strumento montaggio senza scarto:** facendo clic sul punto di montaggio con lo strumento montaggio senza scarto si selezionano entrambi i lati del punto di montaggio. Se fate clic tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) con lo strumento montaggio senza scarto, il cursore mostra lo strumento di montaggio con o senza scarto e viene selezionato Stacco taglio con scarto, Montaggio con scarto o Attacco taglio con scarto in base al lato del punto di montaggio su cui fate clic.



Cursori per i vari tipi di montaggio

A. Cursore di montaggio regolare **B.** Cursore di montaggio regolare **C.** Cursore di montaggio con scarto **D.** Cursore di montaggio con scarto **E.** Cursore di montaggio senza scarto

Nota: la definizione delle tracce di destinazione non influisce sulla selezione dei punti di montaggio quando si utilizza il mouse.

Uso dei tasti modificatore con gli strumenti di taglio

- Utilizzate il tasto modificato Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per escludere i punti di montaggio associati selezionati per clip standard collegate su altre tracce e selezionate solo il punto di montaggio evidenziato con il clic. È utile per l'installazione di un montaggio con taglio (a L o a J).
- Utilizzate il tasto modificatore Maiusc per aggiungere o rimuovere altri punti di montaggio alla selezione corrente.
Potete combinare entrambi i tasti Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e Maiusc per ignorare la selezione di clip collegate durante l'aggiunta o la rimozione di altri punti di montaggio dalla selezione corrente.
- Scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS), per impostare l'opzione Consenti di scegliere taglio con e senza scarto con lo strumento Selezione senza tasto modificatore. In questo modo si modifica come funziona la combinazione di clic e tasto modificatore Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) con lo strumento Selezione. Se la preferenza è selezionata, l'uso del tasto modificatore viene invertito.

Taglio negli spazi di timeline

Potete selezionare il punto di montaggio di uno spazio vuoto tra le clip e utilizzare i controlli di taglio nella timeline.

- **Taglio regolare:** questa tecnica funziona allo stesso modo quando si seleziona il lato del punto di montaggio per la clip nella direzione opposta. Ad esempio, la selezione di uno stacco taglio sul lato destro dello spazio vuoto equivale alla selezione dell'attacco taglio nella clip adiacente.
- **Taglio senza scarto:** se un lato del punto di montaggio è uno spazio vuoto, si comporta allo stesso modo del taglio regolare.
- **Taglio con scarto:** il taglio dello spazio comporta la rimozione del punto di montaggio e lo spostamento di tutte le clip finali. Il taglio dello spazio include la clip adiacente, in una posizione diversa ma con il punto di attacco nella stessa.

Nota: se è stata selezionata l'opzione **Sposta le clip che si sovrappongono al punto di taglio durante il taglio con scarto** nella finestra di dialogo Preferenze (Modifica > Preferenze > Taglio) durante l'eliminazione dei salti vengono spostati gli elementi di traccia che si sovrappongono.

Menu di scelta rapida del tipo di taglio

Potete anche selezionare un punto di montaggio (o modificare il tipo di taglio di un punto di montaggio esistente) facendo clic con il pulsante destro del mouse a selezionando un punto di montaggio dal menu di scelta rapida visualizzato. Il menu contiene gli elementi seguenti:

- Attacco taglio con scarto
- Stacco taglio con scarto
- Montaggio senza scarto
- Attacco taglio
- Stacco taglio
- Applica transizioni predefinite

Selezionare più punti di montaggio

È possibile selezionare più punti di montaggio, compresi più punti per traccia. Usate il tasto Maiusc con qualsiasi strumento di taglio per selezionare ulteriori punti di montaggio.

Potete anche trascinare per selezionare più punti di montaggio. Per selezionare più punti di montaggio, trascinate un rettangolo di selezione intorno a un gruppo di clip. Un tipo di taglio stacco con scarto è sempre scelto, ma può essere modificato dopo la selezione mediante una scelta rapida da tastiera (Maiusc + T in Windows, Ctrl + T in Mac OS), oppure selezionando Attacco taglio con scarto dal menu di scelta rapida.

Non potete trascinare un rettangolo di selezione attorno ai primi punti di montaggio nella timeline con lo strumento montaggio con scarto. Tuttavia, potete fare tale selezione con lo strumento montaggio senza scarto e quindi cambiare la funzione di taglio con la scelta rapida da tastiera (Maiusc + T in Windows, Ctrl + T in Mac OS).

Potete selezionare più punti di montaggio per traccia, scegliendo tutti i punti di montaggio all'interno del riquadro di selezione. Usate il tasto modificatore Maiusc per aggiungere o rimuovere altri punti di montaggio alla selezione. Il Monitor programma passa automaticamente alla modalità taglio appena completata la selezione.

Per selezionare più punti di montaggio all'inizio di una sequenza come un montaggio Attacco taglio con scarto, trascinate un rettangolo di selezione intorno alle clip con lo strumento montaggio senza scarto e premete Maiusc + T (Windows) o Ctrl + T (Mac OS) per attivare un montaggio Attacco taglio con scarto.

Se sono selezionati altri punti di montaggio oltre a quello selezionato, il tipo di tutti questi punti viene cambiato in quello selezionato. La voce di menu Applica transizioni predefinite applica la transizione video o audio predefinita corrente a ciascuna posizione dei punti di montaggio attualmente selezionati.

Scelte rapide da tastiera per la selezione dei punti di montaggio

Esistono scelte rapide da tastiera che consentono di selezionare i punti di montaggio che utilizzano la posizione della testina e le destinazioni di traccia.

Nota: a differenza della selezione con il mouse, i punti di montaggio sulle clip collegate non vengono selezionati automaticamente salvo quando si selezionano anche le tracce associate.

Seleziona punto di montaggio più vicino Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera potete assegnare 5 scelte rapide da tastiera all'opzione Seleziona punto di montaggio più vicino, una per ogni tipo di taglio:

- Seleziona punto di montaggio più vicino come attacco taglio con scarto
- Seleziona punto di montaggio più vicino come stacco taglio con scarto
- Seleziona punto di montaggio più vicino come attacco taglio
- Seleziona punto di montaggio più vicino come stacco taglio
- Seleziona punto di montaggio più vicino come taglio senza scarto

Se la testina non è già a un punto di montaggio, viene spostata al punto di montaggio più vicino in avanti o indietro. Quindi i punti di montaggio in corrispondenza della testina su tutte le tracce di destinazione vengono aggiunti nella selezione dei punti di montaggio corrente, utilizzando il tipo di taglio per la scelta rapida specifica. Potete usare la voce di menu (o scelta rapida) Deseleziona tutto per deselezionare i punti di montaggio prima di usare questi tasti di scelta rapida per avviare una nuova selezione.

Vai a punto di montaggio successivo e Vai a punto di montaggio precedente Sposta la testina di riproduzione al punto di montaggio successivo o precedente più vicino nelle tracce di destinazione. Questi comandi consentono di mantenere la selezione dei punti di montaggio in corrispondenza della testina nelle tracce di destinazione, utilizzando lo stesso tipo di taglio della selezione precedente. Se non è attiva alcuna selezione dei punti di montaggio, queste scelte rapide da tastiera consentono di spostare solo la testina di riproduzione.

In modalità di taglio, potete passare ai punti di montaggio successivo e precedente con le stesse scelte rapide da tastiera senza chiudere la modalità di taglio e i punti di montaggio restano selezionati.

Vai a punto di montaggio successivo in qualsiasi traccia e Vai a punto di montaggio precedente in qualsiasi traccia

Sposta la testina di riproduzione su un altro punto di montaggio selezionato, con la differenza che vengono considerate tutte le tracce, non solo quelle di destinazione. La testina di riproduzione viene spostata, al contrario dei punti di montaggio. Questa scelta rapida disattiva la modalità taglio.

Cambia tipo di taglio Esegue un ciclo tra i tipi di taglio nella selezione corrente dei punti di montaggio. La scelta rapida da tastiera Maiusc + T (Windows) o Ctrl + T (Mac OS) applica in sequenza Stacco taglio con scarto, Attacco taglio con scarto, Stacco taglio, Attacco taglio e Montaggio senza scarto. Il tipo di taglio viene modificato dal tipo corrente al tipo successivo in questo ordine, tornando a Stacco taglio con scarto dopo Montaggio senza scarto.

Esecuzione di un taglio nella timeline

È possibile eseguire i tagli nella timeline in tre modi:

- Potete trascinare i punti di montaggio con il mouse a una nuova posizione nel tempo.
- Esistono varie scelte rapide da tastiera per tagliare tutti i punti di montaggio selezionati a destra o a sinistra di uno o più fotogrammi.
- Digitate il numero di fotogrammi con il tastierino numerico con “+” o “-” e premete il tasto Invio per tagliare tutti i punti di montaggio rispettivamente in avanti o indietro.

Quando utilizzate il tastierino numerico per specificare quanti fotogrammi tagliare, non è necessario digitare anche il segno “+” nel caso di numeri positivi.

Le scelte rapide da tastiera e l'input dal tastierino numerico con +/- possono inoltre essere utilizzati nel Monitor programma in modalità taglio. Inoltre, esistono vari pulsanti e altri elementi di interfaccia utente, come quelli visualizzati dal video nel Monitor programma, che possono essere utilizzati per eseguire un taglio in modalità taglio. Consultate [Operazioni in modalità taglio](#).

Potete tagliare una clip più lunga solo finché non trovate un'altra clip nella stessa traccia e non potete eseguire un taglio oltre la durata del contenuto multimediale della clip. Durante il taglio di più tracce, potete tagliare fino a quando non trovate un'altra clip nella stessa traccia o raggiungete la durata della clip più breve nel gruppo.

L'esecuzione di tagli con scarto può causare problemi di sincronizzazione nelle clip su tracce diverse. L'opzione Attiva/disattiva blocco sincronizzazione o Attiva/disattiva il blocco della traccia consente di limitare le tracce da spostare durante il taglio con scarto. Gli indicatori asincroni si trovano nella parte visibile di una clip nella timeline, non solo all'inizio della clip. In questo modo, se ingrandite o scorrete in modo che l'inizio non sia visibile, potete comunque visualizzare la clip asincrona con le parti collegate.

Tagliare trascinando con il mouse

Dopo aver selezionato uno o più punti di montaggio, potete semplicemente trascinare la selezione nella timeline per eseguire il taglio. Durante il trascinamento, il cursore si modifica nel tipo di taglio appropriato in base al punto di montaggio selezionato all'inizio del trascinamento.

Quando trascinate un punto di montaggio con il mouse nella timeline, il taglio si aggancia ad altri punti di montaggio, ai marcatori e alla testina se il pulsante Effetto calamita è attivo. È inoltre disponibile una scelta rapida da tastiera per attivare o disattivare l'aggancio, utilizzabile durante il trascinamento.

Tagliare con le scelte rapide da tastiera

Le seguenti scelte rapide da tastiera consentono di effettuare un taglio ogni volta che è attiva una selezione di punti di montaggio, anche se non è attiva la modalità taglio. Se non è possibile eseguire tutti i tagli, viene considerato il numero di tagli consentito e una descrizione comando indica che il taglio è bloccato o limitato per contenuto multimediale o durata minima.

Taglia all'indietro e Taglia in avanti Sposta i punti di montaggio di un fotogramma nella direzione specificata (a sinistra all'indietro e a destra in avanti).

Taglia all'indietro molti e Taglia in avanti molti Sposta i punti di montaggio di cinque fotogrammi o un altro numero di fotogrammi impostato tramite la preferenza Scostamento taglio grande. Per modificare l'entità dello scostamento di taglio grande, scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS) quindi immettete una nuova quantità di fotogrammi per Scostamento taglio grande.

Estendi punto montaggio selezionato fino a testina Sposta il punto di montaggio selezionato più vicino alla testina di riproduzione nella posizione della testina, analogamente a un montaggio senza scarto.

Nota: i comandi *Estendi punto montaggio precedente fino a testina* e *Estendi punto montaggio successivo fino a testina* sono ancora disponibili, poiché operano su clip nelle tracce di destinazione senza una selezione attiva di punti di montaggio.

Taglia con scarto punto montaggio precedente fino a testina e Taglia con scarto punto montaggio successivo fino a testina

Il taglio con scarto viene eseguito su un punto di montaggio precedente o successivo fino alla testina. Non è necessario selezionare un punto di montaggio per eseguire un taglio con scarto su un montaggio fino alla testina. Come il comando Estrai, il taglio con scarto su un montaggio fino alla testina non ha effetto sulle clip di altre tracce con o senza blocco sincronizzazione, mentre per tutte le altre tracce verrà eliminata l'area del taglio con scarto. I punti di attacco e stacco di una sequenza non sono interessati.

Nota: Nella terminologia di montaggio, un taglio con scarto fino alla testina di riproduzione all'inizio o alla fine di una clip viene talvolta definito "apertura e chiusura".



Tagliare con l'input dal tastierino numerico

Potete specificare uno scostamento numerico utilizzando il tastierino numerico ogni volta che è attiva una selezione di punti di montaggio, anche senza la modalità taglio. Quando la timeline è attiva, l'indicatore del codice di tempo corrente a sinistra si trasforma in una casella di testo che mostra i numeri immessi dal tastierino numerico. Il tasto "+" sposta il taglio in avanti a destra, con un aumento nel tempo (potete immettere un numero senza premere il tasto "+"). Il tasto "-" sposta il taglio all'indietro a sinistra, con una diminuzione nel tempo. Lo scostamento numero in genere è formato da un numero di fotogrammi, pertanto qualsiasi numero da 1 a 99 viene considerato come fotogramma. Se desiderate specificare un codice di tempo, utilizzate il tasto numerico di punto "." per separare le parti minuto:secondo:fotogramma che compongono la voce del codice di tempo. Premete il tasto Invio dal tastierino numerico per eseguire il taglio tramite tutti i punti di montaggio selezionati.

Con il Monitor programma in modalità taglio potete anche utilizzare il tastierino numerico per eseguire un taglio quando il Monitor programma è attivo.

Tagliare con lo strumento selezione

Potete modificare il punto di attacco o stacco di una clip trascinandolo con lo strumento selezione in un pannello Timeline. Durante il trascinamento, nel monitor Programma viene visualizzato il punto di attacco o stacco. Una descrizione comandi visualizza il numero di fotogrammi tagliati: il valore sarà negativo se trascinate il bordo verso l'inizio della sequenza o positivo se lo trascinate verso la fine della sequenza. Non potete tagliare oltre i punti di attacco e stacco originali del metraggio sorgente.

- Fate clic sullo strumento selezione  ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per modificare il punto di attacco, trascinate il bordo sinistro della clip dopo la comparsa dell'icona di taglio .
 - Per modificare il punto di stacco, trascinate il bordo destro della clip dopo la

comparsa dell'icona di taglio .

- Eseguendo i tagli in questo modo, viene modificato il punto di montaggio di una sola clip, non di quelle adiacenti. Quando eseguite un taglio con lo strumento Selezione, resta uno spazio nella timeline. Per tagliare più punti di montaggio contemporaneamente o spostare clip adiacenti, consultate [Realizzazione di montaggi con e senza scarto nella timeline](#) e [Realizzare montaggi con scivolamento o slittamento](#).

Premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre utilizzate lo strumento selezione per passare allo strumento montaggio con scarto.

Nota: per tagliare solo una traccia di una clip collegata, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate clic con un'icona di taglio. Non è necessario tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) una volta iniziato il taglio.

Taglio con la testina di riproduzione

Potete tagliare una clip in una sequenza nella posizione della testina di riproduzione. Tuttavia, dovete prima impostare le seguenti scelte rapide da tastiera:

- Ritaglia attacco fino a testina
- Ritaglia stacco fino a testina
- Seleziona punto di montaggio più vicino come attacco taglio
- Seleziona punto di montaggio più vicino come stacco taglio

Per impostare le scelte rapide da tastiera per il taglio, consultate Personalizzare o caricare le scelte rapide da tastiera.

[Torna all'inizio](#) 

Realizzazione di montaggi con e senza scarto nella timeline

In Premiere Pro, potete eseguire un montaggio con o senza scarto direttamente sulle tracce della timeline, utilizzando la modalità di taglio, oppure il monitor Ritaglio.

I montaggi con e senza scarto

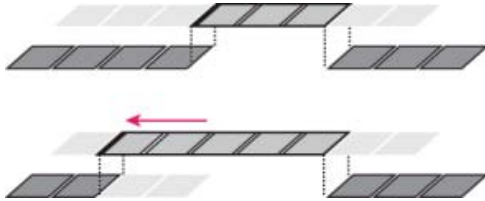
Per regolare il punto di montaggio, o taglio, tra due clip, potete usare operazioni di taglio dette *montaggio con scarto* e *montaggio senza scarto*. Grazie a questi strumenti speciali, potete apportare le modifiche eseguendo un'unica azione e risparmiare così diversi passaggi. Quando eseguite il montaggio con o senza scarto grazie agli strumenti di taglio, i fotogrammi interessati dalla modifica compaiono nel Monitor programma uno accanto all'altro. Esistono scelte rapide da tastiera per il montaggio con e senza scarto. Inoltre, viene selezionato il punto di montaggio quando fate clic su di esso con uno strumento di montaggio con scarto o senza scarto.



Monitor Programma e Timeline durante un montaggio senza scarto

Montaggio senza scarto

Il montaggio senza scarto agisce contemporaneamente sui punti di stacco e attacco adiacenti, per uno stesso numero di fotogrammi. In questo modo viene spostato il punto di montaggio tra le clip, mantenendo inalterate la posizione delle altre clip nel tempo e la durata totale della sequenza. Quando premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per iniziare un montaggio senza scarto, il video e l'audio vengono temporaneamente scollegati, facilitando la realizzazione di un **montaggio con taglio a L** (*taglio a L* o *taglio a J*).



Nel montaggio senza scarto, il punto di montaggio viene spostato in un punto anteriore nel tempo: la clip precedente viene abbreviata, quella successiva viene allungata e la durata del programma resta invariata.

Montaggio con scarto

Nel montaggio con scarto, invece, quando si taglia una clip si spostano quelle seguenti nella traccia in base alla quantità tagliata. Così facendo, quando si accorcia una clip tutte le clip dopo il taglio vengono spostate indietro nel tempo; quando si allunga una clip, tutte le clip successive al taglio vengono invece spostate avanti nel tempo. Nel montaggio con scarto, lo spazio vuoto su un lato del taglio viene trattato come se fosse una clip, quindi spostato nel tempo come avviene con le clip. Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) quando iniziate il montaggio con scarto per ignorare il collegamento tra video e audio.

Realizzare un montaggio senza scarto con lo strumento Montaggio senza scarto

1. Selezionate lo strumento montaggio senza scarto
2. In un pannello Timeline, trascinate verso sinistra o verso destra dal bordo della clip da modificare. Dalla clip adiacente verrà tagliato lo stesso numero di fotogrammi aggiunti alla clip. Trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per agire unicamente sulla porzione video o audio di una clip collegata.

Eseguire montaggi senza scarto (montaggi estesi) con la testina di riproduzione

È possibile spostare il punto di attacco o stacco di una clip in una sequenza fino alla testina, senza lasciare spazi vuoti nella sequenza. Questo tipo di montaggio è anche detto estensione di un punto di montaggio o utilizzo dei comandi di estensione del montaggio.

Eseguire un montaggio senza scarto (esteso) fino alla testina di riproduzione

Effettuate le seguenti operazioni:




1. Fate clic sull'intestazione della traccia, per impostare come destinazione la traccia

contenente la clip da tagliare.

2. Trascinate la testina di riproduzione fino alla posizione nella sequenza in cui desiderate estendere il punto di attacco o stacco della clip.
3. Fate clic sullo strumento Montaggio senza scarto e selezionate il punto di montaggio.
4. Scegliete Sequenza > Estendi montaggio selezionato fino a testina oppure premete il tasto E.

Nota: se il materiale non è sufficiente per consentire l'estensione fino alla testina, Premiere Pro estende la clip fino alla fine del materiale disponibile.

Realizzare un montaggio con scarto con lo strumento Montaggio con scarto

1. Selezionate lo strumento montaggio con scarto .
2. In un pannello Timeline, posizionate il puntatore sopra il punto di attacco o stacco della clip da modificare finché non compare l'icona del taglio con scarto dell'attacco  o dello stacco , quindi trascinate verso sinistra o destra. Le clip successive nella traccia vengono spostate nel tempo per compensare la modifica, ma la loro durata rimane la stessa. Trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per agire unicamente sulla porzione video o audio di una clip collegata.

Quando usate lo strumento selezione, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per passare dall'icona del taglio dell'attacco o dello stacco all'icona Montaggio con scarto. Rilasciate il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per tornare allo strumento di selezione.

[Torna all'inizio](#)

Realizzare montaggi con scivolamento o slittamento

Così come i montaggi con e senza scarto permettono di regolare un taglio tra due clip, i montaggi con scivolamento e con slittamento sono utili per regolare due tagli in una sequenza di tre clip. Quando usate gli strumenti di montaggio con scivolamento o slittamento, nel monitor Programma i quattro fotogrammi coinvolti compaiono uno accanto all'altro, a eccezione di quando si agisce solo sull'audio.



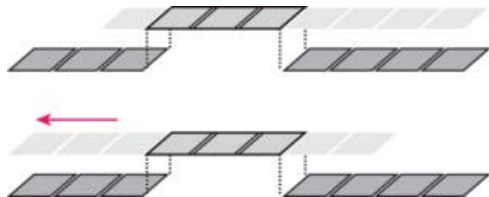
Monitor Programma e Timeline durante un montaggio con slittamento

Anche se gli strumenti di montaggio con scivolamento o slittamento sono di solito usati sulla clip centrale di tre clip adiacenti, funzionano anche nel caso di una clip posta tra un'altra clip e uno spazio vuoto.


Realizzare un montaggio con scivolamento

Il montaggio con scivolamento sposta, con un'unica azione, l'attacco e lo stacco di una clip avanti o indietro di uno stesso numero di fotogrammi. Trascinando con lo strumento montaggio con scivolamento, potete

cambiare il fotogramma iniziale e finale di una clip senza cambiarne la durata né modificare le clip adiacenti.



Esempio di montaggio con scivolamento: una clip viene trascinata verso sinistra, posticipando così l'attacco e lo stacco della clip rispetto alla clip sorgente.

1. Selezionate lo strumento montaggio con scivolamento .
2. Posizionate il puntatore sulla clip che volete correggere e trascinate verso sinistra per posticipare i punti di attacco e stacco nella clip oppure verso destra per anticiparli.

Premiere Pro aggiorna i punti di attacco e stacco sorgente della clip, mostra il risultato nel monitor Programma e mantiene inalterata la durata della clip e della sequenza.

Montaggio con scivolamento di una clip mediante scelte rapide da tastiera

Potete usare delle scelte rapide da tastiera per effettuare il montaggio con scivolamento di una clip in una timeline. Selezionate una o più clip ed effettuate le seguenti operazioni:

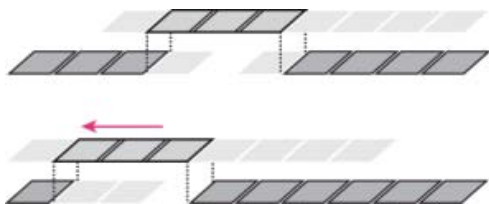
- Per far scivolare le clip selezionate di cinque fotogrammi a sinistra:
 - Premete Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia sinistra (Windows).
 - Premete Comando+Opzione+Maiusc+Freccia sinistra (Mac OS).
- Per far scivolare le clip selezionate di un fotogramma a sinistra:
 - Premete Alt+Maiusc+Freccia sinistra (Windows).
 - Premete Comando+Opzione+Freccia sinistra (Mac OS).
- Per far scivolare le clip selezionate di cinque fotogrammi a destra:
 - Premete Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia destra (Windows).
 - Premete Comando+Opzione+Maiusc+Freccia destra (Mac OS).
- Per far scivolare le clip selezionate di un fotogramma a destra:
 - Premete Alt+Maiusc+Freccia destra (Windows).
 - Premete Comando+Opzione+Freccia destra (Mac OS).

Per ulteriori informazioni sullo scivolamento delle clip mediante scelte rapide da tastiera, guardate [questo video](#) di Todd Kopriva e video2brain.


Quando si esegue un montaggio con scivolamento mediante scelte rapide da tastiera, è utile che la testina di riproduzione si trovi sulla clip da far scivolare in modo da poter vedere il risultato del montaggio con scivolamento. Potete utilizzare questo metodo per allineare un'azione video con un cue audio.

Realizzare un montaggio con slittamento

Il montaggio con slittamento sposta una clip nel tempo tagliando le clip adiacenti per compensare lo spostamento. Quando trascinate una clip verso sinistra o destra con lo strumento montaggio con slittamento, il punto di stacco della clip precedente e quello di attacco della successiva verranno tagliati di un numero di fotogrammi pari a quello dello spostamento della clip. I punti di attacco e stacco della clip, quindi la sua durata, non cambiano.



Esempio di montaggio con slittamento: una clip viene trascinata verso sinistra così da iniziare in un punto anteriore nella sequenza; la clip precedente viene così accorciata e quella successiva allungata.

1. Selezionate lo strumento montaggio con slittamento .
2. Posizionate il puntatore sulla clip che volete correggere e trascinate verso sinistra per anticipare il punto di stacco della clip precedente e il punto di attacco della clip seguente oppure verso destra per posticiparli.

Quando rilasciate il pulsante del mouse, Premiere Pro aggiorna i punti di attacco e stacco delle clip adiacenti, mostra il risultato nel monitor Programma e mantiene inalterata la durata della clip e della sequenza. L'unica modifica apportata alla clip spostata riguarda la sua posizione nella sequenza.

Montaggio con slittamento di una clip mediante scelte rapide da tastiera

Potete usare delle scelte rapide da tastiera per effettuare il montaggio con slittamento di una clip in una timeline. Selezionate una o più clip ed effettuate le seguenti operazioni:

- Per far slittare le clip selezionate di cinque fotogrammi a sinistra:
 - Premete Alt+Maiusc+, (Windows).
 - Premete Opzione+Maiusc+, (Mac OS).
- Per far scorrere le clip selezionate di un fotogramma a sinistra:
 - Premete Alt+, (Windows).
 - Premete Opzione+, (Mac OS).
- Per far scorrere le clip selezionate di cinque fotogrammi a destra:
 - Premete Alt+Maiusc+. (Windows).
 - Premete Opzione+Maiusc+. (Mac OS).
- Per far scorrere le clip selezionate di un fotogramma a destra:
 - Premete Alt+. (Windows)
 - Premete Opzione+. (Mac OS).

Per ulteriori informazioni sullo slittamento delle clip mediante scelte rapide da tastiera, guardate [questo video](#) di Todd Kopriva e video2brain.

Scostamento delle clip

Potete spostare le clip in avanti o indietro nella timeline di un fotogramma alla volta oppure del numero di fotogrammi specificato per uno scostamento maggiore. Questa operazione è detta “spingere” o “scostare”. Quando si scostano una o più clip, queste vengono spostate leggermente in avanti o indietro nella timeline. Quando le clip che vengono scostate si trovano accanto ad altre clip, queste vengono sovrascritte.

Per scostare le clip selezionate una o più clip ed effettuate le seguenti operazioni:

- Per scostare le clip selezionate di 5 fotogrammi a sinistra:
 - Premete Alt+Maiusc+Freccia sinistra (Windows).
 - Premete Comando+Maiusc+Freccia sinistra (Mac OS).
- Per scostare le clip selezionate di 1 fotogramma a sinistra:
 - Premete Alt+Freccia sinistra (Windows).

- Premete Comando+Freccia sinistra (Mac OS).
- Per scostare una clip di 5 fotogrammi a destra:
 - Premete Alt+Maiusc+Freccia destra (Windows).
 - Premete Comando+Maiusc+Freccia destra (Mac OS).
- Per scostare le clip selezionate di 1 fotogramma a destra:
 - Premete Alt+Freccia destra (Windows).
 - Premete Comando+Freccia destra (Mac OS).

Per ulteriori informazioni sullo scostamento delle clip mediante scelte rapide da tastiera, guardate [questo video](#) di Todd Kopriva e video2brain.

Realizzazione di montaggi con taglio a L

Potete creare un montaggio con taglio scollegando il video dall'audio di clip adiacenti comprese in una sequenza e quindi tagliando l'audio dal video in modo che il video di una clip si sovrapponga all'audio dell'altra. In genere, per questa operazione viene utilizzato un montaggio senza scarto (o montaggio esteso).

Quando premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per iniziare un montaggio senza scarto, il video e l'audio vengono temporaneamente scollegati, facilitando la realizzazione di un [montaggio con taglio a L](#) (taglio a L o taglio a J).

[Torna all'inizio](#)

Operazioni in modalità taglio

La modalità taglio indica lo stato in cui il Monitor programma si trova in una configurazione speciale di modalità taglio. Utilizzando determinate scelte rapide da tastiera, pulsanti e la riproduzione con i tasti J-K-L è possibile eseguire un'operazione di taglio, come un montaggio con o senza scarto. Questi comportamenti rientrano nelle operazioni di taglio dinamico. Il taglio nella timeline può essere utilizzato per diversi scopi e potete utilizzarlo per effettuare operazioni di taglio dinamico. Tuttavia per regolare con precisione un punto di montaggio conviene usare la modalità taglio. Mentre lavorate in modalità taglio, potete aggiungere o sottrarre fotogrammi dal punto di montaggio mentre la zona di montaggio viene riprodotta in ciclo continuo in modo dinamico.

Nota: per regolare il montaggio, non è necessario effettuare la riproduzione in ciclo continuo in modalità taglio. Alcuni editor preferiscono mettere in pausa la riproduzione, quindi fare clic sui pulsanti o utilizzare le scelte rapide da tastiera J-K-L, e riprendere successivamente la riproduzione in ciclo continuo.

Gli editor utilizzano la modalità taglio per attività quali l'ottimizzazione dei dialoghi, l'impostazione del ritmo in una scena di inseguimento o la creazione di montaggi con taglio.

Interfaccia di modalità taglio

Nel Monitor programma si attivano automaticamente alcuni pulsanti e altre voci di interfaccia utente per mostrare una visualizzazione a due schermate semplificata quando è in modalità taglio. Si ritorna alla configurazione standard del Monitor programma quando la modalità taglio viene disattivata.

Nel Monitor programma, il video viene riprodotto in una configurazione a due schermate, che si espandono e coprono temporaneamente entrambi i lati sinistro e destro con una singola vista del video. I pulsanti di taglio e i contatori di navigazione si trovano direttamente sotto il video. Tutte le tracce video della sequenza vengono composte insieme e l'audio ascoltato durante la riproduzione comprende tutte le tracce audio della sequenza mixate insieme. La testina di riproduzione esegue un ciclo nella timeline durante la riproduzione in modo da visualizzare l'intervallo di tempo riprodotto.



A. Punto di montaggio in chiusura **B.** Contatore spostamento stacco **C.** Taglia all'indietro molti **D.** Taglia all'indietro **E.** Aggiungi transizione predefinita **F.** Taglia in avanti **G.** Taglia in avanti molti **H.** Contatore spostamento attacco **I.** Indicatore del tipo di taglio **J.** Punto di montaggio in apertura

Attivazione della modalità taglio

Prima di passare alla modalità taglio, può essere utile selezionare uno o più punti di montaggio con uno strumento di taglio nella timeline. Questi punti di montaggio selezionati vengono mantenuti nella modalità taglio. Potete anche passare alla modalità taglio senza selezionare alcun punto di montaggio.

Per attivare la modalità taglio, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Sequenza > Montaggio con ritaglio (o premete "T").

Se è presente una selezione di punti di montaggio attiva, la testina di riproduzione passa al punto di montaggio più vicino selezionato. Se non è selezionato alcun punto di montaggio, la testina di riproduzione si sposta automaticamente al punto di montaggio più vicino nelle tracce di destinazione. I punti di montaggio sono selezionati nelle tracce di destinazione con il tipo di taglio impostato su un montaggio senza scarto a prescindere dallo strumento attualmente attivo. Se il Monitor programma è già in modalità taglio, premete il tasto T per disattivare la modalità taglio.

- Fate doppio clic su un punto di montaggio con gli strumenti selezione, montaggio con scarto o montaggio senza scarto nella timeline.
- Selezionate uno o più punti di montaggio tenendo premuto il tasto Maiusc oppure trascinando con gli strumenti montaggio con scarto e montaggio senza scarto, spostando la testina al punto di montaggio più vicino selezionato e impostando il monitor Programma nella modalità taglio con il tipo di taglio dello strumento.

Ora potete tagliare le clip in modalità taglio. Per iniziare a tagliare, consultate [Revisione dei tagli](#).

Quando fate doppio clic su un punto di montaggio già selezionato, verificate di utilizzare lo stesso strumento e gli stessi tasti modificatori usati inizialmente per selezionare il punto di montaggio, poiché con il primo clic si rilegge il punto di montaggio in base alle regole di selezione standard. Il Monitor programma viene visualizzato automaticamente in modalità taglio.

Nella timeline potete selezionare ulteriori punti di montaggio nella stessa sequenza e mantenere la modalità taglio. Potete inoltre apportare modifiche nella timeline, ad esempio eseguire lo zoom in/out, scorrere, o modificare l'altezza della traccia, sempre restando in modalità taglio. Se la modalità taglio è già attiva, potete utilizzare le scelte rapide da tastiera per Vai al punto di montaggio successivo e Vai al punto di montaggio precedente e selezionare nuovi punti di montaggio, senza disattivarla. Se la modalità taglio non è attiva, con le scelte rapide potrete spostare la testina invece di selezionare i punti di montaggio.

Per uscire dalla modalità taglio, consultate [Uscire dalla modalità taglio](#).

Revisione dei tagli

Per esaminare i tagli attualmente applicati mentre è attiva la selezione dei punti di montaggio e vi trovate in modalità taglio, premete il pulsante Riproduci o la barra spaziatrice. La riproduzione viene eseguita in ciclo

continuo con i punti di montaggio attualmente selezionati, da un tempo di preroll specificato prima del punto di montaggio iniziale a un tempo di postroll specificato dopo l'ultimo punto di montaggio. Le impostazioni di preroll e postroll vengono definite in Modifica > Preferenze > Riproduzione (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Riproduzione (Mac OS).

Per interrompere la riproduzione, premete di nuovo il pulsante Riproduci o il tasto di scelta rapida e la testina di riproduzione viene spostata sul punto di montaggio più vicino selezionato all'interruzione.

Taglio dinamico con i tasti J-K-L

In modalità taglio, potete usare combinazioni delle tre scelte rapide da tastiera shuttle (J-K-L) per riprodurre le clip ed eseguire un taglio in base alla posizione della testina di riproduzione quando questa viene interrotta. Per informazioni sulle scelte rapide da tastiera per lo spostamento in modalità shuttle, consultate il video sull'uso dei tasti J, K e L.

Il tipo di punto di montaggio in corrispondenza della testina viene utilizzato per determinare quale lato è riprodotto. Per Stacco taglio con scarto e Stacco taglio la riproduzione avviene nella vista sul lato sinistro. Per Attacco taglio con scarto e Attacco taglio la riproduzione avviene nella vista sul lato destro. Per un montaggio senza scarto, vengono riprodotti entrambi i lati.

Se raggiungete il limite multimediale di taglio (niente più parti iniziali o finali), la riproduzione viene messa in pausa ma il taglio non viene eseguito fino a quando non interrompete esplicitamente la riproduzione con la scelta rapida Shuttle fermo. Questa tecnica consente di eseguire la riproduzione, un singolo passaggio o lo shuttle nella direzione opposta fino a individuare l'esatto fotogramma per il taglio.

Potete tagliare in modo dinamico il metraggio di un fotogramma alla volta utilizzando i tasti di scelta rapida J-K-L. Selezionate prima il punto di montaggio, tenete premuto il tasto K e quindi premete il tasto J o L.

Miglioramento dei tagli in modalità taglio

Durante la riproduzione in modalità taglio con Riproduci (che inizia la riproduzione in ciclo), potete apportare ulteriori modifiche ai punti di montaggio selezionati mediante i pulsanti o le scelte rapide da tastiera. Ogni volta che viene riprodotta la ripresa, potete modificare il taglio facendo clic sui pulsanti o premendo le relative scelte rapide da tastiera. Ogni taglio eseguito viene applicato immediatamente nella sequenza. Le modifiche sono aggiornate nella timeline, anche se la modifica risultante verrà visualizzata solo nel Monitor programma al ciclo successivo. Continuate a effettuare regolazioni ed esaminare la modifica finché non siete soddisfatti del taglio.

Continuate con il taglio del punto di montaggio successivo utilizzando le scelte rapide Vai a punto di montaggio successivo o Vai a punto di montaggio precedente (i tasti Freccia su e Freccia giù) oppure, se avete terminato, interrompete la riproduzione.

Usate le seguenti tecniche per perfezionare il taglio:

- Usate i pulsanti Taglia in avanti e Taglia all'indietro per eseguire il taglio di un fotogramma alla volta. Per tagliare in avanti o indietro di un fotogramma alla volta potete usare le seguenti scelte rapide da tastiera:
 - Premete Ctrl+Freccia sinistra per tagliare indietro. Premete Ctrl+Freccia destra per tagliare in avanti (Windows).
 - Premete Opzione+Freccia sinistra per tagliare indietro. Premete Opzione+Freccia destra per tagliare in avanti (Mac OS).
- Usate i pulsanti Taglia in avanti e Taglia all'indietro per eseguire un taglio di più fotogramma alla volta. Per tagliare in avanti o indietro di più fotogramma alla volta potete usare le seguenti scelte rapide da tastiera:
 - Premete Ctrl+Maiusc+Freccia sinistra per tagliare indietro. Premete Ctrl+Maiusc+Freccia destra per tagliare in avanti (Windows).
 - Premete Opzione+Maiusc+Freccia sinistra per tagliare indietro. Premete Opzione+Maiusc+Freccia destra per tagliare in avanti (Mac OS).
- Utilizzate gli input di scostamento premendo "+" o "-" dal tastierino numerico per tagliare secondo lo scostamento numerico specificato.

- Usate il pulsante Applica transizioni predefinite alla selezione per aggiungere transizioni audio e video predefinite al punto di montaggio.
- Per modificare i tagli durante la riproduzione, utilizzate i comandi Modifica > Annulla e Ripristina o le relative scelte rapide.

Un flusso di lavoro tipico di montaggio implica prima l'assemblaggio della sequenza mediante l'inserimento e la sostituzione dei montaggi. Quindi, migliorate i tagli passando da un montaggio all'altro in modalità taglio, utilizzando le scelte rapide.

Strumenti di taglio in modalità taglio

Nell'interfaccia in modalità taglio, quando la riproduzione è in pausa, potete trascinare qualsiasi strumento di taglio, compreso lo strumento selezione, su una clip per tagliarla. Se trascinate su una delle due clip, viene effettuato un taglio con scarto. Se trascinate tra le due clip, viene effettuato un taglio senza scarto. Se trascinate sulla clip in uscita con lo strumento selezione e tenendo premuto con il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), viene eseguito un layout regolare su quel lato del montaggio. Se trascinate sulla clip in entrata tenendo premuto lo stesso tasto modificatore, viene eseguito un layout regolare su quel lato del montaggio.

Il comportamento di trascinamento sulle clip in modalità taglio sul punto di montaggio è uguale al comportamento degli strumenti di taglio nella timeline. Trascinando verso sinistra si taglia all'indietro, trascinando verso destra si taglia in avanti.

Annullare la modalità taglio

La modalità taglio richiede che sia selezionato almeno un punto di montaggio e che la testina di riproduzione sia posizionata in corrispondenza di uno dei punti di montaggio selezionati. Qualsiasi azione che cancella la selezione dei punti di montaggio o sposta la testina da un punto di montaggio annulla la modalità taglio.

Per annullare la modalità taglio, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sulla timeline.
- Usate il comando di menu Sequenza > Montaggio con ritaglio oppure premete il tasto T.
- Chiudete il Monitor programma tramite una voce di menu, una scelta rapida da tastiera o un'operazione dal pannello dell'area di lavoro.
- Fate scorrere la testina di riproduzione oppure utilizzate qualsiasi comando di navigazione di Monitor programma o Timeline in grado di spostare il punto di montaggio selezionato, ad esempio Un passo avanti o Un passo indietro.
- Selezionate o trascinate le clip, oppure selezionate o modificate qualsiasi altro oggetto nella timeline.
- Passate a un'altra sequenza.

Scelte rapide da tastiera per la modalità taglio

- La scelta rapida da tastiera Alterna Riproduci/Stop consente di avviare o interrompere la riproduzione. È disponibile quando è attiva la modalità taglio e impostata automaticamente sul tasto Barra spaziatrice.
- Usate le scelte rapide Taglia in avanti e Taglia all'indietro per eseguire il taglio di un fotogramma alla volta.
- Usate le scelte rapide Taglia in avanti molti e Taglia all'indietro molti per eseguire il taglio in base al numero di fotogrammi impostato con Scostamento taglio grande (il valore predefinito è pari a 5 fotogrammi). È possibile modificare il valore di Scostamento taglio grande in Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS).

Taglio e pannello Cronologia

Il pannello Cronologia mostra ciascuna regolazione di taglio come una singola voce, utilizzando la tastiera, facendo clic su uno dei pulsanti oppure utilizzando i tasti di scelta rapida J-K-L. L'attivazione o l'annullamento della modalità taglio non modifica le voci nel pannello Cronologia, pertanto potete ancora annullare una o più modifiche di taglio apportate durante una sessione di modalità taglio.

Montaggio con scivolamento e slittamento in modalità taglio

Poiché si possono selezionare più punti di montaggio per il taglio su una singola traccia, è possibile configurare montaggi con scivolamento o slittamento scegliendo una coppia di punti di montaggio con scarto opposti sulla stessa traccia. Dopo aver configurato i punti di montaggio, potete utilizzare le scelte rapide da tastiera per completare il taglio nella timeline o in modalità taglio. Se selezionate i punti di montaggio tenendo premuto il tasto Maiusc, potete fare scivolare o slittare più clip alla volta.

Montaggio con scivolamento in modalità taglio

Per informazioni sul montaggio con lo strumento scivolamento, consultate [Realizzazione di un montaggio con scivolamento](#).

Per eseguire un montaggio con scivolamento tramite le scelte rapide da tastiera, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate lo strumento montaggio con scarto.
2. Fate clic sui punti di montaggio in corrispondenza dei punti di attacco e stacco della clip. Scegliete un punto Attacco taglio, seguito da Stacco taglio.
3. Premete il tasto T per passare alla modalità di taglio.
4. Usate le scelte rapide da tastiera o i pulsanti per eseguire un montaggio con scivolamento durante la riproduzione a ciclo continuo.

Potete usare questa tecnica anche nella timeline. Premete le scelte rapide da tastiera per Taglia in avanti o Taglia all'indietro oppure utilizzate il tastierino numerico.

Montaggio con slittamento in modalità taglio

Per informazioni sul montaggio con lo strumento slittamento, consultate [Realizzazione di un montaggio con slittamento](#).

Per effettuare lo slittamento di un punto di montaggio in modalità taglio, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate lo strumento montaggio con scarto.
2. Fate clic sui punti di montaggio in corrispondenza dei punti di attacco e stacco della clip. Scegliete un punto Stacco taglio, seguito da Attacco taglio.
3. Premete il tasto T per passare alla modalità di taglio.
4. Usate le scelte rapide da tastiera o i pulsanti per eseguire un montaggio con slittamento durante la riproduzione a ciclo continuo.

Potete usare questa tecnica anche nella timeline. Premete le scelte rapide da tastiera per Taglia in avanti o Taglia all'indietro oppure utilizzate il tastierino numerico.

Taglio asimmetrico

È possibile eseguire un taglio asimmetrico sia nella timeline che in modalità taglio. Si verifica un taglio

asimmetrico quando è selezionata una combinazione di punti Attacco taglio con scarto e Stacco taglio con scarto su tracce diverse, con un punto di montaggio selezionato per traccia. Se sono selezionati più punti di montaggio per traccia, tutti i punti di montaggio si spostano nella stessa direzione.

La durata del taglio la stessa su tutte le tracce per ciascuna operazione di taglio asimmetrico, ma la direzione di taglio a sinistra o a destra di ciascun punto di montaggio può variare.

- La direzione primaria di taglio determina il punto principale di montaggio. Potete determinare la direzione primaria di taglio facendo clic su uno strumento o un pulsante, oppure tramite le scelte rapide da tastiera; tale direzione è la stessa su tutte le tracce per ogni punto di montaggio corrispondente al tipo di taglio principale.
- I punti di montaggio che non corrispondono al tipo principale eseguono il taglio nella direzione opposta. Consultate [Specificazione della direzione primaria per i tagli asimmetrici nella timeline](#) per informazioni dettagliate su come si determina il punto di montaggio principale per un taglio asimmetrico.

La direzione dello spostamento delle clip finali a destra o a sinistra è uguale in tutte le tracce, consentendo così di mantenere le tracce sincronizzate. Lo spostamento è dovuto al fatto che la fine delle clip tagliate si sposta in una direzione diversa per un punto di montaggio Attacco taglio con scarto rispetto a Stacco taglio con scarto.

Ad esempio, se si trascina un punto di montaggio a destra di dieci fotogrammi con lo strumento montaggio con scarto, vengono aggiunti dieci fotogrammi agli altri punti di montaggio impostati come Stacco taglio con scarto. Viceversa, vengono sottratti dieci fotogrammi dai punti di montaggio impostati come Attacco taglio con scarto.

Nota: questi punti di montaggio in realtà non si spostano, ma mostrano più materiale iniziale della clip. Le clip finali su tutte le tracce vengono spostate a destra di dieci fotogrammi.

Le combinazioni di Attacco taglio e Stacco taglio non vengono considerate asimmetriche anche se il lato del punto di montaggio è diverso, perché il movimento del punto di montaggio avviene sempre nella stessa direzione e non si verifica lo spostamento delle clip finali.

Specificazione della direzione primaria per i tagli asimmetrici nella timeline

Per i tagli asimmetrici eseguiti con il mouse nella timeline, la direzione principale si applica al punto di montaggio trascinato. Se selezionate un punto di montaggio e trascinate, quest'azione determina la direzione e il tipo principale di taglio. Ad esempio, se fate clic con il mouse per configurare un attacco taglio con scarto su Video 1 e trascinate a sinistra, i punti di montaggio Attacco taglio con scarto selezionati su qualsiasi traccia eseguono il taglio a sinistra, mentre tutti i punti di montaggio Stacco taglio con scarto lo esegue a destra.

Quando usate le scelte rapida da tastiera per tagliare nella timeline, il tipo principale di taglio dipende dall'operazione in modalità taglio o dal trascinamento con il mouse precedente, se il punto di montaggio è ancora selezionato. Se il punto di montaggio non è più selezionato (o non avete mai utilizzato la modalità taglio o il mouse per tagliare con il tipo principale), viene utilizzato come tipo principale il punto di montaggio della traccia video con il numero superiore e un punto di montaggio selezionato oppure quello della traccia audio con il numero inferiore se sono selezionati solo punti di montaggio audio. La direzione è specificata dalla scelta rapida da tastiera specifica.


[Torna all'inizio](#) 

Operazioni con il monitor Ritaglio

Il monitor Ritaglio visualizza i punti di attacco e stacco di una clip in corrispondenza di un taglio per consentire di visualizzare con precisione i fotogrammi che si stanno tagliando. Il monitor sinistro mostra la clip in chiusura alla sinistra del punto di montaggio, mentre il monitor destro mostra la clip in apertura a destra.

Aprire o chiudere il monitor Ritaglio



- Per aprire il monitor Ritaglio, scegliete Finestra > Monitor ritaglio.

- Per chiudere il monitor Ritaglio, fate clic sulla relativa casella di chiusura .

Visualizzare il punto di montaggio da tagliare

1. Nel monitor Ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio.
2. Dal menu, selezionate la traccia da modificare.



Visualizzare in anteprima il montaggio nel monitor Ritaglio

- Per visualizzare in anteprima il montaggio una volta, fate clic sul pulsante Anteprima del punto di montaggio .
- Per visualizzare ripetutamente l'anteprima del montaggio, fate clic sul pulsante Ciclo continuo , quindi fate clic sul pulsante Anteprima del punto di montaggio.

Annullare un montaggio


- Premete Ctrl+Z (Windows) o Comando-Z (Mac OS) oppure usate la palette Cronologia.

Impostare le preferenze di taglio

Potete impostare il numero di fotogrammi da tagliare quando utilizzate il pulsante Taglio serie di fotogrammi a sinistra  o Taglio serie di fotogrammi a destra .

- Scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS).





Realizzare un montaggio senza scarto con il monitor Ritaglio

1. Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.
2. Fate clic nella casella Blocco sincronizzazione nell'intestazione di qualsiasi traccia che desiderate spostare quando viene effettuato il montaggio senza scarto.
3. In una timeline, posizionate la testina di riproduzione sul punto di montaggio. Verrà visualizzato il punto di montaggio nel Monitor ritaglio.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Posizionate il puntatore tra le immagini video per trasformarlo nello strumento montaggio senza scarto , quindi trascinate verso sinistra o destra.
 - Trascinate il codice di tempo centrale verso sinistra o destra.
 - Trascinate il jog centrale verso sinistra o destra.
 - Fate clic sul codice di tempo tra le visualizzazioni, digitate un numero di codice di tempo valido per tagliare i bordi di tutte e due le clip in quel fotogramma, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
 - Selezionate il numero sopra il jog centrale, digitate un numero negativo per tagliare entrambe le clip a sinistra o positivo per tagliare entrambe le clip a destra, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
 - Fate clic sul pulsante che corrisponde al numero di fotogrammi su cui intendete

effettuare il montaggio. I pulsanti -1 e -5 tagliano entrambe le clip a sinistra; i pulsanti +1 e +5 tagliano entrambe le clip a destra.

Nota: per impostazione predefinita, il taglio in serie è pari a 5 fotogrammi, ma potete impostarlo su qualsiasi numero, specificandolo nelle preferenze di taglio. Scegliete *Modifica > Preferenze > Taglio (Windows)* o *Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS)*.

Realizzare un montaggio con scarto con il monitor Ritaglio

1. Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.
2. Fate clic nella casella Blocco sincronizzazione nell'intestazione di qualsiasi traccia che desiderate spostare quando viene effettuato il montaggio con scarto.
3. In una timeline, posizionate la testina di riproduzione sul punto di montaggio. Verrà visualizzato il punto di montaggio nel Monitor ritaglio.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Posizionate il puntatore sull'immagine di sinistra o di destra in modo da ottenere l'icona di taglio dello stacco  o dell'attacco , quindi trascinate verso sinistra o destra per effettuare un montaggio con scarto sulla clip corrispondente.
 - Trascinate la visualizzazione del codice di tempo sotto l'immagine di sinistra o di destra per tagliare la clip corrispondente.
 - Trascinate il jog di sinistra o di destra per tagliare la clip corrispondente.
 - Trascinate l'icona Stacco  nel righello temporale della visualizzazione di sinistra o l'icona Attacco  nel righello temporale della visualizzazione di destra.
 - Trascinate il numero di codice di tempo Spostamento stacco o Spostamento attacco verso sinistra o destra per effettuare un montaggio con scarto sulla clip corrispondente.
 - Fate clic sul codice di tempo della clip di sinistra (per lo stacco della clip di sinistra) o sul codice di tempo della clip di destra (per l'attacco della clip di destra), digitate un numero di codice di tempo valido per tagliare la clip corrispondente in quel fotogramma, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
 - Fate clic sul valore Spostamento stacco (per lo stacco della clip di sinistra) o Spostamento attacco (per l'attacco della clip di destra), digitate un numero negativo per tagliare a sinistra o positivo per tagliare a destra, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

In questo video sul sito Web Layers Magazine, Franklin McMahon mostra gli strumenti montaggio con scarto, montaggio senza scarto, scivolamento e slittamento.

Nota: Il monitor Ritaglio è disponibile in *Finestra > Monitor ritaglio*, ma non funziona con i punti di montaggio selezionati nella timeline. Il Monitor ritaglio è ancora utile per tagliare la forma d'onda dell'audio e offre un metodo per tagliare e gestire una traccia singola. Tuttavia, la modalità taglio di *Premiere Pro* è un ambiente migliore per le operazioni di taglio rispetto al Monitor ritaglio.

- Aggiunta di clip a una sequenza
- Creare un montaggio con taglio a L

Creazione di clip speciali (sintetiche)

[Creare un contatore \(solo Windows\)](#)

[Creare barre colorate e un tono di 1 kHz](#)

[Creare un monoscopio HD con un tono da 1 kHz](#)

[Creare video nero](#)

[Creare un mascherino colorato](#)

[Creare una clip video trasparente](#)

[Torna all'inizio](#)

Creare un contatore (solo Windows)

Se intendete creare output su pellicola da una sequenza, potrebbe essere utile aggiungere un contatore. Un contatore è utile per verificare che audio e video funzionino correttamente e siano sincronizzati. Potete creare e personalizzare un contatore universale da aggiungere all'inizio di un progetto. Il contatore dura 11 secondi.

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento in fondo al pannello Progetto e scegliete Contatore universale.
2. Nella finestra di dialogo Muovo contatore universale, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano alle impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il contatore. Fate clic su OK.
3. Nella finestra di dialogo Configurazione del contatore universale, specificate le seguenti opzioni, a seconda delle necessità:

Colore comparsa Specifica un colore per l'area circolare a comparsa di un secondo.

Colore sfondo Specifica un colore per l'area dietro al colore comparsa.

Colore linee Specifica un colore per le linee orizzontali e verticali.

Colore cerchi Specifica un colore per il doppio cerchio intorno ai numeri.

Colore numeri Specifica un colore per i numeri del conto alla rovescia.

Punto sullo schermo al termine Visualizza un cerchietto nell'ultimo fotogramma del contatore.

Segnale acustico al 2 Esegue un segnale acustico allo scattare dei due secondi.

Segnale acustico ad ogni secondo Esegue un segnale acustico all'inizio di ogni secondo del contatore.

4. Fate clic su OK.

Potete personalizzare una clip contatore facendo doppio clic su di essa nel pannello Progetto.

[Torna all'inizio](#)

Creare barre colorate e un tono di 1 kHz

Potete creare una clip di un secondo contenente barre colorate e un tono di 1 kHz come riferimento per calibrare l'apparecchiatura video e audio.

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento in fondo al pannello Progetto e scegliete Monoscopia.
2. Nella finestra di dialogo Nuovo sintetico, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano alle impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il monoscopia. Fate clic su OK.

Nota: alcuni flussi di lavoro audio devono essere calibrati con un tono di un livello specifico. Il livello predefinito del tono da 1 kHz è 12 dB con riferimento a 0 dBfs. Potete personalizzare il livello del tono per adattarlo al flusso di lavoro audio scegliendo Clip > Opzioni audio > Guadagno audio con una clip selezionata. Se selezionate la clip barre e toni nel pannello Progetto, viene impostato il livello di guadagno predefinito per le nuove istanze della clip. Se selezionate una clip in un pannello Timeline, il livello viene modificato solo per tale istanza della clip.

Franklin McMahon ha realizzato un'esercitazione video sui file multimediali sintetici: video trasparente, monoscopia a colori e mascherino colorato, disponibile nel sito Web Layers Magazine.

[Torna all'inizio](#)

Creare un monoscopia HD con un tono da 1 kHz

Premiere Pro dispone ora di un monoscopia HD conforme allo standard ARIB STD-B28 per calibrare l'output video. Gli oggetti multimediali sintetici includono inoltre un tono da 1 kHz.

Per creare un monoscopia HD, effettuate le seguenti operazioni:

Con [questo video](#) di Todd Kopriva e video2brain potete scoprire come usare il nuovo monoscopia HD, conforme a ARIB STD-B28 in una sequenza per la calibrazione dell'output.

1. Scegliete File > Nuovo > Monoscopia HD.
2. Viene aperta una finestra di dialogo con impostazioni basate sulla sequenza esistente. Modificate le impostazioni, oppure fate clic su OK per accettarle.

[Torna all'inizio](#)

Creare video nero

Le aree vuote della traccia appaiono nere se non vi sono altre aree di clip visibili su tracce video sottostanti. Se necessario, potete anche creare delle clip di video nero opaco da usare in qualsiasi punto di una sequenza. Un video nero si comporta come un'immagine fissa. Per creare una clip di colore diverso, usate un mascherino colorato. Consultate [Creare un mascherino colorato](#).

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento in fondo al pannello Progetto e scegliete Video nero.
2. Se necessario, nella finestra di dialogo Nuovo video nero, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano a queste impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il video nero. Per impostazione predefinita, la durata della nuova clip è di 5 secondi. Fate clic su OK.

Potete modificare la durata predefinita delle clip di video nero e delle clip di immagini fisse nel riquadro Generali della finestra di dialogo Preferenze. Per ulteriori informazioni, consultate [Modificare la durata predefinita delle immagini fisse](#).

[Torna all'inizio](#)

Creare un mascherino colorato

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento in fondo al pannello Progetto e scegliete Mascherino colore.
2. Nella finestra di dialogo Nuovo sintetico, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano alle impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il mascherino colorato. Fate clic su OK.
3. Nel Selettore colore, selezionate un colore per il mascherino colorato e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)


Creare una clip video trasparente

Video trasparente è una clip sintetica come Video nero, Barre e toni e Mascherino. Si rivela utile per applicare un effetto che genera una propria immagine e conserva la trasparenza, come l'effetto Codice di tempo o l'effetto Fulmine. Potete considerare Video trasparente come "Cancella mascherino".

In [questo video](#) Eran Stern spiega lo scopo e l'utilizzo di clip video trasparenti in Adobe Premiere Pro.

Non potete applicare qualsiasi effetto a Video Trasparente, ma solo quelli che manipolano il canale alfa. I seguenti sono alcuni degli effetti che potete utilizzare con una clip video trasparente:

- Codice di tempo
- Scacchiera
- Cerchio
- Ellisse
- Griglia
- Fulmine
- Secchiello
- Scrivi sopra

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento in fondo al pannello Progetto e scegliete Video trasparente..
2. Nella finestra di dialogo Nuovo sintetico, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano alle impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il video trasparente. Fate clic su OK.
3. Dal Pannello Progetto, trascinate la clip video trasparente fino alla traccia più elevata in una sequenza, allungatela quanto desiderate e applicate un effetto.

Alcuni effetti per riflesso lente di terze parti e altri effetti che utilizzano un canale alfa funzionano con video trasparente.



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

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

Operazioni con clip non in linea

[Creare un file non in linea](#)

[Modificare una clip non in linea](#)

[Ricollegare una clip non in linea](#)

[Convertire una clip in linea in clip non in linea](#)

Una *clip non in linea* è una clip che è stata scollegata dal suo file sorgente oppure una clip archiviata che non è ancora stata acquisita. I file non in linea contengono informazioni sui file sorgente mancanti che rappresentano e assicurano all'utente la flessibilità necessaria quando i file effettivi non sono disponibili. Se un file non in linea compare in un pannello Timeline, nel monitor Programma e nella traccia compare un messaggio che avverte che l'oggetto multimediale non è in linea.

Quando archiviate le clip da un nastro, Premiere Pro crea automaticamente file non in linea con le informazioni esatte necessarie per acquisire le clip in seguito. Potete anche creare file non in linea manualmente. I file non in linea sono utili nelle seguenti situazioni:

- Se le clip sono state archiviate ma non ancora acquisite. Poiché i file non in linea si comportano come clip acquisite, potete organizzare i file non in linea archiviati nel pannello Progetto. Potete inoltre disporre le sequenze con tali file in un pannello Timeline prima dell'acquisizione delle clip non in linea. Quando i file non in linea vengono acquisiti (o trovati, se erano stati acquisiti ma risultavano mancanti), sostituiscono i file non in linea corrispondenti.
- Se volete acquisire le clip archiviate tramite il controllo dispositivo o l'acquisizione in batch. Un elenco di acquisizione in batch in Premiere Pro è un gruppo di file non in linea: selezionando specifiche clip non in linea queste vengono impostate per l'acquisizione in batch.
- Volete riacquisire le clip usate nel progetto. Affinché ciò avvenga è necessario che le clip in linea vengano convertite in file non in linea con il comando **Rendi non in linea**.
- Se un file sorgente non è disponibile quando aprite un progetto e non può essere trovato manualmente né automaticamente. In questo caso, sono disponibili i pulsanti **Non in linea** e **Tutto non in linea**.

Nota: le clip in linea e non in linea di Premiere Pro non sono correlate ai concetti di montaggio in linea e non in linea.

[Torna all'inizio](#)

Creare un file non in linea

Potete creare un file non in linea, ossia una clip segnaposto per il metraggio acquisito in un secondo momento.

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante **Nuovo elemento** in fondo al pannello e scegliete **File non in linea** dal menu.
- Si apre la finestra **File non in linea**.
2. Per **Contiene**, selezionate se desiderate acquisire **Video**, **Audio** o **Audio e video** dal metraggio sorgente.
3. Per **Formato audio**, selezionate il formato corrispondente al formato audio del metraggio sorgente: **Mono**, **Stereo** o **5.1**.
4. Per **Nome cassetta**, digitate il nome del nastro contenente il video sorgente per la clip non in linea.
5. Per **Nome file**, digitate il nome del file come dovrà comparire su disco una volta acquisito tramite Premiere Pro. Se state creando un file non in linea per un file sorgente già acquisito ma non ancora presente sul computer, digitate il nome di tale file.
6. Secondo le esigenze, specificate **descrizione**, **scena**, **ripresa/inquadratura** e **note**.
7. Immettete il codice di tempo per i punti **Inizio oggetto multimediale** e **Fine oggetto multimediale**. Impostate questi punti per l'intera clip non tagliata, compresi i fotogrammi *maniglia* aggiuntivi di cui avrete bisogno per le modifiche e le transizioni.

Nota: per poter essere acquisito, un file non in linea deve contenere almeno un nome di nastro, un nome di file e impostazioni di inizio e fine dell'oggetto multimediale.

Non è possibile creare da zero una clip unita non in linea.

Modificare una clip non in linea

Potete modificare una clip non in linea. Potete ad esempio assegnarle nuovi punti di inizio e fine, nome cassetta e nome file e un nuovo formato audio. Potete inoltre specificare se contiene solo audio, solo video o entrambi. Quando una clip non in linea modificata viene inserita in sequenze, mantiene le impostazioni aggiornate. Queste impostazioni aggiornate vengono utilizzate anche per la successiva acquisizione di batch.

1. In un pannello Progetto, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sulla clip non in linea.
- Selezionate la clip non in linea. Dopodiché, scegliete Clip > Modifica non in linea.

Potete assegnare una scelta rapida da tastiera al comando Clip > Modifica non in linea.

Si apre la finestra Modifica file non in linea.

2. Modificate le impostazioni a seconda delle necessità, quindi fate clic su OK.

Nota: se la clip non in linea si trova nella Timeline, non potete modificare le impostazioni Contiene e Formato audio.

Ricollegare una clip non in linea

Potete collegare una clip non in linea a un file sorgente, anche se diverso da quello dal quale è stata creata la clip. Il file sorgente collegato compare ovunque venga utilizzata la clip non in linea all'interno di un progetto. Ad esempio, potete montare una clip non in linea in una sequenza, impostare il suo file sorgente come non in linea, quindi collegare la clip a un altro file sorgente. La nuova sorgente compare nella sequenza nello stesso punto in cui si trovava il file originale.

Potete collegare le clip non in linea a file video, audio e di immagini fisse. Tuttavia, non potete collegare una clip non in linea a una sequenza di immagini fisse diversa dal suo file sorgente originale. In questo caso dovreste invece importare nuove sequenze di immagini fisse e inserirle manualmente nella Timeline.

Potete collegare una clip non in linea contenente audio a un file sorgente non contenente audio. Premiere Pro elimina la traccia audio dal progetto in tutte le istanze della clip ricollegata.

Nota: per collegare l'audio di un nuovo file sorgente, il file sorgente deve avere lo stesso tipo di traccia audio della clip non in linea. Ad esempio, se la clip non in linea ha una traccia audio stereo, non potete collegarla a un file sorgente con traccia audio mono.

1. Nel pannello Progetto, selezionate uno o più file non in linea.

2. Scegliete Progetto > Collega oggetto multimediale.

3. Selezionate il file sorgente e fate clic su Seleziona.

Nota: se avete selezionato più clip non in linea, per ognuna di esse si apre a turno la finestra di dialogo "Intendete collegare l'oggetto multimediale a". La barra del titolo della finestra di dialogo presenta il nome file di ogni clip non in linea. Ricollegate il file sorgente corretto a ciascuna delle clip non in linea. Se tutte le clip non in linea selezionate fanno riferimento a file multimediali che si trovano in una stessa cartella, nella finestra di dialogo per il collegamento viene chiesto il primo file, quindi tutte le clip non in linea selezionate vengono collegate a tutti i file presenti nella stessa cartella. Se effettuate il collegamento a un file di un diverso progetto, e se tale progetto usa la stessa struttura e gli stessi nomi di cartelle del primo progetto, nella finestra di dialogo per il collegamento viene chiesto il primo file, quindi tutte le clip non in linea selezionate vengono collegate a tutti i file dell'altro progetto.

4. (Facoltativo) Se avete selezionato un file sorgente non contenente audio al quale collegare una clip offline contenente audio, viene visualizzata la finestra di dialogo Oggetto multimediale non corrispondente. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare la traccia audio da tutte le istanze della clip non in linea dal progetto, fate clic su OK.
- Per annullare il collegamento al file sorgente e conservare la traccia audio in tutte le istanze della clip non in linea, fate clic su Annulla.

Nel pannello Progetto, potete scegliere Clip > Rendi non in linea per qualsiasi clip unita. Quando si rende non in linea una clip unita, tutte le clip componenti diventano anch'esse non in linea. Tuttavia potete usare il comando Ricollega per collegare le tracce desiderate, lasciando le altre non in linea.


Convertire una clip in linea in clip non in linea

1. Selezionate uno o più file in linea nel pannello Progetto.
2. Scegliete Progetto > Rendi non in linea.
3. Selezionate una delle seguenti opzioni:

File multimediali restano su disco Rende non in linea i file selezionati nel progetto senza cancellare dal disco i file sorgente.

File multimediali vengono eliminati Rende non in linea i file selezionati nel progetto e cancella i file sorgente dal disco.

Nota: se acquisite nuovamente una clip con lo stesso nome file di un file che resta sul disco, il file originale viene sostituito. Per conservare le clip originali senza modificarne i nomi, spostatele in un'altra cartella o in un altro disco o specificate nomi di file diversi per le clip riacquisite.

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

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

Ricollegare oggetti multimediali non in linea

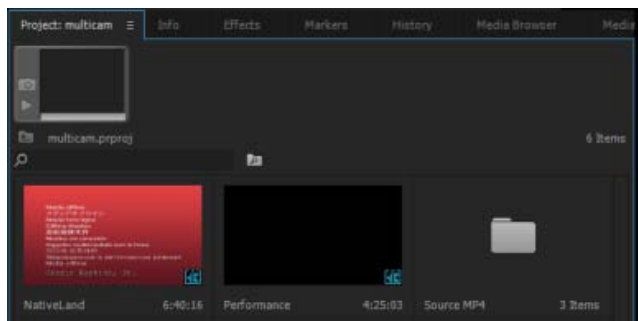
[Individuare e collegare i file non in linea](#)

[Ricollegare automaticamente i file multimediali non in linea](#)

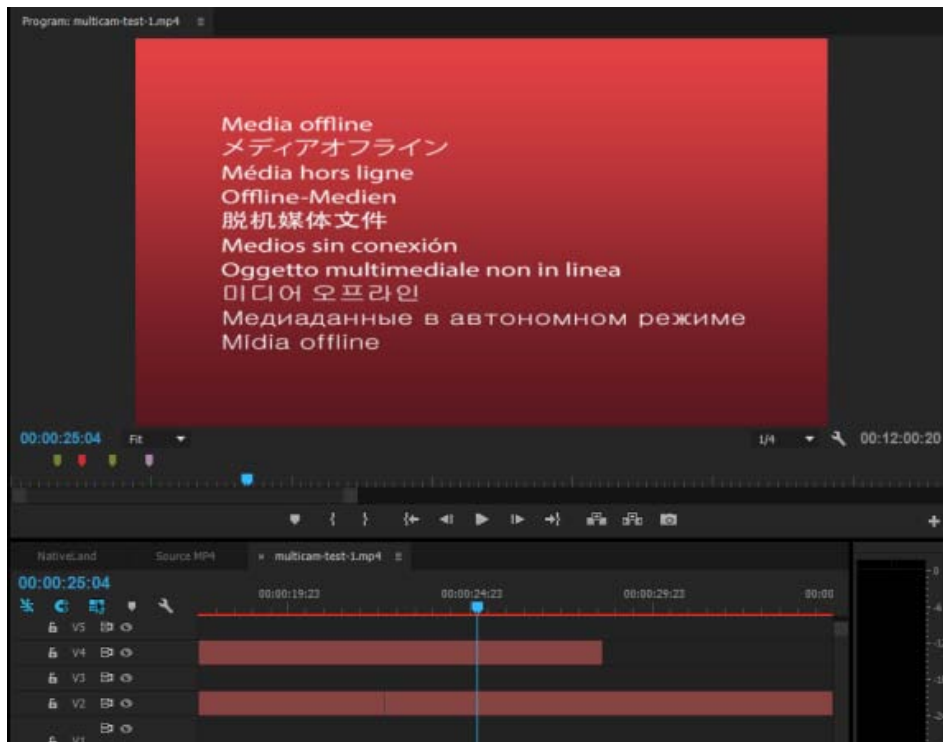
[Individuare e ricollegare manualmente i file multimediali non in linea](#)

[Esercitazione basata su progetto](#)

Quando una clip importata viene spostata, rinominata o eliminata all'esterno di Premiere Pro, la clip diventa "non in linea". Le clip non in linea vengono contrassegnate dall'icona di elemento non in linea nel pannello Progetto e la dicitura "File multimediale non in linea" compare nella sequenza Timeline, nel monitor Programma e altrove nel modo seguente:



Clip non in linea visualizzate nel pannello Progetto



File non in linea visualizzati nella timeline e nel monitor Programma

Premiere Pro consente di individuare e ricollegare i file non in linea tramite le finestre di dialogo Collega file multimediale e Individua file. Quando aprite un progetto contenente file multimediali non in linea, il flusso di lavoro Collega file multimediale consente di individuare e ricollegare gli elementi non in linea e di riportarli in linea e pronti all'uso nel progetto.

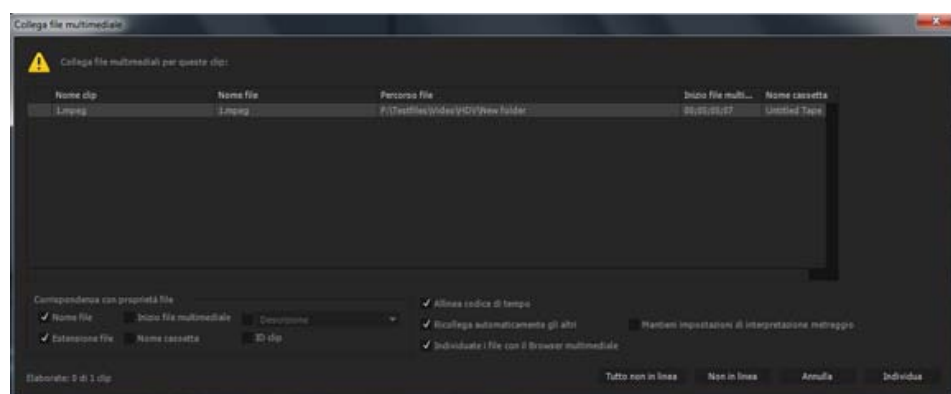
Per ulteriori informazioni sulle clip non in linea consultate [Operazioni con clip non in linea](#).

[Torna all'inizio](#)

Individuare e collegare i file non in linea

Quando aprite un progetto con file multimediali mancanti, la finestra di dialogo Collega file multimediale consente di individuare i file con collegamenti interrotti e ricollegarli rapidamente.

La finestra di dialogo Collega file multimediale presenta il nome della clip usata nel progetto e il nome del file del contenuto multimediale collegato. La finestra di dialogo Collega file multimediale visualizza inoltre il percorso completo delle cartelle in cui si trovavano i file multimediali non in linea.



Ad esempio, quando importate per la prima volta una clip in un progetto, la clip usa per impostazione predefinita il nome file dell'elemento multimediale. Successivamente, anche se la rinominate, Premiere Pro può aiutarvi a individuare la clip anche se il file multimediale non è più in linea. A seconda di come volete gestire i file non in linea, potete specificare i criteri di ricerca e la corrispondenza con specifiche proprietà dei file.

Corrispondenza con proprietà file

Per facilitare l'individuazione dei file mancanti, potete selezionare proprietà quali Nome file, Estensione file, Inizio file multimediale e Nome cassetta. Potete anche selezionare le proprietà di metadati quali Descrizione, Scena, Ripresa e Note.

Quando fate clic su Individua, nella finestra di dialogo Individua file vengono elencate le corrispondenze in base ai criteri di Corrispondenza con proprietà file selezionati. Pertanto, per individuare e collegare gli elementi multimediali, dovete selezionare almeno una proprietà da utilizzare come criterio di corrispondenza.

La combinazione delle opzioni di Corrispondenza con proprietà file selezionate dovrebbe identificare in modo univoco ciascun file multimediale dal set dei file da ricollegare.

[Torna all'inizio](#)

Ricollegare automaticamente i file multimediali non in linea

Se possibile, Premiere Pro trova e collega automaticamente i file multimediali non in linea. Nella finestra di dialogo Collega file multimediale, l'opzione Ricollega altri automaticamente è selezionata per impostazione predefinita.

Nota: *Premiere Pro tenta di ricollegare i file multimediali non in linea richiedendo solo un input minimo da parte dell'utente. Se è possibile ricollegare automaticamente tutti i file mancanti all'apertura di un progetto, la finestra di dialogo Collega file multimediali non viene visualizzata.*

L'opzione Allinea codice di tempo è selezionata come impostazione predefinita per allineare il codice di tempo sorgente del file multimediale alla clip da collegare.

Se non desiderate collegare tutti i file multimediali, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate alcuni file e fate clic su Non in linea. Solo i file selezionati vengono resi non in linea.
- Fate clic Tutto non in linea. Tutti i file esclusi quelli che sono già stati individuati vengono resi non in linea.
- Fate clic su Annulla. Tutti i file elencati nella finestra di dialogo Collega file multimediali vengono resi non in linea.

Successivamente, in qualsiasi momento, potete aprire la finestra di dialogo Collega oggetto multimediale e ricollegare le clip non in linea nel progetto effettuando una delle seguenti operazioni:

- Selezionate la clip non in linea nella Timeline e selezionate Clip > Collega oggetto multimediale.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse o Ctrl+clic sulla clip nella Timeline e selezionate Collega oggetto multimediale dal menu di scelta rapida.

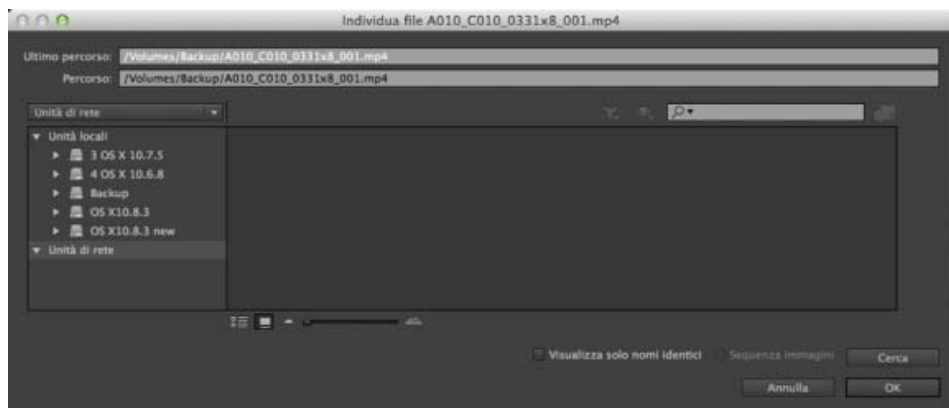
[Torna all'inizio](#)

Individuare e ricollegare manualmente i file multimediali non in linea

Potete trovare e ricollegare manualmente i file multimediali che Premiere Pro non riesce a ricollegare automaticamente. A questo scopo, nella finestra di dialogo Collega file multimediali fate clic sul pulsante Individua.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Individua file con la directory esistente più vicina che mostra fino a tre diversi livelli. Se non si trova una corrispondenza esatta, la directory viene visualizzata considerando la posizione che il file avrebbe dovuto avere oppure la stessa posizione di directory della sessione precedente.

La finestra di dialogo Individua file visualizza l'elenco della directory del file facendo ricorso all'interfaccia utente del Browser multimediale per impostazione predefinita.



Finestra di dialogo Individua file

Nota: se desiderate individuare i file mediante il browser di file del computer in uso, deselezionate *Usa Browser multimediale* per individuare i file nella finestra di dialogo *Collega file multimediali*.


Per individuare manualmente un file nella finestra di dialogo *Individua file*, fate clic su *Cerca*. Ultimo percorso può aiutarvi a individuare il file mancante più facilmente e velocemente.

Potete modificare il campo Percorso. Se necessario, potete copiare il percorso completo o una parte di esso dalla stringa Ultimo percorso e incollarla nel campo Percorso. Questa opzione è particolarmente utile per individuare rapidamente il percorso del file mancante.

Per sfoltire i risultati della ricerca, la finestra di dialogo *Individua file* offre anche opzioni di filtro avanzate, come la visualizzazione di alcuni tipi di file e la selezione di *Visualizza solo nomi identici*. Inoltre, potete passare dalla visualizzazione a elenco a una visualizzazione di miniatura per una conferma visiva di un file multimediale specifico.


[Torna all'inizio](#)

Esercitazione basata su progetto



Come importare e ricollegare i file multimediali

Seguite questa esercitazione basata su un progetto per apprendere come inserire video, audio, immagini e altre risorse in Premiere Pro. Scoprirete come ritrovarli facilmente se vengono spostati o rinominati.

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

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

Patching sorgente e definizione delle tracce di destinazione

Adobe® Premiere® Pro consente di utilizzare i predefiniti di patching sorgente per controllare l'inserimento e sovrascrivere le operazioni sulle clip. Questa funzione semplifica il flusso di lavoro di modifica, senza eliminare la possibilità di sovrascrivere uno spazio vuoto.

Premiere Pro decuplica i marcatori sorgente delle tracce di destinazione. Premiere Pro utilizza gli indicatori delle tracce sorgente per le operazioni Inserisci e Sovrascrivi. Utilizza le definizioni di destinazione per Incolla, Corrispondenza fotogramma, Vai a modifica successiva/precedente e altre operazioni di modifica.

[Torna all'inizio](#) ⁴

Operazioni con le patch sorgente e gli indicatori delle tracce sorgente

Le patch sorgente hanno tre stati: Attivo, Non attivo, Nero/silenzioso. Una patch viene visualizzata per ciascuna traccia video e audio per l'oggetto nel monitor Sorgente.

- Quando un oggetto è impostato sullo stato Attivo, la traccia corrispondente viene incorporata in un'operazione di modifica.
- Quando la traccia è impostata sullo stato Non attivo le modifiche non vengono riportate nella traccia.
- Quando la traccia è impostata sullo stato Nero/silenzioso appare uno spazio nella traccia anziché inserire materiale sorgente.

Fate doppio clic su un indicatore sorgente per attivare gli stati Attivo e Non attivo. Premete il tasto Alt per attivare lo stato Nero/silenzioso. Premete Alt+Maiusc per applicare l'operazione a tutti gli indicatori sorgente dello stesso tipo di oggetto multimediale.

Potete trascinare un indicatore di traccia sorgente assegnato e assegnarlo a un'altra traccia:

- se l'indicatore di traccia sorgente è disattivato, potete riattivarlo trascinandolo.
- Se l'indicatore di traccia sorgente è già attivato, trascinare l'indicatore non modifica il suo stato.
- Se la traccia di destinazione ha altro indicatore di traccia sorgente, i due indicatori scambiano le tracce.

Potete trascinare indicatori sorgente di uno stesso tipo (audio o video) contemporaneamente mantenendo la relativa spaziatura verticale tra i due. Fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc e trascinate un indicatore traccia sorgente assegnato.

- Se fate clic su un indicatore traccia sorgente vuoto, l'indicatore più vicino posto sopra si sposta sulla traccia in basso. Se sopra non c'è un indicatore, l'indicatore sottostante più vicino si sposta sulla traccia.
- Se fate clic su un indicatore vuoto della traccia sorgente tenendo premuto il tasto Alt/Opz, l'indicatore sottostante più vicino si sposta sulla traccia. Se non c'è alcun indicatore sottostante, l'indicatore più vicino posto sopra si sposta sulla traccia.

Quando non vi sono tracce sufficienti per visualizzare le tracce sorgente, l'ultima traccia della clip contiene un'icona + nella colonna dell'indicatore sorgente. Se fate clic sull'icona, vengono aggiunte nuove tracce in modo che corrispondano alla sorgente.

Parole chiave: Patching video, definizione delle tracce di destinazione, tracce di destinazione, montaggio video, patching sorgente e sequenze sorgenti

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

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

Sincronizzazione di audio e video con Unisci clip

[Unire le clip nel pannello Progetto](#)

[Unire le clip nel pannello Timeline](#)

[Sincronizzare le clip nel pannello Timeline](#)

[Montaggio con clip unite](#)

[Clip unite e il pannello Metadati](#)

[Utilizzare il codice di tempo da una clip audio principale per creare una clip unita](#)

[Limiti per clip unite](#)

Premiere Pro offre consente di sincronizzare l'audio e il video mediante l'unione di clip. Questa funzione consente di semplificare la procedura di sincronizzazione di audio e video registrati separatamente (un processo denominato a volte registrazione a sistema doppio). Mediante il comando Unisci clip, è possibile selezionare una clip video e sincronizzarla con un massimo di 16 canali audio. Le clip che compongono la clip unita sono dette *clip componenti*.

Le clip possono essere unite per gruppo, selezionandole nel pannello Progetto o Timeline. Il comando Unisci clip può essere richiamato dal menu Clip o da un menu di scelta rapida. Si tratta di un comando contestuale, che diventa disponibile se sono selezionate una o più clip.

Potete unire una o più clip audio a una singola clip video o AV. Una clip unita può avere un massimo di 16 tracce, comprese qualsiasi combinazione di clip mono, stereo o surround 5.1. Una singola clip mono conta come una traccia; una singola clip stereo conta come due tracce; e una singola clip 5.1 conta come sei tracce.

Nota: quando si crea una clip unita, le clip sorgente non vengono sostituite né alterate.

[Torna all'inizio](#) 

Unire le clip nel pannello Progetto

Per unire le clip nel pannello Progetto, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate la clip video a cui desiderate unire delle clip audio. Tenete presente che una clip unita può contenere una sola clip video.
2. Tenete premuto il tasto Maiusc oppure Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per selezionare le clip solo audio da unire alla clip video.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Scegliete Clip > Unisci clip.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS), quindi scegliete Unisci clip dal menu di scelta rapida.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Unisci clip. Scegliete una delle seguenti opzioni per il punto di sincronizzazione:

- Basato su attacco: per posizionare la sincronizzazione al punto di attacco, ad esempio al ciac di inizio.
- Basato su stacco: per posizionare la sincronizzazione al punto di stacco, ad esempio al ciac di chiusura.
- Basato su codice di tempo corrispondente: per posizionare la sincronizzazione in base al codice di tempo comune tra le clip.
- Basato su marcatori clip: per posizionare la sincronizzazione in base a un marcatore clip numerato nel mezzo della ripresa. Questa funzione è disattivata a meno che tutte le clip

componenti non abbiano almeno un marcatore numerato.

Fate clic su OK. La clip unita compare nel pannello Progetto, denominata in base alla clip video oppure, in assenza di video, alla clip audio superiore tra quelle selezionate (in base all'ordine corrente nel raccoglitore). Il suffisso “- Unito” viene aggiunto al nome della nuova clip unita. Se necessario, è possibile rinominare questo elemento.

Nota: Potete unire le clip solo audio con altre clip solo audio; le clip video non sono obbligatorie per creare una clip unita. Potete usare una sola clip video.

[Torna all'inizio](#) 

Unire le clip nel pannello Timeline

Per unire le clip nel pannello Timeline, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate le clip (se non sono già selezionate) ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate le clip componenti nel pannello Progetto.
 - Scegliete Clip > Unisci clip.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Unisci clip.

2. Fate clic su OK. La clip unita compare nel pannello Progetto.

Nota: le clip che vengono unite nel pannello Timeline sono sincronizzate da Inizio clip per ciascuna clip componente. Per unire le clip in base a Fine clip, Codice di tempo o Marcatore numerato, usate la funzione di sincronizzazione prima di unire le clip.

[Torna all'inizio](#) 

Sincronizzare le clip nel pannello Timeline

Mediante la sincronizzazione, le clip vengono allineate nel pannello Timeline. Al termine della sincronizzazione delle clip è possibile creare una clip unita.

Per sincronizzare le clip nel pannello Timeline, montate innanzitutto le clip nel pannello Timeline ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Allineate le clip manualmente trascinandole in posizione, fino a sincronizzarle.
- Allineate le clip mediante la funzione Sincronizza, effettuando le seguenti operazioni:
 1. Selezionate le clip da sincronizzare.
 2. Scegliete Clip > Sincronizza.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Sincronizza. Scegliete una delle seguenti opzioni per il punto di sincronizzazione:

- Basato su inizio clip
- Basato su fine clip
- Basato su codice di tempo corrispondente
- Basato su marcatori clip

Fate clic su OK. Le clip sono ora sincronizzate.

[Torna all'inizio](#) 

Montaggio con clip unite

In genere, il montaggio effettuato con clip unite non differisce da quello con qualsiasi altra clip. Tuttavia, vi sono alcune differenze nel flusso di lavoro che è necessario tenere in considerazione.

Montaggio con clip unite con spazi vuoti nella Timeline

In caso di montaggio nel pannello Timeline, l'unione delle clip influisce sul loro comportamento: nello specifico, nel caso in cui le clip contengano degli spazi vuoti nella struttura dei componenti.

Se è disponibile un'altra clip componente Se un punto di attacco o stacco si trova in corrispondenza di uno spazio vuoto nell'audio o nel video, ed è disponibile un'altra clip componente sopra o sotto tale spazio vuoto, quando aggiungete la clip unita alla Timeline Premiere Pro usa una traccia per lo spazio vuoto.

Se non è disponibile alcuna clip componente È possibile unire clip audio e video in modo che nella clip unita vi siano dei punti in cui non è disponibile alcun'altra clip componente in corrispondenza dello spazio vuoto. Se avete impostato dei punti di attacco o stacco in uno spazio vuoto, visualizzerete il messaggio di avviso seguente: "Modifica non valida. Non è presente alcun oggetto multimediale nell'intervallo attacco/stacco contrassegnato della clip sorgente.", quando tentate di aggiungere la clip unita alla Timeline. Se tentate di trascinare la clip unita nella Timeline, viene visualizzata l'icona di rilascio non consentito.

Nota: in corrispondenza di spazi vuoti nel video, vengono riprodotti fotogrammi neri. In corrispondenza di spazi vuoti nell'audio, viene riprodotto silenzio a meno che non sia disponibile un'altra clip audio componente su un'altra traccia.

Taglio di clip unite

Le clip unite possono essere tagliate come qualsiasi altra clip, con le seguenti eccezioni:

- Il taglio viene applicato in ugual misura alle clip componenti, mantenendo eventuali scostamenti.
- Per tagliare il bordo di una singola clip componente, è possibile interrompere temporaneamente la sincronizzazione tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre si trascina.
- Quando si tagliano singole clip componenti e la funzione di aggancio è attiva, si verifica l'aggancio alle estremità delle altre clip componenti.
- Restano valide le normali regole del taglio; una clip unita può essere tagliata solo fino al punto in cui resta almeno un fotogramma in qualsiasi delle clip componenti.

[Torna all'inizio](#) 

Clip unite e il pannello Metadati

Quando si crea una clip unita, i metadati di ciascuna clip componente vengono copiati nel pannello Metadati. La visualizzazione dei metadati per una clip unita avviene con alcune differenze, descritte di seguito:

Visualizzazione dei metadati Potete visualizzare i metadati di una singola clip componente. Per visualizzare i metadati di una clip componente, scegliete il nome della clip dal menu a comparsa File. I metadati vengono visualizzati nel pannello Metadati.

Inserimento dei metadati Potete inserire i metadati per una clip componente o per l'intera clip unita.

- Nel menu a comparsa File scegliete la clip componente desiderata e inserite i metadati per tale clip.
- Nel menu a comparsa File scegliete Tutti i file e inserite i metadati per la clip unita. I dati inseriti in una proprietà vengono inseriti nell'XMP di ciascun file componente della clip unita.

Nota: La visualizzazione Tutti i file si comporta come una selezione di più clip: viene impostata se i valori di una proprietà differiscono all'interno della selezione. In modo analogo a una selezione multipla, quando la visualizzazione è impostata su Tutti i file, eventuali dati inseriti per una proprietà vengono inseriti nell'XMP di ciascun file componente della clip unita.

[Torna all'inizio](#) 

Utilizzare il codice di tempo da una clip audio principale per creare

una clip unita

Potete utilizzare il codice di tempo da una clip audio principale per creare una clip unita. Quando create una clip unita, potete anche omettere l'audio della videocamera sorgente.

Effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate la clip video e la clip audio contenente il codice di tempo.
2. Scegliete Clip > Unisci clip.
3. Nella finestra di dialogo Unisci clip, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per utilizzare il codice di tempo da una clip audio master per creare una clip unita, selezionate la casella "Usa codice di tempo audio da clip". Quindi, dal menu a comparsa, scegliete la traccia audio con cui desiderate sincronizzare il video.
 - Per eliminare l'audio della videocamera sorgente da una clip, selezionate la casella "Rimuovi audio da clip AV".
4. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 

Limiti per clip unite

Quando utilizzate le clip unite, si applicano diverse limitazioni:

- Il comando Sostituisci metraggio non funziona.
- L'analisi di discorso in testo non è supportata per i copioni di Adobe Story allegati.

Nota: se allegate un copione Adobe Story a una clip audio prima di unirla, potete effettuare l'analisi da discorso a testo dopo l'unione. Nel menu a comparsa File del pannello Metadati, selezionate Tutti i file oppure la clip audio contenente il copione, quindi fate clic sul pulsante Analizza.

- Il controllo completo della mappatura dei canali audio nella clip unita non è supportato.
- L'audio della clip unita viene generato solo come audio di traccia mono. Non sono supportati i formati di scambio Final Cut Pro XML e AAF.
- Non sono supportati la sincronizzazione automatica con forme d'onda audio, il codice di tempo libero, il codice di tempo in base all'ora del giorno, il codice di tempo AUX o un codice di tempo audio separato.
- Non è supportata la funzione Mostra in Bridge.
- Una volta creata, la clip unita non può essere risincronizzata o regolata. Per ripetere la sincronizzazione o regolare le clip, create una nuova clip unita.
- Non è possibile regolare il contenuto di una clip unita. Tuttavia, se viene eliminata una clip componente, la clip unita può essere ricollegata.
- Le clip unite o parti di clip precedentemente unite non possono essere unite nuovamente o utilizzate per creare una nuova clip unita. Per creare una clip unita è possibile usare solo clip componenti.

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

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

Modifica delle proprietà delle clip con Interpreta metraggio

Interpreta metraggio

Potete modificare le proprietà di una clip selezionando le opzioni disponibili nella finestra di dialogo Interpreta metraggio.

- Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle opzioni Frequenza fotogramma, consultate [Modificare la frequenza fotogrammi di un file](#).
- Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle opzioni Ordine campi, consultate [Cambiare l'ordine dei campi di una clip](#).
- Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle opzioni Canale alfa, consultate [I canali alfa e i mascherini](#).


[Torna all'inizio](#) 

Interpreta metraggio

1. Nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulla clip per la quale desiderate modificare una proprietà.
2. Selezionate Modifica > Interpreta metraggio.
3. Selezionate le opzioni desiderate, quindi fate clic su OK.

Sul sito Web Creative COW, Andrew Devis offre un'[esercitazione video](#) sulla funzione Interpreta metraggio.

Per ulteriori informazioni sulla funzione Interpreta metraggio, guardate [questa esercitazione video](#) della serie Learn by Video di video2brain realizzata da Maxim Jago.

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

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

Operazioni Annulla, cronologia ed eventi

[Comando Annulla](#)

[Pannello Cronologia](#)

[Pannello Eventi](#)

[Notifica di un evento](#)

[Torna all'inizio](#) 

Comando Annulla

In caso di ripensamenti o errori, Premiere Pro offre diversi metodi per annullare le operazioni effettuate. Potete annullare solo le operazioni che modificano il programma video, ad esempio un montaggio, non lo scorrimento in una finestra.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per annullare la modifica più recente, scegliete **Modifica > Annulla**. Potete annullare in sequenza fino a 32 delle ultime modifiche apportate al progetto in qualsiasi pannello di Premiere Pro.
 - Per passare a uno stato del progetto dal momento in cui questo è stato aperto, selezionate un elemento nel pannello **Cronologia**.
 - Per annullare tutte le modifiche apportate dall'ultima volta in cui avete salvato il progetto, scegliete **File > Versione precedente**.
 - Per annullare modifiche apportate prima dell'ultimo salvataggio del progetto, provate ad aprire una versione precedente del progetto nella cartella **Salvataggio automatico** di Adobe Premiere Pro, quindi scegliete **File > Salva con nome** per salvare il progetto in un'altra cartella. Il numero di versioni precedenti salvate dipende dalle impostazioni della preferenza **Salvataggio automatico**.
 - Per interrompere una modifica che Premiere Pro sta elaborando, ad esempio quando compare una barra di avanzamento, premete **Esc**.
 - Per chiudere una finestra di dialogo senza applicare le modifiche, fate clic su **Annulla**.
 - Per ripristinare tutti i valori ai valori predefiniti, fate clic sul pulsante **Ripristina** relativo all'effetto nel pannello **Controlli effetti**.

[Torna all'inizio](#) 

Pannello Cronologia

Usate il pannello **Cronologia** per tornare a uno stato del progetto precedente a quello della sessione di lavoro corrente. Ogni volta che applicate una modifica a una parte del progetto, al pannello verrà aggiunto il nuovo stato del progetto. Potete selezionare uno stato e modificare il progetto a partire da tale stato. Nel pannello di acquisizione non sono disponibili gli stati della cronologia.

Seguono alcuni suggerimenti per l'utilizzo del pannello **Cronologia**.

- Le modifiche al programma, quali modifica di pannelli, finestre e preferenze, non si riferiscono al progetto stesso, quindi non vengono aggiunte al pannello **Cronologia**.
- Dopo aver chiuso e riaperto il progetto, gli stati precedenti non risultano disponibili nel




pannello Cronologia.

- Lo stato più vecchio è all'inizio dell'elenco e il più recente è alla fine.
- Ogni stato è elencato con il nome dello strumento o del comando usato per modificare il progetto e un'icona che rappresenta lo strumento o comando. Alcune azioni generano uno stato per ogni pannello soggetto all'azione, come la titolazione. Le azioni eseguite in tali pannelli sono considerate come singoli stati nel pannello Cronologia.
- Selezionando uno stato, quelli sottostanti vengono ombreggiati per indicare le modifiche che verranno eliminate se si torna a tale stato del progetto.
- Se selezionate uno stato e poi modificate il progetto, tutti gli stati successivi vengono rimossi.
- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per selezionare uno stato, fate clic sul relativo nome nel pannello Cronologia.
 - Per spostarsi nel pannello Cronologia, trascinate il cursore o la barra di scorrimento del pannello oppure selezionate Passo avanti o Passo indietro nel menu del pannello.
 - Per eliminare uno stato del progetto, selezionate lo stato, Quindi scegliete Elimina dal menu del pannello o fate clic sull'icona Elimina e fate clic su OK.
 - Per eliminare tutti gli stati dal pannello Cronologia, selezionate Cancella cronologia nel menu del pannello.

[Torna all'inizio](#) 

Pannello Eventi

Il pannello Eventi riporta avvertenze, messaggi di errore e altre informazioni utili per rilevare e risolvere eventuali problemi, in particolare quelli relativi a plug-in e altri componenti di sviluppatori terzi.

