

Lightworks v14.0

Guida utente

Diritti di autore e dichiarazione di non responsabilità

Copyright © 2017 - EditShare

Questa guida, come ogni software descritto in essa, è fornita sotto una licenza o un accordo di riservatezza, ed è riservata a EditShare, e può essere usata o copiata solo in conformità degli accordi di cui sopra. Le informazioni in questo documento sono fornite solo per un uso personale dell'utente e sono soggette a modifiche senza alcun avviso. EditShare non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori o imprecisioni o la completezza di questo documento.

Questo documento è di proprietà di EditShare ed è fornito in base a un contratto di licenza Editshare. È espressamente proibito copiare, modificare, o distribuire questo documento in violazione del contratto di licenza, delle leggi dei diritti d'autore di Inghilterra e Galles, o delle leggi dei diritti d'autore di qualsiasi giurisdizione estera.

EditShare è un marchio registrato di EditShare negli USA e in altri paesi.

Avid è un marchio registrato di Avid Technology, Inc. DAVE è un marchio registrato di Thursby Software Systems, Inc. Final Cut Pro, Leopard, Macintosh, e Macintosh OS sono marchi registrati di Apple, Inc. Premiere è un marchio registrato di Adobe, Inc. Windows è un marchio registrato di Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi e nomi di prodotti sono marchi registrati delle rispettive compagnie e sono perciò riconosciuti.

La citazione di nomi e prodotti commerciali non comporta l'approvazione da parte di EditShare eccetto dove esplicitamente stabilito.

EditShare EMEA Clifton House Bunnian Place Basingstoke Hampshire, RG21 7JE England Tel: +44 (0) 20 7183 2255 Fax: 44 (0) 20 7183 2256 Email: sales@editshare.co.uk

http://www.editshare.com

18 luglio 2017

22 novembre 2017 (versione italiana)

Traduzione italiana Carmelo Battaglia

E-mail battaglia.carmelo@fastwebnet.it

Il traduttore invita ogni lettore che abbia evidenziato qualche errore o incongruenza nel testo e nelle immagini a darne comunicazione al traduttore mediante email in modo da potervi porre rimedio.

Indice generale

CAPITOLO 1 - INTRODUZIONE

Caratteristiche	12
Requisiti di sistema	12
Componenti hardware	13
Hardware I/O	13
Mouse	13
Tastiera standard	13
Tastiere personalizzate	14
Console Lightworks	15
Documentazione aggiuntiva e tutorial	15
Soluzione dei problemi	16
Contratti di assistenza tecnica	16

CAPITOLO 2 - PER INIZIARE

Avviare Lightworks	18
Panoramica	19
Vista Progetti	19
Vista Modifica/Sequenza	20
Vista Effetti video (VFX)	21
Vista Audio	22
Cambiare il desktop	23
Ridimensionare i pannelli	23
Suggerimenti e consigli	24
Progetti	24
Creare un nuovo progetto	25
Aprire un progetto esistente	26
Importare clip in un progetto	27
Chiudere un progetto	28
Eliminare un progetto	28
ll gestore contenuti	29
Navigare nel gestore contenuti	29
Usare il filtro Tipi media	30
Bin	31

CAPITOLO 3 - CLIP

34
35
35
36
37
38

Gestire i clip	39
Cercare informazioni sui clip	39
Rinominare i clip	40
Eliminare i clip	40
Selezionare le etichette Timecode	41
Spostarsi su un Timecode	42
Immissione diretta del Timecode	42
Timecode Tear-off	42
Marcatori	43
Aggiungere marcatori	43
Spostarsi su un marcatore	44
Modificare i marcatori	44
Eliminare i marcatori	45
Esportare i marcatori	45

CAPITOLO 4 - MONTAGGIO DI BASE

47

Marcare una sezionein un clip	47
Marcare e parcheggiare	48
Marcare con i punti In e Out	49
Marcare l'intero clip	49
Scambiare i punti In e Out	50
Lavorare con i subclip	50
Tipi di subclip	51
Creare subclip	51
Creare molteplici subclip da un singolo clip	52
Eliminare subclip	53
Annullare e ripristinare subclip	53
Lavorare conle sequenze	53
Creare sequenze	54
Aprire una sequenza esistente	55
Usare il visualizzatore sorgente	56
Rimuovere materiale da una sequenza	57
Sostituire materiale in una sequenza	58
Eliminare una sequenza	62
Salvare un fotogramma da una sequenza	62
Eseguire una stampa	63
Salvare o copiare una sequenza	63
Sincronizzare tracce audio e video	64
Modificare dal vivo	65
Preparare per la modifica dal vivo	65
Iniziare una modifica dal vivo	66
Usare i pulsanti taglio della Console Lightworks	67
Salvare e ripristinare	68
Copie di sicurezza automatiche Milestone	68
Ripristinare sequenze da copie di sicurezza Milestone	69