Un'icona di segnalazione ,  o  nella barra di stato avverte della presenza di un errore. Il pannello Eventi si apre facendo doppio clic sull'icona. L'eliminazione dell'elemento associato nel pannello Eventi comporta la rimozione dell'icona dalla barra di stato.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate doppio clic sull'icona di segnalazione nella barra di stato.
 - Scegliete Finestra > Eventi.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per ulteriori informazioni su un elemento dell'elenco, selezionatelo e fate clic su Dettagli.
 - Per svuotare l'elenco di eventi, fate clic su Cancella tutti.

[Torna all'inizio](#) 

Notifica di un evento

Oltre all'icona di avviso nel pannello Eventi, una finestra a comparsa di notifica viene visualizzata nell'angolo in basso a destra.

La notifica viene visualizzata per alcuni secondi e il suo colore di sfondo indica il tipo di evento. Per esempio, le notifiche di errore hanno uno sfondo rosso, quelle di avvertenza giallo e quelle informative blu.

La finestra a comparsa di notifica viene visualizzata per impostazione predefinita. Per disattivarla, deselezionate Mostra indicatore evento nella categoria Generali della finestra Preferenze.

Operazioni Annulla, cronologia ed eventi

[Comando Annulla](#)

[Pannello Cronologia](#)

[Pannello Eventi](#)

[Notifica di un evento](#)

[Torna all'inizio](#) 

Comando Annulla

In caso di ripensamenti o errori, Premiere Pro offre diversi metodi per annullare le operazioni effettuate. Potete annullare solo le operazioni che modificano il programma video, ad esempio un montaggio, non lo scorrimento in una finestra.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per annullare la modifica più recente, scegliete **Modifica > Annulla**. Potete annullare in sequenza fino a 32 delle ultime modifiche apportate al progetto in qualsiasi pannello di Premiere Pro.
 - Per passare a uno stato del progetto dal momento in cui questo è stato aperto, selezionate un elemento nel pannello **Cronologia**.
 - Per annullare tutte le modifiche apportate dall'ultima volta in cui avete salvato il progetto, scegliete **File > Versione precedente**.
 - Per annullare modifiche apportate prima dell'ultimo salvataggio del progetto, provate ad aprire una versione precedente del progetto nella cartella **Salvataggio automatico** di Adobe Premiere Pro, quindi scegliete **File > Salva con nome** per salvare il progetto in un'altra cartella. Il numero di versioni precedenti salvate dipende dalle impostazioni della preferenza **Salvataggio automatico**.
 - Per interrompere una modifica che Premiere Pro sta elaborando, ad esempio quando compare una barra di avanzamento, premete **Esc**.
 - Per chiudere una finestra di dialogo senza applicare le modifiche, fate clic su **Annulla**.
 - Per ripristinare tutti i valori ai valori predefiniti, fate clic sul pulsante **Ripristina** relativo all'effetto nel pannello **Controlli effetti**.

[Torna all'inizio](#) 

Pannello Cronologia

Usate il pannello **Cronologia** per tornare a uno stato del progetto precedente a quello della sessione di lavoro corrente. Ogni volta che applicate una modifica a una parte del progetto, al pannello verrà aggiunto il nuovo stato del progetto. Potete selezionare uno stato e modificare il progetto a partire da tale stato. Nel pannello di acquisizione non sono disponibili gli stati della cronologia.

Seguono alcuni suggerimenti per l'utilizzo del pannello **Cronologia**.

- Le modifiche al programma, quali modifica di pannelli, finestre e preferenze, non si riferiscono al progetto stesso, quindi non vengono aggiunte al pannello **Cronologia**.
- Dopo aver chiuso e riaperto il progetto, gli stati precedenti non risultano disponibili nel




pannello Cronologia.

- Lo stato più vecchio è all'inizio dell'elenco e il più recente è alla fine.
- Ogni stato è elencato con il nome dello strumento o del comando usato per modificare il progetto e un'icona che rappresenta lo strumento o comando. Alcune azioni generano uno stato per ogni pannello soggetto all'azione, come la titolazione. Le azioni eseguite in tali pannelli sono considerate come singoli stati nel pannello Cronologia.
- Selezionando uno stato, quelli sottostanti vengono ombreggiati per indicare le modifiche che verranno eliminate se si torna a tale stato del progetto.
- Se selezionate uno stato e poi modificate il progetto, tutti gli stati successivi vengono rimossi.
- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per selezionare uno stato, fate clic sul relativo nome nel pannello Cronologia.
 - Per spostarsi nel pannello Cronologia, trascinate il cursore o la barra di scorrimento del pannello oppure selezionate Passo avanti o Passo indietro nel menu del pannello.
 - Per eliminare uno stato del progetto, selezionate lo stato, Quindi scegliete Elimina dal menu del pannello o fate clic sull'icona Elimina e fate clic su OK.
 - Per eliminare tutti gli stati dal pannello Cronologia, selezionate Cancella cronologia nel menu del pannello.

[Torna all'inizio](#) 

Pannello Eventi

Il pannello Eventi riporta avvertenze, messaggi di errore e altre informazioni utili per rilevare e risolvere eventuali problemi, in particolare quelli relativi a plug-in e altri componenti di sviluppatori terzi.

Un'icona di segnalazione ,  o  nella barra di stato avverte della presenza di un errore. Il pannello Eventi si apre facendo doppio clic sull'icona. L'eliminazione dell'elemento associato nel pannello Eventi comporta la rimozione dell'icona dalla barra di stato.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate doppio clic sull'icona di segnalazione nella barra di stato.
 - Scegliete Finestra > Eventi.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per ulteriori informazioni su un elemento dell'elenco, selezionatelo e fate clic su Dettagli.
 - Per svuotare l'elenco di eventi, fate clic su Cancella tutti.

[Torna all'inizio](#) 

Notifica di un evento

Oltre all'icona di avviso nel pannello Eventi, una finestra a comparsa di notifica viene visualizzata nell'angolo in basso a destra.

La notifica viene visualizzata per alcuni secondi e il suo colore di sfondo indica il tipo di evento. Per esempio, le notifiche di errore hanno uno sfondo rosso, quelle di avvertenza giallo e quelle informative blu.

La finestra a comparsa di notifica viene visualizzata per impostazione predefinita. Per disattivarla, deselezionate Mostra indicatore evento nella categoria Generali della finestra Preferenze.

Fermare e bloccare i fotogrammi

Bloccare il video con le opzioni Fermo fotogramma

Esportare un fermo fotogramma

Fermo fotogramma video per la durata di una clip

Fermare un fotogramma per una porzione di clip con Modifica tempo

Premiere Pro offre diversi modi per bloccare facilmente i fotogrammi di una clip video.

Potete utilizzare le opzioni Fermo fotogramma, bloccare un singolo fotogramma per l'intera durata della clip (come se fosse stato importato come immagine fissa) oppure utilizzare la tecnica di modifica tempo per bloccare una parte del fotogramma.

[Torna all'inizio](#) 

Bloccare il video con le opzioni Fermo fotogramma

Premiere Pro consente di acquisire in modo rapido ed efficiente un fermo fotogramma da una clip video utilizzando le opzioni Fermo fotogramma.

Le opzioni Fermo fotogramma permettono di acquisire un fotogramma fisso senza creare elementi di progetto o multimediali aggiuntivi.

Aggiungi fermo fotogramma

1. Portate la testina di riproduzione in corrispondenza del fotogramma da acquisire.
2. Scegliete Clip > Opzioni video > Fermo fotogramma. In alternativa utilizzate la scelta rapida da tastiera Comando+Maiusc+K (Mac OS) o Ctrl+Maiusc+K (Windows).

Nella timeline viene creata un'immagine fissa che corrisponde alla posizione corrente della testina di riproduzione. L'immagine fissa aggiunta alla timeline ha lo stesso aspetto della parte precedente della clip originale senza alcun cambiamento di nome o colore.

Inserisci segmento fermo fotogramma


1. Portate la testina di riproduzione nella timeline in corrispondenza del punto in cui desiderate inserire un fermo fotogramma.
2. Scegliete Clip > Opzioni video > Inserisci fermo fotogramma.

La clip in corrispondenza della testina di riproduzione viene divisa e viene inserito un fermo fotogramma di due secondi, che potete tagliare in base alla lunghezza desiderata.

[Torna all'inizio](#) 

Esportare un fermo fotogramma

Usate il pulsante Esporta fotogramma per creare un'immagine fissa (fermo fotogramma) da una clip video.

Il pulsante Esporta fotogramma  nei monitor Sorgente e Programma consente di esportare rapidamente i fotogrammi video, senza ricorrere ad Adobe Media Encoder.

1. Portate la testina di riproduzione in corrispondenza del fermo fotogramma desiderato nella clip o sequenza da esportare.

2. Fate clic sul pulsante Esporta fotogramma. Viene aperta la finestra di dialogo Esporta fotogramma, con il campo del nome attivo. Il codice di tempo del fotogramma della clip originale viene aggiunto al nome della clip di immagine fissa, ad esempio Nomeclip.00_14_23_00.Immagine001.jpg

Premiere Pro crea un file di immagine fissa su disco e per impostazione predefinita lo importa come nuovo elemento del progetto. Potete quindi modificare la clip di immagine fissa in una sequenza.

Nella timeline le immagini fisse sono visualizzate in colore lavanda e quindi facilmente distinguibili dall'originale.

[Torna all'inizio](#)

Fermo fotogramma video per la durata di una clip

Potete fermare un fotogramma in corrispondenza del punto di attacco o stacco di una clip oppure all'altezza di un marcatore 0 (zero), se presente.

1. Selezionate una clip in un pannello Timeline.
2. Per fermare un fotogramma diverso dal punto di attacco o stacco, aprite la clip nel monitor Sorgente e impostate Marcatore 0 (zero) sul fotogramma da fermare.
3. Scegliete Clip > Opzioni video > Fermo fotogramma.
4. Selezionate Ferma su e scegliete nel menu il fotogramma da fermare.

Potete selezionare il fotogramma in base al codice di tempo sorgente, codice di tempo sequenza, attacco, stacco o testina di riproduzione.

5. Specificate eventuali Filtri fermo fotogramma e fate clic su OK.

Filtri fermo fotogramma Impedisce che eventuali impostazioni di effetti per fotogrammi chiave vengano attivate durante la clip. Le impostazioni degli effetti usano i valori del fotogramma fermato.

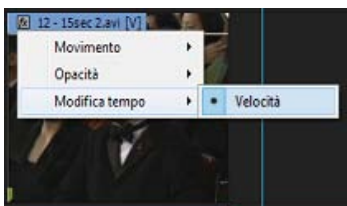
Nota: se il fermo fotogramma è stato impostato su un punto di attacco o di stacco, la modifica del punto di montaggio non cambia il fermo fotogramma. Se il blocco è stato impostato su Marcatore 0, spostando il marcatore cambia anche il fotogramma visualizzato.

[Torna all'inizio](#)

Fermare un fotogramma per una porzione di clip con Modifica tempo

1. In un pannello Timeline, selezionate Modifica tempo > Velocità dal menu Effetto della clip.


Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Se il menu Effetto della clip non è visibile, effettuate uno zoom sulla clip.



Scelta di Modifica tempo > Velocità dal controllo di un effetto video

Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per

controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.

2. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica per creare un fotogramma chiave di velocità .
3. Tenendo premuto Ctrl+Alt (Windows) o Opzione+Comando (Mac OS), trascinate il fotogramma chiave di velocità nel punto in cui terminare il fermo fotogramma.

Nota: fate attenzione a trascinare la banda elastica in orizzontale, e non in verticale come si fa con gli altri fotogrammi chiave.

Nel punto in cui è stato rilasciato il primo fotogramma chiave ne viene creato un secondo. I mezzi fotogrammi chiave interni, i fotogrammi chiave di blocco, assumono un aspetto quadrato rispetto ai normali fotogrammi chiave di velocità. Non è possibile trascinare un fotogramma chiave di blocco, a meno che non creiate un'apposita transizione di velocità. Nella traccia di controllo velocità vengono visualizzate tacche verticali che indicano il segmento della clip con la riproduzione dei fermi fotogramma.

4. (Facoltativo) Per creare una transizione di velocità in entrata o in uscita dal fermo fotogramma, trascinate verso sinistra la metà sinistra del fotogramma chiave di velocità oppure verso destra la metà destra.

Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità.

Dopo aver creato una transizione di velocità, potete trascinare un fotogramma chiave di blocco. Il trascinamento del primo fotogramma chiave di blocco lo fa scivolare in un nuovo fotogramma multimediale in cui bloccarlo. Trascinare il secondo, modifica solo la durata del fotogramma bloccato.

5. (Facoltativo) Per assicurarsi che venga visualizzato il controllo blu per la curva, fate clic sull'area grigia nella traccia di controllo velocità tra le metà del fotogramma chiave.
6. (Facoltativo) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di velocità, trascinate una delle maniglie del controllo per la curva.

La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.



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

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

Utilizzo dei sottotitoli

Gestione dei sottotitoli in Premiere Pro

Importare e visualizzare i sottotitoli

Creare o modificare i sottotitoli

Esportare i sottotitoli

Gestire i sottotitoli incorporati

Gestire i sottotitoli masterizzati

Creare sottotitoli con applicazioni di terze parti

Formati supportati

Sottotitoli aperti

Da un esperto: creare e personalizzare i sottotitoli aperti

[Torna all'inizio](#) ¹

Gestione dei sottotitoli in Premiere Pro

Premiere Pro offre una serie completa di funzioni che consentono di modificare i sottotitoli, crearne di nuovi ed esportarli per tutti i formati supportati.

Potete importare e visualizzare i sottotitoli codificati, nonché modificare facilmente il testo, il colore, lo sfondo e la temporizzazione. Terminate le modifiche, potete esportare i file di sottotitoli codificati come un file "collaterale", incorporarli in un filmato QuickTime o un file MXF o masterizzarli nel video.

Oltre ai sottotitoli codificati, Premiere Pro supporta anche l'importazione di file di sottotitoli aperti da masterizzare come sottotitoli.

[Torna all'inizio](#) ¹

Importare e visualizzare i sottotitoli

Premiere Pro consente di importare file in cui sono incorporati dei sottotitoli codificati, o file "collaterali" di sottotitoli codificati.

Potete importare i file nel progetto in Premiere Pro proprio come importereste qualsiasi altro file mediante una delle seguenti opzioni:

- Importare file di sottotitoli incorporati o file "collaterali" di sottotitoli scegliendo File > Importa
- Importare dal Browser multimediale mediante il menu di scelta rapida del file

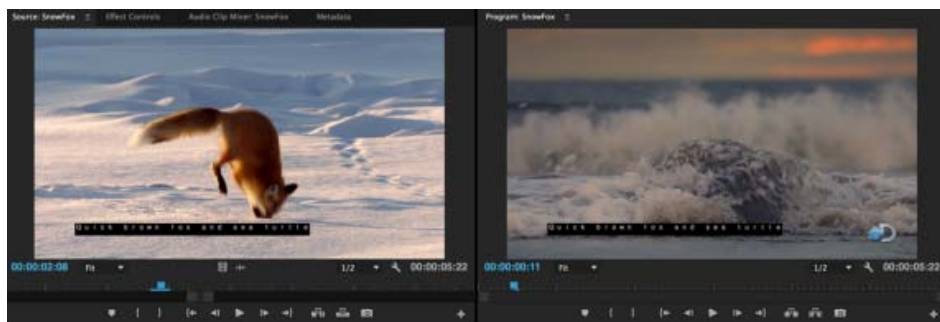
Visualizzare i sottotitoli nel monitor Sorgente o Programma

Quando importate clip di sottotitoli in un progetto, i sottotitoli vengono visualizzati come blocchi di sottotitoli nella scheda Sottotitoli.

Per visualizzare i sottotitoli nel monitor Sorgente o Programma, effettuate una delle seguenti operazioni:


- Fate clic su "+" nella parte inferiore a destra di un monitor per aprire l'editor dei pulsanti, selezionate il pulsante Visualizzazione sottotitoli e fate clic su OK. In alternativa, potete aggiungere il pulsante Sottotitoli codificati alla barra dei pulsanti trascinandolo dall'editor pulsanti. Potete anche assegnare delle scelte rapide da tastiera a tali comandi.
- Nel menu a comparsa del pannello Monitor sorgente o Monitor programma, fate clic

sull'icona a forma di chiave inglese  e selezionate Visualizzazione sottotitoli > Abilita.



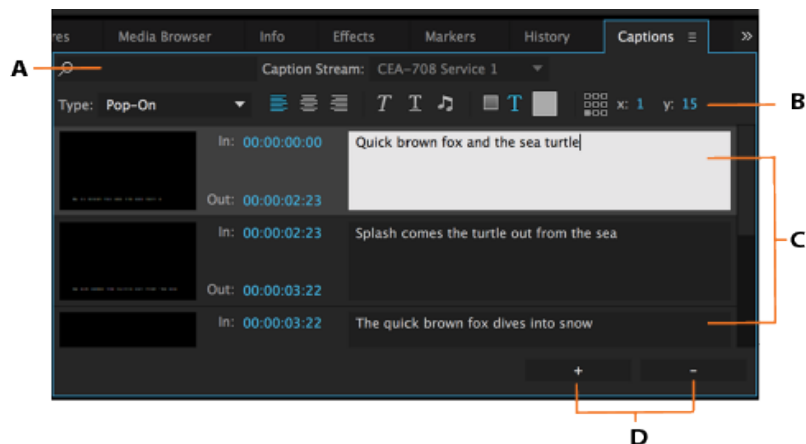
Visualizzazione dei sottotitoli codificati nel monitor Sorgente o Programma

Note importanti

- Potete attivare o disattivare la visualizzazione dei sottotitoli.
- Potete selezionare lo standard dei sottotitoli per una clip di sottotitoli caricata nel monitor Sorgente. Nel monitor Sorgente, fate clic sull'icona a forma di chiave inglese  e selezionate Visualizzazione sottotitoli > Impostazioni. Ad esempio, potete selezionare gli standard per sottotitoli CEA-608 o CEA-708 e impostare il canale o servizio che desiderate visualizzare.
- Una clip di sottotitoli codificati associata al video si comporta come una clip di canale audio collegata. La clip di testo è rappresentata negli indicatori sorgente della timeline e può essere attivata/disattivata o collegata a qualsiasi traccia video come qualsiasi altra clip video.
- Quando una traccia viene espansa, i blocchi dei sottotitoli presenti in una clip di sottotitoli sono visibili assieme agli indicatori Fine sottotitolo che indicano l'inizio e la fine dei blocchi dei sottotitoli.

[Torna all'inizio](#)

Creare o modificare i sottotitoli



Pannello Sottotitoli in Premiere Pro

A. Filtra contenuto sottotitolo **B.** Barra degli strumenti di formattazione **C.** Blocchi di testo modificabili **D.** Aggiungere ed eliminare blocchi di sottotitoli

Creare i sottotitoli

Premiere Pro consente di creare i sottotitoli da zero. Potete aggiungere il testo, formattarlo e specificarne la posizione e il colore.

1. Scegliete File > Nuovi sottotitoli.

Viene aperta la finestra di dialogo Nuovi sottotitoli con le impostazioni video. Queste sono impostate da Premiere Pro in base alla sequenza aperta. Accettate le impostazioni video predefinite e fate clic su OK.

Nota: accertatevi che la frequenza fotogrammi del file dei sottotitoli che state creando corrisponda a quella della sequenza in questione.

2. Nella finestra di dialogo Nuovi sottotitoli, scegliete il flusso e lo standard di sottotitoli appropriati. Premiere Pro aggiunge un nuovo file di sottotitoli nel pannello Progetto.
3. Per aggiungere del testo al file dei sottotitoli, fate doppio clic sul file nel pannello Progetto. In alternativa potete aprire il pannello Sottotitoli da Finestra > Sottotitoli.
4. Nel pannello Sottotitoli, digitate il testo dei sottotitoli. Usate gli strumenti di formattazione per specificare la posizione, modificare il colore del testo e il colore di sfondo dei sottotitoli. Potete anche applicare effetti di formattazione come sottolineato e corsivo.
5. Per aggiungere altri blocchi di sottotitoli, fate clic su Aggiungi sottotitolo (+) in basso a destra nel pannello Sottotitoli. Per eliminare un blocco di sottotitoli, selezionatelo e fate clic su Elimina sottotitolo (-).
6. Trascinate il file dei sottotitoli sulla sequenza sorgente nella timeline sopra la clip sorgente desiderata nella sequenza.

Modificare i sottotitoli

Immaginate di avere un programma che contiene già sottotitoli codificati. Potrebbe essere necessario creare una diversa versione del programma, con una durata più breve per esempio, per aggiungere più annunci pubblicitari.

Seguite questi passaggi per modificare un file di sottotitoli in Premiere Pro:

1. Selezionate il file di sottotitoli per modificarlo nel pannello Timeline.
2. Aprite il pannello Sottotitoli (Finestra > Sottotitoli) per visualizzare le didascalie.
3. Nel pannello Sottotitoli potete modificare le parole delle clip di sottotitoli esistenti. Un'interfaccia utente intuitiva consente inoltre di modificare la temporizzazione e la formattazione, l'allineamento e il colore del testo.
4. Le clip di testo sono anche visibili dalla timeline, da cui potete regolare i sottotitoli per sincronizzarli con l'oggetto multimediale dopo tagli, eliminazioni con scarto e ridisposizione dei segmenti.

[Torna all'inizio](#)

Esportare i sottotitoli

Dopo aver modificato o creato i file di sottotitoli, potete esportare la sequenza contenente i sottotitoli da Premiere Pro o Adobe Media Encoder mediante la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione. In alternativa, potete esportare su nastro la sequenza contenente i sottotitoli utilizzando hardware di terze parti che supporta la codifica di sottotitoli codificati.

Esportare i sottotitoli da Premiere Pro o Adobe Media Encoder

1. Caricate una risorsa di sottotitoli codificati nel Monitor sorgente o selezionatela nel pannello Progetto. Potete anche selezionare una sequenza nel pannello Progetto oppure avere il pannello Timeline attivo.

2. Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, specificate le seguenti opzioni nella scheda Sottotitoli.

Opzioni di esportazione Selezionate una delle seguenti opzioni di esportazione:

- Crea file collaterale
- Masterizza sottotitoli nel video
- Incorpora nel file di output

Formato file Selezionate uno dei seguenti formati di file per esportare i dati dei sottotitoli codificati:

- File sottotitoli codificati Scenarist (.scc)
- File MacCaption VANC (.mcc)
- SMPTE Timed Text (.xml)
- Sottotitolo EBU N19 (.stl)

Nota: l'opzione predefinita per le aree NTSC è SMPTE Timed Text; per le aree PAL è EBU N19.

Potete anche esportare i file di dati per sottotitoli codificati in un file di sottotitoli aperti (formato file SRT):

- Formato sottotitoli SubRip (.srt)

Frequenza fotogrammi A seconda del formato scelto, un elenco di frequenze di fotogrammi supportate è visualizzato nel menu a comparsa Frequenza fotogrammi. Una frequenza di fotogrammi predefinita viene scelta in base alla frequenza di fotogrammi nota della sequenza che state esportando.

Fate clic su Esporta per esportare il video con i dati dei sottotitoli.

[Torna all'inizio](#)

Gestire i sottotitoli incorporati

Premiere Pro supporta l'importazione e la decodifica dei sottotitoli incorporati nei file MOV e MXF.

Importazione di file multimediali con sottotitoli incorporati

Potete importare i file multimediali contenenti i sottotitoli incorporati come qualsiasi altro tipo di file, da File > Importa oppure dal browser multimediale. Premiere Pro importa automaticamente nel progetto i dati dei sottotitoli codificati incorporati.

Ad esempio, se importate una clip QuickTime che contiene sottotitoli incorporati, questi vengono automaticamente importati. Se una clip QuickTime dispone di un file di sottotitoli "collaterale", potete importare quest'ultimo come qualsiasi altro file.

Per rilevare e importare automaticamente i dati dei sottotitoli incorporati in un file multimediale, selezionate Inserisci sottotitoli durante importazione nella sezione File multimediali della finestra di dialogo Preferenze.

Nota: Per ottimizzare le prestazioni, Premiere Pro analizza il file alla ricerca di dati di sottotitoli solo la prima volta che lo aprite e non ripete tale scansione se il file viene aperto di nuovo successivamente.

Modifica dei sottotitoli incorporati

Per modificare un file di sottotitoli incorporati in Premiere Pro si segue la stessa procedura utilizzata per creare i file di sottotitoli separati. Quando modificate un file di sottotitoli incorporati, le modifiche vengono applicate solo nel progetto e il file sorgente non viene modificato.

Esportazione di file multimediali con sottotitoli incorporati

Durante l'esportazione, potete scegliere di mantenere i sottotitoli incorporati o dividerli in un file collaterale

separato.

Per esportare i sottotitoli solo come file collaterale separato, selezionate il file dei sottotitoli nel pannello Progetto e scegliete File > Esporta > Sottotitoli.

Per esportare i file multimediali con sottotitoli incorporati, selezionate la sequenza di destinazione selezionata nella timeline e scegliete File > Esporta > File multimediali. Premiere Pro apre la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione.

Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, per Formato selezionate QuickTime o MXF. Nella scheda Sottotitoli, per Opzioni di esportazione selezionate Incorpora nel file di output.

[Torna all'inizio](#) 

Gestire i sottotitoli masterizzati

Premiere Pro permette di masterizzare permanentemente i sottotitoli nel video. I sottotitoli masterizzati sono sempre visibili, anche se non si attiva la funzione di sottotitoli del televisore o dispositivo di streaming.

Premiere Pro supporta la masterizzazione dei sottotitoli sia codificati che aperti durante l'esportazione del video.

Se importate dei file SRT e XML che contengono dati di sottotitoli aperti, Premiere Pro li converte automaticamente in file di sottotitoli codificati CEA-708 CC1. Potete quindi modificare e masterizzare i sottotitoli nell'esportazione con Premiere Pro o Adobe Media Encoder.

Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, per Formato di esportazione selezionate Masterizza sottotitoli nel video.

Nota: non è possibile modificare i sottotitoli masterizzati nel video.

[Torna all'inizio](#) 

Creare sottotitoli con applicazioni di terze parti

Se usate applicazioni di terze parti per creare sottotitoli, quello che segue è un tipico flusso di lavoro che potete seguire:

Fase 1: Esportare la sequenza in un'applicazione esterna per creare sottotitoli

Una volta completato il montaggio video e audio in Adobe Premiere Pro, potete esportare la sequenza come filmato di riferimento in un'applicazione per sottotitoli esterna.

Questo filmato può essere inviato a un'agenzia sottotitoli o a uno specialista, dove il filmato viene utilizzato come riferimento per creare da zero una traccia sottotitoli codificati. Un'applicazione di terze parti di sottotitoli codificati, come MacCaption di CPC, consente di creare da zero una traccia di sottotitoli codificati e di codificare quindi i dati dei sottotitoli codificati nel formato necessario.

Fase 2: Importare i file dei sottotitoli codificati in Premiere Pro

Quando ricevete un file di sottotitoli codificati da un'applicazione esterna potete importare il file nel progetto in Premiere Pro. Premiere Pro supporta l'importazione di file di sottotitoli codificati in formati nomefile .mcc, .scc, .xml, oppure .stl.

Quando importate un file collaterale di sottotitoli codificati nel progetto, viene creata una clip solo video contenente i blocchi di testo dei sottotitoli codificati. Potete apportare ulteriori regolazioni ai blocchi di testo per mantenerli in sincronizzazione con gli oggetti multimediali, come desiderato.

Un file collaterale di sottotitoli codificati contiene più flussi di sottotitoli, ad esempio CC1 o CC2. Quando tale clip contenente più flussi di sottotitoli viene aggiunta a una sequenza, la timeline mostra elementi di traccia separati per ogni flusso. Per passare da un flusso di sottotitoli a un altro, nella scheda Sottotitoli, selezionate un flusso dal menu a comparsa Flusso di sottotitoli.

Fase 3: Esportare il video modificato

Quando le didascalie sono sincronizzate con l'oggetto multimediale potete esportare il video modificato

assieme al file dei sottotitoli codificati. Potete esportare i file collaterali di sottotitoli codificati e filmati QuickTime incorporati (sottotitoli QuickTime 608) da Premiere Pro e da Adobe Media Encoder.

[Torna all'inizio](#) 

Formati supportati

Sottotitoli codificati

File collaterali

- SCC
- MCC
- XML
- STL

File XML

- W3C TTML (anche noto come DFXP)
- SMPTE-TT
- EBU-TT

Per i file XML, i sottotitoli possono essere visualizzati sia nel pannello Sottotitoli, sia in un editor di testo.

Premiere Pro supporta l'incorporamento e la decodifica dai seguenti formati di file:

- MOV
- DNxHD MXF Op1a
- MXF Op1a

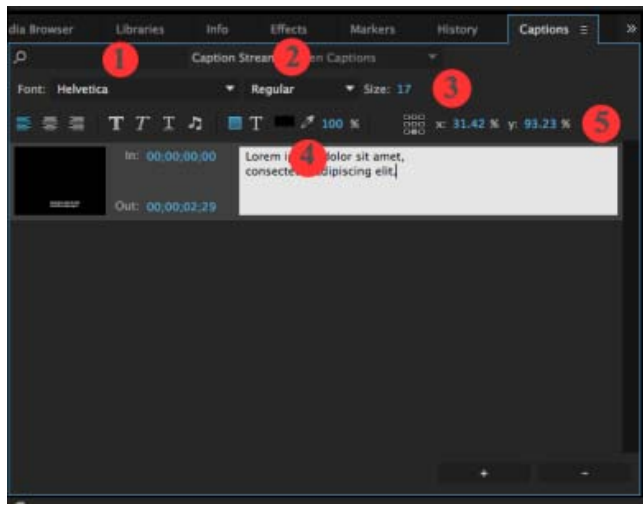
[Torna all'inizio](#) 


Sottotitoli aperti

Con Premiere Pro è possibile creare sottotitoli aperti, ossia masterizzati direttamente nel flusso video (a differenza dei sottotitoli codificati, che possono essere attivati o disattivati dallo spettatore). Gli utenti possono creare nuovi sottotitoli aperti o importare file XML e SRT di sottotitoli formattati. Nel pannello Didascalie, potete creare i blocchi dei sottotitoli e aggiungere al testo la formattazione desiderata (colore, dimensione, posizione e colore di sfondo).

Potete esportare i sottotitoli aperti come file SRT e XML formattati per sottotitoli aperti, nonché convertire i file collaterali a flusso singolo e file incorporati a flusso singolo in sottotitoli aperti in Premiere Pro. Sono supportati anche i file per sottotitoli incorporati MOV e MXF. Potete modificare il valore **Dimensione** utilizzando il mouse o immettendo un numero.

1. Per creare i sottotitoli aperti, selezionate **Sottotitoli aperti**.
2. Con le opzioni **Selezionate la famiglia di font** e **Selezionate lo spessore del font** potete cambiare il tipo e le caratteristiche del font.
3. Per modificare il colore del testo e del colore di sfondo della casella di testo delle didascalie aperte, utilizzate un contagocce del selettore colore oppure fate clic sul selettore colore alla sua sinistra.
4. Una volta inserito in una sequenza ed esportato, il testo dei sottotitoli aperti viene automaticamente **masterizzato** nel video, con un comportamento simile a quello dei **titoli della sequenza**. Per controllare la **masterizzazione** dei sottotitoli aperti, potete anche usare l'attivazione delle tracce.



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

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

Audio

Operazioni con clip, canali e tracce

[Associazione di canali audio sorgente e di output](#)

[Estrarre l'audio dalle clip](#)

[Scomporre una traccia stereo in tracce mono](#)

[Usare una clip mono come se fosse stereo](#)

[Inserimento di audio da un canale di una clip stereo a entrambi i canali](#)

[Collegamento di più clip audio](#)

[Collegare clip audio](#)

[Modificare un collegamento multclip nel monitor Sorgente](#)

[Torna all'inizio](#) 

Associazione di canali audio sorgente e di output

L'associazione dei canali audio nelle clip determina il tipo e il numero di tracce audio in cui appaiono in una sequenza. Inoltre, l'associazione dei canali determina i relativi canali di destinazione all'interno della traccia master e di conseguenza nel file di output finale. Ad esempio, se associate i canali 1 e 2 in una clip stereo sui canali anteriore sinistro e anteriore destro di una traccia master 5.1, i due canali sorgente appariranno come un'unica traccia 5.1 se inseriti in una sequenza e alimenteranno i canali anteriore sinistro e anteriore destro della traccia master. Quando l'output finale viene riprodotto attraverso un sistema audio surround 5.1, i due canali originali vengono riprodotti rispettivamente dagli altoparlanti anteriore sinistro e anteriore destro.

In questa [esercitazione video](#) Karl Soule mostra come mappare i canali audio in Premiere Pro. Questo video è per gli editor che trattano riprese con tracce mono divise (voce su una traccia e ambiente su un'altra). Offre una rapida esercitazione sulla mappatura dei canali audio, assolutamente da non perdere.

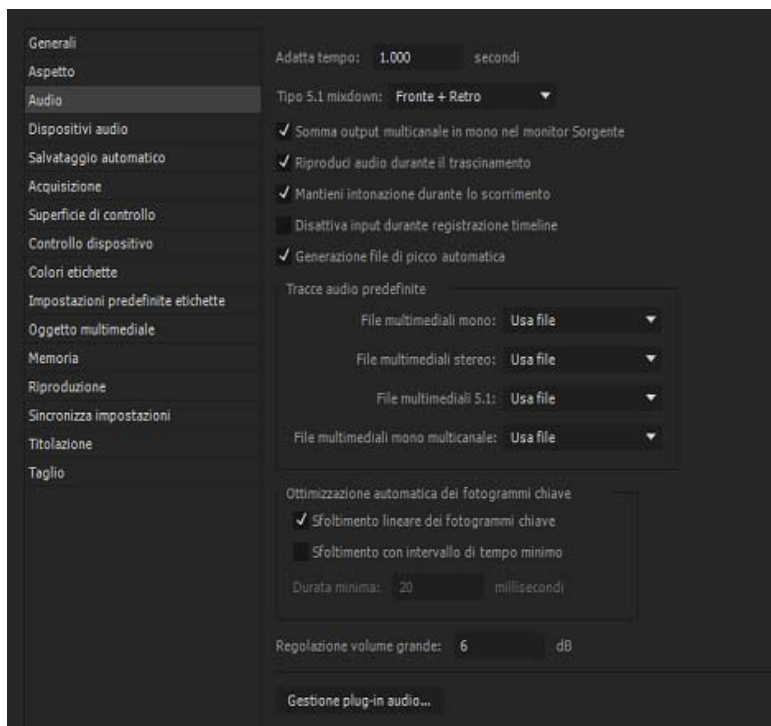
Quando vengono acquisiti o importati in un progetto, per impostazione predefinita i canali audio della clip vengono associati alla traccia master. Per specificare come Premiere Pro effettua tale associazione, selezionate un Formato traccia predefinito nell'area Mappatura canale sorgente della finestra di dialogo Preferenze audio. Potete inoltre definire il modo in cui i canali audio di una clip vengono associati dopo averli importati in un progetto.

Infine potete specificare quali canali di output vengono usati da Premiere Pro per monitorare ciascun canale audio. Ad esempio, potete monitorare il canale sinistro di tracce stereo attraverso l'altoparlante anteriore sinistro del sistema di altoparlanti del computer. Potete eseguire questa impostazione nell'area Mapping output audio della finestra di dialogo Preferenze.

Associare i canali audio sorgente durante l'importazione

Potete specificare il modo in cui Premiere Pro associa automaticamente i canali audio delle clip alle tracce audio e alla traccia master al momento dell'importazione o acquisizione.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

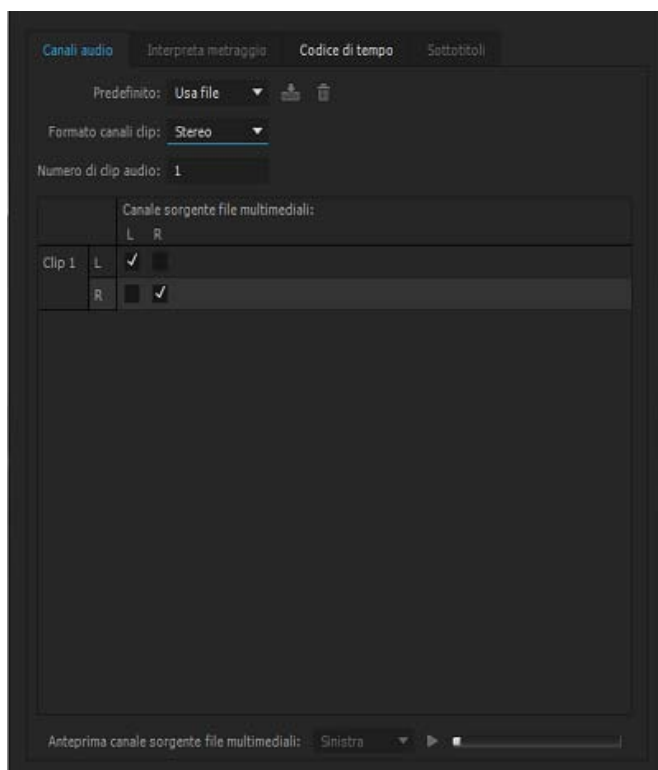


2. Nell'area Tracce audio della finestra di dialogo Preferenze, selezionate un formato dal menu Formato traccia predefinito.
3. Fate clic su OK.

Modificare l'associazione dei canali audio sorgente per una o più clip

1. Selezionate una o più clip contenenti audio nel pannello Progetto e scegliete Clip > Modifica > Canali audio.

Nota: se selezionate più clip audio, assicuratevi che il formato della traccia sia uguale per tutte le clip selezionate.



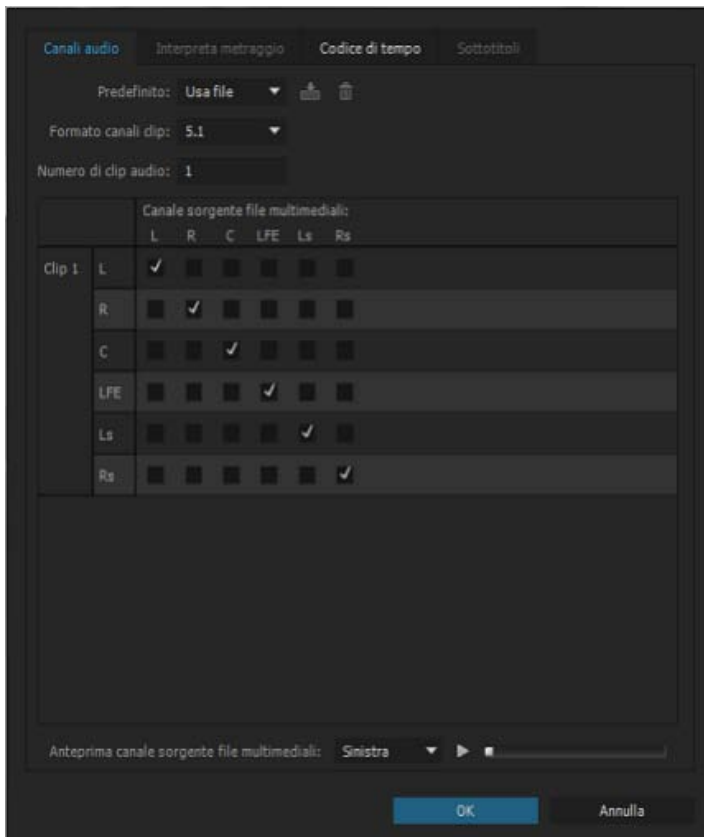
Mappatura dei canali di output audio per una traccia stereo

2. Nel riquadro Canali audio della finestra di dialogo Modifica clip, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un formato dall'elenco Formato canale.
- Per abilitare o disabilitare un canale audio, selezionate o deselezionate l'opzione Abilita per un canale sorgente. Quando aggiungete una clip a una sequenza, Premiere Pro aggiunge al pannello Timeline solo i canali abilitati.
- Per associare un canale sorgente a un diverso canale o traccia di output, trascinate l'icona del canale o della traccia fino a un'altra riga del canale sorgente. Così facendo, si scambiano i canali o le tracce di output per i due canali sorgente.

Nota: quando si visualizza una clip con canali sorgente riassociati in un pannello Timeline, le tracce appaiono in ordine crescente. Tuttavia l'associazione determina i relativi canali sorgente associati.

- Per associare meno di sei canali sorgente ai canali di output in audio surround 5.1, trascinate l'icona del canale a un'altra riga del canale sorgente. Oppure fate clic sull'icona del canale 5.1 fino ad associare il canale sorgente al canale di output desiderato.



Mappatura dei canali di output audio per una traccia 5.1

3. Per eseguire l'anteprima audio in un canale, selezionate il canale sorgente e fate clic sul pulsante Esegui oppure utilizzate il cursore.
4. Fate clic su OK.

Nota: Non è possibile modificare i canali audio di una clip unita. Per impostazione predefinita devono essere canali mono. Tuttavia potete riordinare e attivare/disattivare tutti i canali audio disponibili dalle clip componenti.

Associare l'audio della clip P2 per l'esportazione in P2

Potete esportare l'audio in sequenze P2 nuovamente verso i quattro canali originali associando correttamente i canali audio della clip ai canali 5.1. Questa operazione potrebbe essere necessaria se, ad esempio, desiderate ritrasferire il file di output finale su un supporto P2. Associate i canali nelle clip P2 prima di inserirli in una sequenza e prima di usare il comando File > Esporta in Panasonic P2.

Nota: se lasciate le clip P2 con la loro associazione predefinita al canale mono, quindi usate le clip in una sequenza con una traccia master 5.1 ed esportate tale sequenza in P2, il file esportato contiene audio solo nel terzo e quarto canale del file esportato.

1. Importate le clip in un progetto P2 contenente una sequenza con una traccia master 5.1.
2. Nel pannello Progetto, selezionate la(e) clip da associare.
3. Selezionate Clip > Modifica > Canali audio.
4. In Formato traccia, fate clic su 5.1.
5. Se necessario, fate clic sulle icone dei canali 5.1 fino a quando non viene eseguita l'associazione dei quattro canali sorgente nel modo seguente:
 - Canale 1 sul canale anteriore sinistro.

- Canale 2 sul canale anteriore destro.
- Canale 3 sul canale posteriore sinistro.
- Canale 4 sul canale posteriore destro.

6. Fate clic su OK.

Associare i canali audio di una sequenza ai canali di un dispositivo di output audio hardware

È possibile specificare il canale di un dispositivo hardware di destinazione da associare a ogni canali di una traccia Master di una sequenza. L'associazione (anche detta mappatura o mapping) dei canali viene effettuata nel pannello Mapping output audio della finestra di dialogo Preferenze. Premiere Pro riproduce ogni canale di una sequenza attraverso il canale hardware specificato. Ad esempio, se il progetto ha una sequenza da 5.1 canali ma il sistema hardware supporta solo due canali, potete specificare attraverso quale dei due canali dell'hardware deve essere riprodotto ognuno dei sei canali della sequenza.

Le sequenze a 16 canali, tuttavia, restano mappate su 16 canali di output se il dispositivo hardware selezionato dispone di un numero di canali inferiore a 16. Ad esempio, se il dispositivo hardware ha solamente due canali, potete associare solo i primi due canali di una sequenza con 16 canali ai due canali dell'hardware.

Nota: nel riquadro Mapping output audio potete associare i canali della sequenza a qualsiasi dispositivo hardware supportato installato nel computer, non solo quello correntemente attivo. Tuttavia, potete vedere e sentire la mappatura audio specificata per un dispositivo solamente quando questo è attivato. L'operazione di associazione dei canali audio al dispositivo non comporta l'attivazione del dispositivo stesso. Per attivare un dispositivo hardware audio, selezionatelo nelle preferenze Dispositivi audio. Per ulteriori informazioni, consultate Specificare le impostazioni dispositivo ASIO (solo Windows).

Per associare i canali di una sequenza per un particolare dispositivo hardware, selezionate innanzitutto il dispositivo nel menu Associa output per. L'elenco che compare sotto il menu Associa output per mostra i canali hardware supportati del dispositivo scelto. Procedete quindi all'associazione dei canali della sequenza a ogni canale hardware mediante le porzioni dei canali.

Ad esempio, se avete scelto un dispositivo audio di terze parti da 16 canali, l'elenco contiene 16 canali hardware. Se avete scelto un dispositivo stereo, l'elenco contiene solamente due canali hardware. A destra del nome di ogni canale nell'elenco sono presenti delle porzioni che rappresentano i tre tipi di canali di sequenza che possono essere associati al canale hardware: stereo, 5.1 e 16 canali.

Per impostazione predefinita, come dispositivo viene selezionato Audio WDM di Premiere Pro (Windows) o Incorporato (Mac OS). Tuttavia, se nel computer è installato un dispositivo audio di terze parti supportato, questo viene elencato nel menu Associa output per. Per rendere disponibili nell'elenco anche i canali supportati del dispositivo di terze parti, selezionate quest'ultimo.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Hardware audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Hardware audio (Mac OS).
2. Dal menu Associa output per, nella scheda Hardware audio, scegliete il driver del dispositivo desiderato. Per impostazione predefinita, viene selezionato Audio desktop (Windows) o Incorporato (Mac OS).
3. Trascinate la porzione del canale della sequenza desiderata in corrispondenza del canale hardware desiderato nell'elenco.
4. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Estrarre l'audio dalle clip

Potete estrarre audio da clip e generare nuove clip master in un progetto. Le clip master originali resteranno invariate. Alle clip audio appena estratte vengono applicate le regolazioni di ogni associazione del canale

sorgente, guadagno, velocità, durata e interpretazione di messaggio delle clip master originali.

1. Nel pannello Progetto selezionate una o più clip contenenti audio.
2. Scegliete Clip > Opzioni audio > Estrai audio.

Premiere Pro genera nuovi file audio contenenti l'audio estratto, con la parola "Estratto" aggiunta alla fine dei nomi file.

[Torna all'inizio](#) 

Scomporre una traccia stereo in tracce mono

Il comando Scomponi in clip mono crea clip master audio mono dai canali audio stereo o surround 5.1 della clip. Dalla scomposizione di una clip stereo si ottengono due clip master audio mono, una per ogni canale. Dalla scomposizione di una clip surround 5.1 si ottengono sei clip master audio mono, una per ogni canale. Premiere Pro mantiene la clip master originale. Il comando Scomponi in mono non crea nuovi file ma solo nuove clip master con mappatura canale sorgente appropriata.

1. Selezionate una clip con audio stereo o surround 5.1 nel pannello Progetto.
2. Scegliete Clip > Opzioni audio > Scomponi in clip mono.

Alle clip master audio risultanti vengono assegnati nomi di file che riflettono il nome della clip originale seguito dai nomi di canale. Ad esempio, quando Premiere Pro crea due clip master audio da una clip audio stereo denominata Zoom, vengono usati i nomi Zoom Sinistra e Zoom Destra.

Il comando Scomponi in mono non crea clip collegate. Per creare clip mono collegate, usate il comando Mappature canale sorgente.

Nota: il comando Scomponi in mono funziona su elementi nel pannello Progetto, non sulle clip in una sequenza nel pannello Timeline.

Sul sito Web Creative COW è disponibile l'esercitazione di Andrew Devis [Changing Audio From Stereo to Dual Mono](#) (Cambiare l'audio da stereo a mono doppio).

Scomporre tutte le tracce stereo in tracce mono

Premiere Pro è in grado di scomporre automaticamente singoli canali surround e stereo in clip monoaurali separate durante l'acquisizione o l'importazione delle singole clip.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Nel riquadro Mappature canale sorgente, scegliete Mono dal menu File multimediali stereo.
3. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 

Usare una clip mono come se fosse stereo

A volte può essere utile usare una clip audio mono come se fosse una clip stereo. La finestra di dialogo Modifica clip consente di applicare una clip mono a una coppia di canali stereo destro e sinistro.

1. Selezionate una clip mono nel pannello Progetto.
2. Scegliete Clip > Modifica > Canali audio.
3. Nella finestra di dialogo Modifica clip, selezionate Mono come stereo e fate clic su OK.

Nota: potete applicare il comando *Modifica clip* a una clip mono solo nel pannello *Progetto*, prima che compaia in un pannello *Timeline*. Quando l'istanza della clip viene usata in una traccia audio mono non può essere convertita in stereo.

[Torna all'inizio](#)

Inserimento di audio da un canale di una clip stereo a entrambi i canali

Nel caso di una clip stereo con audio registrato solo in un canale, oppure di una clip stereo contenente audio in un canale che desiderate sostituire con l'audio dell'altro canale, potete usare la mappatura del canale clip sorgente oppure il filtro audio *Riempi a sinistra* o *Riempi a destra*.

[Torna all'inizio](#)

Collegamento di più clip audio

Potete collegare una clip video a più clip audio e collegare reciprocamente più clip audio. Quando si collegano clip audio in una sequenza, si collegano solo le istanze delle clip master. Le clip audio master originali nel pannello *Progetto* restano invariate.

Le clip collegate restano sincronizzate mentre vengono spostate o tagliate in un pannello *Timeline*. Gli effetti audio, compresi *Volume* e *Panning*, possono essere applicati a tutti i canali nelle clip collegate. Se apportate una modifica che prevede lo spostamento di una delle clip collegate senza spostare le altre, vengono visualizzati gli indicatori del fuori sincrono.

Il collegamento multclip può essere visualizzato e tagliato nel monitor *Sorgente*. Per visualizzare una traccia nel collegamento multclip, sceglierla dal menu *Traccia*. Nel monitor *Sorgente* potete visualizzare e riprodurre solo un canale per volta. Se le clip collegate contengono marcatori, la timeline del monitor *Sorgente* visualizza solo i marcatori per la traccia visualizzata. Se nel monitor *Sorgente* è visualizzato un collegamento multclip dal pannello *Progetto*, potete usare i pulsanti *Sovrascrivi* o *Inserisci* per aggiungere le clip collegate a tracce distinte in un pannello *Timeline*.



Scegliere tracce di collegamenti multclip in monitor Sorgente

Il pannello *Controllo effetti* visualizza tutte le tracce video e audio in un collegamento multclip e gli effetti applicati sono raggruppati insieme per traccia. Potete applicare gli effetti del pannello *Effetti* a un determinato gruppo nel pannello *Controllo effetti*.



Effetti applicati alle tracce audio in un collegamento multiclip e visualizzati in Controllo effetti

[Torna all'inizio](#)

Collegare clip audio

Le clip audio devono essere dello stesso tipo di canale e ogni clip deve trovarsi su una traccia diversa. Se le clip sono già collegate, come nel caso di una clip audio collegata a una clip video, devono essere scollegate prima di creare un collegamento multiclip.

1. Se necessario, selezionate ciascuna clip video e audio collegata, oppure più clip, quindi scegliete **Clip > Scollega**.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Tenete premuto **Maiusc** e fate clic su ciascuna clip audio su tracce separate in un pannello Timeline. Potete anche fare clic tenendo premuto il tasto **Maiusc** per selezionare una clip video.
 - Tenete premuto **Maiusc** e fate clic su più clip audio su tracce separate in un pannello Timeline.

Tutte le clip audio devono avere il medesimo formato traccia (mono, stereo o surround 5.1).

3. Scegliete **Clip > Collega**.

[Torna all'inizio](#)

Modificare un collegamento multiclip nel monitor Sorgente

1. In un pannello Timeline, fate doppio clic su una clip collegata.
2. Scegliete una traccia dal menu **Traccia** per visualizzare un canale specifico.
3. (Facoltativo) Specificate i punti di attacco e stacco per una traccia.

Specificando i punti di attacco e stacco per una determinata traccia si applica la stessa quantità di taglio ai punti di attacco e stacco delle altre tracce collegate. Gli attacchi e gli stacchi delle tracce collegate con durate diverse saranno differenti. I punti di attacco e stacco delle clip collegate sono uguali se la durata è la stessa.

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

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

Panoramica dell'audio e del Mixer per le tracce audio

[Operazioni con l'audio](#)

[Tracce audio in una sequenza](#)

[Canali nelle clip audio](#)

[Mixare tracce audio e clip](#)

[Ordine di elaborazione dell'audio](#)

[Applicazione di regolazioni audio veloci](#)

[Visualizzare dati audio](#)

[Panoramica del Mixer tracce audio](#)

[Torna all'inizio](#) 

Operazioni con l'audio

In Adobe® Premiere® Pro potete modificare l'audio, aggiungervi degli effetti e mixare in una sequenza quante tracce audio desiderate, in base alle capacità del sistema. Le tracce possono contenere canali mono o 5.1. Inoltre, sono presenti tracce standard e adattate.

La traccia audio standard può essere sia mono che stereo nella stessa traccia. Questo significa che se impostate la traccia audio su Standard, potete usare il metraggio con tipi diversi di tracce audio sulla stessa traccia audio.

Potete scegliere diversi tipi di tracce per diversi tipi di oggetti multimediali. Ad esempio, potete scegliere di modificare delle clip mono solo su tracce mono. Potete scegliere di indirizzare per impostazione predefinita l'audio mono multicanale su una traccia adattata.

Traccia mono

Le tracce mono possono contenere solo clip mono e stereo. Tuttavia, i canali destro e sinistro di una clip stereo vengono sommati in mono e attenuati di 3dB per evitare che si verifichi il clipping del segnale.

Il controllo del panning non è disponibile per le tracce mono con output assegnati a un master di sequenza mono o a una traccia submix mono. Utilizzate la manopola Panning per effettuare il panning del segnale audio di una traccia mono tra i canali destro e sinistro di una sequenza stereo.

Utilizzate il disco per effettuare il panning del segnale audio di una traccia mono tra i canali surround L, C, R, Ls e Rs di una sequenza 5.1. Il controllo Centro % determina il bilanciamento tra il canale centrale e i canali sinistro/destro. L'impostazione predefinita nelle tracce mono è 100% affinché tutto l'output del canale anteriore sia solo nel canale centrale (non nel canale sinistro o destro). Poiché il disco è centrato per impostazione predefinita, il segnale viene inviato anche ai canali posteriori Ls e Rs (sinistro e destro surround).

Il controllo del volume LFE utilizza la gestione dei bassi. Viene quindi applicato un filtro passa-basso a tutti i canali surround combinati, che vengono indirizzati al canale LFE su cui agisce questo controllo.

Utilizzate la manopola Panning per effettuare il panning del segnale audio di una traccia mono tra i canali dispari e pari di una sequenza multicanale con 2 o più canali. Il controllo del panning non è disponibile per le tracce mono con output assegnati a una sequenza multicanale con un solo canale.

Traccia stereo

Le tracce standard (stereo) mono possono contenere solo clip mono e stereo. Tuttavia, il segnale di una clip mono verrà suddiviso tra i canali destro e sinistro e attenuato di 3dB.

Il controllo del bilanciamento non è disponibile per le tracce stereo con output assegnati a un master di sequenza mono o a una traccia submix mono. Utilizzate la manopola Bilanciamento per bilanciare i canali sinistro e destro di una sequenza stereo.

Utilizzate il disco nella traccia standard per bilanciare il segnale audio di una traccia stereo tra i canali surround L, C, R, Ls e Rs di una sequenza 5.1. Il controllo Centro % regola la proporzione di segnale dei canali destro e sinistro tra il canale centrale sommato e i singoli canali sinistro/destro. L'impostazione predefinita nelle tracce stereo è 0%, affinché il canale centrale non riceva alcun segnale e tutto il segnale del canale sinistro della clip venga indirizzato al canale di output L della traccia mentre tutto il segnale del canale destro della clip venga indirizzato al canale di output R della traccia. Poiché il disco è centrato per impostazione predefinita, il segnale del canale sinistro della clip viene inviato anche al canale di output Ls della traccia, mentre il segnale del canale destro della clip viene inviato anche al canale di output Rs della traccia. Il controllo del volume LFE utilizza la gestione dei bassi. Viene quindi applicato un filtro passa-basso a tutti i canali surround combinati, che vengono indirizzati al canale LFE su cui agisce questo controllo.

Utilizzate la manopola Bilanciamento per bilanciare il segnale audio della traccia standard tra i canali dispari e pari di una sequenza multicanale con 2 o più canali. Il controllo del bilanciamento non è disponibile per le tracce stereo con output assegnati a una sequenza multicanale con un solo canale.

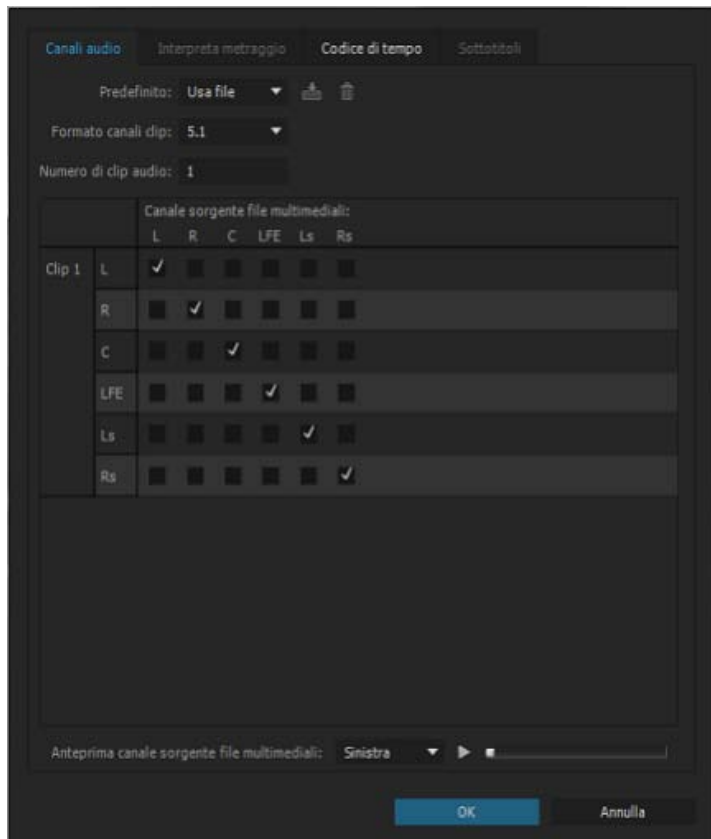
Traccia 5.1

Le tracce 5.1 possono contenere solo clip 5.1. Nelle tracce 5.1 non è disponibile il disco di controllo del panning o bilanciamento né la gestione dei bassi.

Le tracce 5.1 sono sottoposte a mixdown in mono in una sequenza mono, oppure in stereo in una sequenza stereo. Nelle sequenze 5.1, le tracce 5.1 indirizzano i canali inalterati direttamente ai singoli canali di output corrispondenti.

In alcuni casi le tracce 5.1 possono essere utili per le clip mono o stereo. Ad esempio, se uno studio di post-produzione audio invia dei contenuti audio 5.1 finiti (con mixdown) sotto forma di 6 clip mono, una per ciascun canale 5.1. Queste clip mono non devono essere inserite in tracce mono o stereo nella sequenza 5.1, perché sono già state elaborate dallo studio di post-produzione. In questo caso ogni clip mono deve essere cambiata in una clip 5.1 e il canale appropriato deve essere impostato da Modifica clip > Canali audio. In alternativa è possibile lasciare le clip come mono, inserire ciascuna clip nella rispettiva traccia mono o adattata in una sequenza multicanale e utilizzare la mappatura e il panning dei canali di output delle tracce per assegnare l'output delle tracce al canale di output corretto.

Premiere Pro 9.0 permette di assegnare i canali di output alle tracce 5.1, facilitando e rendendo più flessibile la mappatura dei canali.

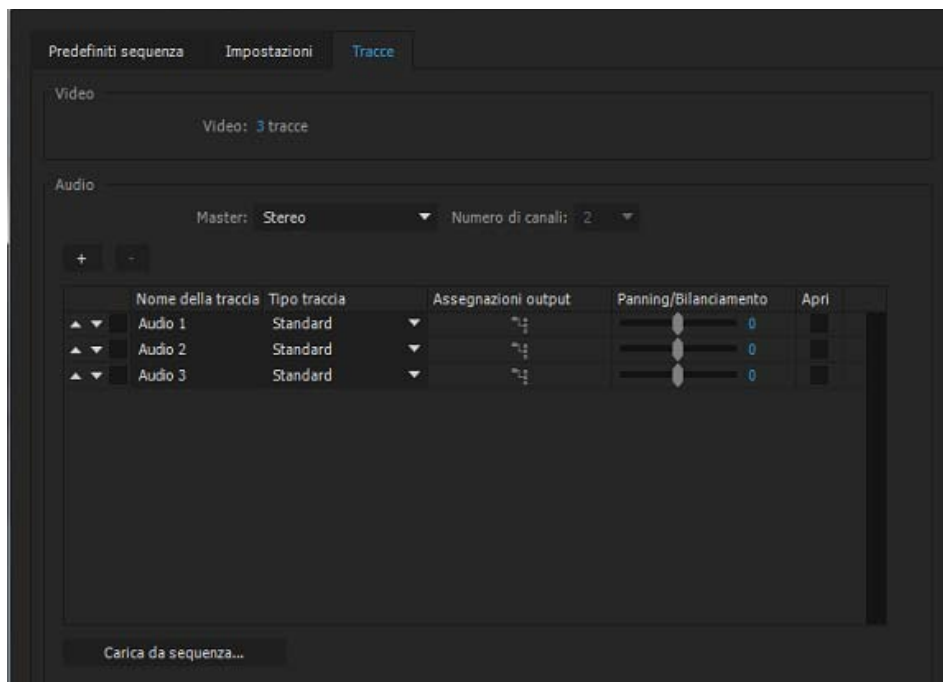


Mappatura dei canali audio per una traccia 5.1

Traccia adattata

Le tracce adattate possono contenere solo clip mono, stereo e adattate. Una traccia adattata dispone di controllo del bilanciamento. Le tracce adattate hanno lo stesso numero dei canali della sequenza. Ad esempio, in una sequenza stereo, una traccia adattata contiene i canali 1-2 anche se contiene una clip adattata con più di due canali. Se è necessario rendere udibile i canali dal 3 in su, usate Modifica Clip > Canali audio per mappare i canali desiderati della clip sui canali 1-2 della traccia. È possibile mappare un solo canale sorgente su ciascun canale di destinazione. In altre parole, un singolo canale della clip può essere mappato sull'output 1 della traccia adattata e un solo canale della clip può essere mappato sull'output 2 della traccia adattata. Quindi, anziché i canali predefiniti 1-2 della clip, è possibile mappare ad esempio i canali 31-32 sugli output 1-2 della traccia adattata.

Le tracce adattate non dispongono più di mappatura dei canali di output della traccia a meno che non si tratti di una sequenza multicanale.



Per utilizzare l'audio, prima importatelo nel progetto o registratelo direttamente in una traccia. Potete importare clip audio oppure clip video che contengono audio.

Una volta inserite le clip audio nel progetto, potete aggiungerle a una sequenza e modificarle come accade con le clip video. Potete inoltre visualizzare le forme d'onda delle clip audio e tagliarle nel monitor Sorgente prima di aggiungere l'audio a una sequenza.

È possibile regolare il volume e le impostazioni di panning e bilanciamento di tracce audio direttamente nei pannelli Timeline o Controllo effetti. Potete utilizzare il Mixer tracce audio per effettuare le modifiche di mixaggio in tempo reale. Potete anche aggiungere effetti alle clip audio in una sequenza. Nel caso di un mixaggio complesso con molte tracce, considerate la possibilità di organizzarle in submix e sequenze nidificate.

Per il montaggio avanzato utilizzando Adobe Audition, selezionate Modifica > Modifica in Audition.

[Torna all'inizio](#)

Tracce audio in una sequenza

Una sequenza può contenere qualsiasi combinazione delle seguenti tracce audio:

Standard La traccia standard sostituisce il precedente tipo di traccia stereo. Può contenere clip audio sia mono che stereo.

Mono Contiene un solo canale audio. Se una clip stereo viene aggiunta a una traccia mono, i canali della clip stereo vengono sommati in mono dalla traccia mono.

Adattato Una traccia adattata può contenere solo clip mono, stereo e adattate. Le tracce adattate consentono di associare l'audio sorgente a canali audio di output nel modo più appropriato per il flusso di lavoro. Questo tipo di traccia è utile quando si utilizza audio proveniente da videocamere che registrano tracce audio multiple. Le tracce adattate possono essere inoltre utilizzate quando si lavora con clip unite o sequenze multicamera. Per ulteriori informazioni, [guardate questo video](#):

5.1 Contiene quanto segue:

- Tre canali audio anteriori (sinistro, centrale e destro)

- Due canali audio posteriori o surround (sinistro e destro)
- Un canale audio LFE (Low-Frequency Effects) indirizzato a un subwoofer.

Le tracce 5.1 possono contenere solo clip 5.1.

Le tracce possono essere aggiunte o eliminate in qualsiasi momento. Una volta creata una traccia, non è possibile modificare il numero di canali che utilizza. Una sequenza contiene sempre una traccia master che controlla l'output combinato di tutte le tracce nella sequenza. Il pannello Tracce nella finestra di dialogo Nuova sequenza contiene le informazioni seguenti: il formato della traccia master, il numero di tracce audio in una sequenza e il numero di canali nelle tracce audio.

Una sequenza può contenere due tipi di tracce audio. Le tracce audio normali contengono l'audio vero e proprio. Le tracce submix eseguono l'output dei segnali combinati delle tracce o inviano quelle indirizzate ad esso. Le tracce submix sono utili per gestire i mix e gli effetti.

Ogni sequenza viene creata nel pannello Timeline con un numero specifico di tracce audio. Tuttavia, in Premiere Pro vengono create automaticamente nuove tracce audio quando si trascina una clip audio sotto l'ultima traccia audio nel pannello Timeline. Questa funzione è utile se il numero di clip audio sovrapposte supera le tracce disponibili in una sequenza. È utile anche quando il numero di canali in una clip audio non corrisponde al numero di canali nelle tracce audio predefinite. Per aggiungere delle tracce potete anche fare clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione di una traccia e scegliere Aggiungi tracce o selezionare Sequenza > Aggiungi tracce.

[Torna all'inizio](#)

Canali nelle clip audio

Le clip possono contenere un canale audio (mono); due canali audio, destro e sinistro (stereo); oppure cinque canali audio surround più un canale per gli effetti a bassa frequenza (surround 5.1). Una sequenza può contenere qualsiasi combinazione di clip. Tuttavia, tutto l'audio viene mixato in base al formato della traccia master (mono, stereo o surround 5.1).

Potete determinare se una clip stereo sia inserita in una o due tracce. Fate clic con il pulsante destro del mouse su una clip nel pannello Progetto e selezionate Modifica > Canali audio. Se scegliete di inserire una clip stereo tra due tracce, per il panning delle clip viene adottato il comportamento predefinito (sinistra/sinistra, destra/destra).

Premiere Pro consente di modificare il formato della traccia (raggruppamento di canali audio) in una clip audio. Ad esempio, potete applicare effetti audio in modo diverso a singoli canali di una clip stereo o surround 5.1. Potete modificare il formato della traccia in clip stereo o surround 5.1. In questi casi, l'audio viene inserito in singole tracce mono quando le clip vengono aggiunte a una sequenza.

Premiere Pro consente inoltre di riassociare i canali di output o le tracce per i canali audio di una clip. Potete, ad esempio, riassociare il canale audio sinistro in una clip stereo in modo che esegua l'output sul canale destro.

Mantenere la matrice di una clip audio 5.1

Per mantenere la matrice di una clip audio 5.1 importata, usate la clip in una traccia audio 5.1 in una sequenza. Per utilizzare i canali del componente come tracce multi-mono separate in una sequenza, importate o associate di nuovo la clip a canali mono.

[Torna all'inizio](#)

Mixare tracce audio e clip

Il *mixaggio* consiste nella fusione e nella regolazione delle tracce audio in una sequenza. Le tracce audio della sequenza possono contenere molte clip audio e le tracce audio delle clip video. Le azioni che eseguite durante il mixaggio dell'audio possono essere applicate a vari livelli all'interno di una sequenza. Un valore a livello audio può, ad esempio, essere applicato a una clip mentre un altro può essere applicato alla traccia

contenente la clip. Una traccia che contiene l'audio di una sequenza nidificata può comprendere le modifiche di volume e gli effetti applicati in precedenza alle tracce nella sequenza di origine. I valori applicati a tutti i livelli vengono combinati per ottenere il mixaggio finale.

Potete modificare una clip audio applicando un effetto alla clip oppure alla traccia che contiene la clip. Pianificate in maniera sistematica l'applicazione degli effetti onde evitare impostazioni ripetute o in conflitto su una stessa clip.

Nel sito Web [Artbeats](#) è disponibile una panoramica di Chris and Trish Meyer su come mixare e sincronizzare più tracce audio in modo da ottenere massima chiarezza e impatto narrativo.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Ordine di elaborazione dell'audio

Quindi, mentre modificate le sequenze, Premiere Pro elabora l'audio nel seguente ordine:

- Modifiche al guadagno applicate alle clip con il comando Clip > Opzioni audio > Guadagno audio.
- Effetti applicati alle clip.
- Impostazioni delle tracce, elaborate nell'ordine seguente: effetti pre-dissolvenza, mandate pre-dissolvenza, muto, dissolvenza, controllo, effetti post-dissolvenza, mandate post-dissolvenza e posizione di panning/bilanciamento.
- Tracciate il volume di output da sinistra a destra nel Mixer tracce audio, dalle tracce audio a quelle submix, per finire con la traccia master.

Nota: potete modificare il percorso predefinito del segnale mediante mandate o modificando l'impostazione di output di una traccia.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Applicazione di regolazioni audio veloci

Anche se in Premiere Pro è incluso un Mixer tracce audio completo, talora molte di queste opzioni non sono necessarie. Ad esempio, durante la realizzazione di un montaggio preliminare di video e audio provenienti da un metraggio DV, con output su tracce stereo, attenetevi alle istruzioni seguenti:

- Iniziate con i controlli principali e la dissolvenza del volume nel Mixer tracce audio. Se l'audio è troppo al di sotto o al di sopra di 0 dB (compare l'indicatore rosso del clipping), regolate il livello delle clip o delle tracce come richiesto.
- Per togliere momentaneamente l'audio di una traccia, usate il pulsante Muto nel Mixer tracce audio o l'icona Attiva/disattiva l'output della traccia nel pannello Timeline. Per togliere momentaneamente l'audio di tutte le altre tracce, usate il pulsante Traccia in assolo nel Mixer tracce audio.
- Quando effettuate regolazioni audio, stabilite se la modifica va applicata all'intera traccia o a singole clip. Esistono vari modi per modificare tracce e clip audio.
- Usate il comando Mostra/nascondi tracce nel menu del Mixer tracce audio per visualizzare solo le informazioni necessarie, in modo da risparmiare spazio sullo schermo. Se non usate effetti e mandate, potete nasconderli facendo clic sul triangolino nell'angolo in alto a sinistra del Mixer tracce audio.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Visualizzare dati audio

Per semplificare la visualizzazione e la modifica delle impostazioni audio di una clip o di una traccia, Premiere Pro consente di visualizzare i dati audio in modi diversi. Nel Mixer tracce audio o in un pannello

Timeline potete visualizzare e modificare i valori del volume o degli effetti per tracce o clip. La visualizzazione della traccia deve essere impostata su Mostra fotogrammi chiave traccia o Mostra volume traccia.

Le tracce audio in un pannello Timeline contengono inoltre forme d'onda che rappresentano visivamente l'audio di una clip nel tempo. L'altezza della forma d'onda indica l'ampiezza (suoni alti o gravi) dell'audio: maggiore è la dimensione, più alto è l'audio. La visualizzazione delle forme d'onda in una traccia audio è utile per individuare un determinato audio in una clip.

Per visualizzare una forma d'onda, usate la rotellina del mouse o fate doppio clic in un'area vuota dell'intestazione della traccia.

Visualizzare clip audio

Potete visualizzare i grafici temporali delle funzioni Volume, Muto o Pan di una clip audio e la sua forma d'onda in un pannello Timeline. La clip audio può inoltre essere visualizzata nel monitor Sorgente, che facilita l'impostazione precisa dei punti di attacco e stacco. Inoltre, potete visualizzare il tempo della sequenza in unità audio invece che in fotogrammi, il che risulta utile per montare l'audio secondo incrementi minori rispetto ai fotogrammi.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per visualizzare la forma d'onda dell'audio di una clip in un pannello Timeline, fate clic sulla traccia audio, quindi su Impostazioni > Mostra forma d'onda.
 - Per visualizzare una clip audio nel monitor Sorgente mentre la clip si trova in un pannello Timeline, fate doppio clic su di essa.
 - Per visualizzare una clip audio nel monitor Sorgente mentre la clip si trova nel pannello Progetto, fate doppio clic su di essa o trascinatela sul monitor Sorgente. Se una clip contiene video e audio, per visualizzare quest'ultimo nel monitor Sorgente fate clic sul pulsante Impostazioni e selezionate Forma d'onda audio oppure facete clic sull'icona Trascina solo audio vicino alla barra del tempo nel monitor Sorgente.

Visualizzare il tempo in unità di tempo

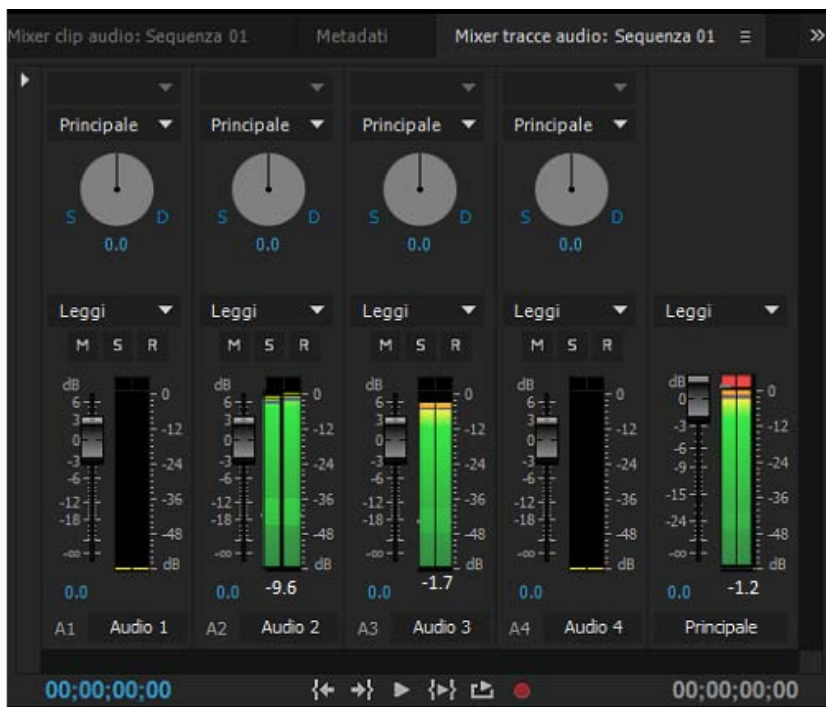
- Nel Mixer tracce audio, monitor Programma, monitor Sorgente o nel pannello Timeline, selezionate Mostra unità di tempo audio dal rispettivo menu.

Aumentate l'altezza della traccia per visualizzare ulteriori dettagli sul volume mentre in un pannello Timeline è visualizzata la forma d'onda dell'audio. Per vedere altri dettagli sul tempo, visualizzatelo in unità audio.

[Torna all'inizio](#) 

Panoramica del Mixer tracce audio

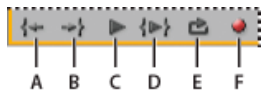
Nel Mixer tracce audio potete regolare le impostazioni mentre ascoltate le tracce audio e guardate quelle video. Ogni traccia del Mixer tracce audio corrisponde a una traccia nella timeline della sequenza attiva. Le tracce audio della timeline sono visualizzate come in una console audio. Potete rinominare una traccia facendo doppio clic sul nome. Il Mixer tracce audio consente anche di registrare l'audio direttamente nelle tracce di una sequenza.



Mixer tracce audio

A. Controllo panning e bilanciamento **B.** Modalità automazione **C.** Pulsanti Muto, Traccia in assolo, Abilita traccia per la registrazione **D.** Controlli VU **E.** Nome traccia **F.** Indicatore di clipping **G.** Controlli master VU

Per impostazione predefinita, il Mixer tracce audio contiene tutte le tracce audio e la dissolvenza master. I controlli VU regolano i livelli del segnale di output. Il Mixer tracce audio visualizza solo le tracce nella sequenza attiva, non quelle di tutto il progetto. Per creare un mixaggio master del progetto usando più sequenze, impostate una sequenza master e nidificate le altre sequenze al suo interno.

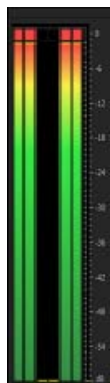


Controlli di riproduzione del Mixer tracce audio

A. Vai ad attacco **B.** Vai a stacco **C.** Riproduci/Stop **D.** Riproduci da attacco a stacco **E.** Loop **F.** Registra

Il pannello Controlli audio rispecchia la visualizzazione audio dei controlli principali del Mixer tracce audio. Potete aprire un pannello Controlli audio a parte e ancorarlo ovunque nello spazio di lavoro. Il pannello Controlli audio consente di controllare l'audio, anche se non è visibile il Mixer tracce audio completo o la sezione Dissolvenza master.

Impostate la dissolvenza su 0 dB facendo doppio clic su di essa.





Mixer audio

A. Mostra/nascondi effetti e mandate **B.** Effetti **C.** Mandate **D.** Associazione dell'output della traccia **E.** Modalità automazione

Modificare il Mixer tracce audio

1. Scegliete tra le seguenti opzioni dal menu Mixer tracce audio:

- Per visualizzare o nascondere tracce specifiche, scegliete Mostra/Nascondi tracce. Usate le opzioni per contrassegnare le tracce da visualizzare e fate clic su OK.
- Per visualizzare i livelli di input dei dispositivi sui controlli VU (non i livelli di traccia in Premiere Pro), scegliete Solo controllo in ingresso. Se è selezionata questa opzione, potete continuare a monitorare l'audio in Premiere Pro per tutte le tracce che non vengono registrate.
- Per visualizzare il tempo in unità audio anziché in fotogrammi video, scegliete Mostra unità di tempo audio. Potete specificare se visualizzare campioni o millisecondi cambiando l'opzione Formato di visualizzazione audio nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni progetto. L'opzione Mostra unità di tempo audio modifica la visualizzazione del tempo nel Mixer audio e nei pannelli Sorgente, Programma e Timeline.

- Per visualizzare il pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Mostra/Nascondi effetti e mandate a sinistra del Mixer audio.

Nota: se non potete vedere tutte le tracce, ridimensionate il Mixer audio oppure effettuate uno scorrimento orizzontale.

- Per aggiungere un effetto o una mandata, fate clic sul triangolino Selezione dell'effetto o Manda l'associazione selezionata nel pannello Effetti e mandate. Quindi scegliete un effetto o una mandata dal menu.
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse sul pannello e usate il menu per impostare la modalità di controllo visivo, la visualizzazione del picco e dell'indicatore di valle e l'intervallo di decibel.

Monitorare tracce specifiche nel Mixer audio

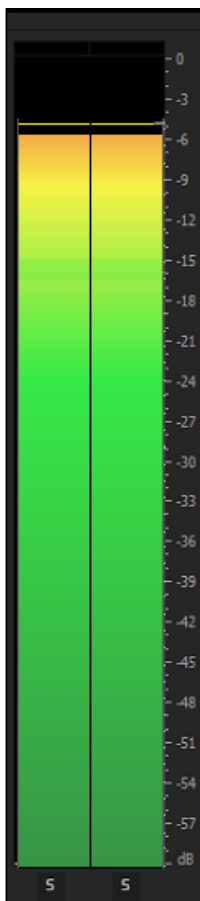
- Fate clic sul pulsante Traccia in assolo per le tracce corrispondenti.

Durante la riproduzione verranno controllate solo le tracce abilitate con il pulsante Tracce in assolo.

Nota: per togliere temporaneamente l'audio di una traccia, premete il pulsante Muto.

Pannello Controlli audio

1. Selezionate Finestra > Controlli audio.



Pannello Controlli audio

A. Controllo LED (sfumature nel pannello dei controlli) **B.** Canali Solo **C.** Indicatore di

2. Fate clic con il pulsante destro del mouse sul pannello e usate le opzioni per effettuare le seguenti operazioni:

- Visualizzare i picchi come statici o dinamici. Per i picchi dinamici, l'indicatore è aggiornato costantemente con una soglia di tre secondi. Per i picchi statici, l'indicatore visualizza il picco più alto fino alla reimpostazione o al riavvio della riproduzione.
- Visualizzare gli indicatori di valle nei punti di ampiezza ridotta.
- Visualizzare i controlli LED (il controllo presenta segmenti colorati)
- Impostare un intervallo di decibel con le opzioni disponibili

Nota: i controlli audio forniscono informazioni sui monitor Sorgente e Programma.

Impostare le opzioni di monitoraggio per il pannello Controlli audio

Fate clic con il pulsante destro del mouse sul pannello Controlli audio e scegliete un'opzione dal menu.

Assolo nella stessa posizione Uno o più canali in assolo senza modificarne l'altoparlante assegnato. Ad esempio, se isolate il punto di attacco surround 5.1 destro, ascolterete solo questo canale dall'altoparlante di surround destro. L'opzione è disponibile per tutte le clip riprodotte nel monitor Sorgente e per tutte le sequenze riprodotte nel pannello Timeline.

Controlla canali mono Consente di ascoltare un canale specifico da entrambi gli altoparlanti stereo di monitoraggio, indipendentemente dall'assegnazione.

Ad esempio, durante il monitoraggio di una clip adattata da 8 canali dal monitor Sorgente potete ascoltare il canale 4 sugli altoparlanti sinistro e destro. L'opzione è disponibile per le seguenti operazioni:

- Clip adattate riprodotte nel monitor Sorgente
- Sequenze con tracce master multicanale riprodotte nel monitor Sorgente o nel pannello Timeline

Controlla coppie stereo Disponibile solo per le sequenze con tracce master multicanale riprodotte nella timeline. Ad esempio, per una sequenza master multicanale da 8 canali, potete controllare solo i canali 3 e 4 sugli altoparlanti sinistro e destro.

Nota: i canali disabilitati non vengono visualizzati nel monitor Sorgente o nel pannello Controlli audio.

Personalizzare un effetto VST in una finestra di opzioni

1. Applicate un effetto plug-in VST a una traccia nel Mixer audio.

2. Nel pannello Effetti e mandate fate doppio clic sull'effetto.

Premiere Pro apre una finestra di modifica VST a parte.

3. Personalizzate l'effetto mediante i controlli del plug-in.

Vedere anche

- Rivedere le impostazioni del progetto
- Operazioni con i submix
- Operazioni con le tracce
- Scomporre una traccia stereo in tracce mono
- Associazione dei canali audio
- Registrare l'audio da un microfono o altra sorgente analogica
- Indirizzare l'audio a bus, mandate e alla traccia master
- Regolazione di guadagno e volume

- Mixare tracce nel Mixer audio
- Pannelli Timeline



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

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

Montaggio dell'audio in un pannello Timeline

[Impostare attacchi e stacchi audio basati sui campioni](#)

[Collegare e scollegare clip video e audio](#)

[Creare un montaggio con taglio a L](#)

[Esercitazione video](#)

[Torna all'inizio](#) 



Impostare attacchi e stacchi audio basati sui campioni

I punti di attacco e stacco vengono impostati in base a divisioni della base temporale; in altre parole, tra un fotogramma video e l'altro. Sebbene i punti di montaggio basati sui fotogrammi siano adatti anche per l'audio, in alcuni casi i punti di montaggio audio richiedono una maggiore precisione. Ad esempio, dovete inserire un attacco tra due parole di una frase, ma la divisione tra queste parole non cade esattamente tra due fotogrammi. L'audio digitale, tuttavia, non è suddiviso in fotogrammi, ma in campioni audio, con una frequenza molto più alta. Impostando il righello temporale del monitor Sorgente o della sequenza sui campioni audio, potete impostare gli attacchi e gli stacchi audio con una precisione di gran lunga superiore.


Passaggio di un righello temporale sulle unità di tempo nel monitor Sorgente o Programma



- Nel menu del pannello Sorgente o Programma, scegliete Mostra unità di tempo audio.

Spostarsi nell'audio della visualizzazione campione

1. Passate il righello temporale nel pannello Timeline o monitor Sorgente sulle unità audio.
2. Per spostarvi, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate l'indicatore del tempo corrente  sul righello temporale per spostarvi facilmente all'interno della clip.
 - Fate clic sui pulsanti Un passo avanti o Un passo indietro per spostare l'indicatore del tempo corrente  di un campione audio per volta.
3. Trascinate una delle estremità della barra di scorrimento di zoom sotto il righello temporale nel pannello Timeline o nel monitor Sorgente.


Taglio di audio nella visualizzazione campione in un pannello Timeline

1. Nel menu di un pannello Timeline, scegliete Mostra unità di tempo audio. I righelli temporali di un pannello Timeline e del monitor Programma passano nella modalità a campioni.
2. Se necessario, espandete la traccia audio contenente la clip da montare, fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione  e scegliete Mostra forma d'onda.
3. Visualizzate in dettaglio i punti di attacco e stacco della clip che volete modificare trascinando il cursore dello zoom verso destra.

4. Per eseguire il taglio della clip, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare un attacco, portate il puntatore sul margine sinistro dell'audio della clip finché non appare lo strumento di taglio apertura , quindi trascinate a destra o a sinistra.
 - Per regolare uno stacco, portate il puntatore sul margine destro dell'audio della clip finché non appare l'icona di taglio chiusura , quindi trascinate a destra o a sinistra.
5. Usate la visualizzazione delle forme d'onda o avviate la riproduzione dell'audio per controllare se avete spostato i punti di attacco e stacco correttamente.

[Torna all'inizio](#) 

Collegare e scollegare clip video e audio

Nel pannello Progetto, le clip che contengono sia video che audio vengono visualizzate come un unico elemento, rappresentato da . Tuttavia, quando aggiungete la clip alla sequenza, il video e l'audio compaiono come due oggetti separati, ognuno nella relativa traccia (a condizione che siano state specificate sia la sorgente audio che quella video quando è stata aggiunta la clip).

Le porzioni audio e video della clip sono collegate in modo tale che, quando trascinate la porzione video in un pannello Timeline, la porzione audio collegata si sposta di conseguenza e viceversa. Per questo motivo, la coppia audio/video viene definita *clip collegata*. Le singole parti della clip collegata sono indicate dallo stesso nome sottolineato in un pannello Timeline. Il video è contraddistinto dalla lettera [V], mentre la lettera [A] indica l'audio.

Generalmente, tutte le funzioni di modifica agiscono su entrambe le parti di una clip collegata. Se volete lavorare singolarmente sull'audio o sul video, potete scollegarli. In questo caso, potete agire sul video e sull'audio come se non fossero collegati; i nomi delle clip non saranno più sottolineati né riporteranno le diciture [V] e [A]. Premiere Pro tiene comunque traccia del collegamento. Se ricollegate, le clip indicheranno se sono state spostate fuori sincrono e di quanto. Premiere Pro può risincronizzare automaticamente le clip.

Inoltre, potete collegare delle clip che in precedenza non lo erano. Ciò è particolarmente utile per sincronizzare video e audio registrati separatamente.

Nota: potete collegare il video solo all'audio, non potete collegare una clip video a un'altra clip video. Potete collegare una clip video a più clip audio oppure collegare reciprocamente più clip audio.

Questa [esercitazione video](#) di Andrew Devis spiega come scollegare audio e video per modificarli separatamente (per tagli a J o L).

Per ulteriori informazioni su come collegare e scollegare le clip, [leggete questa sezione](#) tratta da An Editor's Guide to Premiere Pro di Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.

Collegare o scollegare video e audio

1. Effettuate le seguenti operazioni in una Timeline:
 - Per collegare video e audio, tenete premuto Maiusc e fate clic su una clip video e audio, o una serie di clip audio per selezionarle, quindi scegliete Clip > Collega.
 - Per scollegare clip audio e video, selezionate una clip collegata e scegliete Clip > Scollega.
 - Per scollegare video e audio da più clip, selezionate le clip e scegliete Clip > Scollega.

Nota: dopo aver scollegato una clip, il video resta selezionato mentre l'audio viene deselezionato.

2. (Facoltativo) Per usare più volte un set di clip collegate, create una sequenza nidificata dal set di clip sincronizzate, quindi inserite la sequenza nidificata in altre sequenze, in base alle esigenze. Per ulteriori informazioni, consultate [Creare una sequenza nidificata da una selezione di clip](#).

Modificare singolarmente le tracce di clip collegate

- In una Timeline, fate clic tenendo premuto il tasto Alt o Opzione su una parte della clip collegata, quindi usate uno strumento di modifica. Dopo aver apportato le modifiche necessarie, potete selezionare di nuovo la clip facendo clic su di essa e modificarla come clip collegata. Il trascinamento di audio o video tenendo premuto il tasto Alt o Opzione funziona bene per regolare un montaggio con taglio a L.

Sincronizzare automaticamente le clip spostate fuori sincrono

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul numero che compare in un pannello Timeline in corrispondenza dell'attacco della clip video o audio fuori sincrono. Il numero indica la quantità di tempo in cui la clip non è sincronizzata con la clip video o audio che la accompagna.
2. Scegliete una delle seguenti opzioni:

Sposta in sincrono Riporta in sincrono la parte video o audio selezionata della clip. La funzione Sposta in sincrono sposta la clip senza prendere in considerazione le clip adiacenti e sovrascrive qualsiasi clip per ripristinare il sincrono.

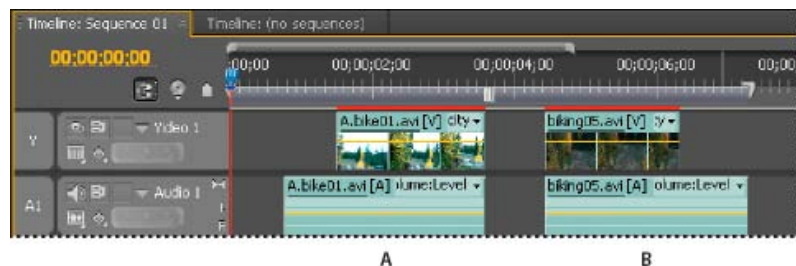
Scorri in sincrono Esegue un montaggio con scivolamento per ripristinare il sincrono senza spostare la posizione della clip nel tempo.

Per informazioni sulla sincronizzazione di più clip per un montaggio multicamera, consultate [Sincronizzare le clip con i marcatori](#).

[Torna all'inizio](#)

Creare un montaggio con taglio a L


In genere per la clip sorgente potete impostare un attacco e uno stacco. Anche nel caso di una clip collegata, ovvero contenente tracce video e audio, i punti di attacco e stacco sono validi per entrambe le tracce della clip. Se impostati in una sequenza, l'audio e il video della clip standard sono visualizzati contemporaneamente. Talvolta è però necessario impostare attacchi e stacchi di video e audio in modo indipendente, allo scopo di creare *montaggi con taglio a L* (detti anche L-cut e J-cut). Quando una clip tagliata per i montaggi con taglio a L è inserita in una sequenza, l'audio apparirà prima del video o il video prima dell'audio.



A. Clip tagliata per montaggio con taglio a J **B.** Clip tagliata per montaggio con taglio a L

Creare un montaggio con taglio a L

1. Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia in un pannello Timeline per espandere le tracce audio da modificare.

2. Selezionate una delle clip comprese nel montaggio con taglio a L e scegliete Clip > Scollega. Ripetete questa procedura per l'altra clip.
3. Selezionate lo strumento montaggio senza scarto  nel pannello degli strumenti.
4. Trascinate verso sinistra o destra iniziando dal punto di montaggio dell'audio tra le due clip.

Nota: se non accade nulla, verificate che, prima di iniziare a trascinare, il puntatore si trovi sul punto di montaggio visibile dell'audio e non su un'eventuale transizione audio.

Una tecnica di montaggio comune consiste nel tenere premuto il tasto Alt o Opzione e trascinare l'audio o il video di una clip per regolare rapidamente un montaggio con taglio a L. Questo risulta molto più rapido rispetto allo scollegamento della clip mediante il comando di menu .

Impostare attacchi e stacchi sorgente per un montaggio con taglio a L

Sebbene sia più comune creare montaggi con taglio a L dopo avere assemblato la sequenza provvisoria, è possibile tagliare le clip per montaggi con taglio a L nel monitor Sorgente prima di aggiungere le clip alla sequenza.

1. Aprite una clip nel monitor Sorgente e spostate la testina di riproduzione sul fotogramma da usare come attacco o stacco video/audio.
2. Nel monitor Sorgente, scegliete Marcatore > Marcatore divisione, quindi selezionate Attacco video, Stacco video, Attacco audio o Stacco audio.
3. Impostate i punti di attacco e stacco rimanenti per il video e l'audio (quando aggiungete la clip alla sequenza, lo spezzone video inizia e finisce con tempi diversi rispetto all'audio).

Argomenti correlati

- Taglio delle clip
- Collegamento di più clip audio
- Sincronizzare le clip con i marcatori

[Torna all'inizio](#) 

Esercitazione video

Applicare gli effetti audio



Scoprite come aggiungere effetti audio ai progetti e come regolare e utilizzare gli effetti audio per ottenere l'impatto desiderato.... [Altro](#)

<http://helpx.adobe.com/it/premiere-pro/how-to...>



di **Abba Shapiro**
<http://www.lynda.com/Premi>

Regolazione dei livelli del volume

[Monitorare il livello del volume dal monitor Timeline o Programma](#)

[Monitorare il livello del volume durante l'acquisizione](#)

[Specificare se riprodurre o meno l'audio durante il trascinamento](#)

[Regolare il guadagno e il volume](#)

[Normalizzare una o più clip](#)

[Normalizzare la traccia master](#)

[Regolare il volume della traccia con i fotogrammi chiave](#)

[Applicare lo stesso livello di volume a più clip](#)

[Regolare il volume in Controllo effetti](#)

[Impostare il volume della traccia nel Mixer tracce audio](#)

[Disattivare l'audio di una traccia nel Mixer tracce audio](#)

[Mixare tracce nel Mixer tracce audio](#)

[Torna all'inizio](#) 

Monitorare il livello del volume dal monitor Timeline o Programma

I livelli audio delle clip possono essere monitorati nel pannello Timeline.

1. Se il pannello Controlli principali audio non è aperto, selezionate Finestra > Controlli audio.
2. Selezionate il monitor Programma o il pannello Timeline.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Premete la barra spaziatrice
 - Nel monitor Programma, fate clic sul pulsante Alterna riproduzione/interruzione ►

Nel pannello Controlli audio viene visualizzato il livello audio della timeline.

[Torna all'inizio](#) 

Monitorare il livello del volume durante l'acquisizione

Durante l'acquisizione di riprese DV o HDV potete monitorare i livelli audio.

1. Se il pannello Controlli audio non è aperto, selezionate Finestra > Controlli audio.
2. Acquisite il video da una sorgente DV o HDV.

Nel pannello Controlli audio viene visualizzato il livello audio del metraggio acquisito.

[Torna all'inizio](#) 

Specificare se riprodurre o meno l'audio durante il trascinamento

Per impostazione predefinita, Premiere Pro riproduce l'audio quando trascinate qualsiasi clip o sequenza contenente audio nel monitor Sorgente, nel monitor Programma o nella Timeline. Se preferite il trascinamento silenzioso potete modificare questa impostazione.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

Potete assegnare una scelta rapida da tastiera al comando Preferenze > Audio. Consultate [Ricerca delle scelte rapide da tastiera](#).

2. Selezionate o deselezionate Riproduci audio durante il trascinamento, a seconda dell'opzione desiderata.
3. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Regolare il guadagno e il volume

Per *guadagno* si intende in genere il volume o il livello di input nelle clip mentre il termine *volume* indica di solito il volume o il livello di output delle tracce o delle clip della sequenza. Potete regolare i livelli del guadagno o del volume per renderli più uniformi tra le varie tracce o clip, o per cambiare il segnale di una traccia o di una clip. Ricordate, però, che se il livello di una clip audio è stato impostato su un valore troppo basso al momento della conversione in digitale, l'aumento del guadagno o del volume potrebbe semplicemente acuire i rumori di sottofondo. Per ottenere i migliori risultati, cercate sempre di registrare o di digitalizzare l'audio originale al miglior livello possibile.

Il comando Guadagno audio è utile per regolare il livello di guadagno per una o più clip selezionate. Il comando Guadagno audio è indipendente dal livello di output impostato nei pannelli Mixer tracce audio e Timeline, ma il suo valore si combina con il livello della traccia per il mixaggio finale.

Potete regolare il volume per una clip della sequenza nei pannelli Controllo effetti o Timeline. Per regolare il volume nel pannello Controllo effetti si usano gli stessi metodi impiegati per impostare altre opzioni degli effetti. È spesso più semplice regolare l'effetto Volume nel pannello Timeline.

I livelli di output delle tracce vengono invece controllati nel Mixer tracce audio o nel pannello Timeline. Anche se il controllo dei livelli di traccia è assicurato principalmente nel Mixer tracce audio, potete anche ottenere lo stesso risultato usando i fotogrammi chiave delle tracce audio nel pannello Timeline. Dato che i fotogrammi chiave della traccia rappresentano impostazioni automatiche di mixaggio, influenzano l'output solo se le opzioni di automatizzazione sono impostate su Leggi, Ritocca o Fissa.

Potete regolare il guadagno per una intera sequenza mediante il comando Normalizza traccia master.

[Torna all'inizio](#)

Normalizzare una o più clip

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Potete regolare il guadagno di una clip master in modo che tutte le istanze di tale clip inserite nella Timeline abbiano lo stesso livello di guadagno. Selezionate la clip master nel pannello Progetto.
- Per regolare il guadagno di una sola istanza di una clip master già inserita in una sequenza, selezionatela nel pannello Timeline.
- Per regolare il guadagno di più clip master o istanze di clip, selezionate le clip in un pannello Progetto o in una sequenza. In una sequenza, tenete premuto Maiusc e fate clic sulle clip per selezionarle. In un pannello Progetto, tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più clip contigue oppure tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per selezionare più clip non contigue.

2. Scegliete Clip > Opzioni audio > Guadagno audio.

La finestra di dialogo Guadagno audio si apre e Premiere Pro calcola e riporta il valore Ampiezza picco delle clip selezionate. Una volta calcolato, questo valore viene memorizzato per la selezione corrispondente e può essere utilizzato come guida per la regolazione del guadagno.

3. Selezionate una delle opzioni seguenti, impostatene il valore e fate clic su OK:

Imposta guadagno su Il valore predefinito è 0,0 dB. Questa opzione consente di impostare il guadagno su un valore specifico. Tale valore viene sempre aggiornato in base al guadagno corrente, anche quando l'opzione non è selezionata e il valore è visualizzato in modo attenuato. Ad esempio, se la seconda opzione, Regola guadagno di, è usata per regolare il guadagno di -1 db, il valore Imposta guadagno su si aggiorna e viene riportato il livello di guadagno risultante. Quando la finestra di dialogo Guadagno audio è aperta per una selezione di clip il cui guadagno è già stato regolato, in questo campo viene visualizzato il valore di guadagno corrente.

Regola guadagno di Il valore predefinito è 0,0 dB. Questa opzione consente di regolare il guadagno in base a un valore db positivo o negativo. Se si inserisce in questo campo un valore diverso da zero, il valore Imposta guadagno su viene automaticamente aggiornato al valore di guadagno effettivo applicato alla clip.

Normalizza picco massimo a Il valore predefinito è 0,0 dB. È possibile impostare questa opzione su un qualsiasi valore inferiore a 0,0 dB. Ad esempio, per aver maggiore spazio di manovra, lo potete impostare su -3 dB. Questa opzione di normalizzazione regola l'ampiezza di picco massima per le clip selezionate portandola al valore specificato. Ad esempio, se Normalizza picco massimo a è impostato su 0,0 dB, per una clip con ampiezza di picco di -6 dB il guadagno viene regolato di +6 dB. Se sono selezionate più clip, la clip con il picco più elevato viene portata al valore specificato; le altre clip vengono regolate della stessa entità in modo da rispettare le differenze di guadagno relative originali. Ad esempio, se sono selezionate due clip e la prima ha un picco di -6 dB mentre la seconda ha un picco di -3 dB, la seconda clip (con il picco maggiore) viene regolata di +3 dB in base al guadagno specificato di 0,0 dB. La stessa regolazione di +3 dB viene applicata anche alla prima clip: questa arriva quindi a -3 dB e la differenza di guadagno originale tra le due clip viene mantenuta.

Normalizza tutti i picchi a Il valore predefinito è 0,0 dB. È possibile impostare questa opzione su un qualsiasi valore inferiore a 0,0 dB. Ad esempio, per aver maggiore spazio di manovra, lo potete impostare su -3 dB. Questa opzione di normalizzazione regola l'ampiezza di picco delle clip selezionate portandola al valore specificato. Ad esempio, se Normalizza tutti i picchi a è impostato su 0,0 dB, una singola clip con ampiezza di picco pari a -6 dB viene regolata di +6 dB. Se la selezione comprende più clip, ogni clip della selezione viene regolata dei valori necessari a raggiungere 0,0 dB.

[Torna all'inizio](#)

Normalizzare la traccia master

Potete impostare il livello di volume di picco per la traccia master di una sequenza. Premiere Pro regola quindi automaticamente verso l'alto o il basso il fader per tutta la traccia master. Il suono con volume più alto nella traccia viene impostato al valore specificato. Premiere Pro regola quindi i fotogrammi chiave della traccia master verso l'alto o il basso, in proporzione alla regolazione effettuata per il volume complessivo.


Nota: Adobe Premiere Pro non consente regolazioni del volume che porterebbero il picco a valori superiori a 0 dB.

1. Selezionate la sequenza da normalizzare.
2. Selezionate Sequenza > Normalizza traccia master.
3. Nella finestra di dialogo Normalizza traccia, digitate un valore di ampiezza nel campo dB.
4. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Regolare il volume della traccia con i fotogrammi chiave

Per regolare il livello del volume di una clip intera o di una traccia, oppure per modificare il volume nel tempo, potete usare la banda elastica di una traccia audio in un pannello Timeline.

1. Espandete la vista della traccia audio facendo clic sul triangolino accanto al nome.
2. Nel titolo della traccia, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave  e scegliete una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa:

Mostra fotogrammi chiave clip Consente di animare effetti audio per una clip, compreso il livello del volume.

Mostra volume clip Consente di modificare solo il livello del volume di una clip.



Mostra fotogrammi chiave traccia Consente di animare molti effetti delle tracce audio, come il volume, la disattivazione dell'audio e il bilanciamento.

Mostra volume traccia Consente di modificare solo il livello del volume di una traccia.

3. Se è selezionata una delle impostazioni della finestra Fotogrammi chiave, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Se è selezionata l'impostazione Mostra fotogrammi chiave clip, scegliete Volume > Livello dal menu a discesa all'inizio della clip nella traccia audio.
 - Se è selezionata l'impostazione Mostra fotogrammi chiave traccia, scegliete Traccia > Volume dal menu a discesa all'inizio della clip nella traccia audio.La regolazione del volume è attivata per impostazione predefinita.

Nota: quando sono visualizzati dei fotogrammi chiave audio, non è possibile spostare la clip audio a una diversa posizione nella Timeline. Per poter spostare le clip audio, nascondete i fotogrammi chiave oppure comprimete la traccia.

4. Usate lo strumento selezione o penna per alzare la banda elastica del livello del volume (per aumentare il volume) o abbassarlo (per diminuire il volume).

Nota: Se desiderate che l'effetto Volume cambi nel tempo, portate l'indicatore del tempo corrente  in corrispondenza di ciascun punto di modifica. Quindi fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave  nell'intestazione della traccia audio e trascinate il fotogramma chiave verso l'alto (volume più alto) o il basso (volume più basso).

[Torna all'inizio](#) 

Applicare lo stesso livello di volume a più clip

1. Nella timeline, regolate il volume di una singola clip sul livello desiderato.
2. Scegliete Modifica > Copia.
3. Trascinate un marcatore sulle altre clip da modificare.
4. Scegliete Modifica > Incolla attributi.

Nota: questa procedura consente di incollare tutti gli effetti e gli attributi della prima clip selezionata, non solo le impostazioni del volume.

[Torna all'inizio](#) 

Regolare il volume in Controllo effetti

1. Selezionate una clip audio in una sequenza.

2. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al volume per espandere l'effetto.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Inserite un valore per il livello. Un valore negativo diminuisce il livello del volume e uno positivo lo aumenta. Un valore pari a 0,0 rappresenta il livello di volume della clip originale senza regolazione.
- Fate clic sul triangolino accanto a Livello per espandere le opzioni degli effetti e regolate il livello del volume con il cursore.

All'inizio della timeline della clip nel pannello Controllo effetti viene automaticamente creato un fotogramma chiave.

4. (Facoltativo) Per modificare l'effetto volume nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente e regolate il grafico del livello volume nel pannello Controllo effetti.

Ogni volta che spostate l'indicatore del tempo corrente ed eseguite una regolazione, viene creato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete l'operazione.

[Torna all'inizio](#) 

Impostare il volume della traccia nel Mixer tracce audio

- Nel Mixer tracce audio, regolate l'impostazione del volume della traccia.

Nota: potete usare questa procedura se alla traccia non è applicata l'opzione di automazione. Se i livelli variano nel tempo poiché i fotogrammi chiave di automatizzazione della traccia sono già stati applicati, potete regolare il livello della traccia in modo uniforme inviandolo a un submix e impostandone il livello.

[Torna all'inizio](#) 

Disattivare l'audio di una traccia nel Mixer tracce audio

- Fate clic su l'icona M nel Mixer tracce audio.

Nota: la rimozione temporanea dell'audio non incide sugli elementi di pre-dissolvenza, quali effetti e mandate. Lo stato del pulsante Disattiva audio traccia è inoltre soggetto alle impostazioni di automazione attive. Per togliere del tutto l'audio dall'output della traccia, fate clic sull'icona a forma di altoparlante per la traccia in questione nel pannello Timeline.

[Torna all'inizio](#) 



Mixare tracce nel Mixer tracce audio

Potete impostare i livelli di due o più tracce audio, l'una relativa all'altra, usando il Mixer tracce audio. Potete, ad esempio, aumentare il volume della voce del narratore su una traccia audio diminuendo contemporaneamente il volume della musica di sottofondo su un'altra traccia. Inoltre, è possibile aumentare o diminuire il volume complessivo del mix contenente l'audio di tutte le tracce selezionate. Il Mixer tracce audio consente di eseguire queste modifiche in tempo reale durante l'ascolto delle tracce. Per impostazione predefinita, le regolazioni del volume del Mixer tracce audio per ogni traccia vengono salvate nei fotogrammi chiave del volume della traccia, visibili sulla traccia nel pannello Timeline. Le modifiche del volume eseguite per l'intero mix vengono salvate nei fotogrammi chiave del volume della traccia, visibili nella traccia audio master nel pannello Timeline.

1. Selezionate una sequenza contenente audio in due o più tracce audio.

2. Selezionate Finestra > Mixer tracce audio.

Il pannello Mixer tracce audio viene visualizzato nella zona di rilascio centrale e ogni traccia audio nel pannello Timeline è assegnata al proprio bus.

3. Scegliete Fissa, Ritocca o Scrivi per tutte le tracce nel Mixer tracce audio che desiderate modificare.
4. Per ogni traccia audio fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave , in un pannello Timeline. Quindi, dal menu a comparsa, scegliete Mostra fotogrammi chiave o Mostra volume traccia.
5. Nella parte inferiore sinistra del Mixer tracce audio, fate clic sul pulsante Riproduci  per riprodurre la sequenza e monitorarne l'audio.
6. Spostare il cursore del volume per ogni traccia audio in su o in giù per aumentarne o diminuirne il volume controllando l'audio.
7. Spostare il cursore del volume per la traccia master in su o in giù per aumentare o diminuirne il volume dell'intero mix controllando l'audio.

I fotogrammi chiave del volume della traccia vengono visualizzati per ognuna delle tracce per cui sono state eseguite modifiche del volume, compresa la traccia master.

Argomenti correlati

- Acquisire video HD, DV o HDV
- Registrare modifiche alle tracce audio
- Effetto Volume canale
- Effetto Volume
- Selezionare fotogrammi chiave
- Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti
- Registrare modifiche alle tracce audio
- Eliminare fotogrammi chiave



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

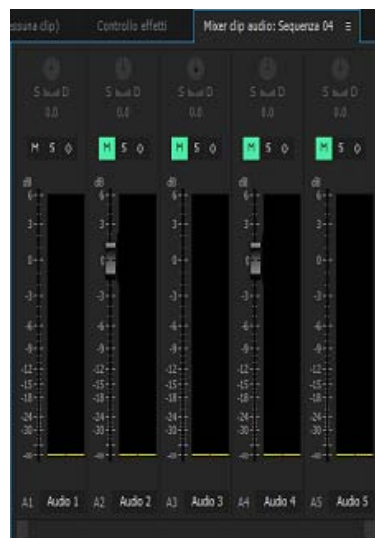
[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Controllate il volume e il panning della clip con Mixer clip audio

Il Mixer clip audio consente di regolare il volume e il panning delle clip che si trovano sotto la testina di riproduzione nel pannello Timeline, nelle situazioni in cui il Mixer tracce audio o il monitor Programma sia stato attivo più recentemente rispetto al monitor Sorgente, prima dell'attivazione di Mixer clip audio.

Potete anche regolare il volume e il panning delle clip nel monitor Sorgente, se questo è stato attivo più recentemente rispetto alla timeline, al Mixer tracce audio o al monitor Programma, prima dell'attivazione di Mixer clip audio.

Per accedere al Mixer clip audio scegliete Finestra > Mixer clip audio dal menu principale.



Mixer clip audio

[Torna all'inizio](#)

Esplorazione del Mixer clip audio

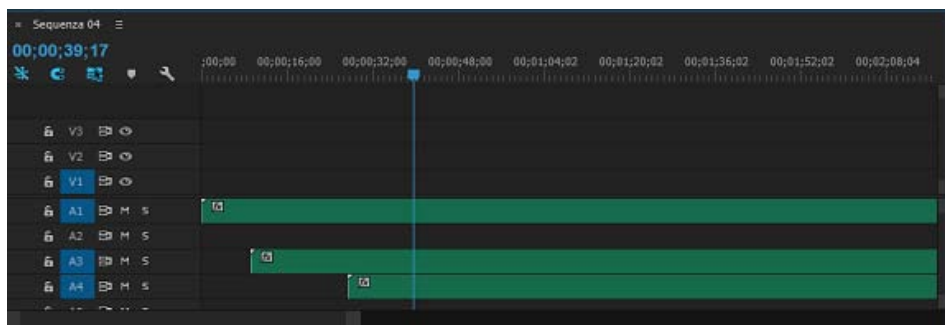
Il Mixer clip audio funge da ispettore. I fader sono mappati sul livello di volume della clip e il controllo di panning e bilanciamento viene mappato sul panning della clip.

Quando è attivo il pannello Timeline, il Monitor programma o il Mixer tracce audio, ogni clip che si trova sotto la testina di riproduzione della timeline viene mappata su un canale nel Mixer clip audio.

Il Mixer clip visualizza l'audio della clip solo quando è presente una clip sotto la testina di riproduzione.

Quando una traccia contiene uno spazio, il corrispondente canale nel Mixer clip è vuoto se lo spazio è sotto la testina di riproduzione.

Ad esempio, nella timeline seguente, la traccia A2 è vuota.



Traccia A2 vuota

Poiché è presente uno spazio sotto la testina di riproduzione (traccia A2 vuota), il Mixer clip visualizza un canale A2 vuoto.



Mixer clip con la traccia A2 vuota in corrispondenza della testina di riproduzione

Il Mixer clip consente di regolare il volume della clip, il volume del canale e il panning della clip. Le tracce nel Mixer clip sono scalabili. L'altezza e la larghezza delle tracce e i relativi controlli dipendono dal numero di tracce nella sequenza nonché dall'altezza e dalla larghezza del pannello.

Per visualizzare il volume del canale, fate clic con il pulsante destro del mouse/Ctrl+clic sul Mixer clip e selezionate Mostra volume canale dal menu di scelta rapida. L'opzione è disattivata come impostazione predefinita.

Lo stato del pulsante del fotogramma chiave determina il tipo di modifiche al volume o al panner che è possibile effettuare.

Se il pulsante del fotogramma chiave viene premuto, mentre regolate il volume o il panning, potete aggiungere un fotogramma chiave alla posizione della testina di riproduzione corrente. In alternativa, aggiornate il fotogramma chiave corrente, se è presente un fotogramma chiave sotto la testina di riproduzione.

Se il pulsante del fotogramma chiave non è premuto, spostate il segmento corrente.

Risorse della Community:

[Esercitazione video di Josh Weiss: utilizzo del Mixer clip audio](#)

Modalità di automazione del Mixer clip audio

Potete impostare le modalità di automazione per una traccia dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro del Mixer clip. Ad esempio, trascinate un controllo del panning o della dissolvenza del volume di una traccia durante la riproduzione. Quando riproducete nuovamente l'audio dopo aver impostato il menu per l'automatizzazione della traccia su Ritocca o Fissa, Premiere Pro riproduce la traccia con le regolazioni apportate. Man mano che apportate le modifiche ai canali nel Mixer clip, Premiere Pro le applica alle rispettive tracce creando fotogrammi chiave per la traccia in un pannello Timeline. Al contrario, per i fotogrammi chiave delle tracce audio aggiunti o modificati in un pannello Timeline, impostate i valori, come ad esempio le posizioni della dissolvenza, nel Mixer clip.

Per ogni traccia audio, potete selezionare una di queste opzioni, che determinano lo stato di automazione della traccia durante il processo di mixaggio:

- Modalità fotogramma chiave Fissa: l'automazione non ha inizio finché non cominciate a regolare una proprietà. Le impostazioni della proprietà iniziale provengono dalla regolazione precedente.
- Modalità fotogramma chiave Tocco: l'automazione non ha inizio finché non cominciate a regolare una proprietà. Quando smettete di regolare una proprietà, le relative opzioni riprendono le impostazioni precedenti, ovvero quelle anteriori alla registrazione delle correnti modifiche automatizzate. La velocità di ripristino del valore dipende dalla preferenza audio *Adatta tempo*.

Parole chiave: Mixer clip audio, Mixer clip, mixer audio, mixaggio audio, mixer clip video



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

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

Applicazione di panning e bilanciamento

Applicazione di panning e bilanciamento nel Mixer tracce audio

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia stereo

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia surround 5.1

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia adattata (multicanale)

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia in un pannello Timeline

Per impostazione predefinita, tutte le tracce audio escono sulla traccia audio master della sequenza. Tuttavia, potete anche creare delle tracce submix da usare come destinazione di output per qualsiasi traccia. Potete quindi indirizzare l'output dell'audio da una traccia submix a una traccia master. Potete usare una traccia audio come input per una traccia submix o per la traccia master. Potete inoltre usare una traccia submix come output per una traccia audio e come input per una traccia master. Il numero di canali nelle diverse tracce di una stessa sequenza può variare. Ad esempio, potete inviare l'output da una traccia audio mono a una traccia submix stereo, quindi inviare l'output da quest'ultima a una traccia master da 5.1 canali.

Se il numero di canali è diverso tra la traccia di input e la relativa traccia di output, potete determinare quanto di ogni canale della traccia di input venga trasmesso a ogni canale della traccia di output. Ad esempio, potete inviare l'80% del segnale da una traccia audio mono al canale sinistro di una traccia submix stereo e il 20% al canale destro. Questa operazione è detta *bilanciamento*. Per bilanciare l'audio verso una traccia di output stereo si utilizzano le manopole di panning sinistra/destra del Mixer tracce audio. Per bilanciare l'audio verso una traccia di output da 5.1 canali, si utilizzano i controlli di panning 5.1 del Mixer tracce audio.

Nel Mixer tracce audio, viene visualizzata una manopola di panning sinistra/destra per una traccia solo se è stata selezionata una traccia stereo come output della traccia in questione. Viene invece visualizzato un controllo di panning 5.1 per una traccia solo se è stata selezionata una traccia da 5.1 canali come output della traccia in questione. La disponibilità delle opzioni di panning e bilanciamento per una traccia audio dipende dal rapporto tra il numero di canali in una traccia audio e quello nella traccia di output (spesso la traccia master).

Per *panning* si intende lo spostamento di audio nel tempo da un canale di output a un altro. Ad esempio, se un'auto viaggia dal lato destro di un fotogramma video al lato sinistro, è possibile eseguire il panning del canale contenente il suono dell'auto in modo che inizi dalla parte destra dello schermo e termini a sinistra.

Nota: se necessario, potete bilanciare una clip applicando l'effetto audio *Bilanciamento*. Si consiglia di eseguire questa operazione solo se avete stabilito che il bilanciamento della traccia non è sufficiente.

Nel Mixer tracce audio, il numero dei controlli per i livelli in una traccia corrisponde al numero di canali presenti in tale traccia. La traccia di output è visualizzata nel menu a comparsa *Assegnazione output traccia*, in fondo a ogni traccia. Le regole riportate di seguito determinano se l'audio di una traccia può essere sottoposto a panning o bilanciamento nella rispettiva traccia di output:

- Se una traccia mono esce su una traccia stereo o surround 5.1, potete applicarvi il panning.
- Se una traccia stereo esce su una traccia stereo o surround 5.1, potete applicarvi il bilanciamento.
- Quando la traccia di output contiene meno canali delle altre tracce audio, Premiere Pro esegue il downmix dell'audio in base al numero di canali nella traccia di output.
- Quando una traccia audio e la traccia di output sono mono o quando entrambe sono surround 5.1, panning e bilanciamento non sono disponibili. I canali di entrambe le tracce avranno una corrispondenza diretta.

Benché la traccia audio master sia la traccia di output predefinita, una sequenza può comprendere anche tracce submix. Le tracce submix possono fungere sia da

destinazione di output per altre tracce audio, sia da sorgente audio per la traccia master o per altre tracce submix. Di conseguenza, il numero di canali in una traccia submix influenza i controlli di panning e bilanciamento disponibili nelle tracce su cui escono. Il numero di canali nella traccia di output del submix determina se è possibile applicare il panning o il bilanciamento per la traccia submix in questione.

[Torna all'inizio](#)

Applicazione di panning e bilanciamento nel Mixer tracce audio

Il Mixer tracce audio contiene i controlli per panning e bilanciamento. Quando una traccia mono o stereo esce su una traccia stereo, compare una manopola tonda. Ruotatela per eseguire il panning o il bilanciamento dell'audio tra i canali destro e sinistro della traccia di output. Quando una traccia mono o stereo esce su una traccia surround 5.1, compare un'icona quadrata che rappresenta il campo audio bi-dimensionale creato dall'audio surround 5.1. Scorrete il dischetto nell'icona quadrata per applicare il panning o il bilanciamento dell'audio sui cinque altoparlanti, rappresentati dai vari punti sul bordo dell'icona quadrata. Questa icona contiene anche i controlli necessari per regolare la percentuale del canale centrale nella traccia audio surround 5.1 e il volume del subwoofer. Non compare nessun controllo di panning se una traccia esce su una traccia submix o master che contiene un numero di canali uguale o inferiore; di conseguenza, nelle tracce surround 5.1 non sono mai presenti i controlli di panning e bilanciamento. Una traccia master non contiene controlli di panning e bilanciamento poiché non è mai indirizzata a un'altra traccia. Potete, tuttavia, applicare il panning o il bilanciamento di un'intera sequenza se la usate come traccia in un'altra sequenza.

Per variare nel tempo l'impostazione di panning nel Mixer tracce audio o in un pannello Timeline potete applicare fotogrammi chiave alle opzioni di panning di una traccia.



Manopola mixer traccia audio per una traccia stereo



Controlli di panning e bilanciamento per una traccia 5.1

Per ottenere i migliori risultati nel monitoraggio delle impostazioni di panning e bilanciamento, verificate che ogni presa di output del computer o della scheda audio sia collegata all'altoparlante giusto e che i cavi positivo e negativo siano collegati correttamente a tutti gli altoparlanti.


[Torna all'inizio](#)

Eeguire il panning o il bilanciamento di una traccia stereo

- Nel Mixer tracce audio effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate la manopola per il controllo del panning o il valore sotto la manopola.
 - Fate clic sul valore sotto la manopola di controllo del panning, digitate un nuovo valore e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).

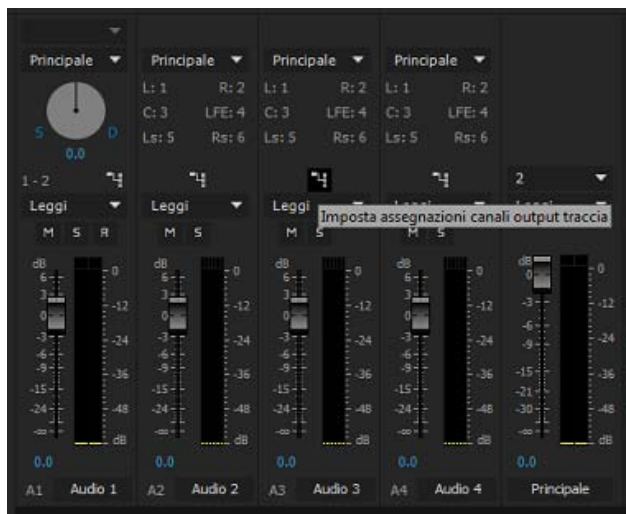
[Torna all'inizio](#)

Eeguire il panning o il bilanciamento di una traccia surround 5.1

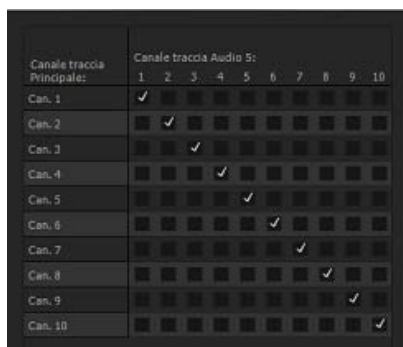
1. Nel Mixer tracce audio, fate clic sul dischetto e trascinatelo in uno dei punti dell'icona quadrata. Per collegare il dischetto al canale sinistro, destro o centrale, trascinatelo su uno dei punti sul bordo dell'icona quadrata.
2. Regolate la percentuale del canale centrale trascinando la manopola corrispondente.
3. Se necessario, regolate il livello del canale LFE (subwoofer) trascinando la manopola sopra l'icona con il simbolo della chiave di basso .

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia adattata (multicanale)

Quando lavorate con una sequenza contenente una traccia audio master adattata/multicanale, per assegnare i canali di output potete fare clic sul pulsante Imposta assegnazioni canali output traccia oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione della traccia e selezionare l'opzione Assegnazioni output tracce. Viene visualizzata la finestra di dialogo Assegnazione tracce che consente di contrassegnare la mappatura sulla matrice.



Pulsante Assegnazioni output tracce nel Mixer tracce audio



Finestra di dialogo Assegnazione tracce

Nota: Il pulsante Assegnazione output diretto consente di contrassegnare la mappatura sulla matrice, che può essere verificata rapidamente mediante le etichette a destra.

1. Se il Mixer tracce audio non è aperto, scegliete Finestra > Mixer tracce audio, quindi selezionate la sequenza multicanale desiderata.



Le etichette accanto al pulsante Assegnazione output diretto indicano a quale canale della traccia master sono stati automaticamente assegnati i canali delle tracce iniziali. Se create ulteriori tracce, i rispettivi canali vengono automaticamente assegnati ai canali 1, 1-2 o 1-6 della traccia master multicanale, a seconda del numero di canali presenti nella nuova traccia. Potete fare clic sul pulsante Assegnazione output diretto per modificare le assegnazioni.

2. Nel Mixer tracce audio, fate clic sul pulsante Assegnazione output diretto e selezionate come destinazione uno dei canali della traccia master.

Nota: in una sequenza multicanale non è possibile assegnare alla traccia master delle mandate di traccia.

[Torna all'inizio](#) 

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia in un pannello Timeline

1. In un pannello Timeline espandete, se necessario, la visualizzazione di una traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
2. Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave  e scegliete Mostra fotogrammi chiave traccia dal menu.
3. Fate clic su Traccia:Volume nell'angolo superiore sinistro della traccia e scegliete Panning > Bilanciamento o Panning > Panning dal menu. Nel caso dell'audio surround 5.1, scegliete la dimensione da modificare da menu Panning.
4. (Facoltativo) Se desiderate regolare l'effetto bilanciamento o panning nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente e fate clic sull'icona Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave .
5. Usate lo strumento selezione o penna per regolare il livello.
6. (Facoltativo) Se state regolando l'effetto panning o bilanciamento nel tempo, ripetere i punti 4 e 5 come richiesto.

Adobe consiglia anche

- Operazioni con i fotogrammi chiave



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

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

Registrazione dell'audio

Acquisire audio analogico

Impostare la posizione dell'audio acquisito

Preparare il canale di input audio per la registrazione

Registrazione l'audio da un microfono o altra sorgente analogica

Registrazione voce fuori campo per una traccia audio dalla timeline

Disattivare l'audio durante la registrazione

Potete registrare in una traccia audio di una nuova sequenza oppure in una nuova traccia audio di una sequenza esistente. Premiere Pro salva la registrazione come clip audio e la aggiunge al progetto.

Prima di registrare, assicuratevi che il computer disponga di ingressi audio. Premiere Pro supporta dispositivi ASIO (Audio Stream Input Output) (Windows) e Core Audio (Mac OS). Molti dispositivi sono dotati di connettori per il collegamento di cavi di altoparlanti, microfoni e breakout box.

Se il computer è dotato di un dispositivo ASIO o Core Audio per collegare i dispositivi di ingresso audio, verificate che le impostazioni di tali dispositivi e le opzioni del livello di volume in ingresso siano configurate correttamente. Per ulteriori dettagli, consultate la guida in linea del sistema operativo utilizzato.

In Premiere Pro, impostate le opzioni per il dispositivo predefinito nella sezione Dispositivi audio della finestra Preferenze per specificare il canale di input usato per registrare.

Una volta collegati i dispositivi di input e configurate tutte le impostazioni preliminari, potete utilizzare il Mixer tracce audio in Premiere Pro per registrare l'audio. Per regolare i livelli di monitoraggio, usate i controlli disponibili nel Mixer tracce audio.

È possibile registrare voce fuori campo o doppiaggio su tracce audio direttamente dalla timeline, senza utilizzare il flusso di lavoro Mixer tracce audio.

La clip audio viene creata partendo dalla registrazione e viene aggiunta ai pannelli Timeline e Progetto.

[Torna all'inizio](#) 

Acquisire audio analogico

Se volete utilizzare audio non ancora in formato digitale, ad esempio proveniente da una cassetta analogica o da un microfono dal vivo, è necessario digitalizzarlo mediante una scheda di acquisizione/digitalizzazione audio o audio/video.

Aspetti importanti

- La qualità dell'audio digitalizzato e le dimensioni del file audio dipendono dalla *frequenza di campionamento* (numero di campioni per secondo) e dalla *profondità in bit* (numero di bit per campione) dell'audio digitalizzato. L'audio stereo, inoltre, richiede uno spazio su disco doppio rispetto all'audio mono.
- Questi parametri, controllati nella sezione Acquisizione della finestra di dialogo Impostazioni progetto, stabiliscono la precisione con cui il segnale audio analogico viene rappresentato in forma digitale. Frequenze di campionamento e profondità in bit maggiori producono livelli superiori di qualità, ma anche file di dimensioni maggiori.
- Acquisite audio alla massima qualità consentita dal computer in uso anche se in questo modo si utilizzano impostazioni superiori a quelle specificate per l'esportazione o la riproduzione finale. In questo modo si ottiene uno *spazio di manovra*, ossia dati aggiuntivi che consentono di mantenere la qualità quando si regola il guadagno audio o si applicano effetti audio come l'equalizzazione o la compressione/espansione dell'intervallo dinamico.
- Benché nel formato DV è possibile registrare due coppie stereo indipendenti,

Premiere Pro è in grado di acquisire una sola coppia stereo. È possibile selezionare la coppia stereo 1, stereo 2 oppure un mix di entrambe le coppie a seconda dell'hardware DV in uso. Per ulteriori dettagli consultate la documentazione dell'hardware DV.

[Torna all'inizio](#) 

Impostare la posizione dell'audio acquisito

1. Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Dischi memoria virtuale.
2. Selezionate un percorso per Audio acquisito e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 

Preparare il canale di input audio per la registrazione

Se abilitate la registrazione per una traccia, questa può registrare dal canale del dispositivo predefinito specificato nella sezione Dispositivi audio della finestra di dialogo Preferenze. In questa finestra di dialogo è presente il pulsante Impostazioni ASIO (solo Windows), grazie al quale potete abilitare gli ingressi audio collegati al computer. Le tracce submix e master ricevono sempre l'audio da tracce all'interno della sequenza; le opzioni di registrazione e input di traccia non sono pertanto disponibili per questo tipo di traccia.

[Torna all'inizio](#) 

Registrazione l'audio da un microfono o altra sorgente analogica

1. Accertatevi che sia stato specificato il dispositivo audio di input. Per ulteriori informazioni, consultate Specificare il dispositivo audio predefinito.
2. Assicuratevi che il dispositivo di input (microfono o altro dispositivo audio) sia correttamente collegato al computer o alla scheda audio.

In caso di registrazione da microfono, consultate la documentazione del computer o della scheda audio per determinare se la presa del microfono è per un microfono mono o stereo. Utilizzate sempre un microfono adatto alla presa in uso. Disturbo, perdita di un canale, intermittenza o assenza dell'audio possono essere dovuti all'inserimento di un microfono mono in una presa stereo o viceversa.

3. In caso di registrazione da microfono, disattivate gli altoparlanti del computer per evitare feedback ed eco.

È possibile registrare l'audio con il Mixer tracce audio oppure registrare una voce fuori campo direttamente dalla timeline su una traccia audio.

Registrazione l'audio con il Mixer tracce audio

1. (Facoltativo) Se necessario, aggiungete a una Timeline una traccia audio appropriata al numero di canali da registrare. Se, ad esempio, state registrando la voce con un solo microfono monoaurale, è consigliabile effettuare la registrazione in una traccia audio mono. Consultate Operazioni con le tracce. Per ogni traccia aggiunta a una Timeline compare una traccia nel Mixer tracce audio.




Per registrare più tracce è necessario ripetere questo passaggio.

2. Nel Mixer tracce audio, fate clic sull'icona Abilita traccia per la registrazione in corrispondenza della traccia aggiunta per il dispositivo audio.
3. Scegliete il canale di input per la registrazione dal menu Canale di input della traccia.

Nota: questo menu viene visualizzato quando si fa clic sull'icona Abilita traccia per la registrazione.

4. (Facoltativo) Create una nuova sequenza.

Nota: potete anche usare una sequenza esistente, Questo è utile per registrare i fuori campo. Potete registrare la voce mentre guardate la riproduzione di una sequenza. Quando registrate il commento vocale per una sequenza esistente, è buona norma fare clic sull'icona *Traccia in assolo* (icona S) nel Mixer tracce audio per la traccia in cui state registrando. Fate clic sull'icona per disattivare le altre tracce audio.

5. (Facoltativo) Selezionate la traccia audio nella quale registrare.
6. (Facoltativo) Regolate i livelli nel dispositivo di input per raggiungere il livello di registrazione adeguato.
7. Dal menu del pannello Mixer tracce audio, selezionate Solo controllo in ingresso per controllare solo gli ingressi della scheda audio.
8. Per attivare la modalità di registrazione, fate clic sul pulsante Esegui registrazione  nella parte inferiore del Mixer tracce audio.
9. Per verificare i livelli di ingresso, riproducete una selezione dalla sorgente analogica o chiedete al narratore di parlare al microfono. Tenete d'occhio i controlli di livello del Mixer tracce audio per fare in modo che i livelli di ingresso per le tracce abilitate per la registrazione siano alti ma senza clipping.
10. (Facoltativo) Al termine delle verifiche, selezionate Solo controllo in ingresso nel pannello Mixer tracce audio per verificare anche le tracce audio del progetto.
11. Per iniziare a registrare, fate clic sul pulsante Riproduci/Interrompi .
12. Se necessario, regolate il cursore del volume per la traccia in su (più alto) o in giù (più basso) per conservare il livello di registrazione desiderato.
- Gli indicatori rossi nella parte superiore dei controlli VU si illuminano se l'audio è ritagliato. Accertatevi che il livello dell'audio non sia tanto alto da provocare tagli. In genere l'audio alto ha un valore di registrazione intorno a 0 dB mentre un audio basso intorno a -18 dB.
13. Per interrompere la registrazione, fate clic sull'icona Interrompi .


L'audio registrato viene visualizzato sotto forma di clip nella traccia audio e sotto forma di clip master nel pannello Progetto. È sempre possibile selezionare la clip nel pannello Progetto per rinominarla o eliminarla.


[Torna all'inizio](#) 

Registrare voce fuori campo per una traccia audio dalla timeline

Potete registrare una voce fuori campo su una traccia audio direttamente nella Timeline seguendo questa procedura:

1. Visualizzazione del pulsante Registrazione voce fuori campo

Il pulsante Registrazione voce fuori campo  consente di registrare una voce fuori campo direttamente dalla timeline su una traccia audio. Per visualizzare il pulsante Registrazione voce fuori campo nell'intestazione della timeline, effettuate le seguenti operazioni:

- Selezionate la traccia nella timeline in cui desiderate aggiungere la voce fuori campo.
- Fate clic sul pulsante Impostazioni nella timeline e selezionate Personalizza intestazione audio.
- Dalla finestra di dialogo Editor pulsanti, trascinate il pulsante del microfono  sulla traccia audio desiderata e fate clic su OK.

2. Avviare il flusso di lavoro per la registrazione di voce fuori campo

Per avviare un flusso di lavoro per la registrazione di voce fuori campo:

- Contrassegnate un intervallo Attacco/Stacco in cui inserire la registrazione audio.
- Posizionate la testina di riproduzione dove dovrà essere inserita la voce fuori campo.

3. Visualizzare il conto alla rovescia di preroll

Una volta contrassegnato l'intervallo Attacco/Stacco o posizionata la testina di riproduzione, viene avviato il flusso di lavoro per la registrazione della voce fuori campo. Nel monitor Programma compare in sovrapposizione un conto alla rovescia di preroll.

Il conto alla rovescia di preroll è un'indicazione visiva che vi consente di prepararvi e di iniziare la registrazione. La registrazione inizia non appena viene raggiunto il numero zero del conto alla rovescia. Potete specificare la durata del conto alla rovescia di preroll nella finestra di dialogo Impostazioni registrazione voce fuori campo.


Per accedere alle impostazioni di registrazione voce fuori campo direttamente dalla timeline, selezionate Impostazioni registrazione voce fuori campo dal menu di scelta rapida.



Accedere alle impostazioni per voce fuori campo dalla timeline

Potete specificare la durata del conto alla rovescia di preroll e postroll. Selezionate la casella Cue audio conto alla rovescia per riprodurre un segnale acustico relativo allo stato della registrazione. Tali segnali acustici non vengono registrati con la voce fuori campo.

4. Iniziate a registrare

Per iniziare a registrare, fate clic sul pulsante Registrazione voce fuori campo  nell'intestazione della traccia audio. Nel monitor Programma compare la dicitura "Registrazione in corso..." a indicare che la registrazione è stata avviata.

Quando utilizzate un intervallo Attacco/Stacco preimpostato, non è necessario fare clic sul pulsante Registrazione voce fuori campo. La registrazione inizia automaticamente quando la testina di riproduzione raggiunge il punto di attacco nella timeline.

5. Terminare la registrazione

Quando utilizzate un intervallo Attacco/Stacco preimpostato, la registrazione termina quando la testina di riproduzione raggiunge il punto di stacco nella timeline. Nel monitor Programma compare la dicitura "Completamento in corso...". Se non utilizzate un intervallo Attacco/Stacco preimpostato, per terminare la registrazione manualmente fate di nuovo clic sul pulsante Registrazione voce fuori campo oppure premete la barra spaziatrice.

Al termine della registrazione, viene creato un file audio della stessa. Il file audio viene importato come nuovo elemento del progetto nel pannello Progetto.

[Torna all'inizio](#)

Disattivare l'audio durante la registrazione

La disattivazione dell'audio può evitare il feedback o eco quando il computer è collegato agli altoparlanti.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Selezionate Disattiva input durante registrazione timeline.

Adobe consiglia anche

- Specificare il dispositivo audio predefinito
- Specificare le impostazioni dispositivo ASIO (solo Windows)
- Specificare il dispositivo audio predefinito
- Preferenze di Hardware audio
- [Premiere Pro Wikia: impostazione di un microfono USB da usare con Premiere Pro in Windows XP](#)
- Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema



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

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

Registrazione di mixaggi audio

[Registrazione modifiche alle tracce audio](#)

[Mantenere una proprietà della traccia durante la registrazione di un mix audio](#)

[Modalità di automazione del Mixer tracce audio](#)

[Impostare l'opzione Adatta tempo per la modalità Ritocca e Leggi](#)

[Specificare la creazione automatizzata di fotogrammi chiave](#)

Usando il Mixer tracce audio, potete applicare le modifiche alle tracce audio durante la riproduzione di una sequenza. Potete immediatamente ascoltare il risultato delle modifiche applicate. Potete controllare le impostazioni di volume, panning ed esclusione dell'audio di una traccia o delle sue mandate. Potete controllare le opzioni di tutti gli effetti delle tracce, compresa l'impostazione di esclusione.

Il Mixer tracce audio registra le modifiche come fotogrammi chiave nelle tracce audio. Non apporta modifiche alle clip sorgente.

È consigliabile effettuare le modifiche alle sequenze multitraccia una traccia per volta. Girate i controlli su una traccia durante la riproduzione di una sequenza. Quindi riproducetela di nuovo dall'inizio mentre girate i controlli su un'altra traccia. Le modifiche apportate alla prima traccia vengono conservate se le opzioni di automazione della traccia sono impostate su Disattivato o Leggi.



[Torna all'inizio](#)


Registrazione modifiche alle tracce audio

Ogni canale del Mixer tracce audio corrisponde a una traccia audio nella timeline. Potete usare i controlli di ogni canale del Mixer tracce audio per registrare modifiche alle tracce audio corrispondenti. Ad esempio, per variare il livello del volume delle clip nella traccia audio 1, usate il cursore del volume del canale audio 1 del Mixer tracce audio.

1. In un pannello Timeline o nel Mixer tracce audio, impostate il tempo corrente sul punto in cui iniziare la registrazione delle modifiche automatiche.

Nota: nel Mixer tracce audio potete impostare la posizione temporale corrente nell'angolo in alto a sinistra del pannello.

2. Scegliete nel Mixer tracce audio una modalità dal menu Modalità di automazione nella parte superiore delle tracce da modificare. Per registrare le modifiche, scegliete una modalità diversa da Disattivato o Leggi. Consultate [Modalità di automazione del Mixer tracce audio](#).
3. (Facoltativo) Per proteggere le impostazioni di una proprietà in modalità di automazione Scrivi, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) su un effetto o mandata e scegliete Protetto in modalità Scrivi dal menu.
4. Nel Mixer tracce audio effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per avviare l'automazione, fate clic sul pulsante Riproduci ► nel Mixer tracce audio.
 - Per riprodurre la sequenza in ciclo continuo, fate clic sul pulsante Ciclo continuo .
 - Per riprodurre dal punto di attacco a quello di stacco, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco .
5. Mentre l'audio viene riprodotto, regolate le opzioni di qualsiasi proprietà automatizzabile.
6. Per interrompere l'automazione, premete il pulsante Interrompi.■
7. Per un'anteprima delle modifiche, cambiate il tempo corrente nel valore precedente alle modifiche e fate clic sul pulsante Riproduci. ►
8. Per visualizzare i fotogrammi chiave creati, effettuate le seguenti operazioni:

[substeps]
 - Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave , all'inizio della traccia audio modificata e selezionate Mostra fotogrammi chiave traccia.
 - Fate clic sul titolo della clip nella parte superiore sinistra di una clip audio modificata e scegliete dal menu a discesa il tipo di modifica che avete registrato. Ad esempio, se avete modificato il volume, scegliete Traccia > Volume.

Questo passaggio mostra i fotogrammi chiave registrati con il Mixer tracce audio lungo la linea di modifica gialla. Potete modificare questi fotogrammi chiave allo stesso modo degli altri nella timeline.

[Torna all'inizio](#)

Mantenere una proprietà della traccia durante la registrazione di un mix audio

Potete conservare le impostazioni di una proprietà durante la registrazione di un mix audio, impedendo la modifica di una proprietà selezionata, proteggendola in tutte le tracce in una sequenza.

- Nel pannello Effetti e mandate per una traccia, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su un effetto o una mandata e scegliete Protetto in modalità Scrivi dal menu.

Nota: usate il Mixer tracce audio per automatizzare solo le proprietà della traccia, non quelle della clip. Per modificare i fotogrammi chiave della clip, selezionatela e usate il pannello Controllo effetti o Timeline.

[Torna all'inizio](#)

Modalità di automazione del Mixer tracce audio

Le modalità di automazione vengono impostate nel menu situato nella parte superiore di ogni traccia. Ad esempio, trascinate un controllo del panning o della dissolvenza del volume di una traccia durante la riproduzione. Quando riproducete nuovamente l'audio dopo aver impostato il menu per l'automatizzazione della traccia su Leggi, Ritocca o Fissa, Premiere Pro riproduce la traccia con le modifiche apportate. Man mano che apportate le modifiche ai canali nel Mixer tracce audio, Premiere Pro le applica creando fotogrammi chiave per la traccia in un pannello Timeline. Al contrario, per i fotogrammi chiave delle tracce audio aggiunti o modificati in un pannello Timeline, impostate i valori, come ad esempio le posizioni della dissolvenza, nel Mixer tracce audio.

Per ogni traccia audio, la scelta delle opzioni di automatizzazione determina lo stato dell'automatizzazione della traccia durante il processo di mixaggio:

Disattivato Ignora le impostazioni memorizzate della traccia durante la riproduzione. L'opzione Disattivato consente di usare i controlli del Mixer tracce audio in tempo reale, senza l'interferenza di fotogrammi chiave esistenti. Tuttavia, le modifiche alle tracce audio non vengono registrate in modalità Disattivato.

Leggi Legge i fotogrammi chiave della traccia e li usa per controllare la traccia durante la riproduzione. Se una traccia non ha fotogrammi chiave, le modifiche a un'opzione, ad esempio il volume, influenzano tutta la traccia in modo uniforme. Se modificate un'opzione per una traccia impostata sull'automazione di lettura, quando interrompete la modifica l'opzione ritorna al proprio valore precedente, ovvero quello anteriore alla registrazione delle modifiche automatizzate correnti. La velocità di ripristino del valore dipende dalla preferenza Adatta tempo.

Scrivi Registra le modifiche apportate a qualsiasi impostazione di automazione della traccia non impostata su Protetto in modalità Scrivi e crea i corrispondenti fotogrammi chiave della traccia in un pannello Timeline. Questa modalità scrive l'automazione non appena inizia la riproduzione, senza attendere che un'impostazione cambi. Potete modificarne il comportamento scegliendo Dopo Scrivi passa a Ritocca nel menu del Mixer tracce audio. Al termine della riproduzione o del ciclo di riproduzioni, il comando Dopo Scrivi passa a Ritocca converte tutte le tracce dalla modalità scrittura alla modalità di ritocco.

Fissa Opzione identica alla modalità Scrivi, ma l'automazione non viene avviata finché non iniziate a modificare una proprietà. Le impostazioni della proprietà iniziale provengono dalla regolazione precedente.

Ritocca Opzione identica alla modalità Scrivi, ma l'automazione non viene avviata finché non iniziate a modificare una proprietà. Quando smettete di regolare una proprietà, le relative opzioni riprendono le impostazioni precedenti, ovvero quelle anteriori alla registrazione delle correnti modifiche automatizzate. La velocità di ripristino del valore dipende dalla preferenza audio Adatta tempo.

[Torna all'inizio](#)

Impostare l'opzione Adatta tempo per la modalità Ritocca e Leggi

Al termine della regolazione della proprietà di un effetto in modalità Ritocca, la proprietà torna al suo valore iniziale. Questo vale anche per la modalità Leggi se per il parametro su cui si agisce esiste un fotogramma chiave. La preferenza Adatta tempo specifica il tempo impostato perché

una proprietà effetto torni al valore iniziale.

L'automatizzazione delle modifiche all'audio nella finestra Mixer tracce audio può creare più fotogrammi chiave del necessario nella traccia audio e causare quindi un degrado delle prestazioni. Per evitare di creare fotogrammi chiave non necessari, e garantire in questo modo interpretazione di qualità e un degrado minimo delle prestazioni, impostate la preferenza Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave. Uno dei vantaggi è rappresentato dal fatto che i singoli fotogrammi chiave possono essere modificati molto più facilmente quando sono inseriti con minore densità nella traccia.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Inserite un valore in Adatta tempo e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 

Specificare la creazione automatizzata di fotogrammi chiave

L'automazione delle modifiche all'audio nel Mixer tracce audio può creare più fotogrammi chiave del necessario nella traccia audio, riducendo le prestazioni. Per evitare di creare fotogrammi chiave non necessari, e garantire in questo modo interpretazione di qualità e un degrado minimo delle prestazioni, impostate la preferenza Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave. Questa preferenza agevola inoltre la modifica dei singoli fotogrammi, che risultano meno concentrati sul grafico del fotogramma chiave. Per informazioni sulle opzioni Sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave e Sfoltimento con intervallo di tempo minimo, consultate [Preferenze audio](#).

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Nel riquadro Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave, selezionate Sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave, Sfoltimento con intervallo di tempo minimo oppure entrambe queste opzioni.
3. Fate clic su OK.

Adobe consiglia anche



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

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

Supporto superficie di controllo

Una superficie di controllo è un dispositivo hardware con controlli quali fader, manopole e pulsanti che consentono di elaborare l'audio in modalità tattile.

Premiere Pro fornisce un'interfaccia che consente di collegare la superficie di controllo all'applicazione.

Premiere Pro supporta due tipi di superficie di controllo:

- Protocollo di controllo Mackie (Mackie)
- Superficie di controllo Euphonix (EUCON)

Per informazioni relative all'impostazione, consultate la documentazione fornita con l'hardware. Quindi passate alla finestra di dialogo Preferenze di Premiere Pro per effettuare la configurazione.

Dopo aver configurato il dispositivo con Premiere Pro, potete controllare il Mixer tracce audio e il Mixer clip audio con i pulsanti, le manopole e i fader del dispositivo.

[Torna all'inizio](#)

Preferenze delle impostazioni della superficie di controllo

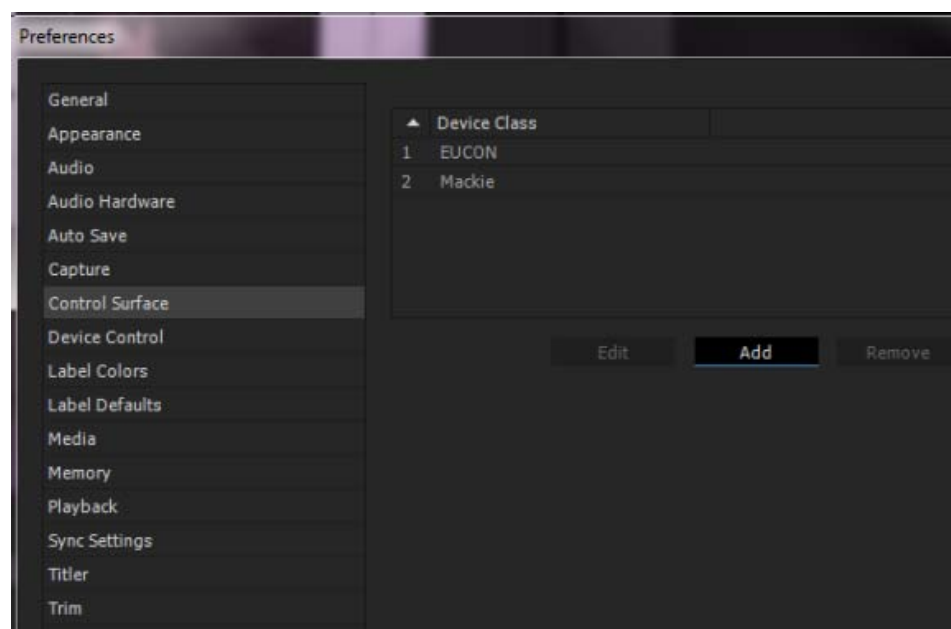
Utilizzate la finestra di dialogo Preferenze superficie di controllo per configurare il dispositivo di controllo hardware.

Per accedere alla finestra di dialogo Preferenze superficie di controllo selezionate Modifica > Preferenze > Superficie di controllo.

I pulsanti Modifica, Aggiungi e Rimuovi consentono di aggiungere, modificare o rimuovere le superfici di controllo dalla configurazione.

In Classe dispositivo, fate clic su Aggiungi per selezionare il dispositivo. Potete aggiungere un dispositivo EUCON, Mackie o entrambi.

Fate clic su Modifica per specificare impostazioni di configurazione quali il dispositivo MIDI di input o output per la superficie di controllo selezionata.



Utilizzare il Mixer tracce audio con i comandi della superficie di controllo

Dopo aver selezionato nella finestra di dialogo Preferenze il dispositivo di superficie di controllo collegato, i controlli hardware sono sincronizzati in tempo reale con i seguenti controlli del Mixer tracce audio.

Fader: regolate i fader nel Mixer tracce audio utilizzando i fader della superficie di controllo.

Per ottenere risultati migliori, assicuratevi che la posizione del fader sulla superficie di controllo corrisponda esattamente alla posizione del fader nel Mixer tracce audio. Qualsiasi movimento del fader nel Mixer tracce audio influisce sul fader corrispondente della superficie di controllo.

Pulsanti per banchi e scorrimento: le superfici di controllo in genere hanno un numero limitato di fader. Talvolta, il numero di tracce nella sequenza supera il numero dei fader corrispondenti della superficie di controllo. In questo caso, potete utilizzare i pulsanti per banchi e scorrimento della superficie di controllo per passare ad altre tracce. I pulsanti per banchi consentono di passare al successivo set di tracce nel progetto.

Controlli: alcune superfici di controllo presentano dei controlli delle tracce. EUCON di Avid Artist Series presenta i controlli per le tracce mono, stereo e 5.1.

Nome traccia: le superfici di controllo visualizzano anche i nomi della traccia. Tuttavia, a seconda del dispositivo, ci può essere un limite al numero di caratteri nel nome della traccia che la superficie di controllo può visualizzare.

Modalità automazione: i dispositivi Mackie consentono di attivare e disattivare stati per ciascuna traccia della sequenza, scegliendo tra Disattivato, Lettura, Fissa, Ritocco e Scrittura.

Controllo panning/Bilanciamento: usate la manopola Panning e Bilanciamento per controllare panning e bilanciamento di ciascuna traccia della sequenza.

Disattiva audio: il pulsante Disattiva audio presente sulla superficie di controllo (pulsante On sui dispositivi Avid) disattiva l'audio della traccia corrispondente nella sequenza.

Registra: il pulsante Registra/Pronto su dispositivi Mackie e il pulsante Auto Rec su dispositivi EUCON consentono di registrare la traccia corrispondente nella sequenza.

Utilizzare il Mixer clip audio con i comandi della superficie di controllo

Dopo aver selezionato un dispositivo di controllo nella finestra di dialogo Preferenze, selezionate Attiva/Disattiva modalità mixer clip superficie di controllo dal menu a comparsa del Mixer clip audio. Potete assegnare una scelta rapida da tastiera al comando Attiva/Disattiva modalità mixer clip superficie di controllo.

La superficie di controllo supporta i controlli per dissolvenze, panning o bilanciamento, disattivazione dell'audio e assolo.

Modifica dell'audio in Adobe Audition

Adobe Audition consente di usare tecniche avanzate di post-produzione per la creazione e la modifica dell'audio. Se avete installato Adobe Audition, potete applicare il comando Modifica in Adobe Audition a una clip audio.

Quando applicate il comando Modifica in Adobe Audition a una clip audio, l'audio viene estratto e le modifiche vengono apportate a una nuova clip contenente l'audio estratto. L'audio della clip video master originale non viene alterato.

Quando applicate il comando Modifica in Audition alle clip di una sequenza, l'audio viene sottoposto a rendering e inserito in una nuova clip audio, che viene importata in Adobe Audition. Se in Premiere Pro viene contrassegnato un intervallo dei punti di attacco e stacco, i marcatori diventano visibili in Audition. Una volta che la clip viene salvata in Audition, questa sostituisce la clip originale nel pannello Timeline di Premiere Pro. La clip master originale nel pannello Progetto non viene alterata. Gli effetti o i marcatori applicati alla clip della sequenza originale vengono mantenuti nella clip modificata.

È possibile modificare più volte l'audio in Adobe Audition. Per ogni successiva modifica, viene inviata ad Audition la clip audio che era stata creata per la prima sessione di modifica.

Il comando Annulla del pannello Progetto consente di eliminare la clip audio estratta e modificata in Adobe Audition.

Nota: Il comando Modifica in Adobe Audition non è disponibile per le clip Adobe Dynamic Link.

[Torna all'inizio](#) 

Operazioni con Adobe Audition

1. In un pannello Progetto, selezionate una clip o una sequenza contenente audio. Potete anche selezionare una clip nel pannello Timeline o il pannello stesso senza clip selezionate.
2. Selezionate Modifica > Modifica in Adobe Audition e infine la clip o sequenza dal sottomenu. Audition viene avviato.
3. Modificate e salvate la clip o sequenza in Audition.
4. Tornate a Premiere Pro. Il file audio rimane aperto in Audition sino a quando viene chiuso.

[Torna all'inizio](#) 

Streaming video con Dynamic Link

La nuova funzione di streaming video Dynamic Link consente di trasmettere il video senza rendering per il passaggio dei progetti da Premiere Pro ad Audition.

Quando inviate i progetti Premiere Pro ad Audition con l'opzione di streaming video Dynamic Link, potete visualizzare il video in Adobe Audition con la sua risoluzione nativa.

1. In un pannello Progetto, selezionate una sequenza contenente dell'audio.
2. Scegliete Modifica > Modifica in Adobe Audition e selezionate Sequenza nel sottomenu. Nella finestra di dialogo Modifica in Adobe Audition, scegliete Invia con Dynamic Link nella sezione Video.
3. Selezionate Apri in Adobe Audition per aprire la clip selezionata in Adobe Audition nel suo formato nativo.



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

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

Mixaggio avanzato

Operazioni con i submix

Indirizzare le tracce con mandate

Eseguire il downmix per ridurre il numero dei canali

Convertire l'audio 5.1 in stereo o mono

Indirizzare l'output della traccia



Indirizzare o disattivare l'output delle tracce

[Torna all'inizio](#) 

Operazioni con i submix

Un *submix* è una traccia che combina nella stessa sequenza i segnali audio ricevuti da specifiche tracce audio o mandate di tracce. Un submix è, in pratica, un passaggio intermedio tra le tracce audio e la traccia master. I submix sono utili per lavorare nello stesso modo con una serie di tracce audio. Ad esempio, potete usare un submix per applicare le stesse impostazioni di audio ed effetti a tre tracce di una sequenza composta da cinque tracce. I submix sono molto utili anche perché consentono di sfruttare al massimo la potenza di elaborazione del computer. Grazie ai submix, infatti, potete applicare una sola istanza di un effetto invece che più istanze.

Come per le tracce audio che contengono delle clip, i submix possono essere mono, stereo o surround 5.1. I submix vengono visualizzati come normali tracce sia nel Mixer tracce audio che in un pannello Timeline. Le proprietà di un submix possono essere modificate nello stesso modo usato per modificare una traccia che contiene clip audio. I submix sono, tuttavia, diversi dalle tracce audio per i seguenti motivi:

- Le tracce submix non possono contenere clip, quindi non potete registrarle. Non contengono quindi opzioni di registrazione o per l'input di dispositivi, né proprietà di montaggio delle clip.
- Nel Mixer tracce audio lo sfondo dei submix è più scuro rispetto alle altre tracce.
- In un pannello Timeline, i submix sono privi dell'icona Attiva/disattiva l'output della traccia  e dell'icona per lo stile di visualizzazione .

Creare un submix in un pannello Timeline

1. Scegliete Sequenza > Aggiungi tracce.
2. Specificate le opzioni nella sezione Tracce audio submix, quindi fate clic su OK.

Creare un submix e assegnare contemporaneamente una mandata

1. Se necessario, visualizzate il pannello degli effetti e delle mandate nel Mixer tracce audio facendo clic sul triangolino a sinistra del menu a comparsa per un'opzione di automazione.
2. Scegliete Crea submix mono, Crea submix stereo o Crea submix 5.1 da uno dei cinque menu delle mandate nel Mixer tracce audio.

Indirizzare l'output di una traccia a un submix

- Nel Mixer tracce audio, selezionate il nome del submix dal menu di output delle tracce, in fondo alla traccia.

[Torna all'inizio](#) 

Indirizzare le tracce con mandate

Ogni traccia contiene cinque mandate nel pannello Effetti e mandate del Mixer tracce audio. Le mandate servono per indirizzare il segnale di una traccia a un submix per l'elaborazione degli effetti. I submix reinviano il segnale elaborato al mix indirizzandolo alla traccia master o a un altro submix. Una mandata contiene una manopola dei livelli per regolare il rapporto tra volume della traccia della mandata e quello del submix. Questo valore è chiamato rapporto elaborato/sorgente, dove “elaborato” si riferisce al segnale del submix dopo l'elaborazione degli effetti e “sorgente” al segnale proveniente dalla traccia della mandata. Un rapporto elaborato/sorgente pari al 100% indica che il segnale elaborato esce al massimo della potenza. Il volume del submix influenza il segnale elaborato; quello della traccia della mandata influenza il segnale originale.

Un effetto può essere applicato in pre-dissolvenza o in post-dissolvenza, e il risultato è che l'audio della traccia viene inviato prima o dopo l'applicazione di dissolvenza del volume alla traccia. Con una mandata in pre-dissolvenza, il livello di output non subisce variazioni se si modifica la dissolvenza della traccia. Una mandata in post-dissolvenza mantiene il rapporto elaborato/sorgente, applicando la dissolvenza contemporaneamente al segnale elaborato e a quello originale, mentre regolate il volume della traccia di mandata.

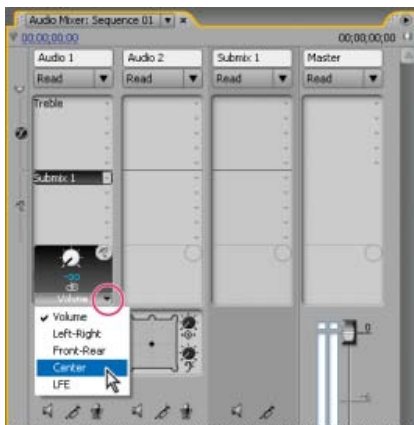
Nota: in una sequenza con 16 canali non è possibile assegnare alla traccia master una mandata di traccia.

Inviare una traccia a un submix

1. (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer tracce audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer tracce audio.
2. Nel pannello Effetti e mandate, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per mandare un submix esistente, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete il nome di un submix dal menu.
 - Per creare e mandare un nuovo submix, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete una delle opzioni seguenti: Crea submix mono, Crea submix stereo o Crea submix 5.1.

Modificare le impostazioni di mandata

1. (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer tracce audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer tracce audio.
2. Nel pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete una mandata dal menu.
3. (Facoltativo) Scegliete la proprietà di mandata da modificare dal menu Parametro selezionato sotto il controllo della proprietà di mandata scelta.




Scelta dal menu Parametro selezionato

4. Cambiate il valore della proprietà mediante la manopola di controllo sopra il menu delle proprietà delle mandate, in fondo all'elenco delle mandate.

Operazioni con le mandate

1. (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer tracce audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer tracce audio.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per designare una mandata come pre- o post-dissolvenza, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su una mandata e scegliete Pre-dissolvenza o Post-dissolvenza dal menu di scelta rapida.
- Per togliere temporaneamente l'audio a una mandata, fate clic sul pulsante Mandata in muto  accanto alla manopola di controllo delle mandate della proprietà della mandata selezionata.
- Per eliminare una mandata, scegliete Nessuno dal menu Manda l'associazione selezionata.

[Torna all'inizio](#) 

Eseguire il downmix per ridurre il numero dei canali

Ogni volta che indirizzate l'output di una traccia a un'altra traccia o a un dispositivo con un numero minore di canali, Premiere Pro deve eseguire il *downmix* dell'audio per adattarlo al numero di canali nella traccia di destinazione. Il downmix è spesso pratico o addirittura necessario poiché l'audio di una sequenza può essere riprodotto su un dispositivo audio che supporta un numero inferiore di canali rispetto al mix originale. Ad esempio, potete creare un DVD con audio surround 5.1, ma alcuni acquirenti potrebbero usare sistemi di altoparlanti o televisori che supportano solo l'audio stereo (due canali) o mono (un canale). Il downmix può verificarsi anche nel progetto su cui lavorate, nel caso assegniate l'output di una traccia a un'altra traccia con meno canali. Con Premiere Pro potete usare l'opzione Tipo 5.1 mixdown per scegliere in che modo convertire l'audio surround 5.1 in audio stereo o mono. Potete scegliere varie combinazioni tra i canali anteriori, posteriori e il canale LFE (Low-Frequency Effects, o subwoofer).

[Torna all'inizio](#) 

Convertire l'audio 5.1 in stereo o mono

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Scegliete un Tipo 5.1 mixdown dal menu e fate clic su OK.

Nota: per mantenere l'assegnazione dei canali destro e sinistro è possibile evitare di usare le opzioni di downmix che comprendono il canale LFE.

[Torna all'inizio](#) 


Indirizzare l'output della traccia


Per impostazione predefinita, l'output della traccia è indirizzato alla traccia master. Potete anche indirizzare l'intero segnale della traccia a una traccia submix o master usando il menu Associazione dell'output della traccia nella parte inferiore di ogni traccia nel Mixer tracce audio. Il segnale di output contiene tutte le proprietà specificate per quella traccia, tra cui le impostazioni di automatizzazione, effetti, panning o bilanciamento, assolo o muto e dissolvenza. Nel Mixer tracce audio tutti i submix sono raggruppati sulla destra di tutte le tracce audio. Potete far uscire una traccia su qualsiasi submix ma, per evitare che il feedback si riproduca all'infinito, Premiere Pro consente di indirizzare un submix solo a un submix che sia alla sua destra oppure alla traccia master. Nel menu dell'output sono elencate solo le tracce che seguono queste regole.

Nota: è possibile creare una disposizione di mandata/ritorno con un submix con effetti.

[Torna all'inizio](#) 

Indirizzare o disattivare l'output delle tracce

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per indirizzare l'output della traccia a un'altra traccia, selezionate un submix o un master dal menu Associazione dell'output della traccia nella parte inferiore di ogni traccia nel Mixer tracce audio.
 - Per disattivare completamente l'output della traccia, fate clic sull'icona Attiva/disattiva l'output della traccia  per nascondere l'icona altoparlante per una traccia in un pannello Timeline. Con questa impostazione la traccia non emetterà alcun segnale, pur non cambiando l'indirizzamento del segnale stesso.

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

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

Titoli

Creazione e modifica dei titoli

In questo articolo

Creare nuovi titoli

Creare un titolo

Creare un titolo basato sul titolo corrente

Creare un titolo in lingue indoarie

Aprire, importare o esportare un titolo

Aprire un titolo per la modifica

Importare un file di titolo

Esportare un titolo come file indipendente

I margini di sicurezza nella funzione Titolazione

Scegliere, creare e importare modelli di titoli

Caricare un modello per un nuovo titolo

Importare un file di titolo salvato come modello

Impostare o ripristinare un modello predefinito

Rinominare o eliminare un modello

Creare un modello da un titolo aperto

Visualizzare il video dietro al titolo

La funzione Titolazione è uno strumento versatile che consente di creare non solo titoli e ringraziamenti ma anche composizioni animate.

Si tratta di un insieme di pannelli correlati. Potete chiudere i pannelli della funzione Titolazione senza chiudere la funzione stessa. È possibile ancorare i pannelli l'uno all'altro o ad altre parti dell'interfaccia. Quando i pannelli non sono ancorati allo spazio di lavoro principale, sono presentati sopra agli altri pannelli, come pannelli mobili.

In Titolazione potete caricare più titoli. Per scegliere il titolo da visualizzare, sceglietene il nome nel menu della scheda Titolo. Potete riaprire un titolo per modificarlo oppure per duplicarlo e realizzare una nuova versione basata su di esso.

Video: creare e modificare i titoli

Scoprite come usare la funzione Titolazione per aggiungere dei titoli con cui dare maggior impatto ai contenuti. (Guarda il video, 5 min)


[Torna all'inizio](#) 

Creare nuovi titoli

Create un titolo da zero o usate una copia di un titolo esistente come punto di partenza.

Creare un titolo

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Nuovo > Titolo.
- Scegliete Titolo > Nuovo titolo, quindi scegliete un tipo di titolo.
- Nel pannello Progetto fate clic sul pulsante Nuovo elemento , quindi scegliete Titolo.

2. Specificate un nome per il titolo e fate clic su OK.

3. Usate gli strumenti di forma e testo per creare un file o per personalizzare un modello.

4. Chiudete Titolazione o salvate il progetto per salvare il titolo.

Nota: i titoli vengono aggiunti automaticamente al pannello Progetto e vengono salvati come parte del file del progetto.

Creare un titolo basato sul titolo corrente

1. Aprite o selezionate in Titolazione il titolo da usare come base per il nuovo titolo.

2. Nel pannello Proprietà rapide titolo, fate clic su Nuovo titolo basato sul titolo corrente .

3. Inserite il nome del nuovo titolo nella finestra di dialogo Nuovo titolo e fate clic su OK.

4. Modificate il nuovo titolo in base alle vostre esigenze.

5. Chiudete Titolazione o salvate il progetto per salvare il titolo.

Creare un titolo in lingue indoarie

Premiere Pro CC supporta le lingue indoarie, come l'hindi. Ora è possibile creare titoli con testo indoario.

La funzione Titolazione di Premiere Pro supporta la composizione del testo nelle lingue seguenti:

- Lingue con alfabeto latino e occidentale
- Cinese, giapponese e coreano (CJK)
- Lingue indiane

In Premiere Pro CC, il modulo di composizione World-Ready è integrato con la funzione Titolazione. Potete richiamare il motore di testo indoario e impostare un titolo per un progetto. Tutti i titoli creati successivamente nello stesso progetto utilizzeranno il motore di testo indoario.

Il motore di testo indoario supporta le seguenti lingue indiane:

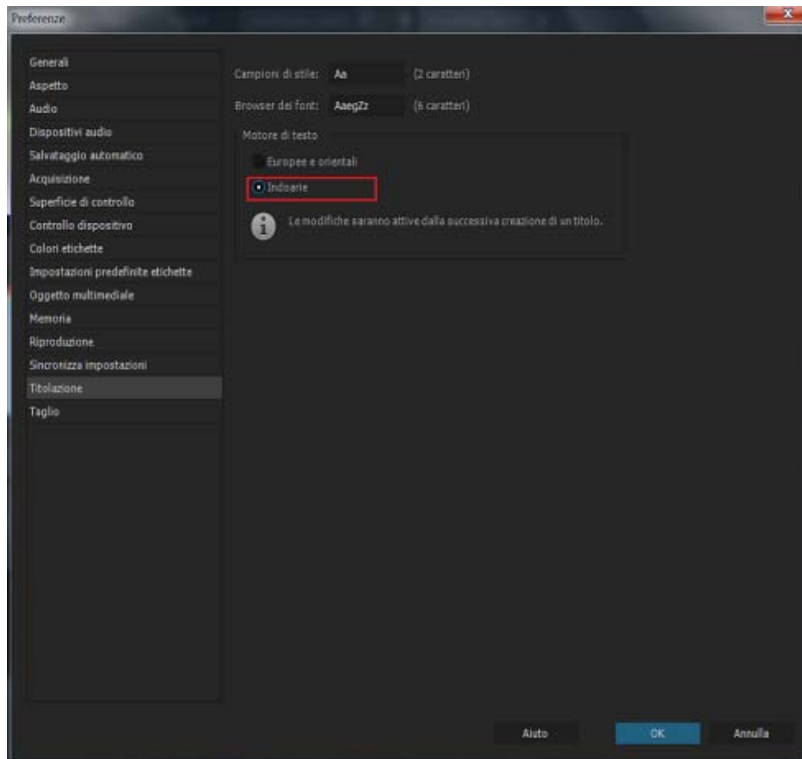
- Bengalese
- Gujarati
- Hindi
- Kannada
- Malayalam
- Marathi
- Oriya
- Punjabi
- Tamil
- Telugu

Non è possibile modificare un titolo indoario. Per vedere di che tipo di titolo si tratta, fate clic su di esso con il pulsante destro del mouse e scegliete **Proprietà**.

Per creare un titolo con testo indoario:

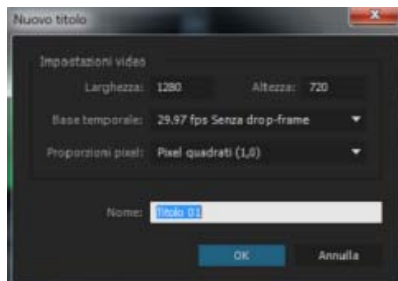
1. Scegliete Modifica > Preferenze > Titolo.

2. Attivate il pulsante di scelta Indoarie.



3. Fate clic su OK.

4. Per creare un titolo, scegliete File > Nuovo > Titolo.

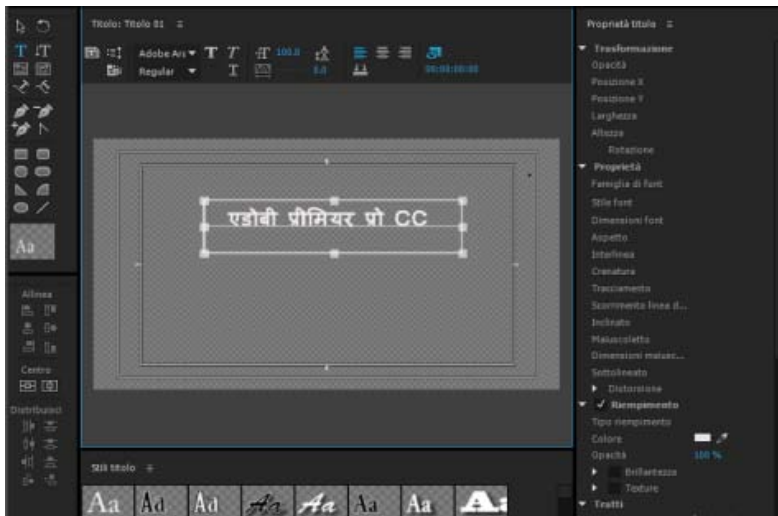


5. Fate clic su OK.

6. Scegliete il font Mangal e digitate il testo in hindi nella finestra Titolazione. Potete eseguire questa operazione in due modi:

- Attivate la tastiera hindi e scaricate il font necessari.
- Copiate un testo in hindi e incollatelo nella finestra Titolazione.

Il motore di testo indoario visualizza correttamente gli alfabeti di lingue indoarie, ad esempio l'alfabeto hindi, nella finestra Titolazione, senza problemi di testo in eccesso.



[Torna all'inizio](#)

Aprire, importare o esportare un titolo

Aprire un titolo per la modifica

- Fate doppio clic sul titolo nel pannello Progetto o in un pannello Timeline.

Nota: i titoli verranno aperti nella funzione Titolazione e non nel monitor Sorgente.

Importare un file di titolo

Potete importare un file titolo come qualsiasi altro file sorgente.

- Scegliete File > Importa.
- Selezionate un titolo, quindi fate clic su Apri.

Nota: oltre ai titoli di Premiere Pro e Premiere Elements, con estensione .prtl, potete importare titoli con estensione .ptl creati in versioni precedenti di Adobe Premiere. I titoli importati entrano a far parte del file di progetto corrente.

Esportare un titolo come file indipendente

Potete esportare i titoli come file indipendenti che usano l'estensione .prtl.

- Nel pannello Progetto, selezionate il titolo da salvare come file indipendente.
- Scegliete File > Esporta > Titolo.
- Specificate un nome e un percorso per il titolo e fate clic su Salva.

[Torna all'inizio](#)

I margini di sicurezza nella funzione Titolazione

I margini di sicurezza titolo e azione nell'area di disegno della funzione Titolazione definiscono le zone di

sicurezza. Tali margini sono attivati per impostazione predefinita.

Le zone di sicurezza risultano utili durante il montaggio destinato alla trasmissione televisiva o alla videoregistrazione. La maggior parte dei televisore effettuano l'*overscan* dell'immagine. In altre parole, i bordi esterni dell'immagine cadono all'esterno dell'area di visualizzazione. L'entità dell'*overscan* varia da televisore a televisore. Per accertarsi che tutto rientri nell'area effettivamente visualizzata dal televisore, mantenete il testo entro i margini di sicurezza per i titoli. Tutti gli elementi visivi importanti devono invece essere mantenuti entro i margini di sicurezza sicuri per l'azione.

Nota: se dovete creare contenuti per il Web o per CD, i margini di sicurezza di titolo e azione non vengono applicati al progetto poiché tali mezzi consentono di visualizzare l'intera immagine.

[Torna all'inizio](#)

Scegliere, creare e importare modelli di titoli

I modelli di titoli inclusi in Premiere Pro forniscono numerosi temi e layout predefiniti che facilitano e accelerano la creazione di titoli. Alcuni modelli contengono grafica adatta a determinati soggetti, come ad esempio i temi per una nascita o per le vacanze. Altri contengono testo segnaposto che può essere riposizionato per creare ringraziamenti nel filmato. Alcuni modelli hanno sfondi trasparenti, rappresentati da riquadri in grigio scuro e chiaro, in modo da consentire di vedere il video sottostante. Altri sono invece completamente opachi.

Potete facilmente modificare qualsiasi elemento del modello selezionandolo ed eliminandolo o sostituendolo. Potete anche aggiungere elementi al modello. Una volta modificato il modello, salvatelo come file di titolo per usarlo nei progetti correnti e futuri. In alternativa, potete salvare qualsiasi titolo creato come modello.

Potete anche importare i file dei titoli da un altro progetto Premiere Pro come modelli. Se condividete dei modelli, accertatevi che ciascun sistema includa tutti i font, le texture, i loghi e le immagini usati nel modello.

Se non disponete di modelli per titoli, consultate [questo documento](#). Seguite le istruzioni fornite per ripristinare i modelli per titoli.

Nota: quando applicate un nuovo modello, il relativo contenuto sostituisce qualsiasi contenuto corrente della funzione Titolazione.

Nota: prima della versione 2.0, Premiere Pro salvava tutti i titoli come file indipendenti, separati dal file di progetto. Potete importare i titoli creati con versioni precedenti di Premiere Pro, esattamente come importereste un normale elemento di metraggio. Quando salvate il progetto, i titoli importati vengono salvati con esso.

In questa [esercitazione video](#) disponibile sul sito Web Creative COW, Andrew Devis mostra come usare, personalizzare e salvare i modelli per titoli.


Caricare un modello per un nuovo titolo

1. Scegliete Titolo > Nuovo titolo > Basato su modello.
2. Fate clic sul triangolino accanto al nome di una categoria per espanderlo.
3. Selezionate il modello, quindi fate clic su OK.


Importare un file di titolo salvato come modello

1. Con un titolo aperto, scegliete Titolo > Modelli.
2. Scegliete Importa file come modello dal menu Modelli.
3. Selezionate un file e fate clic su Apri (Windows) o Scegli (Mac OS). Potete importare come modelli solo file di titoli di Premiere Pro (.prtl).
4. Assegnate un nome al modello, quindi fate clic su OK.

Impostare o ripristinare un modello predefinito



1. Con un titolo aperto, fate clic sul pulsante Modelli  e selezionate un modello.
 - Per impostare un modello predefinito, scegliete Imposta come modello predefinito Fisso dal menu del pannello Modelli. Il modello predefinito viene caricato ogni volta che aprite la funzione Titolazione.
 - Per ripristinare la serie predefinita di modelli, scegliete Ripristina modello predefinito dal menu Modelli e fate clic su Chiudi.
2. Fate clic su OK.

Rinominare o eliminare un modello

- Con un titolo aperto, fate clic sul pulsante Modelli  e selezionate un modello.
 - Per rinominare un modello, scegliete Rinomina modello dal menu Modelli. Digitate un nome nella casella di testo Nome e fate clic su OK.
 - Per eliminare un modello, scegliete Elimina modello dal menu Modelli, quindi fate clic su Sì.

Nota: il modello così eliminato verrà rimosso dall'hard disk.

Creare un modello da un titolo aperto

1. Con un titolo aperto, fate clic sul pulsante Modelli .
2. Fate clic sul pulsante del menu Modelli . Scegliete Importa titolo corrente come modello.
3. Inserite un nome per il modello di titolo e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 

Visualizzare il video dietro al titolo

Mentre create il titolo, potete visualizzare un fotogramma della ripresa nell'area di disegno. Visualizzare il fotogramma aiuta a disporre gli elementi nel titolo. Il fotogramma video serve solo come riferimento e non viene salvato all'interno del titolo.

Utilizzate i controlli del codice di tempo nella funzione Titolazione per specificare il fotogramma che desiderate visualizzare. In Titolazione viene visualizzato il fotogramma in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente nella sequenza attiva. Quando si imposta il fotogramma in Titolazione, l'indicatore del tempo corrente viene spostato nel monitor Programma e nel pannello Timeline. Quando si sposta l'indicatore del tempo corrente viene spostato nel monitor Programma e nel pannello Timeline, viene cambiato il fotogramma visualizzato in Titolazione.

Per sovrapporre un titolo a un'altra clip, aggiungetelo nella traccia direttamente sopra la clip. Lo sfondo del titolo diventa trasparente, rivelando l'immagine generata dalle clip nelle tracce sottostanti.

- Selezionate Mostra video nel pannello Titolazione.
 - Per modificare il fotogramma in modo interattivo, trascinate il valore temporale accanto a Mostra video fino a rendere visibile il fotogramma nell'area del disegno.
 - Per visualizzare il fotogramma specificandone il codice di tempo, fate clic sul valore temporale accanto a Mostra video e inserite il codice di tempo nella sequenza attiva.

Nota: il valore Mostra video usa lo stesso formato di visualizzazione specificato nelle impostazioni del progetto. Ad esempio, se le impostazioni del progetto specificano un codice di tempo da 30 fps con drop-frame, questo viene visualizzato in Mostra video.



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

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

Creazione e formattazione di testo nei titoli

[Inserire del testo nei titoli](#)

[Formattare il testo nei titoli](#)

[Operazioni con il testo paragrafo](#)

[Creare arresti di tabulazione nei titoli](#)

[Esercitazione video](#)

[Torna all'inizio](#)

Inserire del testo nei titoli

Quando aggiungete del testo a un titolo potete usare qualsiasi font presente nel sistema, inclusi i font Type 1 (PostScript), OpenType e TrueType. Con l'installazione di Premiere Pro e altre applicazioni Adobe vengono aggiunti font alle risorse condivise di Adobe.

Potete inserire caratteri speciali, come il simbolo ©, nel testo indipendente o testo paragrafo. Potete copiare tali caratteri da un'applicazione di elaborazione testi oppure dall'accessorio Mappa caratteri (solo Windows) e incollarli nel testo in Titolazione.

È possibile copiare e incollare oggetti di testo formattato tra la funzione Titolazione di Premiere Pro e altre applicazioni quali After Effects, Photoshop, Encore e Illustrator.

A seconda dello strumento scelto in Titolazione, potete creare *testo indipendente* o *testo paragrafo*. Quando create testo indipendente, specificate un *punto di inserimento*, cioè il punto in cui iniziare a digitare. A meno che non sia stata attivata la funzione di *testo a capo*, il testo digitato continua sulla stessa riga. Con la funzione di testo a capo il testo continua invece su una nuova riga una volta raggiunto il bordo dell'area di sicurezza per i titoli. Quando create un testo paragrafo, specificate una casella di testo in cui il testo deve essere contenuto. All'interno della casella il testo va a capo automaticamente, in base alle dimensioni della casella.

Se trascinate la maniglia d'angolo di un oggetto testo indipendente, viene ridimensionato il testo. Se invece trascinate l'angolo di una casella di testo, il testo in essa contenuto si ridistribuisce. Se una casella di testo è troppo piccola per contenere i caratteri digitati, potete ridimensionarla in modo da visualizzare il testo nascosto. Le caselle di testo che contengono caratteri nascosti hanno un segno più (+) sul lato destro.

Potete anche creare *testo tracciato*. Invece di seguire una linea di base dritta, il percorso tracciato segue una curva che create.

Potete orientare il testo in senso orizzontale o verticale lungo la relativa linea di base o tracciato.

In questa [esercitazione video](#) disponibile sul sito Web Creative COW, Andrew Devis mostra come formattare e applicare gli stili al testo in Titolazione.

Digitare testo non vincolato a una casella di testo

1. Aprite il pannello Strumenti titolazione.

- Per digitare il testo in orizzontale, fate clic sullo strumento testo **T**.
- Per digitare il testo in verticale, fate clic sullo strumento testo verticale **IT**.

2. Nell'area di disegno, fate clic sul punto di inizio del testo e digitate.

Nota: per impostazione predefinita, il testo non va a capo. Affinché vada a capo quando raggiunge il margine di sicurezza titolo, selezionate *Titolo > Testo a capo*. Quando Testo

a capo è deselezionato, premete *Invio* (Windows) o *A capo* (Mac OS) per iniziare una nuova riga.



3. Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dall'area della casella di testo.

Testo a capo automatico

Potete impostare la funzione Titolazione in modo che il testo vada a capo automaticamente entro il margine di sicurezza dei titoli.



- Selezionate Titolo > Testo a capo.

Digitare testo in orizzontale o in verticale in una casella di testo

1. Aprite il pannello Strumenti titolazione.
 - Per digitare testo orizzontale, fate clic sullo strumento testo in area .
 - Per digitare il testo in verticale, fate clic sullo strumento testo verticale in area .
2. Nell'area di disegno, trascinate per creare una casella di testo.
3. Digitate il testo. Il testo andrà a capo quando raggiunge i limiti della casella di testo.
4. Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dalla casella di testo.

Nota: quando si ridimensiona il riquadro di testo, viene ridimensionata solo l'area visibile del riquadro. Il testo mantiene invece le stesse dimensioni.

Digitare testo lungo un tracciato

1. In Titolazione, fate clic sullo strumento testo su tracciato  o testo verticale su tracciato . L'uso degli strumenti Testo su tracciato è analogo al disegno con lo strumento penna.
2. Nell'area di disegno, fate clic nel punto in cui dovrà iniziare il testo.
3. Fate clic o trascinate per creare un secondo punto.
4. Continuate a fare clic fino a creare la forma desiderata del tracciato.
5. Digitate il testo. Quando digitate, il testo parte lungo il bordo superiore o destro del tracciato. Se necessario, regolate il tracciato trascinando i punti di ancoraggio dell'oggetto.

Nota: ridimensionando il riquadro di testo in questa modalità verrà ridimensionata solo l'area visibile, mentre il testo manterrà le stesse dimensioni.

6. Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dalla casella di testo.

Modificare e selezionare un testo

- Usate lo strumento selezione e fate doppio clic sul testo nel punto in cui volete modificarlo o iniziare una selezione. Lo strumento diventa lo strumento testo e un cursore indica il punto di inserimento.
 - Per spostare il punto di inserimento, fate clic tra i caratteri oppure usate i tasti freccia destra e freccia sinistra.
 - Per selezionare un singolo carattere o un gruppo di caratteri contigui, evidenziate i

caratteri trascinando dal punto di inserimento.

Potete formattare il testo selezionato con i controlli del pannello principale della titolazione, del pannello Proprietà titolo oppure con i comandi di menu. Per formattare un intero testo o oggetto grafico fate clic sull'oggetto per selezionarlo interamente e modificarne le proprietà.

[Torna all'inizio](#)

Formattare il testo nei titoli

Alcune proprietà di oggetto (ad esempio, colore riempimento e ombra) sono comuni a tutti gli oggetti creati in Titolazione. Altre proprietà sono invece specifiche per gli oggetti di testo. I controlli relativi a font, stile di font e allineamento del testo sono ubicati sopra l'area di disegno nel pannello Titolazione. Altre opzioni sono disponibili nel pannello Proprietà titolo e nel menu Titolo della barra dei menu principale.

Potete modificare i font usati nei titoli in qualsiasi momento. Il Browser dei font visualizza tutti i font installati nelle dimensioni reali usando una serie di caratteri predefinita, che potete personalizzare.

Quando scegliete un font nel Browser dei font, Adobe Premiere Pro lo applica immediatamente al titolo. Il Browser dei font rimane aperto in modo che possiate visualizzare l'anteprima con i vari font.

Nota: se condividete titoli con altri utenti, assicuratevi che nei loro computer siano disponibili i font usati per creare il titolo condiviso.

Specificare un font

- Selezionate il testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Scegliete Titolo > Font e scegliete un font dal menu.
 - Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino Famiglia di font per aprire il menu a tendina e selezionate un font.

Cambiare le lettere che appaiono nel Browser dei font

Quando aprite i menu a discesa Famiglia di font e Stile font, viene visualizzato il Browser dei font, che mostra esempi di set di caratteri nei vari font disponibili. Potete determinare quali caratteri sono usati nel Browser dei font.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Titolazione (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Titolazione (Mac OS).
2. Digitate i caratteri che desiderate visualizzare per Campioni di stile (massimo di due caratteri) e Browser dei font (massimo di sei caratteri) nei rispettivi campi.
3. Fate clic su OK.

Modificare la dimensione dei font

- Selezionate il testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Scegliete Titolo > Dimensione e scegliete una dimensione di font.
 - Modificate il valore di Dimensioni font nel pannello Proprietà titolo.

Modificare l'orientamento del testo

1. Selezionate un oggetto di testo.

2. Scegliete Titolo > Orientamento e selezionate Orizzontale o Verticale.

Specificare le proprietà del testo

Quando selezionate un qualsiasi oggetto in un titolo, le sue proprietà vengono elencate nel pannello Proprietà titolo. Regolando i valori nel pannello si modifica l'oggetto selezionato. Gli oggetti di testo possiedono proprietà univoche quali interlinea e crenatura.

Nota: alcune proprietà di testo non sono elencate nel pannello Proprietà titolo. Potete, ad esempio, impostare font, stile di font e allineamento del testo sia nel pannello Titolazione che nel menu Titolo. Quest'ultimo comprende anche opzioni per l'orientamento, il ritorno a capo e l'inserimento di un logo in una casella di testo.

1. Selezionate l'oggetto o l'intervallo di testo da modificare.
2. Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sulla freccia accanto a Proprietà e impostate i valori. Fra le opzioni sono incluse:

Font Specifica il font applicato all'oggetto di testo selezionato. Per visualizzare un font nelle sue dimensioni reali, usate il browser dei font.

Dimensioni font Specifica la dimensione del font, in linee di scansione.

Aspetto Specifica la scala orizzontale del font selezionato. Questo valore rappresenta una percentuale delle proporzioni naturali del font. Valori inferiori al 100% riducono il testo. Valori superiori al 100% ingrandiscono il testo.

Interlinea Specifica la quantità di spazio tra le linee del testo specificato. Per font di tipo Roman, l'interlinea è misurata dalla base della riga del testo specificato alla base della riga successiva. Se il testo è verticale, l'interlinea è misurata dal centro della riga di testo specificata al centro della riga successiva. Nella funzione Titolazione, la linea di base è la linea al di sotto del testo. Potete applicare più interlinee all'interno dello stesso paragrafo; tuttavia, il valore massimo di interlinea per una riga di testo determina il valore di interlinea per tale riga.

Nota: per attivare o disattivare le linee di base, scegliete Titolo > Visualizza > Linee base di testo. Le linee di base del testo vengono visualizzate solo quando è selezionato l'oggetto di testo.

Crenatura Specifica la quantità di spazio aggiunto o sottratto tra coppie specifiche di caratteri. Il valore indica la percentuale dell'ampiezza del carattere tra coppie di caratteri. Posizionate il cursore tra i due caratteri di cui volete regolare la crenatura.

Spaziatura Specifica la quantità di spazio all'interno di una serie di lettere. Il valore indica la percentuale dell'ampiezza del carattere all'interno di una serie di caratteri selezionati. La direzione della spaziatura del testo dipende dalla giustificazione del testo. Per il testo con giustificazione al centro, ad esempio, la spaziatura parte dal centro. La modifica della spaziatura risulta utile se il testo contiguo è di spessore tale da risultare nella fusione dei caratteri, con conseguente difficoltà di lettura. Potete regolare la spaziatura per tutto il testo di un casella di testo selezionando il casella di testo e modificando il valore Spaziatura. Oppure, potete regolare la spaziatura tra specifici caratteri contigui, selezionando solo tali caratteri prima di modificare il valore Spaziatura.

Scorrimento linea di base Specifica la distanza dei caratteri dalla linea di base. Potete alzare o abbassare il testo selezionato per creare apici o pedici. La modifica del valore Scorrimento linea di base ha effetto su tutti i caratteri. Potete regolare lo scorrimento della linea di base per tutto il testo di un casella di testo selezionando il casella e modificando il valore. Oppure, potete regolare lo scorrimento della linea per specifici

caratteri selezionando solo tali caratteri e modificandone il valore.

Inclinato Specifica l'inclinazione di un oggetto, in gradi.

Maiuscoletto Se selezionato, tutti gli oggetti selezionati vengono visualizzati in maiuscolo.

Dimensioni maiuscoletto Specifica la dimensione del maiuscoletto come percentuale dell'altezza del testo normale. La modifica di questo valore comporta la modifica di tutti i caratteri nell'oggetto di testo, eccetto il carattere iniziale. Un valore di maiuscoletto pari al 100% imposta tutto il testo come maiuscolo.




Sottolineato Se selezionato, specifica che il testo deve essere sottolineato. Non è disponibile per il testo su un tracciato.

[Torna all'inizio](#) 

Operazioni con il testo paragrafo

Gli strumenti di Titolazione consentono di ridimensionare e allineare rapidamente il testo paragrafo.

Modificare la giustificazione del paragrafo

- Selezionate un oggetto testo paragrafo e, nella parte superiore del pannello Titolazione, effettuate una delle operazioni seguenti:
 - Per allineare testo a sinistra della casella di testo, fate clic su Sinistra .
 - Per centrare il testo nella casella, fate clic su Centro .
 - Per allineare testo sul lato destro della casella di testo, fate clic su Destra .

Ridisporre il testo paragrafo

- Selezionate un oggetto di testo paragrafo.
 - Per ridimensionare la casella, trascinate una maniglia del rettangolo di selezione del paragrafo testo.

[Torna all'inizio](#) 

Creare arresti di tabulazione nei titoli

Potete applicare le tabulazioni in un riquadro di testo con lo stesso metodo utilizzato nei programmi di elaborazione testo. Le tabulazioni risultano particolarmente utili per creare elenchi di ringraziamenti dall'aspetto professionale. Potete impostare più tabulazioni in una casella di testo e premere il tasto Tab per spostare il cursore al successivo arresto di tabulazione disponibile. Potete specificare una diversa opzione di giustificazione per ogni tabulazione.

Nota: le tabulazioni servono esclusivamente per allineare i caratteri all'interno di oggetti di testo. Per allineare interi oggetti di testo o di grafica, usate il comando *Allinea*.

Impostare e modificare una tabulazione

1. Selezionate una casella di testo.

2. Scegliete Titolo > Tabulazioni.
3. Allineate la riga 0 nel righello delle tabulazioni al bordo sinistro della casella di testo selezionata.
4. Fate clic sul righello di tabulazione sopra i numeri per creare una tabulazione. Trascinate la tabulazione per posizionarla. Durante il trascinamento, una riga verticale gialla, o *marcatore di tabulazione*, indica la posizione della tabulazione nella casella di testo selezionata.
 - Per creare una tabulazione con testo giustificato a sinistra, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica a sinistra ↵.
 - Per creare una tabulazione con testo giustificato al centro, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica al centro ↓.
 - Per creare una tabulazione con testo giustificato a destra, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica a destra ↵.
5. Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Tabulazioni. La casella di testo selezionata contiene le tabulazioni specificate.

Nota: per rendere visibili i marcatori di tabulazione ogni volta che vengono selezionati, e non solo quando è aperta la finestra di dialogo Tabulazioni, scegliete Titolo > Visualizza > Marcatori di tabulazione.

Eliminare una tabulazione

- Nella finestra di dialogo Tabulazioni, trascinate la tabulazione verso l'alto, il basso o all'esterno del righello.