CAPITOLO 5 - MONTAGGIO NELLA TIMELINE

Navigare nella timeline	71
Caratteristiche principali	72
Bloccare l'indicatore timeline	72
Abilitare l'audio durante lo scorrimento	73
Visualizzare testo nella timeline	74
Cambiare i colori dei clip	75
Lavorare con le tracce nella timeline	76
Selezionare tracce nella timeline	76
Raggruppare tracce in un edit	77
Montaggio delle tracce raggruppate	77
Separare le tracce raggruppate	77
Ritagliare i tagli	78
Sincronizzazione traccia automatica	78
Vista ritaglio	79
Ritagliare un clip in uscita	80
Ritagliare un clip in entrata	81
Muovere un taglio	82
Fare slittare un clip	83
Fare scorrere un clip	84
Riaprire gli edit	85
Pulsanti di ritaglio della console	85
Sostituire un clip con nero o silenzio audio	85
Ritagliare per numeri	86
Anteprima dei ritagli	86
Chiudere un ritaglio	87
Annullare e ripristinare	87
Annullare l'ultima azione	87
Ripristinare le modifiche	88
Usare il trascinamento	88
Spostare con il trascinamento	89
Copiare con il trascinamento	90
Inserire o sostituire clip	91
Cambiare la velocità di riproduzione	92
CAPITOLO 6 - AUDIO	93
Aggiungere e rimuovere tracce audio	93

Aggiungere e rimuovere tracce audio	93
Aggungere tracce audio	94
Rinominare le tracce	94
Eliminare tracce	95
Abilitare e disabilitare le tracce audio	95
Forme d'onda e livelli audio	96
Visualizzare le forme d'onda audio	96
Visualizzare i livelli audio	97
Cambiare i livelli audio	97

	Usare i nodi per impostare i livelli audio	98
	Rimuovere i nodi audio	99
	Eliminare selezionati nodi audio	99
	Eliminare singoli nodi audio	99
	Copiare nodi audio	99
	Dissolvenza audio in entrata e in uscita	100
Sostituir	e suoni con atmosfere	101
Voci fuo	ri campo	102
Usare il i	mixer audio	102
Effotti a	Idio	103
Lifettiat	Applicare un effetto a una sezione marcata o a un clin	104
	Applicare un effetto a clin corrispondenti	104
	Applicate diference a clip conspondenti	105
	Opzioni enerto audio	100
CAPITOLO 7 -	La scheda progetto	109
Aprire la	scheda progetto	109
Scheda	Dettagli	110
Scheda	/ideo	110
	Scheda Principale	111
	Scheda Letterbox	112
	Scheda Conversioni	113
	Scheda Stereo 3D	114
Scheda /	Audio	115
Scheda l	Film	115
Scheda I	Posizioni media	116
	Creare, selezionare e rimuoveredestinazioni importazioni	116
	Controllare lo spazio libero disco	116
Scheda /	Azioni	117
CAPITOLO 8 -	BIN E GRUPPI	119
Lavorare	e con i bin	119
	Rinominare i bin	120
	Spostare clip tra i bin	120
	Cambiare l'aspetto di un bin	121
	Eliminare bin	122
Lavorare	e con i gruppi	123
	Creare un nuovo gruppo	123
	Rinominare un gruppo	123
	Aggiungere bin e gruppi a un gruppo	123
	Rimuovere hin da un gruppo	124
	Rimuovere (separare) gruppi	124
	Ordinaro bin o gruppi	124
Vieto Mi	minture pinte gruppi	124
vista Mil	Induire Ordinara la ministura	125
	Combine le miniature	125
	Campiare la dimensione della miniatura nella vista Miniature	126

Vista Lista	126
Ordinare la vista Lista	127
Cambiare la dimensione delle miniature nella vista Lista	127
Visualizzare le colonne bin	128
Personalizzare la vista Lista	129
Cambiare l'ordine dei campi	129
Salvare una vista	130
Eliminare una vista	130
Unire il contenuto di più bin	130
Unire tutti i contenuti	131
Unire solo i contenuti comuni	131
Unire solo i contenuti unici	132
Bin multicam	132
Creare un nuovo bin multicam	133
Usare i bin multicam	134
Aggiungere sorgenti a un bin multicam	135
Rimuovere sorgenti da un bin multicam	135
Cambiare il fotogramma corrente	135
Selezionare un metodo di sincronizzazione	136
Combinare metodi di sincronizzazione	137
Creare proxy	138
CAPITOLO 9 - TRANSIZIONI	139
Aggiungere e cambiare transizioni	139
Aggiungere semplici transizioni	140
Aggiungere transizioni audio	141
Cambiare una transizione video	141
Configurare una transizione	142
Tipi di transizione	143
Blend	143
Dissolve	144
Luma Wipe	144
Masked Blend	145
Push	145
Squeeze	146
Wipe	146
CAPITOLO 10 - EFFETTI	149
Aggiungere un effetto dalla Timeline	150
Aggiungere un effetto usando il pulsante Aggiungi	151
Configurare un effetto	152
Effetti colore	153
Effetti video digitale (DVE)	159
Effetti chiave	165
Effetti Matte	168