[Torna all'inizio](#)


Esercitazione video



Scoprite come creare e modificare i titoli in Premiere Pro con questa esercitazione video.

Argomenti correlati

- Trasformare oggetti nei titoli

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

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

Modelli Live Text per testo dinamico

[I modelli Live Text per testo dinamico](#)

[Utilizzo dei modelli Live Text per testo dinamico](#)

[Creazione di modelli duplicati](#)

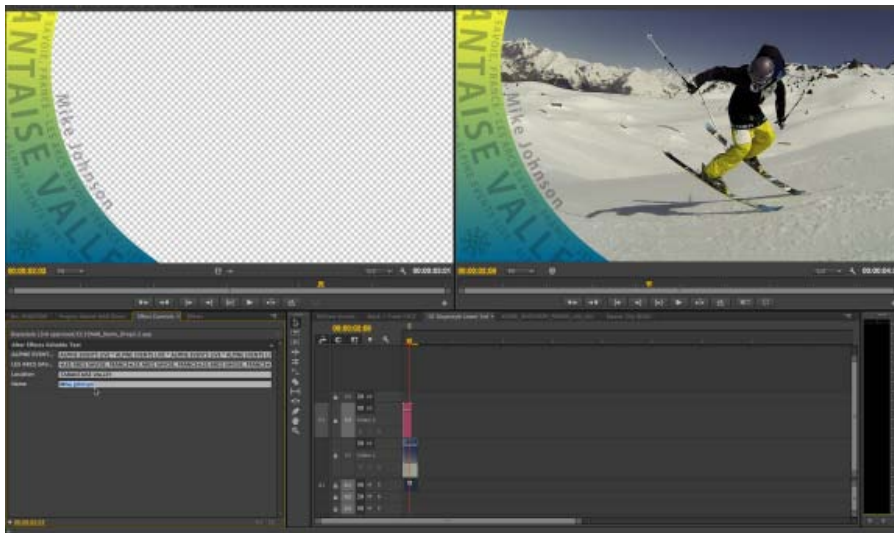
[Esercitazione guidata](#)

[Torna all'inizio](#)

I modelli Live Text per testo dinamico

I modelli Live Text per testo dinamico consentono di modificare direttamente in Premiere Pro i livelli di testo presenti nelle composizioni After Effects.

Se utilizzate After Effects per grafica animata nel terzo inferiore del video, potete personalizzare rapidamente il testo modificabile in Premiere Pro senza dover tornare ad After Effects. Le modifiche apportate ai livelli di testo nella composizione non cambiano le immagini o la grafica attorno al testo.



Modifica del modello di testo di After Effects in Premiere Pro

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo dei modelli Live Text per testo dinamico

È possibile utilizzare i modelli Live Text per testo dinamico in un numero qualsiasi di progetti e sequenze di Premiere Pro. Inoltre, le modifiche apportate al file del modello vengono propagate a tutti i progetti e le sequenze che utilizzano tale progetto.

Il flusso di lavoro seguente descrive come creare composizioni di modelli per testo in After Effects contenenti testo sorgente che potrà essere modificato in Premiere Pro.

1. Create una composizione After Effects con uno o più livelli di testo.

Per ulteriori informazioni su come creare le composizioni in After Effects, consultate [Nozioni di base sulle composizioni](#).

2. Animate il testo e applicate gli effetti desiderati. Per informazioni su come animare il testo, consultate [Animazione del testo in After Effects](#).

Per evitare che un livello di testo possa essere modificato in Premiere Pro, fate clic sull'icona del lucchetto  per tale livello

nel pannello Composizione.

Quando un livello è bloccato in After Effects, non è possibile selezionarlo nei pannelli Composizione o Timeline. Se tentate di selezionare o modificare un livello bloccato, il livello inizia a lampeggiare nel pannello Timeline.

3. Nella scheda Avanzate della finestra di dialogo Impostazioni composizione, selezionate Template (livelli di testo sbloccati modificabili in Premiere Pro).
4. In Premiere Pro, importate la composizione di After Effects effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Utilizzate il Browser multimediale per individuare la composizione di After Effects.
 - Selezionate File > Importa e scegliete la composizione da importare.
5. Caricate la composizione nel monitor Sorgente selezionando Apri in monitor Sorgente dal menu di scelta rapida.
6. Il pannello Controllo effetti di Premiere Pro presenta i modelli di testo modificabili. Ogni riga di testo della composizione After Effects è visualizzata come una riga indipendente di testo modificabile in Premiere Pro.

Quando non ci sono più righe di testo modificabile, vengono visualizzate caselle di testo vuoto aggiuntive che consentono di gestire meglio le interruzioni di riga e la disposizione del testo.



Modello di testo con più righe nel pannello Controllo effetti

7. Nel pannello Controllo effetti, modificate gli elementi di testo sorgente in base alle vostre esigenze. Le modifiche vengono applicate automaticamente nella composizione importata, senza che sia necessario passare ad After Effects tramite Dynamic Link.

Note importanti

- Le modifiche apportate ai livelli di testo in Premiere Pro vengono memorizzate nel progetto Premiere Pro e non alterano il materiale originale in After Effects. Pertanto nella composizione originale in After Effects viene mantenuto lo stato inalterato del modello.
- Se modificate il testo sorgente di un livello di testo in After Effects dopo aver modificato il testo corrispondente in Premiere Pro, le modifiche non vengono replicate in Premiere Pro.
- Se la composizione After Effects importata è stata modificata in una sequenza, il pannello Controllo effetti non presenta il testo modificabile (né altri effetti applicati alla clip master). Utilizzate la funzione Corrispondenza fotogramma per caricare la clip master nel monitor Sorgente ed esporre i blocchi di testo modificabile da rivedere. Poiché le modifiche apportate alla clip master vengono automaticamente trasmesse alle istanze degli elementi traccia della sequenza, le modifiche vengono aggiornate nel monitor Programma.

[Torna all'inizio](#)

Creazione di modelli duplicati

Quando utilizzate i modelli Live Text per testo dinamico per la modifica di grafica animata per il terzo inferiore in After Effects, potrebbe essere necessario creare duplicati del modello.

Ad esempio, se intervistate più soggetti, potrebbero essere necessari più modelli con testo diverso ma la stessa grafica di terzo inferiore. Potete quindi creare duplicati della composizione After Effects e modificare solo il contenuto testuale, mantenendo inalterata la grafica.

Potete duplicare la composizione After Effects importata utilizzando la stessa procedura che serve per duplicare qualsiasi file multimediale o sequenza in Premiere Pro. Nel pannello Progetto di Premiere Pro, fate clic con il pulsante destro del mouse sull'elemento sorgente e scegliete Duplica dal menu di scelta rapida.

Nota: La composizione duplicata è una copia della composizione originale After Effects importata in Premiere Pro. Le modifiche che apportate al testo della composizione in Premiere Pro non vengono riportate nella composizione duplicata.


Esercitazione guidata



[Come utilizzare i modelli di testo di After Effects in Premiere Pro](#)

Con questa esercitazione di 10 minuti potete scoprire come importare un elemento grafico di testo animato creato in After Effects in una sequenza di Premiere Pro e come modificare il testo senza aprire After Effects.

Per questa esercitazione vengono forniti dei file di esempio.

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

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

Stili di testo della funzione Titolazione

[Modificare la visualizzazione dei campioni di stile](#)

[Modificare i caratteri predefiniti nei campioni](#)

[Creare uno stile](#)

[Applicare uno stile a un oggetto](#)

[Specificare i caratteri nel pannello Stili titolo](#)

[Eliminare, duplicare o rinominare uno stile](#)

[Gestire le librerie di stili](#)

Potete salvare una combinazione di proprietà di colore e caratteristiche di font come uno *stile*, da utilizzare anche in futuro. Potete salvare un numero illimitato di stili. Nel pannello Stili titolo vengono visualizzate le miniature di tutti gli stili salvati per agevolarne l'applicazione nei progetti. Premiere Pro comprende inoltre una serie di stili predefiniti.

Per impostazione predefinita, Premiere Pro memorizza tutti gli stili salvati come file di *libreria di stili* con estensione .prsl. Quando salvate una libreria di stili, viene salvato l'intero set di stili visualizzato nella finestra corrente della funzione Titolazione.

La libreria di stili predefiniti viene registrata nel seguente percorso:

- (Windows) Programmi/Adobe/Premiere Pro [versione]/Presets/Styles
- (Mac OS) Applicazioni/Premiere Pro [versione]/Presets/Styles

Gli stili personalizzati vengono registrati nel seguente percorso:

- (Windows) Documenti/Adobe/Premiere Pro/[versione]/Styles
- (Mac OS) Documenti/Adobe/Premiere Pro/[versione]/styles

Se condividete degli stili, accertatevi che i font, le texture e i file di sfondo siano disponibili su tutti i sistemi.

La miniatura Stile corrente mostra sempre le proprietà applicate all'elemento correntemente selezionato.

[Torna all'inizio](#) 

Modificare la visualizzazione dei campioni di stile

Il pannello Stili titolo visualizza la libreria degli stili predefinita nonché i campioni di stile creati o caricati. Per impostazione predefinita vengono visualizzati grandi campioni con testo di esempio e lo stile applicato. Tuttavia, potete visualizzare gli stili solo come campioni piccoli o per nome.

- Nel menu del pannello Stili titolo scegliete una delle opzioni seguenti:

Solo testo Visualizza solo il nome dello stile.

Miniature piccole Visualizza solo i campioni piccoli degli oggetti di testo dopo l'applicazione dello stile.

Miniature grandi Visualizza solo i campioni grandi degli oggetti di testo dopo l'applicazione dello stile.

[Torna all'inizio](#) 

Modificare i caratteri predefiniti nei campioni

Potete modificare i caratteri predefiniti visualizzati nei campioni di stile.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Titolazione (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Titolazione (Mac OS).
2. Nella casella Campioni stile, digitate un massimo di due caratteri da visualizzare nei campioni degli stili.
3. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Creare uno stile

1. Selezionate un oggetto con le proprietà da salvare come stile.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Scegliete Nuovo stile dal menu del pannello Stili titolo.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenendo premuto Ctrl (Mac OS) nel pannello Stili titolo e scegliete Nuovo stile.
3. Digitate un nome per lo stile e fate clic su OK. A seconda delle opzioni di visualizzazione selezionate, nel pannello Stili titolo viene visualizzato un campione o il nome del nuovo stile.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Applicare uno stile a un oggetto

1. Selezionate l'oggetto al quale applicare lo stile.
2. Nel pannello Stili titolo, fate clic sul campione di stile da applicare.

Per evitare che il tipo di font nello stile venga applicato al font nel titolo, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic sul campione di stile.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Specificare i caratteri nel pannello Stili titolo

Potete specificare i caratteri visualizzati nel pannello Stili titolo.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Titolazione (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Titolazione (Mac OS).
2. Nel campo Campioni stile digitate i caratteri (massimo di due caratteri) che desiderate visualizzare nel pannello Stili titolo.
3. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Eliminare, duplicare o rinominare uno stile

- Nel pannello Stili titolo effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per eliminare uno stile, selezionatelo e scegliete Elimina stile dal menu Stili titolo.


Nota: questa procedura elimina solo il campione o il nome dello stile dall'area di visualizzazione. Lo stile resta comunque nella libreria. Usate il comando Carica libreria di stili, Ripristina libreria di stili o Sostituisci libreria di stili per visualizzare nuovamente la libreria di stili.
 - Per duplicare uno stile, selezionatelo e scegliete Duplica stile dal menu Stili titolo. Nel pannello Stili titolo viene visualizzato un duplicato dello stile selezionato.
 - Per rinominare uno stile, selezionatelo e scegliete Rinomina stile dal menu Stili titolo. Nella finestra di dialogo Rinomina stile, digitate un nuovo nome (massimo di 32 caratteri) e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Gestire le librerie di stili

Dopo aver creato uno stile, potete salvarlo in una raccolta o *libreria di stili*, contenente anche altri stili. Per impostazione predefinita, gli stili creati vengono visualizzati nella libreria di stili corrente, ma potete creare nuove librerie in cui salvarli. Ad esempio, potete eliminare la visualizzazione della libreria corrente, creare nuovi stili durante il lavoro, quindi salvare tali stili in una libreria specifica.

- Nel pannello Stili titolo effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per ripristinare le librerie degli stili predefinite, scegliete Ripristina libreria di stili dal menu Stili.
 - Per salvare una libreria di stili, scegliete Salva libreria di stili dal menu Stili. Tutti gli stili visibili nella sezione Stili vengono salvati. Specificate un nome e una posizione per il file della libreria di stili e fate clic su Salva. Premiere Pro salva i file della libreria di stili con l'estensione .prsl.
 - Per caricare una libreria di stili precedentemente salvata, scegliete Aggiungi libreria di stili dal menu del pannello Stili titolo. Quindi individuatela e fate clic su Apri (Windows), o Scegli (Mac OS).
 - Per sostituire una libreria di stili, scegliete Sostituisci libreria di stili dal menu Stili. Individuate la libreria di stili che volete usare come sostituzione e fate clic su Apri (Windows), o Scegli (Mac OS).

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

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

Operazioni con testo e oggetti nei titoli

[Modificare l'ordine di sovrapposizione degli oggetti nei titoli](#)

[Allineare e distribuire oggetti nei titoli](#)

[Trasformare oggetti nei titoli](#)

[Torna all'inizio](#)

Modificare l'ordine di sovrapposizione degli oggetti nei titoli

Per oggetto si intende qualsiasi forma o casella di testo creata nella funzione Titolazione. Quando create oggetti che si sovrappongono, potete modificare l'ordine di sovrapposizione nella funzione Titolazione.

1. Selezionate l'oggetto da spostare.
2. Scegliete Titolo > Ordina, quindi scegliete una delle seguenti opzioni:

Porta in primo piano Porta l'oggetto selezionato al primo posto nell'ordine di sovrapposizione.

Porta avanti Scambia l'oggetto selezionato con l'oggetto immediatamente precedente.

Porta sotto Sposta l'oggetto selezionato all'ultimo posto nell'ordine di sovrapposizione.

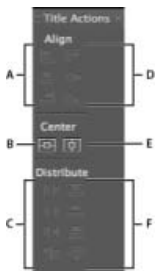
Porta dietro Scambia l'oggetto selezionato con l'oggetto immediatamente successivo.

Nota: se si sovrappongono diversi elementi di testo o forma, può essere difficile selezionarne uno in particolare. Potete usare il comando Titolo > Seleziona per spostarvi con facilità tra gli elementi e raggiungere quello di destinazione.

[Torna all'inizio](#)

Allineare e distribuire oggetti nei titoli

Il pannello Azioni titolo comprende pulsanti per disporre automaticamente gli oggetti nell'area di disegno. Potete allineare, centrare e distribuire gli oggetti lungo assi orizzontali o verticali.



Pannello Azioni titolo

A. Pulsanti di allineamento orizzontale **B.** Pulsante di distribuzione verticale **C.** Pulsanti di distribuzione orizzontale **D.** Pulsanti di allineamento verticali **E.** Pulsante di distribuzione orizzontale **F.** Pulsanti di distribuzione verticale

Centrare oggetti nei titoli

1. Selezionate uno o più oggetti nella funzione Titolazione.
2. Nel pannello Azioni titolo, fate clic sul pulsante relativo al tipo di centratura desiderata.

Nota: potete centrare gli oggetti usando il comando *Titolazione > Posizione* e selezionando l'opzione desiderata. In aggiunta potete scegliere *Titolo > Posizione > Terzo inferiore* per posizionare l'oggetto selezionato lungo l'estremità inferiore del margine di sicurezza del titolo. Per centrare un oggetto sia orizzontalmente che verticalmente entro l'area di disegno, fate clic su entrambi i pulsanti di centratura.

Allineare oggetti nei titoli

Un'opzione di allineamento allinea gli oggetti selezionati all'oggetto che rappresenta in modo più fedele il nuovo allineamento. In caso di allineamento a destra, ad esempio, tutti gli oggetti selezionati si allineeranno all'oggetto selezionato più vicino al lato destro.

1. Selezionate due o più oggetti nella funzione Titolazione.
2. Nel pannello Azioni titolo, fate clic sul pulsante relativo al tipo di allineamento desiderato.

Distribuire oggetti nei titoli

Un'opzione di distribuzione assegna una spaziatura regolare agli oggetti selezionati tra i due oggetti più esterni. Ad esempio, per un'opzione di distribuzione verticale, gli oggetti selezionati vengono distanziati tra l'oggetto più in alto e quello più in basso, tra gli oggetti selezionati.

Quando distribuite oggetti di dimensioni diverse, gli spazi tra di essi variano. Ad esempio, se distribuite gli oggetti rispetto al loro centro, viene creato uno stesso spazio tra i centri ma oggetti di dimensioni diverse danno luogo a spaziatura diversa tra i bordi degli oggetti. Per ottenere una spaziatura uniforme fra gli oggetti selezionati, usate l'opzione *Spaziatura uniforme orizzontale* o *Spaziatura uniforme verticale*.

1. Selezionate tre o più oggetti nella funzione Titolazione.
2. Nel pannello Azioni titolo, fate clic sul pulsante relativo al tipo di distribuzione desiderata.

[Torna all'inizio](#)

Trasformare oggetti nei titoli

Potete regolare la posizione, rotazione, scala e opacità di un oggetto: tutti questi attributi vengono definiti collettivamente *proprietà di trasformazione*. Per trasformare un oggetto potete trascinarlo nell'area di disegno, scegliere un comando dal menu Titolo oppure usare i controlli nel pannello Proprietà titolo.

Regolare l'opacità di un oggetto

1. Selezionate un oggetto o un gruppo di oggetti.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nella sezione Trasformazione del pannello Proprietà titolo, regolate il valore dell'opacità.
 - Scegliete *Titolo > Trasformazione > Opacità*, specificate un nuovo valore di opacità e fate clic su OK.

Nota: questa impostazione regola l'opacità degli oggetti all'interno del titolo. Potete impostare l'opacità complessiva dell'intero titolo nella sequenza esattamente come per qualsiasi clip video, cioè usando gli effetti.

Regolare la posizione degli oggetti

1. Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nell'area di disegno, trascinate uno degli oggetti selezionati nella nuova posizione.
 - Scegliete *Titolo > Trasformazione > Posizione*, specificate i nuovi valori Posizione X e Y, quindi fate clic su OK.



- Nella sezione Trasformazione del pannello Proprietà titolo, inserite valori in Posizione X e Posizione Y.
- Usate i tasti freccia per spostare l'oggetto per incrementi di 1 pixel o premete il tasto Maiusc+Freccia per incrementi di 5 pixel.
- Scegliete Titolo > Posizione, quindi scegliete un'opzione per centrare l'oggetto selezionato o allinearne il bordo inferiore con la parte inferiore del margine di sicurezza titolo.

Ridimensionare in scala gli oggetti

- Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
 - Per ridimensionare la larghezza, trascinate la maniglia destra o sinistra dell'oggetto nell'area di disegno.
 - Per ridimensionare l'altezza, trascinate la maniglia superiore o inferiore dell'oggetto nell'area di disegno.
 - Per vincolare le proporzioni dell'oggetto, tenete premuto Maiusc mentre trascinate le maniglie dell'angolo e dei lati.
 - Per ridimensionare e vincolare le proporzioni, tenete premuto Maiusc mentre trascinate una delle maniglie degli angoli dell'oggetto.
 - Per ridimensionare dal centro, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) mentre trascinate una delle maniglie dell'oggetto.
 - Per impostare i valori di proporzione in percentuale, scegliete Titolo > Trasformazione > Scala, specificate i valori desiderati e fate clic su OK.
 - Per impostare i valori di scala in termini di pixel, specificate i valori di larghezza e altezza nel pannello Proprietà titolo.

Nota: trascinando le maniglie di un oggetto di testo creato con lo strumento testo orizzontale o testo verticale si modifica anche la relativa dimensione di font. Se il ridimensionamento non è uniforme, cambia anche il valore di Aspetto del testo.

Modificare l'angolo di rotazione degli oggetti

1. Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nell'area di disegno, posizionate il cursore fuori da uno degli angoli dell'oggetto. Quando il cursore diventa un'icona di rotazione , trascinate nella direzione in cui desiderate regolare l'angolo. Per limitare la rotazione a incrementi di 45°, tenete premuto Maiusc e trascinate.
 - Selezionate lo strumento rotazione  e trascinate un oggetto nella direzione desiderata.
 - Scegliete Titolo > Trasformazione > Rotazione, specificate un nuovo valore di Rotazione e fate clic su OK.
 - Inserire un valore di rotazione nel pannello Proprietà titolo oppure espandete l'intestazione della categoria Rotazione e trascinate il controllo angoli.

Applicare la distorsione a uno o più oggetti

1. Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
2. Nella sezione Proprietà del pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Distorsione per visualizzarne le opzioni X e Y. Regolate il valore X per distorcere il testo lungo l'asse x. Regolate il valore Y per distorcere lungo l'asse y.

Nota: la distorsione si applica all'aspetto orizzontale (X) o verticale (Y) dell'intero oggetto grafico ma incide singolarmente su ogni carattere di un oggetto testo.

Aggiungere immagini ai titoli

[Inserire un elemento grafico in un titolo](#)

[Inserire un elemento grafico in una casella di testo](#)

[Ripristinare le dimensioni e proporzioni originali di un elemento grafico](#)

Potete usare Titolazione per inserire immagini in un titolo, ad esempio un logo grafico. Potete aggiungere l'immagine come elemento grafico o inserirla in una casella di testo in modo che diventi parte del testo. La funzione Titolazione accetta grafica sia bitmap che vettoriale (ad esempio la grafica creata con Adobe Illustrator). Premiere Pro, tuttavia, rasterizza la grafica vettoriale, convertendola in una versione bitmap nella funzione Titolazione. Per impostazione predefinita, un'immagine inserita viene visualizzata nelle dimensioni originali.

[Torna all'inizio](#)

Inserire un elemento grafico in un titolo

1. Scegliete Titolo > Figura > Inserisci figura.
2. Trascinate l'elemento grafico nella posizione desiderata. Se necessario, potete regolare le dimensioni, l'opacità, la rotazione e la scala dell'elemento grafico.

Nota: se volete che l'immagine entri a far parte del file del titolo, inserite un elemento grafico. Se volete usare un'immagine o spostare un video solamente come sfondo, sovrapponetelo al titolo a una clip dell'immagine o del video.

[Torna all'inizio](#)

Inserire un elemento grafico in una casella di testo

1. Con uno strumento testo, fate clic dove desiderate inserire l'elemento grafico.
2. Scegliete Titolo > Figura > Inserisci figura nel testo.

[Torna all'inizio](#)

Ripristinare le dimensioni e proporzioni originali di un elemento grafico

- Selezionate l'elemento grafico e scegliete Titolo > Figura > Ripristina dimensioni figura oppure Titolo > Figura > Ripristina proporzioni figura.

Argomenti correlati

- Aggiungere una texture a un testo o un oggetto

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

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

Per capovolgere la forma dopo averla disegnata, con lo strumento selezione trascinate un punto angolo nella direzione in cui intendete capovolgerla.

[Torna all'inizio](#)

Modificare la forma di un oggetto grafico o di un logo

1. Selezionate uno o più oggetti o loghi in un titolo.
2. Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Proprietà per espanderne l'elenco, quindi scegliete un'opzione dal menu Tipo di figura.

Nota: quando modificate le forme, i punti di ancoraggio oggetto originali potrebbero andare perduti. Per visualizzare i punti di ancoraggio oggetto prima o dopo la modifica della forma, selezionate l'oggetto con lo strumento selezione.

[Torna all'inizio](#)

Disegnare segmenti retti con lo strumento penna

Potete disegnare linee rette facendo clic sullo strumento penna nell'area di disegno. Con lo strumento penna potete creare punti di ancoraggio oggetto collegati da segmenti retti.

1. Selezionate lo strumento penna.
2. Posizionate la punta della penna nel punto in cui dovrà iniziare il segmento retto e fate clic per definire il primo punto di ancoraggio oggetto. Il punto di ancoraggio oggetto rimane selezionato (quadratinino pieno) finché non aggiungete il punto successivo.

Nota: il primo segmento disegnato non sarà visibile finché non fate clic su un secondo punto di ancoraggio oggetto. Inoltre, se le linee si estendono da entrambi i lati del punto, significa che avete trascinato accidentalmente lo strumento penna. Scegliete Modifica > Annulla e fate nuovamente clic.
3. Fate clic nel punto in cui il segmento dovrà terminare (per limitare l'angolo del segmento a multipli di 45°, tenete premuto Maiusc e fate clic). Viene creato un altro punto di ancoraggio oggetto.
4. Continuate a fare clic con lo strumento penna per creare altri segmenti retti. L'ultimo punto di ancoraggio oggetto viene visualizzato come un quadratinino più grande, a indicare che è selezionato.
5. Completate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Per chiudere il tracciato, fate clic sul punto di ancoraggio oggetto iniziale. Quando il puntatore della penna si trova sul punto di ancoraggio oggetto iniziale, viene visualizzato un cerchietto sotto di esso.
 - Per lasciare il tracciato aperto, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic in qualsiasi punto fuori dagli oggetti oppure selezionate un altro strumento nel pannello Strumenti.

[Torna all'inizio](#)

Disegnare curve con lo strumento penna

Per disegnare segmenti curvi, trascinate i punti di ancoraggio oggetto con lo strumento penna. Quando utilizzate lo strumento selezione per selezionare un punto di ancoraggio oggetto che collega segmenti curvi, i segmenti presentano *linee di direzione* che terminano con *punti di direzione*. L'angolo e la lunghezza delle linee di direzione determinano la forma e la dimensione dei segmenti curvi. Spostando le linee di direzione le curve vengono rimodellate. Un *punto curva* ha sempre due linee di direzione che si spostano insieme come singola unità retta. Quando trascinate il punto di direzione di una delle linee di direzione di un punto curva, entrambe le linee di direzione si spostano simultaneamente. In corrispondenza di tale punto di ancoraggio

oggetto viene mantenuta una curva continua. Un *punto angolo*, invece, può avere due, una o nessuna linea di direzione, a seconda che unisca rispettivamente due, uno o nessun segmento curvo.

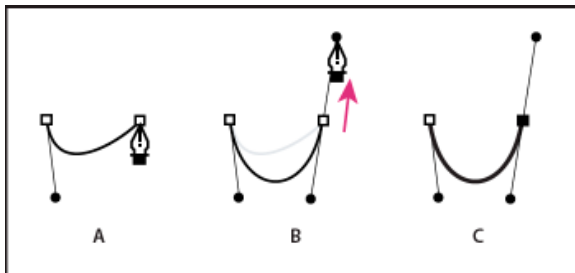
Le linee di direzione dei punti angolo mantengono gli angoli lavorando in modo indipendente l'una dall'altra. Quando trascinate un punto di direzione su una linea di direzione di un punto angolo, l'altra linea di direzione, se presente, non si sposta. Le linee di direzione sono sempre tangenti alla curva (perpendicolari al raggio della curva) in corrispondenza dei punti di ancoraggio oggetto. L'angolazione di ogni linea di direzione determina l'inclinazione della curva. La lunghezza di ogni linea di direzione determina l'altezza o la profondità della curva.

1. Selezionate lo strumento penna.
2. Posizionate il cursore nel punto in cui dovrà iniziare la curva. Tenete premuto il pulsante del mouse.
3. Trascinate per creare le linee di direzione che determinano l'inclinazione del segmento curvo che state creando. In generale, prolungate la linea di direzione di circa un terzo della distanza che la separa dal successivo punto di ancoraggio oggetto. Per limitare la linea di direzione a multipli di 45°, tenete premuto Maiusc e trascinate.

4. Rilasciate il pulsante del mouse.

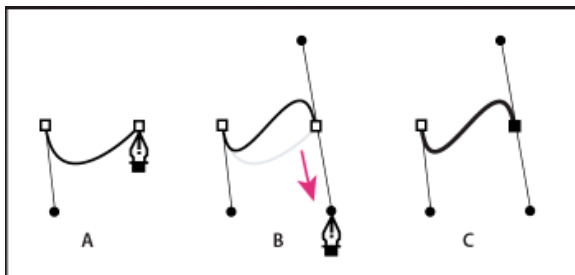
Nota: il primo segmento diventa visibile solo dopo che è stato disegnato il secondo punto di ancoraggio oggetto.

5. Posizionate lo strumento penna nel punto in cui desiderate che termini il segmento curvo.
 - Per creare una curva a forma di C, trascinate in senso opposto rispetto alla direzione di trascinamento del punto di ancoraggio oggetto precedente.



Disegnare il secondo punto nelle curve

- Per creare una curva a forma di S, trascinate nella stessa direzione di trascinamento del punto di ancoraggio oggetto precedente.




Disegnare curve a S

6. Continuate a trascinare lo strumento penna da posizioni diverse per creare altri punti.
 - Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento penna sul primo punto di ancoraggio oggetto. Fate clic o trascinate per chiudere il tracciato.
 - Per lasciare il tracciato aperto, tenete premuto Ctrl e fate clic in qualsiasi punto fuori dagli oggetti o selezionate lo strumento selezione.

Regolare i punti di ancoraggio oggetto e le curve


La funzione Titolazione comprende strumenti per modificare i tracciati esistenti. Potete aggiungere o eliminare i punti di ancoraggio oggetto su un tracciato. Potete anche spostare i punti di ancoraggio oggetto e manovrare le linee di direzione per modificare la curva dei segmenti di linea adiacenti. Potete specificare sia lo spessore del tracciato, sia la forma di ciascun punto terminale. Inoltre, potete specificarne le estremità e gli angoli o spigoli.

Aggiungere un punto di ancoraggio oggetto a un tracciato


1. Selezionate il tracciato.
2. Selezionate lo strumento aggiungi punto di ancoraggio .

 - Per aggiungere un punto di ancoraggio oggetto senza creare o modificare manualmente una curva, fate clic nel punto in cui desiderate aggiungerlo.
 - Per aggiungere un punto di ancoraggio oggetto e allo stesso tempo spostare il nuovo punto, trascinate sul tracciato.

Eliminare un punto di ancoraggio oggetto


1. Selezionate il tracciato contenente il punto di ancoraggio oggetto da eliminare.
2. Selezionate lo strumento elimina punto di ancoraggio .
3. Fate clic sul punto da eliminare.

Regolare un punto di ancoraggio oggetto

1. Selezionate il tracciato contenente il punto di ancoraggio oggetto da eliminare.
2. Selezionate lo strumento penna .
3. Posizionate il cursore sul punto e, quando diventa una freccia con un quadratino, trascinate il punto di ancoraggio oggetto per modificarlo.

Convertire un punto di ancoraggio oggetto in un altro tipo

È possibile cambiare il tipo di punto di ancoraggio oggetto creato per un segmento.

1. Selezionate il tracciato da modificare.
2. Selezionate lo strumento cambia punto di ancoraggio  e posizionate il cursore sul punto di ancoraggio oggetto da convertire.
 - Per cambiare un punto di ancoraggio in punto curva, trascinate un punto di direzione fuori dal punto angolo.
 - Per cambiare un punto curva in punto angolo senza linee di direzione, fate clic sul punto curva.
 - Per cambiare un punto angolo senza linee di direzione in punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate un punto di direzione fuori dal punto angolo. Se si trascina un punto di direzione, questo diventa un punto curva con linee di direzione. Rilasciate il pulsante del mouse e trascinate uno dei punti di direzione.

- Per cambiare un punto curva in punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate uno dei punti di direzione.

Nota: per passare temporaneamente dallo strumento penna allo strumento cambia punto di ancoraggio, portate lo strumento penna su un punto di ancoraggio oggetto e premete il tasto **Alt** (Windows) o **Opzione** (Mac OS).

Modificare la curva di un segmento

1. Selezionate il tracciato da modificare.
2. Selezionate lo strumento penna e trascinate un segmento per modificarne la curva.

Nota: quando trascinate un segmento, la curva viene modificata regolando della stessa quantità le linee di direzione a ogni estremità del segmento. Questa tecnica può modificare un segmento retto in uno curvo.

Impostare le opzioni per aprire e chiudere le forme di Bezier

- Selezionate una linea o una forma di Bezier aperta o chiusa e specificate una delle opzioni seguenti nel pannello Proprietà titolo:

Tipo di figura Regola le forme di curva Bezier aperta e chiusa in forme standard. Il tipo di figura può anche modificare una forma di curva Bezier chiusa in aperta e viceversa. Il tipo di figura deve essere impostato su "Curva Bezier piena" per aggiungere il riempimento a una forma chiusa. Per ulteriori informazioni sull'aggiunta di riempimento a una forma chiusa, consultate Impostare un riempimento per testo e oggetti.

Spessore linea Specifica la larghezza del tracciato in pixel.

Tipo estremità Specifica il tipo di estremità alla fine dei tracciati. Mozza chiude i tracciati con estremità quadrate. Arrotondata chiude i tracciati con estremità semicircolari. Quadrata chiude i tracciati con estremità quadrate che si estendono oltre l'estremità per metà dello spessore della linea. Lo spessore della linea si estende in modo uniforme in tutte le direzioni attorno alla linea.

Tipo unione Specifica la modalità di unione dei segmenti dei tracciati contigui. Ad angolo unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli a punta. Arrotondata unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli arrotondati. Smussata unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli squadrati.

Limite angolo Specifica il punto in cui il tipo di unione passa da angolare (a punta) a smussato (quadrato). Il limite angolo predefinito è 4. Per impostazione predefinita, il tipo di unione passa da Ad angolo a Smussata quando la lunghezza della punta è pari al quadruplo dello spessore della traccia. Un limite angolo pari a 1 crea un'unione smussata.

Nota: potete applicare queste opzioni alle forme create con lo strumento penna o linea. Potete applicare un tratto interno o esterno a qualsiasi oggetto grafico o di testo.

Riempimenti, tratti e ombre nei titoli

[Impostare un riempimento per testo e oggetti](#)

[Opzioni tipo di riempimento](#)

[Aggiungere brillantezza](#)

[Aggiungere una texture a un testo o un oggetto](#)

[Aggiungere un tratto a un testo o a un oggetto](#)

[Modificare l'ordine in cui vengono elencati i tratti](#)

[Eliminare tratti da un oggetto o testo](#)

[Creare un'ombra esterna](#)

[Torna all'inizio](#)

Impostare un riempimento per testo e oggetti

La proprietà *riempimento* di un oggetto definisce l'area che rientra nei contorni dell'oggetto. Il riempimento specifica lo spazio all'interno di un oggetto grafico o entro il contorno di ogni carattere di un oggetto di testo. Potete riempire un intero oggetto o singole lettere del tipo.

Nota: se aggiungete un tratto a un oggetto, il tratto comprende anche un riempimento (consultate [Aggiungere un tratto a un testo o a un oggetto](#)).

1. Selezionate l'oggetto da riempire.
2. Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto alla categoria Riempimento e selezionate la casella accanto a questa categoria per impostare un'opzione. Alcune opzioni includono:

Tipo di riempimento Specifica se e come applicare il colore entro il perimetro del testo o dell'oggetto grafico.

Colore Determina il colore del riempimento. Fate clic sul campione per aprire un selettore colore oppure fate clic sul contagocce per campionare un colore da un punto qualsiasi sullo schermo. Le opzioni per il colore cambiano in base al Tipo di riempimento specificato.

Opacità Specifica l'opacità del riempimento, da 0% (trasparente) a 100% (opaco). Per stabilire l'opacità dei singoli oggetti in un titolo, impostate l'opacità del colore di riempimento di un oggetto. Per impostare l'opacità del titolo intero, aggiungetelo come traccia nella Timeline, sopra a un'altra clip. Regolatene quindi l'opacità come si fa per qualsiasi altra clip.

[Torna all'inizio](#)

Opzioni tipo di riempimento

Tinta unita Crea un riempimento di colore uniforme. Impostate le opzioni come desiderato.

Sfumatura lineare o Sfumatura radiale Sfumatura lineare crea un riempimento lineare con sfumatura tra due colori. Sfumatura radiale crea un riempimento circolare con sfumatura tra due colori.

Colore specifica il colore iniziale e finale della sfumatura, visualizzati rispettivamente nelle caselle di sinistra e di destra, ossia le *interruzioni di colore*. Fate doppio clic su un'interruzione di colore per scegliere un colore. Trascinate le interruzioni di colore per regolare la transizione tra i colori.

Le opzioni Colore interruzione e Opacità interruzione colore specificano il colore e l'opacità dell'interruzione di colore selezionata. Fate clic sul triangolino sopra all'interruzione di colore da definire e apportate le modifiche richieste. L'opzione Angolo (solo per la sfumatura lineare) specifica l'angolo della sfumatura. L'opzione Ripeti specifica il numero di volte in cui viene ripetuto il motivo della sfumatura.

Sfumatura a 4 colori Crea una sfumatura di riempimento composta da quattro colori, ognuno dei quali si diffonde da un angolo dell'oggetto. L'opzione Colore specifica il colore che si diffonde da ciascun angolo dell'oggetto. Fate doppio clic su una delle caselle d'angolo per scegliere un colore per l'angolo corrispondente.

Le opzioni Colore interruzione e Opacità interruzione colore specificano il colore e l'opacità dell'angolo inferiore destro. Per sostituire un colore, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sulla palette dell'interruzione colore per aprire il selettore colore. Selezionate un colore.
- Fate clic sull'icona contagocce, quindi su un colore nello schermo del computer.

Rilievo Aggiunge un bordo smussato allo sfondo. L'opzione Bilanciamento specifica la percentuale di smusso che il colore dell'ombra occuperà.

Elimina Specifica di non visualizzare alcun riempimento o ombra.

Effetto fantasma Specifica che dovrà essere visualizzata l'ombra ma non il riempimento.

Le opzioni Elimina ed Effetto fantasma funzionano al meglio con oggetti che dispongono di ombre e tratti.

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere brillantezza

Aggiungete brillantezza a qualsiasi tratto o riempimento dell'oggetto. La brillantezza corrisponde a una striscia di luce colorata che attraversa la superficie di un oggetto. Potete regolare colore, dimensione, angolo, opacità e posizione della brillantezza.

1. Selezionate l'oggetto.
2. Selezionate Brillantezza nel pannello Proprietà titolo.
3. Fate clic sul triangolino accanto a Brillantezza per impostarne le opzioni.

Nota: se la texture oscura la brillantezza, deselezionate l'opzione Texture nel pannello Proprietà titolo.

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere una texture a un testo o un oggetto

Potete associare una texture al tratto o al riempimento di qualsiasi oggetto. Per aggiungere una texture, specificate un file vettoriale o bitmap (ad esempio, un file di Adobe Photoshop) o usate una delle texture incluse in Premiere Pro.

1. Selezionate l'oggetto.
2. Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Riempimento o Tratti, quindi fate clic sul triangolino accanto a Texture per rivelare le opzioni.
3. Fate clic nella casella Texture.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul campione Texture e selezionate un file immagine sul disco rigido.
 - Passate alla cartella Programmi/Adobe/Premiere Pro [versione]/Presets/Textures (Windows) oppure Applicazioni/Adobe/Premiere Pro [versione]/Presets/Textures (Mac OS) e selezionate una texture. Quindi fate clic su Apri (Windows) o Scegli (Mac OS).
5. Per specificare le modalità di ridimensionamento, allineamento e unione della texture all'oggetto associato, impostate le seguenti opzioni:

Capovolgi con oggetto Capovolge la texture orizzontalmente e verticalmente se l'oggetto viene capovolto (trascinando i punti di ancoraggio oggetto uno sull'altro).

Ruota con oggetto Ruota la texture in sincronia con l'oggetto.

Ridimensionamento: Oggetto X, Oggetto Y Specifica in che modo la texture viene estesa lungo l'asse x o y se applicata all'oggetto. Texture non estende la texture ma la applica alla trama dell'oggetto dall'angolo in alto a sinistra all'angolo in basso a destra. Superficie ritagliata estende la texture in modo che si adatti alla superficie, ma non all'area coperta da eventuali tratti interno. Superficie estende la texture in modo che si adatti esattamente alla superficie. Carattere esteso considera i tratti durante il calcolo dell'area sulla quale si estende la texture. Ad esempio, in presenza di un ampio bordo esterno, di spessore pari a 20 pixel, la texture viene estesa oltre la superficie. Tuttavia, la texture viene ritagliata in base alla superficie e ne viene modificata solo l'area di estensione.

Ridimensionamento orizzontale, Ridimensionamento verticale Allunga la texture della percentuale specificata. Un singolo valore può produrre vari risultati in base alle altre scelte di ridimensionamento effettuate. L'intervallo è compreso tra 1% e 500%; il valore predefinito è 100%.

Affianca orizzontale, Affianca verticale Affianca la texture. Se l'oggetto non è affiancato in una determinata direzione, viene usato un oggetto vuoto (alfa = 0).

Allineamento: Oggetto X, Oggetto Y Specifica a quale parte dell'oggetto viene allineata la texture. Allinea la texture al titolo e non all'oggetto, permettendovi di spostare l'oggetto senza spostare la texture. Superficie ritagliata allinea la texture alla superficie della superficie ritagliata ma non all'area coperta da eventuali tratti interni. Superficie allinea la texture alla superficie regolare e non considera i tratti nel calcolo dell'estensione. Carattere esteso allinea la texture alla superficie estesa (superficie ed eventuali tratti esterni).

Allineamento: Regola X, Regola Y Allinea la texture in alto a sinistra, al centro o in basso a destra dell'oggetto specificato da Oggetto X e Oggetto Y.

Allineamento Offset X, Allineamento Offset Y Specifica gli scostamenti orizzontali e verticali (in pixel) della texture dal punto di applicazione in base alle impostazioni delle opzioni Oggetto X/Y e Regola X/Y. L'intervallo è compreso tra -1000 e 1000, con un valore predefinito pari a 0.

Fusione: Mix Specifica le proporzioni della texture rispetto al riempimento regolare visualizzato. Il valore è compreso tra -100 e 100. Un valore pari a -100 indica che non viene usata alcuna texture e che la sfumatura prevale. Un valore pari a 100 usa solo la texture. Un valore pari a 0 usa entrambi gli aspetti dell'oggetto in uguali proporzioni. Fusione: Mix determina anche la trasparenza della sfumatura (tramite l'opzione Basata su riemp.) e della texture (tramite l'opzione Basata su texture).

Scala alfa Regola ulteriormente il valore alfa della texture nel suo complesso. Questa opzione consente di rendere l'oggetto trasparente in maniera molto semplice. Se il canale alfa è impostato correttamente, questa opzione funge da cursore della trasparenza.

Canale Specifica il canale usato per una texture in apertura per determinare la trasparenza. Nella maggior parte dei casi, viene usato il canale alfa. Tuttavia, se usate una texture rossa e nera, potete imporre la trasparenza nelle aree rosse specificando il canale rosso.

Inverti Inverte i valori alfa in apertura. Alcune texture possono avere l'intervallo alfa invertito. Provate a usare questa opzione se l'area che dovrebbe essere visualizzata in tinta unita appare trasparente.

Nota: per eliminare la texture di un oggetto selezionato, deselectate Texture nel pannello Proprietà titolo.

[Torna all'inizio](#) 

Aggiungere un tratto a un testo o a un oggetto

Potete aggiungere un contorno, o *tratto* agli oggetti. Potete aggiungere tratti interni e tratti esterni. I tratti interni corrispondono a contorni lungo il bordo interno degli oggetti; i tratti esterni a contorni lungo il bordo esterno. Potete aggiungere a ogni oggetto fino a 12 tratti. Dopo aver aggiunto il tratto, potete regolarne colore, tipo di riempimento, opacità, brillantezza e texture. Per impostazione predefinita, i tratti sono elencati e visualizzati nell'ordine di creazione; tuttavia, potete facilmente modificare tale ordine.

1. Selezionate l'oggetto.

2. Nella sezione Proprietà del pannello Proprietà titolo, espandete la categoria Tratti.
3. Fate clic su Aggiungi accanto a Tratti interni o a Tratti esterni.
4. Impostate le seguenti opzioni:

Tipo Specifica il tipo di tratto applicato. Profondità crea un tratto che rende visibile l'oggetto di estrusione. Bordo crea un tratto che includa tutto il bordo interno o esterno dell'oggetto. Duplica forma crea una copia dell'oggetto, che potrete spostare e alla quale potrete applicare dei valori.

Dimensioni Specifica la dimensione del tratto in linee di scansione. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Duplica forma.

Angolo Specifica l'angolo di spostamento, in gradi. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Bordo.

Intensità Specifica l'altezza del tratto. Questa opzione è disponibile solo per il tipo di tratto Duplica forma.

Tipo di riempimento Specifica il tipo di riempimento del tratto. Tutti i tipi di riempimento, inclusi brillantezza e texture, funzionano come le opzioni di riempimento.

Per sperimentare le diverse combinazioni, selezionate e deselezionate le opzioni relative al tratto.

[Torna all'inizio](#) 

Modificare l'ordine in cui vengono elencati i tratti

1. Selezionate un oggetto contenente più tratti.
2. Selezionate il tratto da spostare nel pannello Proprietà titolo.
3. Nel menu del pannello, scegliete Sposta tratto su per spostare il tratto selezionato di un livello verso l'alto o Sposta tratto giù per spostare il tratto selezionato di un livello verso il basso nell'elenco.

[Torna all'inizio](#) 

Eliminare tratti da un oggetto o testo

1. Selezionate un oggetto contenente uno o più tratti.
2. Nella funzione Titolazione effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per eliminare i tratti da un oggetto, selezionate l'oggetto.
 - Per eliminare i tratti dal testo, fate clic sullo strumento testo **T**, quindi trascinate per selezionare il testo.
3. Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Tratti per espandere la categoria.
4. Espandete la categoria Tratti interni, Tratti esterni o entrambe.
5. Selezionate Tratti interni o Tratti esterni.
6. Fate clic su Elimina.

[Torna all'inizio](#) 

Creare un'ombra esterna

Potete aggiungere ombre esterne a qualsiasi oggetto creato nella funzione Titolazione. Le varie opzioni delle ombre consentono di controllare completamente colore, opacità, angolo, distanza, dimensione ed estensione.


1. Selezionate un oggetto.
2. Selezionate Ombra nel pannello Proprietà titolo.

3. Fate clic sulla freccia accanto all'opzione Ombra per impostare uno dei seguenti valori:

Distanza Specifica il numero di pixel di scostamento dell'ombra dall'oggetto.

Dimensioni Specifica la dimensione dell'ombra.

Estensione Specifica l'estensione dei limiti del canale alfa dell'oggetto prima della sfocatura. Estensione è particolarmente utile per dettagli di dimensioni ridotte e sottili, ad esempio le discendenti o ascendenti in corsivo che tendono a sparire se la sfocatura è troppo marcata.

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

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

Titoli con scorrimento orizzontale e verticale

Creare un titolo con scorrimento verticale o orizzontale

Opzioni dei tempi di scorrimento

Convertire un titolo in un altro tipo

Sebbene i titoli, le figure e i loghi statici siano sufficienti per alcuni progetti, è possibile che per altri siano richiesti dei titoli con movimento. I titoli che si spostano in verticale sono detti *a scorrimento verticale*. Quelli che si spostano in orizzontale sono detti *a scorrimento orizzontale*.

Nota: la velocità dello scorrimento verticale o orizzontale dipende dalla lunghezza del titolo in un pannello Timeline. Se si aumenta la lunghezza della clip del titolo, il movimento rallenta.

[Torna all'inizio](#)


Creare un titolo con scorrimento verticale o orizzontale

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un titolo con scorrimento verticale, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Scorrimento verticale predefinito.
- Per creare un titolo con scorrimento orizzontale, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Scorrimento orizzontale predefinito.

2. Create il testo e gli oggetti grafici per lo scorrimento orizzontale o verticale del titolo. Utilizzate la barra di scorrimento del pannello della funzione Titolazione per visualizzare l'area desiderata del titolo. Quando il titolo verrà aggiunto alla sequenza, le aree non visualizzate scorreranno orizzontalmente o verticalmente e saranno visualizzabili.

Per far scorrere i ringraziamenti in verticale, create un casella di testo lunga usando lo strumento testo in area e usate l'allineamento, le tabulazioni e l'interlinea per regolare la formattazione.

3. Nel pannello Titolazione, fate clic sul pulsante delle opzioni di scorrimento .

4. Specificate le opportune opzioni di tempo e direzione e fate clic su OK.

Nota: potete specificare solo una direzione di scorrimento orizzontale per i titoli.

Andrew Devis presenta questa [esercitazione video](#) su come creare titoli con scorrimento verticale.

[Torna all'inizio](#)

Opzioni dei tempi di scorrimento

Inizia fuori schermo Specifica che lo scorrimento verticale deve iniziare fuori dalla visualizzazione e proseguire all'interno.

Termina fuori schermo Specifica che lo scorrimento deve continuare finché gli oggetti non escono dalla visualizzazione.

Preroll Specifica il numero di fotogrammi riprodotti prima che inizi lo scorrimento.

Ingresso graduale Specifica il numero di fotogrammi in cui il titolo scorre a una velocità che aumenta lentamente fino a raggiungere la velocità di riproduzione.

Uscita graduale Specifica il numero di fotogrammi in cui il titolo scorre a una velocità che diminuisce lentamente fino al termine dello scorrimento.

Postroll Specifica il numero di fotogrammi riprodotti dopo il completamento dello scorrimento.

Scorrimento orizzontale a sinistra, Scorrimento orizzontale a destra Specifica la direzione dello scorrimento orizzontale.

[Torna all'inizio](#) 

Convertire un titolo in un altro tipo

1. Nel pannello Titolazione, selezionate il titolo da convertire e fate clic sul pulsante delle opzioni di scorrimento.
2. Specificate il genere di titolo desiderato in Tipo titolo e, se necessario, le opzioni di direzione e tempo.
3. Fate clic su OK.



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

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

Effetti e transizioni

Gli effetti

Effetti fissi

effetti standard

Effetti basati su clip e su tracce

Plug-in degli effetti

Effetti con accelerazione GPU

Effetti con alta profondità di bit

Con Premiere Pro vengono forniti vari effetti audio e video da applicare alle clip nel programma video. Con un effetto potete aggiungere una particolare caratteristica visiva o sonora o applicare un attributo particolare. Potete ad esempio alterare l'esposizione o il colore della pellicola, manipolare i suoni, distorcere le immagini o aggiungere effetti artistici. Gli effetti possono anche essere usati per ruotare e animare una clip o per regolarne dimensioni e posizione a livello di fotogramma. L'intensità di un effetto può essere regolata mediante i valori impostati. Inoltre, i controlli della maggior parte degli effetti possono essere animati mediante l'uso di fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti o in un pannello Timeline.

Potete creare e applicare predefiniti per tutti gli effetti. Potete animare gli effetti impiegando i fotogrammi e visualizzare le informazioni sui singoli fotogrammi direttamente nel pannello Timeline.

[Torna all'inizio](#) ¹⁵

Effetti fissi

A ogni clip aggiunta a un pannello Timeline vengono già applicati alcuni effetti fissi o incorporati. Gli effetti fissi controllano le caratteristiche proprie di una clip e sono mostrati nel pannello Controllo effetti ogni volta che selezionate la clip. Tutti gli effetti fissi possono essere regolati nel pannello Controllo effetti. Inoltre, potete trovare controlli di facile utilizzo anche nel Monitor programma, nel pannello Timeline e nel Mixer audio. Gli effetti fissi includono quanto segue:

Movimento

Include caratteristiche che consentono di animare, ruotare e ridimensionare le clip, regolare la loro proprietà anti-sfarfallio o di comporle con altre clip. (Per regolare l'effetto Movimento nel monitor Programma, consultate Regolare posizione, scala e rotazione e Animare il movimento nel monitor Programma).

Opacità

Consente di ridurre l'opacità di una clip affinché possa essere utilizzata in effetti come sovrapposizioni e dissolvenze.

Modificare il tempo

Consente di rallentare, accelerare o riprodurre all'indietro una riproduzione o di bloccare un fotogramma per qualsiasi parte di una clip. Offre un controllo preciso per l'accelerazione o la il rallentamento di queste modifiche.

Volume

Controlla il volume delle clip contenenti audio. Per informazioni sulla regolazione dell'effetto Volume, consultate Regolare il volume della traccia con i fotogrammi chiave, Regolare il volume in Controllo effetti, Impostare il volume della traccia nel Mixer audio, Regolazione di guadagno e volume, Normalizzare una o più clip e Normalizzare la traccia master.

Gli effetti fissi sono incorporati nella clip; per attivarli è quindi sufficiente regolarne le caratteristiche.

Premiere Pro esegue il rendering degli effetti fissi dopo quello di tutti gli eventuali effetti standard applicati alla clip. Gli effetti standard sono sottoposti a rendering nell'ordine in cui appaiono, dall'alto al basso. Potete cambiare l'ordine degli effetti standard trascinandoli in una posizione diversa nel pannello Controllo effetti, ma non potete spostare gli effetti fissi.

Se desiderate cambiare l'ordine degli effetti fissi, utilizzate al loro posto gli effetti standard. Potete usare l'effetto Trasformazione al posto dell'effetto Movimento. Potete inoltre usare Regolazione alfa al posto dell'effetto Opacità e l'effetto Volume al posto dell'Effetto fisso volume. Benché questi effetti non siano identici agli effetti fissi, le loro proprietà sono equivalenti.

[Torna all'inizio](#)

effetti standard

Gli effetti standard sono effetti aggiuntivi da applicare alle clip per ottenere il risultato desiderato. Potete applicare qualsiasi combinazione di effetti standard alle clip di una sequenza. Con gli effetti standard potete aggiungere caratteristiche speciali o elaborare i video, ad esempio regolandone la tonalità o tagliando dei pixel. Premiere Pro include numerosi effetti video e audio, disponibili nel pannello Effetti. Gli effetti standard devono essere applicati a una clip e successivamente regolati nel pannello Controllo effetti. Alcuni effetti video permettono la manipolazione diretta mediante le maniglie disponibili nel monitor Programma. Tutte le proprietà degli effetti standard possono essere animate nel tempo utilizzando i fotogrammi e cambiando la forma dei grafici nel pannello Controllo effetti. La transizione o la velocità dell'effetto di animazione possono essere regolate con precisione modificando la forma delle curve di Bezier nel pannello Controllo effetti.

Nota: gli effetti elencati nel pannello Effetti dipendono dai file effettivamente presenti nella sottocartella della lingua della cartella dei plug-in di Premiere Pro. Per disporre di un maggior numero di effetti, potete aggiungere altri plug-in compatibili di Adobe o di altri produttori.

[Torna all'inizio](#)

Effetti basati su clip e su tracce

Tutti gli effetti video, sia fissi che standard, sono *basati sulle clip* e alterano singole clip. Per applicare un effetto basato sulle clip a più clip per volta, potete creare una sequenza nidificata.

Gli effetti audio possono invece essere applicati sia alle clip che alle tracce. Per applicare effetti *basati sulle tracce*, usate il Mixer audio. Se aggiungete fotogrammi chiave a un effetto potete regolare l'effetto sia nel Mixer audio che in un pannello Timeline.

[Torna all'inizio](#)

Plug-in degli effetti

Oltre ai numerosi effetti inclusi in Premiere Pro, molti effetti sono disponibili sotto forma di plug-in. Potete acquistarli da Adobe o da fornitori terze parti, oppure acquisirli da altre applicazioni compatibili. Ad esempio, molti plug-in di After Effects e VST possono essere usati in Adobe Premiere Pro. Adobe, tuttavia, ufficialmente supporta solo i plug-in che vengono installati insieme all'applicazione.

Un effetto è disponibile in Premiere Pro se il relativo file plug-in è presente nella cartella comune dei plug-in:

- (Windows) Programmi\Adobe\Common\Plug-ins\<versione>\MediaCore
- (Mac OS) /Libreria/Supporto applicazioni/Adobe/Common/Plug-ins/<versione>/MediaCore

Il modo migliore per essere certi che il plug-in e i file relativi vengano installati nel posto giusto, consiste nell'usare il programma di installazione del plug-in stesso.

Quando aprete in Premiere Pro un progetto con riferimenti a effetti mancanti:

- Un messaggio riporta gli effetti mancanti.
- Gli effetti mancanti vengono contrassegnati come non in linea.
- Il rendering necessario viene effettuato senza effetti.

Per un elenco aggiornato di plug-in di terze parti, visitate il sito Web di Adobe.

Nota: per modificare su diversi computer un progetto che richiede plug-in aggiuntivi, installate i plug-in su tutti i computer coinvolti.

[Torna all'inizio](#)

Effetti con accelerazione GPU

Alcuni effetti possono trarre vantaggio dalla potenza di elaborazione di una scheda grafica certificata in grado di accelerare il rendering. L'accelerazione degli effetti mediante tecnologia CUDA fa parte del motore di riproduzione *Mercury Playback Engine* ad alte prestazioni di Premiere Pro.

Per informazioni sui requisiti di sistema per Premiere Pro, compreso un elenco di schede grafiche certificate per l'accelerazione CUDA degli effetti in Premiere Pro, visitate il sito Web di Adobe.

Nota: in Mac OS, le funzioni di accelerazione CUDA richiedono Mac OS X v10.6.3 o versione successiva.

Disattivare o attivare l'accelerazione GPU degli effetti

1. Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Generali.
2. Nella sezione Rendering video e riproduzione, selezionate il modulo di rendering desiderato: Accelerazione GPU Mercury Playback Engine oppure Solo software Mercury Playback Engine.

Elenco degli effetti con accelerazione GPU in Premiere Pro

Segue un elenco degli effetti e delle transizioni che possono essere accelerati mediante la tecnologia CUDA in Adobe Premiere Pro.

- Regolazione alfa
- 3D di base
- Bianco e nero
- Luminosità e contrasto
- Bilanciamento colore (RGB)
- Passata colore (solo Windows)
- Sostituisci colore
- Ritaglia
- Ombra esterna
- Sfumatura bordo
- Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati
- Estrai
- Correttore rapido colori

Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati

- Correzione gamma
- Mascherino per elementi indesiderati (4, 8, 16)
- Controllo sfocatura
- Rifletti in orizzontale
- Livelli
- Correttore luma
- Curva luma
- Disturbo
- Proc Amp
- Curve RGB
- Correttore colore RGB
- Nitidezza
- Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati
- Correttore colori a tre vie
- Codice di tempo
- Tinta
- Trasparenza mascherino traccia
- Ultra
- Limitatore video
- Rifletti in verticale

- Dissolvenza incrociata
- Oscura immagine
- Dissolvi al bianco

Elenco degli effetti con accelerazione GPU in Premiere Pro

Segue un elenco degli effetti e delle transizioni aggiuntivi che possono essere accelerati mediante la tecnologia CUDA in Adobe Premiere Pro.

- Sfocatura direzione
- Sfocatura veloce
- Inverti
- Dissolvenza additiva
- Dissolvenza pellicola
- Stabilizzatore alterazione

[Torna all'inizio](#) 

Effetti con alta profondità di bit

In Premiere Pro sono disponibili alcuni effetti e transizioni video che supportano l'elaborazione con elevata profondità di bit. Se applicati a risorse con elevata profondità di bit, ad esempio a video in formato v210 o file Photoshop da 16 bit per canale, il rendering di questi effetti può essere effettuato a 32 bit per canale. Con

queste risorse la risoluzione dei colori è migliore e le sfumature risultano più omogenee rispetto al precedente standard da 8 bit per canale. Ogni effetto con elevata profondità di bit è contrassegnato nel pannello Effetti da un'icona per 32 bit a destra del relativo nome.

Per consentire il rendering ad alta profondità di bit per questi effetti, selezionate l'opzione di rendering video Profondità di bit massima nella finestra di dialogo Nuova sequenza.

Per istruzioni su come filtrare gli effetti nel pannello Effetti in modo da individuare facilmente quelli con elevata profondità di bit, consultate Filtrare gli effetti per tipo. Consultate Filtrare gli effetti per tipo.

Nota: gli effetti a 32 bit per canale vengono renderizzati a 32 bit per canale solo se ogni effetto nel flusso di rendering è un effetto a 32 bpc. Se in una sequenza contenente effetti a 32 bpc viene usato un effetto a 8 bpc, Premiere Pro effettua il rendering a 8 bpc.



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

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

Applicazione, rimozione, ricerca e organizzazione degli effetti

[Trovare e raggruppare gli effetti](#)

[Applicare effetti alle clip](#)

[Copiare e incollare gli effetti della clip](#)

[Rimuovere gli effetti selezionati da una clip](#)

[Rimuovere tutti gli effetti da una clip](#)

[Disattivare o attivare tutti gli effetti di una clip](#)

[Uso delle icone effetti](#)

[Torna all'inizio](#)

Trovare e raggruppare gli effetti

Gli effetti standard sono organizzati in due raccoglitori principali: Effetti video ed Effetti audio. In ogni raccoglitore in Premiere Pro, gli effetti sono elencati per tipo in raccoglitori nidificati. Ad esempio, il raccoglitore Sfocatura e nitidezza contiene tutti gli effetti per sfocare un'immagine, come Controllo sfocatura e Sfocatura direzione.

Gli effetti audio si trovano in raccoglitori denominati in base al tipo di clip audio: mono, stereo o 5.1.

Potete inoltre individuare un effetto digitandone il nome nella casella Contiene.




Per aprire il pannello Effetti, scegliete Finestra > Effetti oppure fate clic sulla scheda Effetti.

Karl Soule spiega il significato delle icone degli effetti a 32 bit (32-bpc) e degli effetti YUV in un paio di articoli disponibili nel suo blog su Adobe:

- [Che cos'è YUV?](#)
- [Understanding color processing: 8-bit, 10-bit, 32-bit, and more](#) (Elaborazione a colori: 8 bit, 10 bit, 32 bit e altro)

Filtrare gli effetti per tipo


Sotto il campo di ricerca nella parte in alto a sinistra del pannello Effetti vengono visualizzati tre pulsanti. Tali pulsanti agiscono da filtri per tre tipi di effetti:

-  Effetti con accelerazione (consultate Effetti con accelerazione GPU)
-  Effetti colore a 32 bit (consultate Effetti con alta profondità di bit)
-  Effetti YUV


Quando viene attivato uno di questi pulsanti, vengono elencati solo gli effetti e le transizioni di tale tipo. È possibile attivare uno o più di questi pulsanti in modo da elencare gli effetti che corrispondono a una combinazione di attributi.

Nota: l'accelerazione è disponibile per un affetto accelerato solo se è installata una scheda grafica supportata. Se non è installata alcuna scheda grafica supportata, il pulsante di filtro Effetti accelerati funziona comunque. Se l'accelerazione non è disponibile, l'icona degli effetti accelerati è visualizzata nel suo stato Disattivato.

Creare raccoglitori di effetti preferiti

1. Nel pannello Effetti, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore personalizzato  oppure scegliete Nuovo raccoglitore personalizzato dal menu del pannello Effetti. Viene visualizzato un nuovo raccoglitore personalizzato nel pannello Effetti. Potete rinominarlo.
2. Trascinate gli effetti nel raccoglitore Preferiti. Una copia dell'effetto viene elencata nel raccoglitore personalizzato. Potete creare altri raccoglitori personalizzati, numerati in sequenza.
3. Per rinominare il raccoglitore personalizzato, fate clic sul nome esistente per selezionare la cartella, fate di nuovo clic per selezionare il nome del campo e digitate il nuovo nome.

Rimuovere un raccoglitore personalizzato

1. Nel pannello Effetti, selezionate un raccoglitore personale ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul pulsante Elimina elementi personalizzati .
 - Dal menu del pannello Effetti, scegliete Elimina elementi personalizzati.
 - Premete Canc.
 - Premete Backspace.

Nota: i raccoglitori personalizzati possono essere eliminati solo dal pannello Effetti.

2. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 

Applicare effetti alle clip

Per applicare a una clip uno o più effetti standard, trascinate le relative icone dal pannello Effetti alla clip nel pannello Timeline. In alternativa selezionate la clip, quindi fate doppio clic su un effetto nel pannello Effetti per applicarlo. Potete applicare lo stesso effetto più volte, ogni volta con impostazioni diverse.

Per applicare gli effetti standard a più clip alla volta, selezionate tutte le clip interessate.

Potete inoltre disabilitare temporaneamente un effetto, che non viene rimosso, oppure rimuoverlo in modo definitivo.

Per visualizzare e regolare gli effetti di una clip selezionata, usate il pannello Controllo effetti. In alternativa, potete visualizzare e regolare gli effetti di una clip nel pannello Timeline espandendone la traccia e selezionando le opzioni di visualizzazione adeguate.

Per impostazione predefinita quando applicate un effetto a una clip, l'effetto rimane attivo per tutta la durata della clip. Per fare in modo che un effetto inizi e finisca in posizioni temporali specifiche o che sia più o meno marcato, usate i fotogrammi chiave.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per applicare uno o più effetti a una clip, selezionateli e trascinateli sulla clip nella timeline.
 - Per applicare uno o più effetti a più clip, innanzitutto selezionate le clip. Premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su ogni clip desiderata nella timeline. Quindi trascinate un effetto o gruppo di effetti su una delle clip selezionate.
 - Selezionate una clip e fate doppio clic sull'effetto.

Per applicare un effetto audio, trascinate l'effetto sopra una clip audio o sopra la sezione audio di una clip video. Non potete applicare effetti audio a una clip quando sono attivate le opzioni Mostra volume traccia o Mostra fotogrammi chiave traccia per la traccia audio.

Se la clip è selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare l'effetto direttamente nel pannello Controllo effetti.

2. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per visualizzare le opzioni relative all'effetto, quindi specificate i valori per le varie opzioni.

[Torna all'inizio](#)

Copiare e incollare gli effetti della clip

Gli effetti possono essere copiati e incollati tra una o più clip. Ad esempio, potete applicare la medesima correzione cromatica a una serie di clip riprese con le stesse condizioni di luce. Potete copiare gli effetti da una clip in una traccia di una sequenza e copiarli nelle clip di un'altra traccia. Non occorre impostare la traccia di destinazione.

I singoli effetti possono essere copiati e incollati nel pannello Controllo effetti. Potete anche copiare tutti i valori degli effetti (inclusi i fotogrammi chiave per gli effetti fissi e standard) da una clip di una sequenza a un'altra in una qualsiasi sequenza. Per incollare in un'altra sequenza i valori copiati, usate il comando Incolla attributi. Con il comando Incolla attributi, gli effetti della clip sorgente (Movimento, Opacità, Modifica tempo e Volume) sostituiscono quelli delle clip di destinazione. Tutti gli altri effetti (inclusi i fotogrammi chiave) vengono aggiunti all'elenco di effetti già applicati alle clip di destinazione.

Se l'effetto include fotogrammi chiave, questi appaiono in posizioni corrispondenti, calcolate dall'inizio della clip di destinazione. Se la clip di destinazione è più breve della clip sorgente, i fotogrammi chiave vengono incollati dopo lo stacco della clip di destinazione. Per visualizzare questi fotogrammi chiave, spostate lo stacco della clip in una posizione temporale successiva al punto di inserimento del fotogramma chiave o deselezionate l'opzione Aggancia alla clip.

Nota: potete anche copiare e incollare fotogrammi chiave da un parametro di effetti a un altro, purché sia compatibile. Consultate Copiare e incollare i fotogrammi chiave.

1. Nel pannello Timeline, selezionate la clip che contiene l'effetto o gli effetti da copiare.
2. (Facoltativo) Per selezionare uno o più effetti da copiare, selezionate l'effetto desiderato nel pannello Controllo effetti; oppure tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per selezionare più effetti. Per selezionare tutti gli effetti, saltate questo passo.
3. Scegliete Modifica > Copia.
4. Nel pannello Timeline, selezionate la clip nella quale incollare l'effetto e procedete in uno dei modi seguenti:
 - Per incollare uno o più effetti, scegliete Modifica > Incolla.
 - Per incollare tutti gli effetti, scegliete Modifica > Incolla attributi.

[Torna all'inizio](#)

Rimuovere gli effetti selezionati da una clip

1. Selezionate una clip nel pannello Timeline. Per essere certi di selezionare una sola clip, fate clic in un'area vuota della timeline, quindi fate clic sulla clip. Fate clic nel righello temporale sopra la clip selezionata per portare l'indicatore del tempo corrente nella posizione corrispondente.
2. Nel pannello Controllo effetti, selezionate gli effetti da rimuovere. Per selezionare più effetti, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sugli effetti.

Nota: non potete rimuovere gli effetti fissi: Movimento, Opacità, Modifica tempo e Volume.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Premete Canc o Backspace.
 - Dal menu del pannello Controllo effetti scegliete Rimuovi effetto selezionato.

[Torna all'inizio](#)


Rimuovere tutti gli effetti da una clip

1. Selezionate una clip nel pannello Timeline. Per essere certi di selezionare una sola clip, fate clic in un'area vuota della timeline, quindi fate clic sulla clip. Fate clic nel righello temporale sopra la clip selezionata per portare l'indicatore del tempo corrente nella posizione corrispondente.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Dal menu del pannello Controllo effetti, scegliete Rimuovi effetti.
 - Selezionate Clip > Rimuovi effetti.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse su una clip in un pannello Timeline e selezionate Rimuovi effetti.
3. Nella finestra di dialogo Rimuovi effetti, selezionate i tipi di effetti da rimuovere e fate clic su OK.

Tutti i tipi di effetti selezionati vengono rimossi dalla clip e vengono ripristinate le impostazioni predefinite di tutti gli effetti intrinseci selezionati.

[Torna all'inizio](#)

Disattivare o attivare tutti gli effetti di una clip

- Selezionate uno o più effetti nel pannello Controllo effetti e procedete in uno dei modi seguenti:
 - Fate clic sul pulsante Effetto  per disattivare gli effetti.
 - Per attivare un effetto, fate clic sulla corrispondente casella.
 - Deselezionate o selezionate il comando Effetto attivato nel menu del pannello Controllo effetti.

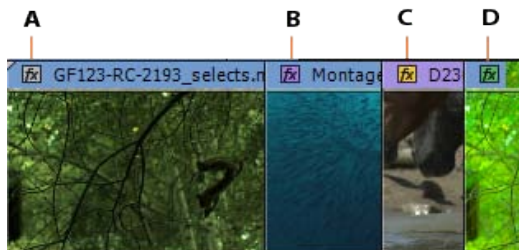
Potete creare una scelta rapida da tastiera personalizzata per il comando Effetto attivato. Così facendo, l'effetto verrà attivato e disattivato.

[Torna all'inizio](#)

Uso delle icone effetti

Le icone effetti nella Timeline consentono di identificare con facilità se è un effetto è stato applicato a una clip. Fate clic sull'icona Impostazioni nella Timeline e selezionate Mostra icone effetti per visualizzare le icone nella Timeline.

In Premiere Pro, le icone effetti sono disponibili in colori diversi. Basta guardare il colore dell'icona per determinare se un effetto è stato applicato, se un effetto intrinseco è stato modificato e così via.



A. Icona effetti grigia **B.** Icona effetti viola **C.** Icona effetti gialla **D.** Icona effetti verde



Icona effetti rossa con sottolineatura

Colore delle icone effetti	Indica
Grigio	Nessun effetto applicato (colore predefinito dell'icona)
Viola	Effetto non intrinseco applicato (ad esempio, correzione del colore, sfocatura)
Giallo	Effetto intrinseco modificato (ad esempio, posizione, scala, opacità)
Verde	Effetto intrinseco modificato ed effetto aggiuntivo applicato
Sottolineatura rossa	Effetto della clip master applicato

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

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

Visualizzazione e regolazione di effetti e fotogrammi chiave

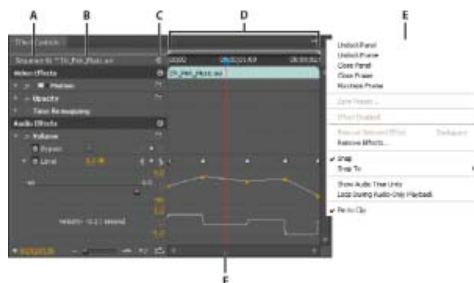
Visualizzare gli effetti nel pannello Controllo effetti

Visualizzare fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto nel pannello Timeline

Regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti

Nel pannello Controllo effetti sono elencati tutti gli effetti applicati alla clip selezionata. Tutte le clip contengono effetti fissi: gli effetti Movimento, Opacità e Modifica tempo sono elencati nella sezione Effetti video, mentre l'effetto Volume si trova nella sezione Effetti audio. L'effetto Volume è presente solo per clip audio o video alle quali è collegata una porzione audio.

Potete rapidamente ottimizzare l'interfaccia per la modifica degli effetti selezionando lo spazio di lavoro Effetti. Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Effetti.



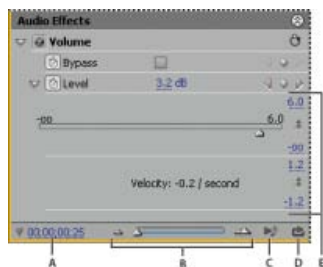
Pannello Controllo effetti

A. Nome della sequenza **B.** Nome della clip **C.** Pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline **D.** Visualizzazione timeline **E.** Menu del pannello Controllo effetti **F.** Indicatore del tempo corrente

Per impostazione predefinita, la visualizzazione timeline è nascosta, ma potete richiamarla facendo clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline. Se necessario, allargate il pannello Controllo effetti per attivare questo pulsante.

Potete fare clic sul triangolino per espandere la proprietà dell'effetto e visualizzarne i grafici di valore e velocità.

Quando selezionate una clip in un pannello Timeline, il pannello Controllo effetti regola automaticamente il livello di zoom della relativa visualizzazione timeline. Le icone di attacco e stacco della clip vengono centrate. Potete visualizzare la timeline oltre i punti di attacco e stacco di una clip deselectando Aggancia alla clip dal menu del pannello Controllo effetti. Il pannello Controllo effetti include anche i comandi per la riproduzione normale e ciclica delle clip audio. L'area dei fotogrammi chiave si trova sotto il righello temporale. In quest'area potete impostare i fotogrammi chiave per il valore di ogni proprietà di effetto in un particolare fotogramma.





Pannello Controllo effetti

A. Valore temporale corrente **B.** Comandi di zoom **C.** Riproduci solo l'audio per questa clip **D.** Attiva/Disattiva riproduzione audio a ciclo continuo **E.** Valori dell'effetto


- Nel pannello Controllo effetti, procedete in uno dei modi seguenti:

- Per visualizzare tutti gli effetti applicati a una clip, selezionate la clip in un pannello Timeline.

Nota: per attivare il pannello Controllo effetti non è necessario posizionare l'indicatore del tempo corrente sopra una clip.


- Per espandere o comprimere le intestazioni degli effetti video o audio, fate clic sul pulsante Mostra/Nascondi dell'intestazione stessa. Quando le frecce sono rivolte verso l'alto , l'intestazione è espansa e mostra tutti gli effetti della sezione corrente; quando le frecce sono rivolte verso il basso , l'intestazione è compressa.
- Per espandere o comprimere un effetto o le sue proprietà, fate clic sul triangolino a sinistra dell'intestazione di un effetto, del nome di un gruppo di proprietà o del nome di una proprietà. Espandendo l'intestazione di un effetto viene rivelato il gruppo di proprietà e le proprietà associate all'effetto. Ad esempio, Correttore colori a tre vie è l'intestazione di un effetto; Definizione gamma tonale è un gruppo di proprietà; Soglia ombra è una proprietà. Espandendo una singola proprietà viene rivelato un controllo grafico, come un cursore o un selettore.
- Per riordinare gli effetti, trascinate un nome di effetto in una nuova posizione dell'elenco. Durante il trascinamento, una linea nera indica quando l'effetto è sopra o sotto un altro effetto. Quando rilasciate il mouse, l'effetto appare nella nuova posizione.

Nota: gli effetti fissi (Movimento, Opacità Modifica tempo e Volume) non possono essere riordinati.

- Per mostrare la timeline oltre i punti di attacco e stacco di una clip, deselezionate Aggancia alla clip dal menu del pannello Controllo effetti. Le aree della timeline oltre tali punti sono di colore grigio. Se l'opzione Aggancia alla clip è selezionata, la timeline è visibile solo tra l'attacco e lo stacco della clip.
- Per riprodurre l'audio della clip selezionata, fate clic sul pulsante Riproduci audio . Questo controllo è disponibile solo se la clip selezionata contiene audio associato.

[Torna all'inizio](#) 

Visualizzare fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto nel pannello Timeline

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave , nel titolo della traccia di una traccia audio o video e scegliete una delle opzioni relative al fotogramma chiave dal menu Mostra fotogrammi chiave.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulla clip contenente le proprietà del fotogramma chiave che desiderate visualizzare. Scegliete Mostra fotogrammi chiave clip, quindi scegliete l'effetto contenente i fotogrammi chiave da visualizzare.


[Torna all'inizio](#) 

Regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per cambiare un valore di proprietà, posizionate il puntatore sopra il valore sottolineato ed eseguite un trascinamento verso sinistra o verso destra.
 - Fate clic sul valore della proprietà, immettete un nuovo valore e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).
 - Espandete la proprietà facendo clic sul triangolino accanto al suo nome (se presente), quindi trascinate il cursore o il controllo per gli angoli (a seconda della proprietà).
 - Per impostare un angolo, trascinate nell'area del controllo per gli angoli, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o selezionate il testo sottolineato, quindi immettete un valore.

Dopo aver fatto clic sul controllo per gli angoli, potete trascinare verso l'esterno per cambiare rapidamente i valori.

- Per impostare il valore di un colore mediante lo strumento contagocce, fate clic con il colore desiderato su un punto qualsiasi dello schermo del computer. Per impostazione predefinita, il contagocce seleziona l'area di un pixel. Quando si tiene premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e si fa clic su uno strumento contagocce, viene campionata un'area di 5 x 5 pixel.
- Per impostare il valore di un colore utilizzando il Selettore colore di Adobe, fate clic sul campione di colore nella finestra di dialogo del selettore, quindi fate clic su OK.

- Per ripristinare le impostazioni predefinite delle proprietà di un effetto, fate clic sul pulsante Ripristina  accanto all'effetto. Tutte le proprietà senza fotogrammi chiave sono riportate ai valori predefiniti. Le proprietà con fotogrammi chiave vengono invece reimpostate sul valore predefinito solo in corrispondenza della posizione temporale corrente. I fotogrammi chiave in corrispondenza della posizione temporale corrente sono riportati al loro valore predefinito. Se non ve ne sono, vengono creati nuovi fotogrammi chiave con i valori predefiniti.

Se fate erroneamente clic su Ripristina, potete tornare alla situazione precedente scegliendo Modifica > Annulla.

Adobe consiglia anche



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

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

Predefiniti degli effetti

Predefiniti degli effetti

Esercitazioni

Creare e salvare un predefinito di effetti

Applicare un predefinito di effetto

Utilizzare i raccoglitori personali e di predefiniti

[Torna all'inizio](#) 

Predefiniti degli effetti

Nel pannello Effetti, il contenitore Predefiniti contiene i predefiniti per gli effetti più usati. Per risparmiare tempo, invece di configurare manualmente un effetto potete usare un predefinito specifico per un particolare scopo. Ad esempio, per una rapida sfocatura in entrata di una clip, potete applicare l'effetto Sfocatura veloce e impostare manualmente i fotogrammi chiave. Tuttavia, risulterà più rapido applicare direttamente il predefinito Comparsa con sfocatura veloce.

Potete personalizzare e salvare le impostazioni di ogni singolo effetto come predefiniti. Potete quindi applicare tali predefiniti alle altre clip di qualunque progetto. Quando salvate un effetto come predefinito, vengono salvati anche i fotogrammi chiave creati per l'effetto. I predefiniti degli effetti vengono creati nel pannello Controllo effetti; Premiere Pro li memorizza nel raccoglitore principale Predefiniti. Potete organizzare gli effetti all'interno del raccoglitore Predefiniti mediante i raccoglitori nidificati. Premiere Pro include diversi predefiniti di effetti, disponibili nella cartella Predefiniti.

Per visualizzare le proprietà di un predefinito di effetto, selezionate il predefinito nel pannello Effetti e scegliete Proprietà predefiniti dal menu del pannello Effetti.

Se a una clip viene applicato un predefinito contenente le impostazioni di un effetto già applicato alla clip, Premiere Pro modifica la clip in base alle seguenti regole:

- Se il predefinito contiene un effetto fisso (Movimento, Opacità, Modifica tempo o Volume), l'azione sostituisce le impostazioni esistenti dell'effetto.
- Se il predefinito contiene un effetto standard, l'effetto viene aggiunto in fondo all'attuale elenco di effetti. Se tuttavia trascinate l'effetto nel pannello Controllo effetti, potete inserirlo a qualunque livello della gerarchia.

[Torna all'inizio](#) 

Esercitazioni

Le seguenti esercitazioni illustrano come applicare effetti alle clip:

- Applicare gli effetti video
- Applicare gli effetti audio
- Come applicare effetti a tutte le istanze di una clip

[Torna all'inizio](#) 

Creare e salvare un predefinito di effetti

1. In una timeline, selezionate la clip che utilizza uno o più effetti con le impostazioni che

desiderate salvare come predefinito.

2. Nel pannello Controllo effetti, selezionate uno o più effetti da salvare. Per selezionare più effetti, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sugli effetti desiderati.
3. Fate clic sull'icona del menu del pannello, in alto a destra nel pannello Controllo effetti, per aprire il menu del pannello.
4. Scegliete Salva predefinito.
5. Nella finestra di dialogo Salva predefinito, specificate un nome per il predefinito. Se necessario, potete inserire una nota descrittiva.
6. Selezionate uno dei seguenti tipi di predefiniti per specificare come gestire i fotogrammi chiave quando il predefinito viene applicato a una clip di destinazione.

Scala Ridimensiona i fotogrammi chiave sorgenti proporzionalmente alla lunghezza della clip di destinazione. In questo modo tutti i fotogrammi chiave della clip di destinazione vengono eliminati.

Ancora ad attacco Mantiene la distanza originale dall'attacco al primo fotogramma di effetti. Se il primo fotogramma chiave si trova a 1 secondo dall'attacco della clip sorgente, questa opzione aggiunge il fotogramma chiave a 1 secondo dall'attacco della clip di destinazione. Tutti gli altri fotogrammi chiave vengono aggiunti in relazione a questa posizione, senza alcun ridimensionamento.

Ancora a stacco Mantiene la distanza originale dallo stacco all'ultimo fotogramma di effetti. Se l'ultimo fotogramma chiave si trova a 1 secondo dallo stacco della clip sorgente, questa opzione aggiunge il fotogramma chiave a 1 secondo dallo stacco della clip di destinazione. Tutti gli altri fotogrammi chiave vengono aggiunti in relazione a questa posizione, senza alcun ridimensionamento.

7. Fate clic su OK.

Nel nuovo predefinito vengono salvati gli effetti selezionati, compresi i relativi fotogrammi chiave.

[Torna all'inizio](#)

Applicare un predefinito di effetto

Potete applicare un predefinito di effetto contenente le impostazioni per uno o più effetti a qualsiasi clip di una sequenza.

- Nel pannello Effetti, espandete il raccogliatore Predefiniti ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate il predefinito di effetti sulla clip in un pannello Timeline.
 - Selezionate la clip in un pannello Timeline, quindi trascinate il predefinito di effetti nel pannello Controllo effetti.

Se avete trascinato il predefinito sulla clip in un pannello Timeline, la posizione di rilascio è determinata come segue:

- Se nella timeline non è selezionata alcuna clip, gli effetti del predefinito vengono aggiunti alla clip impostata come destinazione del rilascio.
- Se nella timeline vi sono clip selezionate, ma la clip di destinazione del rilascio non è una di queste, viene deselezionata la selezione attuale. Diventano invece selezionati la clip di destinazione ed eventuali elementi di traccia collegati. Il predefinito viene applicato alla clip di destinazione e a eventuali elementi di traccia collegati.

- Se nella timeline vi sono clip selezionate e la clip di destinazione del rilascio non è una di queste, il predefinito viene applicato a tutte le clip selezionate. Il predefinito non agisce su eventuali clip collegate non selezionate.

Se avete trascinato il predefinito nel pannello Controllo effetti, la destinazione di rilascio è determinata come segue:

Tipo di destinazione	Risultato
Solo elemento di traccia video	Gli effetti audio del predefinito vengono ignorati.
Solo elemento di traccia audio	Gli effetti video del predefinito vengono ignorati.
Elementi sia di traccia video che di traccia audio	Se inserite il predefinito in una delle tracce audio, gli effetti audio vengono inseriti in corrispondenza della posizione di destinazione. Gli effetti video vengono aggiunti alla fine dell'elenco di effetti per l'elemento della traccia video.
Elementi sia di traccia video che di traccia audio	Se inserite il predefinito nella traccia video, gli effetti video vengono inseriti in corrispondenza della posizione di destinazione. Gli effetti audio vengono aggiunti alla fine degli effetti per ogni elemento di traccia audio collegato.

[Torna all'inizio](#)


Utilizzare i raccoglitori personali e di predefiniti


I raccoglitori personalizzati servono per raggruppare in una stessa posizione gli effetti, le transizioni e i predefiniti più usati. Potete creare tutti i raccoglitori personalizzati e di predefiniti che volete. Potete quindi usare i raccoglitori anche per raggruppare effetti, transizioni e predefiniti in categorie significative per voi o per il vostro flusso di lavoro.

Potete creare e memorizzare raccoglitori personalizzati e di predefiniti nel pannello Effetti. I nuovi raccoglitori di predefiniti vengono creati all'interno del raccoglitore Predefiniti. Sebbene non sia possibile trascinarli dal raccoglitore Predefiniti, potete crearli e organizzarli all'interno del raccoglitore a qualunque livello della gerarchia. Potete inserire i raccoglitori personalizzati in alto nel pannello Effetti oppure potete nidificarli all'interno di altri raccoglitori personalizzati.

Nota: se avete inserito lo stesso elemento in vari raccoglitori personalizzati ed eliminate l'elemento da uno di essi, Premiere Pro elimina tutte le ripetizioni dell'elemento dai raccoglitori personali e di predefiniti, e da tutte le clip in cui è stato applicato.

1. Nel pannello Effetti effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un raccoglitore personalizzato, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore personalizzato  o scegliete Nuovo raccoglitore personalizzato nel menu del pannello Effetti.
- Per creare un raccoglitore di predefiniti, scegliete Nuovo raccoglitore predefiniti nel menu del pannello Effetti. Premiere Pro nidifica ogni nuovo raccoglitore di predefiniti all'interno del raccoglitore principale Predefiniti.
- Per nidificare ogni nuovo raccoglitore personalizzato o di predefiniti, selezionate il raccoglitore all'interno del quale volete creare il nuovo raccoglitore e create un raccoglitore personalizzato o di predefiniti.
- Per rinominare un raccoglitore, selezionatelo, fate clic sul suo nome e digitatene uno nuovo, quindi premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS). Saltate i punti 2 e 3.
- Per eliminare un raccoglitore o un elemento in esso contenuto, selezionate il

raccoglitore o l'elemento, quindi fate clic sul pulsante Elimina elementi personalizzati  nella parte inferiore del pannello Effetti. Saltate i punti 2 e 3.

2. Individuate l'effetto, la transizione o il predefinito da memorizzare nel raccoglitore. Può essere necessario ridimensionare il pannello per poter visualizzare sia l'elemento che il raccoglitore.
3. Trascinate l'elemento sul raccoglitore. Premiere Pro crea un collegamento con l'elemento.

Adobe consiglia anche

- Trovare e raggruppare gli effetti



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

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

Effetti clip master

Effetti clip master

Uso degli effetti clip master in Premiere Pro

Attivare o disattivare gli effetti clip master nelle miniature

Regolare le impostazioni sorgente nel pannello Controllo effetti

Uso degli effetti clip master in SpeedGrade

Domande frequenti

Esercitazione video

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Effetti clip master

Oltre agli effetti applicati agli elementi di traccia o alle clip in una sequenza, Premiere Pro consente di applicare effetti a clip master.

Una clip master può essere descritta come clip principale e tutte le clip di sequenza create dalla clip master come clip secondarie.

Per spiegarlo meglio, le clip master sono oggetti nel pannello Progetto diversi dalle sequenze, dalle sequenze Sorgente multicamera e dai raccoglitori. Esempi di clip master includono clip unite, le clip secondarie e le clip sintetiche (ad esempio, i livelli di regolazione e mascherini colore).

Se un progetto contiene più oggetti collegati allo stesso file sul disco, ciascuno di questi elementi del progetto è una clip master indipendente. In altre parole, una relazione elemento principale-elemento secondario non può esistere negli elementi nel pannello Progetto. La relazione di elemento principale-elemento secondario è limitata a clip master nelle clip di sequenza e di progetto nella timeline.

Quando applicate un effetto a una clip master, l'effetto viene automaticamente applicato a tutte le clip di sequenza (clip secondarie) create dalla clip master.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Uso degli effetti clip master in Premiere Pro

1. In Premiere Pro, applicate gli effetti a una clip master trascinando l'effetto dal pannello Effetti al pannello Progetto, Monitor Sorgente oppure nel pannello Controllo effetti.

Per applicare un effetto a più clip master, selezionate gli elementi nel pannello Progetto e quindi trascinate l'effetto da applicare agli elementi selezionati.

2. Potete regolare i parametri dell'effetto usando il pannello Controllo effetti.
3. Inserite i segmenti dalla clip master in sequenze. Tutti gli effetti applicati alla clip master vengono propagati a tutte le parti della clip master modificata in sequenze.

Nota: Gli effetti vengono propagati indipendentemente dal fatto che siano stati applicati prima o dopo la creazione delle clip di sequenza dalla clip master.

Le clip con effetti clip master sono contrassegnate da una linea rossa sotto il simbolo FX. Inoltre, nel pannello Controllo effetti mostra una nuova scheda denominata Master che mostra gli effetti applicati.



Il simbolo FX sottolineato in rosso indica che alla clip è applicato un effetto clip master

Note importanti

- Il pannello Controllo effetti è sensibile agli elementi attivi. Questo significa che se una clip master viene caricata nel monitor Sorgente e il monitor Sorgente è attivo, il pannello Controllo effetti carica la clip master.
- Se una singola clip della sequenza nella timeline è selezionata e la timeline è attiva, nel pannello Controllo effetti viene caricato l'elemento traccia selezionato.
- Per visualizzare o regolare l'effetto master clip da una clip di sequenza, utilizzate la funzione Corrispondenza fotogramma. La clip master associata alla clip della sequenza viene caricata nel monitor Sorgente. Quando si fa doppio clic su una clip di sequenza viene caricato solo quel segmento e non la clip master. Nel pannello Controllo effetti sono quindi visualizzati gli effetti dell'elemento della traccia e non gli effetti della clip master.

Attivare o disattivare gli effetti clip master nelle miniature

È possibile applicare gli effetti clip master a una clip per vederne una rappresentazione più accurata. Potete applicare gli effetti a una clip su una miniatura nel pannello Progetto.

Per una clip master potete usare l'effetto Trasformazione al posto di Movimento/Opacità.


Potete applicare la maggior parte degli effetti video disponibili in Premiere Pro a eccezione dei seguenti:

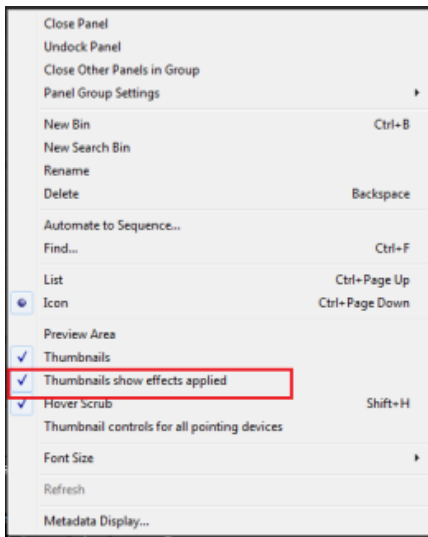
- Effetti intrinseci: Movimento, Opacità, Velocità
- Effetto Stabilizzatore alterazione
- Effetto Riparazione scansione lineare

Non è possibile effettuare il pre-rendering degli effetti clip master. Evitate di usare effetti che fanno un uso elevato del processore, per evitare problemi di prestazioni durante la riproduzione nel monitor sorgente.

Non è possibile applicare effetti Audio alle clip master.

Per visualizzare una miniatura con effetti clip master:

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse () nel pannello Progetto.
2. Nel menu di scelta rapida, fate clic su **Le miniature mostrano gli effetti applicati**. È possibile disattivare questa opzione nelle situazioni in cui è importante evitare un degrado delle prestazioni, ad esempio:
 - Se sono presenti numerose miniature come icone nel pannello Progetto
 - Se sono stati applicati alle clip molti effetti clip master



Nota: Se applicate a una clip degli effetti clip master, questi vengono mantenuti nelle esportazioni o nelle istanze della clip in una sequenza.

Regolare le impostazioni sorgente nel pannello Controllo effetti

Per i file RED, ARRI, CinemaDNG, DPX e Sony F65, potete regolare le impostazioni sorgente mediante la scheda Principale nel pannello Controllo effetti.

Caricate un clip master nel monitor Sorgente e regolate i parametri Impostazione sorgente, ad esempio il bilanciamento, la saturazione e l'esposizione. Potete salvare le impostazioni sorgente regolate come un effetto predefinito, per applicare facilmente le stesse impostazioni ad altre clip.

Potete anche copiare le impostazioni sorgente da una clip a un'altra o a più clip. Per esempio, potete regolare le impostazioni sorgente su una clip e applicare le stesse impostazioni copiandole e incollandole su una selezione multipla di altri elementi del progetto.

[Torna all'inizio](#)

Uso degli effetti clip master in SpeedGrade

Potete apportare correzioni cromatiche alle clip master in SpeedGrade sia in modalità nativa sia in modalità Direct Link.

Quando applicate un effetto o un Look a una clip master in SpeedGrade, l'effetto o la modifica di colore viene applicato a ciascuna istanza della clip master modificata in una sequenza. Inoltre, eventuali regolazioni successive applicate all'effetto vengono propagate automaticamente a tutte le clip della sequenza.

SpeedGrade consente di passare dal lavoro a livello di clip al lavoro a livello della clip master.

Se applicate un effetto Lumetri come effetto clip master in Premiere Pro, è possibile effettuare ulteriori regolazioni in SpeedGrade.

Dopo avere apportato correzioni cromatiche, salvate le modifiche in SpeedGrade. Le stesse correzioni cromatiche verranno riportate su ogni istanza della clip master modificata presente in sequenze diverse. Inoltre, potete passare alla clip master da ogni sua istanza nelle diverse sequenze.

Le modifiche sono visibili nelle sequenze modificate di Premiere Pro quando riaprite il progetto in Premiere Pro. Se le modifiche sono state applicate in modalità Direct Link in SpeedGrade, inviate la clip a Premiere Pro utilizzando Direct Link.

Domande frequenti

Qual è la differenza tra una clip master e una clip su disco?

Quando importate un file multimediale sul disco nel pannello Progetto in Premiere Pro, viene creata una clip master. Ogni istanza di un file multimediale importato in Premiere Pro è una clip master indipendente.

In altre parole, un progetto di Premiere Pro può contenere più clip master distinte che fanno riferimento allo stesso file multimediale su disco.

Usate il comando Mostra in Esplora risorse (Win) o Mostra nel Finder (Mac) per trovare il file multimediale su disco per una clip selezionata.

Come individuare se una clip master o un elemento della traccia è caricato nel pannello Controllo effetti?

Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti per aiutarvi a identificare il tipo di oggetto che è stato caricato:

- **Nome clip:** per un elemento della traccia, il nome della sequenza precede il nome della clip. Per una clip master, solo il nome della clip appare nel pannello Controllo effetti.
- **Intestazioni:** per un elemento della traccia, il pannello Controllo effetti mostra le intestazioni per le sezioni Effetti video ed Effetti audio. Per una clip master, tali intestazioni non vengono visualizzate.
- **Effetti intrinseci:** per un elemento della traccia con il video, la sezione Effetti video mostra gli effetti Movimento, Opacità e Modifica tempo. Per le clip master, tali effetti intrinseci non vengono mostrati.

È possibile applicare alle sequenze gli effetti clip master?

No, non è possibile applicare direttamente un effetto clip master a una sequenza o a una sequenza multicamera.

Quali sono i tipi di effetti che possono essere applicati alle clip master?

Potete applicare la maggior parte degli effetti video disponibili in Premiere Pro a eccezione dei seguenti:

- Effetti intrinseci: Movimento, Opacità, Velocità
- Effetto Stabilizzatore alterazione
- Effetto Riparazione scansione lineare
- Gli effetti clip master non possono essere sottoposti a pre-rendering. Pertanto, evitate di usare gli effetti che richiedono un uso intensivo del processore perché possono influire sulle prestazioni di riproduzione nel monitor Sorgente.