Effetti Mix	170
Effetti Titolo	170
Look Up Tables (LUT)	176
Applicare un LUT globale	177
Importare file LUT dalla scheda progetto	178
Importare file LUT dalla Timeline	179
Keyframe	180
Informazioni sui Keyframe	180
Lavorare con i keyframe	181
Regolare i Keyframe	182
Salvare modelli effetti	183
CAPITOLO 11 - PANNELLO VIDEO ROUTING	185
Usare il pannello Video Routing	185
Lavorare con i nodi	186
Aggiungere un effetto base	186
Aggiungere un effetto a un nodo	187
Scambiare un effetto	188
Creare uno schermo diviso	188
Creare un effetto schermo diviso	188
Aggiungere una tinta colore	190
Creare un effetto schermo diviso con lo sfondo	191
Aggiungere titoli	192
Aggiungere una transizione wipe	193
CAPITOLO 12 - IMPORTARE	195
Destinazione per l'importazione	195
Creare una destinazione per l'importazione	196
Rimouvere una destinazione per l'importazione	196
Selezionare una destinazione per l'importazione	197
Formati di importazione supportati	197
Media stereoscopici	198
Immagini singole	199
Sequenze immagine e sequenze DPX	200
Video AVI, AVCintra, MOV, MXF, MPEG, MTS, M2T e M2TS	200
Importare Advanced Authoring Format (AAF) e XML	201
File Avid Log Exchange (ALE)	202
File Open media Framework (OMF)	203
KED (K3D)	203
FIIE WAV	205
File audio in progetti 30 fps e 24 fps	205

CAPITOLO 13 - ESPORTARE

Formati di esportazione	207
Esportare un clip, subclip o seguenza	208
Opzioni formati di esportazione	209
Inviare a Vimeo	209
Inviare a YouTube	210
File media	211
Archivi Lightworks	212
Esportare file AAF	213
Esportare in Blu-Ray e DVD	214
CAPITOLO 14 - RISORSE ONLINE	217
Audio Network	217
Ricercare tracce musicali	218
Acquistare e pagare in Audio Network	219
Opzioni per impostare l'account di Audio Network	220
Cambiare l'anteprima sequenze sincronizzate	221
Cambiare la dimensione della miniatura della forma d'onda	221
Pond5	222
Cercare clip video	222
Acquistare e pagare in Pond5	222
Opzioni di ricerca	223
Dimensione miniatura	224
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE	225
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema	225 225
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto	225 225 226
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks	225 225 226 226
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset	225 225 226 226 227
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali	225 225 226 226 227 227
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare	225 226 226 227 227 228
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione	225 226 226 227 227 228 228 228
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione Creare un file di localizzazione	225 226 226 227 227 227 228 228 228 229
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione Creare un file di localizzazione Esportare un file di localizzazione	225 226 226 227 227 227 228 228 228 229 230
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione Creare un file di localizzazione Esportare un file di localizzazione Ripristinare la localizzazione predefinita	225 226 226 227 227 228 228 228 229 230 230
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione Creare un file di localizzazione Esportare un file di localizzazione Ripristinare la localizzazione predefinita Usare più monitor	225 226 226 227 227 228 228 228 229 230 230 231
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione Creare un file di localizzazione Esportare un file di localizzazione Ripristinare la localizzazione predefinita Usare più monitor Test hardware	225 226 226 227 227 228 228 228 229 230 230 231 231
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione Creare un file di localizzazione Esportare un file di localizzazione Ripristinare la localizzazione predefinita Usare più monitor Test hardware Avviare test di uscita hardware	225 226 226 227 227 228 228 228 229 230 230 231 231 231
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione Creare un file di localizzazione Esportare un file di localizzazione Ripristinare la localizzazione Ripristinare la localizzazione predefinita Usare più monitor Test hardware Avviare test di uscita hardware Test GPU	225 226 226 227 227 228 228 229 230 230 230 231 231 231 232
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione Creare un file di localizzazione Esportare un file di localizzazione Ripristinare la localizzazione predefinita Usare più monitor Test hardware Avviare test di uscita hardware Test GPU Scorciatoie da tastiera	225 226 226 227 227 228 228 229 230 230 230 231 231 231 231 232 232
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione Creare un file di localizzazione Esportare un file di localizzazione Ripristinare la localizzazione predefinita Usare più monitor Test hardware Avviare test di uscita hardware Test GPU Scorciatoie da tastiera Assegnare una scorciatoia da tastiera	225 226 226 227 227 228 228 229 230 230 230 231 231 231 231 232 232 232
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione Creare un file di localizzazione Esportare un file di localizzazione Ripristinare la localizzazione Ripristinare la localizzazione predefinita Usare più monitor Test hardware Avviare test di uscita hardware Test GPU Scorciatoie da tastiera Assegnare una scorciatoia da tastiera Importare scorciatoie da tastiera	225 226 226 227 227 228 228 229 230 230 231 231 231 231 231 232 232 233 233
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione Creare un file di localizzazione Esportare un file di localizzazione Ripristinare la localizzazione predefinita Usare più monitor Test hardware Avviare test di uscita hardware Test GPU Scorciatoie da tastiera Assegnare una scorciatoia da tastiera Importare scorciatoie da tastiera Esportare scorciatoie da tastiera	225 226 226 227 227 228 228 229 230 230 230 231 231 231 231 231 232 232 232 233 234 234
CAPITOLO 15 - IMPOSTAZIONI DI SISTEMA E UTENTE Menu Impostazioni di sistema Aspetto Cambiare l'aspetto di Lightworks Salvare preset Caricare un preeset o ripristinare le impostazioni predefinite originali Localizzare Importare un file di localizzazione Creare un file di localizzazione Esportare un file di localizzazione Ripristinare la localizzazione predefinita Usare più monitor Test hardware Avviare test di uscita hardware Test GPU Scorciatoie da tastiera Assegnare una scorciatoia da tastiera Importare scorciatoie da tastiera Esportare scorciatoie da tastiera Resettare le scorciatoie da tastiera	225 226 226 227 227 228 228 228 229 230 230 231 231 231 231 231 231 232 232 232 233 234 234 234

207

Scorciatoje da tastiera predefinite	236
Macro	230
	230
	239
Modificare una macro	240
Eliminare una macro	240
Tastiera Lightworks	241
APPENDICE A - CONSOLE LIGHTWORKS	243
Installare la console	243
Controlli e indicatori	244
Pulsanti di montaggio della console	245
Assegnare pulsanti definiti dall'utente	247
APPENDICE B - LIGHTWORKS STORICO	249
Schema progetto flessibile	249
Caratteristiche del desktop	250
Lavorare con le sale	252
Riprodurre	254
Importare	258
, Rimuovere bin e gruppi	260
Modificare più sorgenti	263
Modificare dal vivo con più visualizzatori	265
Registrare	267
	275

Capitolo 1 - Introduzione

Lightworks è un sistema professionale di montaggio video non lineare (*NLE*) vincitore del premio Academy ed Emmy, per il montaggio e la gestione di media audio-visivi. Supporta risoluzioni fino a 4K e video nei formati PAL, NTSC e HD. Lightworks permette di migliorare il lavoro dell'utente mediante una tastiera e una console di controllo opzionali, con un conseguente più facile montaggio non lineare.

Questo documento descrive lo scopo e le funzioni del sistema Lightworks, spiega i concetti che sono necessari per capire come usarlo in modo efficace, e descrive i flussi di lavoro delle procedure. Il manuale è progettato per chiunque utilizzi il sistema Lightworks.

Lightworks è stato sviluppato agli inizi del 1990 ed è stato utilizzato in alcuni film incredibili nel corso degli anni. L'interfaccia è diversa da altri software di editing che il lettore potrebbe avere usato, ma questo non significa che è difficile o non è adatto alle esigenze dell'utente. Si tratta di un'applicazione potente e amichevole per la quale è necessario solo che siano spiegati alcuni principi fondamentali in modo da utilizzarla come previsto. Sono stati preparati diversi video tutorial e una documentazione aggiuntiva, da utilizzare in combinazione con questo Manuale utente. Si consulti la sezione "Documentazione aggiuntiva e tutorial" a pagina 15.

Una delle differenze critiche di Lightworks rispetto ad altre applicazioni è che Lightworks salva regolarmente tutto quello che l'utente esegue. Per questo motivo non vi è alcuna funzione *Salva* o *Salva con nome*, ed è il motivo per cui non si troverà nulla in questa guida. Tutte le modifiche apportate all'interno del progetto, lo spostamento di un pannello, la modifica di una sequenza o l'aggiunta di un effetto, sono salvate nel momento in cui sono eseguite.

Ecco gli argomenti trattati in questo capitolo:

- "Caratteristiche" a pagina 12
- "Requisiti di sistema" a pagina 12
- "Componenti hardware" a pagina 13
- "Documentazione aggiuntiva e tutorial" a pagina 15
- "Soluzione dei problemi" a pagina 16
- "Contratti di assistenza tecnica" a pagina 16

Caratteristiche

Lightworks ha le seguenti caratteristiche:

- Supporto per numerosi formati e codec.
- Montaggio avanzato multi-camera.
- Supporto di terze parti per Boris Graffiti e Boris FX (solo per Windows 64-bit e macOS/OS X).
- Montaggio audio a livello subframe, strumento di registrazione diretta sulla timeline di voce fuori campo, supporto del protocollo Mackie.
- Caratteristiche avanzate di condivisione di progetti.
- Uscita video a schermo intero mediante un display LCD con collegamento DVI e supporto fino a 4K Full Frame.
- Supporto avanzato stereoscopico con controllo di montaggio indipendente per l'occhio destro e sinistro.