Non è possibile applicare effetti Audio alle clip master.

Si possono applicare i predefiniti degli effetti a una clip master?

Sì, potete applicare i predefiniti degli effetti a una clip master. Se un predefinito include effetti non supportati per le clip master, gli effetti non supportati vengono ignorati e vengono applicati solo quelli supportati.

Una clip master duplicata eredita gli effetti applicati alla clip master originale?

Quando duplicate una clip master oppure create una clip secondaria da una clip master, la nuova istanza eredita tutti gli effetti già applicati alla clip master originale. Tuttavia, nessun collegamento attivo esiste tra le due clip master. Successivamente, se vorrete applicare le stesse modifiche a entrambe le clip master, copiate gli effetti da una clip master e incollatele sull'altra.

Si possono usare i LUT per correggere il colore di una clip master in SpeedGrade?

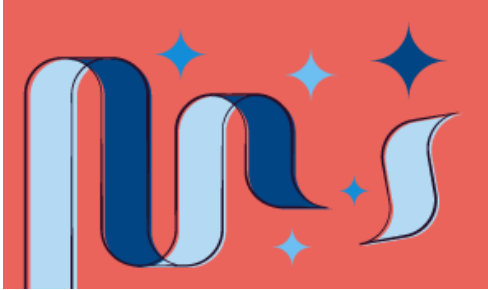
Sì, è possibile utilizzare un LUT per correggere il colore di una clip master. Tuttavia, evitate di applicare una correzione colore troppo intensa, perché il LUT funge da limitatore e ritaglia eventuali saturazione se eccede i limiti.

Come vengono gestiti gli effetti clip master in After Effects?

Attualmente, After Effects non supporta gli effetti clip master applicati alle clip in una sequenza di Premiere Pro importata.

[Torna all'inizio](#) ¹

Esercitazione video



Come applicare effetti a tutte le istanze di una clip

Con questa esercitazione video di 5 minuti potete scoprire come applicare un effetto a una clip master, modificarlo e osservare come viene trasmesso a tutte le istanze della clip.

Per questa esercitazione vengono forniti dei file di esempio.



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

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

Mascheratura e tracciamento

Mascheratura in Premiere Pro

Creare una maschera usando gli strumenti forma

Creare una forma a mano libera con lo Strumento penna

Modificare e spostare maschere

Sfumare un bordo di una maschera o regolare l'espansione della maschera

Regolare le impostazioni delle maschere dal pannello Controllo effetti

Copiare e incollare le maschere

Tracciamento della maschera in Premiere Pro

Esercitazione video

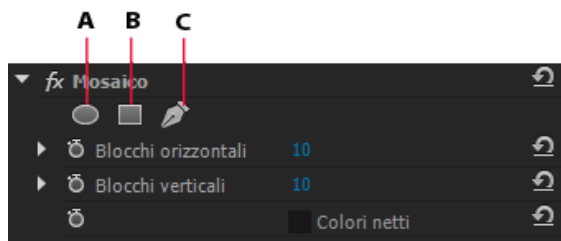
[Torna all'inizio](#)

Mascheratura in Premiere Pro

È possibile sfruttare direttamente in Premiere Pro i potenti flussi di lavoro di mascheratura e tracciamento di After Effects.

Le maschere consentono di definire un'area specifica di una clip che si desidera sfocare, coprire, evidenziare, su cui si desidera applicare effetti, o effettuare correzioni di colore.

Potete creare e modificare le maschere di forma di diverse, come un'ellisse o un rettangolo. Oppure, potete disegnare curve Bezier a forma libera usando lo strumento Penna.





A. Strumento Forma di ellisse **B.** Strumento Forma rettangolare **C.** Strumento penna

Gli effetti possono essere applicati all'interno o all'esterno dell'area mascherata. La funzione di mascheratura viene spesso utilizzata per sfocare il volto di una persona per proteggerne l'identità. Ad esempio, potete mascherare il volto di una persona applicandovi un effetto di sfocatura o mosaico.

Inoltre le maschere possono essere utilizzate per scopi più creativi, ad esempio per correggere un particolare colore. Con la selezione inversa della maschera è possibile escludere l'area mascherata dalle correzioni di colore applicate al resto della clip. È anche possibile aggiungere diverse maschere con effetti differenti a diverse aree di una clip.

[Torna all'inizio](#)



Creare una maschera usando gli strumenti forma

Premiere Pro offre due strumenti forma: uno strumento Forma di ellisse  per creare una maschera con forma circolare o di ellisse e uno strumento Forma rettangolare  per creare un poligono con quattro lati.

1. Nella Timeline, selezionate la clip che contiene l'area da mascherare.
2. Dal pannello Effetti, selezionate l'effetto da applicare all'area mascherata.
Ad esempio, per applicare l'effetto Mosaico, scegliete Effetti video > Stilizzazione > Mosaico.
3. Applicate l'effetto selezionato trascinandone l'icona dal pannello Effetti alla clip nel pannello Timeline. In alternativa selezionate la clip, quindi fate doppio clic su un effetto nel pannello Effetti per applicarlo.

Potete applicare lo stesso effetto più volte, ogni volta con impostazioni diverse.

*Per ulteriori informazioni sull'applicazione degli effetti, consultate **Applicare effetti alle clip**.*

4. Fate clic sullo strumento Forma di ellisse  per creare una maschera a forma di ellisse o fate clic sullo strumento Forma rettangolare  per creare una maschera a forma di rettangolo.

La maschera forma compare nella clip visualizzata nel Monitor programma e l'effetto è vincolato all'area mascherata.

Note importanti

- Premiere Pro non consente di salvare le maschere come predefiniti di effetti.
- La maschera è disattivata per l'effetto Stabilizzatore alterazione. I controlli della forma della maschera non vengono visualizzati per l'effetto Stabilizzatore alterazione nel pannello Controllo effetti.

[Torna all'inizio](#) 

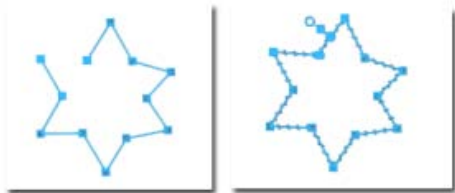
Creare una forma a mano libera con lo Strumento penna

Lo Strumento penna  consente di disegnare forme complesse intorno agli oggetti.

Fate clic sullo Strumento penna per iniziare a disegnare una maschera. Potete creare diverse disegnando delle righe dritte e segmenti curvi. Per disegnare curve uniformi, potete disegnare segmenti con la curva Bezier che forniscono un maggior controllo sulla forma della maschera.

Disegnare tracciati retti con lo strumento penna


Il tracciato più semplice da disegnare con lo Strumento penna è una linea retta con due vertici. Continuando a fare clic, potete creare un tracciato formato da segmenti retti collegati mediante punti vertice.



Fate clic con lo Strumento penna per creare segmenti retti


1. Selezionate lo strumento penna.
2. Posizionate lo Strumento penna nel punto in cui deve iniziare il segmento retto e fate clic per definire il primo vertice (senza trascinare).

Nota: Il primo segmento disegnato non sarà visibile finché non fate clic su un secondo vertice.

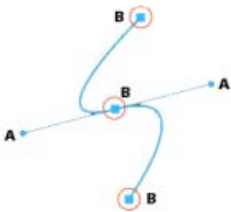
3. Fate nuovamente clic nel punto in cui deve terminare il segmento (premete Maiusc e fate clic per limitare l'angolo del segmento a un multiplo di 45°).
4. Continuate a fare clic per impostare i vertici per gli altri segmenti retti.
5. Per chiudere il tracciato, posizionate lo Strumento penna sul primo vertice. Quando il puntatore è posizionato correttamente, appare un cerchietto accanto allo strumento penna.  Fate clic o trascinate per chiudere il tracciato.

Disegnare segmenti di tracciato Bezier manuali curvi con lo strumento Penna

Per creare un segmento curvo trascinate le linee di direzione mediante lo strumento Penna. La lunghezza e la direzione delle linee direzionali determina la forma della curva.

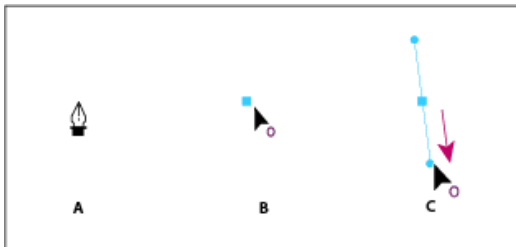
Per creare forme Bezier, convertite un vertice su una maschera in punto Bezier premendo il tasto Alt durante il posizionamento del cursore sul vertice. Il cursore si trasforma in una forma "V,, invertita . Quindi fate clic e rilasciate il puntatore.

Le maniglie di Bezier forniscono controlli bidirezionali che modificano la curvatura del segmento di linea compreso tra la maniglia e il punto successivo sull'altro lato.



A. Maniglie bidirezionali Bezier per definire la forma della curva **B.** Punti della maschera Bezier

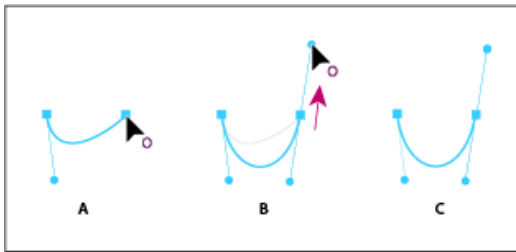
1. Posizionate lo strumento Penna sul punto in cui deve iniziare la curva e tenete premuto il pulsante del mouse. Viene visualizzato un vertice e il puntatore dello strumento Penna si trasforma in una punta di freccia.
2. Trascinate per modificare la lunghezza e la direzione di entrambe le linee direzionali per un vertice, quindi rilasciate il pulsante del mouse.



Disegnare il primo vertice in un tracciato curvo

A. Posizionamento dello strumento Penna **B.** Iniziare il trascinamento (con il pulsante del mouse premuto) **C.** Trascinare per estendere le linee di direzione.

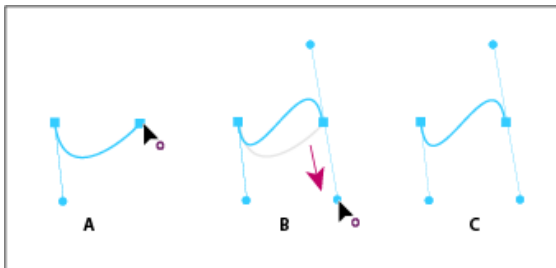
3. Posizionate lo strumento Penna nel punto in cui deve terminare il segmento curvo, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per creare una curva a forma di C, trascinate nella direzione opposta alla direzione in cui avete trascinato la linea direzionale precedente, quindi rilasciate il pulsante del mouse.



Disegnare il secondo vertice in un tracciato curvo

A. Iniziare a trascinare **B.** Trascinare nella direzione opposta alla linea di direzione precedente per creare una curva a **C.** Risultato ottenuto dopo il rilascio del pulsante del mouse

- Per creare una curva a forma di S, effettuare il trascinamento nella stessa direzione della linea di direzione precedente e rilasciare il pulsante del mouse.



Disegnare una curva a S

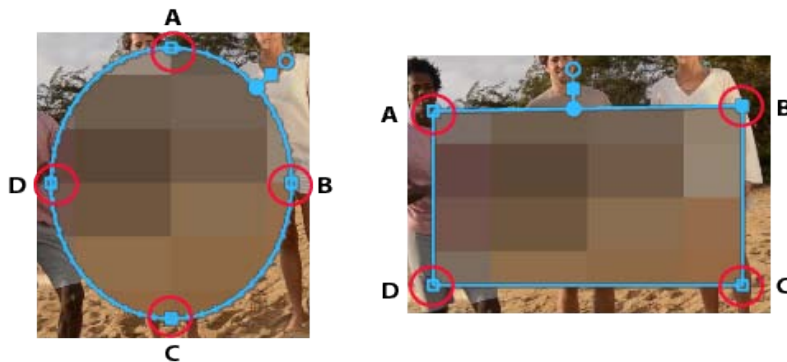
A. Iniziare a trascinare **B.** Trascinare nella stessa direzione della linea di direzione precedente per creare una curva a S **C.** Risultato ottenuto dopo il rilascio del pulsante del mouse

4. Continuare a trascinare lo strumento penna da posizioni diverse per creare una serie di curve morbide.

[Torna all'inizio](#)

Modificare e spostare maschere

I vertici su una maschera consentono di gestire la forma, la dimensione e la rotazione di una maschera.



A, B, C, D: vertici con cui regolare la forma, le dimensioni e la rotazione della forma della maschera

Modificare la forma, la dimensione e la rotazione di una maschera

- Per modificare la forma di una maschera, trascinatene le maniglie.
- Per modificare la forma di una maschera a ellisse in un poligono, premete Alt e fate clic su un vertice dell'ellisse.
- Per ridimensionare una maschera, collocate il puntatore appena all'esterno di un vertice e premete Maiusc (il cursore si trasforma in una freccia a due punte ↔), quindi trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per ruotare la maschera, posizionate il cursore appena all'esterno di un vertice (il cursore diventa una freccia a due punte curva ↻) e trascinate. Tenete premuto il tasto Maiusc mentre trascinate il cursore per vincolare la rotazione a incrementi di 22,5 gradi.

Spostare, aggiungere o eliminare un vertice

- Per spostare un vertice, trascinatelo con lo strumento Selezione. Si noti che mentre trascinate una maschera a forma di ellisse, la forma di ellisse non viene mantenuta.
- Per aggiungere un vertice, posizionate il cursore su un bordo della maschera tenendo premuto il tasto Ctrl (Win) o Comando (Mac). Il cursore assume la forma di una penna con un segno + ✎. Fate clic per aggiungere il vertice alla forma della maschera.
- Per rimuovere un vertice, posizionate il cursore su di esso e tenete premuto il tasto Ctrl (Win) o Comando (Mac). Il cursore assume la forma di una penna con un segno - ✎. Fate clic per rimuovere il vertice selezionato dalla forma della maschera.

Altri comandi e scelte rapide da tastiera importanti

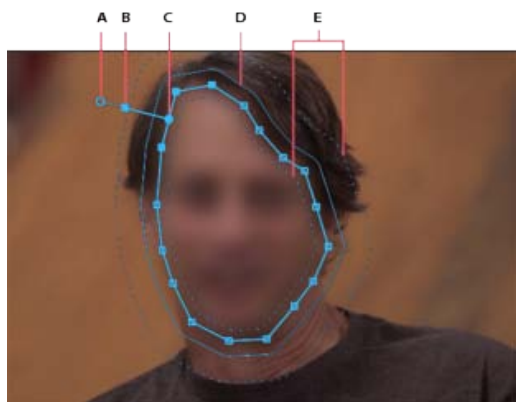
- Utilizzate i tasti freccia per spostare di una unità un punto di controllo selezionato.
- Tenete premuto il tasto Maiusc e utilizzate i tasti freccia per spostare di dieci unità un punto di controllo selezionato.
- Per deselezionare tutti i punti di controllo selezionati, fate clic all'esterno della maschera attiva.
- Per disattivare la manipolazione diretta di una maschera, fate clic all'esterno della maschera oppure deselezionate la clip nella sequenza.
- Per eliminare una maschera, selezionatela nel pannello Controllo effetti e premete il tasto Canc.

[Torna all'inizio](#) 

Sfumare un bordo di una maschera o regolare l'espansione della maschera

Premiere Pro fornisce i controlli che consentono di regolare la sfumatura e l'espansione della maschera direttamente nel monitor Programma.

Le maniglie di posizione della maschera consentono di spostare la sfumatura e le maniglie di espansione lungo il contorno della maschera. Utilizzando le maniglie di posizione della maschera, potete posizionare i controlli della sfumatura e dell'espansione in una posizione comoda sulla maschera.



A. Maniglia della sfumatura per controllare la sfumatura **B.** Maniglia di espansione per espandere e comprimere la maschera **C.** Maniglia di posizione della maschera per spostare i controlli **D.** Guida di espansione **E.** Guida della sfumatura

Applicare la sfumatura alla maschera



A. Senza bordo sfumato **B.** Con bordo sfumato

Sfumare i bordi di una forma maschera applicando la sfumatura. La sfumatura attenua il bordo di selezione della maschera in modo che si fonda nell'area esterna alla selezione e che generi un risultato estetico piacevole.

La maniglia della sfumatura della maschera consente di controllare la quantità di sfumatura direttamente sul contorno della maschera nel monitor Programma. Premiere Pro visualizza una guida della sfumatura attorno al contorno della maschera. La guida della sfumatura viene visualizzata come linea tratteggiata.

Potete inoltre specificare un valore Sfumatura maschera nel pannello Controllo effetti.

Trascinate le maniglie lontane dalla guida della sfumatura per aumentare la sfumatura, o verso la guida della sfumatura per ridurla.

Regolare l'espansione della maschera

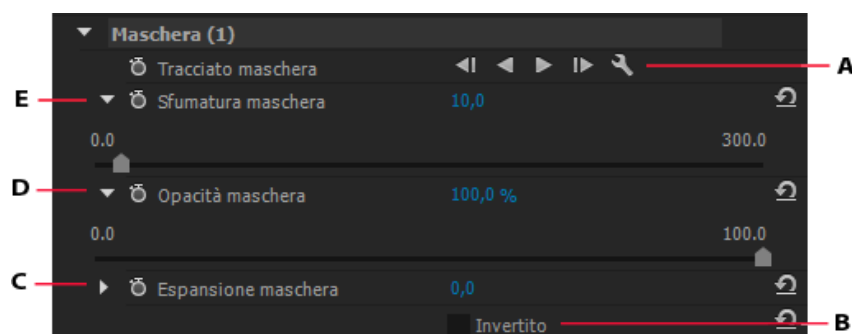
L'espansione della maschera consente di espandere o ridurre l'area della maschera. La Guida di espansione della maschera, visualizzata come una linea blu uniforme sul monitor Programma, consente di espandere o contrarre con precisione l'area della maschera.

Trascinate le maniglie lontano dalla guida di espansione per espandere l'area della maschera, oppure verso la guida di espansione per ridurre l'area della maschera.

Potete inoltre specificare un valore Espansione maschera nel pannello Controllo effetti per spostare i bordi della maschera verso l'interno o l'esterno. Con valori positivi i bordi vengono spostati verso l'esterno; con valori negativi vengono invece spostati verso l'interno.

Regolare le impostazioni delle maschere dal pannello Controllo effetti

Potete specificare dei valori per regolare una maschera utilizzando il pannello Controllo effetti. È possibile tenere traccia della maschera, modificarne l'opacità, espanderla, invertirla o sfumarne i bordi.



A. Tenere traccia della maschera **B.** Invertire le aree mascherate e non mascherate **C.** Modificare l'espansione della maschera **D.** Regolare l'opacità della maschera **E.** Sfumare i bordi della maschera

Regolare l'opacità della maschera

Per regolare l'opacità di una maschera, specificate un valore Opacità maschera. Con il cursore è possibile controllare l'opacità della maschera. Con un valore pari a 100, la maschera è opaca e blocca tutta l'area sottostante del livello. Con valori di opacità inferiori, l'area al di sotto della maschera diventa più visibile.

Invertire la selezione della maschera

Selezionate la casella di controllo Invertito per invertire le aree mascherate e non mascherate. Potete proteggere le aree da mantenere inalterate applicandovi una maschera e quindi selezionare la casella di controllo Invertito per applicare gli effetti alle aree non mascherate.



Lumetri Look applicato all'area non mascherata mediante inversione della maschera

Copiare e incollare le maschere

Potete copiare e incollare facilmente le maschere tra clip o effetti diversi.

Copiare e incollare effetti con maschere tra clip diverse

Quando copiate e incollate un effetto contenente delle maschere, l'effetto incollato mantiene le stesse maschere.

1. Nel pannello Timeline, selezionate la clip che contiene l'effetto con maschere.
2. Nel pannello Controllo effetti, selezionate gli effetti da copiare.
3. Selezionate Modifica > Copia. In alternativa, utilizzate la scelta rapida da tastiera Ctrl+C (Windows) o Cmd+C (Mac OS).
4. Selezionate nella timeline la clip in cui desiderate incollare la maschera.
5. Selezionate Modifica > Incolla. In alternativa, utilizzate la scelta rapida da tastiera Ctrl+V (Windows) o Cmd+V (Mac OS).

Copiare e incollare le maschere tra effetti diversi

1. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto e visualizzarne le maschere applicate.
2. Selezionate la maschera da copiare.
3. Selezionate Modifica > Copia. In alternativa, utilizzate la scelta rapida da tastiera Ctrl+C (Windows) o Cmd+C (Mac OS).
4. Nel pannello Controllo effetti, selezionate l'effetto nel quale desiderate incollare la maschera.
5. Scegliete Modifica > Incolla. In alternativa, utilizzate la scelta rapida da tastiera Ctrl+V (Windows) o Cmd+V (Mac OS).


Nota: potete copiare e incollare una sola maschera alla volta.

[Torna all'inizio](#)

Tracciamento della maschera in Premiere Pro

Quando applicate una maschera a un oggetto, Premiere Pro può fare sì che la maschera segua automaticamente l'oggetto da un fotogramma all'altro. Ad esempio, dopo aver sfocato un volto con una maschera forma, Premiere Pro può tenere traccia dello spostamento del volto a cui è stata applicata la maschera da un fotogramma all'altro in base ai movimenti della persona.

Quando è selezionata una maschera, il pannello Controllo effetti presenta i controlli necessari per tenere traccia della maschera in avanti o indietro. Potete scegliere di tracciare la maschera un fotogramma alla volta o fino alla fine della sequenza.

Per modificare la modalità di tracciamento delle maschere, fate clic sull'icona della chiave inglese . Per un tracciamento efficace, potete scegliere tra le seguenti opzioni:

Posizione Viene seguita solo la posizione della maschera da un fotogramma all'altro.

Posizione e rotazione Viene seguita la posizione della maschera e ne viene modificata la rotazione a seconda del contenuto del fotogramma.

Posizione, scala e rotazione Viene seguita posizione della maschera con ridimensionamento e rotazione automatici in base al contenuto del fotogramma.

Provate ad applicare le diverse opzioni fino a trovare il risultato migliore nelle diverse situazioni. Selezionate una delle opzioni e, se non funziona come desiderato, annullate e provatene un'altra.

Per utilizzare le funzioni di tracciamento più avanzate disponibili in After Effects, inviate la sequenza ad After Effects mediante la funzione Dynamic Link. Per ulteriori informazioni, consultate Tracciamento maschera in After Effects.

Esercitazione video



Come sfocare un volto in movimento con mascheratura e tracciamento

Con questa esercitazione video di 5 minuti potrete applicare una maschera sfumata per proteggere l'identità di una persona e quindi seguire la maschera mentre si sposta nei fotogrammi di una scena.

Per questa esercitazione vengono forniti dei file di esempio.



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

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

Stabilizzare le riprese mosse con l'effetto Stabilizzatore alterazione

Stabilizzare le riprese mosse con l'effetto Stabilizzatore alterazione

Impostazioni di Stabilizzatore alterazione

L'effetto Stabilizzatore alterazione permette di stabilizzare il movimento. Consente infatti di rimuovere l'effetto di mosso dovuto al movimento della videocamera, in modo da trasformare le riprese mosse effettuate a mano in riprese stabili.

 **Video: stabilizzare le riprese mosse**

Scoprite come utilizzare l'effetto Stabilizzatore alterazione per migliorare le riprese mosse.
(Guarda il video, 4 min)

[Torna all'inizio](#) 

Stabilizzare le riprese mosse con l'effetto Stabilizzatore alterazione

Per stabilizzare le riprese mosse con l'effetto Stabilizzatore alterazione, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate la clip da stabilizzare.
2. Nel pannello Effetti, scegliete Distorsione > Stabilizzatore alterazione, quindi applicate gli effetti facendo doppio clic o trascinando l'effetto sulla clip nella timeline o nel pannello Controllo effetti.

Non appena l'effetto viene aggiunto, viene avviata in background l'analisi della clip. Nel pannello Progetto un primo banner indica che l'analisi è in corso. Al termine dell'analisi, un secondo banner indica che è in corso il processo di stabilizzazione.

mentre vengono effettuate l'analisi e la stabilizzazione, potete continuare a lavorare con l'elemento di metraggio o altrove nel progetto.

Nota: Per l'effetto Stabilizzatore alterazione in Premiere Pro è necessario che le dimensioni della clip corrispondano alle impostazioni della sequenza. Se la clip non corrisponde alle impostazioni della sequenza, potete nidificare la clip e quindi applicare l'effetto Stabilizzatore alterazione alla clip nidificata.

[Torna all'inizio](#) 

Impostazioni di Stabilizzatore alterazione

Analizza

Al momento della prima applicazione di Stabilizzatore alterazione non è necessario premere questo pulsante poiché viene premuto automaticamente. Il pulsante Analizza resta attenuato e non disponibile fino a quando non si verifica un cambiamento, ad esempio se regolate i punti di attacco e stacco di un livello oppure se viene apportata una modifica a monte, nella sorgente del livello. In questo caso potete fare clic sul pulsante per analizzare nuovamente l'elemento di metraggio.

Nota: l'analisi non tiene conto di eventuali effetti applicati direttamente alla stessa clip.

Annulla Annulla un'analisi in corso. Durante l'analisi, accanto al pulsante Annulla vengono riportate informazioni di stato.

Stabilizzazione Le impostazioni Stabilizzazione consentono di regolare il processo di stabilizzazione.

Risultato Controlla il risultato che si intende conseguire (Movimento uniforme o Nessun movimento).

- **Movimento uniforme (impostazione predefinita):** il movimento originale della videocamera viene mantenuto, ma reso più uniforme e fluido. Quando questa opzione è selezionata, diventa disponibile l'opzione Uniformità che consente di controllare il grado di uniformità da applicare al movimento della videocamera.
- **Nessun movimento:** questa opzione tenta di rimuovere ogni traccia di movimento della videocamera dalla ripresa. Quando è selezionata, la funzione Ritaglia meno - Uniforma di più nella sezione Avanzate non è disponibile. Questa opzione è utile per elementi di metraggio in cui almeno una parte del soggetto principale resta nell'inquadratura per l'intero intervallo sottoposto all'analisi.

Uniformità Consente di scegliere l'entità di stabilizzazione da applicare al movimento originale della videocamera. Con valori inferiori il movimento originale della videocamera viene mantenuto maggiormente, mentre con valori superiori si ottiene una maggiore fluidità. Se si usano valori superiori a 100 viene applicato un maggiore ritaglio all'immagine. Questa opzione è disponibile se Risultato è impostato su Movimento uniforme.

Metodo Specifica l'operazione più complessa eseguita da Stabilizzatore alterazione sull'elemento di metraggio per stabilizzarlo:

- **Posizione:** questo tipo di stabilizzazione si basa solo sui dati di posizione e rappresenta il metodo più basilare di stabilizzazione del metraggio.
- **Posizione, Scala, Rotazione:** questo tipo di stabilizzazione si basa sui dati di posizione, scala e rotazione. Se non vi sono aree sufficienti di cui tenere traccia, viene scelto il metodo precedente (Posizione).
- **Prospettiva:** con questo tipo di stabilizzazione l'intera inquadratura viene fissata agli angoli. Se non vi sono aree sufficienti di cui tenere traccia, viene scelto il metodo precedente (Posizione, Scala, Rotazione).
- **Alterazione sottospazio (impostazione predefinita):** diverse parti dell'inquadratura vengono alterate in modo diverso al fine di stabilizzare l'intera inquadratura. Se non vi sono aree sufficienti di cui tenere traccia, viene scelto il metodo precedente (Prospettiva). Il metodo usato sui singoli fotogrammi può cambiare nel corso della clip in base alla precisione di tracciamento.

Nota: in alcuni casi, Alterazione sottospazio può introdurre alterazioni indesiderate, mentre Prospettiva può introdurre un effetto di deformazione trapezoidale. Per evitare anomalie di questo tipo, scegliete uno dei metodi più semplici.

Bordi Le impostazioni Bordi consentono di regolare il modo in cui vengono trattati i bordi (i bordi mossi) nell'elemento di metraggio sottoposto a stabilizzazione.

Inquadratura Consente di controllare il modo in cui i bordi risulteranno a seguito della stabilizzazione. È possibile impostare una delle seguenti opzioni:

- **Stabilizza solo:** viene visualizzata l'intera inquadratura, compresi i bordi mossi. L'opzione Stabilizza solo indica quanta elaborazione viene effettuata per stabilizzare l'immagine. Quando si usa questa opzione è possibile ritagliare l'elemento di metraggio mediante altri metodi. Quando è selezionata, vengono disabilitate la sezione Scala automatica e la proprietà Ritaglia meno Uniforma di più.
- **Stabilizza, ritaglia:** ritaglia i bordi mossi senza scalarli. Questa opzione equivale all'opzione Stabilizza, ritaglia, scala automatica con un'impostazione di Scala massima pari a 100%. Quando è attivata, la sezione Scala automatica viene disattivata mentre diventa disponibile la proprietà Ritaglia meno Uniforma di più.
- **Stabilizza, ritaglia, scala automatica (impostazione predefinita):** ritaglia i bordi mossi e scala l'immagine per riempire l'inquadratura. La scala automatica è controllata da diverse proprietà nella sezione Scala automatica.

- **Stabilizza, sintetizza bordi:** lo spazio vuoto lasciato dai bordi mossi ritagliati viene riempito con il contenuto dei fotogrammi precedenti e successivi nel tempo, in base all'opzione Interv. fotogr. sintesi (Intervallo fotogrammi sintesi) nella sezione Avanzate. Con questa opzione non sono disponibili la sezione Scala automatica e la proprietà Ritaglia meno Uniforma di più.

Nota: è possibile che si verifichino degli artefatti se lungo il bordo del fotogramma è presente del movimento che non è dovuto alla videocamera mossa.

Scala automatica Visualizza l'entità di ridimensionamento in scala automatico corrente e consente di impostare dei limiti di scala. L'opzione Scala automatica viene attivata impostando l'inquadratura su Stabilizza, ritaglia, scala automatica.

- **Scala massima:** consente di limitare l'entità massima di ridimensionamento di una clip per l'applicazione della stabilizzazione.
- **Margine sicurezza azione:** se è impostata su un valore diverso da zero, questa opzione consente di specificare un bordo attorno all'immagine che corrisponde a un'area che non risulterà visibile. Pertanto, tale area non verrà riempita da Scala automatica.

Scala aggiuntiva Consente di ridimensionare la clip con lo stesso risultato che si ottiene con la proprietà Scala nella sezione Trasformazione, evitando però di ricampionare ulteriormente l'immagine.

Avanzate

Analisi dettagliata Quando questa opzione è attivata, la successiva fase di analisi effettua un'elaborazione aggiuntiva per individuare gli elementi di cui tenere traccia. I dati risultanti (memorizzati nel progetto come parte dell'effetto) sono di dimensione molto più grande e l'elaborazione risulta più lenta.

Incresp. da scansione lineare Lo stabilizzatore rimuove automaticamente l'effetto di increspatura associato a metraggio con scansione lineare stabilizzato. L'impostazione predefinita è Riduzione automatica. Scegliete Riduzione avanzata se l'elemento di metraggio contiene increspatura maggiore. Per usare questi metodi, impostate il metodo su Alterazione sottospazio o Prospettiva.

Ritaglia meno <-> Uniforma di più Durante il ritaglio, consente di definire un compromesso tra uniformità e ridimensionamento del rettangolo di ritaglio che si sposta sull'immagine stabilizzata. Con valori inferiori si ottengono risultati uniformi, ma viene visualizzata una porzione maggiore dell'immagine. Con un valore pari a 100%, il risultato è lo stesso di quello ottenuto con l'opzione Stabilizza solo, con ritaglio manuale.

Intervallo di input sintesi (secondi) Utilizzata dall'inquadratura di tipo Stabilizza, sintetizza bordi, questa opzione consente di controllare l'intervallo di fotogrammi indietro o avanti nel tempo che vengono considerati dal processo di sintesi per generare il riempimento dei pixel mancanti.

Bordo sfumato sintesi Questa opzione consente di selezionare l'entità di sfumatura delle porzioni generate dalla sintesi. È disponibile solo se si usa il tipo di inquadratura Stabilizza, sintetizza bordi. Utilizzate questa opzione per uniformare i bordi lungo i quali i pixel sintetizzati si uniscono al contenuto originale dell'inquadratura.

Ritaglio bordi sintesi Consente di ritagliare i bordi di ciascun fotogramma prima di combinarli con altri fotogrammi quando è selezionata l'inquadratura Stabilizza, sintetizza bordi. Utilizzate i controlli di ritaglio per ritagliare i bordi di scarsa qualità frequenti quando si usano acquisizioni di video analogico o ottiche di scarsa qualità. Per impostazione predefinita, tutti i bordi sono impostati su zero pixel.

Nascondi banner di avvertenza Selezionate questa opzione se non desiderate analizzare nuovamente l'elemento di metraggio, anche se un banner di avvertenza presenta un messaggio di rianalisi necessaria.

Suggerimenti per i flussi di lavoro con Stabilizzatore alterazione

1. Applicare Stabilizzatore alterazione.

2. Mentre Stabilizzatore alterazione analizza l'elemento di metraggio, potete regolare le impostazioni o lavorare su un'altra parte del progetto.
3. Scegliete Stabilizzazione > Risultato > Nessun movimento se desiderate rimuovere ogni traccia di movimento della videocamera. Scegliete Stabilizzazione > Risultato > Movimento uniforme se desiderate che venga mantenuto in parte il movimento originale della videocamera.
4. Se il risultato ottenuto è buono, la stabilizzazione può dirsi conclusa. Per migliorare il risultato, effettuate invece una o più delle seguenti operazioni:
 - Se l'elemento di metraggio risulta troppo alterato o distorto, scegliete il metodo Posizione, Scala, Rotazione.
 - Se contiene solo alcune distorsioni di tipo increspatura e la ripresa era stata effettuata con una videocamera a scansione lineare, impostate l'opzione Incresp. da scansione lineare nella sezione Avanzate.
 - Provate a selezionare Avanzate > Analisi dettagliata.
5. Se il risultato presenta un ritaglio eccessivo, riducete il valore impostato per Uniformità o Ritaglia meno Uniforma di più. Ritaglia meno Uniforma di più è un'opzione più reattiva, che non richiede un'ulteriore fase di stabilizzazione.
6. Se desiderate avere un'idea di quanta elaborazione viene effettuata dallo stabilizzatore, impostate Inquadratura su Stabilizza solo.

Quando Inquadratura è impostato su una delle opzioni di ritaglio e il ritaglio risulta eccessivo, un banner rosso riporta il messaggio "Per evitare un ritaglio eccessivo impostate Inquadratura su Stabilizza solo o regolate altri parametri." In tal caso, potete impostare l'opzione Inquadratura su Stabilizza solo oppure su Stabilizza, sintetizza bordi. In alternativa potete provare a ridurre il valore di Ritaglia meno Uniforma di più o quello di Uniformità. Oppure, se siete comunque soddisfatti dei risultati ottenuti, selezionate Nascondi banner avvertenza.



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

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

Panoramica sulle transizioni: applicazione delle transizioni

Panoramica

Esercitazione

Maniglie delle clip e transizioni

Transizioni in una singola clip e tra due clip

Applicare le transizioni

Applicare una transizione tra due clip

Applicare una transizione per singola clip

Specificare e applicare le transizioni predefinite

Copiare e incollare una transizione

Copiare e incollare una transizione su più punti di montaggio


Sostituire una transizione

[Torna all'inizio](#) 

Panoramica

Una transizione sposta una scena da una ripresa alla successiva. Per passare da una ripresa a un'altra si usa in genere il taglio semplice, ma in alcuni casi può essere necessario passare gradualmente da una ripresa all'altra. Premiere Pro fornisce vari tipi di transizioni da applicare alla sequenza. Una transizione può essere una tenue dissolvenza incrociata oppure un effetto stilizzato, ad esempio una pagina che viene sfogliata o un girandola in rotazione. Anche se di solito la transizione viene inserita su una linea di taglio tra riprese, potete anche applicarla solo all'inizio o alla fine di una clip.

Per impostazione predefinita, quando si posizionano due clip una accanto all'altra in un pannello Timeline si effettua un *taglio* in cui l'ultimo fotogramma di una clip è seguito dal primo fotogramma della clip successiva. Per dare risalto o aggiungere un effetto speciale a un cambio di scena, potete aggiungere diverse *transizioni*, quali comparse, zoom e dissolvenze. Le transizioni vengono aggiunte alla timeline tramite il pannello Effetti e modificate tramite il pannello Timeline e Controllo effetti.

Le transizioni sono disponibili nei raccoglitori Transizioni video e Transizioni audio nel pannello Effetti. Premiere Pro fornisce numerose transizioni, tra cui dissolvenze, comparse, slittamenti e zoomate. Le transizioni sono organizzate in raccoglitori  per tipo.

In questo [articolo di blog](#) Using Effects as Transitions in Adobe Premiere Pro (Utilizzare gli effetti come transizioni) sul sito Web di Adobe, Kevin Monahan mostra come creare nuove transizioni basate sugli effetti.

Potete creare raccoglitori personalizzati per raggruppare effetti nel modo che preferite. Consultate Operazioni con i raccoglitori.

[Torna all'inizio](#) 

Esercitazione

Scoprite come applicare transizioni video e audio di base a un progetto Premiere Pro con questa esercitazione video.

[Torna all'inizio](#) 

Maniglie delle clip e transizioni

È di norma preferibile evitare di inserire una transizione in una scena durante l'azione principale. Ecco perché conviene applicare le transizioni sfruttando le *maniglie*, cioè i fotogrammi aggiuntivi collocati oltre i punti di attacco e stacco della clip.

La maniglia tra il tempo di Inizio oggetto multimediale e l'attacco di una clip viene detta anche *materiale di testa* mentre la maniglia tra lo stacco di una clip e il tempo di Fine oggetto multimediale è detta anche *materiale di coda*.



Una clip con le maniglie

A. Inizio oggetto multimediale **B.** Maniglia **C.** Attacco **D.** Stacco **E.** Maniglia **F.** Fine oggetto multimediale

In alcuni casi l'oggetto multimediale sorgente non contiene fotogrammi sufficienti per le maniglie della clip. Se applicate una transizione e la durata della maniglia è troppo breve rispetto a quella della transizione, viene visualizzato un messaggio per segnalare che i fotogrammi verranno ripetuti a copertura della durata. Se decidete di proseguire, la transizione viene visualizzata nel pannello Timeline con barre diagonali di avvertenza.



Transizione con fotogrammi duplicati

Per ottenere i migliori risultati dalle transizioni, riprendete e acquisite un oggetto multimediale sorgente con un numero sufficiente di fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco che intendete effettivamente usare

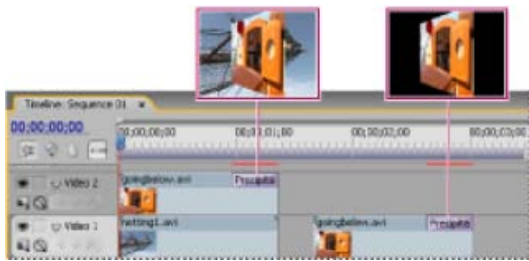
[Torna all'inizio](#)

Transizioni in una singola clip e tra due clip

Le transizioni sono in genere *tra due clip* e combinano il materiale audio o video della clip che precede il taglio con il primo materiale della clip che lo segue. Potete tuttavia applicare una transizione a una singola clip in modo che interessi solo l'inizio o la fine della clip. Una transizione che riguarda una sola clip viene definita *transizione in una singola clip*. La clip può essere immediatamente adiacente a un'altra clip oppure a sé stante in una traccia. È possibile applicare transizioni a due lati solo quando la clip prima del taglio ha una maniglia di chiusura e la clip dopo il taglio ha una maniglia di apertura. Per ulteriori informazioni, consultate [Applicazione delle transizioni](#).

Le transizioni in una singola clip assicurano un miglior controllo. Potete, ad esempio, creare un effetto con una clip che parte con la transizione Rotazione cubo per applicare poi una dissolvenza con dithering alla clip successiva.

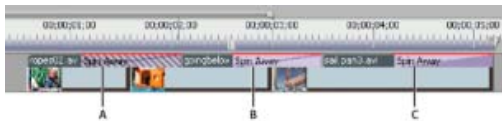
Le transizioni in una singola clip eseguono le dissolvenze in apertura e in chiusura da o per la trasparenza, non il nero. Tutto ciò che sta sotto la transizione in un pannello Timeline viene visualizzato nella parte trasparente della transizione (la parte dell'effetto che in una transizione tra due clip visualizzerebbe i fotogrammi dalla clip adiacente). Se la clip è nella traccia Video 1 e non ci sono clip sottostanti, le parti trasparenti mostrano il nero. Se la clip è in una traccia sopra un'altra clip, la transizione mostra la clip inferiore, con un risultato analogo a quello di una transizione tra due clip.



Confronto tra transizione in una singola clip con clip sottostante (a sinistra) e transizione in una singola clip senza alcuna clip sottostante (a destra)

Se volete ottenere una dissolvenza in nero tra clip, usate l'opzione *Oscura immagine* che non rivela alcuna clip sottostante e dissolve sempre in nero.

In un pannello Timeline o Controllo effetti, una transizione tra due clip è attraversata da una linea diagonale scura mentre una transizione in una singola clip è suddivisa in diagonale in una metà scura e l'altra chiara.



Tipi di transizioni

A. Transizione tra due clip che utilizzano fotogrammi ripetuti **B.** Transizione tra due clip **C.** Transizione in una singola clip

Nota: se in una transizione tra due clip devono essere ripetuti fotogrammi (anziché utilizzare fotogrammi tagliati), l'icona della transizione conterrà linee diagonali aggiuntive. Le linee si estendono nell'area in cui sono stati utilizzati i fotogrammi ripetuti. Consultate [Maniglie delle clip e transizioni](#).

[Torna all'inizio](#)

Applicare le transizioni

Per inserire una transizione tra due clip centrata sulla linea di taglio, è necessario che le clip si trovino nella stessa traccia e tra di esse non ci siano spazi. Mentre trascinate la transizione in un pannello Timeline, potete regolare in modo interattivo l'allineamento. La presenza di fotogrammi tagliati o meno nelle clip determina la modalità di allineamento della transizione mentre la inserite tra le clip. Il puntatore assume un aspetto diverso per indicare le opzioni di allineamento man mano che lo spostate sul taglio:

- Se entrambe le clip contengono fotogrammi tagliati in corrispondenza del taglio, potete centrare la transizione sul taglio o allinearla su uno dei due lati del taglio, in modo che inizi o termini con il taglio.
- Se nessuna delle clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione viene automaticamente centrata sul taglio e vengono ripetuti alcuni fotogrammi dalla prima, dalla seconda o da entrambe le clip in base alle esigenze per colmare la durata della transizione. Le transizioni che usano fotogrammi ripetuti sono identificate da barre diagonali.
- Se solo la prima clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea automaticamente all'attacco della clip successiva. Per la transizione vengono utilizzati i fotogrammi tagliati della prima clip senza ripetere i fotogrammi della seconda.
- Se solo la seconda clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea allo stacco della prima clip. Per la transizione vengono utilizzati i fotogrammi tagliati della seconda clip senza ripetere i fotogrammi della prima.


La durata predefinita di una transizione audio o video è impostata a 1 secondo. Se una transizione contiene fotogrammi tagliati in numero insufficiente a riempirne la durata,

Premiere Pro regola la durata in corrispondenza con i fotogrammi. Potete regolare la durata e l'allineamento di una transizione dopo averla posizionata.

Nota: I comandi di transizione funzionano su tutti gli elementi di traccia audio uniti. Tuttavia, per poter applicare la transizione audio predefinita a più tracce alla volta, deve essere attivata l'impostazione della destinazione sulla timeline. La transizione audio desiderata deve essere l'impostazione predefinita selezionata dall'utente. Inoltre occorre usare il comando *Applica transizione audio*. Se invece trascinate la transizione, questa verrà applicata solo a una singola traccia audio.

[Torna all'inizio](#) 

Applicare una transizione tra due clip

1. Cercare la transizione da applicare nel pannello Effetti. È necessario espandere prima il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore che contiene la transizione da usare.
2. Per posizionare una transizione tra due clip, trascinatela sulla linea di taglio tra le clip e rilasciate il mouse quando compare l'icona Centra sul taglio .

Nota: Mentre trascinate nel pannello Timeline la parte iniziale o di coda delle clip, l'area coperta dalla transizione appare contornata.

3. Se compare una finestra di dialogo per le impostazioni della transizione, specificate le opzioni richieste e fate clic su OK.

Per visualizzare in anteprima la transizione, riproducete la sequenza o trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione.

[Torna all'inizio](#) 

Applicare una transizione per singola clip

1. Cercare la transizione da applicare nel pannello Effetti. È necessario espandere prima il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore che contiene la transizione da usare.
2. Per inserire una transizione su un singolo taglio, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Cmd (Mac OS) e trascinate la transizione nel pannello Timeline. Rilasciate il mouse quando compare l'icona Termina al taglio o Inizia dal taglio.

Icona Termina al taglio Allinea la fine della transizione alla fine della prima clip.

Icona Inizia dal taglio Allinea l'inizio della transizione all'inizio della seconda clip.

Nota: Mentre trascinate nel pannello Timeline la parte iniziale o di coda delle clip, l'area coperta dalla transizione appare contornata.

Per inserire una transizione alla fine di una clip che non è adiacente a un'altra clip, trascinate e rilasciate la transizione. Mentre trascinate, non tenete premuto Ctrl (Windows) o Cmd (Mac OS). La transizione diventa automaticamente per singola clip.

Per visualizzare in anteprima la transizione, riproducete la sequenza o trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione.

[Torna all'inizio](#) 

Specificare e applicare le transizioni predefinite

Potete specificare una transizione video e una audio come transizioni predefinite e applicarle velocemente tra le clip in una sequenza. Le icone di transizioni predefinite sono identificate nel pannello Effetti da un contorno rosso. I valori predefiniti per le transizioni audio e video sono Dissolvenza incrociata e Potenza costante.

Se usate più frequentemente un'altra transizione, potete impostarla come predefinita. La nuova transizione predefinita diventa l'impostazione predefinita per tutti i progetti, ma non influenza le transizioni già applicate alle sequenze.

Per applicare la transizione predefinita a tutte (o quasi tutte) le clip di una sequenza, provate a utilizzare il comando Aggiunta automatica alla sequenza. La transizione audio e video predefinita viene inserita tra tutte le clip aggiunte automaticamente. Consultate Aggiungere automaticamente clip a una sequenza.

Specificare una transizione predefinita

1. Scegliete Finestra > Effetti ed expandete il raccoglitore Transizioni audio o Transizioni video.
2. Selezionate la transizione da utilizzare come predefinita.
3. Fate clic sul pulsante Menu del pannello Effetti oppure fate clic con il pulsante destro del mouse sulla transizione.
4. Imposta transizione selezionata come predefinita.

Impostare la durata della transizione predefinita

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
 - Fate clic sul pulsante del menu del pannello Effetti. Scegliete Durata della transizione predefinita.
2. Modificate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

Aggiungere la transizione predefinita tra due clip

È possibile applicare la transizione predefinita a coppie adiacenti di clip su una o più tracce..

1. Fate clic su una o più intestazioni di traccia per impostare come destinazione le tracce a cui aggiungere la transizione.
2. Posizionate l'indicatore del tempo corrente sul punto di montaggio in cui si incontrano le coppie di clip. Per passare a un punto di montaggio potete fare clic sui pulsanti Vai a punto di montaggio successivo e Vai a punto di montaggio precedente nel monitor Programma.
3. Scegliete Sequenza > Applica transizione video o Sequenza > Applica transizione audio, a seconda delle tracce di destinazione.

Nota: Potete aggiungere la transizione video predefinita tra le clip in una traccia video premendo Ctrl+D (Windows) oppure Cmd+D (Mac OS). Potete aggiungere la transizione audio predefinita tra due clip in una traccia audio premendo Ctrl+Maiusc+D (Windows) oppure Cmd+Maiusc+D (Mac OS).

Applicare le transizioni predefinite tra le clip selezionate

Potete applicare le transizioni video e audio predefinite a qualsiasi selezione di due o più clip. Le transizioni predefinite vengono applicate a ogni punto di montaggio in cui si toccano due delle clip selezionate. Questo non dipende dalla posizione dell'indicatore del tempo corrente né dalla presenza delle clip sulle tracce di destinazione. Le transizioni predefinite non vengono applicate al punto di incontro tra una clip selezionata e

una non selezionata, o dove non sia presente alcuna clip.

1. Selezionate due o più clip nella Timeline. Tenete premuto Maiusc e fate clic sulle clip, oppure disegnate un rettangolo di selezione al di sopra di esse per selezionarle.
2. Selezionate Sequenza > Applica transizioni predefinite alla selezione.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Copiare e incollare una transizione

Potete copiare una transizione presente in una sequenza e incollarla in qualsiasi altra linea di taglio in una traccia dello stesso tipo: le transizioni video possono essere incollate su tracce video, le transizioni audio su tracce audio.

1. Selezionate una transizione in una sequenza.
 2. Scegliete Modifica > Copia.
 3. Spostate l'indicatore del tempo corrente fino alla linea di taglio in cui desiderate incollare la transizione.
 4. Selezionate Modifica > Incolla.
- Quando incollate una transizione tra due clip in una posizione effettivamente tra due clip, la transizione resta tale.
 - Quando incollate una transizione tra due clip in una posizione per una singola clip, la transizione diventa per singola clip.
 - Quando incollate una transizione per singola clip in una posizione tra due clip, la transizione diventa una transizione tra due clip.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Copiare e incollare una transizione su più punti di montaggio

Potete aggiungere rapidamente una transizione a più punti di montaggio nella sequenza effettuando operazioni Copia e Incolla. Questa funzione è utile se avete modificato le impostazioni predefinite di una transizione e desiderate usare di nuovo la transizione modificata.

1. Selezionate una transizione nella timeline.
2. Selezionate Modifica > Copia, oppure utilizzate la scelta rapida da tastiera Ctrl+C (Win) o Comando+C (Mac OS).
3. Per selezionare più punti di montaggio nella sequenza, trascinate un rettangolo di selezione che li racchiuda tutti, oppure fate clic su di essi tenendo premuto il tasto Maiusc con uno strumento di taglio.
4. Selezionate Modifica > Incolla, oppure utilizzate la scelta rapida da tastiera Ctrl+V (Win) o Comando+V (Mac OS).

Alcuni aspetti importanti:

- Se incollate una transizione senza selezionare dei punti di montaggio, la transizione viene incollata nei punti di montaggio in corrispondenza o in prossimità della testina di riproduzione senza modificare l'impostazione delle tracce di destinazione.
- Se uno dei punti di montaggio selezionati ha già una transizione e:
 - se la transizione incollata è diversa da quella esistente, il tipo di transizione cambia ma vengono mantenuti l'allineamento e la velocità della transizione esistente (ad

esempio, se incollate una transizione Dissolvenza incrociata su una transizione Doppia porta);

- se la transizione incollata è uguale alla transizione esistente, la durata e l'allineamento vengono modificati (ad esempio, se entrambe sono transizioni Dissolvenza incrociata).
- Per una transizione copiata viene mantenuto l'allineamento se è impostato uno dei predefiniti, ma non per un'impostazione personalizzata.

[Torna all'inizio](#) 

Sostituire una transizione

- Trascinate la nuova transizione video o audio dal pannello Effetti sulla transizione esistente nella sequenza.

Quando sostituite una transizione, vengono mantenuti sia l'allineamento che la durata. Tuttavia, le impostazioni della precedente transizione vengono eliminate e sostituite dalle impostazioni predefinite della nuova transizione.

Adobe consiglia anche

- Modificare le impostazioni della transizione



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

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

Modifica e personalizzazione delle transizioni

[Visualizzare le transizioni nel pannello Controllo effetti](#)

[Regolare l'allineamento della transizione](#)

[Spostare contemporaneamente un taglio e una transizione](#)

[Modificare la durata di una transizione](#)

[Riposizionare il centro di una transizione](#)

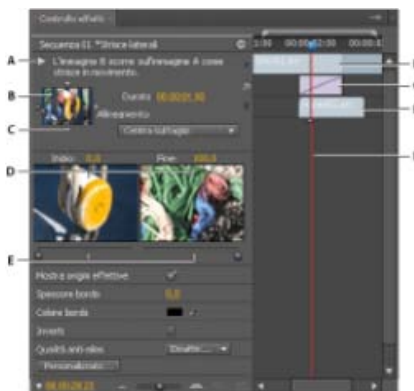
[Modificare le impostazioni della transizione](#)

[Esercitazione](#)

[Torna all'inizio](#)


Visualizzare le transizioni nel pannello Controllo effetti

Il pannello Controllo effetti consente di modificare le impostazioni per una transizione inserita nella sequenza. Le impostazioni variano in base al tipo di transizione. Nel pannello Controllo effetti vengono visualizzate le clip e le transizioni vicine nel formato rotazione A/rotazione B.



Transizioni nel pannello Controllo effetti

A. Pulsante Riproduci la transizione **B.** Anteprima della transizione **C.** Selettore dei bordi **D.** Anteprime delle clip **E.** Cursori di inizio e fine **F.** Clip A (prima clip) **G.** Transizione **H.** Clip B (seconda clip) **I.** Indicatore del tempo corrente

- Per aprire la transizione in un pannello Controllo effetti, fate clic sulla transizione nella timeline.
- Per mostrare o nascondere il righello temporale nel pannello Controllo effetti, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline . Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.
- Per riprodurre la transizione nel pannello Controllo effetti, fate clic sul pulsante Riproduci la transizione. Questa azione non incide sul monitor Programma.
- Per visualizzare fotogrammi dalla clip o dalle clip effettive nel pannello Controllo effetti, selezionate Mostra origini effettive.
- Per vedere un particolare fotogramma della transizione nella piccola anteprima, fate clic sul pulsante Riproduci la transizione. Quindi, trascinate l'indicatore del tempo corrente nel righello temporale del pannello Controlli effetti fino al fotogramma desiderato.

Nota: non è consentito usare i fotogrammi chiave con le transizioni. Usate invece la visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti per regolare l'allineamento e la durata della transizione.

In questo [articolo di blog](#) Using Effects as Transitions in Adobe Premiere Pro (Utilizzare gli effetti come transizioni) sul sito Web di Adobe, Kevin Monahan mostra come creare nuove transizioni basate sugli effetti.

[Torna all'inizio](#)

Regolare l'allineamento della transizione

Potete modificare l'allineamento di una transizione inserita tra due clip nel pannello Timeline o in un pannello Controllo effetti. Non è necessario che una transizione sia centrata o allineata in modo preciso al taglio. Potete trascinare la transizione per riposizionarla sul taglio nel modo desiderato.

Nota: non è consentito convertire una transizione tra due clip in una transizione in una singola clip. Se riallineate una transizione tra due clip all'inizio o alla fine di una clip, verranno usate le maniglie dalla clip adiacente.



Allineare una transizione in un pannello Timeline

1. In un pannello Timeline, eseguite uno zoom avanti per visualizzare chiaramente la transizione.
2. Trascinate la transizione sul taglio per riposizionarla.

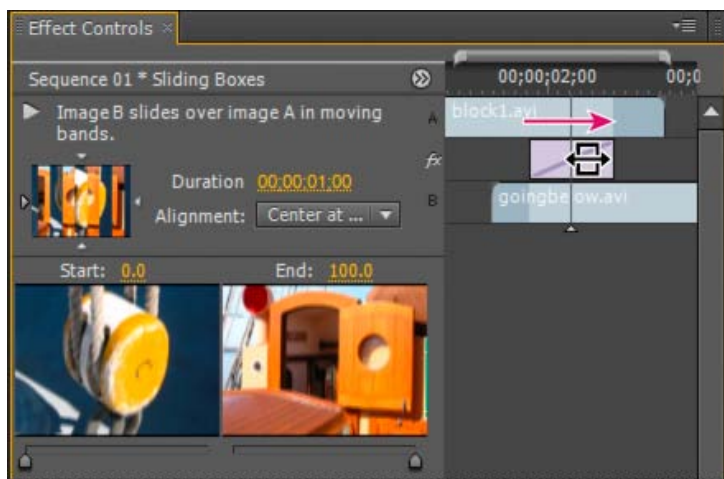


Trascinamento della transizione in un pannello Timeline per riposizionarla

Allineare una transizione usando il pannello Controllo effetti

1. Fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
2. Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline  nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.
3. Nella righello temporale di Controllo effetti, posizionate il puntatore sul centro della transizione finché non compare l'icona Transizione con slittamento , quindi trascinate la transizione nel modo desiderato. Per una regolazione più accurata, ingrandite il righello temporale.
 - Per centrare la transizione sulla linea di taglio, nel pannello Controllo effetti fate doppio clic sulla transizione, quindi selezionate Centra sul taglio.
 - Per posizionare tutta la transizione nella clip che precede il punto di montaggio, trascinate la transizione verso sinistra in modo da allinearne la fine al punto di montaggio. In alternativa, nel pannello Controllo effetti fate doppio clic sulla transizione, quindi selezionate Termina al taglio.
 - Per posizionare tutta la transizione nella clip che segue il punto di montaggio, trascinate la transizione verso destra per allinearne l'inizio al punto di montaggio. In alternativa, nel pannello Controllo effetti fate doppio clic sulla transizione, quindi selezionate Inizia dal taglio.
 - Per posizionare delle porzioni uguali della transizione in ogni clip, trascinate

leggermente la transizione verso sinistra o destra. Per una regolazione più accurata, ingrandite il righello temporale.



Trascinare la transizione nel righello temporale Controllo effetti




Potete anche scegliere un'opzione dal menu Allineamento nel pannello Controllo effetti. Nel campo Allineamento l'opzione Inizio personalizzato viene visualizzata solo quando trascinate la transizione in una posizione personalizzata sul taglio.

[Torna all'inizio](#)

Spostare contemporaneamente un taglio e una transizione

Potete regolare la posizione del taglio nel pannello Controllo effetti. Lo spostamento della linea del taglio consente di modificare l'attacco e lo stacco delle clip ma non incide sulla lunghezza del filmato. Spostando il taglio, si sposta contemporaneamente anche la transizione.

Nota: non potete spostare il taglio oltre la fine di una clip. Se entrambe le clip sono prive di fotogrammi tagliati oltre il taglio, non potete riposizionare il taglio.

1. Fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
2. Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline  nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.
3. Nel righello temporale Controllo effetti, portate il puntatore sulla transizione, posizionandolo sulla sottile linea verticale che indica il taglio. La forma del puntatore passa dall'icona Transizione con slittamento  all'icona Montaggio con scarto .
4. Trascinate il taglio nel modo desiderato. Non potete spostare il taglio oltre un'estremità della clip.

[Torna all'inizio](#)

Modificare la durata di una transizione




Potete modificare la durata di una transizione in un pannello Timeline o nel pannello Controllo effetti. La durata predefinita per le transizioni inizialmente è impostata su 1 secondo.

Per poter prolungare la durata di una transizione, una o entrambe le clip devono avere fotogrammi tagliati in numero sufficiente a contenere una transizione più lunga. Consultate Maniglie delle clip e transizioni.

Modificare la durata della transizione in un pannello Timeline

- Posizionate il puntatore sulla fine della transizione in un pannello Timeline fino a visualizzare l'icona Taglio attacco  o Taglio stacco , quindi trascinate.

Modificare la durata della transizione nel pannello Controllo effetti

1. Fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nel righello temporale Controllo effetti, posizionate il puntatore sulla transizione finché non viene visualizzata l'icona Taglio attacco  o Taglio stacco , quindi trascinate. Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline  nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo).
 - Trascinate il valore Durata oppure selezionatelo e digitate un nuovo valore. La modalità di variazione della durata dipende dall'opzione di allineamento correntemente selezionata per la transizione:

Centra sul taglio o Inizio personalizzato I punti di inizio e fine della transizione si spostano in modo uniforme in direzioni opposte.

Inizia dal taglio Si sposta solo la fine della transizione.

Termina al taglio Si sposta solo l'inizio della transizione.

Impostare la durata predefinita delle transizioni

Se modificate il valore predefinito, le nuove impostazioni non avranno effetto sulle transizioni già posizionate.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generale.
2. Cambiate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 

Riposizionare il centro di una transizione

Alcune transizioni, come Cerchio, vengono posizionate intorno a un centro. Quando una transizione ha un centro riposizionabile, potete trascinare un cerchietto nell'area di anteprima A del pannello Controllo effetti.

1. Fate clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
2. Nell'area di anteprima A del pannello Controllo effetti, trascinate il cerchietto per riposizionare il centro della transizione. Non tutte le transizioni dispongono di un punto centrale regolabile.



Centro predefinito (a sinistra) e centro riposizionato (a destra)

Modificare le impostazioni della transizione

1. Fate clic su una transizione in un pannello Timeline per selezionarla.
2. Regolate le impostazioni nel pannello Controllo effetti:

Selettori dei bordi Modificano l'orientamento o la direzione della transizione. Fate clic su uno dei selettori dei bordi (piccole frecce) nella miniatura della transizione. Ad esempio, la transizione Doppia porta può essere orientata in verticale o in orizzontale. Una transizione è priva di selettori dei bordi se ha un orientamento specifico o se non supporta l'orientamento.

Cursori di inizio e fine Impostate la percentuale della transizione completa all'inizio e alla fine della transizione. Tenete premuto il tasto Maiusc per spostare simultaneamente i cursori di inizio e fine.

Mostra origini effettive Visualizza i fotogrammi iniziali e finali delle clip.

Spessore bordo Regola la larghezza del bordo facoltativo sulla transizione. L'impostazione predefinita è Nessun bordo. Alcune transizioni non hanno bordi.

Colore bordo Specifica il colore del bordo della transizione. Per selezionare il colore, fate doppio clic sul campione colori o utilizzate il contagocce.

Inverti La transizione viene riprodotta al contrario. La transizione Cronometro, ad esempio, riproduce la clip in senso antiorario.

Qualità anti-alias Regola l'arrotondamento dei bordi della transizione.

Personale Cambia le impostazioni specifiche della transizione. Le impostazioni personalizzate non sono disponibili per la maggior parte delle transizioni.

Esercitazione

Scoprite come allungare, ridurre e modificare in altri modi le transizioni con questa esercitazione video.



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

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

Modificare la durata e velocità delle clip

Velocità e durata

Modificare la velocità e la durata per una o più clip

Modificare la durata predefinita delle immagini fisse

Opzione Flusso ottico per Modifica tempo e Velocità/durata

Fusione fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

Velocità e durata

- Che cosa è la velocità?
- Che cosa è la durata?
- In quali situazioni si possono modificare la velocità e la durata delle clip?
- La modifica della velocità incide sulla durata di una clip?
- Come è possibile visualizzare la durata totale delle clip selezionate?

[Torna all'inizio](#)

Modificare la velocità e la durata per una o più clip

Potete modificare la velocità e la durata di una o più clip contemporaneamente. Premiere Pro offre diversi metodi per modificare la velocità e durata delle clip. Potete usare il comando Velocità/durata, lo strumento dilata frequenza, o la funzione Modifica tempo.

Nota: la modifica del tempo di tipo Flusso ottico può essere applicata solo dalla timeline o dalla finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, ma non dal pannello Progetto.

Usare il comando Velocità/durata

1. Nel pannello Timeline o Progetto, selezionate una o più clip. Per selezionare un gruppo di clip non contigue nel pannello Progetto, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulle clip desiderate.
2. Scegliete Clip > Velocità/durata oppure fate clic con il pulsante destro del mouse su una clip selezionata e scegliete Velocità/durata.

Nota: Potete applicare le modifiche di Velocità/durata a livello di Progetto o Sequenza per la clip. Le modifiche applicate a livello di progetto saranno rispettate qualora vengano aggiunte nuove istanze in una sequenza. Tuttavia questo differisce dagli effetti clip master: le modifiche di velocità/durata non verranno infatti applicate alle istanze di quella clip che erano già presenti nelle sequenze.

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare la durata senza modificare la velocità, o viceversa, delle clip selezionate, o viceversa, fate clic sul pulsante di associazione in modo tale che esso mostri un collegamento interrotto. La stessa operazione consente inoltre di modificare la velocità ma non la durata.
- Per riprodurre le clip all'indietro, selezionate Velocità indietro.
- Per mantenere lo stesso tono audio mentre la velocità o la durata cambia, selezionate Mantieni tono audio.
- Per spostare di conseguenza anche le clip adiacenti, fate clic su Montaggio con scarto, Spostamento clip finali.
- Selezionate un'opzione Interpolazione tempo per le modifiche di velocità: Campionamento fotogrammi, Fusione fotogrammi o Flusso ottico. Per ulteriori informazioni su queste opzioni, consultate le sezioni riportate più avanti sull'interpolazione del tempo con [Flusso ottico](#) e [Fusione fotogrammi](#).

3. Fate clic su OK.


Le clip con velocità modificata sono indicate sotto forma di percentuale della velocità originale.

Utilizzare lo strumento dilata frequenza

Lo strumento dilata frequenza permette di cambiare rapidamente la durata di una clip nella timeline, modificando allo stesso tempo la velocità della clip in base alla durata.

Ad esempio, la sequenza potrebbe contenere uno spazio vuoto di una certa durata che desiderate colmare con contenuti multimediali alterandone la velocità. In questo caso la velocità del video non riveste molta importanza, mentre sarà importante ottenere la durata giusta. Grazie alla dilatazione della frequenza potete estendere o comprimere la velocità in base alla percentuale richiesta.

Per adattare una clip a una specifica durata, potete cambiarne la velocità con lo strumento dilata frequenza di

Premiere Pro. Selezionate lo strumento dilata frequenza  e trascinate uno dei due bordi di una clip in un pannello Timeline.

Guardate questa [esercitazione video](#) di Andrew Devis sugli strumenti lametta e dilata frequenza.

Usare la funzione Modifica tempo

Potete variare la velocità di una porzione video di un'intera clip. Usate Modifica tempo per creare in una stessa clip effetti al rallentatore o accelerati.

1. Nel titolo della traccia video contenente la clip desiderata, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave. Se non è selezionato, selezionate Mostra fotogrammi chiave.
2. Fate clic sul triangolino del menu Effetto della clip e scegliete Modifica tempo > Velocità. Il triangolino del menu Effetto della clip è visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Se non è facilmente individuabile, effettuate uno zoom in modo che possa rientrare meglio nello spazio della clip.

Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip.

3. Trascinare tale fascia in su o in giù per aumentare o diminuire la velocità della clip. Verrà visualizzata una descrizione dei comandi che mostra la modifica della velocità sotto forma di percentuale della velocità originale.

La velocità di riproduzione della porzione di video della clip cambia e la sua durata si espande o si contrae se la velocità aumenta o diminuisce rispettivamente. La porzione audio della clip rimane inalterata da Modifica tempo, sebbene rimanga collegata alla porzione video.

Nota: se aumentate la lunghezza di una clip in una sequenza rallentandone la velocità, la clip non sovrascrive un'eventuale clip adiacente. Si espande invece fino a toccare il bordo della clip adiacente. I fotogrammi rimanenti vengono spinti nella parte di coda della clip allungata. Per recuperare questi fotogrammi, create uno spazio vuoto dopo la clip e tagliate il suo bordo destro per rivelarli.

Nel sito Web Layers Magazine, Franklin McMahon offre un'esercitazione video che mostra come modificare il tempo.

Variare le modifiche in base alla velocità o alla direzione con Modifica tempo

Potete accelerare, rallentare, riprodurre all'indietro oppure eseguire fermi immagine di porzioni video di una clip usando l'effetto Modifica tempo. Con i fotogrammi chiave di velocità potete modificare ripetutamente la velocità all'interno della stessa clip. Consideriamo ad esempio la clip di una persona che cammina. Potete farlo avanzare rapidamente, rallentarlo all'improvviso, bloccarlo a metà passo o addirittura farlo camminare all'indietro per poi fargli riprendere la marcia in avanti. A differenza dell'effetto Velocità/durata clip che applica una velocità costante all'intera clip, Modifica tempo consente di variare la velocità all'interno della clip. Potete inoltre applicare variazioni gradualmente in ingresso o in uscita.

La modifica del tempo è applicabile solo a istanze di clip in un pannello Timeline, non a clip master.

Quando modificate la velocità di una clip con audio e video collegati, l'audio resta collegato al video ma mantiene una velocità del 100%, indipendentemente dalle modifiche alla velocità video. L'audio non resta pertanto sincronizzato con il video.

Le variazioni di velocità variabile si ottengono applicando fotogrammi chiave di velocità nel pannello Controllo effetti oppure in una clip in un pannello Timeline. L'applicazione di fotogrammi chiave di velocità nell'uno o nell'altra è analoga all'applicazione di fotogrammi chiave degli effetti Movimento, Opacità o di altro tipo a eccezione di un'unica considerevole differenza: un fotogramma chiave di velocità può essere suddiviso per creare una transizione tra due diverse velocità di riproduzione. Alla prima applicazione a un elemento della traccia, viene immediatamente applicata su uno dei lati del fotogramma chiave di velocità una variazione della velocità di riproduzione. Quando il fotogramma chiave di velocità viene trascinato via ed esteso oltre un fotogramma, le metà formano una transizione di modifica di velocità. A questo punto potete applicare curve lineari o uniformi per variare con gradualità in ingresso o in uscita la velocità di riproduzione.



Di solito il metraggio viene visualizzato a velocità costante in un'unica direzione.



La modifica del tempo altera il tempo per intervalli di fotogrammi all'interno di una clip.

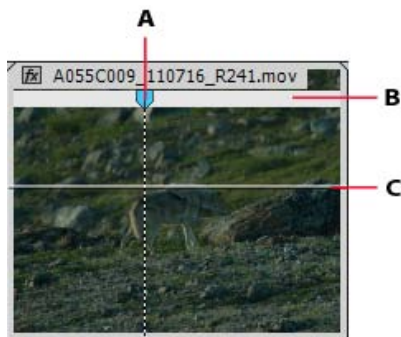
Nota: è meglio applicare i controlli per la modifica del tempo a una clip nella propria traccia video, o almeno a una traccia non seguita immediatamente da altre clip. Il rallentamento di una qualsiasi parte di una clip determinerà il prolungamento della durata della clip. Se una seconda clip segue immediatamente la clip allungata nella traccia video, la clip allungata verrà automaticamente tagliata nel punto in cui inizia la seconda clip. Per ripristinare i fotogrammi tagliati dalla clip allungata, fate clic sullo strumento selezione traccia. Quindi tenete premuto Maiusc e trascinate la seconda clip verso destra per fare spazio. Vengono così spostate verso destra tutte le clip che si trovano a destra. Fate clic sullo strumento selezione, quindi trascinate verso destra il bordo destro della clip allungata, mettendo in evidenza i fotogrammi tagliati.

Variare la modifica alla velocità di una clip

1. In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliete Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)

Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.

2. Per impostare un fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su almeno un punto della banda elastica. I fotogrammi chiave di velocità verranno visualizzati nella parte superiore della clip, sopra la banda elastica nella traccia bianca del controllo velocità. Questi fotogrammi possono essere divisi a metà e funzionare come se fossero due fotogrammi chiave per contrassegnare l'inizio e la fine di una transizione di modifica della velocità. Le maniglie di regolazione compaiono anche sulla banda elastica, a metà della transizione di modifica della velocità.



A. Fotogramma chiave di velocità **B.** Traccia bianca per il controllo della velocità **C.** Banda elastica

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate in su o in giù la banda elastica su un lato del fotogramma chiave di velocità per aumentare o ridurre la velocità di riproduzione della porzione. (Facoltativo) Premete Maiusc mentre trascinate per limitare i valori di modifica della velocità a incrementi del 5%.
- Tenete premuto Maiusc e trascinate il fotogramma chiave di velocità verso sinistra o verso destra per cambiare la velocità della porzione a sinistra del fotogramma chiave di velocità.

Variano sia la velocità che la durata del segmento. Se si accelera un segmento di una clip, lo si accorcia, se lo si rallenta lo si allunga.

4. (Facoltativo) Per creare una transizione di velocità, trascinate verso destra la metà destra del fotogramma chiave di velocità oppure verso sinistra quella sinistra.
5. (Facoltativo) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di velocità, trascinate una delle maniglie del controllo per la curva.

La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.

6. (Facoltativo) Per annullare la modifica di velocità della transizione, selezionate la metà indesiderata del fotogramma chiave di velocità e premete Canc.

Nota: i valori della velocità per l'effetto Modifica tempo vengono visualizzati nel pannello Controllo effetti solo per riferimento. Non potete modificarli direttamente qui.

Spostare un fotogramma chiave di velocità non diviso

- In un pannello Timeline, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) sul fotogramma chiave di velocità non diviso e trascinatelo nella nuova posizione.



Spostare un fotogramma chiave di velocità diviso

- Nell'area di traccia di controllo bianca della clip, trascinate l'area ombreggiata in grigio della transizione di velocità nella nuova posizione.

Riprodurre una clip all'indietro e poi in avanti

1. In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliete Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)

Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.

2. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica per creare un fotogramma chiave di velocità .
3. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate entrambe le metà del fotogramma chiave di velocità nel punto finale del movimento all'indietro. Una descrizione dei comandi mostra la velocità sotto forma di percentuale negativa della velocità originale. Il Monitor programma visualizza due schermate contigue che mostrano il fotogramma statico dal quale avete iniziato a trascinare e un fotogramma di aggiornamento dinamico al quale si conclude la riproduzione all'indietro prima che riprenda la riproduzione in avanti. Al termine del trascinamento, quando rilasciate il pulsante del mouse, alla porzione di riproduzione in avanti viene aggiunto un ulteriore segmento. Il nuovo segmento ha una durata pari a quella del segmento creato. Un ulteriore fotogramma chiave di velocità viene inserito all'estremità di questo secondo segmento. Nella traccia di controllo velocità vengono visualizzate parentesi angolari rivolte a sinistra  che indicano la sezione della clip riprodotta in senso inverso.

Il segmento verrà riprodotto all'indietro alla massima velocità dal primo fotogramma chiave al secondo. Quindi viene riprodotto in avanti alla massima velocità dal secondo al terzo fotogramma chiave. Infine torna al fotogramma dal quale è iniziato il movimento all'indietro. Questa operazione prende il nome di *palindromo inverso*.

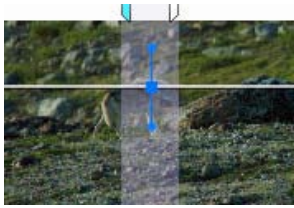
È possibile creare un segmento che venga riprodotto in senso inverso senza tornare alla riproduzione in avanti. Utilizzate lo strumento lametta o taglia per rimuovere il segmento della clip con la sezione di riproduzione in avanti.

4. (Facoltativo) Potete creare una transizione di velocità per qualsiasi parte del cambiamento di direzione. Trascinate verso destra la metà destra del fotogramma chiave di velocità oppure verso sinistra quella sinistra.

Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica

la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità. Nell'area grigia compare un controllo blu per la curva.

Nota: se il controllo blu della curva non viene visualizzato, fate clic nell'area grigia.



Controllo blu per la curva nell'area grigia tra le due metà di un fotogramma chiave di velocità

5. (Facoltativo) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di direzione, trascinare una delle maniglie del controllo per la curva.

La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.

Rimuovere l'effetto Modifica tempo

Non è possibile attivare e disattivare l'effetto Modifica tempo come si fa con altri effetti. L'attivazione e disattivazione di Modifica tempo agisce sulla durata dell'istanza della clip in un pannello Timeline e applica in effetti una modifica. Dovete invece utilizzare il controllo Attiva/disattiva animazione nel pannello Controllo effetti.

1. Fate clic sulla scheda Controllo effetti per attivare il pannello.
2. Fate clic sul triangolino accanto a Modifica il tempo per aprirlo.
3. Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione accanto alla parola Velocità per impostare in posizione disattivata.

Questa azione elimina qualsiasi fotogramma chiave di velocità esistente e disabilita Modifica tempo per la clip selezionata.

Nota: per riattivare Modifica tempo, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione per porlo in posizione attiva. Non è possibile utilizzare Modifica tempo se questo pulsante è in posizione disattivata.

[Torna all'inizio](#)

Modificare la durata predefinita delle immagini fisse

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. In Durata predefinita delle immagini fisse, specificate il numero di fotogrammi da usare come durata predefinita delle immagini fisse.

Nota: la modifica della durata predefinita non cambia la durata delle immagini fisse già presenti in una sequenza o che sono già state importate. Dopo la modifica della durata predefinita, per ottenere una diversa durata è necessario reimportare le immagini.

[Torna all'inizio](#)

Opzione Flusso ottico per Modifica tempo e Velocità/durata

La funzione Flusso ottico di Premiere Pro si basa sull'analisi dei fotogrammi e la stima del movimento dei pixel per creare nuovi fotogrammi video e generare modifiche di velocità, di tempo e di frequenza fotogrammi molto fluide.

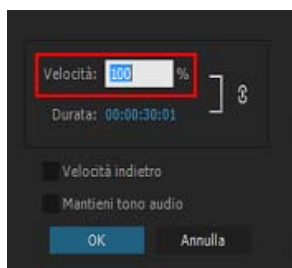
L'opzione Flusso ottico del menu Interpolazione tempo (Clip > Opzioni video > Interpolazione tempo > Flusso ottico) consente di interpolare i fotogrammi mancanti per la modifica del tempo e generare un effetto moviola più uniforme da riprese standard.

Poiché la libreria Flusso ottica non è in grado di sostenere la riproduzione in tempo reale, come accade con la funzione Fusione fotogrammi esistente, Premiere Pro usa il Flusso ottico (che richiede più tempo) soltanto per la modifica del tempo per rendering di alta qualità. Per il rendering di bozza o di bassa qualità, anche se è selezionata l'opzione Flusso ottico viene utilizzata l'interpolazione Campionamento fotogrammi, più veloce. Per vedere il risultato di Flusso ottico è necessario effettuare il rendering della sequenza: scegliete Rendering da attacco a stacco oppure premete il tasto Invio.

L'Interpolazione Flusso ottico è ideale per modificare la velocità di clip che contengono oggetti senza effetto movimento, che si spostano davanti a uno sfondo prevalentemente statico con forte contrasto rispetto all'oggetto in movimento.

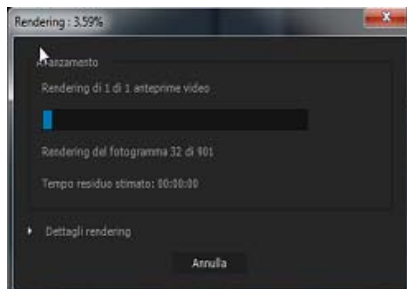
Interpolazione tempo con Flusso ottico

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip e scegliete **Velocità/durata**. Viene visualizzata la finestra di dialogo seguente.



Finestra di dialogo Velocità/durata della clip

2. Nella campo **Velocità**, specificate un valore percentuale per la velocità alla quale dovrà essere riprodotta la clip.
3. Nella casella a discesa **Interpolazione tempo**, selezionate **Flusso ottico**. Fate clic su **OK** per confermare.
4. Per effettuare il rendering della clip, scegliete **Sequenza > Rendering da attacco a stacco** oppure **Rendering selezione**. Il rendering viene completato grazie all'accelerazione GPU di Premiere Pro.

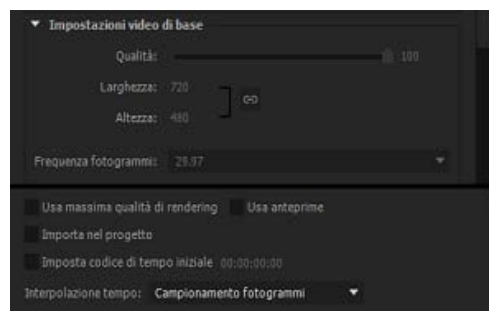


Rendering in corso

5. Riproducete la clip per vedere l'effetto moviola creato con i nuovi fotogrammi interpolati con l'opzione Flusso ottico.

Esportazione di file multimediali con interpolazione del tempo

L'impostazione Interpolazione tempo nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione (File > Esporta > File multimediali) consente di modificare la frequenza fotogrammi del file esportato utilizzando la funzione Flusso ottico per interpolare i fotogrammi mancanti. Ad esempio, se dovete esportare a 60 fps una ripresa da 30 fps senza ripetere ogni fotogramma, esportate il file multimediale selezionando l'opzione Flusso ottico nella casella a discesa Interpolazione tempo.



[Torna all'inizio](#)

Fusione fotogrammi

In alcune riprese, l'utilizzo della funzione Flusso ottico per creare un movimento più uniforme potrebbe non dare i risultati desiderati. In questi casi, utilizzate una delle altre opzioni di interpolazione: Campionamento fotogrammi o Fusione fotogrammi. Campionamento fotogrammi ripete o rimuove i fotogrammi fino a ottenere la velocità desiderata. Fusione fotogrammi ripete i fotogrammi e se necessario li fonde tra loro per ottenere un movimento più fluido.

Tutti i metodi di interpolazione sono accessibili in Premiere Pro dalle seguenti opzioni di menu:

- Scegliete Clip > Opzioni video > Interpolazione tempo > Fusione fotogrammi | Campionamento fotogrammi.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip di una sequenza e scegliete Interpolazione tempo > Fusione fotogrammi | Campionamento fotogrammi.
- Aprite la finestra di dialogo Velocità/durata e utilizzate il menu a discesa Interpolazione tempo.
- Aprite la finestra di dialogo Impostazioni esportazione e utilizzate il menu a discesa Interpolazione tempo (questo metodo è applicabile solo ai file multimediale esportati).

Argomenti correlati

- Aggiungere marcatori
- Esportare un'immagine fissa

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

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

Movimento: posizionare, scalare e ruotare le clip

[Regolare posizione, scala e rotazione](#)

[Ridimensionare le risorse](#)

[Animare il movimento nel monitor Programma](#)

[Regolare o animare i punti di ancoraggio della clip](#)

[Regolare i punti di ancoraggio nel pannello monitor Programma](#)


[Torna all'inizio](#)




Regolare posizione, scala e rotazione

L'effetto Movimento consente di posizionare, ruotare o ridimensionare una clip all'interno di un fotogramma video. Per animare le clip, impostate i fotogrammi chiave per le proprietà Movimento.

Per impostazione predefinita, a ogni clip aggiunta al pannello Timeline viene applicato l'effetto Movimento come effetto fisso. Potete visualizzare e regolare le proprietà di questo effetto nel pannello Controllo effetti facendo clic sul triangolino accanto al nome del movimento.

Potete regolare la posizione, la scala e la rotazione di una clip e degli effetti di luce agendo direttamente sulle maniglie nel monitor Programma. Potete anche regolare le proprietà usando i controlli nel pannello Controllo effetti.

Gli effetti standard che consentono di manovrare direttamente le clip nel monitor Programma includono Effetti di generazione, Fissa angoli, Ritaglia, Mascherino per elementi indesiderati, Effetti di luce, Speculare, Trasformazione e Vortice e altri. La disponibilità di questa funzione è indicata dalla presenza dell'icona Trasformazione  accanto al nome dell'effetto nel pannello Controllo effetti.


1. Selezionate una clip nel pannello Timeline e spostate l'indicatore del tempo corrente  in un punto di un fotogramma all'interno della clip. Accertatevi che la casella Scala uniforme dell'effetto Movimento sia deselezionata.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - (Solo Effetti di luce) Applicate gli effetti di luce alla clip quindi fate clic sull'icona Trasformazione  accanto a Effetti di luce nel pannello Controllo effetti.
 - (Solo effetto Movimento) Fate clic sulla clip nel monitor Programma oppure sull'icona Trasformazione  accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti.

Nel monitor Programma vengono visualizzati le maniglie e il punto di ancoraggio della clip.

3. Nel monitor Programma effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per posizionare una clip o un effetto di luce, fate clic nel riquadro della clip o dell'effetto e trascinate alla nuova posizione. Non trascinate una maniglia per riposizionare la clip o l'effetto di luce.
 - Per ridimensionare liberamente, trascinate una maniglia d'angolo della.
 - Per ridimensionare una sola dimensione, trascinate una maniglia laterale (non d'angolo).
 - Per scalare proporzionalmente, tenete premuto il tasto Maiusc e trascinate una maniglia d'angolo.


Nota: quando usate l'effetto Movimento per ridimensionare una clip, percentuali

superiori al 100% possono accentuare eccessivamente l'effetto pixel.

- Per ruotare una clip o un effetto, posizionate il puntatore leggermente fuori da una delle maniglie in modo da farlo diventare l'icona Ruota  e trascinate. Con l'effetto Movimento potete anche trascinare in cerchio sino a quando la clip ruota il numero di volte richiesto per creare più rotazioni.
- Per aggiornare solo il profilo strutturale del fotogramma, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate la maniglia desiderata. Potreste ottenere risultati più rapidi in caso di clip di grandi dimensioni o di sistemi lenti.

Per animare il movimento, il ridimensionamento o la rotazione nel tempo, impostate i fotogrammi chiave mentre manovrate la clip o l'effetto in monitor Programma.

Alcuni aspetti importanti


- Per impostazione predefinita una clip appare al 100% delle dimensioni originali al centro del monitor Programma. I valori di posizione, scala e rotazione sono calcolati dal punto di ancoraggio, che per impostazione predefinita si trova al centro della clip.
- Essendo relative allo spazio, le proprietà Posizione, Scala e Rotazione possono essere regolate con facilità direttamente nel monitor Programma. Quando fate clic sull'icona Trasformazione  accanto all'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti, sulla clip in monitor Programma vengono visualizzate maniglie che consentono di manovrare direttamente la clip e regolare le proprietà dell'effetto Movimento.

[Torna all'inizio](#) 

Ridimensionare le risorse

Quando trascinate una risorsa in una sequenza, per impostazione predefinita Premiere Pro ne conserva le dimensioni fotogramma e centra la risorsa nel fotogramma del programma. In alternativa, potete ridimensionare automaticamente le risorse importate in base alle dimensioni predefinite del fotogramma impostate per il progetto. Potete ridimensionare la risorsa senza che venga distorta se le proporzioni pixel sono state interpretate correttamente.

Ridimensionare manualmente le risorse

1. Trascinate la risorsa in una sequenza e selezionatela.
2. Aprite il pannello Controllo effetti.
3. Fate clic sulla freccia  accanto all'effetto movimento per visualizzare i controlli del movimento.
4. Fate clic sulla freccia accanto al controllo Scala nell'effetto Movimento per visualizzare il cursore Scala.
5. Portate il cursore Scala verso sinistra o verso destra per ridurre o aumentare le dimensioni del fotogramma.

Ridimensionare le risorse alla dimensione fotogramma

1. Nel pannello Timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenete premuto il tasto Control (Mac OS) su una risorsa.
2. Selezionate Ridimensiona a dimensione fotogramma.

In questa [esercitazione video](#) Andrew Devis spiega il funzionamento della preferenza Ridimensionamento predefinito a dimensioni fotogramma.

Ridimensionare automaticamente le risorse

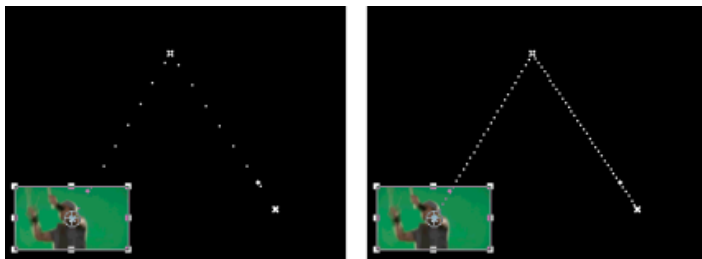
1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Selezionate Ridimensionamento predefinito a dimensioni fotogramma.
3. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Animare il movimento nel monitor Programma

Per realizzare animazioni, inquadrature e suddivisioni dello schermo, potete elaborare la clip direttamente nel monitor Programma e impostare i fotogrammi chiave per l'effetto Movimento. Regolando la posizione e la scala di una clip nel monitor Programma è possibile visualizzare le clip nelle tracce sottostanti e creare interessanti composizioni.

Quando si esegue l'animazione della posizione di una clip, il relativo movimento viene rappresentato da un tracciato in monitor Programma. Le piccole X bianche indicano le posizioni con fotogrammi chiave; le linee punteggiate indicano le posizioni in corrispondenza dei fotogrammi interpolati; il simbolo circolare del punto di ancoraggio della clip indica, per impostazione predefinita, il centro della clip nel fotogramma corrente. Lo spazio tra i puntini rappresenta la velocità tra i fotogrammi chiave: maggiore è lo spazio vuoto, più rapido è il movimento e viceversa.




Clip nel monitor Programma che mostra un tracciato con movimento veloce (a sinistra) rispetto a uno con movimento lento (a destra)

Per applicare velocemente l'effetto Movimento alla clip di una sequenza potete fare clic sull'immagine nel monitor Programma e iniziare l'elaborazione (senza prima fare clic sull'icona Trasformazione accanto all'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti). Se regolate la posizione dell'immagine, potete ulteriormente perfezionare il movimento ricorrendo ai fotogrammi chiave di Bezier.





Animare una clip nel monitor Programma

Quando è selezionato un effetto Movimento nel pannello Controllo effetti, potete elaborare la clip nel monitor Programma. Per creare un'animazione, impostate i fotogrammi chiave per una o più proprietà dell'effetto Movimento (ad esempio, Posizione).

1. Selezionate una clip nel pannello Timeline.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate l'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti.
 - Fate clic sull'immagine nel monitor Programma.
 - Fate clic sull'icona Trasformazione  accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti.

Nel monitor Programma, intorno al perimetro della clip, appaiono varie maniglie.

Nota: se le maniglie non sono visibili attorno alla clip, riducete la percentuale del livello di zoom nel monitor Programma fino a visualizzare l'area di lavoro grigia intorno ai fotogrammi video.

3. Spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma in cui deve iniziare l'animazione (qualunque fotogramma tra l'attacco corrente e lo stacco della clip).
4. Nel pannello Controllo effetti espandete l'effetto Movimento e fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione  accanto alle singole proprietà da definire. In corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente appare un'icona di fotogramma chiave per la proprietà selezionata.
5. Nel monitor Programma modificate il valore del fotogramma chiave posizionando il puntatore vicino a una delle otto maniglie quadrate della clip, in modo da ottenere uno dei seguenti strumenti:
 - Il puntatore di selezione  per impostare il valore della posizione.
 - Il puntatore di rotazione  per impostare il valore di rotazione.
 - Il puntatore di scala  per impostare il valore di scala.

Nota: se le maniglie della clip scompaiono, ritelelezionate l'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti.


6. Nel pannello Timeline o nel pannello Controllo effetti, portate l'indicatore del tempo corrente sulla posizione temporale in cui volete definire un nuovo valore per la proprietà (e quindi un nuovo fotogramma chiave).
7. Regolate la clip nel monitor Programma in modo da impostare un nuovo valore per ogni proprietà per cui avete creato fotogrammi chiave al punto 3. Nel pannello Controllo effetti, in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente, appare l'icona di un nuovo fotogramma chiave.
8. Se necessario, ripetete i punti 5 e 6.

Quando animate una clip, può essere utile ridurre il livello di ingrandimento del monitor Programma. Potrete così controllare un'area più ampia del tavolo di montaggio, esterna alla zona visibile dello schermo, utile per posizionare le clip fuori schermo.

9. Nel pannello Controllo effetti, trascinate la maniglia di Bezier per un fotogramma chiave con proprietà Posizione, Scala, Rotazione o Filtro anti-sfarfallio per controllare l'accelerazione della modifica per quella proprietà.

Modificare i fotogrammi chiave di posizione in un tracciato animato

Per modificare il valore di un fotogramma chiave di posizione, e quindi il tracciato del movimento, è sufficiente trascinare tale fotogramma (indicato da un X bianca) nel monitor Programma.


1. Selezionate una clip che abbia fotogrammi chiave di movimento.
2. Fate clic sull'icona Trasformazione  accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti. Il tracciato di movimento della clip appare nel monitor Programma.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare un fotogramma chiave esistente, trascinatene la maniglia nel monitor Programma.
 - Per creare un nuovo fotogramma chiave di posizione, impostate l'indicatore del tempo corrente tra i fotogrammi chiave esistenti e trascinate la clip nel monitor Programma nella posizione desiderata. Un nuovo fotogramma chiave viene visualizzato nel pannello Controllo effetti, nel monitor Programma e nella clip nel pannello Timeline.

Nota: questa procedura cambia il valore della posizione in corrispondenza del

fotogramma chiave. Per modificare i tempi del fotogramma chiave, spostate le icone dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti.

Spostare una clip lungo una curva

Potete spostare una clip lungo una curva utilizzando le maniglie di Bezier nel monitor Programma.

1. Selezionate una clip nel pannello Timeline.
2. Nel pannello Timeline o nel pannello Controllo effetti, portate l'indicatore del tempo corrente sulla posizione temporale in cui volete che inizi l'animazione (qualsiasi fotogramma tra l'attacco e lo stacco corrente della clip).
3. Fate clic sul triangolino accanto al controllo Movimento nel pannello Controllo effetti.
4. Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione  accanto al controllo Posizione per impostare il primo fotogramma chiave.
5. Nel pannello Timeline o nel pannello Controllo effetti, trascinate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma in cui volete che termini l'animazione.
6. Nel monitor Programma, trascinate la clip nella posizione in cui desiderate inserirla alla fine del suo movimento.

Viene visualizzato nel monitor Programma il tracciato animato che collega il punto iniziale e finale del movimento della clip. Vicino alle estremità di questo tracciato appaiono delle piccole maniglie di Bezier.
7. Trascinatele entrambe, o una di esse, in qualsiasi direzione per creare delle curve nel tracciato.
8. Nel pannello Controllo effetti, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Control (Mac OS) su un fotogramma chiave Posizione.
9. Selezionate un tipo di accelerazione dal menu Interpolazione tempo o Interpolazione spazio.
10. Trascinate l'indicatore del tempo corrente sul primo fotogramma chiave e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS) per visualizzare in anteprima il movimento della clip.


[Torna all'inizio](#) 

Regolare o animare i punti di ancoraggio della clip

Per impostazione predefinita, un punto di ancoraggio della clip è impostato esattamente al centro di una clip. Potete tuttavia spostare la posizione di una clip in relazione al suo fotogramma o tracciato animato spostandone il punto di ancoraggio. Inoltre potete cambiare la posizione del punto di ancoraggio della clip nel tempo, consentendo alla clip stessa di spostarsi in relazione al suo fotogramma o tracciato animato. L'animazione del punto di ancoraggio della clip può essere utilizzata, ad esempio, per creare un effetto panning dell'immagine.

1. Nel pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente all'inizio di una clip.
2. Fate clic sulla clip nel monitor Programma.

Il punto di ancoraggio della clip diventa visibile al centro della clip.
3. Selezionate la scheda Controllo effetti e, se necessario, fate clic sul triangolino accanto all'intestazione Movimento per aprire i controlli Movimento.
4. Trascinate il controllo orizzontale del punto di ancoraggio a sinistra (riducendo il valore numerico) per spostare il punto di ancoraggio a sinistra della clip oppure trascinatelo verso destra (aumentando il valore numerico) per spostarlo verso destra.

5. Trascinate il controllo verticale del punto di ancoraggio verso sinistra (riducendo il valore numerico) per spostare il punto di ancoraggio verso la parte superiore della clip o verso destra (aumentando il valore numerico) per spostarlo verso la parte inferiore.
6. Fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave  per impostare il fotogramma chiave.
7. (Facoltativo) Per cambiare la posizione del punto di ancoraggio della clip nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o nel pannello Timeline su un diverso punto nel tempo. Cambiate i controlli di ancoraggio orizzontali e verticali con nuovi valori.

Un altro fotogramma chiave indica la posizione del punto di ancoraggio della clip nel fotogramma selezionato.

8. (Facoltativo) Per impostare la frequenza di variazione nella posizione del punto di ancoraggio, trascinate le maniglie nel grafico relativo alla velocità del punto di ancoraggio.

[Torna all'inizio](#) 

Regolare i punti di ancoraggio nel pannello monitor Programma

Nota: Questa funzione è applicabile solo per l'effetto Movimento incorporato e non per altri effetti che hanno un punto di ancoraggio.

Potete spostare il punto di ancoraggio dell'effetto Movimento direttamente nel monitor Programma.

1. Aprite i controlli Movimento nel pannello Controllo effetti e selezionate la proprietà Punto di ancoraggio.
2. Portate il cursore sul punto di ancoraggio o trascinatelo; il cursore assume il seguente


aspetto: .