Per abilitare tutte le caratteristiche di Lightworks, compreso il supporto avanzato dei codec, si deve acquistare una lienza Lightworks Pro. Il supporto per i codec avanzati è solo per l'esportazione.

Le istruzioni per l'aggiornamento alla versione Lightworks Pro sono fornite nella Guida di installazione e attivazione di EditShare Lightworks.

È possibile confrontare le versioni di Lightworks andando nel sito web: www.lwks.com/compareversions.

Requisiti di sistema

l requisiti minimi di sistema sono descritti nella *Guida all'installazione e attivazione di EditShare Lightworks*. Possono anche essere trovati presso www.lwks.com/techspecs.

Componenti hardware

I componenti hardware supportati da Lightworks sono i seguenti:

Hardware I/O

Sono supportati i seguenti dispositivi hardware I/O:

- Blackmagic (Windows, Mac e Linux)
- AJA (Windows e MacOS/OSX)
- Matrox (solo Windows)

Mouse

Lightworks dispone di molte funzioni alle quali è possibile accedere con un mouse standard a due pulsanti e rotellina centrale.

Tastiera standard

È possibile accedere a molte delle funzioni di montaggio di Lightworks mediante tasti di scelta rapida. Sebbene il gruppo predefinito di tasti di scelta rapida sia familiare per i normali utenti di Lightworks, è possibile modificare l'assegnazione dei tasti in base alle proprie preferenze, come quelle delle applicazioni di montaggio con cui si è abituati a lavorare. Si consulti la sezione "Scorciatoie da tastiera" a pagina 232.

È disponibile una tastiera specificatamente progettata per essere usata con Lightworks, per dettagli si consulti la sezione "Tastiere personalizzate" a pagina 14.

Tastiere personalizzate

È possibile ordinare una tastiera USB personalizzata progettata specificatamente per Lightworks, che contiene i tasti di scelta rapida e le funzioni dell'applicazione. Sono presenti codici colorati per facilitare l'utilizzo, i tasti sono stampati con icone ed etichette per assicurare una rapida curva di apprendimento.



Sono disponibili le tastiere per le seguenti lingue e paesi:

- Inglese (Gran Bretagna)
- Inglese (Stati Uniti d'America)
- Francese, Tedesco, Spagnolo
- Ceco
- Italiano
- Cinese (Hong Kong)
- Cinese (Taiwan)
- Giapponese

Nell'importazione delle preferenze Lightworks, è importato il modello di tastiera che corrisponde alla tastiera fisica.

Console Lightworks

La Console Lightworks può essere usata per riprodurre video e audio, e per controllare molte delle funzioni di montaggio di Lightworks.



La console dispone di pulsanti per le più frequenti funzioni di montaggio e di un paddle piatto per facilitare le operazioni di post-produzione. È necessaria una porta USB libera per collegare la Console Lightworks. L'alimentazione per la Console Lightworks è fornita dalla porta USB del sistema.

La console può essere ordinata nel sito web Lightworks: www.lwks.com. Per una descrizione completa della console Lightworks, si consulti la sezione "Appendice B: Console Lightworks" a pagina 243. È disponibile una serie di video tutorial per la console Lightworks sul sito web Lightworks all'indirizzo http://www.lkws.com/the-console.

Documentazione aggiuntiva e tutorial

Presso il sito web di EditShare sono inoltre disponibili i seguenti documenti:

- Guida di installazione e attivazione di Lightworks v14
- Guida rapida di Lightworks v14

Si consiglia vivamente di guardare i video tutorial Lightworks, tra cui il video di avvio rapido, che possono essere trovati in http://www.lwks.com/tutorials. Questi video (in lingua inglese) forniscono un'eccellente panoramica su Lightworks e sul modo migliore di utilizzarlo.

Si deve inoltre fare riferimento al file *ReadMe* (Leggimi) fornito con la versione di Lightworks disponibile per le caratteristiche introdotte dopo la pubblicazione di questa guida.

Soluzione dei problemi

Se si è incontrato un problema con l'installazione di Lightworks, o qualcosa non è andata come previsto, è opportuno visitare la pagina FAQ all'indirizzo http://www.lwks.com/faq dove è possibile digitare una domanda relativa al problema e vedere i risultati della ricerca. Se non si trova una risposta alla domanda, è possibile fare riferimento al forum Lightworks all'indirizzo http://www.lwks.com/forum.

Contratti di Assistenza Tecnica

Per l'assistenza che va oltre questo documento e quello che è fornito nella documentazione Lightworks, è possibile acquistare un Contratto di Assistenza Tecnica per Lightworks nella pagina per gli acquisti online al seguente indirizzo http://www.lwks.com/shop. L'Assistenza Tecnica avviene per telefono ed e-mail.

Quando si contatta l'Assistenza Tecnica, si deve fornire il numero di versione esatto della implementazione Lightworks oltre al numero di contratto di assistenza.

Capitolo 2 - Per iniziare



Le scorciatoie da tastiera descritte in questo manuale sono quelle predefinite di Lightworks. È possibile cambiare le scorciatoie da tastiera per soddisfare le proprie preferenze, si veda la sezione "Scorciatoie da tastiera" a pagina 232.

Questo capitolo fornisce le informazioni essenziali per iniziare a usare il software Lightworks. In questo capitolo sono trattati i seguenti argomenti:

- "Avviare Lightworks" a pagina 18
- "Panoramica" a pagina 19
- "cambiare il desktop" a pagina 23
- "Progetti" a pagina 24
- "Il Gestore contenuti" a pagina 29

Avviare Lightworks

Per avviare Lightworks, si deve agire nel modo seguente.

Azione

- Windows: Si fa doppio clic sull'icona Lightworks nel desktop.
 Linux e Macintosh: Si fa singolo clic sinistro sull'icona Lightworks nel desktop.
- 2. L'applicazione Lightworks si apre nella vista Navigatore progetti.



- 3. La prima volta che si avvia Lightworks, il *Navigatore progetti* visualizza una griglia di miniature vuote.
- 4. Progetti esistenti di Lightworks sono visualizzati come riquadri con un titolo nell'intestazione del riquadro e, opzionalmente, da una piccola anteprima o miniatura di un elemento media del progetto.
- 5. Se si sta usando la versione *Free* di Lightworks, nell'angolo inferiore dello schermo viene visualizzato il tempo restante prima che scada la licenza.

L'utente dispone di 7 giorni di licenza *Free* che può essere rinnovata semplicemente registrandosi con la creazione di un account. Questa licenza è rinnovabole ogni 7 giorni.

Panoramica



Per una panoramica di Lightworks storico, si veda la sezione "Appendice B - Lightworks storico" a pagina 249.

In questa sezione sono trattati i seguenti argomenti:

- "Vista Progetti" a pagina 19
- "Vista Edit/Sequenza" a pagina 20
- "Vista Effetti video (VFX)" a pagina 21
- "Vista Audio" a pagina 22



- 1. Scheda Log
- 2. Schede Funzioni
- 3. Scheda Contenuti progetto
- 4. Scheda File locali
- 5. Visualizzatore media
- 6. Barra scorrimento

- 7. Pannello Segnali
- 8. Pannello Consigli
- 9. Pannello Metadati
- 10. Miniatura clip
- 11. Gestore contenuti
- 12. Pulsante Esci da Navigatore progetti

Vista Edit/Sequenza





- 1. Scheda Edit (per vista Sequenza)
- 2. Scheda Contenuti progetto
- 3. Visualizzatore media
- 4. Pulsanti marcatore In/Out/Elimina
- 5. Pulsanti Annulla/Ripristina
- 6. Pulsante Aggiungi voce fuori campo

- 7. Sequenza timeline
- 8. Indicatore timeline
- 9. Clip nella sequenza
- 10. Tracce Video (V) e Audio (A)
- 11. Zoom +/Zoom Timeline

Vista Effetti video (VFX)

Si fa clic sulla scheda VFX (1) o si preme F3 per accedere alla vista Effetti video (VFX).



- 1. Scheda VFX
- 2. Scheda Impostazioni
- 3. Indicatore Effetto abilitato
- 4. Visualizzatore media

- 5. Timeline VFX
- 6. Traccia Effetti
- 7. Pannello Transizione/Effetto

Vista Audio

Si fa clic sulla scheda Audio (1) o si preme F4 per accedere alla vista Audio. (Da completare immagine)



- 1. Scheda Audio (accede alla vista Audio)
- 2. Scheda Aggiungi effetto audio
- 3. Visualizzatore media
- 4. Mixer audio
- 5. Controllo Bilanciamento canale audio
- 6. Indicatore livello canale audio

- 7. Indicatore Canale audio
- 8. Pulsante Voce fuori campo
- 9. Timeline
- 10. Traccia etichette
- 11. Pulsante Applica effetto audio
- 12. Pannello Effetto audio

Cambiare il desktop

In questa sezione sono trattati i seguenti argomenti:

- "Ridimensionare i pannelli" a pagina 23
- "Consigli" a pagina 20

Per cambiare la vista Progetti si veda il capitolo "Appendice B - Lightworks storico" a pagina 249.