Quando trascinate il punto di ancoraggio nel monitor Programma, il punto di ancoraggio viene riassegnato nel monitor Programma mentre il fotogramma resta fisso. A tale scopo vengono aggiornati contemporaneamente sia il punto di ancoraggio che i parametri Posizione.

Questo comportamento è simile a quello dello strumento Sposta sotto (Punto di ancoraggio) di After Effects.

Usate i tasti modificatori

Per aggiornare solo il parametro Punto di ancoraggio e non il parametro Posizione, premete il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e spostate il cursore sul punto di ancoraggio; il cursore assume il

seguente aspetto: . Quindi, trascinate il punto di ancoraggio nel monitor Programma. Questo ha l'effetto di trascinare il fotogramma mentre il punto di ancoraggio resta nella stessa posizione.

Per attivare la funzione di allineamento, premete il tasto Ctrl e iniziate a trascinare il punto di ancoraggio. Un riquadro viene tracciato sulla destinazione. Il punto di ancoraggio si allinea quindi alle maniglie laterali o al punto centrale del fotogramma quando vi si avvicina.

Alcuni aspetti importanti

- Per consentire di trascinare la posizione della clip anche quando il monitor Programma è molto piccolo, la crocetta del punto di ancoraggio viene nascosta. Quella che conta è la dimensione del fotogramma di manipolazione diretta del movimento in pixel sullo schermo.
- Per meglio controllare la posizione del punto di ancoraggio, potete utilizzare la proprietà Punto di ancoraggio nel pannello Controllo effetti. Tutte le modifiche apportate al punto di ancoraggio nel monitor Programma vengono riportate nel pannello Controllo effetti e viceversa.
- Per modificare il punto di ancoraggio con il parametro nel pannello Controllo effetti, il fotogramma si sposta nel monitor Programma mentre il punto di ancoraggio rimane nella

stessa posizione sullo schermo.

Consultare anche

- L'interpolazione
- Definire le modifiche con l'interpolazione dei fotogrammi chiave di Bezier
- Aggiunta, navigazione e impostazione di fotogrammi chiave
- Usare gli effetti movimento per creare composizioni di clip



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

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

Livelli di regolazione

Livelli di regolazione

Creare un livello di regolazione

[Ridimensionare un livello di regolazione per evidenziare un'area](#)

[Metodi di fusione e livelli di regolazione](#)

[Effetto di trasformazione e livelli di regolazione](#)

[Esercitazione video: utilizzo dei livelli di regolazione in Premiere Pro](#)

[Torna all'inizio](#) ¹

Livelli di regolazione

In Adobe® Premiere® Pro potete usare un livello di regolazione per applicare lo stesso effetto a più clip nella timeline. Gli effetti applicati a un livello di regolazione modificano i livelli sottostanti nell'ordine di sovrapposizione del livello.

Potete usare combinazioni di effetti su un singolo livello di regolazione. Potete anche usare i diversi livelli di regolazione per controllare più effetti.

I livelli di regolazione in Premiere Pro si comportano in modo analogo ai livelli Regolazioni in Photoshop e After Effects.

Con [questo video](#) di Todd Kopriva e video2brain, scoprite come applicare rapidamente gli effetti a un livello di regolazione e come modificare le proprietà degli effetti durante la riproduzione di una sequenza.

[Torna all'inizio](#) ¹

Creare un livello di regolazione

1. Selezionate File > Nuovo > Livello di regolazione.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni video, modificate le impostazioni necessarie per il livello di regolazione, quindi fate clic su OK.
3. Trascinate (o sovrascrivete) il livello di regolazione dal pannello Progetto su una traccia video delle clip che desiderate modificare nella timeline.
4. Fate clic nel corpo del livello di regolazione per selezionarlo.
5. Con il livello di regolazione selezionato, inserite il nome dell'effetto che desiderate applicare nella casella Ricerca rapida del pannello Effetti.
6. Fate doppio clic sull'effetto per aggiungerlo al livello di regolazione. Potete aggiungere più effetti al livello di regolazione.
7. Premete **shift+5** per aprire il pannello Controllo effetti. Modificate i parametri dell'effetto necessari.

Durante la riproduzione della sequenza, tenete presente che le modifiche apportate al livello di regolazione interessano tutte le clip nelle tracce sottostanti.

Ridimensionare un livello di regolazione per evidenziare un'area

Potete aggiungere un effetto a un livello di regolazione, come un effetto di correzione colore o tinta, e quindi ridimensionarlo. La tecnica consente di evidenziare un'area della schermata.

1. Fate doppio clic sul livello di regolazione nell'area di visualizzazione Timeline.
2. Trascinate il punto di ancoraggio al centro della schermata per riposizionare il livello di regolazione e trascinate il bordo della clip per ridimensionarlo.

Metodi di fusione e livelli di regolazione

Usando un livello di regolazione potete applicare lo stesso metodo di fusione e regolazione dell'opacità a una serie di clip. In Premiere Pro potete eseguire questa procedura modificando il metodo di fusione da Opacità nella scheda Controllo effetti del livello di regolazione.

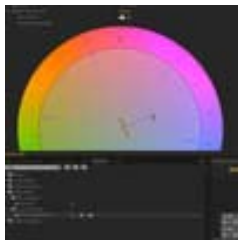
Con questa tecnica è come se si creasse una copia della clip in una traccia video su una clip esistente, modificandone il metodo di fusione. Per informazioni, seguite l'esercitazione di Chris e Trish Meyer sul sito Web di ProVideo Coalition.

Effetto di trasformazione e livelli di regolazione

Potete aggiungere un effetto di trasformazione al livello di regolazione, come il ridimensionamento o la rotazione, e animarlo su un intervallo di clip (o immagini fisse). Questa tecnica consente di ottenere effetti di movimento dati in precedenza dalla nidificazione delle clip.

Durante la riproduzione della sequenza, la clip presenta un effetto Trasformazione animato per un intervallo di due o più clip.

Esercitazione video: utilizzo dei livelli di regolazione in Premiere Pro



Come per After Effects e Photoshop, in Premiere Pro l'utile funzionalità dei livelli di regolazione è stata aggiunta direttamente in ambiente di montaggio.... [Altro](#)

<http://www.retooled.net/?p=308>



di [reTooled.net](http://www.retooled.net)

<http://www.retooled.net>

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

Contribuite con le vostre conoscenze a Adobe Community Help



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

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

Effetti per correzione colore

*La versione di giugno 2015 di Premiere Pro contiene nuovi strumenti per il colore che combinano il meglio delle tecnologie di Adobe SpeedGrade e Adobe Lightroom. Per ulteriori informazioni, consultate **Flussi di lavoro per il colore**.*

Gli effetti **Correzione colore**

Applicazione degli effetti **Correzione colore**

Correzione del colore principale effettuata con Correttore rapido colori e Correttore colori a tre vie

Regolare bilanciamento colore e saturazione

Regolare colore e luminanza utilizzando le curve

Regolare la luminanza utilizzando i livelli

Selezionare un colore con il Selettore colore di Adobe

Definire le gamme tonali di una clip

Specificare un colore o una gamma di colori da correggere

Sostituire un colore

Rimuovere il colore in una clip

Miscelare i canali di colore in una clip

Isolare un colore mediante Passata colore

Regolare i bordi, le sfumature e la luminosità mediante i predefiniti di convoluzione

Aggiungere effetti di luce

Applicare texture Effetti di luce

[Torna all'inizio](#) ¹⁵

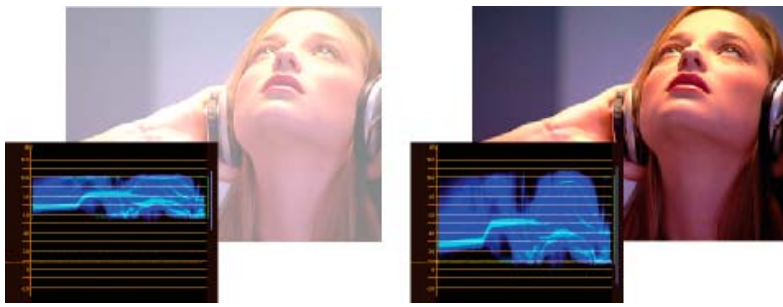
Gli effetti **Correzione colore**

Potete trovare gli effetti di regolazione di colore e luminanza nel raccoglitore **Correzione colore** all'interno del raccoglitore **Effetti video**. Benché anche altri effetti permettano di regolare colore e luminanza, gli effetti **Correzione del colore** sono concepiti per eseguire regolazioni di precisione.

Gli effetti **Correzione colore** vengono applicati alla clip con le stesse modalità degli effetti standard. Potete regolare le proprietà degli effetti nel pannello **Controllo effetti**. Gli effetti **Correzione colore** e di altro tipo sono basati sulle clip. Ciononostante, possono essere applicati a più clip eseguendo la nidificazione delle sequenze. Per informazioni sulla nidificazione delle sequenze, consultate **Nidificare le sequenze**.

Per eseguire la correzione dei colori, è utile utilizzare il vettorscopio o l'oscilloscopio (oscilloscopio YC, allineamento RGB e allineamento YCbCr) che consentono di analizzare il colore e la luminanza di una clip. Potete visualizzare il vettorscopio o l'oscilloscopio in un monitor di riferimento separato agganciato al monitor Programma, così da poter verificare i livelli video mentre apportate le regolazioni.

Per informazioni sul vettorscopio e l'oscilloscopio, consultate **Vettorscopio e oscilloscopio**.



Correggere l'esposizione: immagine sovraesposta con la forma d'onda nei limiti superiori della scala IRE (a sinistra) e immagine corretta con la forma d'onda entro 7,5 e 100 IRE (a destra)

[Torna all'inizio](#)

Applicazione degli effetti Correzione colore

La procedura descritta di seguito fornisce una panoramica generale sull'applicazione degli effetti Correzione colore. Continuate a leggere per ottenere maggiori informazioni su come effettuare le regolazioni utilizzando i controlli specifici.

1. Impostate lo spazio di lavoro per la correzione del colore. Se possibile, verificate che al computer sia collegato un monitor NTSC o PAL.
2. Applicare uno degli effetti Correzione colore alla clip in un pannello Timeline.

Nota: se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.

3. Nel pannello Controllo effetti espandete l'effetto Correzione colore.
4. Spostate l'indicatore del tempo corrente su un fotogramma significativo, che agisca da esempio per i colori da correggere.
5. (Facoltativo) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima da impiegare durante la correzione del colore:
 - Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luma dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
 - Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
6. (Facoltativo) Utilizzate il controllo Definizione gamma tonale per definire le aree d'ombra, di mezzitoni e di luce della clip.

Nota: solo gli effetti Correttore luma, Correttore RGB e Correttore colori a tre vie consentono di applicare le regolazioni a una gamma tonale specifica.

7. (Facoltativo) Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria se desiderate correggere l'esposizione per un colore o una gamma di colori specifici. Utilizzate lo strumento contagocce o i controlli Correzione colore secondaria per specificare i colori da correggere.

Nota: tutti gli effetti Correzione colore dispongono dei controlli Correzione colore secondaria, fatta eccezione per gli effetti Correttore rapido colori e Limitatore video.

8. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per correggere il bilanciamento colore e la saturazione utilizzando i selettori dei

colori, regolate i selettori Bilanciamento tonalità e Angolo o i controlli numerici presenti nell'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

- Per correggere la luminanza o il colore utilizzando un controllo per le curve, utilizzate le regolazioni per le curve presenti nell'effetto Curva luma o Curve RGB.
- Per correggere la luminanza impostando i livelli di nero, grigio e bianco, utilizzate i controlli per questi livelli presenti nell'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
- Consultate Effetto Correttore luma ed Effetto Correttore colore RGB.
- Per correggere la luminanza o il colore mediante i controlli numerici, utilizzate i controlli presenti nell'effetto Correttore luma o Correttore Colore RGB.

Utilizzate i fotogrammi per animare le regolazioni eseguite con la correzione colore. Questa funzione è particolarmente utile quando le luci di una clip cambiano. Consultate anche Aggiunta, navigazione e impostazione di fotogrammi chiave.

9. (Facoltativo) Applicate l'effetto Limitatore video dopo aver eseguito le correzioni dei colori per adeguare il segnale video agli standard di trasmissione televisiva, preservando il più possibile la qualità dell'immagine. È consigliabile utilizzare l'oscilloscopio YC per garantire che il segnale video rientri nei livelli da 7,5 a 100 IRE.

Per ulteriori informazioni, consultate Effetto Limitatore video.

[Torna all'inizio](#)

Correzione del colore principale effettuata con Correttore rapido colori e Correttore colori a tre vie

Rimuovere rapidamente una dominante di colore

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli che consentono di bilanciare rapidamente i colori affinché il bianco, i grigi e il nero risultino neutri. La regolazione che rende neutra la dominante di colore in un'area campionata viene applicata a tutta l'immagine. Questa operazione è in grado di rimuovere la dominante di tutti i colori. Ad esempio, se l'immagine presenta una fastidiosa dominante bluastra, quando campionate un'area che dovrebbe essere bianca, il controllo Bilanciamento del bianco aggiunge il giallo per neutralizzare la dominante bluastra. La regolazione del giallo viene aggiunta a tutti i colori della scena, eliminando quindi la dominante di colore dalla scena.

1. Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
2. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
3. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
4. Selezionate il contagocce per il Bilanciamento bianco e fate clic per campionare un'area del monitor Programma. È consigliabile campionare un'area che si presuma sia bianca.

Se desiderate apportare la regolazione a un solo colore a una gamma di colori specifica della clip, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria del Correttore colori a tre vie.

5. (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per effettuare il bilanciamento del colore neutralizzando un'area dell'immagine in grigio medio, selezionate il contagocce Bilanciamento del grigio e fate clic su un'area

che si supponga sia in grigio medio.

- Per effettuare il bilanciamento del colore neutralizzando un'area nera dell'immagine, selezionate il contagocce Bilanciamento del nero e fate clic su un'area che si supponga sia nera.

Il controllo Bilanciamento del grigio corregge l'area campionata trasformandola in grigio neutro e il controllo Bilanciamento del nero corregge l'area campionata trasformandola in nero neutro. Come accade per il controllo Bilanciamento del bianco, queste regolazioni influenzano tutti i colori della clip.

Nota: in alternativa, potete fare clic sul campione di colore accanto ai contagocce e utilizzare il Selettore colore di Adobe per selezionare un colore campione.

Correzioni rapide della luminanza

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli automatici per l'esecuzione rapida di correzioni alla luminanza di una clip.

1. Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche Applicare effetti alle clip.
2. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
3. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
4. Fate clic su uno dei pulsanti seguenti per regolare rapidamente la luminanza adeguandola agli standard di trasmissione televisiva:

Livello di nero automatico Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7,5 IRE. Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

Contrasto automatico Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

Livello di bianco automatico Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE. Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione

Gli effetti Correttore rapido colore e Correttore colori a tre vie dispongono dei selettori colore Bilanciamento tonalità e Angolo, oltre al controllo Saturazione, per un corretto bilanciamento del video. Il bilanciamento colore consente di bilanciare i componenti rosso, verde e blu per creare il colore desiderato di bianco e grigio neutro di un'immagine. A seconda dell'effetto desiderato, potete scegliere di non rendere totalmente neutro il bilanciamento colore di una clip. Potete scegliere di assegnare una dominante di colore calda (rossastra) a una scena di vita familiare oppure fredda (bluastria) alle scene di un documentario su un crimine.

Per eseguire regolazioni mediante il selettore colore e il controllo Saturazione, è utile aprire il monitor di riferimento per visualizzare il vettorscopio agganciato al video composito nel monitor Programma.

Il selettore colore consente le seguenti regolazioni:

Angolo tonalità Ruota il colore verso un colore di destinazione. Spostando verso sinistra la parte esterna del selettore, i colori vengono ruotati verso il verde. Spostando verso destra la parte esterna del selettore, i colori vengono ruotati verso il rosso.

Intensità bilanciamento Controlla l'intensità del colore inserito nel video. Spostando il cerchio fuori dal centro, l'intensità aumenta. Potete eseguire una regolazione di precisione dell'intensità spostando la maniglia Guadagno bilanciamento.

Guadagno bilanciamento Influenza il grado di finezza delle regolazioni Intensità bilanciamento e Angolo bilanciamento. Mantenendo la maniglia perpendicolare del controllo vicino al centro del selettore, si ottengono regolazioni molto precise. Spostando la maniglia verso la parte esterna, la regolazione risulta molto granulosa.

Angolo bilanciamento Porta il colore verso un colore di destinazione. Spostando il cerchio Intensità bilanciamento verso una tonalità specifica, il colore viene spostato di conseguenza. L'intensità dello spostamento viene controllato dalla regolazione combinata dei valori Intensità bilanciamento e Guadagno bilanciamento.

Il cursore Saturazione controlla la saturazione del colore nel video. Portando il cursore su 0, si riduce la saturazione dell'immagine, visualizzando quindi solo i valori di luminanza (immagine composta da bianco, toni di grigio e nero). Spostando il cursore verso destra, la saturazione aumenta.



Immagine con saturazione ridotta (a sinistra) e immagine con saturazione normale (a destra)

[Torna all'inizio](#)

Regolare bilanciamento colore e saturazione

Benché nella procedura seguente le regolazioni vengono effettuate mediante il selettore colore, le stesse regolazioni sono possibili immettendo i valori numerici o utilizzando i controlli dei cursori disponibili negli effetti Correttore rapido colore e Correttore colori a tre vie.

1. Impostate lo spazio di lavoro per la correzione del colore.
2. Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche Applicare effetti alle clip.
3. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
4. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la

proporzione delle due parti.

5. (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per limitare la correzione colore a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, la correzione colore viene applicata all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali.
- Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici.

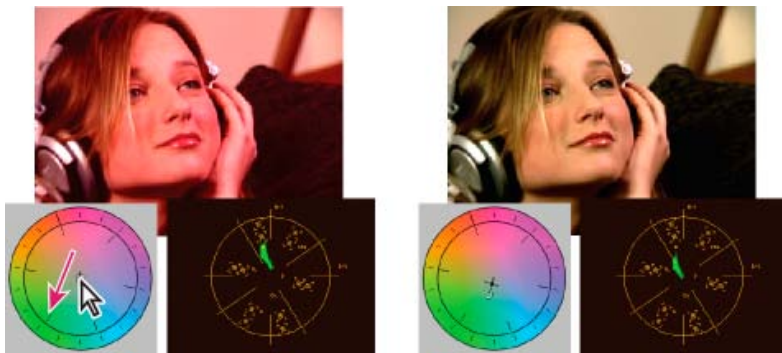
6. Per regolare il bilanciamento del colore, effettuate una delle seguenti operazioni utilizzando il selettore colore:

- Per modificare tutti i colori senza influenzare il guadagno o l'intensità, ruotate la parte esterna del selettore. Ruotando verso sinistra, tutti i colori vengono ruotati verso il verde. Ruotando verso destra, tutti i colori vengono ruotati verso il rosso.



Se ruotate la parte esterna del selettore colore (a sinistra), l'angolo tonalità viene modificato (a destra).

- Per spostare i colori verso un colore di destinazione regolando guadagno e intensità, trascinate il cerchio Intensità bilanciamento fuori dal centro portandolo verso il colore che desiderate inserire nell'immagine. Quanto più lontano dal centro trascinate Intensità bilanciamento, tanto più intenso sarà il colore inserito. Trascinate la maniglia Guadagno bilanciamento per eseguire la regolazione di precisione di Intensità bilanciamento. Potete effettuare una regolazione molto precisa.



Regolare Guadagno bilanciamento per ottimizzare l'impostazione Intensità bilanciamento.

Nota: l'effetto Correttore colori a tre vie consente di eseguire regolazioni separate alle tre gamme tonali usando singoli selettori per ombre, mezzitoni e luci.

7. Usate il controllo Saturazione per regolare la saturazione del colore nell'immagine. Se spostate il cursore verso sinistra (valore più basso), la saturazione dei colori si riduce. Se

spostate il cursore verso destra (valori più alti), la saturazione del colore aumenta.

[Torna all'inizio](#)

Regolare colore e luminanza utilizzando le curve

La regolazione delle curve relative agli effetti Curva luma e Curve RGB, come accade per i cursori dei livelli degli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie, consente di correggere l'intera gamma tonale o solo una gamma di colori selezionata in una clip video. A differenza dei livelli, però, che dispongono di sole tre regolazioni (livello di nero, livello di grigio e livello di bianco), gli effetti Curva luma e Curve RGB consentono di regolare fino a 16 punti diversi all'interno della gamma tonale di un'immagine (dalle ombre alle luci).

L'apertura di un oscilloscopio del monitor di riferimento agganciato al monitor Programma consente di visualizzare i valori di luminanza o colore oppure entrambi mentre si eseguono le regolazioni delle curve. Se utilizzate il vettorscopio, dovrebbe esserci un'ombreggiatura verde minima nelle aree esterne al centro del grafico. Tali aree definiscono il livello di saturazione del colore.

1. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Correzione colore.
2. Trascinate uno dei seguenti effetti sulla clip in un pannello Timeline:

Curva luma Regola principalmente la luminanza. Ricordate che la regolazione della luminanza influenza la saturazione percepita dei colori.

Curve RGB Corregge colore e luminanza.

Nota: se una clip è selezionata in un pannello Timeline potete trascinare l'effetto nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.

3. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Curva luma o Curve RGB.
4. (Facoltativo) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima:
 - Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luma dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
 - Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
5. (Facoltativo) Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria se desiderate correggere l'esposizione per un colore o una gamma di colori specifici. Utilizzate lo strumento contagocce o i controlli Correzione colore secondaria per specificare i colori da correggere.
6. Effettuate una delle operazioni seguenti per eseguire le regolazioni della curva:
 - Per regolare la luminanza, fate clic per aggiungere un punto al grafico Luma o Master, quindi trascinate per modificare la forma della curva. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato.
 - Per regolare colore e luminanza utilizzando l'effetto Curve RGB, fate clic per aggiungere un punto nel grafico appropriato e regolate tutti i canali di colore (Master), il canale rosso, il canale verde o il canale blu. Trascinate per modificare la forma della curva. Piegando la curva verso l'alto i valori dei pixel vengono schiariti,

piegandola verso il basso i valori dei pixel vengono scuriti. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato.

Potete aggiungere alla curva un massimo di 16 punti. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

Durante la regolazione, fate attenzione all'eventuale presenza di striature, disturbi o polarizzazione nell'immagine. Se notate questi problemi, riducete il valore che state regolando.

In [questa esercitazione di lynda.com](#), Premiere Pro: Color Correction and Enhancement (Premiere Pro: correzione e miglioramento del colore), Jeff Sengstack spiega come regolare i canali colore con gli effetti Correttore colore RGB e Curve RGB.

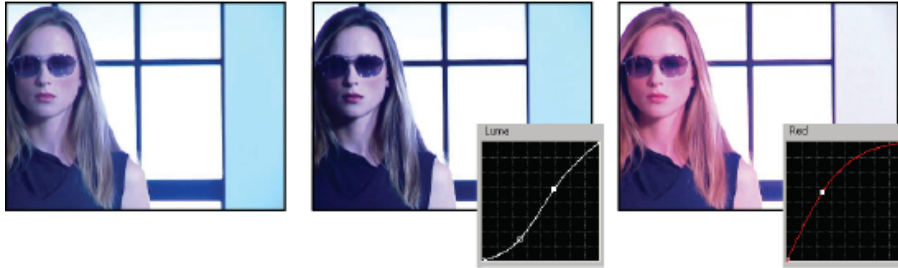


Immagine originale (a sinistra), con regolazione della luminanza (al centro) e con regolazione del colore (a destra)

[Torna all'inizio](#)

Regolare la luminanza utilizzando i livelli

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli per i livelli di input e output per l'esecuzione rapida di correzioni alla luminanza di una clip. Tali controlli sono simili a quelli della finestra di dialogo dei livelli di Photoshop. Nell'effetto Correttore colori rapido le impostazioni del controllo vengono applicate ai tre canali di colore della clip. L'effetto Correttore colori a tre vie consente di applicare le regolazioni dei livelli all'intera gamma tonale della clip, a una gamma totale specifica o a una gamma di colori particolare.

1. (Facoltativo) Impostate lo spazio di lavoro per la correzione del colore. Per regolare la luminanza, è consigliabile visualizzare l'oscilloscopio YC in un monitor di riferimento agganciato al monitor Programma.
2. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Correzione colore.
3. Trascinate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie sulla clip in un pannello Timeline.

se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.

4. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
5. (Facoltativo) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima:
 - Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luma dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
 - Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo

l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

6. (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per limitare la correzione a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, la correzione viene applicata all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali.
- Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici.

7. Utilizzate i cursori dei livelli di output per impostare i livelli di nero e di bianco massimi:

Cursore output nero Controlla l'output risultante delle ombre. È predefinito il valore 0, con il quale i pixel sono completamente neri. Spostando il cursore verso destra si specifica un valore più chiaro per l'ombra più scura.

Cursore output bianco Controlla l'output risultante delle luci. È predefinito il valore 255, con il quale i pixel sono completamente bianchi. Spostando il cursore verso sinistra si specifica un valore più scuro per la luce più luminosa.

Se è visualizzato l'oscilloscopio YC in un monitor di riferimento, regolate i cursori di output nero e bianco affinché i livelli di nero e bianco massimi dell'oscilloscopio rientrino tra 7,5 e 100 IRE. Ciò garantisce che i livelli rientrino negli standard di trasmissione televisiva.

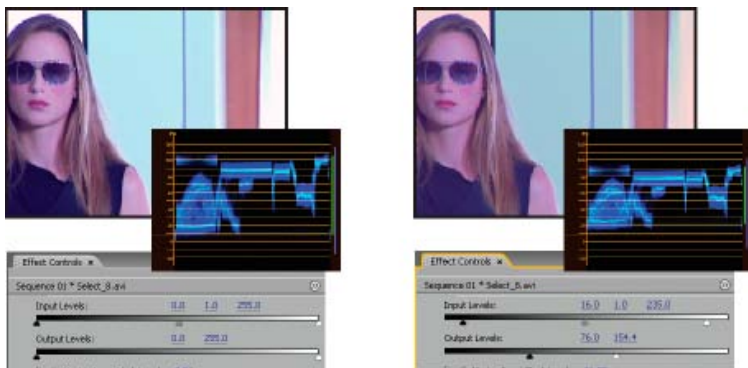


Immagine originale (a sinistra) e con correzione di bianco e nero rientranti negli standard di trasmissione televisiva (a destra)

8. Utilizzate i seguenti controlli per impostare i livelli di input per nero, grigio e bianco:

Contagocce livello di nero Associa il tono campionato all'impostazione del cursore di output nero. Fate clic su un'area del monitor Programma che si desidera abbia il valore più scuro nell'immagine. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire l'ombra più scura dell'immagine.

Contagocce livello di grigio Associa il tono campionato a un grigio medio (livello 128). Ciò modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza interferire eccessivamente sulle luci e le ombre. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il grigio medio dell'immagine.

Contagocce livello di bianco Associa il tono campionato all'impostazione del cursore

di output bianco. Fate clic su un'area del monitor Programma che si desidera abbia il valore più chiaro nell'immagine. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire la luce più chiara dell'immagine.

Cursore del livello di input nero Associa il livello di input nero all'impostazione del cursore di output nero. Per impostazione predefinita, questo cursore è impostato sul valore 0, con il quale i pixel sono completamente neri. Se il livello di output nero è stato regolato su 7,5 IRE o oltre, l'ombra più scura verrà associata a tale livello.

Cursore del livello di input grigio Controlla i mezzitoni e modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza interferire eccessivamente sulle luci e le ombre.

Cursore del livello di input bianco Associa il livello di input bianco all'impostazione del cursore di output bianco. Per impostazione predefinita, questo cursore è impostato sul valore 255, con il quale i pixel sono completamente bianchi. Se il livello di output bianco è stato regolato su 100 IRE o meno, la luce più chiara verrà associata a tale livello.

Nota: potete anche regolare i livelli di input e output passando con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o digitando un valore per Livello di nero di input, Livello di grigio di input, Livello di bianco di input, Livello di nero di output e Livello di bianco di output.

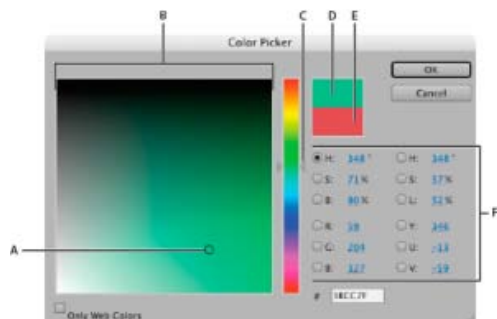
[Torna all'inizio](#)

Selezionare un colore con il Selettore colore di Adobe

Potete utilizzare il Selettore colore di Adobe per impostare i colori di destinazione in alcuni effetti di regolazione del colore e della gamma tonale. Facendo clic su un campione colore nei controlli di un effetto viene aperto il Selettore colore di Adobe.

Quando selezionate un colore nel Selettore colore di Adobe, vengono contemporaneamente visualizzati i valori numerici relativi a HSB, RGB, HSL, YUV e i numeri esadecimali. È utile per visualizzare come le diverse modalità colore descrivono un colore.

Nel Selettore colore di Adobe potete selezionare colori basati su modelli colori HSB (tonalità, saturazione, luminosità), RGB (rosso, verde, blu), HSL (tonalità, saturazione, luminanza) o YUV (luminanza e canali di differenza colori) oppure specificare un colore utilizzando i corrispondenti valori esadecimali. Se selezionate l'opzione Solo colori Web, il Selettore colore di Adobe viene configurato in modo da consentire la scelta solo tra i colori sicuri per Internet. Il campo del colore presente nel Selettore colore di Adobe può mostrare componenti cromatici nei modelli colore HSB, RGB, HSL o YUV.



Selettore colore di Adobe

A. Colore selezionato **B.** Campo del colore **C.** Cursore del colore **D.** Colore regolato **E.** Colore originale **F.** Valori del colore

1. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sulla proprietà Campione colore affinché un effetto

visualizzi il Selettore colore.

2. Selezionate il componente da usare per visualizzare lo spettro dei colori:

H Visualizza tutte le tonalità nel cursore del colore. La selezione di una tonalità nel cursore del colore determina la visualizzazione della gamma di saturazione e luminosità della tonalità selezionata nello spettro dei colori, con la saturazione che aumenta da sinistra a destra e la luminosità che aumenta dal basso all'alto.

S Visualizza tutte le tonalità dello spettro dei colori, con la luminosità massima nella parte superiore che diminuisce fino alla luminosità minima nella parte inferiore. Il cursore del colore visualizza il colore selezionato nello spettro dei colori, con la saturazione massima nella parte superiore del cursore e la saturazione minima nella parte inferiore.

B (nella sezione HSB) Visualizza tutte le tonalità dello spettro dei colori, con la saturazione massima nella parte superiore che diminuisce fino alla saturazione minima nella parte inferiore. Il cursore del colore visualizza il colore selezionato nello spettro dei colori, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore.

R Visualizza il componente di colore rosso nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore verde e blu. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del rosso consente di miscelare una quantità maggiore di rosso nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

G Visualizza il componente di colore verde nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore rosso e blu. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del verde consente di miscelare una quantità maggiore di verde nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

B (nella sezione RGB) Visualizza il componente di colore blu nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore verde e rosso. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del blu consente di miscelare una quantità maggiore di blu nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate i triangolini lungo il cursore del colore o fate clic all'interno del cursore del colore per regolare i colori visualizzati nello spettro dei colori.
- Fate clic o trascinate all'interno dello spettro dei colori quadrato grande per selezionare un colore. Un marcatore circolare indica la posizione del colore nello spettro dei colori.

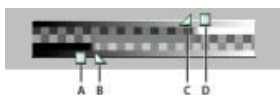
Nota: durante la regolazione del colore con il cursore del colore e lo spettro dei colori, i valori numerici cambiano a indicare il nuovo colore. Il rettangolo nell'angolo superiore destro del cursore del colore visualizza il nuovo colore; il rettangolo inferiore visualizza il colore originale.

- Per HSB, specificate la tonalità (H) come angolo con un valore compreso tra 0° e 360°, corrispondente alla posizione della ruota dei colori. Specificate la saturazione (S) e la luminosità (B) come percentuali (da 0 a 100).
- Per RGB, specificate i valori dei componenti.
- Per # immettete un valore di colore in formato esadecimale.

Definire le gamme tonali di una clip

Gli effetti Correttore luma, Correttore colore RGB e Correttore colori a tre vie consentono di definire le gamme tonali per ombre, mezzitoni e luci, così da poter applicare la correzione colore a una gamma tonale specifica dell'immagine. Se utilizzata in concomitanza con i controlli Correzione colore secondari, la definizione di una gamma tonale permette di semplificare l'applicazione delle regolazioni a elementi specifici di un'immagine.

1. Selezionate la clip da correggere in un pannello Timeline e applicate uno degli effetti Correttore luma, Correttore colore RGB o Correttore colori a tre vie.
2. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Correttore luma, Correttore colore RGB o Correttore colori a tre vie.
3. Fate clic sul triangolino per espandere il controllo Definizione gamma tonale.



Controllo Definizione gamma tonale

A. Soglia ombra **B.** Morbidezza ombra **C.** Morbidezza luce **D.** Soglia luce

4. Trascinate i cursori Soglia ombra e Soglia luce per definire le gamme tonali relative alle ombre e alle luci.

È consigliabile eseguire le regolazioni mentre è visualizzata la presentazione Gamma tonale a tre toni dell'immagine.

5. Trascinate i cursori Morbidezza ombra e Morbidezza luce per sfumare i bordi tra le gamme tonali.

L'entità dell'attenuazione dipende dall'immagine e dalla modalità di applicazione della correzione colore ad essa applicata.

Nota: potete inoltre definire le gamme tonali cambiando i valori numerici o spostando i cursori Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce e Morbidezza luce.

Specificare un colore o una gamma di colori da correggere

La proprietà Correzione colore secondaria specifica la gamma di colori da sottoporre a correzione mediante un effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. La proprietà Correzione colore secondaria è disponibile per i seguenti effetti: Correttore luma, Curva luma, Correttore colore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie.

La scelta di un colore o una gamma di colori mediante la Correzione colore secondaria consente di limitare l'applicazione di un effetto di correzione colore ad aree specifiche di un'immagine. Si tratta di un'operazione simile alla selezione o mascheratura di un'immagine in Photoshop. Ad esempio, definite una gamma di colori che seleziona solo una camicia blu all'interno di un'immagine. A questo punto, potete cambiare il colore della camicia senza toccare altre aree dell'immagine.

1. Selezionate la clip da correggere in un pannello Timeline e applicate uno degli effetti Correttore luma, Curva luma, Correttore colore RGB, Curve RGB o Correttore colori a tre vie.
2. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Correttore luma, Curva luma, Correttore colore RGB, Curve RGB o Correttore colori a tre vie.
3. Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria.

4. Selezionate il contagocce e fate clic sul colore da selezionare nel monitor Programma. Per selezionare un colore potete anche fare clic su un punto qualsiasi dello spazio di lavoro oppure sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe.
5. Eseguite una delle operazioni seguenti per ampliare o restringere la gamma di colori da correggere:

- Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla.
- Fate clic sul triangolino per espandere il controllo Tonalità, quindi trascinate i cursori Soglia iniziale e Soglia finale per definire la gamma di colori nella quale applicare la correzione al 100%. Trascinate i cursori Morbidezza iniziale e Morbidezza finale per controllare la sfumatura, la quale stabilisce il grado di nitidezza dei bordi della gamma di colore. Potete inoltre immettere le proprietà numeriche dei valori iniziali e finali utilizzando i controlli posti sotto il controllo Tonalità.

Nota: la tonalità definita mediante i cursori può essere modificata trascinando le bande superiore o inferiore.



Controllo Tonalità

A. Morbidezza iniziale **B.** Soglia iniziale **C.** Soglia finale **D.** Morbidezza finale

- Utilizzate i controlli Saturazione e Luma per specificare le proprietà di saturazione e luminanza della gamma di colori da sottoporre a correzione. Questi controlli permettono regolazioni di precisione della gamma di colori.
6. Testo del punto
 7. Utilizzate i seguenti controlli per specificare la modalità di applicazione della correzione a un colore o una gamma di colori:

Più morbido Applica una sfocatura gaussiana all'area selezionata che è stata generata dai controlli Correzione colore secondaria. L'intervallo disponibile va da 0 a 100; è predefinito il valore 50. Questo controllo è utile per ammorbidire l'applicazione della correzione colore alle aree selezionate, affinché possano fondersi con il resto dell'immagine.

Assottigliamento bordo Assottiglia o diffonde il bordo dell'area selezionata generata mediante i controlli Correzione colore secondaria. L'intervallo disponibile va da -100 (sottile, bordi nettamente definiti) a +100 (distribuito, bordi diffusi). Il valore predefinito è 0.

8. Selezionate l'opzione Inverti colore limite per regolare tutti i colori a eccezione della gamma specificata mediante i controlli Correzione colore secondaria.

[Torna all'inizio](#)

Sostituire un colore

Se richiedete un controllo superiore a quello offerto dall'effetto Sostituisce colore, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria degli effetti Correttore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie. Questi controlli consentono di applicare le modifiche a un solo colore o una sola gamma di colori.

1. In un pannello Timeline, selezionate la clip da regolare in modo che appaia nel Monitor programma.
2. Se desiderate sostituire un colore della clip visualizzata con quello in un'altra clip dello stesso progetto, aprite la seconda clip nel monitor Sorgente.

3. Applicate l'effetto Sostituisci colore alla clip da correggere.
4. Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta ➔📄 relativa all'effetto Sostituisci colore.
5. Nella finestra di dialogo Impostazioni sostituzione colore spostate il puntatore sull'immagine Campione clip perché assuma la forma di un contagocce, quindi fate clic sul colore da sostituire. Potete anche fare clic sul campione del colore di destinazione e selezionate un colore dal Selettore colore di Adobe.
6. Scegliete il colore sostitutivo facendo clic sul campione del colore sostitutivo e selezionando il colore dal Selettore colore di Adobe.
7. Per estendere o ridurre la gamma del colore da sostituire, trascinate il cursore Somiglianza.
8. Selezionate l'opzione Tinte unite per sostituire il colore specificato senza preservare i livelli di grigio.

[Torna all'inizio](#) 

Rimuovere il colore in una clip

Per rimuovere rapidamente un colore da una clip, applicate l'effetto Bianco e nero accedendo al raccoglitore Controllo immagine inserito nel raccoglitore Effetti video.

1. Impostate lo spazio di lavoro per la correzione del colore.
2. Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche Applicare effetti alle clip.
3. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
4. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
5. (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per limitare le regolazioni a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, le regolazioni vengono applicate all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali.
 - Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce o i cursori, oppure immettete i valori numerici.
6. Passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o immettete un valore inferiore a 100 per il controllo Saturazione. In alternativa, potete fare clic sul triangolino per espandere il controllo e trascinare il cursore.

[Torna all'inizio](#) 

Miscelare i canali di colore in una clip

1. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Regolazioni.
2. Trascinate l'effetto Mixer canali sulla clip in un pannello Timeline.

Nota: se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto Mixer canali nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.


3. Aumentate o riducete il contributo di un canale al canale di output eseguendo una delle operazioni seguenti al canale del colore sorgente:
 - Passare con il puntatore del mouse su un valore sottolineato da sinistra o destra.
 - Fate clic su un valore sottolineato, digitate un valore compreso tra -200% e +200% nella casella del valore, quindi premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).
 - Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Mixer canali e trascinate il cursore verso sinistra o destra.
4. (Facoltativo) Trascinate il cursore, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato oppure digitate un valore per il valore costante del canale (Rosso-Costante, Verde-Costante o Blu-Costante). Questo valore aggiunge al canale di output una quantità di base di un canale.
5. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Monocromatico per creare un'immagine contenente solo valori dei grigi. Questa opzione consente di ottenere tale risultato applicando le stesse impostazioni a tutti i canali di output.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Isolare un colore mediante Passata colore

L'effetto Passata colore consente di isolare un colore o una gamma di colori. Le regolazioni vengono effettuate in una finestra di dialogo contenente il Campione clip e il Campione output. Le proprietà dell'effetto Passata colore possono essere regolate anche nel pannello Controllo effetti.

Per correggere un solo colore o una sola gamma di colori di una clip, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria disponibili negli effetti Correzione colore.

1. Trascinate l'effetto Passata colore su una clip.
2. Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta  relativa all'effetto Passata colore.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di conversione monocolori, effettuate una delle seguenti operazioni per selezionare il colore da conservare:
 - Spostate il puntatore sul Campione clip (il puntatore assume la forma di un contagocce) e fate clic per selezionare un colore.
 - Fate clic sul campione colore, scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe, quindi fate clic su OK per chiudere il selettore.

Il colore selezionato viene mostrato nel campione finale.

4. Trascinate il cursore dell'opzione Somiglianza o immettete un valore per ampliare o restringere la gamma dei colori da conservare.
5. Per invertire l'effetto, in modo da preservare tutti i colori a eccezione di quello specificato, selezionate l'opzione Inverti.

Per animare questo effetto, utilizzate le funzionalità relative ai fotogrammi nel pannello Controllo effetti.

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Regolare i bordi, le sfumature e la luminosità mediante i predefiniti di convoluzione

Potete controllare i piccoli dettagli di sfumatura, rilievo, nitidezza e altri effetti applicando l'effetto Convoluzione o uno dei predefiniti di convoluzione basati sull'effetto. L'effetto Convoluzione e i predefiniti basati su di esso sovrappongono una matrice di numeri a una matrice di pixel. Potete impostare i valori per

ogni cella della matrice mediante i cursori nel pannello Controllo effetti e potete utilizzare i fotogrammi per cambiare i valori nel tempo. Per ottenere l'effetto desiderato, spesso è più semplice applicare uno dei predefiniti di convoluzione e modificarlo, piuttosto che applicare e modificare l'effetto Convoluzione stesso.

Nota: i predefiniti di convoluzione si trovano nella categoria di predefiniti nel pannello Effetti, nella sottocategoria Convoluzione. I nomi dei predefiniti di questa sottocategoria iniziano tutti con "Convoluzione".

1. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Regolazioni.
2. Trascinate l'effetto Convoluzione sulla clip in un pannello Timeline.

Se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto Convoluzione nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.

3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto a Effetto Convoluzione per espanderlo.

Ciascuna delle impostazioni che iniziano con la lettera "M" rappresenta una cella in una matrice 3X3. Ad esempio "M11" rappresenta la cella nella riga 1, colonna 1. "M22" rappresenta la cella al centro della matrice.

4. Fate clic su un numero di fianco a una delle impostazioni di cella.
5. Digitate un valore (tra -999 e +999) per il quale volete moltiplicare il valore di luminosità del pixel.
6. Ripetete il punto precedente per tutti i pixel da includere nell'operazione. Non occorre specificare i valori per tutte le impostazioni della cella.
7. Fate clic sul numero di fianco a Scala e digitate il valore per cui volete dividere la somma dei valori di luminosità dei pixel inclusi nel calcolo.
8. Fate clic sul numero di fianco a Scostamento e digitate il valore da aggiungere al risultato del calcolo della scala.
9. Fate clic su OK.


L'effetto viene di volta in volta applicato a ogni pixel della clip.

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere effetti di luce

Potete utilizzare fino a cinque luci per introdurre effetti creativi. Potete gestire le proprietà dell'illuminazione, come tipo, direzione, intensità, colore, centro ed estensione della luce. È inoltre disponibile il controllo Livello rilievo che permette di utilizzare texture o pattern di altri metraggi per creare effetti speciali, come una superficie con effetto 3D. Per un'esercitazione sull'utilizzo degli Effetti di luce e dell'effetto 3D di base, consultate [Creating A Title On A Reflective Surface](#) (Creazione di un titolo su una superficie riflettente) di Jeff Schell nel suo blog Digital Media Net.

Nota: tutte le proprietà degli Effetti di luce possono essere animate utilizzando i fotogrammi chiave, a eccezione di Livello rilievo.

Potete manipolare direttamente gli effetti di luce nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione  accanto agli Effetti di luce nel pannello Controllo effetti per visualizzare le maniglie di regolazione e il mirino.



Effetti di luce: Immagine originale (a sinistra), con faretto (al centro) e luce Omni (a destra) applicati all'immagine)

1. Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Effetti video, quindi il raccoglitore Regolazioni, infine trascinate gli Effetti di luce sulla clip in un pannello Timeline.

Se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare gli Effetti di luce direttamente nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.


2. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere gli Effetti di luce.
3. Fate clic sul triangolino per espandere Luce 1.
4. Scegliete un tipo di luce dal menu per specificare la sorgente luminosa:

Nessuno Disattiva una luce.

Sfocatura direzione La luce splende da lontano, facendo in modo che l'angolo della luce non cambi, come accade per i raggi solari.

Omni La luce splende in tutte le direzioni proprio sopra l'immagine, creando effetto simile a quello di una lampadina su un foglio di carta.

Faretti colorati Diffonde un raggio di luce ellittico.


5. Per specificare un colore da assegnare alla luce, eseguite una delle operazioni seguenti:
 - Fate clic sul campione colore, selezionate un colore scegliendolo dal Selettore colore di Adobe e fate clic su OK.
 - Fate clic sull'icona del contagocce, quindi clic su un punto qualsiasi del desktop del computer per selezionare un colore.
6. (Facoltativo) Fate clic sull'icona Trasformazione per visualizzare le maniglie della luce e il mirino nel monitor Programma. Potete manipolare direttamente posizione, scala e rotazione di una luce trascinandone le maniglie e il mirino .

Nota: se sono presenti più luci, nel monitor Programma è presente un mirino per ciascuna. Facendo clic sul mirino, vengono visualizzate le maniglie per la luce specifica.

7. Nel pannello Controllo effetti utilizzate i seguenti controlli per impostare le proprietà delle singole sorgenti luminose:

Centro Sposta la luce basandosi sui valori delle coordinate X e Y relative al centro della luce. La luce può essere posizionata anche trascinando il mirino all'interno del monitor Programma.

Raggio principale Regola la lunghezza di una luce Omni o un Faretto. Potete anche trascinare una delle maniglie del monitor Programma.

Raggio proiettato Regola la vicinanza della sorgente della Luce direzionale al mirino . Il valore 0 posiziona la luce nel mirino e inonda l'immagine di luce. Il valore 100 sposta la sorgente luminosa lontano dal mirino, riducendo la luce sull'immagine. Nel monitor Programma potete inoltre trascinare il punto della sorgente luminosa per regolarne la distanza rispetto al mirino.

Raggio minore Regola l'ampiezza di un Faretto. Quando la luce assume la forma di un cerchio, l'aumento del Raggio minore fa aumentare anche il Raggio principale. Per

regolare questa proprietà potete anche trascinare una delle maniglie del monitor Programma.

Angolo Cambia la direzione di una Luce direzionale o un Faretto. Regolate questo controllo specificando un valore in gradi. In alternativa, potete spostare il puntatore fuori da una maniglia nel monitor Programma fino a quando assume la forma di una doppia freccia ricurva ↶↷, quindi trascinate per ruotare la luce.

Intensità Controlla quando intensa è la luce.

Punto luce Regola le dimensioni dell'area più luminosa del Faretto.

Nota: il tipo di luce stabilisce quali proprietà degli Effetti di luce sono disponibili. Accertatevi di fare clic sull'icona Trasformazione per visualizzare le maniglie della luce e il mirino nel monitor Programma.

8. Utilizzate i seguenti controlli per impostare le proprietà degli Effetti di luce:

Colore luce ambiente Specifica il colore della luce ambiente.

Intensità ambiente Diffonde la luce come se questa fosse associata a un'altra luce in una stanza, ad esempio i raggi solari o una luce fluorescente. Scegliete il valore 100 per utilizzare solo la sorgente luminosa oppure il valore -100 per eliminare la sorgente luminosa. Per cambiare il colore della luce ambiente, fate clic sulla casella del colore e utilizzate il selettore visualizzato.

Superficie Stabilisce l'entità del riflesso della luce sulla superficie, come l'effetto prodotto su un foglio di carta fotografica, da -100 (bassa riflettanza) a 100 (alta riflettanza).

Materiale superficie Stabilisce quale elemento è più riflettente: la luce o l'oggetto sulla quale essa si diffonde. Il valore di -100 riflette il colore della luce, il valore di 100 riflette il colore dell'oggetto.

Esposizione Aumenta (valori positivi) o riduce (valori negativi) la luminosità della luce. Il valore 0 rappresenta la luminosità predefinita della luce.

9. (Facoltativo) Ripetete i punti da 3 a 7 per aggiungere altre luci (Luce 2 - Luce 5).
10. (Facoltativo) Se avete aggiunto una clip in cui utilizzare un livello di rilievo (texture Effetti di luce), scegliete la traccia che contiene la clip con il livello di rilievo dal menu Livello rilievo. Utilizzate i controlli per regolare le proprietà del livello di rilievo.

[Torna all'inizio](#)

Applicare texture Effetti di luce

I livelli di rilievo degli Effetti di luce consentono di utilizzare il pattern o la texture di una clip per controllare il modo in cui la luce si riflette su un'immagine. L'uso di una clip con texture come carta o acqua consente di creare un effetto di luce 3D.

1. Aggiungete la clip da utilizzare come livello di rilievo (texture) a una traccia separata della sequenza.
2. Fate clic sull'icona Attiva/disattiva l'output per nascondere la traccia contenente la clip con il livello di rilievo.
3. Aggiungete gli Effetti di luce a una clip nella stessa sequenza.

4. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere gli Effetti di luce.
5. (Facoltativo) Fate clic sul triangolino della Luce 1 per regolare le proprietà della luce.
6. Scegliete la traccia video contenente il livello di rilievo dal menu Livello rilievo.
7. Dal menu Canale rilievo, specificate se utilizzare il canale rosso, verde, blu o alfa della clip per creare la texture degli effetti di luce.
8. Selezionate l'opzione Bianco in alto per far risaltare le parti bianche del canale sulla superficie. Deselezionate questa opzione per far risaltare le parti scure.
9. Passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato per specificare il valore per Altezza rilievo da piatto (0) a montagnoso (100).

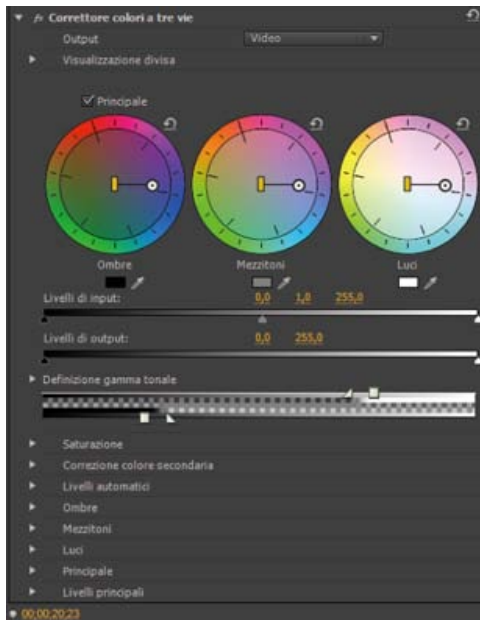


I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

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

Effetto Correttore colori a tre vie

L'effetto Correttore colori a tre vie è stato rinnovato per rendere più accessibili le funzioni di utilizzo più comune e per semplificare i flussi di lavoro esistenti.



Correttore colori a tre vie

Menu Output Il menu Output ha due opzioni, Video e Luma. L'opzione Composito è stata rinominata Video.

Visualizzazione divisa Per impostazione predefinita, la visualizzazione divisa è inizialmente ridotta.

Ruota dei colori Principale L'opzione Principale sostituisce la ruota dei colori Principale. Quando questa opzione è selezionata, tutte e tre le ruote dei colori si comportano come ruota dei colori composita. Una modifica apportata a una delle ruote viene applicata anche alle altre.

Ruote dei colori Ombre, Mezzitoni e Luci Alle ruote dei colori di Ombre, Mezzitoni e Luci sono associati dei selettori colore. Per impostare le proprietà come valori numerici, scorrete verso il basso fino alle relative opzioni. Potete espandere tutte e tre le opzioni per impostarne o visualizzarne le proprietà.

Livello di input, Livello di output e Correzione colore secondaria Le opzioni Livello di input, Livello di output e Correzione colore secondaria sono state spostate in alto per una migliore accessibilità.

Correzione colore secondaria Questa opzione è stata spostata in alto per una migliore accessibilità.

- L'opzione Maschera, precedentemente presente nel menu Output, è ora disponibile come Mostra maschera in Correzione colore secondaria.
- Il menu Inverti sostituisce l'opzione Inverti colore limite in Correzione colore secondaria. Le opzioni disponibili nel menu sono Nessuno, Inverti colore limite e Inverti maschera.
- Le modifiche apportate ai comandi di Correzione colore secondaria vengono applicate anche agli altri effetti che utilizzano la

correzione colore secondaria. Questi effetti includono Curva luma, Correttore luma e Curva RGB.

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

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

Effetti e transizioni audio

Effetti audio

Transizioni audio a dissolvenza incrociata

Per gli effetti video, consultate Sezione di riferimento su effetti e transizioni.

[Torna all'inizio](#) 

Effetti audio

Effetto Bilanciamento

L'effetto Bilanciamento consente di controllare il volume relativo dei canali sinistro e destro. I valori positivi aumentano il livello del canale destro, quelli negativi, del canale sinistro. Questo effetto è disponibile solo per le clip stereo.

Effetto Filtro passa-banda

L'effetto Filtro passa-banda rimuove le frequenze esterne all'intervallo specificato, detto anche banda di frequenze. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Centro Indica la frequenza al centro dell'intervallo specificato.

Q Indica l'ampiezza della banda di frequenze da conservare. Le impostazioni basse generano una banda di frequenze ampia mentre le impostazioni elevate generano una banda di frequenze ristretta.

Effetto Bassi

L'effetto Bassi consente di aumentare o ridurre le frequenze basse (minori o uguali a 200 Hz). Incrementa specifica di quanti decibel occorre incrementare le basse frequenze. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto Volume canale

L'effetto Volume canale consente di controllare in modo indipendente il volume di ogni canale in una clip o traccia stereo o 5.1. Il livello di ogni canale è misurato in decibel.

Effetto Chorus

L'effetto Coro simula diverse voci sovrapposte o il suono di strumenti suonati contemporaneamente mediante l'aggiunta di più ritardi di breve durata con una piccola quantità di feedback. Ne deriva un suono particolarmente ricco. Potete usare l'effetto Coro per potenziare una traccia vocale o aggiungere spaziosità stereo a un audio mono. Potete usarlo anche per creare effetti speciali particolari.

Premiere Pro realizza gli effetti coro mediante un metodo di simulazione diretta, in cui ogni voce (o livello) viene resa distinta dall'originale variandone leggermente temporizzazione, intonazione e vibrato. L'impostazione Feedback aggiunge ulteriori dettagli al risultato.

Per ottenere risultati ottimali con file mono, convertiteli in stereo prima di applicare l'effetto Coro.

Bypass Opzione che specifica se applicare o ignorare l'effetto Coro.

Configurazione personalizzata Apre un pannello di controllo stile mixer che controlla le proprietà mediante manopole.

Singoli parametri Apre un insieme di controlli di parametri per l'effetto Coro.

Tipo LFO Specifica il tipo di onda dell'oscillatore a bassa frequenza: sinusoidale, rettangolare o triangolare.

Frequenza Determina la frequenza massima alla quale si verificano modifiche nell'ampiezza. Nel caso di valori molto bassi, la voce risultante presenta una sonorità variabile simile a quella di un cantante che non riesca a mantenere costante il flusso di aria emesso. Nel caso di impostazioni molto alte, il risultato può essere tremolante e innaturale.

Impostazioni molto elevate possono produrre effetti speciali interessanti (come nel predefinito Another Dimension).

Profondità Determina la variazione massima dell'ampiezza. Ad esempio, potete modificare l'ampiezza di una voce del coro in modo che sia più forte o più debole di 5 dB rispetto all'originale. Utilizzando impostazioni molto basse (inferiori a 1 dB) la profondità può essere impercettibile, a meno che il parametro Frequenza modulazione sia impostato su valori molto alti. Utilizzando invece impostazioni molto alte il suono può essere riprodotto in modo intermittente, creando una sorta di cinguettio sgradevole. I vibrati naturali si verificano tra 2 e 5 dB circa. Osservate che questa impostazione corrisponde al valore massimo e che il volume del vibrato potrebbe non diminuire come previsto dall'impostazione. Questa imitazione è intenzionale, poiché produce un suono più naturale.

Mix Determina il rapporto del segnale audio non elaborato e degli effetti. Un'impostazione pari al 100% corrisponde a un rapporto di 1/1 mentre l'impostazione 0 prevede che il segnale effetto venga ignorato.

Ritorno Riaggiunge una percentuale di voci elaborata all'input dell'effetto. Feedback può aggiungere alle forme d'onda l'effetto di un'eco aggiuntiva o di un riverbero. Un feedback limitato (inferiore al 10%) può conferire ulteriore ricchezza, a seconda delle impostazioni del ritardo e del vibrato. Le impostazioni più alte generano un feedback più tradizionale, un fischio forte che può raggiungere un volume talmente elevato da tagliare il segnale. Talvolta, il taglio del segnale è un effetto desiderato, come nel predefinito Dischi volanti che genera suoni simili a quelli prodotti da ipotetici UFO che sfrecciano attorno alla testa dell'ascoltatore.

Ritardo Specifica la quantità massima di ritardo consentita. Un aspetto importante dell'uso dell'effetto coro riguarda l'introduzione di brevi ritardi (spesso compresi tra 15 e 35 millisecondi) la cui durata varia nel tempo. Se il valore impostato è molto piccolo, tutte le voci si fondono nell'originale e può verificarsi un effetto di flanging innaturale. Se il valore impostato è troppo alto può prodursi un effetto simile a un cinguettio, come se un lettore di audiocassette "mangiassse" il nastro.

DeClicker, effetto

L'effetto DeClicker serve per rimuovere i clic indesiderati dal segnale audio. Spesso, vengono inseriti clic a causa di giunzioni errate sui montaggi oppure in seguito a montaggi digitali errati dell'audio. Questo effetto è spesso utile per eliminare i leggeri disturbi che si generano quando si colpisce il microfono.

Nel pannello Controllo effetti, la sezione Configurazione personalizzata per questo effetto contiene i monitor Input e Output. Il primo mostra il segnale di input con i clic rilevati, mentre il secondo mostra il segnale di output senza i clic.

Soglia Determina la soglia per il rilevamento e, di conseguenza, la quantità di segnale interessata. Questo controllo va da 0 a 100%.

DePlop Determina la quantità di riduzione dei clic a bassa frequenza. A volte, questi assomigliano più a pop che a clic. Questo controllo va da 0 a 100%.

DeCrackler, effetto

L'effetto DeCrackler (Riduzione crepitii) rimuove i crepitii da varie origini audio, come le colonne sonore di filmati a 16 e 35 mm o le registrazioni su vinile. Questo effetto può, inoltre, ridurre i crackle causati da pioggia battente, cavi audio malfunzionanti, dispositivi elettrici posizionati vicino a cavi del microfono e rumori dei vestiti sui microfoni a clip.

Nel pannello Controllo effetti, la sezione Configurazione personalizzata per questo effetto contiene i monitor Crackle rilevati e Output. Il primo mostra il segnale di input con i crackle rilevati, mentre il secondo mostra il segnale di output con i crackle rimossi.

Soglia Determina il livello di rilevamento dei crackle. Questo controllo va da 0 a 100%.

Riduzione Determina la quantità di riduzione dei crackle. Questo controllo va da 0 a 100%.

Controllo dell'efficienza Indica l'efficienza dell'effetto DeCrackler. Ruotate il controllo Soglia per ottenere il valore massimo. Occorre ricordare che il livello massimo si raggiunge anche quando la soglia è molto bassa, al punto che il segnale audio di base potrebbe venire danneggiato.

Audition Questo controllo, se selezionato, consente di ascoltare solo i suoni che verranno eliminati. Se si possono ascoltare i contenuti effettivi del segnale, vuol dire che la soglia è impostata su un valore troppo basso. Se non la regolate, il segnale audio potrebbe venire danneggiato.

Effetto Riduzione sibilanti

L'effetto DeEsser (Riduzione sibilanti) rimuove i suoni sibilanti ad alta frequenza, che spesso vengono creati quando una voce maschile o femminile pronuncia le lettere "s" e "t". Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Guadagno Specifica l'entità della riduzione da applicare ai suoni sibilanti. Il fattore di riduzione è espresso in decibel.

Maschile e Femminile Indica se la voce è maschile o femminile. Questa opzione consente all'effetto di adattarsi alla differenza tonale che distingue i due sessi.

Effetto Riduzione ronzii

L'effetto DeHummer (Riduzione ronzii) rimuove dall'audio i ronzii indesiderati con una frequenza di 50/60 Hz.

Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Riduzione Indica il fattore di riduzione da applicare al ronzio. I valori elevati potrebbero tagliare anche informazioni audio necessarie alla riproduzione delle tonalità basse.

Frequenza Specifica la frequenza centrale del ronzio. In genere, corrisponde a 50 Hz in Europa e in Giappone, a 60 Hz negli USA e in Canada. Spesso la frequenza del ronzio non è un valore costante, ma variabile di +/- 5 Hz. Fate clic su 50 Hz o 60 Hz per impostare la rispettiva frequenza.

Filtro Specifica il numero di filtri da usare per rimuovere il ronzio. Oltre alle frequenze fondamentali di 50 e 60 Hz, un ronzio potrebbe anche contenere armoniche con frequenze che sono multipli della frequenza fondamentale (100/110 Hz, 150/160 Hz e così via). A valori più elevati corrisponde un uso più intensivo della CPU. L'impostazione di questo valore determina il numero di frequenze armoniche da filtrare. Ad esempio, se scegliete 60 Hz come valore della frequenza e 4 come valore del filtro, l'effetto Riduzione ronzii filtra la frequenza di 60 Hz insieme a tre armoniche (120 Hz, 240 Hz e 480 Hz), per un totale di 4 frequenze filtrate. A valori più elevati corrisponde un maggior dispendio di risorse per il processore.

Effetto Ritardo

L'effetto Ritardo aggiunge al sonoro della clip audio un'eco, riprodotta dopo l'intervallo di tempo indicato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Ritardo Indica l'intervallo di tempo prima dell'inizio dell'eco. Il valore massimo è 2 secondi.

Ritorno Specifica una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più eco a calare.

Mix Controlla la portata dell'eco.

Effetto Riduzione disturbo

L'effetto Riduzione disturbo rileva automaticamente il rumore del nastro e lo rimuove. Usate questo effetto per rimuovere i disturbi dalle registrazioni effettuate con dispositivi analogici, come i registratori magnetici a nastro. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Rumore di fondo Specifica il livello (in decibel) del rumore di fondo durante la riproduzione della clip.

Fissa Blocca la misurazione del rumore di fondo sul valore corrente. Usate questo controllo per definire il rumore di fondo di una clip.

Riduzione Specifica il livello di rumore da rimuovere entro l'intervallo compreso tra -20 e 0 dB.

Scostamento Imposta un valore di scostamento tra il rumore di fondo rilevato automaticamente e il valore definito dall'utente. Questo valore può variare tra -10 e +10 dB. Lo scostamento consente un ulteriore controllo quando l'impostazione automatica non è sufficiente.

Effetto Dinamica

L'effetto Dinamica fornisce una serie di controlli che possono essere combinati o usati in modo indipendente per regolare l'audio. Potete usare i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificare i

valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Controllo gate automatico Taglia un segnale quando il livello scende sotto la soglia specificata. Usate questo controllo per rimuovere segnali di fondo indesiderati dalle registrazioni, come i rumori di sottofondo in un doppiaggio. Impostate il gate in modo da interrompere la registrazione ogni volta che il narratore smette di parlare, rimuovendo in questo modo tutti gli altri suoni. I colori del display LED indicano la modalità del gate: aperto (verde), attacco o rilascio (giallo) e chiuso (rosso). Per il gate sono disponibili i seguenti controlli:

Soglia Specifica il livello (compreso tra -60 e 0 dB) che il segnale in ingresso deve superare perché il gate si apra. Se il livello del segnale scende sotto questo valore, il gate si chiude e il segnale in ingresso diventa muto.

Attacco Specifica il tempo impiegato dal gate per aprirsi quando il livello del segnale supera la soglia.

Rilascio Imposta il tempo (tra 50 e 500 millisecondi) impiegato dal gate per chiudersi dopo che il livello del segnale è sceso sotto la soglia.

Blocco Specifica il tempo (tra 0,1 e 1000 millisecondi) in cui il gate deve rimanere aperto dopo che il livello è sceso sotto la soglia.

Compressore Equilibra la gamma dinamica e crea un livello uniforme per tutta la durata della clip, aumentando il livello dei suoni lievi e riducendo quello dei suoni forti. Per il compressore sono disponibili i seguenti controlli:

Soglia Imposta il livello (tra -60 e 0 dB) che il segnale deve superare perché sia attivata la compressione. I livelli che sono sotto la soglia restano inalterati.

Rapporto Imposta il rapporto in base al quale viene applicata la compressione. Il valore massimo è 8:1. Se ad esempio il rapporto è di 5:1 e il livello in ingresso cresce di 5 dB, l'output cresce solo di 1 dB.

Attacco Imposta il tempo (tra 0,1 e 100 millisecondi) impiegato dal compressore per rispondere a un segnale che supera la soglia.

Rilascio Specifica il tempo (tra 10 e 500 millisecondi) impiegato dal guadagno per tornare al livello di partenza quando il segnale scende sotto la soglia.

Automatico Calcola il tempo di rilascio in base al segnale in ingresso.

MakeUp Regola il livello in output del compressore (tra -6 e 0 dB) allo scopo di compensare le perdite di guadagno dovute alla compressione.

Expander Riduce tutti i segnali sotto la soglia specificata sulla base del rapporto impostato. L'effetto è simile a quello del controllo gate, anche se consente regolazioni più accurate. Per Expander sono disponibili i seguenti controlli:

Soglia Specifica il livello in cui il segnale deve rientrare perché l'expander venga attivato. I livelli che sono oltre la soglia restano inalterati.

Rapporto Imposta la frequenza a cui i segnali vengono espansi. Il valore massimo è 5:1. Se ad esempio il rapporto è di 5:1, una crescita del livello di 1 dB viene espansa di 5 dB. Ne risulta una riduzione molto più rapida del segnale.

Limiter Riduce la necessità di tagli nelle clip audio contenenti picchi nei segnali. Ad esempio, escludendo i picchi che superano 0 dB in un file audio, il livello sonoro globale non deve essere ridotto sotto 0 dB per evitare i tagli. Per il limiter sono disponibili i seguenti controlli:

Soglia Specifica il livello massimo del segnale, tra -12 e 0 dB. Tutti i segnali che superano la soglia sono ridotti allo stesso livello della soglia.

Rilascio Specifica il tempo (tra 10 e 500 millisecondi) richiesto dal guadagno per tornare al livello normale dopo un taglio.

SoftClip Riduce i tagli in modo simile al limiter ma senza usare limiti forzati. Questo controllo aggiunge un margine ad alcuni segnali in modo che possono così essere meglio definiti durante un mixaggio globale.

EQ, effetto

L'effetto EQ agisce come un equalizzatore parametrico, controlla frequenza, larghezza di banda e livello tramite bande multiple. Questo effetto include tre bande medie completamente parametriche, una banda per gli alti e una banda per i bassi. Per impostazione predefinita le bande per alti e bassi sono filtri di tipo shelving. Il guadagno è invece costante per tutte le frequenze. Il controllo Taglia alterna le bande di alti e bassi tra le modalità shelving e cutoff. Il guadagno è fisso a -12 dB per ottava ed è disattivato nella modalità cutoff.

Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. In Configurazione personalizzata potete controllare le proprietà delle bande filtro nella finestra Frequenza trascinandone le maniglie. Ogni banda ha un controllo per la frequenza e uno per il guadagno. Le bande medie hanno due controlli aggiuntivi per regolare il fattore Q. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Frequenza Specifica il valore di cui aumentare o diminuire la banda (compreso tra 20 e 20.000 Hz).

Guadagno Specifica il valore di cui aumentare o diminuire la banda (compreso tra -20 e 20 dB).

Taglia Alterna la funzione del filtro tra shelving e cutoff.

Q Specifica l'ampiezza di banda di ogni filtro (tra 0,05 e 5,0 ottave).

Output Specifica il valore di guadagno che deve compensare gli aumenti o le riduzioni delle bande di frequenza nel guadagno di output dell'equalizzatore.

Effetti Riempi a sinistra e Riempi a destra

L'effetto Riempi a sinistra duplica le informazioni del canale sinistro della clip audio e le sposta nel canale destro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale destro della clip. L'effetto Riempi a destra duplica le informazioni del canale destro e le sposta nel canale sinistro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale sinistro della clip. Si applica solo alle clip audio stereo.

Considerate Riempi a sinistra come “riempi dalla sinistra” e Riempi a destra come “riempi dalla destra”.

Effetto Flanger

Il *flanging* è un effetto audio derivante dall'applicazione al segnale originale di un breve ritardo variabile in proporzioni pressappoco uguali. Veniva ottenuto in origine attraverso l'invio di un segnale audio identico a

due registratori su nastro a bobine e l'uso della funzione di flanging su una bobina in modo da rallentarla. Unendo le due registrazioni risultanti si otteneva un effetto sfasato di ritardo tipico della musica psichedelica degli anni '60 e '70. L'effetto Flanger consente di ottenere un risultato simile ritardando e sfasando leggermente un segnale a intervalli specifici o casuali.

Tipo OBF Specifica il tipo di onda dell'oscillatore a bassa frequenza: Sinusoidale, rettangolare o triangolare).

Frequenza Specifica la velocità dell'oscillatore a bassa frequenza.

Profondità Determina il livello di guadagno della forma d'onda di modulazione, controllando in tal modo la profondità dell'effetto.

Mix Regola il mix del segnale originale (Sorgente) e del segnale a cui è stato applicato il flanging (Elaborato). Per ottenere la cancellazione e il rinforzo tipici dell'effetto flanging dovete utilizzare una parte di entrambi i segnali. Se il parametro Originale è impostato su 100% non avviene alcun flanging. Se il parametro Ritardato è impostato su 100% il risultato è un suono tremolante, simile a quello prodotto da un lettore di cassette guasto.

Ritorno Determina la percentuale del segnale a cui è stato applicato il flanging che viene immessa nuovamente nel flanger. In assenza di feedback, l'effetto utilizza solo il segnale originale. Aggiungendo il feedback, l'effetto usa una percentuale del segnale modificato proveniente da un punto precedente al punto di riproduzione corrente.

Ritardo Imposta il punto in millisecondi, dopo il segnale originale, dove inizia il flanging. L'effetto flanging viene ottenuto passando ciclicamente nel tempo dall'impostazione iniziale del ritardo a quella finale.

Effetti Filtro passa-alto e Filtro passa-basso

L'effetto Passa alto rimuove le frequenze sotto la frequenza limite specificata. L'effetto Passa basso elimina le frequenze sopra la frequenza limite specificata. Gli effetti Passa alto e Passa basso sono disponibili per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto audio Inverti

L'effetto audio Inverti inverte la fase di tutti i canali. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto Compressore multibanda

Questo effetto è un compressore a tre bande dotato di controlli per ciascuna banda. Usatelo invece del compressore dell'effetto Dinamica quando occorre un compressore sonoro più delicato.

Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Configurazione personalizzata mostra le tre bande (bassi, medi, alti) nella finestra Frequenza. Per regolare il guadagno di ogni banda, regolate le maniglie del guadagno di makeup e dell'intervallo delle frequenze. Le maniglie nella parte centrale determinano la frequenza di crossover delle bande. Trascinate le maniglie per regolare la frequenza corrispondente. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Solo Riproduce solo la banda attiva.

MakeUp Regola i livelli, in decibel.

Seleziona banda Seleziona una banda. Nel controllo grafico fate clic su una banda per selezionarla.

Frequenza crossover Aumenta l'intervallo delle frequenze per la banda selezionata.

Output Specifica la regolazione del guadagno di output per compensare la riduzione o l'aumento di guadagno dovuto alla compressione. Ciò consente di mantenere la combinazione delle singole impostazioni di guadagno.

Per ogni banda usate i seguenti controlli:

Soglia 1-3 Specifica il livello (compreso tra -60 e 0 dB) che il segnale in ingresso deve superare affinché venga attivata la compressione.

Rapporto 1-3 Specifica il rapporto di compressione. Il valore massimo è 8:1.

Attacco 1-3 Specifica il tempo (compreso tra 0,1 e 10 millisecondi) impiegato dal compressore per rispondere a un segnale che supera la soglia.

Rilascio 1-3 Specifica il tempo richiesto dal guadagno per tornare al livello di partenza quando il segnale scende sotto la soglia.

Effetto Ritardo multitap

L'effetto Ritardo multitap può aggiungere fino a quattro echi all'audio originale della clip. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Ritardo 1-4 Specifica l'intervallo di tempo che intercorre tra la riproduzione dell'audio originale e la relativa eco. Il valore massimo è 2 secondi.

Feedback 1-4 Specifica una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più echi a calare.

Livello 1-4 Controlla il volume di ogni eco.

Mix Controlla la portata dell'eco ritardata e dell'eco non ritardata.

Effetto Arresta-banda

Il filtro arresta-banda rimuove le frequenze vicine al centro specificato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Centro Specifica la frequenza da rimuovere. Per eliminare il ronzio della rete elettrica, specificate un valore corrispondente alla frequenza della rete elettrica usata nel luogo in cui è stata registrata la clip. In Nord America e in Giappone, ad esempio, specificate 60 Hz, mentre in molte altre nazioni dovete specificare 50 Hz.

Q Specifica l'intervallo di frequenze interessate. Se si imposta un valore basso si riduce la banda; con un valore alto la banda diventa più ampia.

Effetto Equalizzatore parametrico

L'effetto Equalizzatore parametrico aumenta o riduce le frequenze prossime alla frequenza del centro specificato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Centro Indica la frequenza al centro dell'intervallo specificato.

Q Specifica l'intervallo di frequenze interessate. Se si imposta un valore basso si riduce la banda; con un valore alto la banda diventa più ampia. Il fattore per il quale vengono moltiplicate le frequenze è espresso in decibel nella proprietà Incrementa. Il controllo Incrementa indica di quanto regolare l'ampiezza espressa in decibel.

Incrementa Specifica il valore di cui aumentare o ridurre l'intervallo di frequenze (compreso tra -24 e +24 dB).

Questa [esercitazione video](#) di Andrew Devis spiega come migliorare l'audio mediante Equalizzatore parametrico in Adobe Premiere Pro e Audition.

Effetto Phaser

L'effetto Phaser prende una parte del segnale in entrata, ne cambia la fase in base a un certo livello e lo mixa di nuovo nel segnale originale. Si verifica, pertanto, una cancellazione parziale dello spettro delle frequenze, con un suono molto caratteristico, usato spesso come effetto per chitarra nella musica funky.

Tipo LFO (Low Frequency Oscillator) Selezionate Sinusoidale, Rettangolare o Triangolare per stabilire la forma d'onda dell'oscillatore a bassa frequenza usato per modulare il cambio di fase.

Frequenza Determina la velocità dell'oscillatore a bassa frequenza. Questo valore va da 0 a 10.

Profondità Determina il livello di guadagno della forma d'onda di modulazione, controllando in tal modo la profondità dell'effetto. Questo valore va da 0 a 100%.

Ritardo Per ottenere una grande varietà di effetti, il segnale con fase modificata verrà ritardato rispetto al segnale originale. La proprietà Ritardo imposta il tempo di ritardo. Questo valore va da 0,1 a 4,0 ms.

Ritorno Determina la quantità di segnale con fase modificata che verrà mixata nel segnale di input. Se usate valori negativi, la fase verrà invertita di nuovo di 180 gradi. Questo valore va da -50 a 50.

Mix Determina il rapporto del segnale audio non elaborato e degli effetti. Un'impostazione pari al 100% corrisponde a un rapporto di 1/1 mentre l'impostazione 0 prevede che il segnale effetto venga ignorato. Questo valore va da 0 a 100%.

Effetto Variazione tonalità

Regola l'altezza del segnale in ingresso. Usate questo effetto per dare profondità alle voci acute e viceversa. Potete usare le varie proprietà usando i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificando i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Pitch Specifica la variazione tonale per incrementi di semitoni. L'intervallo regolabile è compreso tra -12 e +12 semitoni.

Ottimizzazione Consente di eseguire la regolazione fine della griglia dei semitoni della proprietà relativo all'intonazione.

Preserva formanti Impedisce la modifica delle formanti nella clip audio. Usate questo controllo, ad esempio, quando aumentate il tono di una voce acuta per evitare di creare l'effetto "cartoni animati".

Effetto Riverbero

Aggiunge atmosfera e calore alla clip audio simulando l'effetto del suono riprodotto all'interno di una stanza. Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Ritardo iniziale Indica l'intervallo di tempo tra il segnale e il riverbero. Questa impostazione è correlata alla distanza percorsa dal suono in un ambiente reale per rimbalzare sulle pareti e tornare indietro all'ascoltatore.

Assorbimento Indica il valore percentuale del suono assorbito.

Dimensioni Indica le dimensioni del locale come valore percentuale.

Densità Specifica la densità della "coda" del riverbero. Il valore Dimensione determina l'intervallo in cui potete impostare Densità.

Assorbimento basso Specifica un fattore di attenuazione per le frequenze basse (in decibel). L'attenuazione delle frequenze basse evita che il riverbero risulti rimbombante o confuso.

Assorbimento alto Specifica il fattore di attenuazione delle frequenze alte (in decibel). Impostazioni basse rendono il suono del riverbero più attutito.

Mix Controlla la portata del riverbero.

Effetto Riduzione rumore spettrale

L'algoritmo di Riduzione rumore spettrale usa tre banchi di filtro elimina banda per rimuovere i disturbi di tono dai segnali audio. Può essere d'aiuto per eliminare i disturbi del filmato originale, come brusii e fischi.

Freq (1-3) Determina la frequenza centrale di ciascuno dei filtri elimina banda.

Riduzione (1-3) Imposta il livello del guadagno di input in base al quale il colore rosso è visualizzato nel controllo per una determinata traccia.

Filtro (1-3) Attiva il corrispondente banco di filtri.

LivelloMax Determina la riduzione del guadagno di ciascuno dei filtri elimina banda, controllando in tal modo la quantità di disturbo rimosso dal segnale.

ModalitàCursore Attiva la regolazione della frequenza del filtro in base al cursore.

Effetto Scambia canali

Esegue lo scambio della disposizione delle informazioni tra i canali destro e sinistro. Si applica solo alle clip stereo.

Effetto Alti

Consente di aumentare o ridurre le alte frequenze (maggiori o uguali a 4000 Hz). Il controllo Incrementa indica il fattore di aumento o riduzione (in decibel). Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto Volume

Utilizzate l'effetto Volume anziché l'effetto Volume fisso se desiderate eseguirne il rendering prima di altri effetti Standard. L'effetto Volume crea un involuppo su una clip per consentirvi di aumentare il livello audio senza clipping. I tagli hanno luogo quando il segnale eccede la gamma dinamica accettabile per il dispositivo hardware in uso e spesso danno luogo alla distorsione dell'audio. I valori positivi indicano l'aumento del volume; mentre i valori negativi indicano una riduzione. L'effetto Volume è disponibile per le clip solo nelle tracce 5.1, stereo o mono.

[Torna all'inizio](#) 

Transizioni audio a dissolvenza incrociata

Consultate anche Operazioni con transizioni audio.

Transizione Guadagno costante

La dissolvenza incrociata Guadagno costante modifica l'audio a una velocità costante di aumento e diminuzione nella transizione tra le clip. Questo tipo di dissolvenza incrociata può a volte risultare un po' brusco.

Transizione Potenza costante

La dissolvenza incrociata Potenza costante crea una transizione progressiva e graduale, analoga alla transizione di dissolvenza tra clip video. Questa dissolvenza incrociata comporta una lenta diminuzione iniziale dell'audio della prima clip che accelera poi alla fine della transizione. Per la seconda clip, l'audio aumenta rapidamente all'inizio per poi rallentare verso la fine della transizione.

Transizione Dissolvenza esponenziale

La transizione Dissolvenza esponenziale applica una dissolvenza in uscita alla prima clip e una dissolvenza in entrata alla seconda clip; entrambe le dissolvenze seguono una curva logaritmica. Le opzioni del menu del controllo Allineamento consentono di specificare la posizione della transizione.

Nota: *Sebbene la transizione Dissolvenza esponenziale sia simile alla transizione Potenza costante, è più graduale.*

Argomenti correlati

- Normalizzare una o più clip
- Normalizzare la traccia master
- Riverbero d'impatto



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

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

Operazioni con transizioni audio

[Specificare la transizione audio predefinita](#)

[Impostare la durata predefinita delle transizioni audio](#)

[Applicare la dissolvenza incrociata tra clip audio](#)

[Eseguire la dissolvenza in apertura o in chiusura delle clip audio](#)

[Regolare o personalizzare una transizione audio](#)

Potete applicare dissolvenze incrociate per le transizioni audio tra clip. Una dissolvenza audio è analoga a una transizione video. Nel caso della dissolvenza incrociata, una transizione audio viene aggiunta tra due clip audio adiacenti sulla stessa traccia. Per eseguire la dissolvenza in apertura o in chiusura, si aggiunge una transizione di dissolvenza incrociata a un'estremità di una singola clip. Premiere Pro dispone di tre tipi di dissolvenza incrociata: Guadagno costante, Potenza costante e Dissolvenza esponenziale.

Per descrizioni delle dissolvenze incrociate disponibili, consultate Transizioni audio a dissolvenza incrociata.

 **Applicare transizioni video e audio**

Scoprite come aggiungere alla timeline transizioni video e audio di base, ad esempio dissolvenze. (Guarda il video, 2 min)

[Torna all'inizio](#) 

Specificare la transizione audio predefinita

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) su Guadagno costante o su Potenza costante nel pannello Effetti.
2. Scegliete Imposta transizione selezionata come predefinita dal menu di scelta rapida.

[Torna all'inizio](#) 

Impostare la durata predefinita delle transizioni audio

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Nella finestra di dialogo Preferenze, inserite un valore per la Durata transizione audio predefinita.

[Torna all'inizio](#) 

Applicare la dissolvenza incrociata tra clip audio

1. Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia in un pannello Timeline per espandere le tracce audio alle quali applicare la dissolvenza incrociata.
2. Assicuratevi che le due clip audio siano adiacenti e che entrambe le clip siano tagliate.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere la transizione audio predefinita, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto di montaggio tra le clip e scegliete Sequenza > Applica transizione

audio.

- Per aggiungere una transizione audio diversa da quella predefinita, espandete il raccoglitore Transizioni audio nel pannello Effetti e trascinate la transizione audio in un pannello Timeline, nel punto di montaggio tra le due clip interessate dalla dissolvenza incrociata.

[Torna all'inizio](#) 

Eeguire la dissolvenza in apertura o in chiusura delle clip audio

1. Assicuratevi che sia stata eseguita l'espansione della traccia audio in un pannello Timeline. Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia per espandere le tracce audio alle quali applicare la dissolvenza incrociata.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per eseguire la dissolvenza in apertura dell'audio di una clip, trascinate una transizione audio dal pannello Effetti a un pannello Timeline in modo che si allinei automaticamente all'attacco della clip audio. Potete inoltre selezionare la transizione applicata in un pannello Timeline. Quindi, nel pannello Controllo effetti, scegliete Inizia dal taglio dal menu Allineamento.
 - Per eseguire la dissolvenza in chiusura dell'audio di una clip, trascinate una transizione audio dal pannello Effetti a un pannello Timeline in modo che si allinei automaticamente allo stacco della clip audio. Potete inoltre selezionare la transizione applicata in una Timeline. Quindi, nel pannello Controllo effetti, scegliete Termina al taglio dal menu Allineamento.

Per ottenere un effetto di dissolvenza in entrata o in chiusura, utilizzate uno dei tre tipi di transizioni audio a dissolvenza incrociata.

[Torna all'inizio](#) 

Regolare o personalizzare una transizione audio

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per modificare una transizione audio, fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline e regolatela nel pannello Controllo effetti.
 - Per personalizzare la velocità di dissolvenza audio normale o incrociata, invece di applicare una transizione, regolate l'elemento grafico del fotogramma chiave per il volume audio della clip.

Consultare anche

- Maniglie delle clip e transizioni
- Regolazione di guadagno e volume



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

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

Applicazione di effetti all'audio

[Applicazione di effetti audio in Mixer audio](#)

[Applicazione di un effetto traccia nel Mixer audio](#)

[Regolare gli effetti della traccia audio in una timeline](#)

[Copiare e incollare effetti di traccia](#)

[Determinare se un effetto deve attivarsi in pre-dissolvenza o post-dissolvenza](#)

[Rimuovere o ignorare un effetto traccia nel Mixer audio](#)

[Operazioni con gli effetti VST](#)

[Regolare un effetto VST in un pannello dell'editor VST](#)

[Selezionare un'impostazione predefinita per un effetto VST](#)

Premiere Pro include i plug-in audio VST (Virtual Studio Technology), progettati per alterare e potenziare le proprietà delle clip audio. Quasi tutti gli effetti audio sono disponibili nelle varie versioni per clip mono, stereo e 5.1 e possono essere applicati sia alle clip che alle tracce, se non altrimenti specificato. Se avete installato Soundbooth, Adobe Premiere Pro individua, riconosce e usa automaticamente anche gli effetti VST di tale programma.

Nota: ogni effetto audio presenta un'opzione di esclusione che consente di attivare o disattivare l'effetto secondo quanto specificato nei fotogrammi chiave impostati.

Gli effetti audio sono combinati in un singolo effetto unificato e visualizzati in un elenco ridotto nella cartella Effetti audio. Quando applicate un effetto audio, Premiere Pro applica automaticamente alla clip il tipo di effetto corretto (mono, stereo o 5.1). Per un elenco e le descrizioni degli effetti audio disponibili, consultate [Effetti audio](#).

Effetti audio unificati



Questo video di Video2Brain contiene informazioni importanti sugli effetti audio unificati.... [Altro](#)

<http://www.video2brain.com/en/videos-3767.htm>



di **Todd Kopriva**

<http://blogs.adobe.com/pre...>

Contribuite con le vostre conoscenze a
Adobe Community Help

Per dettagli, esercitazioni e risorse sulle modifiche che riguardano gli effetti audio unificati, consultate questo [articolo di blog](#).

Alcuni effetti hanno dei limiti e possono essere usati solo con certi tipi di traccia. Ad esempio, l'effetto Bilanciamento può essere applicato solo a tracce stereo e non a tracce mono o 5.1. I seguenti effetti presentano questo tipo di limite:

- Bilanciamento (solo stereo)
- Volume canale (solo stereo e 5.1)
- Riempi a sinistra (solo stereo)
- Riempi a destra (solo stereo)
- Scambia canali (solo stereo)

Nota: è possibile creare i predefiniti per gli effetti audio unificati da un effetto audio singolo o da più effetti audio.

Improving Audio in Premiere Pro (Migliorare l'audio in Premiere Pro)



In questa esercitazione video sul sito Web Movies & Computer Chad Perkins spiega diversi effetti audio.... [Altro](#)

<http://youtu.be/PiG9-GBcc7E>



di **Chad Perkins**

<http://moviesandcomputers...>

Contribuite con le vostre conoscenze a
Adobe Community Help

Using Audio Effects in Premiere Pro (Utilizzare gli effetti audio in Premiere Pro)



In Premiere Pro è possibile aggiungere effetti all'audio in due diversi modi. Karl Soule descrive entrambe queste tecniche e spiega quando conviene usarne una piuttosto che l'altra. ... [Altro](#)

<http://tv.adobe.com/watch/short-and-suite/usi...>



di **Karl Soule**

<http://blogs.adobe.com/Vid...>

Contribuite con le vostre conoscenze a
Adobe Community Help

Queste [esercitazioni video su Premiere Pro](#) di Phil Hawkins su Infinite Skills descrivono alcuni dei predefiniti e degli effetti audio più comuni.

Questa [esercitazione video](#) di Andrew Devis sul sito Web Creative COW descrive come applicare gli effetti audio in Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#)

Applicazione di effetti audio in Mixer audio

Le opzioni degli effetti traccia vengono controllate nel Mixer audio dopo aver selezionato un effetto nel pannello Effetti e mandate. Se il pannello Effetti e mandate non è visibile, potete visualizzarlo facendo clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio. Questo pannello contiene i menu di selezione degli effetti per applicare fino a un massimo di cinque effetti traccia. Premiere Pro elabora gli effetti nell'ordine in cui sono elencati e trasmette il risultato di un effetto a quello successivo nell'elenco; di conseguenza, se cambiate l'ordine cambia anche il risultato finale. L'elenco degli effetti consente inoltre di controllare completamente eventuali plug-in VST aggiunti. In un pannello Timeline potete inoltre visualizzare e modificare gli effetti applicati nel Mixer audio.

Un effetto può essere applicato in pre- o in post-dissolvenza. La differenza sta nel fatto che l'effetto venga applicato prima o dopo l'applicazione della dissolvenza della traccia. Per impostazione predefinita, gli effetti sono applicati in pre-dissolvenza.

Nel Mixer audio potete registrare le opzioni degli effetti che cambiano nel tempo usando le opzioni di automazione o quelle specificate in una timeline usando i fotogrammi chiave.



Effetti audio

A. Nome dell'effetto applicato e menu degli effetti **B.** Ignora effetti **C.** Manopola di controllo per la proprietà dell'effetto selezionato **D.** Menu per le proprietà degli effetti

Se pensate di usare lo stesso effetto più volte, può essere utile risparmiare le risorse di sistema e condividere gli effetti attraverso un submix. Create un submix, applicatevi l'effetto e usate le mandate per indirizzare le tracce al submix per l'elaborazione degli effetti.

Applicazione di un effetto traccia nel Mixer audio

1. (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio.
2. Nella traccia nella quale volete applicare un effetto, fate clic sul triangolino Selezione dell'effetto e scegliete un effetto dal menu.

Dato che non è possibile spostare un effetto in una posizione diversa nel pannello Effetti e mandate, pianificate l'ordine degli effetti traccia prima di applicarli.

3. Se necessario, scegliete il parametro dell'effetto da modificare dal menu in fondo al pannello degli effetti e delle mandate.
4. Per regolare le opzioni dell'effetto, usate i controlli sopra il menu dei parametri.

Nota: per alcuni effetti plug-in VST potete regolare le opzioni dell'effetto in un pannello separato contenente i controlli delle opzioni. Fate doppio clic sul nome dell'effetto traccia per aprire un pannello dell'editor VST.

[Torna all'inizio](#)

Regolare gli effetti della traccia audio in una timeline

Potete regolare gli effetti Traccia audio fissa o Panning manipolando la gomma dei fotogrammi chiave della traccia o usando i controlli del Mixer audio.

1. In un pannello Timeline, espandete la vista di una traccia audio contenente una clip, se necessario, facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
2. Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete Mostra fotogrammi chiave traccia dal menu.
3. Fate clic sul menu nell'angolo in alto a sinistra della clip nella traccia audio (per impostazione predefinita, viene visualizzato come "Traccia:Volume"), quindi scegliete il nome dell'effetto e la proprietà dal menu. Gli effetti in pre-dissolvenza compaiono nella parte superiore del menu, quelli in post-dissolvenza nella parte inferiore. Qualsiasi numero presente nei nomi degli effetti indica la loro posizione nell'elenco degli effetti delle tracce (ordine di rendering).
4. Usate lo strumento penna per regolare il livello in modo uniforme, se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, o per aggiungere o modificare i fotogrammi chiave.

[Torna all'inizio](#)

Copiare e incollare effetti di traccia

Potete copiare gli effetti di traccia da una sezione di una traccia e incollarli in un'altra. I fotogrammi chiave dell'effetto di traccia incollato vengono portati nella traccia da cui sono stati copiati, in corrispondenza della posizione dell'indicatore del tempo corrente. L'impostazione delle tracce come destinazione non influisce sulla posizione in cui vengono incollati i fotogrammi chiave.

1. In una Timeline, selezionate uno o più fotogrammi chiave di traccia da copiare. Per selezionare più fotogrammi chiave, fate clic su di essi tenendo premuto Maiusc o trascinate per delimitare un rettangolo di selezione su di essi.
2. Scegliete Modifica > Copia.
3. Posizionate l'indicatore di tempo corrente nella posizione in cui volete incollare i fotogrammi chiave.
4. Selezionate Modifica > Incolla.


[Torna all'inizio](#)

Determinare se un effetto deve attivarsi in pre-dissolvenza o post-dissolvenza

- Nel pannello Effetti e mandate del Mixer audio, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) su un effetto e scegliete Pre-dissolvenza o Post-dissolvenza.

[Torna all'inizio](#)

Rimuovere o ignorare un effetto traccia nel Mixer audio

- Nell'elenco degli effetti nel Mixer audio, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per rimuovere un effetto traccia, fate clic sul triangolino a destra dell'effetto da rimuovere e scegliete Nessuno.
 - Per ignorare un effetto traccia, fate clic sul pulsante Ignora effetti  nella parte inferiore dell'elenco degli effetti sino a visualizzare l'icona barrata.

[Torna all'inizio](#) 

Operazioni con gli effetti VST

Premiere Pro supporta il formato di plug-in audio Steinberg VST (Virtual Studio Technology) e offre la possibilità di aggiungere effetti audio VST di altri produttori. Premiere Pro include effetti di plug-in VST disponibili sia nel Mixer audio che nel pannello Controllo effetti. I plug-in VST basati su traccia possono offrire ulteriori controlli. Potete applicare gli effetti VST nello stesso modo in cui applichereste qualsiasi altro effetto a una traccia o alle clip.

Nei pannelli degli effetti e delle mandate del Mixer audio, gli effetti VST figurano nei menu di selezione degli effetti. Questi effetti sono presenti nel raccoglitore Effetti audio all'interno del pannello Effetti per consentire l'applicazione a singole clip. Nella maggior parte dei casi, gli effetti VST compaiono nel raccoglitore Effetti audio e nel tipo di traccia che corrisponde al numero di canali supportato dall'effetto. Gli effetti VST stereo, ad esempio, compaiono solo per le tracce stereo nei menu per gli effetti delle tracce audio nel Mixer audio e nella sezione Stereo del raccoglitore Effetti audio nel pannello Effetti. Dopo aver applicato uno degli effetti VST, potete aprire una finestra con tutti i relativi controlli. Potete aprire più finestre dell'editor VST lasciandole attive per tutto il tempo necessario, ad esempio per automatizzare gli effetti, ma Premiere Pro le chiuderà tutte alla chiusura del progetto.

Se in precedenza avete installato un'altra applicazione compatibile con lo standard VST, Premiere Pro trova gli effetti VST nella cartella VST già esistente. All'interno della cartella dei plug-in nella cartella dell'applicazione di Premiere Pro c'è anche una cartella VST Plugins con i plug-in usati solo da Premiere Pro. Premiere Pro ricerca i plug-in VST nei seguenti percorsi.

- HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\VST\VSTPluginsPath (Windows)
- C:\Programmi\Steinberg\VSTPlugins (Windows)
- HD sistema\Libreria/Audio/Plug-ins/VST (Mac OS)
- HD sistema/<utente>/Libreria/Audio/Plug-ins/VST (Mac OS)

Se è già installata un'applicazione audio, il Registro di sistema dovrebbe già contenere un percorso di plug-in VST:

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\VST\VstPluginsPath. Premiere Pro dovrebbe quindi usare questo stesso percorso, impostato solitamente su [Programmi]\Steinberg\VstPlugins\

Nota: se usate un effetto VST non fornito da Adobe, la responsabilità del layout di controllo e dei risultati del plug-in spetta al produttore del plug-in. Adobe Premiere Pro si limita a presentare i controlli e a elaborare i risultati.

[Torna all'inizio](#) 

Regolare un effetto VST in un pannello dell'editor VST

Il Mixer audio consente di aprire un pannello dell'editor VST (per alcuni effetti VST) in modo da regolare le opzioni degli effetti.

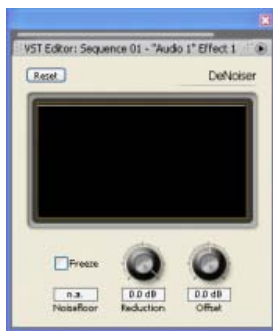
Nota: Non è possibile aprire una finestra dell'editor VST dal pannello Controllo effetti.