Si veda la sezione "Aspetto" a pagina 226 per cambiare altri aspetti del desktop Lightworks.

Ridimensionare i pannelli

È possibile ridimensionare la maggior parte dei pannelli in Lightworks se si desidera un'area di visualizzazione più ampia per gli elementi multimediali. Si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Spostare il mouse su due pannelli verticali o orizzontali adiacenti finché il cursor e non cambia assumendo l'aspetto di una freccia a doppia punta.



J

2. Si tiene premuto il pulsante sinistro del mouse e si trascina per ridimensionare il pannello.



Consigli

Per facilitare l'apprendimento delle funzioni di base di Lightworks, le informazioni sulle funzioni che sono avviate vengono visualizzate come consigli.



Azione

- 1. Per cancellare un consiglio, si fa clic sul pulsante OK del consiglio.
- 2. Per interrompere la visualizzazione di questi messaggi, si fa clic su *Mostra consigli* per disabilitare l'indicatore verde.
- 3. Se si è disabilitata la visualizzazione dei consigli, è possibile ripristinarla nel modo seguente:
 - a. Si fa clic sul pulsante nell'angolo superior sinistro per tornare al Navigatore progetto.
 - b. Si fa clic sull'icona Impostazioni (Ingranaggi) nell'angolo superior destro del Navigatore progetto.
 - c. Nel menu che appare, si fa clic su Mostra consigli per mostrare o nascondere i consigli.

Progetti

l progetti sono usati per organizzare i propri media, permettendo di raggruppare clip in progetti separati, che poi è possibile scegliere di condividere con altri utenti se lo si desidera. Quando si avvia Lightworks, appare una serie di riquadri disposti in una griglia. Ciascun riquadro rappresenta un progetto. Si apre un progetto facendo doppio clic su di esso.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Creare un nuovo progetto" a pagina 25
- "Aprire un progetto esistente" a pagina 26
- "Chiudere un progetto" a pagina 28
- "Eliminare un progetto" a pagina 28

Creare un nuovo progetto

Per creare un nuovo progetto si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sul collegamento Crea un nuovo progetto.

	1		
	Crea un nuovo proge	etto Ripristina ur	n progetto archiviato
	Concerto		
	Dettagli nuovo progett	io :	×
2	Nome	[Inserisci un nome	1
2	Frame rate	Scegli	•

- 2. Quando si apre il dialogo per il nuovo progetto:
 - a. Si digita un nome per il progetto nel campo Nome.
 - b. Si seleziona il frame rate per i media nel progetto. Se si desidera uasre frame rate misti, si seleziona *Frame rate misti*.
 - c. Si fa clic sul pulsante Crea.
- 3. Viene così creato un nuovo progetto vuoto e viene aperto con la scheda *Log* selezionata.



4. Si aggiungono i media, in base alle proprie esigenze, come descritto nella sezione "Importare clip in un progetto " a pagina 27.

Aprire un progetto esistente

Per aprire un progetto esistente, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Nel *Navigatore progetti*, si fa doppio clic sul riquadro che rappresenta il progetto che si vuole aprire.



- 2. Se vi sono troppi progetti da visualizzare contemporaneamente sullo schermo:
 - a. Si usa la barra di scorrimento sul lato destro per mostrare i progetti nascosti alla vista.
 - b. Si usa lo strumento *Ordina* per ordinare per *Nome* o per *Data*.
 - c. Si fa clic sull'icona *Cerca un progetto*, si digitano i propri criteri di ricerca nel riquadro di testo che appare, e si preme Invio.



Vengono così visualizzati solo i progetti che soddisfano i criteri inseriti. Si fa quindi doppio clic sul progetto che si vuole aprire.

3. Il progetto scelto si apre.

Importare clip in un progetto

Per importare file da cartelle locali e dispositive di rete, si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Si accerta che sia selezionata la scheda Edit o Log.



- 2. Si fa clic sulla scheda File locali.
- 3. Si fa clic sulla scheda *Posti* per andare nel dispositivo e cartella che interessa.
- 4. Se il frame rate di un clip non è compatibile con il progetto, viene visualizzato in rosso. Non si sarà in grado di importare il clip nel progetto.
- 5. Si seleziona il metodo di importazione dalla lista a discesa. Le opzioni sono:
 - *Crea collegamento*. Mantiene il file importato nella sua posizione e formato originale cosicché è possibile lavorare con il file nativamente.
 - *Copia locale*. Copia il file nel drive materiale senza eseguire transcodifica.
 - *Transcodifica*. Converte il file nel tipo file scelto con la modalità di compressione desiderata.
- 6. Si fa clic su un clip per selezionarlo per l'importazione nel progetto, oppure si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* (tasto *Cmd* in Mac OS X) per selezionare più clip, e:
 - a. Si fa clic sul pulsante Importa.
 - b. Si trascina un singolo clip nel visualizzatore.
- 7. Importando i clip, il Gestore contenuti passa automaticamente al Bin o Filtro che contiene i clip importati.