1. Se è necessario visualizzare il pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sulla sinistra del Mixer audio.
2. Nel pannello Effetti e mandate, fate clic su uno dei triangolini puntati verso il basso nella sezione di selezione dell'effetto e selezionate il nome di un effetto.
3. Fate doppio clic sul nome dell'effetto.

Viene aperto il pannello dell'editor VST. Questo pannello può essere ancorato o raggruppato come qualsiasi altro pannello.

4. Nella finestra dell'editor VST, specificate le opzioni.

Nota: i controlli delle opzioni per gli effetti plug-in VST sono disponibili anche nella parte inferiore del pannello Effetti e mandate.



Pannello dell'editor VST per l'effetto DeNoiser

[Torna all'inizio](#)

Selezionare un'impostazione predefinita per un effetto VST

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl e fate clic sul nome dell'effetto nel pannello Effetti e mandate del Mixer audio e scegliete un'impostazione predefinita elencata nella parte inferiore del menu.

Nota: se un effetto non supporta le impostazioni predefinite, l'unica scelta è Predefinito. Predefinito reimposta i valori di tutte le opzioni per l'effetto.

Adobe consiglia anche



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

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

Effetto Riparazione scansione lineare

Un problema comune delle fotocamere DSLR e altre videocamere basate su sensore CMOS è dovuto a un ritardo tra le linee di scansione del video. A causa del ritardo tra le scansioni, non tutte le parti dell'immagine vengono registrate esattamente nello stesso momento, provocando distorsioni della scansione lineare. Queste distorsioni possono verificarsi quando la videocamera o il soggetto è in movimento.

L'effetto Riparazione scansione lineare in Premiere Pro può essere utilizzato per rimuovere questi effetti di distorsione.

Dopo aver applicato l'effetto, sono disponibili le proprietà seguenti:

Frequenza scansione lineare: specifica la percentuale della frequenza fotogrammi che corrisponde al tempo di scansione. Per le fotocamere DSLR questo valore è in genere compreso tra il 50% e il 70% mentre per l'iPhone è vicino al 100%. Regolate l'opzione Frequenza scansione lineare fino a rendere verticali le linee distorte.

Direzione scansione: specifica la direzione in cui avviene la scansione lineare. La maggior parte delle videocamere esegue la scansione del sensore dall'alto in basso. Con uno smartphone, potete utilizzare una videocamera capovolta o ruotata, il che richiede una direzione di scansione diversa.

Sezione **Avanzate**:

Metodo: indica se per generare i fotogrammi non distorti verrà usata l'analisi del flusso ottico e la ritemporizzazione del movimento pixel (Movimento pixel), oppure un metodo di tracciamento di punti sparsi e alterazione (Alterà).

Analisi dettagliata: esegue un'analisi più dettagliata dei punti nell'alterazione. Disponibile per il metodo Alterà.

Dettagli movimento pixel: specifica il livello di dettaglio applicato al calcolo dei campi vettoriali di flusso ottico. Disponibile per il metodo Movimento pixel.

Nota: *sebbene anche l'effetto Stabilizzatore alterazione includa un effetto di correzione della scansione lineare, la versione indipendente dispone di controlli maggiori. Inoltre in alcuni casi può essere necessario correggere un problema di scansione lineare, senza però stabilizzare la ripresa.*

Con questo video di Todd Kopriva e video2brain potete scoprire quanto sia semplice correggere artefatti di scansione lineare, spesso presenti nelle riprese da DSLR e da telefoni cellulari, grazie al nuovo effetto Riparazione scansione lineare.

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

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

Interlacciamento e ordine dei campi

[Video interlacciato, non interlacciato e a scansione progressiva](#)

[La priorità dei campi e l'inversione dei campi](#)

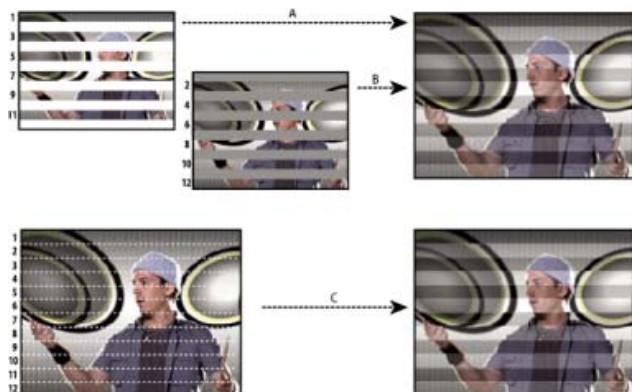
[Creare clip interlacciate o non interlacciate](#)

[Cambiare l'ordine dei campi di una clip](#)

[Utilizzo della selezione multipla per opzioni di campo](#)

[Torna all'inizio](#)

Video interlacciato, non interlacciato e a scansione progressiva



Scansione interlacciata di campi video interlacciati e scansione progressiva di un fotogramma video non interlacciato

A. Per il video interlacciato, viene prima tracciato sullo schermo l'intero campo superiore (linee con numeri dispari), dall'alto verso il basso, in un'unica operazione. **B.** Successivamente, viene tracciato sullo schermo l'intero campo inferiore (linee con numeri pari), dall'alto verso il basso, in un'unica operazione. **C.** Per il video non interlacciato, viene tracciato sullo schermo l'intero fotogramma (tutte le linee in ordine numerico), dall'alto verso il basso, in un'unica operazione.

L'*interlacciamento* è una tecnica sviluppata per la trasmissione di segnali televisivi utilizzando una larghezza di banda limitata. In un sistema interlacciato, vengono trasmesse solo metà delle righe orizzontali alla volta per ogni fotogramma video. Tuttavia, a causa della velocità di trasmissione, della postluminescenza degli schermi e di altre persistenze di visione, lo spettatore percepisce tutti i fotogrammi a risoluzione intera. Tutti gli standard della televisione analogica impiegano l'interlacciamento. Gli standard della televisione digitale includono varianti *interlacciate* e *non interlacciate*. In genere, i segnali interlacciati sono generati dalla scansione interlacciata, mentre i segnali non interlacciati sono generati dalla *scansione progressiva*.

Chris Pirazzi offre informazioni tecniche sui campi e l'interlacciamento, nel suo sito Web [Lurker's Guide to Video](#).

Trish e Chris Meyer condividono diverse risorse su interlacciamento, ordine dei campi, dominanza dei campi, rendering dei campi e separazione dei campi:

- articolo (PDF) introduttivo sull'interlacciamento e la separazione dei campi sul sito Web [Artbeats](#)
- articolo introduttivo sull'interlacciamento e l'ordine dei campi sul sito Web [ProVideo Coalition](#)

- articolo che chiarisce il significato dei termini *ordine dei campi* e *priorità dei campi* nel [sito Web ProVideo Coalition](#)
- Per informazioni su come esportare un file video PsF (Progressive Segmented Frame) da Premiere Pro tramite Adobe Media Encoder, leggete [questa discussione](#) sul forum utenti di Premiere Pro.
- [Ulteriori informazioni sul video PsF.](#)

[Torna all'inizio](#) 

La priorità dei campi e l'inversione dei campi

I campi di una clip possono diventare invertiti rispetto all'acquisizione originale in uno dei seguenti modi:

- La scheda di acquisizione video usata per l'acquisizione della ripresa è impostata su una priorità di campi opposta rispetto al dispositivo sorgente.
- Il software di montaggio o animazione con cui è stato effettuato per ultimo il rendering della clip è impostato su una priorità di campi opposta rispetto al dispositivo sorgente.
- La clip è impostata per la riproduzione all'indietro.

[Torna all'inizio](#) 

Creare clip interlacciate o non interlacciate

Di solito i singoli campi interlacciati non sono visibili. Tuttavia, se riproducete una clip al rallentatore, bloccate un fotogramma o esportate un campo come immagine fissa, è possibile che si possa individuare un singolo campo. Per effettuare queste operazioni è quindi preferibile *deinterlacciare* l'immagine, ossia sostituire coppie di campi consecutivi interlacciati con singoli fotogrammi non interlacciati. Premiere Pro può generare tali nuovi fotogrammi non interlacciati dai campi di uno o due fotogrammi sorgente.

Un artefatto di interlacciamento indesiderato si verifica qualora non vi sia corrispondenza tra l'*ordine dei campi* di una clip e quello di una sequenza. L'*ordine dei campi* specifica se deve essere disegnato prima il campo delle linee dispari (campo superiore) o quello delle linee pari (campo inferiore). Ad esempio, se inserite una clip con ordine dei campi superiore in una sequenza con ordine dei campi inferiore, la riproduzione risulta poco fluida. Per correggere questo problema, potete invertire l'ordine dei campi della clip in modo che corrisponda a quello del progetto. Per invertire l'ordine dei campi, usate l'opzione *Inverti priorità campi*.

1. Selezionate una clip in un pannello Timeline o nel pannello Progetto. Scegliete **Clip > Opzioni video > Opzioni campo**.
2. Selezionate *Inverti priorità campi* per cambiare l'ordine di riproduzione dei campi della clip.
3. Selezionate una delle seguenti opzioni di elaborazione:

Nessuno Non viene applicata alcuna opzione di elaborazione. Se selezionate questa opzione, *Inverti priorità campi* non viene disattivata, se inizialmente attivata.

Interlaccia fotogrammi consecutivi Converte ogni coppia di fotogrammi a scansione progressiva consecutivi nei due campi interlacciati di un singolo fotogramma. La clip viene quindi riprodotta al doppio della frequenza fotogrammi originale. Questa opzione è utile per interlacciare clip create da applicazioni di animazione da cui non è possibile generare fotogrammi interlacciati. Potete ad esempio usarlo per convertire animazioni a scansione progressiva da 60 fps in video interlacciato a 30 fps.

Deinterlaccia sempre Converte i campi interlacciati in fotogrammi a scansione progressiva non interlacciati. Questa opzione è utile per le clip da riprodurre al

rallentatore o per bloccare i fotogrammi. Questa opzione elimina un campo (mantenendo il campo specificato come prioritario per il progetto, nell'impostazione Campi della scheda Generale, nella finestra di dialogo Nuova sequenza). Quindi effettua l'interpolazione delle linee mancanti in base alle linee del campo prioritario.

Nota: in una sequenza in cui è selezionato Nessun campo (scansione progressiva) nel menu Campi, l'opzione Deinterlaccia sempre mantiene il campo superiore. Tuttavia, in questo tipo di sequenza se selezionate anche Inverti priorità campi, l'opzione Deinterlaccia sempre mantiene il campo inferiore.

Elimina sfarfallio Evita lo sfarfallio di piccoli dettagli orizzontali in un'immagine, sfocando leggermente i due campi. Un oggetto con lo spessore di una singola linea di scansione provoca sfarfallio perché appare in uno solo dei due campi video. Questa opzione sfoca linee consecutive al 50%, ma non interlaccia la clip. È utile nel caso di grafica contenente sottili linee orizzontali.

4. Fate clic su OK.

Per migliorare l'aspetto del video quando la velocità della clip non è al 100%, attivate la fusione fotogrammi. Scegliete Clip > Opzioni video > Fusione fotogrammi.

[Torna all'inizio](#)

Cambiare l'ordine dei campi di una clip

Nel pannello Progetto, potete cambiare l'ordine dei campi di tutte le istanze di una clip in tutte le sequenze di un progetto.

1. Nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip per la quale desiderate cambiare l'ordine dei campi.
2. Selezionate Modifica > Interpreta metraggio.
3. Scegliete l'opzione Ordine campi desiderata.
4. Fate clic su OK.


[Torna all'inizio](#)

Utilizzo della selezione multipla per opzioni di campo

Potete applicare la priorità dei campi a più clip nella timeline (o nel pannello Progetto). La finestra di dialogo può essere utilizzata per tutte le clip valide o gli elementi di traccia validi che non siano sequenze nidificate o che non abbiano sottotitoli codificati che si trovano sulla timeline. Per la priorità dei campi sono supportati anche gli stati misti. Se la selezione contiene stati misti per la priorità dei campi, la casella di controllo presenta l'interfaccia per stato misto. Se fate clic su OK senza modificarla, gli stati della clip selezionata vengono mantenuti. Tuttavia, gli stati misti non sono supportati per i pulsanti di scelta di Elaborazione campi. Se il campo Elaborazione campi ha stati diversi, Premiere Pro visualizza lo stato del primo elemento selezionato nella timeline o nel pannello Progetto. Se fate clic su OK senza cambiare nulla, lo stato viene applicato a tutte le clip selezionate valide, sovrascrivendo eventuali stati diversi precedenti.

Adobe consiglia anche

- Utilizzo dei monitor Sorgente e Programma
- Fondere fotogrammi per un movimento più fluido
- Modificare le impostazioni della sequenza
- Utilizzo dei monitor Sorgente e Programma

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

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

Eliminare lo sfarfallio

Le linee sottili e i bordi netti nelle immagini talvolta sfarfallano se visualizzati su un schermo interlacciato, come avviene con molti schermi TV. Il controllo Filtro anti-sfarfallio, disponibile nell'effetto Movimento nella scheda Controllo effetti, può ridurre o eliminare questo problema. Aumentando la sua intensità, si riduce lo sfarfallio ma l'immagine diventa più morbida. Potreste dover impostare un valore relativamente alto nel caso di immagini con numerosi bordi netti e contrasto elevato.

1. Selezionate una clip in un pannello Timeline e fate clic sulla scheda Controllo effetti.
2. Fate clic nel triangolino accanto all'intestazione Movimento per aprire i controlli Movimento.
3. Fate clic nel triangolino accanto all'intestazione Filtro anti-sfarfallio.
4. Trascinate il cursore Filtro anti-sfarfallio verso destra per aumentare l'intensità del filtro.
5. Premete la barra spaziatrice per visualizzare in anteprima la clip. Se lo sfarfallio permane, aumentate l'intensità del filtro oppure diminuitelo se l'immagine è troppo morbida.

Potete cambiare l'intensità del Filtro anti-sfarfallio sulla durata di una clip impostando i fotogrammi chiave Filtro anti-sfarfallio su valori diversi.

Adobe consiglia anche



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

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

Creazione di risultati comuni

[Video con dissolvenza in entrata](#)

[Immagine nell'immagine e Schermo suddiviso](#)

[Zoom e panning di un'immagine fissa](#)

[Applicare un fulmine a parte di una clip](#)

[Creare un effetto Scala di Giacobbe](#)

[Riverbero d'impatto](#)

Questa sezione descrive come realizzare con Premiere Pro alcuni degli effetti video più popolari. Potete trovare le procedure per ottenere molti altri risultati mediante la ricerca in [Community Help per Premiere Pro](#).

[Torna all'inizio](#) ⁺

Video con dissolvenza in entrata

1. Per ottenere un video con dissolvenza in entrata o dissolvenza dal nero, selezionate una clip in un pannello Timeline.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Applicate una transizione di tipo dissolvenza all'inizio della clip.
 - Definite l'opacità mediante fotogrammi chiave, con inizio a 0% e fine a 100%.

Guardate [questa esercitazione video](#) di Maxim Jago e Learn by Video sull'aggiunta di dissolvenze, titoli e musica a un video in Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Immagine nell'immagine e Schermo suddiviso

Mediante i controlli Posizione e Scala dell'effetto Movimento potete creare un effetto PIP (picture-in-picture, ossia immagine nell'immagine).

In questa [esercitazione video](#), Phil Hawkins, di Infinite Skills, dimostra come creare un effetto picture-in-picture riutilizzabile.

Dennis Radeke mostra come creare un effetto "picture-in-picture" in [questa esercitazione video](#) su AdobeTV.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Zoom e panning di un'immagine fissa

La tecnica di zoom e panning applicata alle immagini fisse è ormai nota come "effetto di Ken Burns", per il grande uso che ne ha fatto il documentarista Ken Burns.

Per un'esercitazione su come applicare effetti di zoom e panning alle immagini fisse, consultate [The Ken Burns Effect](#) nel blog Digital Video Editing.

In questa [esercitazione di Adobe Premiere Pro](#), Andrew Devis mostra come applicare effetti di panning e zoom in Premiere Pro come un professionista. Potrete imparare a realizzare correttamente l'interpolazione tra fotogrammi chiave per ottenere un movimento uniforme.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Applicare un fulmine a parte di una clip

È possibile applicare un fulmine a solo una parte di una clip originale.

1. Inserite una clip Video trasparente in una traccia video sopra la clip originale.

2. Applicate l'effetto Fulmine alla clip Video trasparente.
3. Ritagliate la clip Video trasparente in base alla durata desiderata per il fulmine.

[Torna all'inizio](#)

Creare un effetto Scala di Giacobbe

Potete creare un effetto Scala di Giacobbe. Il fulmine torna a una posizione lungo la linea iniziale dopo essere stato tirato in una data direzione.

1. Applicate l'effetto Fulmine a una clip.
2. Nel pannello Controlli effetti fate clic sul triangolo di fianco a Effetti di luce per esporre i controlli dell'effetto Fulmine.
3. Provate diverse combinazioni di impostazioni per i tre controlli disponibili.
 - Stabilità
 - Forza tirante
 - Direzione forza tirante

Un valore di stabilità troppo basso impedisce al fulmine di estendersi ed inarcarsi prima di scattare all'indietro. Un valore troppo alto fa rimbalzare qua e là il lampo di luce.


[Torna all'inizio](#)

Riverbero d'impatto

Con l'effetto Riverbero, è possibile fare risuonare l'audio di una clip, in modo che l'ultimo suono venga prolungato oltre la fine del suono stesso.

1. Estendete il punto di stacco della clip fino al punto in cui desiderate che termini il prolungamento del suono.
2. Alla fine dell'ultimo suono che dovrà essere udibile, abbassate il volume a zero.
3. Applicate l'effetto Riverbero.

Adobe consiglia anche

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

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

Taglio morphing

[Che cos'è Taglio morphing?](#)

[Applicare Taglio morphing](#)

[Regolare la transizione](#)

[Domande frequenti](#)

[Torna all'inizio](#)

Che cos'è Taglio morphing?

Taglio morphing è una transizione video di Premiere Pro che consente di creare interviste professionali rendendo più fluidi i tagli tra clip audio.

Un problema comune nel montaggio di riprese con soggetto a mezzobusto che parla è che il soggetto potrebbe balbettare, ripetere spesso *ehm* o simile o fare pause indesiderate. Tutto ciò impedisce di avere una sequenza continua pulita senza ricorrere a tagli o dissolvenze incrociate.

Ora potete ripulire le riprese di interviste rimuovendo le porzioni indesiderate e applicando quindi la transizione video Taglio morphing per attenuare i tagli. Potete anche utilizzare Taglio morphing per ridisporre le clip nella ripresa di un'intervista in modo da renderla più fluida, senza irregolarità visive.


Taglio morphing utilizza una combinazione avanzata di tracciamento dei volti e interpolazione ottica per passare senza giunture visibili da una clip all'altra. Se usata in modo efficace, una transizione Taglio morphing ha lo stesso aspetto naturale di una ripresa video senza pause o parole indesiderate e quindi senza interruzione del flusso narrativo.

 **Video: Rimuovere gli sbalzi dovuti ai tagli**

Scoprite come applicare Taglio morphing per rendere fluide le riprese di interviste con tagli.
(Guarda il video, 2 min)

[Torna all'inizio](#)

Applicare Taglio morphing

 **Importante:** per risultati ottimali, applicate Taglio morphing a riprese fisse con un soggetto a mezzobusto che parla e uno sfondo statico.

1. Impostate i punti di attacco e stacco nella timeline per contrassegnare la porzione di clip da rimuovere.

Potete rimuovere le clip dalla sequenza in diversi modi, ad esempio con Asporta o Estrai, Elimina e Elimina con scarto. I diversi metodi sono illustrati in questa esercitazione video.

Ripetete questo passaggio per tutte le porzioni di clip da rimuovere.

2. Nel pannello Effetti, scegliete Transizioni video > Dissolvenza > Taglio morphing e trascinate l'effetto sul punto di montaggio tra le clip nella timeline.

Per evitare problemi di sincronizzazione labiale, applicate Taglio morphing tra punti di picco dell'ultima o della prima parola. Potete anche usare le forme d'onda audio per meglio individuare le aree con una pausa naturale ed effettuare il taglio in corrispondenza di queste ultime.

3. Dopo aver applicato l'effetto Taglio morphing, viene avviata in background l'analisi della clip. Nel monitor Programma compare la dicitura "Analisi in background" per indicare che è in corso l'analisi.

Mentre viene effettuata l'analisi, potete continuare a lavorare con l'elemento di metraggio o altrove nel progetto.



Analisi della clip dopo l'applicazione di Taglio morphing

Al termine dell'analisi, viene creata una transizione simmetrica, centrata sul punto di montaggio. La durata predefinita della transizione è di 30 fotogrammi, come specificato per Durata predefinita transizione video. Potete modificare la durata predefinita nella finestra di dialogo Preferenze.

Una durata di transizione tipica che dà buoni risultati è di circa 10-20 fotogrammi.

Se la voce e il labiale non sono perfettamente sincronizzati o se i risultati non sono soddisfacenti, modificate i punti di attacco e stacco o regolate la durata della transizione.

Nota: Ogni volta che modificate un Taglio morphing selezionato o annullate una modifica, Premiere Pro avvia nuovamente l'analisi. Tuttavia, non è necessario eliminare i dati precedentemente analizzati.

[Torna all'inizio](#)

Regolare la transizione

Quando applicate Taglio morphing, viene creata una transizione utilizzando le impostazioni predefinite. Potete regolare la transizione utilizzando il pannello Controllo effetti o la timeline.

Modificare la transizione dal pannello Controllo effetti

I controlli seguenti del pannello Controllo effetti consentono di regolare la durata della transizione e allinearla correttamente.

Durata La durata predefinita di una transizione video è di 30 fotogrammi.

Per modificare la transizione predefinita prima di applicare una transizione, usate la finestra di dialogo Preferenze. Nella sezione Generali, immettete un nuovo valore per Durata transizione video predefinita.

Per modificare la durata di una transizione dopo averla applicata, immettete una nuova durata nel campo Durata nel pannello Controllo effetti.

Allineamento Allinea la transizione in modo da centrarla automaticamente sul punto di montaggio tra le due clip con l'opzione Centra sul taglio selezionata.

Per maggiore controllo, potete trascinare la transizione leggermente verso sinistra o destra nella timeline Controllo effetti. Premiere Pro crea quindi una transizione asimmetrica che non è centrata sul punto di montaggio.

Per ulteriori informazioni su come modificare le transizioni mediante il pannello Controllo effetti, consultate **Modifica e personalizzazione delle transizioni**.

Modificare la transizione dalla timeline

Eseguite uno zoom avanti nella timeline per visualizzare chiaramente la transizione.

Durata Per modificare la durata di una transizione audio, fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline e inserite il nuovo valore nella finestra di dialogo Imposta durata transizione. Potete inoltre allungare o accorciare la transizione trascinandone i bordi.

Per informazioni su diversi modi di modificare una transizione, **guardate questo video**.

[Torna all'inizio](#)

Domande frequenti

È possibile usare Taglio morphing anche su clip senza soggetto a mezzobusto che parla?

No. Quando applicate Taglio morphing a una clip che non contiene un soggetto che parla, compare il messaggio "Errore di analisi: impossibile trovare il volto nel video di input".

Taglio morphing può essere applicato solo a riprese fisse che contengono una buona inquadratura a mezzobusto su uno sfondo statico.

È possibile applicare Taglio morphing a una clip che contiene più persone che parlano?

L'applicazione di Taglio morphing a riprese con più mezzibusti dà risultati irregolari.

Taglio morphing utilizza un tracciatore di volti per analizzare la ripresa video e trovare il volto principale nel video. La presenza di più volti può confondere il tracciatore e nella transizione due volti potrebbero fondersi. È quindi meglio evitare tali situazioni.

Taglio morphing funziona solo su uno sfondo statico, o anche con sfondi diversi?

Taglio morphing funziona meglio con uno sfondo statico. Se sono presenti più sfondi da analizzare, il risultato sarà irregolare. Tuttavia, è possibile usare uno sfondo con movimenti minimi, ad esempio un albero leggermente mosso dal vento.

È possibile applicare Taglio morphing tra clip con effetti diversi?

Taglio morphing è stato ideato per creare una transizione fluida tra due riprese simili. Pertanto, Taglio morphing potrebbe non dare i risultati desiderati se applicato a una clip contenente effetti diversi ai lati del punto di montaggio.

Come ottenere risultati ottimali con Taglio morphing?

Seguono alcuni consigli che possono aiutarvi a ottenere buoni risultati:

- Taglio morphing funziona meglio in presenza di transizioni brevi e posizionamento simile della testa del soggetto a entrambi i lati del taglio.
- Taglio morphing funziona meglio se vi sono pochi movimenti di mani o volto da interpolare.
- Dopo l'applicazione iniziale di Taglio morphing, regolate la durata e la simmetria della transizione per migliorare il risultato.

Per un elenco completo, consultate **questo articolo**.



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

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

Animazioni e fotogrammi chiave

Effetti di animazione

[Gli effetti di animazione](#)

[I fotogrammi chiave](#)

[Operazioni con i fotogrammi chiave](#)

[Torna all'inizio](#)

Gli effetti di animazione

Sebbene il significato comune di animare sia “spostare una figura sullo schermo”, in questo caso indica la “modifica di un attributo nel tempo”. Ad esempio, se si sposta una clip da un angolo dello schermo a un altro nel corso di alcuni secondi, si anima la posizione. Allo stesso modo, se si modifica la nitidezza della clip nel corso di alcuni secondi, si anima la nitidezza, mentre se si passa da una tonalità di rosa a una tonalità di blu nel corso di alcuni secondi, si anima il colore. In questo contesto animazione significa quindi “modifica nel tempo” e non “oggetto in movimento”. ♦ Potete animare la maggior parte degli effetti disponibili in Premiere Pro (ma non tutti). Una volta applicato un effetto a una clip, specificate uno o più fotogrammi della clip come fotogrammi chiave. Così facendo potete impostare i valori dell'effetto in corrispondenza di ogni fotogramma chiave.

[Torna all'inizio](#)

I fotogrammi chiave


I fotogrammi chiave sono utilizzati per impostare le proprietà di movimento, effetti, audio e altre proprietà che, in genere, cambiano nel tempo. Ciascun fotogramma chiave contrassegna un punto nel tempo in cui potete specificare un valore, ad esempio, una posizione spaziale, un grado di opacità o un volume audio. I valori compresi tra i fotogrammi chiave vengono interpolati. Se utilizzate i fotogrammi chiave per creare una modifica nel tempo, dovrete in genere impiegare almeno due fotogrammi chiave: uno per definire lo stato all'inizio della modifica, l'altro per definire il nuovo stato al termine della modifica.

[Torna all'inizio](#)

Operazioni con i fotogrammi chiave

Quando utilizzate i fotogrammi chiave per animare l'effetto Opacità, potete visualizzarli e modificarli nel pannello Controllo effetti o Timeline. Questa seconda opzione può rivelarsi più adatta per visualizzare e regolare velocemente i fotogrammi chiave. Quanto riportato di seguito può aiutarvi a scegliere il pannello da usare in funzione dell'operazione da eseguire:

- La modifica dei fotogrammi chiave in un pannello Timeline è consigliata per effetti a valore singolo e monodimensionale, come l'opacità o il volume audio. Il pannello Controllo effetti è, di solito, più adatto per modificare fotogrammi chiave di proprietà con più valori, angolari o bidimensionali, come i livelli, la rotazione o il ridimensionamento in scala. ♦
- In un pannello Timeline le variazioni dei valori dei fotogrammi chiave sono illustrate graficamente, in modo da vedere subito come cambiano nel tempo. Per impostazione predefinita, i valori cambiano in modo lineare tra i fotogrammi, ma potete applicare delle opzioni per ridefinire la velocità delle modifiche tra i fotogrammi chiave. Ad esempio, potete impostare un movimento con arresto graduale. Per ottimizzare la velocità e la precisione di animazione di un effetto, potete anche modificare il metodo di interpolazione e usare i controlli Bezier. ♦
- Nel pannello Controllo effetti potete visualizzare contemporaneamente fotogrammi chiave di più proprietà, ma solo per la clip selezionata in un pannello Timeline. Quest'ultimo, invece, consente di visualizzare contemporaneamente fotogrammi chiave di più tracce o clip, ma solo i fotogrammi chiave di un'unica proprietà per traccia o clip. ♦
- Come in un pannello Timeline, anche nel pannello Controllo effetti i fotogrammi chiave sono rappresentati in forma grafica. Una volta attivata l'impostazione di fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto, potete visualizzare i grafici del valore e della velocità. Il primo mostra i fotogrammi chiave con le modifiche ai valori di proprietà di un effetto. Il secondo visualizza i fotogrammi chiave con le maniglie per regolare la velocità e la precisione delle modifiche dei valori da un fotogramma chiave all'altro. ♦

- I fotogrammi chiave per gli effetti delle tracce audio si possono modificare solo in un pannello Timeline o nel Mixer audio. Quelli per gli effetti delle clip audio sono analoghi ai fotogrammi chiave per gli effetti delle clip video e si possono modificare in un pannello Timeline o Controllo effetti. 

Nota: Potete modificare ulteriormente la disposizione dei pannelli e scegliere *Finestra > Spazio di lavoro > Nuovo spazio di lavoro* per salvare la configurazione modificata come spazio di lavoro personale. Prima di fare clic su OK, verificate di aver assegnato un nome allo spazio di lavoro nella finestra di dialogo *Nuovo spazio di lavoro*.

Argomenti correlati



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

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

Aggiunta, navigazione e impostazione di fotogrammi chiave

[Aggiungere, selezionare ed eliminare i fotogrammi chiave](#)

[Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici](#)

[Spostare l'indicatore di tempo corrente in un fotogramma chiave](#)

[Modificare i valori dei fotogrammi chiave](#)

Animare una proprietà significa modificarne il valore nel tempo. In Premiere Pro, le proprietà degli effetti possono essere animate assegnando loro dei fotogrammi chiave.

Ciascun fotogramma chiave contrassegna un punto nel tempo in cui potete specificare un valore, ad esempio, una posizione spaziale, un grado di opacità o un volume audio. I valori compresi tra i fotogrammi chiave vengono *interpolati*. Per modificare una proprietà nel tempo, si devono impostare almeno due fotogrammi chiave: uno per il valore all'inizio della modifica e uno per il valore alla fine della modifica.

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere, selezionare ed eliminare i fotogrammi chiave

Aggiungere fotogrammi chiave

Potete aggiungere fotogrammi chiave nel pannello Timeline o Controllo effetti alla posizione temporale corrente. Utilizzate il pulsante Attiva/disattiva animazione nel pannello Controllo effetti per attivare il processo di impostazione di fotogrammi chiave.

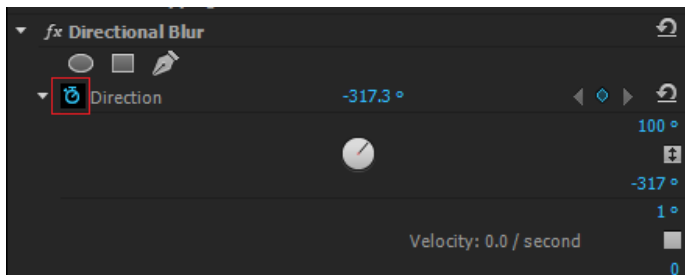
Nota: Per creare fotogrammi chiave in una traccia o su una clip, non è necessario abilitare la visualizzazione dei fotogrammi chiave.

1. In un pannello Timeline, selezionate la clip che contiene l'effetto da animare.
2. Se desiderate aggiungere e regolare fotogrammi chiave in un pannello Timeline, rendeteli visibili per la traccia video o audio.

Se i fotogrammi chiave non sono visibili per impostazione predefinita, fate clic sull'icona della chiave inglese  nel pannello Timeline e selezionate Mostra fotogrammi chiave video.

Nota: se state aggiungendo fotogrammi chiave per un effetto fisso (Movimento, Opacità e Volume) in un pannello Timeline potete passare al punto 3.

3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto al quale aggiungere fotogrammi chiave, quindi fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione per attivare fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto.



Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione per attivare l'impostazione di fotogrammi chiave per una proprietà dell'effetto al momento corrente.

4. Per visualizzare il grafico della proprietà dell'effetto, eseguite una delle seguenti operazioni:
 - (Pannello Controllo effetti) Fate clic sul triangolino per espandere la proprietà dell'effetto e visualizzarne i grafici di valore e velocità.
 - (Pannello Timeline) Scegliete la proprietà dell'effetto dal menu accanto al nome della clip o della traccia.

5. Portate la testina di riproduzione in corrispondenza della posizione temporale in cui volete aggiungere un fotogramma chiave.


6. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave nel pannello Controllo effetti, quindi regolate il valore della proprietà dell'effetto.
- Fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) sul grafico di un fotogramma chiave con lo strumento selezione o penna e regolate il valore della proprietà dell'effetto. Potete aggiungere un fotogramma chiave in qualsiasi punto del grafico usando lo strumento selezione o penna. Non è necessario posizionare l'indicatore del tempo corrente.

Nota: Per aggiungere dei fotogrammi chiave, non è necessario usare alcun tasto modificatore con lo strumento penna. Tuttavia, è necessario usare il tasto modificatore con lo strumento selezione.

- (Solo pannello Controllo effetti) Regolate i comandi per la proprietà di un effetto, creando così automaticamente un fotogramma chiave alla posizione temporale corrente.

7. Ripetete i punti 5 e 6 come richiesto per aggiungere fotogrammi chiave e regolare la proprietà dell'effetto.


Se desiderate regolare ulteriormente un fotogramma chiave esistente, utilizzate la freccia di navigazione  nel pannello Controllo effetti per raggiungerlo. È inoltre utile per impostare i fotogrammi chiave per altri effetti.

Selezionare fotogrammi chiave

Per modificare o copiare un fotogramma chiave, selezionatelo innanzitutto in un pannello Timeline. I fotogrammi chiave non selezionati sembrano “scavati”, mentre quelli selezionati sono pieni. Non occorre selezionare i segmenti tra i fotogrammi chiave; potete trascinarli direttamente. Inoltre, i segmenti vengono modificati automaticamente se cambiate i fotogrammi chiave che definiscono i loro punti finali.

• Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un fotogramma chiave, fate clic sulla sua icona in un pannello Timeline con lo strumento selezione o penna.
- Per selezionare più fotogrammi chiave, tenete premuto Maiusc e fate clic con lo strumento selezione o penna per selezionare più fotogrammi chiave, contigui e non, in un pannello Timeline.

Nota: quando posizionate lo strumento selezione o penna sopra un fotogramma chiave, il puntatore assume l'aspetto di un'icona del fotogramma chiave .

- Per selezionare più fotogrammi chiave mediante trascinamento nel pannello Timeline, con lo strumento penna tracciate un rettangolo di selezione attorno ai fotogrammi chiave. Tenete premuto Maiusc e trascinate per aggiungere altri fotogrammi chiave alla selezione esistente.

Nel pannello Controllo effetti potete usare anche lo strumento selezione per trascinare e selezionare più fotogrammi chiave.

- Per selezionare tutti i fotogrammi chiave di una proprietà nel pannello Controllo effetti, fate clic sul nome della proprietà livello. Ad esempio, fate clic su Posizione per selezionare tutti i fotogrammi chiave per la proprietà Posizione di un livello.

Eliminare fotogrammi chiave

Quando un fotogramma chiave diventa superfluo, potete facilmente eliminarlo da una proprietà dell'effetto nel pannello Controllo effetti o in una Timeline. Potete rimuovere tutti i fotogrammi chiave in una volta o disattivare i fotogrammi per una singola proprietà. Quando disattivate i fotogrammi chiave con il pulsante Attiva/disattiva animazione in Controllo effetti, vengono eliminati i fotogrammi chiave esistenti e non è possibile creare nuovi fotogrammi se non dopo aver riattivato la funzione.

1. Assicuratevi che nel pannello Controllo effetti o Timeline siano visibili i grafici delle proprietà dell'effetto.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate uno o più fotogrammi chiave e scegliete Modifica > Cancella. Potete anche premere Elimina.
- Spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma chiave e fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave.
- (Solo pannello Controllo effetti) Per eliminare tutti i fotogrammi chiave per una proprietà dell'effetto, fate clic sul pulsante Attiva/Disattiva animazione a sinistra del nome dell'effetto o della proprietà. Quando viene richiesta la conferma, fate clic su OK.


Nota: quando disattivate il pulsante Attiva/disattiva animazione, i fotogrammi chiave della proprietà vengono eliminati in modo permanente e il valore della proprietà diventa il valore della posizione temporale corrente. Non è possibile ripristinare i fotogrammi chiave eliminati riattivando il pulsante Attiva/disattiva animazione. Se eliminate accidentalmente i fotogrammi chiave, scegliete Modifica > Annulla.


Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici

I pannelli Controllo effetti e Timeline permettono di regolare il tempo e i valori dei fotogrammi chiave, ciascun pannello in modo diverso. Il pannello Controllo effetti visualizza allo stesso tempo le proprietà degli effetti, i fotogrammi chiave e i metodi di interpolazione. Per le clip in un pannello Timeline viene invece visualizzata una sola proprietà di effetto alla volta. Nel pannello Controllo effetti avete il controllo completo sui valori dei fotogrammi. In un pannello Timeline il controllo è invece limitato. Ad esempio in una timeline non è possibile modificare i valori che usano le coordinate x e y, come Posizione. Tuttavia è possibile regolare i fotogrammi chiave senza passare al pannello Controllo effetti.

I grafici nel pannello Controllo effetti visualizzano i valori dei singoli fotogrammi chiave e i valori di interpolazione tra di essi. Quando il grafico di una proprietà dell'effetto è a livello, il valore di tale proprietà non varia tra i fotogrammi chiave. Quando il grafico sale o scende, il valore della proprietà aumenta o diminuisce tra fotogrammi chiave. Potete variare la velocità e la precisione delle modifiche della proprietà da un fotogramma chiave al successivo. È sufficiente modificare il metodo di interpolazione e regolare le curve di Bezier.

Visualizzare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Se avete aggiunto fotogrammi chiave a una clip della sequenza potete visualizzarli nel pannello Controllo effetti. Qualsiasi effetto contenente proprietà di fotogrammi chiave visualizza icone Fotogramma chiave di riepilogo  quando l'effetto non è espanso. I *fotogrammi chiave di riepilogo* vengono visualizzati lungo l'intestazione dell'effetto e corrispondono ai singoli fotogrammi chiave di ciascuna delle proprietà presenti nell'effetto. Non è possibile elaborare i fotogrammi chiave di riepilogo, che hanno uno scopo esclusivamente informativo.

1. Selezionate una clip in un pannello Timeline.
2. Se necessario, fate clic sul pulsante Mostra/Nascondi visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti per mostrare gli effetti timeline. Se necessario, potete allargare il pannello Controllo effetti per rendere visibile il pulsante Mostra/Nascondi visualizzazione Timeline. 
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino a sinistra del nome dell'effetto per espandere l'effetto che desiderate visualizzare. Nella timeline di Controllo effetti vengono visualizzati i fotogrammi chiave.
4. (Facoltativo) Per visualizzare i grafici del valore e della velocità di una proprietà dell'effetto, fate clic sul triangolino accanto all'icona Attiva/disattiva animazione.

Visualizzare fotogrammi chiave e proprietà in un pannello Timeline

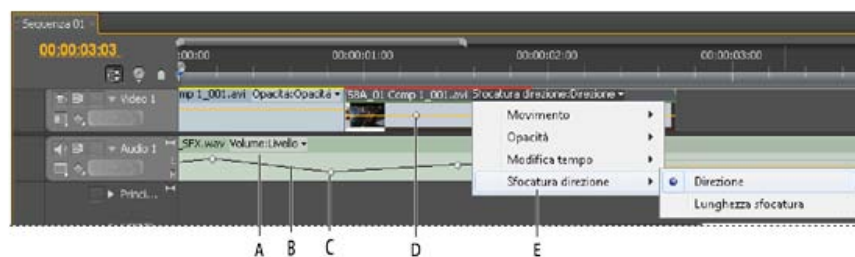
Se avete aggiunto fotogrammi chiave per animare un effetto, potete visualizzarli, insieme alle relative proprietà, in un pannello Timeline. In presenza di effetti video e audio, un pannello Timeline contiene i fotogrammi chiave specifici per ogni clip. Per quel che riguarda gli effetti audio, in un pannello Timeline possono essere visualizzati anche i fotogrammi chiave di un'intera traccia. Ogni clip o traccia può presentare una diversa proprietà. Tuttavia, potete visualizzare i fotogrammi chiave di una sola proprietà alla volta all'interno di una clip o traccia.

I segmenti che collegano i fotogrammi chiave formano un grafico che indica le modifiche ai valori dei fotogrammi chiave, oltre alla durata della clip o della traccia. Se modificate i fotogrammi chiave e i segmenti, la forma del grafico cambia di conseguenza.



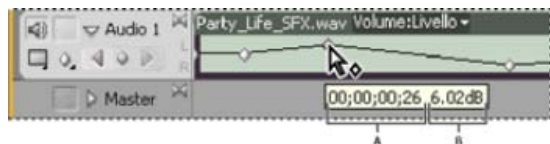
Comandi del fotogramma chiave di una traccia nel pannello Timeline.

A. Triangolino per comprimere/espandere la traccia **B.** Mostra fotogrammi chiave (video) **C.** Pulsante Vai a fotogramma chiave precedente **D.** Pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave **E.** Pulsante Vai a fotogramma chiave successivo



Comandi del fotogramma chiave di una traccia nel pannello Timeline.

A. Proprietà dell'effetto della traccia **B.** Grafico dei fotogrammi chiave **C.** Fotogrammi chiave della traccia audio **D.** Fotogrammi chiave della clip video **E.** Proprietà dell'effetto della clip



Descrizione comandi dei fotogrammi chiave

A. Codice di tempo **B.** Valore proprietà

1. (Facoltativo) Se la traccia è compressa, fate clic sul triangolino a sinistra del nome della traccia per espanderla.
2. In caso di tracce video, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete uno degli elementi seguenti dal menu:

Mostra fotogrammi chiave Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto video applicato alle clip nella traccia. Accanto al nome della clip compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

Mostra maniglie di opacità Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave dell'effetto opacità per ogni clip nella traccia.

Nascondi fotogrammi chiave Nasconde i grafici e i fotogrammi chiave per tutte le clip nella traccia.

3. In caso di tracce audio, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete uno degli elementi seguenti dal menu:

Mostra fotogrammi chiave clip Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto audio applicato alle clip nella traccia. Accanto al nome della clip compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

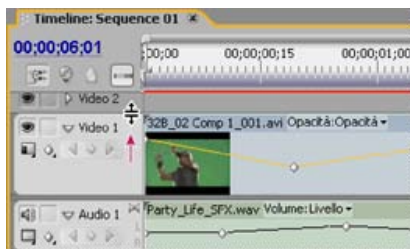
Mostra volume clip Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave dell'effetto volume per ogni clip nella traccia.

Mostra fotogrammi chiave traccia Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto audio applicato all'intera traccia. All'inizio della traccia compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

Mostra volume traccia Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto volume applicato all'intera traccia.

Nascondi fotogrammi chiave Nasconde i grafici e i fotogrammi chiave per tutte le clip nella traccia.

4. (Facoltativo) Usate il controllo Zoom in per ingrandire la clip e visualizzare il menu nella parte superiore della traccia. Per aumentare l'altezza della traccia potete anche trascinare i contorni superiori e inferiori del nome della traccia.



Trascinare per aumentare l'altezza di una traccia

5. (Facoltativo) Trascinate i bordi di un'intestazione di traccia per cambiare l'altezza di una traccia. Per una traccia video, trascinate la parte superiore della traccia. Per una traccia audio, trascinate la parte inferiore della traccia. Per ridimensionare tutte le tracce espanse, tenete premuto il pulsante Maiusc mentre trascinate.
6. (Facoltativo) Se ai punti 2 e 3 scegliete Mostra fotogrammi chiave, Mostra fotogrammi chiave clip o Mostra fotogrammi chiave traccia, fate clic sul menu degli effetti. Quindi scegliete l'effetto che contiene i fotogrammi chiave.



Scegliere dal menu degli effetti

7. Posizionate il puntatore direttamente sopra un fotogramma chiave per visualizzarne la proprietà sotto forma di descrizione comandi.

La descrizione comandi mostra la posizione del fotogramma chiave, nonché la proprietà e le opzioni impostate nel pannello Controllo effetti. Queste informazioni sono utili per posizionare con precisione il fotogramma. Potete rapidamente prendere visione del valore impostato per un fotogramma chiave e confrontare la posizione e i valori di due o più fotogrammi chiave.

Impostare la visualizzazione del fotogramma chiave per un pannello Timeline

Potete specificare i tipi di fotogrammi chiave visualizzati nelle tracce della timeline. Potete inoltre specificare se visualizzare o meno i fotogrammi chiave per impostazione predefinita. Ad esempio, potete decidere di tenere nascosti i fotogrammi chiave per impostazione predefinita, in modo che non sia possibile impostarli o cambiarli accidentalmente durante la modifica di una clip.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Fate clic sul triangolino nel campo Nuove tracce audio timeline per aprire il menu e selezionate una delle opzioni.
3. Fate clic sul triangolino nel campo Nuove tracce video timeline per aprire il menu e selezionate una delle opzioni.

Spostare l'indicatore di tempo corrente in un fotogramma chiave

I pannelli Controllo effetti e Timeline sono entrambi dotati di *strumenti di navigazione tra i fotogrammi chiave* dotati di frecce destra e sinistra per spostare l'indicatore del tempo corrente da un fotogramma chiave a un altro. In un pannello Timeline lo strumento di navigazione dei fotogrammi chiave viene abilitato dopo che sono stati attivati i fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nel pannello Controllo effetti o Timeline, fate clic sulla freccia di uno strumento di navigazione. La freccia sinistra sposta l'indicatore del tempo corrente al fotogramma chiave precedente, mentre la freccia destra lo sposta al fotogramma chiave successivo.
 - (Solo per il pannello Controllo effetti) Per applicare l'effetto calamita a un fotogramma chiave, trascinate l'indicatore del tempo corrente tenendo premuto Maiusc.



Strumento di navigazione dei fotogrammi chiave

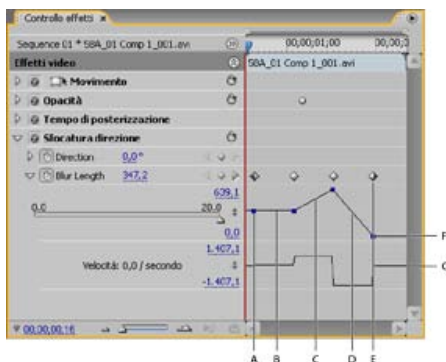
A. Strumento di navigazione dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti **B.** Indicatore del tempo corrente **C.** Strumento di navigazione nel pannello Timeline

[Torna all'inizio](#)

Modificare i valori dei fotogrammi chiave

Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Una volta attivata l'impostazione di fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto, potete visualizzare i grafici del valore e della velocità. I grafici Valore forniscono informazioni sul valore dei fotogrammi non spaziali (come la proprietà Scala dell'effetto Movimento) in qualsiasi punto nel tempo. Inoltre, mostrano e consentono di modificare l'interpolazione tra i fotogrammi chiave. Potete utilizzare il grafico della velocità per regolare con precisione la velocità di cambiamento tra i fotogrammi chiave.




Grafici del valore e della velocità delle proprietà dell'effetto

A. Marcatore del fotogramma chiave **B.** Grafico del livello indicante un valore immutato **C.** Grafico di crescita indicante l'aumento del valore **D.** Grafico di riduzione indicante la diminuzione del valore **E.** Fotogramma chiave **F.** Grafico dei valori **G.** Grafico della velocità



1. In un pannello Timeline, selezionate una clip contenente un effetto di cui desiderate regolare i fotogrammi chiave.
2. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere i controlli dell'effetto.
3. Fate clic sul triangolino accanto al nome della proprietà per visualizzare i rispettivi grafici del valore e della velocità.

Nota: se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, i grafici hanno l'aspetto di righe dritte.

4. (Facoltativo) Per ottenere una visualizzazione migliore del grafico, passate con lo strumento selezione o penna sulla linea di confine sotto il grafico. Quando il puntatore diventa un puntatore di segmento, trascinate per aumentare l'altezza dell'area del grafico. .
5. Utilizzate lo strumento selezione o penna per trascinare il fotogramma in alto o in basso nel grafico del valore, modificando il valore della proprietà dell'effetto.


Nota: nel grafico del valore o della velocità, non è possibile spostare un fotogramma chiave verso destra o sinistra per modificare la posizione temporale corrente. Al contrario, trascinate il marcatore del fotogramma chiave sul grafico usando lo strumento selezione o penna.

Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave in un pannello Timeline

1. Assicuratevi che in un pannello Timeline sia presente almeno una clip contenente uno o più effetti con fotogrammi chiave. Selezionate la clip e selezionate il pannello Controllo effetti.
2. Verificate che i fotogrammi chiave per la clip o la traccia siano visibili in un pannello Timeline.
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al controllo che desiderate regolare per visualizzare i grafici del valore e della velocità.
4. Selezionate la proprietà da regolare nel menu degli effetti che compare accanto al nome della clip o della traccia. Se questo menu non è visibile, provate a ingrandire un pannello Timeline.
5. Usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate i fotogrammi chiave, anche non adiacenti, da modificare.
 - Posizionate lo strumento selezione o penna su un fotogramma chiave o un suo segmento. Lo strumento assume l'aspetto del puntatore per fotogrammi chiave  o per segmenti di fotogramma chiave .
6. Effettuate una o più delle seguenti operazioni:
 - Trascinate un fotogramma chiave o un segmento verso l'alto o il basso per modificarne il valore. Mentre eseguite il trascinamento, una descrizione ne indica il valore attuale. Se non sono presenti fotogrammi chiave, il trascinamento modifica il valore di tutta la clip o la traccia.
 - Trascinate un fotogramma chiave a destra o a sinistra per cambiarne la posizione temporale. Mentre eseguite il trascinamento, una descrizione indica la posizione temporale corrente. Se spostate un fotogramma chiave sopra un altro, il nuovo fotogramma chiave sostituisce quello vecchio.

I grafici del valore e della velocità nel pannello Controllo effetti mostreranno le modifiche apportate ai fotogrammi chiave in un pannello Timeline.

Argomenti correlati

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

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

Spostamento e copia dei fotogrammi chiave


Spostare fotogrammi chiave nel tempo

Determinare l'allineamento del fotogramma chiave

Copiare e incollare fotogrammi chiave

[Torna all'inizio](#) ⁺

Spostare fotogrammi chiave nel tempo

Nota: il primo fotogramma chiave usa sempre l'icona del fotogramma chiave iniziale  e l'ultimo fotogramma chiave quella del fotogramma chiave finale .

- Usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:
 - In un pannello Timeline selezionate uno o più fotogrammi chiave e trascinate fino alla posizione temporale richiesta.
 - Nel pannello Controllo effetti, selezionate uno o più marcatori di fotogrammi chiave e trascinate fino alla posizione temporale richiesta.

Nota: nel pannello Controllo effetti, una linea verticale nera si estende sopra e sotto un fotogramma chiave selezionato. Potete usare questa linea per allineare il fotogramma chiave con una posizione sul righello temporale o con altri oggetti. Se è impostato l'allineamento dei fotogrammi chiave, questa linea diventa bianca non appena il fotogramma chiave si trova in allineamento con alcuni tipi di oggetti. È possibile definire il tipo di oggetti interessati da tale allineamento.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Determinare l'allineamento del fotogramma chiave

Nel pannello Controllo effetti, quando è attivata la funzione di allineamento del fotogramma chiave e si trascina un fotogramma chiave in prossimità di un oggetto, il fotogramma chiave viene allineato con quest'ultimo. L'allineamento dei fotogrammi chiave viene impostato nel pannello Controllo effetti, definendo il tipo di oggetti interessati.

1. Fate clic sul pulsante del menu del pannello, in alto a destra nel pannello Controllo effetti, per aprire il menu del pannello.
2. Selezionate Allinea a. Selezionate gli oggetti, ad esempio Fotogrammi chiave video, a cui allineare i fotogrammi chiave. Deselezionate gli oggetti non interessati dall'allineamento. Effettuate ogni selezione richiesta in questo sottomenu.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Copiare e incollare fotogrammi chiave

Potete copiare i fotogrammi chiave e incollarli in una nuova posizione temporale nella proprietà della clip o nella stessa proprietà di un effetto, ma in una clip diversa, mediante il pannello Controllo effetti. Per applicare rapidamente gli stessi valori dei fotogrammi chiave in un determinato punto nel tempo o in un'altra clip o traccia, potete copiare o incollare i fotogrammi chiave in un pannello Timeline.

Copiare e incollare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Quando vengono incollati in un'altra clip, i fotogrammi chiave appaiono nella proprietà corrispondente dell'effetto della clip di destinazione. nel pannello Controllo effetti. Il primo fotogramma chiave appare nella posizione temporale corrente; gli altri seguono secondo un ordine relativo. Se la clip di destinazione è più breve della clip sorgente, i fotogrammi chiave situati dopo lo stacco della clip di destinazione vengono incollati nella clip ma non sono visibili finché non disattivate l'opzione Aggancia alla clip. Dopo essere stati incollati, i fotogrammi chiave rimangono selezionati, pronti per essere spostati nella clip di destinazione.

1. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto e visualizzarne comandi e fotogrammi chiave.

2. Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
3. Scegliete Modifica > Copia.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Spostate l'indicatore del tempo attuale nella posizione in cui dovrà apparire il primo fotogramma chiave, quindi scegliete Modifica > Incolla.
 - Selezionate un'altra clip, espandete la proprietà desiderata nel pannello Controllo effetti, spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione in cui dovrà apparire il primo fotogramma chiave, quindi scegliete Modifica > Incolla.

Potete anche copiare un fotogramma chiave trascinandolo. Nella Timeline del pannello Controllo effetti, tenete premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate un fotogramma in una nuova posizione.

Copiare e incollare fotogrammi chiave in un pannello Timeline

Quando incollate i fotogrammi in un pannello Timeline, il primo fotogramma chiave compare nella posizione temporale corrente e gli altri lo seguono nell'ordine corrispondente. I fotogrammi chiave rimangono selezionati dopo essere stati incollati, per cui potete ottimizzarne la posizione.

Potete incollare fotogrammi chiave solo in clip o tracce che visualizzano la stessa proprietà dei fotogrammi chiave copiati. Inoltre, Premiere Pro può incollare i fotogrammi chiave in corrispondenza dell'indicatore del tempo attuale solo su una clip o una traccia alla volta. Dato che l'indicatore del tempo corrente può comprendere più tracce video e audio, Premiere Pro stabilisce in che punto incollare i fotogrammi chiave in base ai seguenti criteri:

- Se l'indicatore del tempo attuale si trova all'interno di una clip selezionata, i fotogrammi chiave vengono incollati in questa clip.
 - Se i fotogrammi chiave audio vengono tagliati o copiati, Premiere Pro li incolla nella prima traccia in cui trova una proprietà di effetti corrispondente, cercando prima nelle tracce audio della sequenza, quindi nei suoi submix e infine nella traccia master.
 - Il comando Incolla non è disponibile se nessuna delle condizioni descritte restituisce una traccia video o audio di destinazione che corrisponde sia alla proprietà di effetti che alla clip o alla traccia dei fotogrammi chiave tagliati o copiati. Ad esempio, se copiate i fotogrammi chiave di una traccia audio ma nella traccia audio di destinazione compaiono fotogrammi chiave di una clip, non è possibile incollare i fotogrammi chiave.
1. In un pannello Timeline, scegliete dal menu degli effetti di una traccia o clip per visualizzare la proprietà contenente i fotogrammi chiave da copiare.
 2. Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
 3. Scegliete Modifica > Copia.
 4. Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Timeline della sequenza che contiene la clip o la traccia di destinazione:
 - Selezionate la clip in cui incollare i fotogrammi chiave.
 - Specificate la traccia video o audio in cui far comparire i fotogrammi chiave copiati.
 5. Accertatevi che nella clip o nella traccia compaia la stessa proprietà di quella dei fotogrammi chiave copiati, altrimenti il comando Incolla non sarà disponibile. Se la proprietà non è disponibile nel menu delle proprietà della clip o della traccia, è necessario applicare lo stesso effetto applicato alla clip o alla traccia dalla quale avete copiato i fotogrammi chiave.
 6. Spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate che compaiano i fotogrammi chiave.
 7. Scegliete Modifica > Incolla.

Adobe consiglia anche

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

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


Ottimizzare l'automazione dei fotogrammi chiave

L'automatizzazione delle modifiche all'audio nella finestra Mixer può creare più fotogrammi chiave del necessario nella traccia audio e causare quindi un degrado delle prestazioni. Per evitare di creare fotogrammi chiave non necessari, e garantire in questo modo interpretazione di qualità e un degrado minimo delle prestazioni, impostate la preferenza Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave. Uno dei vantaggi è rappresentato dal fatto che i singoli fotogrammi chiave possono essere modificati molto più facilmente quando sono inseriti con minore densità nella traccia.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
2. Nel riquadro Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave, selezionate una o entrambe le opzioni riportate di seguito e fate clic su OK:

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

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

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

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

Controllo delle modifiche degli effetti mediante l'interpolazione dei fotogrammi chiave

L'interpolazione

[Cambiare il metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave](#)

[Definire le modifiche con l'interpolazione dei fotogrammi chiave di Bezier](#)

[Ottimizzare la velocità di un effetto](#)

[Torna all'inizio](#)

L'interpolazione

L'*interpolazione* è l'operazione che consente di riempire con dati sconosciuti un'area tra due valori conosciuti. Nel video digitale e nella cinematografia, questa operazione solitamente comporta la generazione di nuovi valori tra due fotogrammi chiave. Ad esempio, per fare in modo che un elemento grafico (ad esempio, un titolo) si sposti a sinistra di cinquanta pixel sullo schermo nel corso di 15 fotogrammi, è necessario impostare la posizione dell'elemento nel primo e nel quindicesimo fotogramma, da contrassegnare entrambi come fotogrammi chiave. Il software quindi completa l'interpolazione dei fotogrammi intermedi rendendo uniforme l'effetto dello spostamento. L'interpolazione genera tutti i fotogrammi tra una coppia di fotogrammi chiave; per questo motivo, viene spesso denominata *tweening* (che in inglese indica un'accoppiata, un gemellaggio). L'interpolazione tra fotogrammi chiave può essere utilizzata per animare movimento, effetti, livelli audio, regolazioni di immagine, trasparenza, modifiche di colore e numerosi altri elementi visivi e sonori.

Interpolazione temporale Applica il metodo di interpolazione selezionato ai cambiamenti nel movimento. Con Interpolazione temporale potete ad esempio determinare se un oggetto si sposta in modo uniforme o se accelera lungo un tracciato di movimento. Potete applicare l'interpolazione temporale dei fotogrammi chiave solo ad alcuni effetti in Premiere Pro.

Interpolazione spaziale Applica il metodo di interpolazione selezionato ai cambiamenti di forma. Con Interpolazione spaziale potete ad esempio determinare se gli angoli devono essere arrotondati o angolari. Potete applicare l'interpolazione spaziale dei fotogrammi chiave di molti effetti in Premiere Pro.

I due tipi di interpolazione più comuni sono l'*interpolazione lineare* e l'*interpolazione di Bezier*. Potete applicare entrambi questi tipi di interpolazione, a seconda del tipo di modifica desiderato.

Interpolazione lineare Crea una modifica a incrementi uniformi da un fotogramma chiave all'altro, in cui ciascun fotogramma intermedio presenta una stessa quota del valore di modifica. Le modifiche create con l'interpolazione lineare iniziano e terminano bruscamente e si sviluppano a una velocità costante tra ciascuna coppia di fotogrammi chiave.

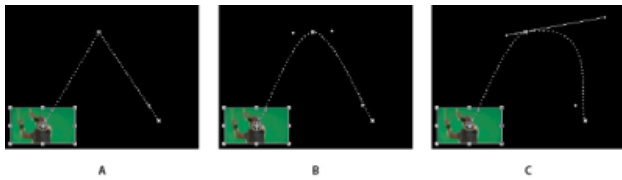
Interpolazione di Bezier Consente di modificare la frequenza di modifica, accelerando o riducendo la velocità in base alla forma di una curva di Bezier, ad esempio aumentando la frequenza nel primo fotogramma e riducendola nel secondo.

[Torna all'inizio](#)

Cambiare il metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave

Potete controllare in modo preciso le modifiche apportate alle animazioni regolando opportunamente l'interpolazione dei fotogrammi chiave. Potete scegliere il tipo di interpolazione da un menu di scelta rapida oppure trasformare direttamente un tipo di fotogramma chiave in un altro agendo manualmente sul fotogramma chiave o sulle maniglie.

Nota: per cambiare rapidamente il tipo di interpolazione potete usare anche i comandi *Ingresso graduale* e *Uscita graduale*.



Modifica dell'interpolazione dei fotogrammi chiave per la proprietà Posizione dell'effetto Movimento

A. Fotogramma chiave lineare spaziale **B.** Interpolazione con curva di Bezier automatica **C.** interpolazione con curva di Bezier continua

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Controllo effetti, fate clic con il pulsante destro del mouse su un marcatore di fotogramma chiave.
- In un pannello Timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma chiave.

2. Scegliete un metodo di interpolazione dal menu di scelta rapida:

Lineare Crea una frequenza di variazione uniforme tra fotogrammi chiave.

Bezier Vi consente di regolare manualmente la forma del grafico e la frequenza di variazione su uno dei due lati del fotogramma chiave. Questo metodo consente di apportare modifiche molto graduali.

Curva Bezier autom. Crea una frequenza di variazione uniforme in un fotogramma chiave. Man mano che modificate il valore di un fotogramma chiave, le maniglie direzionali automatiche di Bezier variano in modo da assicurare una transizione graduale tra i fotogrammi chiave.

Curva Bezier continua Crea una frequenza di variazione uniforme in un fotogramma chiave. A differenza del metodo di interpolazione con curva di Bezier automatica, tuttavia, la curva continua consente di agire manualmente sulle maniglie di direzione. Man mano che modificate la forma di un grafico su un lato di un fotogramma chiave, anche la forma sull'altro cambia per assicurare una transizione graduale.

Blocco Modifica un valore di proprietà senza transizione graduale (improvvisi modifiche dell'effetto). Il grafico relativo a un fotogramma chiave al quale è applicata l'interpolazione Blocco ha l'aspetto di una linea dritta orizzontale.

Ingresso graduale Rallenta le modifiche del valore all'ingresso nel fotogramma chiave.

Uscita graduale Accelera gradualmente le modifiche di valore all'uscita dal fotogramma chiave.

Nota: anche se i metodi di interpolazione possono modificare la velocità di variazione della proprietà tra un fotogramma chiave e l'altro, non possono modificare la durata effettiva dell'intervallo tra i fotogrammi chiave. La durata è determinata dall'intervallo temporale (dalla distanza nel righello temporale) tra i fotogrammi chiave.



Metodi di interpolazione dei fotogrammi chiave

A. Attacco/Stacco normale **B.** Bezier/Curva Bezier cont./Ingresso graduale/Uscita graduale **C.** Curva Bezier autom. **D.** Blocco

[Torna all'inizio](#)

Definire le modifiche con l'interpolazione dei fotogrammi chiave di Bezier

Le maniglie di Bezier sono controlli bidirezionali che modificano la curvatura del segmento di linea compreso tra la maniglia e il punto successivo sull'altro lato. Più allontanate la maniglia dal fotogramma chiave (punto centrale), più evidente sarà la curvatura. La curva creata trascinando la maniglia di Bezier determina l'uniformità delle modifiche dell'effetto mentre la proprietà dell'animazione entra ed esce da un fotogramma chiave. Anziché scegliere semplicemente il metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave, potete usare le maniglie per controllare le modifiche delle

animazioni in modo più preciso. Potete manovrare le maniglie di Bezier in un pannello Timeline, Controllo effetti o monitor Programma.

Creare fotogrammi chiave di Bezier

1. In un pannello Timeline selezionate la clip contenente i fotogrammi chiave da regolare ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - (Pannello Timeline) Scegliete la proprietà da regolare dal menu degli effetti accanto al nome della clip o della traccia. Regolate l'interpolazione temporale di una proprietà in un pannello Timeline. Se preferite, potete selezionare la clip nel monitor Programma e modificare l'interpolazione spaziale in quel contesto.
 - (Pannello Controllo effetti) Selezionate i marcatori del fotogramma chiave di una proprietà dell'effetto per i fotogrammi chiave da regolare.
2. Per scegliere un metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave effettuate una delle operazioni seguenti:
 - (Pannello Timeline) Fate clic con il pulsante destro del mouse sul fotogramma chiave da regolare e scegliete un metodo di interpolazione dal menu.
 - (Pannello Controllo effetti) Fate clic con il pulsante destro del mouse sul marcatore del fotogramma chiave da regolare e scegliete un metodo di interpolazione dal menu.
3. Per cambiare manualmente il tipo di fotogramma chiave, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Se il fotogramma chiave usa l'interpolazione lineare, fate clic mentre premete Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) su di esso in un pannello Timeline o fate clic mentre premete Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) sul marcatore del fotogramma chiave nel pannello Controllo effetti per cambiarlo in una curva di Bezier automatica. Se trascinate le maniglie, il fotogramma chiave si modifica in una curva di Bezier continua.
 - Se il fotogramma chiave usa l'interpolazione con curva di Bezier automatica, fate clic mentre premete Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) sul fotogramma chiave, quindi trascinate verso l'esterno una maniglia direzionale per trasformare il fotogramma chiave in una curva di Bezier. L'interpolazione con curva di Bezier permette di controllare le maniglie direzionali separatamente l'una dall'altra. È sufficiente trascinare la maniglia per trasformarla in una curva di Bezier continua.
 - Se il fotogramma chiave utilizza Bezier, Curva di Bezier continua o Curva di Bezier automatica, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sul fotogramma chiave per impostarlo su Lineare. Le maniglie di Bezier scompaiono.

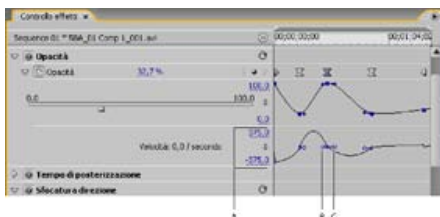
Regolare le maniglie di Bezier

1. Visualizzate il fotogramma chiave di Bezier su cui operare.
2. Selezionate lo strumento selezione o penna ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per regolare la pendenza della curva, trascinate la maniglia di Bezier in su o in giù. Spostando la maniglia verso l'alto le modifiche accelerano mentre spostandola verso il basso rallentano.
 - Per regolare l'intervallo di influenza della curva, trascinate la maniglia di Bezier verso sinistra o destra.

[Torna all'inizio](#)

Ottimizzare la velocità di un effetto

Nel pannello Controllo effetti potete usare il grafico della velocità per regolare il movimento o la velocità di modifica di un valore immediatamente precedente e successivo a un fotogramma chiave. Tali regolazioni possono simulare il movimento reale. Potete, ad esempio, modificare il movimento di una clip in modo che rallenti appena prima di un fotogramma chiave e acceleri subito dopo. Potete controllare i valori sia di ingresso che di uscita da un fotogramma chiave oppure regolarli separatamente.



A. Controlli di velocità B. Maniglie di direzione in ingresso C. Maniglie di direzione in uscita

1. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto della proprietà dei fotogrammi chiave da regolare.

Nota: se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, i grafici hanno l'aspetto di righe dritte.

2. Nel grafico del valore, usate lo strumento selezione o penna per fare clic sul marcatore del fotogramma chiave per il fotogramma da regolare. Così facendo vengono visualizzate le maniglie di direzione e i controlli di velocità del fotogramma chiave nel grafico della velocità.

3. Nel grafico della velocità usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per accelerare l'ingresso e l'uscita dal fotogramma chiave, trascinate verso l'alto una maniglia di direzione. Entrambe le maniglie si muovono insieme.
- Per rallentare l'ingresso e l'uscita dal fotogramma chiave, trascinate verso l'alto una maniglia di direzione. Entrambe le maniglie si muovono insieme.
- Per accelerare o rallentare solo l'ingresso al fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sulla maniglia di direzione dell'ingresso e trascinate in su o in giù.
- Per accelerare o rallentare solo l'uscita dal fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sulla maniglia di direzione di uscita e trascinate in su o in giù.


Nota: per ricollegare le maniglie in apertura e in chiusura, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate di nuovo clic su di esse.

- Per aumentare o diminuire l'influenza del valore di un fotogramma chiave sul fotogramma chiave precedente, trascinate verso destra o sinistra la maniglia di direzione in ingresso.
- Per aumentare o diminuire l'influenza del valore di un fotogramma chiave sul fotogramma chiave successivo, trascinate verso destra o sinistra la maniglia di direzione in uscita.

Nota: dall'influenza dipende la velocità con cui il grafico della velocità raggiunge il valore impostato al fotogramma chiave, garantendo un controllo supplementare sulla forma del grafico.

I valori (a sinistra del grafico della velocità) cambiano man mano che si regola il grafico. Questi numeri rappresentano i valori massimi e minimi del grafico. Potete anche regolare la velocità modificando i valori numerici.

Argomenti correlati

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

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

Composizione

Metodi di fusione

Sezione di riferimento sui metodi di fusione

Potete selezionare il modo in cui una clip di una traccia in una Timeline si fonde (o si sovrappone) con le clip delle tracce sottostanti.

Per ulteriori informazioni sui metodi di fusione Sottrai e Dividi, consultate questo [video di Video2Brain](#).

In un [articolo disponibile sul sito Web ProVideo Coalition](#), Chris e Trish Meyer spiegano e mostrano le modalità di fusione in Premiere Pro.

Guardate l'esercitazione video di Andrew Devis sul sito Creative Cow: [Color Correction 5: Blend Modes](#) (Correzione colore 5: modalità di fusione).

Guardate l'esercitazione video di Andrew Devis sul sito Creative Cow: [Color Correction 6: the Filmic Blend Technique](#) (Correzione colore 6: la tecnica di fusione cinematografica).

Per ulteriori informazioni su come combinare i livelli video tramite la fusione in Premiere Pro, guardate [questo video](#) della serie Learn By Video di video2brain realizzato da Jan Ozer.

1. In una Timeline, inserite una clip in una traccia superiore rispetto alla traccia di un'altra clip. Premiere Pro sovrappone o fonde la clip superiore con quella della traccia sottostante.
2. Selezionate la clip della traccia superiore e selezionate il pannello Controllo effetti per renderlo attivo.
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolo accanto a Opacità.
4. Trascinate il valore Opacità verso sinistra per impostare un valore inferiore a 100%.
5. Fate clic sul triangolo del menu Metodo fusione.
6. Selezionate uno dei metodi di fusione elencati.

[Torna all'inizio](#)

Sezione di riferimento sui metodi di fusione

Per informazioni approfondite sui concetti e gli algoritmi alla base di questi metodi di fusione, implementati in numerose applicazioni Adobe, consultate il [materiale di riferimento PDF](#) nel sito Web di Adobe.

Il menu Metodo di fusione è suddiviso in sei categorie basate su somiglianze tra i risultati dei metodi di fusione. I nomi delle categorie non appaiono nell'interfaccia; le categorie vengono separate semplicemente dividendo le linee nel menu.

Categoria Normale Normale, Dissolvi. Il colore del risultato di un pixel non viene influenzato dal colore del pixel sottostante, a meno che il valore Opacità non sia inferiore al 100% per il livello sorgente. I metodi di fusione Dissolvi rendono trasparenti alcuni dei pixel del livello sorgente.

Categoria Sottrattivo Scurisci, Moltiplica, Colore brucia, Brucia lineare, Colore più scuro. Questi metodi di fusione tendono a scurire i colori, alcuni mescolando i colori in modo molto simile a quello che si ottiene mescolando i pigmenti colorati nella pittura.

Categoria Additivo Schiarisci, Scolora, Colore schermo, Scherma lineare (Aggiungi), Colore più chiaro. Questi metodi di fusione tendono a schiarire i colori, alcuni mescolandoli in modo molto simile a ciò che si ottiene mescolando la luce proiettata.

Categoria Complesso Sovrapponi, Luce soffusa, Luce intensa, Luce vivida, Luce lineare, Luce puntiforme, Miscela dura. Questi metodi di fusione eseguono operazioni diverse sui colori sorgente e sottostanti, a seconda che uno dei colori sia più chiaro del 50% di grigio.

Categoria Differenza Differenza, Esclusione, Sottrai, Dividi. Questi metodi di fusione creano colori in base alle differenze tra i valori del colore sorgente e il colore sottostante.

Categoria HSL Tonalità, Saturazione, Colore, Luminosità. Questi metodi di fusione trasferiscono uno o più dei componenti della rappresentazione di colore HSL (tonalità, saturazione e luminosità) dal colore sottostante al colore finale.

Descrizioni dei metodi di fusione

Nelle descrizioni che seguono, vengono usate le espressioni seguenti:

- Il *colore di origine* è il colore del livello al quale viene applicato il metodo di fusione.
- Il *colore sottostante* è il colore dei livelli composti sotto il livello sorgente nel pannello Timeline.
- Il *colore risultante* è l'output dell'operazione di fusione, il colore del composto.

Normale Il colore risultante è il colore di origine. Questo metodo ignora il colore sottostante. Normale è il metodo predefinito.

Dissolvi Il colore risultante per ciascun pixel è il colore di origine o il colore sottostante. La probabilità che il colore risultante sia il colore di origine dipende dall'opacità dell'origine. Se l'opacità dell'origine è pari a 100%, il colore risultante è il colore di origine. Se l'opacità dell'origine è pari a 0%, il colore risultante è il colore sottostante.

Scurisci Ciascun valore del canale del colore risultante è il più basso (più scuro) tra il valore del canale del colore di origine e il valore del canale del colore sottostante corrispondente.

Moltiplica Per ciascun canale di colore, moltiplica il valore del canale del colore di origine con il valore del canale del colore sottostante e divide per il valore massimo per pixel a 8 bpc, 16 bpc, o 32 bpc, a seconda della profondità del colore del progetto. Il colore risultante non è mai più chiaro del colore originale. Se uno dei colori di input è nero, il colore risultante è nero. Se uno dei colori di input è bianco, il colore risultante è l'altro colore di input. Questo metodo di fusione simula il disegno con più evidenziatori sulla carta, oppure il collocamento di più gel davanti a una sorgente luminosa. Durante la fusione con un colore diverso dal nero o dal bianco, ciascun livello o tratto pennello con questo metodo di fusione determina un colore più scuro.

Colore brucia Il colore risultante è un inscurimento del colore di origine per riflettere il colore del livello sottostante aumentando il contrasto. Il colore bianco puro del livello originale non modifica il colore sottostante.

Brucia lineare Il colore risultante è un inscurimento del colore di origine per riflettere il colore sottostante. Il colore bianco puro non determina modifiche.

Colore più scuro Ciascun pixel risultante è il colore più scuro tra il valore del colore di origine e il valore del colore sottostante corrispondente. Colore più scuro è simile a Scurisci, ma Colore più scuro non agisce sui singoli canali di colori.

Scherma lineare (Aggiungi) Ciascun valore del canale del colore risultante è la somma dei valori dei canali dei colori corrispondenti del colore di origine e del colore sottostante. Il colore risultante non è mai più scuro di uno dei colori di input.

Schiarisci Ciascun valore del canale del colore risultante è il più elevato (più chiaro) tra il valore del canale del colore di origine e il valore del canale del colore sottostante corrispondente.

Scolora Moltiplica i complementi dei valori dei canali e quindi prende il complemento del risultato. Il colore risultante non è mai più scuro di uno dei colori di input. L'uso della modalità Scolora equivale quasi a proiettare simultaneamente più diapositive fotografiche su un unico schermo.

Colore schermo Il colore risultante è uno schiarimento del colore di origine per riflettere il colore del livello sottostante diminuendo il contrasto. Se il colore di origine è nero puro, il colore risultante è il colore sottostante.

Scherma lineare (Aggiungi) Il colore risultante è uno schiarimento del colore di origine per riflettere il colore del livello sottostante aumentando la luminosità. Se il colore di origine è nero puro, il colore risultante è il colore sottostante.

Colore più chiaro Ciascun pixel risultante è il colore più chiaro tra il valore del colore di origine e il valore del colore sottostante corrispondente. Colore più chiaro è simile a Schiarisci, ma Colore più chiaro non agisce sui singoli canali di colori.

Sovrapponi Moltiplica o scherma i valori del canale del colore di input, a seconda che il colore sottostante sia più chiaro del 50% di grigio. Il risultato mantiene le luci e le ombre nel livello sottostante.

Luce soffusa Scurisce o schiarisce i valori dei canali dei colori del livello sottostante, a seconda del colore di origine. Il risultato è simile a quello del bagliore di un faretto a luce diffusa nel livello sottostante. Per ciascun valore del canale del colore, se il colore di origine è più chiaro del grigio al 50%, il colore risultante è più chiaro del colore sottostante, come se fosse schermato. Se il colore di origine è più scuro del grigio al 50%, il colore risultante è più scuro del colore sottostante, come se fosse bruciato. Un livello dotato di colore nero o bianco puro diventa notevolmente più scuro o più chiaro, ma non diventa nero o bianco puro.

Luce intensa Moltiplica o seleziona il valore del canale del colore di input, a seconda del colore di origine originale. Il risultato è simile a quello del bagliore di una luce intensa nel livello. Per ciascun valore del canale del colore, se il colore sottostante è più chiaro del grigio al 50%, il livello si schiarisce come se fosse schermato. Se il colore sottostante è più scuro del grigio al 50%, il livello si scurisce come se fosse moltiplicato. Questa modalità si rivela utile nella creazione di ombre in un livello.

Luce vivida Brucia o scherma i colori aumentando o diminuendo il contrasto, a seconda del colore sottostante. Se il colore sottostante è più chiaro del grigio al 50%, il livello si schiarisce mediante la diminuzione del contrasto. Se il colore sottostante è più scuro del grigio al 50%, il livello si scurisce mediante l'aumento del contrasto.

Luce lineare Brucia o scherma i colori diminuendo o aumentando la luminosità, a seconda del colore sottostante. Se il colore sottostante è più chiaro del grigio al 50%, il livello si schiarisce mediante l'aumento della luminosità. Se il colore sottostante è più scuro del grigio al 50%, il livello si scurisce mediante la diminuzione della luminosità.

Luce puntiforme Sostituisce i colori, a seconda del colore sottostante. Se il colore sottostante è più chiaro del grigio al 50%, i pixel più scuri del colore sottostante vengono sostituiti e i pixel più chiari del colore sottostante non cambiano. Se il colore sottostante è più scuro del grigio al 50%, i pixel più chiari del colore sottostante vengono sostituiti e i pixel più scuri del colore sottostante non cambiano.

Miscela dura Aumenta il contrasto del livello sottostante visibile sotto una maschera nel livello sorgente. Le dimensioni della maschera determinano l'area di contrasto; il livello sorgente invertito determina il centro dell'area di contrasto.

Differenza Per ciascun canale di colore, sottrae il valore di input più scuro da quello più chiaro. Il disegno con il bianco inverte il colore di sfondo; il disegno con il nero non determina modifiche.

Se disponete di due livelli con un elemento visivo identico che desiderate allineare, inserite un livello sopra l'altro e impostate il metodo di fusione del livello superiore su Differenza. Dopodiché, potete spostare un livello o l'altro fino a quando i pixel dell'elemento visivo che desiderate allineare non sono tutti neri—nel senso che le differenze tra i pixel sono pari a zero e pertanto gli elementi vengono impilati esattamente gli uni sopra gli altri.

Esclusione Crea un effetto analogo a quello del metodo Differenza, ma con un contrasto minore. Se il colore di origine è bianco, il colore risultante è il complemento del colore sottostante. Se il colore di origine è nero, il colore risultante è il colore sottostante.

Sottrai Sottrae il file sorgente dal colore sottostante. Se il colore di origine è nero, il colore risultante è il colore sottostante. I valori di colore risultanti possono essere inferiori a 0 in progetti da 32 bpc.

Dividi Divide il colore sottostante per il colore di origine. Se il colore di origine è bianco, il colore risultante è il colore sottostante. I valori di colore risultanti possono essere maggiori di 1,0 in progetti da 32 bpc.

Tonalità Il colore risultante ha la luminosità e la saturazione del colore sottostante e la tonalità del colore di origine.

Saturazione Il colore risultante ha la luminosità e la tonalità del colore sottostante e la saturazione del colore di origine.

Colore Il colore risultante ha la luminosità del colore sottostante e la tonalità e la saturazione del colore di origine. Il metodo di fusione mantiene la scala dei grigi del colore sottostante. Questo metodo di fusione è utile per colorare le immagini in scala di grigi e per tingere le immagini a colori.

Luminosità Il colore risultante ha la tinta e la saturazione del colore sottostante e la luminosità del colore di origine. Questo metodo è l'opposto del metodo Colore.



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

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

Composizione, canali alfa, e regolazione dell'opacità delle clip

I canali alfa e i mascherini

I tipi di trasparenza

Specificare l'opacità della clip in un pannello Timeline

Suggerimenti per la composizione

Adobe After Effects offre una vasta gamma di strumenti per la composizione. Potete facilmente importare le composizioni realizzate con After Effects in Premiere Pro.

Per creare una composizione da più immagini, potete rendere trasparenti le parti di una o più immagini, in modo che le altre immagini siano visibili in trasparenza. Potete rendere trasparenti parti di un'immagine con diverse funzioni di Premiere Pro, tra cui i mascherini e gli effetti.

Per rendere un'intera clip uniformemente trasparente o semitrasparente, usate l'effetto Opacità. L'opacità di una clip selezionata può essere impostata nel pannello Controllo effetti o Timeline e, animando l'opacità, potete applicare a una clip una dissolvenza nel tempo.

Se volete semplicemente creare una dissolvenza in nero, è consigliabile applicare alla clip una transizione Oscura immagine invece di animare manualmente i fotogrammi chiave dell'opacità.

Quando una clip è parzialmente trasparente, le informazioni sulla trasparenza sono memorizzate nel relativo canale alfa.

È inoltre possibile comporre più immagini senza modificare la trasparenza delle clip stesse. Ad esempio, potete utilizzare i metodi di fusione di alcuni degli effetti Canale per fondere i dati dell'immagine da più clip in una composizione.

Le clip nelle tracce superiori coprono quelle nelle tracce inferiori, a eccezione dei punti in cui i canali alfa indicano la trasparenza. Premiere Pro compone le clip dalla traccia inferiore verso l'alto, per creare una composizione con le clip di tutte le tracce visibili. Le aree in cui tutte le tracce sono vuote o trasparenti sono visualizzate in nero.

L'ordine di rendering incide sul modo in cui l'opacità interagisce con gli effetti visivi. Il rendering viene effettuato prima per l'elenco degli effetti video, quindi per gli effetti geometrici quali il movimento e infine vengono applicate le modifiche del canale alfa. In un gruppo di effetti, il rendering viene effettuato dall'alto verso il basso, secondo la loro disposizione nell'elenco. Poiché l'opacità si trova nell'elenco degli effetti fissi, il rendering viene effettuato dopo l'elenco degli effetti video. Per eseguire il rendering dell'opacità prima o dopo determinati effetti o per controllare altre opzioni di opacità, applicate l'effetto video Regolazione alfa.

Potete scegliere come interpretare il canale alfa in un file nella finestra di dialogo Interpreta metraggio. Scegliete Inverti canale alfa per scambiare le aree di opacità e trasparenza, oppure scegliete Ignora canale alfa per non usare le informazioni del canale alfa.

In caso di difficoltà nell'identificare le parti trasparenti di una clip, scegliete Alfa dal menu della visualizzazione Programma nel monitor Programma oppure inserite un mascherino in tinta unita di colore vivace in una traccia sotto l'immagine a cui dovete aggiungere un tipo di trasparenza.

[Torna all'inizio](#) 

I canali alfa e i mascherini

Le informazioni dei colori sono contenute in tre canali: rosso, verde e blu. Inoltre, un'immagine può contenere un quarto canale invisibile denominato *canale alfa*, il quale contiene le informazioni della trasparenza.

Un canale alfa consente di memorizzare sia le immagini che le relative informazioni della trasparenza in un unico file senza influenzare i canali di colore.

Quando visualizzate il canale alfa nel pannello Composizione di After Effects o nel pannello Monitor di Premiere Pro, il bianco indica l'opacità completa, il nero indica la trasparenza completa e le tonalità di grigio indicano la trasparenza parziale.

Un *mascherino* è un livello (o un canale di un livello) che definisce le aree trasparenti dello stesso livello o di un altro livello. Il bianco definisce le aree opache e il nero le aree trasparenti. Un canale alfa viene usato spesso come mascherino; tuttavia, potete usare un mascherino diverso dal canale alfa se è disponibile un canale o un livello che definisce l'area di trasparenza desiderata in maniera migliore rispetto al canale alfa, oppure nei casi in cui l'immagine sorgente non contiene un canale alfa.

Molti formati file possono includere un canale alfa, compresi Adobe Photoshop, ElectricImage, TGA, TIFF, EPS, PDF e Adobe Illustrator. Anche AVI e QuickTime (salvati a una profondità in bit di milioni di colori+) contengono canali alfa, in base ai codec utilizzati per generare questi tipi di file.

Per istruzioni su come esportare video con un canale alfa (trasparenza), consultate questo articolo.

I canali semplici e premoltiplicati

Le informazioni sulla trasparenza dei canali alfa vengono memorizzate in file in due modi: come canali semplici o come canali premoltiplicati. Sebbene i canali alfa siano gli stessi, i canali di colore sono diversi.

Nel caso di canali *semplici* (o *senza mascherino*), le informazioni sulla trasparenza vengono memorizzate soltanto nel canale alfa e non nei canali di colore visibili. Con i canali semplici, gli effetti di trasparenza sono visibili soltanto se l'immagine viene visualizzata in un'applicazione capace di supportare i canali semplici.

Con i canali *premultiplicati* (o *con mascherino*), le informazioni della trasparenza vengono memorizzate nel canale alfa e anche nei canali RGB visibili, i quali vengono moltiplicati con un colore di sfondo. I colori delle aree semitrasparenti, ad esempio nei bordi sfumati, vengono spostati verso il colore di sfondo in proporzione al grado di trasparenza dell'area in questione.

Alcuni programmi software consentono di specificare il colore di sfondo con cui i canali vengono premoltiplicati; negli altri casi, il colore di sfondo in genere è bianco o nero.

I canali semplici conservano informazioni di colore più precise rispetto ai canali premoltiplicati. I canali premoltiplicati sono compatibili con una vasta gamma di programmi, quali Apple QuickTime Player. Spesso la scelta di utilizzare immagini con canali retti o premoltiplicati viene effettuata prima di ricevere le risorse per modificare e comporre. Premiere Pro e After Effects sono in grado di rilevare sia i canali retti che quelli premoltiplicati, ma solo per il primo canale alfa presente in un file contenente più canali alfa. Adobe Flash rileva solo i canali alfa premoltiplicati.

[Torna all'inizio](#)

I tipi di trasparenza

Il *tipo di trasparenza* viene definito in base a un particolare valore di colore (con una trasparenza a colori o cromaticità) o valore di luminosità (con una luminanza) in un'immagine. Quando *rendete trasparente* un valore, tutti i pixel dotati di colori o valori di luminanza analoghi diventano trasparenti.

La trasparenza consente di sostituire facilmente uno sfondo di un colore o una luminosità uniforme con un'altra immagine; questa tecnica è particolarmente utile nell'uso di oggetti troppo complessi per un'applicazione semplice delle maschere. La tecnica con cui uno sfondo di colore uniforme viene reso trasparente è spesso indicata come *schermo blu* o *schermo verde*, anche se il blu o il verde non vengono necessariamente usati; potete usare qualsiasi tinta unita per uno sfondo.

L'applicazione di *trasparenza per differenza* definisce la trasparenza rispetto a una determinata immagine di sfondo di una linea di base. Anziché applicare la trasparenza a uno schermo a colore unico, potete applicarla a uno sfondo arbitrario.

La trasparenza in Premiere Pro viene eseguita mediante effetti di trasparenza. Per ulteriori informazioni, consultate Effetti di trasparenza.

Fondere le clip con un effetto Mascherino per elementi indesiderati

Per fondere delle immagini potete ricorrere all'effetto Mascherino per elementi indesiderati. Per ulteriori

informazioni su come usare l'effetto Mascherino per elementi indesiderati, consultate Effetti Mascherino a 8, 4 e 16 punti per elementi indesiderati.



Fondere le clip con un mascherino mediante l'effetto Mascherino traccia

Potete fondere le clip con un mascherino (in genere viene usata un'immagine nera o bianca oppure un'immagine Titolazione) ricorrendo all'effetto Mascherino traccia. Per ulteriori informazioni, consultate l'articolo Effetto Mascherino traccia.

[Questo video](#) mostra come creare un effetto Mascherino traccia.

[Torna all'inizio](#)

Specificare l'opacità della clip in un pannello Timeline

1. Se è necessario espandere la visualizzazione di una traccia e le relative opzioni, fate clic sul triangolino accanto al nome della traccia.
2. Se necessario, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave  o Nascondi fotogrammi chiave  e scegliete Mostra maniglie di opacità dal menu. In tutte le clip del tracciato appare una banda elastica di controllo dell'opacità orizzontale.

Nota: se sulla traccia non sono presenti fotogrammi chiave, la banda elastica appare come una linea orizzontale retta che attraversa l'intera traccia.

3. In un pannello Timeline effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate lo strumento selezione e trascinate la banda elastica del controllo dell'opacità verso l'alto o il basso.
 - Selezionate lo strumento penna e trascinate la banda elastica del controllo dell'opacità verso l'alto o il basso.

Durante il trascinamento, il valore di opacità e la posizione temporale corrente appaiono come descrizioni di comandi.

4. (Facoltativo) Per animare l'effetto Opacità nel tempo, impostate innanzitutto i fotogrammi chiave. Selezionate lo strumento penna. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica di controllo dell'opacità con lo strumento penna nei punti in cui dove desiderate impostare un fotogramma chiave. Trascinate quindi ciascun fotogramma chiave verso l'alto o verso il basso per impostarne il valore. Ad esempio, per applicare una dissolvenza in apertura a una clip, create un fotogramma chiave all'inizio della clip e un'altra alcuni secondi dopo. Trascinate la prima verso il basso fino in fondo alla clip, con opacità 0. Trascinate la seconda verso l'alto fino al 100%.

Per informazioni sulla regolazione dell'opacità nella scheda Controllo effetti nel pannello Sorgente, consultate la sezione Opacità in Effetti fissi.

Per spostare i fotogrammi chiave o le maniglie di opacità, usate lo strumento selezione o penna. Per regolare la transizione del cambio di animazione, modificate l'interpolazione dei fotogrammi chiave da lineare a curva di Bezier.

[Torna all'inizio](#)

Suggerimenti per la composizione

Per la composizione delle clip e delle tracce è opportuno considerare le seguenti indicazioni:

- Per applicare la stessa quantità di trasparenza a un'intera clip è sufficiente regolarne l'opacità nel pannello Controllo effetti.

Spesso è più efficace importare un file sorgente già contenente il canale alfa che definisce le aree da rendere trasparenti. Dato che le informazioni sulla trasparenza sono memorizzate nel file, Premiere Pro conserva e visualizza la clip con la trasparenza in tutte le sequenze nelle quali tale file viene usato come clip.

- Se il file sorgente di una clip non contiene un canale alfa, dovrete applicare manualmente la trasparenza alle singole istanze di clip. Per applicare la trasparenza a una clip video in una sequenza, regolatene l'opacità o applicate degli effetti.
- Applicazioni quali Adobe After Effects, Adobe Photoshop e Adobe Illustrator possono salvare le clip con i relativi canali alfa originali, o aggiungere canali alfa, quando il file viene salvato in un formato che supporta un canale alfa.

Per ulteriori informazioni sulla composizione in Premiere Pro, guardate [questo video](#) della serie Learn by Video di video2brain realizzato da Jan Ozer

Eran Stern ha pubblicato un'[esercitazione di mezz'ora sulla composizione](#) in Premiere Pro mediante gli effetti Ultra e Mascherino traccia.



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

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

Esportazione

Flusso di lavoro e panoramica dell'esportazione

[Tipi di esportazioni](#)

[Adobe Media Encoder](#)

[Flusso di lavoro per l'esportazione di file video e audio](#)

[Esercitazioni video](#)

[Torna all'inizio](#) 

Tipi di esportazioni

Potete esportare il video di una sequenza nel formato più idoneo all'ulteriore montaggio o alla visualizzazione da parte di un pubblico. Premiere Pro consente l'esportazione di formati per vari utilizzi e dispositivi di destinazione.

Esportazione di file per ulteriori operazioni di montaggio

È possibile esportare file video e audio modificabili e vedere in anteprima il risultato degli effetti e delle transizioni con rendering completo. Inoltre, potete continuare a modificare i file in applicazioni diverse da Premiere Pro. Potete anche esportare una sequenza di immagini fisse. Potete inoltre esportare un'immagine fissa da un singolo fotogramma video e utilizzarla in un titolo o in un elemento grafico.

Premiere Pro supporta l'esportazione sia diretta che mediante Adobe Media Encoder. L'esportazione diretta genera nuovi file direttamente da Premiere Pro. Con l'esportazione mediante Adobe Media Encoder i file vengono invece inviati ad Adobe Media Encoder per il rendering. Da Adobe Media Encoder, potete scegliere se effettuare il rendering di una risorsa immediatamente o se aggiungerla a una coda di rendering.

Esportazione su cassetta

Potete esportare una sequenza o una clip su videocassetta in una videocamera o un VTR supportato. Potete usare questo tipo di esportazione per archiviare un nastro master o per la distribuzione di montaggi preliminari da verificare su VTR.

Esportare file di progetti per altri sistemi

Oltre alle clip, potete esportare file di progetti come file AAF. I file AAF possono essere importati in diversi sistemi di montaggio di terze parti per la fase di ritocco finale. Potete ridurre i progetti di Premiere Pro agli elementi essenziali e predisporli, con o senza gli oggetti multimediali sorgente, per l'archiviazione.

Esportare in formati per vari dispositivi e siti Web

Infine, con Adobe Media Encoder potete esportare il video in formati adatti a vari dispositivi: dai sistemi professionali a nastro, ai lettori DVD, alla condivisione di video su siti Web, ai telefoni cellulari, ai lettori portatili, fino ai televisori a definizione standard o alta.

[Torna all'inizio](#) 

Adobe Media Encoder



Premiere Pro e altre applicazioni si servono di Adobe Media Encoder, un'applicazione di codifica a sé stante. Quando specificate le impostazioni di esportazione nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione e fate clic su Esporta, Premiere Pro invia la richiesta di esportazione ad Adobe Media Encoder.

Dalla finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, fate clic su Coda per inviare le sequenze di Premiere Pro alla coda del modulo indipendente Adobe Media Encoder. Dalla coda, potete codificare le sequenze in uno o più formati nonché utilizzare altre funzioni.

Mentre il modulo indipendente Adobe Media Encoder effettua in background il rendering o l'esportazione di una composizione, potete continuare a lavorare in Premiere Pro. Adobe Media Encoder codifica la versione salvata più recente di ogni sequenza nella coda.

[Torna all'inizio](#)

Flusso di lavoro per l'esportazione di file video e audio

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - In un pannello Timeline o nel monitor Programma, selezionate una sequenza.
 - In un pannello Progetto, nel monitor sorgente o in un raccogliore, selezionate una clip.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale. Viene aperta la finestra di dialogo Esporta file multimediali.
 - Scegliete File > Esporta. Quindi selezionate dal menu una delle opzioni eccetto Oggetto multimediale.
3. (Facoltativo) Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, specificate l'Intervallo sorgente della sequenza o clip da esportare. Trascinate le maniglie sulla barra dell'area di lavoro. Quindi fate clic sul pulsante Imposta attacco  e Imposta stacco .
4. Per ritagliare un'immagine, specificate le opzioni di ritaglio nel monitor Sorgente.
5. Selezionate il formato per il file esportato.
6. (Facoltativo) Selezionate il predefinito più adatto per la riproduzione, la distribuzione e il pubblico a cui è destinato il file. Premiere Pro dispone di predefiniti per Twitter, Facebook, Vimeo e YouTube. Fate clic sulla scheda Pubblica.

Per esportare automaticamente un file da una sequenza Premiere Pro con impostazioni che corrispondono esattamente a quelle della sequenza, selezionate Come impostazioni sequenza nella finestra di dialogo Esporta file multimediali.

7. Per personalizzare le opzioni di esportazione, fate clic su una scheda (ad esempio Video o Audio) e specificate le opzioni desiderate.
8. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Coda. Si apre Adobe Media Encoder e il lavoro di codifica è presente nella coda di elaborazione.
 - Fate clic su Esporta. Adobe Media Encoder effettua il rendering ed esporta l'elemento immediatamente.

Per impostazione predefinita, Adobe Media Encoder salva il file esportato nella cartella in cui si trova il file sorgente e aggiunge al nome file l'estensione del formato specificato. Potete specificare cartelle esaminate per diversi tipi di file esportati.

*Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle varie impostazioni nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, consultate la sezione dedicata alle **impostazioni di esportazione**.*

Esercitazioni video

Esercitazioni video sull'esportazione dei file multimediali da Premiere Pro:

- [Panoramica sull'esportazione dei video da Premiere Pro](#)
- [Come esportare una sequenza, una clip o un fotogramma](#)



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

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

Esportazione di progetti per altre applicazioni

[Esportare un progetto come file EDL](#)

[Esportazione di file AAF](#)

[Esportare un file XML per progetti Final Cut Pro](#)

[Torna all'inizio](#) 

Esportare un progetto come file EDL

Potete esportare un file di dati che descrive il progetto e consente di ricrearlo con i rispettivi oggetti multimediali o utilizzando un altro sistema di montaggio.

Con Premiere Pro potete esportare il progetto come lista decisionale di montaggio (EDL, Editing Decision List) in formato CMX3600. Si tratta del formato più diffuso e affidabile tra tutti i formati EDL.

Quando impostate un progetto in Premiere Pro dal quale dovrete esportare una lista EDL, accertatevi che siano soddisfatti i criteri elencati di seguito.

- Le liste EDL funzionano in modo ottimale con i progetti che contengono non più di una traccia video, due tracce audio stereo e nessuna sequenza nidificata. Le liste EDL garantiscono inoltre l'integrità di gran parte delle transizioni standard, dei fermi fotogramma e delle variazioni di velocità delle clip.
- Acquisite e archiviate tutto il materiale sorgente con il codice di tempo corretto.
- Il controllo del dispositivo di acquisizione (ad esempio, scheda di acquisizione o porta FireWire) deve utilizzare il codice di tempo.
- Prima di iniziare le riprese, assicuratevi che le videocassette abbiano un numero di bobina univoco e siano state formattate con il codice tempo.

1. Aprite o salvate il progetto da esportare come lista EDL.
2. Controllate che un pannello Timeline sia aperto e scegliete File > Esporta > EDL.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione EDL (CMX 3600), specificate le tracce video e audio da esportare.

Potete esportare una traccia video e fino a quattro canali audio oppure due tracce stereo.

4. Specificate un nome e una posizione per il file EDL e fate clic su Salva.
5. Fate clic su OK.

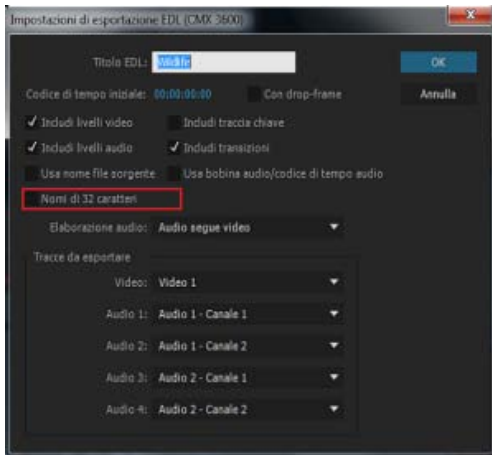
Nota: Le clip unite sono supportate nei file EDL standardizzati. Gli elementi di traccia della sequenza con clip unite vengono interpretati allo stesso modo dell'audio a parte e delle clip audio che vengono usati insieme nella sequenza, nelle stesse posizioni temporali. Nell'applicazione di destinazione le clip non sono visualizzate come clip unite. L'audio e il video vengono visti come clip separate. Il codice di tempo sorgente viene usato sia per le porzioni video che per le porzioni audio.

Visualizzare i nomi lunghi in EDL

A causa di un limite imposto dalle specifiche EDL 8, i nomi delle clip con più di otto caratteri vengono

troncati. Per visualizzare il nome completo della clip:

1. Scegliete File > Esporta > EDL.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione EDL (CMX 3600), selezionate **Nomi di 32 caratteri**. Quando questa opzione è selezionata, sono supportati i nomi di cassette o clip composti di un massimo di 32 caratteri.



3. Fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Esportazione di file AAF



Da Avid Media Composer

Semplice flusso di lavoro per esportare i progetti da Avid Media Composer e importarli in Premiere Pro.

Il formato AAF (Advanced Authoring Format) è un formato di file multimediale che consente lo scambio di metadati e oggetti multimediali digitali tra piattaforme, sistemi e applicazioni di tipo diverso. Le applicazioni di authoring che supportano AAF, come Avid Media Composer, possono leggere e scrivere i dati nei file AAF nella misura in cui supportano tale formato.

Accertatevi che il progetto da esportare sia conforme alle specifiche AAF generali e compatibile con un prodotto Avid Media Composer. Considerate quanto segue:

- I file AAF esportati da Premiere Pro sono compatibili con la famiglia di prodotti di montaggio Avid Media Composer. Tali file AAF non sono stati testati con altri moduli di importazione AAF.
- Le transizioni possono apparire solo tra due clip e non devono essere adiacenti all'inizio o alla fine di una clip. La lunghezza di ogni clip deve essere almeno uguale alla lunghezza della rispettiva transizione.
- Se una clip ha due transizioni (una sull'attacco e una sullo stacco), la lunghezza della clip deve essere almeno uguale alla somma delle lunghezze delle due transizioni.
- Quando assegnate un nome alle clip e alle sequenze in Premiere Pro, evitate di usare caratteri speciali, caratteri accentati o caratteri che possano in qualche modo

compromettere l'analisi di un file XML. Alcuni caratteri da evitare sono /, >, <, ® e ü.

- Dopo l'esportazione da Premiere Pro e l'importazione in Avid Media Composer, i file AAF non vengono ricollegati automaticamente al materiale filmato originale. Per ristabilire il collegamento, usate l'opzione per l'importazione in batch disponibile in Avid Media Composer.

Nota: Le clip unite non sono supportate per l'esportazione di file AAF.

Esportare un file di progetto AAF (Advanced Authoring Format)

1. Scegliete File > Esporta > AAF.
2. Nella finestra di dialogo Salva progetto convertito come, individuate un percorso per il file AAF e digitate il nome file desiderato. Fate clic su Salva.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione AAF, se necessario selezionate Salva come AAF versione precedente o Incorpora audio. Fate clic su OK.

Premiere Pro salva la sequenza in un file AAF nel percorso specificato. Viene aperta la finestra di dialogo Registro esportazione AAF in cui vengono segnalati eventuali problemi di esportazione.

Il plug-in AAF

Il plug-in per l'esportazione in formato AAF esegue la conversione dei progetti di Premiere Pro come riportato di seguito:

Video e audio mono/stereo “cut-only” Il plug-in supporta pienamente questi elementi di un progetto. Il plug-in non esegue la conversione di panning, guadagno e variazioni del livello audio, né dell'audio surround 5.1. I canali audio stereo vengono scissi in due tracce nella sequenza Avid Media Composer.

Velocità delle clip Il plug-in esegue la conversione delle variazioni di velocità delle clip video (lento, veloce, indietro) nell'unico effetto supportato in Avid Media Composer, l'effetto movimento (Motion Effect). Viene convertita anche la velocità delle clip applicata alle sequenze nidificate. In Avid Media Composer non è disponibile un'opzione equivalente all'effetto movimento (Motion Effect) per quanto riguarda l'audio. Se la modifica di velocità rende la clip audio più lunga dell'oggetto multimediale sorgente, il plug-in dilata la clip audio portandola alla stessa lunghezza del resto dell'oggetto multimediale sorgente. Il plug-in inizia in corrispondenza del tempo iniziale e riempie lo spazio vuoto. Potete intervenire su queste parti della sequenza manualmente nel sistema di montaggio di Avid.

File acquisiti in batch o ridigitalizzati Il plug-in conserva il nome del nastro specificato nel file AAF. Potete usare la funzionalità di registrazione batch (Batch Record) disponibile in Avid Media Composer per riacquisire l'oggetto multimediale dal nastro.

Materiale filmato di varie dimensioni Il plug-in esporta il progetto a piena risoluzione. Con l'importazione però tutto il metraggio viene ridimensionato in base alla risoluzione specificata nel progetto Avid.

Sequenze nidificate Il plug-in ricostruisce la composizione master a partire dalle sequenze nidificate seguendo un andamento ricorsivo, dal momento che Avid Media Composer non supporta il collegamento con le sequenze nidificate). Nel file AAF non ci sarà quindi alcun collegamento tra la composizione master e le sequenze nidificate.

Titoli Il plug-in converte i titoli in oggetti multimediali non in linea in Avid Media Composer.

Gerarchia dei raccoglitori Avid Media Composer colloca tutti gli elementi in un unico raccoglitore. I progetti composti da più raccoglitori vengono convertiti in un raccoglitore unico.

File di grafica Il plug-in salva un riferimento a tutti i file originali, tuttavia in Avid Media Composer la compatibilità è limitata ai formati che supporta. Consultate la documentazione di Avid Media Composer per informazioni sui formati di file di grafica supportati.

Elementi del progetto Il plug-in converte le clip sintetiche, come ad esempio Barre e toni, Video nero, Mascherino colore e Contatore universale, in oggetti multimediali non in linea.

Marcatori di sequenze e clip Il plug-in converte tutti i marcatori di sequenza (eccetto i marcatori di attacco e stacco sequenza) in segnaposto sulla traccia del codice di tempo (TC1) in Avid Media Composer. I campi Capitolo, URL e Fotogramma di destinazione non sono convertiti, perché non esistono corrispondenti in Avid Media Composer. Il plug-in converte i marcatori di clip in marcatori di segmenti in Avid Media Composer.

Nota: il plug-in per l'esportazione in formato AAF ignora i marcatori che si trovano oltre la fine della sequenza.

Posizione dell'indicatore del tempo corrente Nel file esportato, l'indicatore del tempo corrente mantiene la posizione che aveva in origine, ma solo se tale posizione rientra nella durata della sequenza. In caso contrario, l'indicatore del tempo corrente viene collocato alla fine della sequenza Avid Media Composer.

Clip raggruppate Dopo l'importazione tutte le clip raggruppate vengono separate e trattate singolarmente.

Transizioni ed effetti Le transizioni e gli effetti esportati da Premiere Pro in formato AAF sono identificati in modo univoco in Avid Media Composer.

[Torna all'inizio](#)

Esportare un file XML per progetti Final Cut Pro



Da Final Cut Pro

Semplice flusso di lavoro XML per esportare i progetti da Final Cut Pro e importarli in Premiere Pro.

1. Scegliete File > Esporta > XML per Final Cut Pro.
2. Nella finestra di dialogo Salva progetto convertito come, individuate un percorso per il file XML e digitate il nome file desiderato. Fate clic su Salva.

Premiere Pro salva la sequenza in un file XML nel percorso specificato. Inoltre, salva un registro di eventuali problemi di conversione come file di testo nello stesso percorso. Il nome del registro contiene i termini *FCP Translation Results*.
3. (Facoltativo) Se necessario, leggete nel file di registro le descrizioni di eventuali problemi di conversione.

Quando si esporta un file XML di Final Cut Pro da Premiere Pro, in Final Cut Pro le clip unite diventano sequenze nidificate.


Premiere Pro e Final Cut Pro 7 (e versioni precedenti) possono condividere i file XML di Final Cut Pro per lo scambio di dati. Per scambiare informazioni tra Final Cut Pro X e Premiere Pro, è possibile utilizzare lo strumento di terze parti "Xto7". Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di questo strumento, seguite [questa esercitazione su XtoCC](#).




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

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

Esportare un'immagine fissa

I pulsanti Esporta fotogramma  nei monitor Sorgente e Programma consentono di esportare rapidamente i fotogrammi video, senza ricorrere ad Adobe Media Encoder. Questa procedura è anche detta *acquisizione di fotogramma*.

Nota: Per impostazione predefinita, il pulsante Esporta fotogramma non è inizialmente disponibile. Tuttavia potete aggiungerlo mediante l'editor di pulsanti. Per informazioni sull'aggiunta di pulsanti alla barra dei pulsanti, consultate Personalizzazione della barra dei pulsanti del pannello Monitor.

1. Portate la testina di riproduzione in corrispondenza del fotogramma desiderato in una clip o sequenza.
2. Fate clic sul pulsante Esporta fotogramma .

Viene aperta la finestra di dialogo Esporta fotogramma, con il campo del nome attivo. Il nome è selezionato e pronto per essere modificato. Per impostazione predefinita, il nome del fotogramma contiene il nome della clip o sequenza sorgente, con numerazione incrementale automatica. Ad esempio, Premiere Pro assegna ai fotogrammi esportati da una clip denominata Clip.mov i nomi "Clip.mov.Immagine001", "Clip.mov.Immagine002", "Clip.mov.Immagine003" e così via. Anche se rinominate il fotogramma, la prossima volta che un fotogramma viene esportato dalla stessa clip Premiere Pro assegna il numero successivo.

Per impostazione predefinita, Premiere Pro seleziona l'ultimo formato usato per un'esportazione di fotogrammi.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Digitate il nome da assegnare al fotogramma. Selezionate un formato dal menu Formato. Individuate il percorso di destinazione per il fotogramma esportato. Fate clic su OK.
 - Premete Invio per accettare le impostazioni predefinite per il nome di fotogramma, il formato e il percorso.

Premiere Pro esporta un fotogramma. Per impostazione predefinita, Premiere Pro imposta la profondità di bit del fotogramma esportato alla stessa profondità di bit della clip o sequenza sorgente.



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

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

Esportare in formato Panasonic P2

Dopo aver completato il montaggio di una sequenza Panasonic P2, potete esportare la sequenza su disco rigido o di nuovo su una scheda P2. È possibile anche esportare singole clip in formato P2.

La dimensione massima dei file per una clip memorizzata in formato P2 è 4 GB. Quando Premiere Pro esporta in formato P2 clip o sequenze maggiori di 4 GB, viene creato un gruppo di *clip estese da 4 GB*. Per ulteriori informazioni sull'apertura delle clip estese, consultate [Le clip con estensione](#).

Il flusso di lavoro da una scheda P2 al montaggio e di nuovo a una scheda P2 è semplice. Importate le clip P2 in un progetto contenente una sequenza da 5.1 canali. Associate quindi i canali sorgente sulle tracce specificate. Inserite le clip nella sequenza o esportatele in formato P2. Per ulteriori informazioni, consultate [Associazione di canali audio sorgente e di output](#).

Nota: *l'esportazione in formato P2 da sequenze stereo (il tipo di sequenze predefinito usato nei vari predefiniti P2) produce file con due tracce mono. Premiere Pro mantiene il panning stereo della sequenza. Per l'esportazione P2 da sequenze con tracce master da 5.1 canali, Premiere Pro esporta la sequenza in file con due canali mono, uno per il canale stereo sinistro e uno per quello destro.*

Quando esportate le clip o le sequenze su supporti P2, Premiere Pro traduce i metadati delle clip e XMP in campi P2 standard che possono essere letti dai vari dispositivi P2 (visualizzatori, videocamere, server e registratori).

1. Selezionate la sequenza o la clip in un pannello Timeline o Progetto.
2. (Facoltativo) Se effettuate l'esportazione dalla Timeline, impostate un marcatore timeline con numero 0 sul fotogramma da usare come icona P2.


Se non impostate questo marcatore, per impostazione predefinita l'icona P2 viene visualizzata sul primo fotogramma della sequenza.

3. Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.
4. Dall'elenco a discesa Formato, selezionate Filmato P2.
5. (Facoltativo) Fate clic sul testo attivo nel campo del nome di output e digitate un nuovo nome file.

Questo nome verrà utilizzato come valore dell'elemento UserClipName nel file XML dei metadati per la clip esportata. Il valore di UserClipName compare nella colonna Nome del pannello Progetto quando la clip viene importata in Premiere Pro. Se non specificate un nome, nella colonna Nome comparirà il nome del file. Il nome del file viene generato automaticamente e sarà conforme al formato MXF di Panasonic P2.

6. Individuate la posizione in cui salvare il file. Potete passare alla posizione principale della scheda P2 caricata o a una cartella di destinazione, quindi fate clic su OK.

Se nella destinazione è presente una struttura di file conforme al formato P2, le clip esportate verranno aggiunte da Premiere Pro alle cartelle esistenti. Se nella destinazione non è presente una struttura di file conforme al formato P2, ne viene creata una da Premiere Pro.

7. Definite la sezione della clip o sequenza da esportare. Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, trascinate l'indicatore triangolare del tempo corrente fino alla posizione iniziale desiderata e fate clic sul pulsante Imposta attacco. Trascinate l'indicatore triangolare del tempo corrente fino alla posizione finale desiderata e fate clic sul pulsante Imposta stacco. 

8. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Coda. Si apre Adobe Media Encoder e il lavoro di codifica è presente nella coda di elaborazione.
- Fate clic su Esporta. Adobe Media Encoder effettua immediatamente il rendering della risorsa.

Adobe Media Encoder aggiunge la sequenza o clip alla cartella CONTENTS del disco o della scheda P2. Adobe Media Encoder aggiunge il file video MXF alla cartella VIDEO e l'audio MXF alla cartella AUDIO. Adobe Media Encoder aggiunge il file icona alla cartella ICON e il file XML alla cartella CLIP.

Adobe consiglia anche



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

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

Esportazione su DVD o disco Blu-ray

Scelta dei formati di file per vari dischi

Inviare una sequenza a Encore per creare un disco DVD o Blu-ray oppure un file SWF

Potete esportare sequenze complete o parziali in file formattati per la creazione e la masterizzazione di CD, DVD e dischi Blu-ray.

In alternativa potete esportare per Encore per la creazione di un DVD o disco Blu-ray con menu oppure per la masterizzazione diretta su dischi senza menu.

Per esportare la sequenza per un uso futuro o per usarla in Encore su un altro computer, scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale e selezionate le impostazioni appropriate. Consultate Flusso di lavoro per l'esportazione di file video e audio.

Per utilizzare Encore con Premiere Pro CC, consultate questo articolo.

[Torna all'inizio](#) 

Scelta dei formati di file per vari dischi

Quando esportate un file dalla finestra di dialogo Impostazioni di esportazione per creare un DVD o un disco Blu-ray, selezionate il formato adatto al supporto di destinazione. Per DVD a uno o due livelli, selezionate MPEG2-DVD. Per dischi Blu-ray a uno o due livelli, selezionate MPEG2 Blu-ray oppure H.264 Blu-ray.

Selezionate l'impostazione predefinita per un determinato formato a seconda dello spazio disponibile sul supporto di destinazione e delle esigenze del pubblico finale.

[Torna all'inizio](#) 

Inviare una sequenza a Encore per creare un disco DVD o Blu-ray oppure un file SWF

Nota: prima di iniziare, verificate che Encore sia installato nello stesso computer di Premiere Pro.

1. In Premiere Pro, selezionate una sequenza.
2. (Facoltativo) Aggiungete eventuali marcatori capitolo di Encore. Consultate Aggiungere marcatori capitolo di Encore.
3. (Facoltativo) Se state producendo una sequenza per output a definizione standard con clip ad alta risoluzione, prima di utilizzare Dynamic Link per inviare la sequenza a Encore per l'autoring di DVD selezionate Qualità rendering massima. Questo non è applicabile alle sequenze HD in cui viene utilizzato Dynamic Link per l'autoring di dischi Blu-ray.
4. Scegliete File > Adobe Dynamic Link > Invia a Encore.
5. Nella scheda Base della finestra di dialogo Nuovo progetto, digitate il nome del disco nel campo Nome.
6. (Facoltativo) Se non desiderate usare il percorso predefinito, fate clic su Sfoglia e individuate il percorso del progetto Encore.
7. Nella finestra di dialogo Impostazioni progetto, selezionate il nome della modalità di authoring desiderata.

I set di opzioni disponibili nell'area Impostazioni e nella scheda Avanzate dipendono dalla

modalità di authoring, Blu-ray o DVD.

Nota: in Encore, nella finestra di dialogo *Impostazioni progetto*, potete modificare la modalità di authoring in qualsiasi momento.

8. (Facoltativo) Fate clic su *Avanzate* e selezionate le impostazioni di transcodifica desiderate.
9. Fate clic su *OK*.

Il pannello *Progetto* di Encore contiene il progetto e la timeline di Premiere Pro con collegamento dinamico.

10. Completate la fase di authoring ed esportazione in Encore. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di Encore per l'authoring e la generazione di dischi DVD e Blu-ray e di file SWF, consultate la [guida di Encore](#).



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

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

Esportazione su videocassetta

Preparazione per l'esportazione su videocassetta DV

Esportare una sequenza su videocassetta con controllo dispositivo

Esportare una sequenza su videocassetta senza controllo del dispositivo

Potete registrare la sequenza di cui è stato effettuato il montaggio su videocassetta direttamente dal computer, ad esempio per creare una videocassetta master. Nella fase iniziale di ciascuna nuova sequenza dovete specificare il formato e la qualità della videocassetta nell'area Modalità di montaggio della finestra di dialogo Nuova sequenza.

Potete registrare una sequenza direttamente su videocassetta sui seguenti dispositivi (videoregistratori o videocamere) nel modo specificato:

Dispositivi DV

su Windows o Mac OS con connessione FireWire tra il dispositivo e il computer.

Dispositivi HDV

solo su Windows con connessione FireWire tra il dispositivo e il computer.

Dispositivi HD

su Windows o Mac OS, a condizione che il computer disponga di una scheda di acquisizione HD supportata, con connessioni per i componenti SDI o HD. L'acquisizione e l'esportazione di video HD richiedono anche il controllo del dispositivo seriale. Per ulteriori informazioni, consultate il manuale del fornitore della soluzione in uso.

Dispositivi analogici

su Windows o Mac OS, a condizione che il computer disponga di scheda di acquisizione, convertitore, camcorder o videoregistratore in grado di convertire la sequenza in un formato analogico registrabile dal dispositivo. Questa conversione viene consentita dalla maggior parte delle videocamere DV, HDV e HD, da tutti i videoregistratori DV, HDV e HD, da alcune schede di acquisizione e da alcuni convertitori. Per alcune videocamere digitali è richiesta prima la registrazione della sequenza su videocassetta digitale, quindi la riproduzione di quest'ultima sulla videocamera digitale per consentire la copia su un videoregistratore analogico.

Per il controllo dei dispositivi durante l'esportazione su dispositivi analogici, è necessario inoltre che sia installato un apposito modulo di controllo.

Molte schede di acquisizione video includono un software plug-in compatibile e un comando di menu per la registrazione su videocassetta. Se le opzioni visualizzate sono diverse da quelle qui descritte, consultate la documentazione della scheda di acquisizione video o del plug-in per individuare il metodo di esportazione su videocassetta più efficace.

Nota: prima di esportare una sequenza, assicuratevi che tutte le clip contenute siano in linea.

[Torna all'inizio](#)

Preparazione per l'esportazione su videocassetta DV

Prima di cominciare, assicuratevi che il dispositivo di registrazione (videocamera o videoregistratore) sia collegato al computer tramite una connessione FireWire.

Per assegnare al videoregistratore un tempo aggiuntivo prima dell'inizio e dopo la fine della sequenza video, aggiungete un video nero prima e dopo la sequenza nella finestra Timeline. Se intendete affidare la duplicazione delle videocassette a un laboratorio di postproduzione, aggiungete almeno 30 secondi di barre colorate e toni all'inizio del programma, per facilitare la calibrazione video e audio. Consultate [Creare barre colorate e un tono di 1 kHz](#).

1. Collegate il dispositivo al computer, accendetelo e impostatelo su VTR, VCR o riproduzione.
2. Avviate Premiere Pro e aprite il progetto.
3. Scegliete Sequenza > Impostazioni sequenza e fate clic su Impostazioni di riproduzione.
4. Nell'area Esportazione della finestra di dialogo Impostazioni riproduzione, specificate il formato appropriato nel menu Dispositivo esterno. Scegliete una delle impostazioni seguenti e fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Preferenze.

DV 29,97i (720 x 480) Imposta DV NTSC, che utilizza una base temporale di 29,97 fps e campi interlacciati.

DV 25i (720 x 576) Imposta DV PAL, che utilizza una base temporale di 25 fps e campi interlacciati.

DV 23,976i Imposta DV 24P (24 fotogrammi progressivi) o 24PA (24 fotogrammi progressivi avanzati), che utilizza una base temporale di 23,976 e campi interlacciati (che diventano fotogrammi progressivamente acquisiti utilizzando lo schema pulldown).

5. Selezionate un metodo di conversione 24p.
6. Chiudete gli altri programmi in esecuzione sul computer.

Il computer è ora pronto per esportare la sequenza direttamente su videocassetta.

[Torna all'inizio](#)

Esportare una sequenza su videocassetta con controllo dispositivo

Prima di esportare su videocassetta con l'opzione Controllo dispositivi, accertatevi che sia il computer sia la videocamera o il videoregistratore siano configurati correttamente per l'acquisizione video tramite il controllo del dispositivo (consultate [Configurare il controllo dispositivo](#)).

Se l'attrezzatura è dotata di un proprio plug-in software compatibile con Premiere Pro, le opzioni di Controllo dispositivi visualizzate potrebbero discostarsi da quelle qui descritte. (Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione del dispositivo in uso.)

Per esportare una sequenza su un dispositivo HDV, dovete prima transcodificarla nel formato HDV. In Premiere Pro questa transcodifica viene effettuata automaticamente immediatamente prima dell'esportazione della sequenza sul dispositivo HDV.

Nota: potete esportare su una videocassetta di un dispositivo HDV solo in Windows e solo con controllo del dispositivo su FireWire.

1. Accertatevi che il videoregistratore sia acceso e la cassetta inserita correttamente. Se necessario, prendete nota del codice di tempo corrispondente al punto dal quale iniziate a registrare (in questo caso, dovete procurarvi una cassetta con segnalazione dei codici di tempo. Consultate [Preregistrare o sostituire un codice di tempo su un nastro](#)).
2. Attivate la sequenza da esportare e posizionate la barra dell'area di lavoro sopra la sezione di sequenza da esportare.
Per posizionare la barra dell'area di lavoro sull'intera sezione visibile nel pannello Timeline, fate doppio clic sullo spazio appena sotto il righello temporale. Per visualizzare l'intera sequenza, premete il tasto barra rovesciata (|).
3. Scegliete File > Esporta > Esporta su cassetta.
4. Affinché Premiere Pro possa controllare il videoregistratore, selezionate Attiva dispositivo di registrazione ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per specificare un particolare fotogramma sulla videocassetta dal quale iniziare la registrazione, selezionate Assembla a codice di tempo e digitate il punto di attacco. Se non selezionate questa opzione, la registrazione partirà dalla posizione corrente della cassetta.
 - Per sincronizzare il codice di tempo di un dispositivo con l'inizio della registrazione, selezionate Ritarda inizio filmato e digitate il numero di quarti di fotogramma da anteporre all'inizio del filmato. Alcuni dispositivi richiedono un ritardo tra il momento in cui viene ricevuto il comando di registrazione e il momento in cui inizia la riproduzione del filmato sul computer.
 - Affinché Premiere Pro riavvolga la cassetta prima dell'ora di inizio specificata in modo che il videoregistratore possa raggiungere una velocità costante, selezionate Preroll e digitate il numero di fotogrammi da riprodurre prima dell'inizio della registrazione. Per molti videoregistratori sono sufficienti 150 fotogrammi.
5. Nella sezione Opzioni, selezionate una delle seguenti opzioni:

Interrompi dopo fotogrammi saltati Termina automaticamente l'esportazione se un numero specificato di fotogrammi non viene esportato correttamente. Specificate il numero nella casella.

Segnala fotogrammi saltati Genera un rapporto di testo che segnala i fotogrammi saltati.

Rendering audio prima di esportare Impedisce alle sequenze contenenti effetti audio complessi di determinare fotogrammi saltati durante l'esportazione.

6. Fate clic su Registra, oppure per i dispositivi HDV fate clic su Rendering e registrazione.

Se eseguite l'esportazione su un dispositivo HDV, viene visualizzata una finestra di dialogo di rendering contenente una barra di avanzamento in cui viene mostrato l'andamento della transcodifica in HDV. In genere, l'esportazione su videocassetta ha inizio quando la transcodifica raggiunge il 50% del completamento.

7. Se non intendete effettuare altre registrazioni dopo la comparsa del messaggio Registrazione riuscita nell'opzione Stato, fate clic su Annulla per chiudere la finestra di dialogo Esporta su cassetta.

Nota: se desiderate usare l'opzione Controllo dispositivi ma questa non è disponibile, fate clic su Annulla. Scegliete Modifica > Preferenze, fate clic su Controllo dispositivi, verificate che il dispositivo in uso sia configurato correttamente e fate clic su OK. A questo punto, riprovate a registrare su cassetta.

[Torna all'inizio](#)


Esportare una sequenza su videocassetta senza controllo del dispositivo

Potete esportare su videocassetta senza attivare il controllo del dispositivo gestendo i controlli di riproduzione in Premiere Pro e quelli di registrazione sul dispositivo.

Nota: potete esportare su una videocassetta di un dispositivo HDV solo in Windows e solo con il controllo del dispositivo.

1. Attivate la sequenza da esportare.
2. Verificate che la sequenza venga riprodotta sul videoregistratore o sulla videocamera. In caso contrario, rivedete le fasi di preparazione per l'esportazione su videocassetta (consultate [Preparare l'esportazione su videocassetta DV](#)) o consultate la documentazione del dispositivo analogico.
3. Verificate che il videoregistratore sia in modalità di registrazione/pausa e che la cassetta sia riavvolta nella posizione di inizio della registrazione.
4. Posizionate l'indicatore del tempo corrente all'inizio della sequenza o dell'area di lavoro, a seconda delle necessità.
5. Premete il tasto di registrazione o pausa sul dispositivo, per attivare la modalità di registrazione.
6. Premete il pulsante Riproduci nel monitor Programma.
7. Al termine del programma, premete il pulsante di interruzione nel monitor Programma, quindi il tasto di interruzione sul dispositivo.

Adobe consiglia anche

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

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

Esportazione per il Web e per dispositivi mobili

Adobe Premiere Pro consente di creare facilmente dei video da esportare per il Web o per dispositivi mobili.

Per esportare il progetto, fate clic sulla sequenza e scegliete **File > Esporta > File multimediali**.

Nella finestra di dialogo **Impostazioni di esportazione** potete scegliere il formato ottimale, le dimensioni dei fotogrammi, il bitrate o predefiniti pronti all'uso per tempi di caricamento ridotti o qualità di riproduzione migliore.

Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti per la scelta delle impostazioni ottimali.

Suggerimenti per la creazione di video per il Web

Suggerimenti per la creazione di video per i dispositivi portatili

[Torna all'inizio](#)

Suggerimenti per la creazione di video per il Web

Osservando le seguenti indicazioni potrete distribuire video di qualità ottimale per la trasmissione sul Web.

Conoscere la velocità di trasferimento dati del pubblico

Quando distribuite video in Internet, produceτε file con velocità di trasferimento dati inferiori. Sebbene gli utenti che dispongono di connessioni Internet veloci siano in grado di visualizzare i file con brevi periodi di attesa per il caricamento, gli utenti remoti devono attendere che questi vengano scaricati. Create clip video brevi per mantenere i tempi di download entro limiti accettabili per gli utenti con connessioni remote.

Selezionare la frequenza di fotogrammi appropriata

La frequenza di fotogrammi indica i fotogrammi al secondo (fps). Per le clip con velocità di trasferimento dati elevata, è utile impostare una frequenza di fotogrammi inferiore per migliorare la qualità della riproduzione in presenza di larghezza di banda limitata. Se, ad esempio, eseguite la compressione di una clip con poco movimento, dimezzando la frequenza di fotogrammi potete risparmiare soltanto il 20% della velocità dati. Tuttavia, se eseguite la compressione di un video con un movimento molto alto, la riduzione della frequenza di fotogrammi incide maggiormente sulla velocità di trasferimento dati.

Poiché i video vengono riprodotti meglio con la frequenza di fotogrammi nativa, mantenete tale frequenza se i canali di distribuzione e le piattaforme usate per la riproduzione lo consentono. Per la distribuzione sul Web, richiedete tali dettagli al vostro servizio di hosting. Per i dispositivi portatili, utilizzate predefiniti di codifica specifici del dispositivo e l'emulatore del dispositivo disponibile tramite Adobe Media Encoder in Premiere Pro. Se si riduce la frequenza di fotogrammi, è possibile ottenere il risultato migliore dividendo la frequenza per numeri interi.

Selezionare una dimensione dei fotogrammi adatta alla velocità dati e alle proporzioni dei fotogrammi

A una determinata velocità di trasferimento dati (velocità della connessione), infatti, l'aumento delle dimensioni dei fotogrammi riduce la qualità del video. Quando selezionate le dimensioni dei fotogrammi per le impostazioni di codifica, prendete in considerazione la frequenza di fotogrammi, il materiale di origine e le preferenze personali. Per evitare l'effetto *pillarbox*, scegliete una dimensione dei fotogrammi che abbia le stesse proporzioni del metraggio sorgente. Ad esempio, se codificate un metraggio NTSC in una dimensione di fotogrammi PAL, si verificherà l'effetto *pillarbox*.

Prendere in considerazione i tempi del download progressivo

È importante conoscere il tempo necessario per scaricare una parte sufficiente di video da consentire la riproduzione fino alla fine senza eventuali interruzioni necessarie per completare il download. Durante il download della prima parte della clip video, potete visualizzare altro contenuto per nascondere il download. Utilizzate la seguente formula per clip brevi: $\text{Pausa} = \text{tempo di download} - \text{tempo di riproduzione} + 10\% \text{ del tempo di riproduzione}$. Se, ad esempio, la clip dura 30 secondi ed è necessario 1 minuto per scaricarla, dotate la clip di un buffer di 33 secondi. La formula applicata è $60 \text{ secondi} - 30 \text{ secondi} + 3 \text{ secondi} = 33 \text{ secondi}$.

Rimuovere disturbo e interlacciamento

Per una codifica ottimale, rimuovete disturbo e interlacciamento.

Maggiore è la qualità dell'originale, superiore sarà la qualità del risultato finale. La frequenza dei fotogrammi e le dimensioni dei video di Internet sono inferiori a quelle dei video televisivi. Tuttavia, monitor dei computer generalmente presentano saturazione, nitidezza, risoluzione e fedeltà dei colori almeno pari a quelle dei televisori ad alta definizione. Anche nel caso in cui si disponga di un piccolo schermo, la qualità dell'immagine può risultare importante per i video digitali quanto per i televisori ad alta definizione. Le imperfezioni e il disturbo risultano evidenti sullo schermo di un

computer quanto su quello di un apparecchio televisivo.

Seguire le stesse linee guida per l'audio

Le considerazioni applicate alla produzione di video valgono anche per la produzione di file audio. Per ottenere una buona compressione, iniziate da un audio pulito. Se il progetto contiene audio di un CD, trasferite i file audio direttamente dal CD nel disco rigido anziché registrare il suono attraverso l'input analogico di una scheda audio. La scheda audio introduce infatti una conversione digitale-analogico e analogico-digitale non necessaria, che può generare disturbi nell'audio di origine. Gli strumenti per eseguire il trasferimento digitale diretto sono disponibili sia per le piattaforme Windows sia per Macintosh®. Per registrare da un'origine analogica, utilizzate la scheda audio della migliore qualità disponibile.

[Torna all'inizio](#)

Suggerimenti per la creazione di video per i dispositivi portatili

Potete esportare una sequenza da usare su Apple iPod, telefonini 3GPP, Sony PSP o altri dispositivi mobili. In Impostazioni di esportazione, selezionate un predefinito H.264 per il dispositivo di destinazione.

FAQ: How do I export a movie for YouTube, Vimeo, iPad, iPhone, Apple TV? (Come esportare un filmato per YouTube, Vimeo, iPad, iPhone o Apple TV?)

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

- Le riprese a campo ristretto sono quelle migliori. Cercate di tenere il soggetto separato dallo sfondo; i colori e i valori tra lo sfondo e il soggetto non devono essere troppo simili.
- Fate attenzione alla luce. La scarsa illuminazione è un problema importante con i dispositivi portatili e può ridurre la visibilità su schermi di piccole dimensioni. Eseguite le riprese e le regolazioni tenendo presente tale limite.
- Evitate spostamenti e rotazioni eccessive.

Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito durante l'editing di un video con Adobe Premiere Pro e After Effects:

- Impostate la frequenza di fotogrammi per il filmato di output in base al dispositivo e al tipo di output. Ad esempio, uno spot pubblicitario in After Effects potrebbe essere a 15 fotogrammi al secondo (fps) per la distribuzione su dispositivi portatili ma a 29,97 fps per la diffusione televisiva negli Stati Uniti. In generale, cercate di utilizzare una frequenza di fotogrammi minore. Una frequenza di 22 fotogrammi al secondo è un buon compromesso per la riduzione delle dimensioni del file senza perdita della qualità.
- Riducete il più possibile il filmato e rimuovete contenuti non necessari, in particolare i fotogrammi vuoti. Molte azioni possono essere eseguite prima della codifica in modo da limitare le dimensioni del file. Alcune azioni riguardano le tecniche di ripresa, mentre altre (ad esempio l'utilizzo degli strumenti di stabilizzazione del movimento in After Effects o l'utilizzo della riduzione del disturbo o l'effetto di sfocatura) sono attività di post-produzione che semplificano la fase di compressione del codificatore.

Nota: per consigli sulla riduzione delle dimensioni di un filmato, consultate la Guida in linea di After Effects e Adobe Premiere Pro.

- Accertatevi di creare la corrispondenza della tavolozza di colori con i dispositivi portatili corretti. I dispositivi portatili solitamente hanno un intervallo di colori limitato. La visualizzazione in anteprima in Device Central può aiutare a determinare se i colori usati sono ottimali per uno specifico dispositivo o per una gamma di dispositivi.
- Regolate le clip. La vista su scala di grigi consente di confrontare i valori.
- Utilizzate i predefiniti disponibili in Adobe Media Encoder. Numerosi predefiniti sono progettati per l'esportazione su dispositivi portatili 3GPP in Adobe Media Encoder. I predefiniti 3GPP sono forniti in dimensioni standard: 176 x 144 (QCIF), 320 x 240 e 352 x 288.
- Eseguite i tagli in modo appropriato. Una pratica comune è utilizzare le impostazioni di progetto DV standard ed eseguire l'output in una combinazione di formati DV, DVD, Flash, WMV e 3GPP portatile. Utilizzate i soliti predefiniti ma al momento della codifica, prestate attenzione alla differenza tra video a 4:3 o 16:9 e alle proporzioni 11:9 per il formato 3GPP portatile. Lo strumento di ritaglio AME consente di utilizzare proporzioni personalizzate nella stessa maniera dello strumento di ritaglio di Photoshop e aggiunge un predefinito di proporzioni 11:9 a quelli a 4:3 e 16:9 esistenti.
- Utilizzate proporzioni conformi all'output del dispositivo portatile. I nuovi predefiniti di progetto (disponibili solo su Windows) semplificano tale attività. Le dimensioni dei fotogrammi sono maggiori rispetto alle ultime dimensioni di output (lavorare a 176 x 144 può risultare complesso, ad esempio, durante l'inserimento dei titoli) ma corrispondono alle proporzioni dei fotogrammi di output, semplificando la codifica. Ogni predefinito di progetto Windows esegue il rendering in formato non compresso, ma la maggior parte dei computer è in grado di gestire tali dimensioni ridotte di fotogrammi e frequenze di

fotogrammi dimezzate. Questo processo si applica ai progetti in cui l'unico output è per dispositivi portatili. La maggior parte dei dispositivi portatili utilizza due proporzioni di fotogramma: 4:3 (QVGA, VGA e così via) e 11:9 (CIF, QCIF, Sub-QCIF). Queste due comuni impostazioni di progetto sono presenti nella cartella "Mobile & Presets" (Dispositivi portatili e predefiniti) di Adobe Media Encoder.



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

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

Esportazione di file OMF per Pro Tools

Esportare in formato OMF per Pro Tools

Funzioni supportate nei file OMF

Suggerimenti per l'importazione di file OMF in Pro Tools

Potete esportare come file OMF (Open Media Format) tutte le tracce audio attive di una sequenza Premiere Pro. I file OMF possono essere importati in DigiDesign Pro Tools se è attiva la licenza per la funzione DigiTranslator. DigiTranslator in Pro Tools permette di elaborare le colonne sonore di Premiere Pro.

Nota: i file OMF esportati da Premiere Pro non sono ufficialmente supportati per piattaforme diverse da ProTools. In Premiere Pro non è possibile importare i file OMF.

[Torna all'inizio](#) 

Esportare in formato OMF per Pro Tools

1. In un pannello Timeline, selezionate una sequenza.
2. Scegliete File > Esporta > OMF.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, digitate nel campo Titolo OMF un titolo per il file OMF.
4. Dai menu Frequenza campionamento e Bit per campione, scegliete le impostazioni desiderate.
5. Dal menu File, scegliete una delle seguenti opzioni:

Incapsula Con questa impostazione, il file OMF esportato contiene i metadati del progetto e tutto l'audio della sequenza selezionata. I file OMF incapsulati sono in genere di grandi dimensioni.

Separa audio Con questa impostazione, vengono esportati singoli file AIF mono in una cartella _omfiMediaFiles. Il nome della cartella contiene il nome del file OMF. L'utilizzo di file AIF garantisce massima compatibilità con i sistemi audio di precedente generazione.

6. Dal menu Rendering, scegliete una delle seguenti opzioni:

Copia file audio completi Con questa impostazione, l'audio viene esportato per l'intera durata di ogni clip usata nella sequenza, a prescindere dal numero di volte in cui la clip è stata usata e da quante parti della clip sono state usate.

Taglia file audio Con questa impostazione, vengono esportate solo le parti di ogni clip effettivamente usate nella sequenza, ossia le istanze di clip. Potete scegliere se esportare ogni istanza di clip con porzioni aggiuntive, ossia con *maniglie* aggiunte all'inizio e alla fine del file.

7. Nel campo Fotogrammi maniglie, specificate la lunghezza delle maniglie, espressa in numero di fotogrammi video. Quando scegliete Consolida file multimediale, il tempo corrispondente viene aggiunto all'inizio e alla fine dei file esportati. L'impostazione predefinita è 1 secondo, in fotogrammi, in base alla frequenza fotogrammi della sequenza. Se la lunghezza delle maniglie specificata supera la lunghezza dell'istanza della clip, viene esportata l'intera istanza della clip.
8. Avviate Pro Tools e importate il file OMF. Per ulteriori informazioni sull'importazione di file in Pro Tools, consultate la guida di Pro Tools.

[Torna all'inizio](#) 

Funzioni supportate nei file OMF

Con l'esportazione in formato OMF, da Premiere Pro vengono esportati file con i seguenti attributi e metadati:

Nota: al momento dell'esportazione in formato OMF, da Premiere Pro vengono applicati solo gli effetti elencati. Inoltre, poiché i valori OMF sono basati su clip, da Premiere Pro non vengono esportati in OMF la maggior parte dei valori basati su tracce.

Esportazioni accurate per i campioni Tutte le transizioni e i punti dei fotogrammi chiave vengono collocati sui confini dei campioni audio. Tali posizioni non sono vincolate dai confini dei fotogrammi video.

Frequenze di campionamento da 48 K e 96 K Le clip audio vengono convertite alla stessa frequenza di campionamento, come richiesto da Pro Tools. Potete selezionare la frequenza di campionamento al momento dell'esportazione.

Profondità da 16 bit e 24 bit Potete scegliere la profondità di bit al momento dell'esportazione.

Opzioni Incapsula e Separa audio L'opzione Incapsula consente di esportare un singolo grande file OMF contenente sia l'audio che i metadati OMF. L'opzione Separa audio consente invece di esportare un file OMF più piccolo e un set di singoli file audio esterni correlati. L'opzione Separa audio è utile per i progetti più grandi, poiché il limite massimo per un file OMF è di 2 GB.

Nomi delle tracce OMF e Pro Tools funzionano solo con tracce mono. Ogni canale da una traccia stereo, da 5.1 canali o da 16 canali viene esportato nella propria traccia mono con il relativo ID traccia sorgente aggiunto al nome della traccia. I canali stereo Sinistra e Destra vengono esportati con _L o _R aggiunto ai rispettivi nomi di traccia.

Nomi delle clip Quando un file OMF viene importato in Pro Tools, i nomi delle clip provenienti dalla sequenza di Premiere Pro vengono visualizzati nella timeline di Pro Tools.

Volume delle clip e volume dei fotogrammi chiave delle clip Per impostazione predefinita, i livelli del volume delle clip e dei fotogrammi chiave delle clip vengono esportati da Premiere Pro nel file OMF con l'effetto Guadagno clip. Potete impostare DigiTranslator in modo che accetti o ignori le impostazioni del volume dei fotogrammi chiave.

Transizioni audio Premiere Pro esporta le transizioni audio tra clip adiacenti, sia centrate che non centrate, come specificato.

Impostazioni di panning di Mixer audio Per ogni clip senza fotogrammi chiave viene esportata una impostazione di panning. L'impostazione di panning viene estratta dalla traccia e applicata ai dati esportati della clip.

Tracce stereo Per impostazione predefinita, durante l'esportazione in formato OMF il panning del canale sinistro viene eseguito a sinistra e quello del canale destro a destra.

Bilanciamento stereo Il bilanciamento della clip viene applicato all'effetto Guadagno clip della clip. Non viene applicato il bilanciamento di Mixer audio, poiché questo è basato su tracce e non su clip.

Effetti Guadagno canale per tracce da 5.1 canali e da 16 canali Per ogni canale di clip viene applicato il primo valore di guadagno canale. Non vengono applicati i fotogrammi chiave del guadagno canale.

Effetti Riempi a sinistra, Riempi a destra e Scambia canale A ogni clip viene applicato il primo valore per gli effetti Riempi a sinistra, Riempi a destra e Scambia canale. Non vengono applicati i fotogrammi chiave di Riempi a sinistra, Riempi a destra e Scambia canale.

Attiva/disattiva l'output della traccia Vengono esportate solo le tracce audio con l'impostazione Attiva/disattiva l'output della traccia attivata. Se una traccia è disattivata, questa non compare nel file OMF esportato. Non vengono applicati il comando Traccia muta di Mixer audio né le impostazioni del pulsante Traccia in assolo.

Sequenze nidificate L'audio di ogni sequenza nidificata viene esportato come quello delle clip semplici.

Clip unite Premiere Pro esporta l'audio allo stesso modo in cui esporta clip principali e secondarie.

Suggerimenti per l'importazione di file OMF in Pro Tools

Nella finestra di dialogo di DigiTranslator:

- Deselezionate Pan Odd Tracks Left/Even Tracks Right (Panning tracce dispari a sinistra/tracce pari a destra).
- Per il controllo del guadagno automatico, selezionate Convert Clip Based Gain To Automation (Converti guadagno basato su clip in automazione).
- Lasciate deselezionato Sample Rate Conversion (Conversione frequenza campionamento), a meno che non sia richiesta tale conversione.

Nella finestra di dialogo Missing Files (File mancanti):

- Cambiare l'impostazione predefinita su Manually Find And Relink (Trova e ricollega manualmente), quindi fate clic su OK.
- Deselezionate tutte le opzioni.
- Individuate la cartella ExternalMediaFiles e selezionatela.



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

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

Rendering avanzato

Durante l'esportazione, il rendering avanzato può essere utilizzato per alcuni formati per creare un output di migliore qualità evitando la ricompressione quando è possibile.

Nelle versioni precedenti di Premiere Pro, il rendering avanzato è disponibile per i formati DV e DVCPro.

In Premiere Pro, è stata aggiunta la funzionalità di rendering avanzato per esportazioni Long GOP MPEG2 OP1a in cui il materiale originale è un file di corrispondenza Long GOP MPEG2 OP1a o XDCAM EX. Il rendering avanzato accelera i tempi di rendering MXF per le essenze Long GOP MPEG2, mentre evita la ricompressione.

Per i formati DV o DVCPro, il rendering avanzato si impegna automaticamente.

Per i formati XDCAM, selezionate la casella di controllo per il rendering avanzato nel plug-in di esportazione XDCAM. Se avete già questi tipi di clip nella timeline in una sequenza con impostazioni corrispondenti, se esportate in MXF OP1a con una corrispondenza predefinita e la casella di controllo è selezionata nel plug-in di esportazione XDCAM, esso funziona. Premiere Pro rileva gli effetti applicati e torna al rendering regolare se necessario.

Per disattivare il rendering avanzato, deselezionate la casella di controllo nel plug-in di esportazione XDCAM.

Usando questi formati, il rendering avanzato crea un flusso di lavoro accelerato e una perdita generazionale inferiore. I tempi di rendering sono da 4 a 12 volte più veloci del tempo reale. Più è inferiore la velocità in bit, più è rapido il rendering (meno dati per fotogramma da copiare, per poter ottenere il massimo alla stessa velocità di trasferimento).

Per ulteriori informazioni sul Rendering avanzato, inclusi i dettagli del gruppo Premiere Pro vedete [questo blog](#).



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

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

Utilizzo di Adobe SpeedGrade

[Flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link tra Premiere Pro e SpeedGrade e viceversa](#)

[Applicare i Look per la correzione del colore di SpeedGrade in Premiere Pro](#)

[Esportare le sequenze Premiere Pro come file EDL per SpeedGrade](#)

Adobe® SpeedGrade® è un'applicazione che offre funzioni avanzate per la correzione del colore degli elementi di metraggio.

È possibile utilizzare il flusso di lavoro di collegamento diretto Direct Link per aprire un progetto Premiere Pro direttamente in SpeedGrade e applicarvi la correzione cromatica.

Potete anche usare il browser Lumetri Looks direttamente in Premiere Pro per applicare i look Lumetri alle sequenze. Oppure potete esportare le sequenze Premiere Pro come file EDL da caricare in SpeedGrade.

[Torna all'inizio](#) ⁺

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

Il collegamento diretto Direct Link offre un flusso di lavoro di correzione colore più diretto ed efficiente tra Premiere Pro e SpeedGrade.

Con Direct Link, potete inviare o aprire un progetto Premiere Pro direttamente in SpeedGrade, applicarvi la correzione del colore e inviarlo di nuovo a Premiere Pro. Il flusso di lavoro Direct Link elimina la necessità di esportare e importare i progetti, gestire formati di scambio o convertire in altro modo i file.

Per ulteriori informazioni, consultate [Flusso di lavoro con collegamento diretto Direct Link tra Premiere Pro e SpeedGrade](#).

[Torna all'inizio](#) ⁺

Applicare i Look per la correzione del colore di SpeedGrade in Premiere Pro

Adobe Premiere Pro CC include la tecnologia Lumetri™ Deep Color Engine che consente di applicare i file .look da SpeedGrade alle clip.

Il browser Lumetri Look nel pannello Effetti fornisce una libreria di Lumetri look predefiniti. Potete applicare i livelli di correzione del colore di SpeedGrade e le tavole di consultazione colori (LUT) alle sequenze senza chiudere l'applicazione. Il browser Look aiuta inoltre a individuare e utilizzare i file .look da SpeedGrade o le tavole di consultazione colori (LUT) da altri sistemi.

Nota: Gli effetti Lumetri in Premiere Pro sono di sola lettura, quindi i livelli della correzione del colore e le tavole di consultazione colori LUT vengono modificati in SpeedGrade. Potete inoltre salvare e aprire le sequenze di Premiere in SpeedGrade.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Esportare le sequenze Premiere Pro come file EDL per SpeedGrade

Potete esportare le sequenze Premiere Pro come EDL (Edit Decision Lists) da caricare in SpeedGrade. Potete impostare un collegamento alla sequenza originale esportando un EDL da Premiere Pro e importandolo in SpeedGrade. Per fare questo seguite le seguenti indicazioni:

1. In Premiere Pro, selezionate la sequenza nel pannello Progetto o nella timeline.
2. Scegliete File > Esporta > EDL.
3. Apportate le regolazioni necessarie all'EDL, scegliete un nome e una destinazione e fate clic su OK. Viene creato un EDL con stile CMX 3600.
4. In SpeedGrade, aggiornate il desktop e individuate l'EDL.
5. Fate clic sull'EDL. Le modifiche vengono caricate in SpeedGrade.
6. Nella sezione Pellicole vengono visualizzate le clip non in linea.
7. Nella barra laterale, individuate i file originali.

8. Dal menu Vista cartella sequenze, scegliete le sequenze dalla cartella e relativa sottostruttura. Viene visualizzato il contenuto della cartella degli elementi multimediali.
9. Nella sezione Pellicole, fate clic su Carica dal pulsante Desktop. SpeedGrade rende il materiale conforme sulla base delle informazioni presenti nell'EDL.



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

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

Operazioni con Adobe Prelude

Con Adobe Prelude potete assimilare le clip, transcodificare il metraggio, creare marcatori per clip secondarie e tagli di prova per poi importare i dati in Adobe Premiere Pro.

È possibile utilizzare la denominazione di clip e le funzioni di metadati di Prelude per creare rapidamente clip secondarie, realizzare un assemblaggio di tagli di prova e inviarlo a Premiere Pro come sequenza per il montaggio immediato. Potete quindi esportare i tagli di prova, le clip, le clip secondarie e i raccoglitori da Prelude a un progetto Adobe Premiere Pro per il montaggio.

Per ulteriori informazioni sull'uso di Adobe Prelude, consultate [Aiuto di Adobe Prelude](#).

[Torna all'inizio](#) 

Esportazione di file da Adobe Prelude

Potete esportare i tagli di prova, le clip, le clip secondarie e i raccoglitori da Prelude a un progetto Adobe Premiere Pro oppure a un file XML FCP. In alternativa, potete inviare ad Adobe Premiere Pro i tagli di prova direttamente da modificare.

L'organizzazione e le informazioni dei metadati da Prelude è riportata in Adobe Premiere Pro. Questo flusso di lavoro continuo riduce il tempo e lo sforzo di post-produzione quando create il taglio finale di un filmato.

Esportazione di un progetto Premiere Pro o di un file XML Final Cut Pro


Per esportare un file di progetto di Premiere Pro contenente clip, clip secondarie, marcatori e tagli di prova da Adobe Prelude, effettuate le seguenti operazioni:

Il file viene esportato. Potete ora importare o aprire il file di progetto in Adobe Premiere Pro.

1. Scegliete File > Esporta.
2. Viene visualizzata la finestra di dialogo Esporta.
3. Scegliete la destinazione per il file di progetto.
4. Assegnate un nome al file di progetto e selezionate la casella di controllo per abilitarlo.
5. Dal menu Tipo, scegliete un file di Premiere Pro o un file XML di Final Cut Pro 7.
6. Facoltativo: esportate gli oggetti multimediali associati selezionando la casella di controllo per abilitarli e creando una cartella.
7. Fate clic su OK

Risorse

- [Aiuto di Adobe Prelude](#)
- [Esercitazione video: Adobe Prelude](#)
- [Esercitazione video: panoramica dell'interfaccia](#)
- [Esercitazione video: marcatori migliorati e importazione da Prelude](#)
- [Esercitazione video: condivisione di clip e tagli di prova direttamente con Adobe Premiere Pro](#)
- [Esercitazione video: aggiunta di commenti](#)

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

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

Requisiti di sistema

Requisiti di sistema | Adobe Premiere Pro

Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro

[Requisiti di sistema di Adobe Premiere Pro CC \(2015\) e lingue disponibili](#)

[Requisiti di sistema di Adobe Premiere Pro CC \(2014\) e lingue disponibili](#)

[Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro CC](#)

[Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro CS6](#)

[Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro CS5.5](#)

[Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro CS5](#)

[Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro CS4](#)

[Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro CS3](#)

[Torna all'inizio](#) 

Requisiti di sistema di Adobe Premiere Pro CC (2015) e lingue disponibili

Windows

- Processore Intel Core2 Duo o AMD Phenom II con supporto a 64 bit
- Microsoft Windows 7 con Service Pack 1 (64 bit), Windows 8 (64 bit) o Windows 10 (64 bit)
- 4 GB di RAM (consigliato: 8 GB)
- 4 GB di spazio disponibile sul disco rigido per l'installazione; durante l'installazione è richiesto ulteriore spazio disponibile (non è possibile effettuare l'installazione su dispositivi di archiviazione removibili basati su Flash)
- Spazio su disco aggiuntivo necessario per i file di anteprima e altri file di lavoro (consigliato: 10 GB)
- Risoluzione schermo 1280x800
- Disco rigido da 7200 RPM o più veloce (consigliato: più unità disco veloci con configurazione RAID 0)
- Scheda audio compatibile con il protocollo ASIO o Microsoft Windows Driver Model
- Le funzioni QuickTime richiedono il software QuickTime 7.6.6
- Facoltativo: scheda GPU certificata Adobe per l'accelerazione GPU
- L'attivazione del prodotto, la convalida delle iscrizioni e l'accesso ai servizi online richiedono una connessione Internet e la registrazione.*

Mac OS

- Processore multicore Intel con supporto a 64 bit
- Mac OS X versione 10.9, 10.10 o 10.11
- 4 GB di RAM (consigliato: 8 GB)
- 4 GB di spazio disponibile sul disco rigido per l'installazione; durante l'installazione è richiesto ulteriore spazio disponibile (non è possibile effettuare l'installazione su volumi

con un file system che fa distinzione tra maiuscole e minuscole o su dispositivi di archiviazione removibili basati su Flash)

- Spazio su disco aggiuntivo necessario per i file di anteprima e altri file di lavoro (consigliato: 10 GB)
- Risoluzione schermo 1280x800
- Disco rigido da 7200 RPM (consigliato: varie unità disco veloci con configurazione RAID 0)
- Le funzioni QuickTime richiedono il software QuickTime 7.6.6
- Facoltativo: scheda GPU certificata Adobe per l'accelerazione GPU
- L'attivazione del prodotto, la convalida delle iscrizioni e l'accesso ai servizi online richiedono una connessione Internet e la registrazione.*

**AVVISO AGLI UTENTI: per attivare e usare questo prodotto è necessaria una connessione Internet, un Adobe ID e l'accettazione del contratto di licenza richiesto. Questo prodotto può integrarsi o consentire l'accesso ad alcuni servizi in hosting online offerti da Adobe o da terzi. I servizi di Adobe sono disponibili solo per gli utenti di età non inferiore a 13 anni e richiedono l'accettazione di condizioni d'uso aggiuntive e dell'[Informativa sulla privacy di Adobe](#). Le applicazioni e i servizi possono non essere disponibili in tutti i Paesi o in tutte le lingue ed essere soggetti a modifiche o interruzioni senza preavviso. Possono essere applicati costi aggiuntivi o quote di iscrizione.*

Adattatori video NVIDIA e ADM consigliati per l'accelerazione GPU

CUDA per Windows:

- NVIDIA GeForce GT 650M
- NVIDIA GeForce GT 750M
- NVIDIA GeForce GT 755M
- NVIDIA GeForce GTX 675MX
- NVIDIA GeForce GTX 680
- NVIDIA GeForce GTX 680MX
- NVIDIA GeForce GTX 690
- NVIDIA GeForce GTX 770
- NVIDIA GeForce GTX 775M
- NVIDIA GeForce GTX 780
- NVIDIA GeForce GTX 780M
- NVIDIA GeForce GTX TITAN
- NVIDIA Quadro K1100M
- NVIDIA Quadro K2000
- NVIDIA Quadro K2100M
- NVIDIA Quadro K2200
- NVIDIA Quadro K2000M
- NVIDIA Quadro K3000M
- NVIDIA Quadro K4000
- NVIDIA Quadro K4000M
- NVIDIA Quadro K4100M
- NVIDIA Quadro K4200
- NVIDIA Quadro K5000
- NVIDIA Quadro K5000M
- NVIDIA Quadro K5200
- NVIDIA Quadro K6000
- NVIDIA Quadro M4000
- NVIDIA Quadro M5000
- NVIDIA Quadro M6000

- NVIDIA Tesla K10

CUDA per Mac:

- GeForce GTX 675MX
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 680MX
- GeForce GT 750M
- GeForce GT 755M
- GeForce GTX 775M
- GeForce GTX 780M
- Quadro K5000

OpenCL per Windows:

- AMD FirePro M2000
- AMD FirePro M4000
- AMD FirePro M5950
- AMD FirePro M6000
- AMD FirePro S7000
- AMD FirePro S9000
- AMD FirePro S10000
- AMD FirePro V3900
- AMD FirePro V4900
- AMD FirePro V5900
- AMD FirePro V7900
- AMD FirePro W2100
- AMD FirePro W4100
- AMD FirePro W5000
- AMD FirePro W5100
- AMD FirePro W7000
- AMD FirePro W7100
- AMD FirePro W8000
- AMD FirePro W8100
- AMD FirePro W9000
- AMD FirePro W9100
- AMD FirePro W4170W FireGL V
- AMD FirePro M5100 FireGL V
- AMD FirePro M6100 FireGL V
- AMD A10-7800 APU
- AMD Radeon HD 8470
- AMD Radeon HD 8550M
- AMD Radeon HD 8570
- AMD Radeon HD 8570M
- AMD Radeon HD 8670
- AMD Radeon HD 8670M
- AMD Radeon HD 8690M
- AMD Radeon HD 8730M
- AMD Radeon HD 8740
- AMD Radeon HD 8750M
- AMD Radeon HD 8760
- AMD Radeon HD 8770M
- AMD Radeon HD 8790M
- AMD Radeon HD 8870
- AMD Radeon HD 8950

- AMD Radeon HD 8970
- AMD Radeon R7 265
- AMD Radeon R7 APU
- AMD Radeon R7260X
- AMD Radeon R7M260
- AMD Radeon R9 280
- AMD Radeon R9 280
- AMD Radeon R9 280X
- AMD Radeon R9 285
- AMD Radeon R9 290
- AMD Radeon R9 290X
- AMD Radeon R9 295X2
- Intel Iris Graphics 5100
- Intel Iris Pro Graphics 5200

OpenCL per Mac:

- AMD FirePro D300
- AMD FirePro D500
- AMD FirePro D700
- GeForce GT 650M
- GeForce GT 750M
- GeForce GT 755M
- GeForce GTX 675MX
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 680MX
- GeForce GTX 775M
- GeForce GTX 780M
- Quadro K5000
- Intel Iris Graphics 5100
- Intel Iris Pro Graphics 5200

Lingue disponibili

Adobe Premiere Pro CC è disponibile nelle lingue seguenti:

Deutsch	Português (Brasil)
English	Русский
Español	日本語
Français	한국어
Italiano	

[Torna all'inizio](#) 

Requisiti di sistema di Adobe Premiere Pro CC (2014) e lingue disponibili

Windows

- Processore Intel Core2 Duo o AMD Phenom II con supporto a 64 bit

Microsoft Windows 7 con Service Pack 1 (64 bit) o Windows 8 (64 bit)

- 4 GB di RAM (consigliato: 8 GB)
- 4 GB di spazio disponibile sul disco rigido per l'installazione; durante l'installazione è richiesto ulteriore spazio disponibile (non è possibile effettuare l'installazione su dispositivi di archiviazione removibili basati su Flash)
- Spazio su disco aggiuntivo necessario per i file di anteprima e altri file di lavoro (consigliato: 10 GB)
- Risoluzione schermo 1280x800
- Disco rigido da 7200 RPM o più veloce (consigliato: più unità disco veloci con configurazione RAID 0)
- Scheda audio compatibile con il protocollo ASIO o Microsoft Windows Driver Model
- Le funzioni QuickTime richiedono il software QuickTime 7.6.6
- Facoltativo: scheda GPU certificata Adobe con almeno 1 GB di VRAM per prestazioni con accelerazione GPU
- L'attivazione del prodotto, la convalida delle iscrizioni e l'accesso ai servizi online richiedono una connessione Internet e la registrazione.*

Mac OS

- Processore multicore Intel con supporto a 64 bit
- Mac OS X v10.8, v10.9 o v10.10
- 4 GB di RAM (consigliato: 8 GB)
- 4 GB di spazio disponibile su disco rigido per l'installazione; è necessario ulteriore spazio libero durante l'installazione (l'installazione non può essere effettuata su un volume con file system che fa distinzione tra maiuscole e minuscole né su periferiche di archiviazione flash rimovibili)
- Spazio su disco aggiuntivo necessario per i file di anteprima e altri file di lavoro (consigliato: 10 GB)
- Risoluzione schermo 1280x800
- Disco rigido da 7200 RPM (consigliato: varie unità disco veloci con configurazione RAID 0)
- Le funzioni QuickTime richiedono il software QuickTime 7.6.6
- Facoltativo: scheda GPU certificata Adobe con almeno 1 GB di VRAM per prestazioni con accelerazione GPU
- L'attivazione del prodotto, la convalida delle iscrizioni e l'accesso ai servizi online richiedono una connessione Internet e la registrazione.*

**AVVISO AGLI UTENTI: per attivare e usare questo prodotto è necessaria una connessione Internet, un Adobe ID e l'accettazione del contratto di licenza richiesto. Questo prodotto può integrarsi o consentire l'accesso ad alcuni servizi in hosting online offerti da Adobe o da terzi. I servizi di Adobe sono disponibili solo per gli utenti di età non inferiore a 13 anni e richiedono l'accettazione di [condizioni d'uso](#) aggiuntive e dell'[Informativa sulla privacy di Adobe](#). Le applicazioni e i servizi possono non essere disponibili in tutti i Paesi o in tutte le lingue ed essere soggetti a modifiche o interruzioni senza preavviso. Possono essere applicati costi aggiuntivi o quote di iscrizione.*

Adattatori video NVIDIA e ADM consigliati per l'accelerazione GPU

CUDA per Windows:

- NVIDIA GeForce GT 650M
- NVIDIA GeForce GT 750M
- NVIDIA GeForce GT 755M
- NVIDIA GeForce GTX 470

- NVIDIA GeForce GTX 570
- NVIDIA GeForce GTX 580
- NVIDIA GeForce GTX 675MX
- NVIDIA GeForce GTX 680
- NVIDIA GeForce GTX 680MX
- NVIDIA GeForce GTX 690
- NVIDIA GeForce GTX 770
- NVIDIA GeForce GTX 775M
- NVIDIA GeForce GTX 780
- NVIDIA GeForce GTX 780M
- NVIDIA GeForce GTX TITAN
- NVIDIA Quadro 2000
- NVIDIA Quadro 2000D
- NVIDIA Quadro 2000M
- NVIDIA Quadro 3000M
- NVIDIA Quadro 4000
- NVIDIA Quadro 4000M
- NVIDIA Quadro 5000
- NVIDIA Quadro 5000M
- NVIDIA Quadro 5010M
- NVIDIA Quadro 6000
- NVIDIA Quadro K1100M
- NVIDIA Quadro K2000
- NVIDIA Quadro K2100M
- NVIDIA Quadro K2200
- NVIDIA Quadro K2000M
- NVIDIA Quadro K3000M
- NVIDIA Quadro K4000
- NVIDIA Quadro K4000M
- NVIDIA Quadro K4100M
- NVIDIA Quadro K4200
- NVIDIA Quadro K5000
- NVIDIA Quadro K5000M
- NVIDIA Quadro K5200
- NVIDIA Quadro K6000
- NVIDIA Tesla C2050
- NVIDIA Tesla C2070
- NVIDIA Tesla C2075
- NVIDIA Tesla M2050
- NVIDIA Tesla M2070
- NVIDIA Tesla K10

CUDA per Mac:

- GeForce GTX 285
- GeForce GTX 675MX
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 680MX
- GeForce GT 650M
- GeForce GT 750M
- GeForce GT 755M
- GeForce GTX 775M
- GeForce GTX 780M

- Quadro CX
- Quadro FX 4800
- Quadro 4000
- Quadro K5000

OpenCL per Windows:

- AMD FirePro M2000
- AMD FirePro M4000
- AMD FirePro M5950
- AMD FirePro M6000
- AMD FirePro S7000
- AMD FirePro S9000
- AMD FirePro S10000
- AMD FirePro V3900
- AMD FirePro V4900
- AMD FirePro V5900
- AMD FirePro V7900
- AMD FirePro W2100
- AMD FirePro W4100
- AMD FirePro W5000
- AMD FirePro W5100
- AMD FirePro W7000
- AMD FirePro W7100
- AMD FirePro W8000
- AMD FirePro W8100
- AMD FirePro W9000
- AMD FirePro W9100
- AMD FirePro W4170W FireGL V
- AMD FirePro M5100 FireGL V
- AMD FirePro M6100 FireGL V
- AMD A10-7800 APU
- AMD Radeon HD 6650M
- AMD Radeon HD 6730M
- AMD Radeon HD 6750
- AMD Radeon HD 6750M
- AMD Radeon HD 6770
- AMD Radeon HD 6770M
- AMD Radeon HD 6950
- AMD Radeon HD 6970
- AMD Radeon HD 7480D
- AMD Radeon HD 7510M
- AMD Radeon HD 7530M
- AMD Radeon HD 7540D
- AMD Radeon HD 7550M
- AMD Radeon HD 7560D
- AMD Radeon HD 7570
- AMD Radeon HD 7570M
- AMD Radeon HD 7590M
- AMD Radeon HD 7610M
- AMD Radeon HD 7630M
- AMD Radeon HD 7650M
- AMD Radeon HD 7660D

- AMD Radeon HD 7670
- AMD Radeon HD 7670M
- AMD Radeon HD 7690M
- AMD Radeon HD 7730M
- AMD Radeon HD 7750
- AMD Radeon HD 7750M
- AMD Radeon HD 7770
- AMD Radeon HD 7770M
- AMD Radeon HD 7850
- AMD Radeon HD 7850M
- AMD Radeon HD 7870
- AMD Radeon HD 7870
- AMD Radeon HD 7870M
- AMD Radeon HD 7950
- AMD Radeon HD 7970
- AMD Radeon HD 7970M
- AMD Radeon HD 8470
- AMD Radeon HD 8550M
- AMD Radeon HD 8570
- AMD Radeon HD 8570M
- AMD Radeon HD 8670
- AMD Radeon HD 8670M
- AMD Radeon HD 8690M
- AMD Radeon HD 8730M
- AMD Radeon HD 8740
- AMD Radeon HD 8750M
- AMD Radeon HD 8760
- AMD Radeon HD 8770M
- AMD Radeon HD 8790M
- AMD Radeon HD 8870
- AMD Radeon HD 8950
- AMD Radeon HD 8970
- AMD Radeon R7 265
- AMD Radeon R7 APU
- AMD Radeon R7260X
- AMD Radeon R7M260
- AMD Radeon R9 280
- AMD Radeon R9 280
- AMD Radeon R9 280X
- AMD Radeon R9 285
- AMD Radeon R9 290
- AMD Radeon R9 290X
- AMD Radeon R9 295X2
- Intel Iris Graphics 5100
- Intel Iris Pro Graphics 5200

OpenCL per Mac:

- ATI Radeon HD 6750M
- ATI Radeon HD 6770M
- AMD FirePro D300
- AMD FirePro D500
- AMD FirePro D700

- AMD Radeon HD 7950
- GeForce GT 650M
- GeForce GT 750M
- GeForce GT 755M
- GeForce GTX 675MX
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 680MX
- GeForce GTX 775M
- GeForce GTX 780M
- Quadro K5000
- Intel Iris Graphics 5100
- Intel Iris Pro Graphics 5200

Lingue disponibili

Adobe Premiere Pro CC è disponibile nelle lingue seguenti:

Deutsch	Português (Brasil)
English	Русский
Español	日本語
Français	한국어
Italiano	

[Torna all'inizio](#) 

Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro CC

Windows

- Processore Intel® Core™2 Duo o AMD Phenom® II; supporto 64 bit necessario
- Windows 7 con Service Pack 1, Windows 8 o Windows 8.1
- 4 GB di RAM (consigliato: 8 GB)
- 4 GB di spazio disponibile sul disco rigido per l'installazione; durante l'installazione è richiesto ulteriore spazio disponibile (non è possibile effettuare l'installazione su dispositivi di archiviazione removibili basati su Flash)
- Spazio su disco aggiuntivo necessario per i file di anteprima e altri file di lavoro (consigliato: 10 GB)
- Risoluzione schermo 1280x800
- Disco rigido da 7200 RPM o più veloce (consigliato: più unità disco veloci, preferibilmente con configurazione RAID 0)
- Scheda audio compatibile con il protocollo ASIO o Microsoft Windows Driver Model
- Le funzioni QuickTime richiedono il software QuickTime 7.6.6
- Facoltativo: scheda GPU certificata Adobe, tra quelle elencate di seguito, con almeno 1 GB di VRAM per prestazioni con accelerazione GPU
- L'attivazione del prodotto, la convalida delle iscrizioni e l'accesso ai servizi online richiedono una connessione Internet e la registrazione.*

Mac OS

- Processore multicore Intel con supporto a 64 bit
- Mac OS X , v10.7, v10.8 o v10.9
- 4 GB di RAM (consigliato: 8 GB)
- 4 GB di spazio disponibile sul disco rigido per l'installazione; durante l'installazione è richiesto ulteriore spazio disponibile (non è possibile effettuare l'installazione su volumi con un file system che fa distinzione tra maiuscole e minuscole o su dispositivi di archiviazione removibili basati su Flash)
- Spazio su disco aggiuntivo necessario per i file di anteprima e altri file di lavoro (consigliato: 10 GB)
- Risoluzione schermo 1280x800
- Disco rigido da 7200 RPM (consigliato: varie unità disco veloci, preferibilmente con configurazione RAID 0)
- Le funzioni QuickTime richiedono il software QuickTime 7.6.6
- Facoltativo: scheda GPU certificata Adobe, tra quelle elencate di seguito, con almeno 1 GB di VRAM per prestazioni con accelerazione GPU
- L'attivazione del prodotto, la convalida delle iscrizioni e l'accesso ai servizi online richiedono una connessione Internet e la registrazione.*

*Questo prodotto può integrarsi o consentire l'accesso ad alcuni servizi in hosting online offerti da Adobe o da terzi. I servizi online Adobe, compreso il servizio Adobe® Creative Cloud™, sono disponibili solo per gli utenti di età non inferiore a 13 anni e richiedono l'accettazione di [condizioni d'uso](#) aggiuntive e dell'[Informativa sulla privacy](#) online di Adobe. Le applicazioni e i servizi online non sono disponibili in tutti i Paesi o in tutte le lingue, possono richiedere la registrazione da parte dell'utente e possono essere soggetti a modifiche o interruzioni senza preavviso. Possono essere applicati costi aggiuntivi o quote di abbonamento.

[Torna all'inizio](#) 

Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro CS6

Windows

- Processore Intel® Core™2 Duo o AMD Phenom® II; supporto 64 bit necessario
- Microsoft® Windows® 7 con Service Pack 1, Windows 8 e Windows 8.1. Per ulteriori informazioni sul supporto di Windows 8, consulta le domande frequenti su CS6.*
- 4 GB di RAM (consigliato: 8 GB)
- 4 GB di spazio disponibile sul disco rigido per l'installazione; durante l'installazione è richiesto ulteriore spazio disponibile (non è possibile effettuare l'installazione su dispositivi di archiviazione removibili basati su Flash)
- Spazio su disco aggiuntivo necessario per i file di anteprima e altri file di lavoro (consigliato: 10 GB)
- Risoluzione schermo 1280x900
- Sistema compatibile con OpenGL 2.0
- Disco rigido da 7200 RPM (consigliato: varie unità disco veloci, preferibilmente con configurazione RAID 0)
- Scheda audio compatibile con il protocollo ASIO o Microsoft Windows Driver Model
- Unità DVD-ROM compatibile con DVD a uno o due livelli (masterizzatore DVD+/-R per masterizzare DVD; masterizzatore Blu-ray per la creazione di dischi Blu-ray)
- Le funzioni QuickTime richiedono il software QuickTime 7.6.6
- Facoltativo: Scheda GPU certificata Adobe per l'accelerazione GPU
- Il software non funziona senza attivazione. L'attivazione del software, la convalida delle iscrizioni e l'accesso ai servizi online richiedono una connessione Internet a banda larga e la registrazione.*Non è possibile effettuare l'attivazione telefonicamente.

*Ulteriori informazioni sul [supporto](#) di Windows.

Mac OS

- Processore multicore Intel con supporto a 64 bit
- Mac OS X v10.6.8, v10.7, v10.8 o v10.9**
- 4 GB di RAM (consigliato: 8 GB)
- 4 GB di spazio disponibile sul disco rigido per l'installazione; durante l'installazione è richiesto ulteriore spazio disponibile (non è possibile effettuare l'installazione su volumi con un file system che fa distinzione tra maiuscole e minuscole o su dispositivi di archiviazione removibili basati su Flash)
- Spazio su disco aggiuntivo necessario per i file di anteprima e altri file di lavoro (consigliato: 10 GB)
- Risoluzione schermo 1280x900
- Disco rigido da 7200 RPM (consigliato: varie unità disco veloci, preferibilmente con configurazione RAID 0)
- Sistema compatibile con OpenGL 2.0
- Unità DVD-ROM compatibile con DVD a uno o due livelli (SuperDrive per masterizzare DVD; masterizzatore Blu-ray per la creazione di dischi Blu-ray)
- Le funzioni QuickTime richiedono il software QuickTime 7.6.6
- Facoltativo: Scheda GPU certificata Adobe per l'accelerazione GPU
- Il software non funziona senza attivazione. L'attivazione del software, la convalida delle iscrizioni e l'accesso ai servizi online richiedono una connessione Internet a banda larga e la registrazione.*Non è possibile effettuare l'attivazione telefonicamente.

**Ulteriori informazioni sul [supporto](#) di Mac OS X Mavericks.

Adattatori video AMD supportati per l'accelerazione GPU

- AMD Radeon HD 6750M (solo su alcuni computer MacBook Pro con sistema operativo Mac OS X Lion (10.7.x) con un minimo di 1 GB di VRAM)
- AMD Radeon HD 6770M (solo su alcuni computer MacBook Pro con sistema operativo Mac OS X Lion (10.7.x) con un minimo di 1 GB di VRAM)

Adattatori video NVIDIA supportati accelerazione GPU

- GeForce GTX 285 (Windows e Mac OS)
- GeForce GTX 470 (Windows)
- GeForce GTX 570 (Windows)
- GeForce GTX 580 (Windows)
- Scheda NVIDIA® Tesla C2075 (Windows) e Quadro come parte di configurazione NVIDIA Maximus™
- Quadro FX 3700M (Windows)
- Quadro FX 3800 (Windows)
- Quadro FX 3800M (Windows)
- Quadro FX 4800 (Windows e Mac OS)
- Quadro FX 5800 (Windows)
- Quadro 2000 (Windows)
- Quadro 2000D (Windows)
- Quadro 2000M (Windows)
- Quadro 3000M (Windows)
- Quadro 4000 (Windows e Mac OS)
- Quadro 4000M (Windows)
- Quadro 5000 (Windows)
- Quadro 5000M (Windows)
- Quadro 5010M (Windows)
- Quadro 6000 (Windows)
- Quadro CX (Windows)
- Tesla C2075** (Windows)

Per requisiti di sistema e compatibilità, visita il [sito Web NVIDIA](#). L'elenco degli adattatori video compatibili con Adobe® Premiere® Pro CS6 viene aggiornato periodicamente.

*Questo prodotto può integrarsi o consentire l'accesso ad alcuni servizi in hosting online offerti da Adobe o da terzi (di seguito denominati "Servizi online"). I Servizi online sono disponibili solo per gli utenti di età non inferiore a 13 anni e richiedono l'accettazione di condizioni d'uso aggiuntive e dell'[Informativa sulla privacy online](#) di Adobe. I Servizi online non sono disponibili in tutti i Paesi o in tutte le lingue, possono richiedere la registrazione da parte dell'utente e possono essere sospesi o modificati interamente o parzialmente senza preavviso. Possono essere applicati costi aggiuntivi o quote di abbonamento.

**Con una scheda Quadro come parte del sistema configurato NVIDIA Maximus.

[Torna all'inizio](#)

Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro CS5.5

Adobe Premiere Pro CS5.5 richiede un [sistema operativo a 64 bit](#).

Windows

- Processore Intel® Core™2 Duo o AMD Phenom® II; supporto 64 bit necessario
- Sistema operativo a 64 bit necessario: Microsoft® Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise con Service Pack 1 o Windows® 7
- 2 GB di RAM (consigliato: 4 GB)
- 10 GB di spazio disponibile su disco rigido per l'installazione; è necessario ulteriore spazio libero durante l'installazione (non può essere installato su dispositivi di memorizzazione removibili basati su Flash)
- Disco rigido da 7200 RPM per il montaggio di formati video compressi; RAID 0 per formati non compressi
- Monitor con risoluzione 1280x900 con adattatore video compatibile con OpenGL 2.0
- Schede grafiche GPU certificate Adobe per l'accelerazione GPU; per un elenco aggiornato delle schede supportate, visita www.adobe.com/go/premiere_systemreqs_it.
- Scheda con certificazione Adobe per l'acquisizione e l'esportazione su cassetta per flussi di lavoro SD/HD
- Porta IEEE 1394 compatibile con OHCI per l'acquisizione DV e HDV, l'esportazione su cassetta e la trasmissione a dispositivo DV
- Scheda audio compatibile con il protocollo ASIO o Microsoft Windows Driver Model
- Unità DVD-ROM compatibile con DVD a uno o due livelli (masterizzatore DVD+/-R per masterizzare DVD; masterizzatore Blu-ray per la creazione di dischi Blu-ray)
- Le funzioni QuickTime richiedono il software QuickTime 7.6.2
- Software Adobe Flash® Player10 richiesto per riprodurre progetti DVD esportati come file SWF
- Connessione Internet a banda larga richiesta per i servizi online e per convalidare Subscription Edition (se applicabile) su base continua*

Mac OS

- Processore multicore Intel® con supporto a 64 bit
- Mac OS X v10.5.8 o v10.6.3; Mac OS X v10.6.3 richiesto per prestazioni con accelerazione GPU.
- 2 GB di RAM (consigliato: 4 GB)
- 10 GB di spazio disponibile sul disco rigido per l'installazione; durante l'installazione è richiesto ulteriore spazio disponibile (non è possibile effettuare l'installazione su volumi con un file system che fa distinzione tra maiuscole e minuscole o su dispositivi di

archiviazione removibili Flash)

- Disco rigido da 7200 RPM per il montaggio di formati video compressi; RAID 0 per formati non compressi
- Risoluzione schermo 1280x900 con adattatore video compatibile con OpenGL 2.0
- Schede grafiche GPU certificate Adobe per l'accelerazione GPU; per un elenco aggiornato delle schede supportate, visita www.adobe.com/go/premiere_systemreqs_it.
- Scheda audio compatibile con Core Audio
- Unità DVD-ROM compatibile con DVD a uno o due livelli (SuperDrive per masterizzare DVD; masterizzatore Blu-ray esterno per la creazione di dischi Blu-ray)
- Le funzioni QuickTime richiedono il software QuickTime 7.6.2
- Software Adobe Flash® Player10 richiesto per riprodurre progetti DVD esportati come file SWF
- Connessione Internet a banda larga richiesta per i servizi online e per convalidare Subscription Edition (se applicabile) su base continua*

Adattatori video NVIDIA supportati accelerazione GPU

- GeForce GTX 285 (Windows e Mac OS)
- GeForce GTX 470 (Windows)
- GeForce GTX 570 (Windows)
- GeForce GTX 580 (Windows)
- Quadro FX 3700M (Windows)
- Quadro FX 3800 (Windows)
- Quadro FX 3800M (Windows)
- Quadro FX 4800 (Windows e Mac OS)
- Quadro FX 5800 (Windows)
- Quadro 2000 (Windows)
- Quadro 2000D (Windows)
- Quadro 2000M (Windows)
- Quadro 3000M (Windows)
- Quadro 4000 (Windows e Mac OS)
- Quadro 4000M (Windows)
- Quadro 5000 (Windows)
- Quadro 5000M (Windows)
- Quadro 5010M (Windows)
- Quadro 6000 (Windows)
- Quadro CX (Windows)

Per requisiti di sistema e compatibilità, visita il [sito Web NVIDIA](http://www.nvidia.com). L'elenco delle schede video compatibili con Adobe® Premiere® Pro CS5 viene aggiornato periodicamente.

*Ai servizi online Adobe, inclusi i servizi Adobe CS Live, possono accedere solo utenti di età non inferiore a 13 anni; i servizi richiedono l'accettazione di condizioni d'uso aggiuntive e dell'informativa sulla privacy online di Adobe (disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/terms_it). I servizi online non sono disponibili per tutti i Paesi o in tutte le lingue, possono richiedere la registrazione dell'utente e sono soggetti a modifica o interruzione senza preavviso. Possono essere applicati costi aggiuntivi o quote di abbonamento.

[Torna all'inizio](#) 

Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro CS5

Adobe Premiere Pro CS5 richiede un [sistema operativo a 64-bit](#).

Windows

- Processore Intel® Core™2 Duo o AMD Phenom® II; è necessario il [supporto a 64 bit](#)
- [Sistema operativo a 64 bit](#) necessario: Microsoft® Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise con Service Pack 1 o èure Windows® 7
- 2 GB di RAM (consigliato: 4 GB)
- 10 GB di spazio disponibile sul disco rigido per l'installazione; durante l'installazione è richiesto ulteriore spazio disponibile (non è possibile effettuare l'installazione su dispositivi di archiviazione removibili basati su Flash)
- Disco rigido da 7200 RPM per il montaggio di formati video compressi; RAID 0 per formati non compressi
- Monitor con risoluzione 1280x900 con scheda grafica compatibile con OpenGL 2.0
- Scheda GPU certificata Adobe per l'accelerazione GPU
- Scheda con certificazione Adobe per l'acquisizione e l'esportazione su cassetta per flussi di lavoro SD/HD
- Porta IEEE 1394 compatibile con OHCI per l'acquisizione DV e HDV, l'esportazione su cassetta e la trasmissione a dispositivo DV
- Scheda audio compatibile con il protocollo ASIO o Microsoft Windows Driver Model
- Unità DVD-ROM compatibile con DVD a uno o due livelli (masterizzatore DVD+/-R per masterizzare DVD; masterizzatore Blu-ray per la creazione di dischi Blu-ray)
- Le funzioni QuickTime richiedono il software QuickTime 7.6.2
- Accesso Internet a banda larga per i servizi online*

Mac OS

- Processore Intel multicore con [supporto a 64 bit](#)
- Mac OS X v10.5.7 o v10.6.3; Mac OS X v10.6.3 richiesto per prestazioni con accelerazione GPU
- 2 GB di RAM (consigliato: 4 GB)
- 10 GB di spazio disponibile sul disco rigido per l'installazione; durante l'installazione è richiesto ulteriore spazio disponibile (non è possibile effettuare l'installazione su volumi con un file system che fa distinzione tra maiuscole e minuscole o su dispositivi di archiviazione removibili basati su Flash)
- Disco rigido da 7200 RPM per il montaggio di formati video compressi; RAID 0 per formati non compressi
- Monitor con risoluzione 1280x900 con scheda grafica compatibile con OpenGL 2.0
- Scheda GPU certificata Adobe per l'accelerazione GPU
- Scheda audio compatibile con Core Audio
- Unità DVD-ROM compatibile con DVD a uno o due livelli (SuperDrive per masterizzare DVD; masterizzatore Blu-ray esterno per la creazione di dischi Blu-ray)
- Le funzioni QuickTime richiedono il software QuickTime 7.6.2
- Accesso Internet a banda larga per i servizi online*

Schede video NVIDIA supportate per l'accelerazione GPU

- GeForce GTX 285 (Windows e Mac OS)
- GeForce GTX 470 (Windows)
- Quadro 4000 (Windows e Mac OS)
- Quadro 5000 (Windows)
- Quadro 5000M (Windows)
- Quadro FX 3800 (Windows)

- Quadro FX 4800 (Windows e Mac OS)
- Quadro FX 5800 (Windows)
- Quadro CX

Per requisiti di sistema e compatibilità, visita il [sito Web NVIDIA](#). L'elenco delle schede video compatibili con Adobe® Premiere® Pro CS5 viene aggiornato periodicamente.

*Questo prodotto può consentire l'accesso a determinate funzioni online ("servizi online") se si dispone di una connessione Internet ad alta velocità. I servizi online e alcune loro funzioni potrebbero non essere disponibili per tutti i Paesi, in tutte le lingue o per tutte le valute. La loro disponibilità è inoltre soggetta a variazioni o cessazione senza preavviso. L'uso dei Servizi online è soggetto a condizioni d'uso a parte e all'Informativa sulla privacy online di Adobe. Potrebbe essere necessaria la registrazione per accedere ad alcuni servizi. Per alcuni servizi online, inclusi i servizi offerti inizialmente a titolo gratuito, Adobe si riserva il diritto di richiedere un ulteriore pagamento. Per ulteriori dettagli e per consultare i termini e le condizioni d'uso nonché l'informativa sulla privacy online di Adobe, visita www.adobe.com/it/.

[Torna all'inizio](#) 

Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro CS4

Windows

- Per DV, processore a 2 GHz o superiore; per HDV, a 3,4 GHz; per HD, doppio processore a 2,8 GHz*
- Microsoft® Windows® XP con Service Pack 2 (consigliato Service Pack 3) oppure Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise con Service Pack 1 (con certificazione per Windows XP a 32 bit e Windows Vista a 32 e 64 bit)
- 2 GB di RAM
- 10 GB di spazio disponibile sul disco rigido per l'installazione; durante l'installazione è richiesto ulteriore spazio disponibile (non è possibile effettuare l'installazione su dispositivi di archiviazione removibili basati su Flash)
- Monitor con risoluzione 1280x900 con scheda grafica compatibile con OpenGL 2.0
- Disco rigido dedicato a 7200 RPM per il montaggio DV e HDV; memoria array di dischi con striping (RAID 0) per HD; è preferibile l'utilizzo di un sottosistema di dischi SCSI
- Per i flussi di lavoro SD/HD, una scheda certificata da Adobe per l'acquisizione e l'esportazione su cassetta
- Porta IEEE 1394 compatibile con OHCI per l'acquisizione DV e HDV, l'esportazione su cassetta e la trasmissione a dispositivo DV
- Unità DVD-ROM (masterizzatore DVD+/-R per masterizzare DVD)
- Masterizzatore Blu-ray richiesto per la creazione di dischi Blu-ray
- Scheda audio compatibile con Microsoft Windows Driver Model o con ASIO
- Software QuickTime 7.4.5 richiesto per l'utilizzo di funzionalità QuickTime
- Connessione Internet a banda larga richiesta per i servizi online†

[Compatibilità con Windows 7](#)

Mac OS

- Processore Multicore Intel®
- Mac OS X v10.4.11–10.5.4
- 2 GB di RAM
- 10 GB di spazio disponibile sul disco rigido per l'installazione; durante l'installazione è richiesto ulteriore spazio disponibile (non è possibile effettuare l'installazione su volumi con un file system che fa distinzione tra maiuscole e minuscole o su dispositivi di archiviazione removibili basati su Flash)

- Monitor con risoluzione 1280x900 con scheda grafica compatibile con OpenGL 2.0
- Disco rigido dedicato a 7200 RPM per il montaggio DV e HDV; memoria array di dischi con striping (RAID 0) per HD; è preferibile l'utilizzo di un sottosistema di dischi SCSI
- Unità DVD-ROM (SuperDrive per la masterizzazione DVD)
- Masterizzatore Blu-ray richiesto per la creazione di dischi Blu-ray
- Scheda audio compatibile con Core Audio
- Software QuickTime 7.4.5 richiesto per l'utilizzo di funzionalità QuickTime
- Connessione Internet a banda larga richiesta per i servizi online†

Compatibilità con Snow Leopard

*Processore abilitato per SSE2 richiesto per sistemi AMD

†Questo prodotto può consentire l'accesso a determinate funzioni online ("servizi online") se si dispone di una connessione Internet ad alta velocità. I servizi online e alcune loro funzioni potrebbero non essere disponibili per tutti i Paesi, in tutte le lingue o per tutte le valute. La loro disponibilità è inoltre soggetta a variazioni o cessazione senza preavviso. L'uso dei Servizi online è soggetto a condizioni d'uso a parte e all'Informativa sulla privacy online di Adobe. Potrebbe essere necessaria la registrazione per accedere ad alcuni servizi. Per alcuni servizi online, inclusi i servizi offerti inizialmente a titolo gratuito, Adobe si riserva il diritto di richiedere un ulteriore pagamento. Per ulteriori dettagli e per consultare i termini e le condizioni d'uso nonché l'informativa sulla privacy online di Adobe, visita www.adobe.com/it/.

[Torna all'inizio](#) ¹³

Requisiti di sistema per Adobe Premiere Pro CS3

Windows

- Processore Intel Pentium 4 (a 1,4 GHz per DV e 3,4 GHz per HDV), Intel Centrino, Intel Xeon (doppio processore a 2,8 GHz per HD), Intel Core Duo (o compatibile); per i sistemi AMD è necessario un processore compatibile con SSE2.
- Microsoft Windows XP Professional o Home Edition con Service Pack 2 oppure Windows Vista Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise (con certificazione solo per le versioni a 32 bit)
- 1 GB di RAM per DV, 2 GB di RAM per HDV e HD
- 10 GB di spazio disponibile su disco (spazio disponibile ulteriore richiesto durante l'installazione)
- Disco rigido dedicato a 7200 RPM per il montaggio DV e HDV; memoria array di dischi con striping (RAID 0) per HD; è preferibile l'utilizzo di un sottosistema di dischi SCSI
- Monitor con risoluzione 1280x1024 con scheda video a 32 bit; scheda video consigliata da Adobe per la riproduzione con accelerazione GPU (consultate l'elenco completo di [dispositivi hardware compatibili](#))
- Scheda audio compatibile con Microsoft DirectX o con ASIO
- Scheda certificata da Adobe per l'acquisizione e l'esportazione su cassetta (per flussi di lavoro SD/HD)
- Unità DVD-ROM
- Masterizzatore Blu-ray richiesto per la creazione di dischi Blu-ray
- Masterizzatore DVD +/-R per masterizzare DVD
- Porta IEEE 1394 compatibile con OHCI per l'acquisizione DV e HDV, l'esportazione su cassetta e la trasmissione a dispositivo DV
- Software QuickTime 7 richiesto per l'utilizzo di funzionalità QuickTime
- Connessione Internet o telefonica richiesta per l'attivazione del prodotto
- Connessione Internet a banda larga richiesta per l'utilizzo di Adobe Stock Photos* e altri servizi

Mac OS

- Processore Intel multicore (Adobe OnLocation CS3 è un'applicazione Windows che può essere utilizzata su sistemi Macintosh con Boot Camp e Windows, venduti separatamente)
- Mac OS X v10.4.910.5 (Leopard)
- 1 GB di RAM per DV, 2 GB di RAM per HDV e HD
- 10 GB di spazio disponibile su disco (spazio disponibile ulteriore richiesto durante l'installazione)
- Disco rigido dedicato a 7200 RPM per il montaggio DV e HDV; memoria array di dischi con striping (RAID 0) per HD; è preferibile l'utilizzo di un sottosistema di dischi SCSI
- Risoluzione monitor 1280x960 con scheda video a 32 bit
- Scheda audio compatibile con Core Audio
- Unità DVD-ROM
- Masterizzatore Blu-ray richiesto per la creazione di dischi Blu-ray
- SuperDrive per la masterizzazione di DVD
- QuickTime 7 richiesto per l'utilizzo di funzionalità QuickTime
- Connessione Internet o telefonica richiesta per l'attivazione del prodotto
- Connessione Internet a banda larga richiesta per l'utilizzo di Adobe Stock Photos* e altri servizi

*I servizi online, tra cui, a titolo di esempio, Adobe Stock Photos e Adobe Connect, potrebbero non essere disponibili in tutti i Paesi, le lingue e le valute. La disponibilità dei servizi è soggetta a modifiche. L'utilizzo dei servizi online è regolato da condizioni di utilizzo a parte e può essere soggetto a costi aggiuntivi.

Consultare anche

- [Versioni supportate del prodotto](#)



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

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