Chiudere un progetto



Per chiudere un progetto, e tornare al *Navigatore progetti*, si fa clic sul pulsante *Esci* nell'angolo superiore sinistro della finestra *Progetto*.

Eliminare un progetto

Eliminare un progetto non comporta l'eliminazione di alcun media nel sistema. Se si dispone di file importati dalla scheda *File locali* e si elimina un progetto, questo media è eliminato solo se è stato importato come *Transcodifica* o *Copia locale*. Se il file è stato importato usando *Crea collegamento*, solo il collegamento viene eliminato, non il file.

Per eliminare un progetto si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Nel Navigatore progetti, si fa clic sull'icona Impostazioni (Ingranaggi) per il progetto che si vuole eliminare.





- 2. Nel menu che viene aperto, si fa clic su Elimina.
- 3. Appare un messaggio, che avverte che si sta per eliminare il progetto selezionato e che si possono perdere i relativi dati.
- 4. Si fa clic su *Si, elimina progetto* per confermare l'eliminazione, oppure su *No* per annullare l'operazione.

Il Gestore contenuti

Il Gestore contenuti è un pannello nella finestra Contenuti progetto che permette di organizzare e gestire tutti i clip, sequenze, bin e ricerche in un solo posto.

È possibile selezionare *Bin* dal pannello *Lista contenuti* e filtrare i risultati selezionando il filtro appropriato. È anche possibile aggiungere dei filtri personalizzati attraverso la funzione *Cerca*.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Sfogliare il Gestore contenuti" a pagina 29
- "Usare il Filtro Tipi media" a pagina 30
- "Bin" a pagina 31

Sfogliare il Gestore contenuti

Per sfogliare il *Gestore contenuti* si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Si seleziona una vista facendo clic su un qualsiasi elemento sotto Filtri o Bin nel pannello Lista contenuti.



- 2. Il risultato è visualizzato nella finestra principale.
- 3. Si va indietro e avanti attraverso gli elementi della Lista contenuti facendo clic sui pulsanti Sfoglia.
- 4. Si passa dalla vista *Miniature* alla vista *Lista* e viceversa facendo clic sul pulsante *Vista*. Il *Gestore contenuti* ha due modalità di visualizzazione:
 - *Vista Miniature*. I clip e gli edit sono visualizzati come miniature.
 - Vista Lista. I clip e gli edit sono visualizzati in un formato lista con metadati pertinenti e una miniatura più piccola per permettere l'identificazione.

Usare i Filtri Tipi media

Il *Gestore contenuti* utilizza un gruppo di filtri che permettono di organizzare i media per tipo, data di creazione, criteri di ricerca, ecc. È anche possibile rivedere le ricerche mediante il filtro *Ricerca* del *Gestore contenuti*. Si consulti la sezione "Creare un bin vuoto" a pagina 31.

Per usare i filtri *Tipi media*, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Nel pannello *Lista contenuti*, si fa clic su uno dei seguenti tipi di media:
 - Clip
 - Subclip
 - Sequenze
 - Tutto
 - Recente



- 2. Il pannello principale visualizza il tipo di media selezionato.
- 3. Se si è selezionato Recente, i media sono visualizzati in ordine cronologico
- 4. Per cambiare l'ordine degli elementi visualizzati, si fa clic sull'intestazione di colonna in base alla quale si vuole ordinare. Facendo clic di nuovo sulla stessa intestazione di colonna si inverte l'ordine di visualizzazione.
- 5. Si usa la barra di scorrimento orizzontale per mostrare le colonne poste oltre il bordo di visualizzazione.

l bin

I *bin (contenitori)* sono usati per organizzare e visualizzare i *clip* e le *sequenze*. È possibile spostare e copiare clip in altri bin, e modificare il modo con cui i bin visualizzano i clip.

È possibile che un clip sia in più di un bin contemporaneamente. È possibile utilizzare questa funzionalità per aiutare a organizzare il materiale in modo più flessibile. Tuttavia, vedendo un clip in più di un punto sullo schermo non significa che ci siano più copie del clip sul disco rigido.

In questa sezione sono trattati i seguenti argomenti:

- "Creare un bin vuoto" a pagina 31
- "Copiare clip nei bin" a pagina 32
- "Creare un bin con clip" a pagina 32

Per altre informazioni sui bin, si consulti il "Capitolo 8 – Bin e gruppi" a pagina 119.

Creare un bin vuoto

Per creare un nuovo bin vuoto si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si fa clic sull'icona + a destra di Bin nel pannello Lista contenuti.
 - Si seleziona uno o più clip, si fa clic destro e, nel menu che appare, si seleziona *Comandi bin > Bin da selezione*.



- 2. Il nuovo bin è visualizzato come un elemento sotto "Bin" nel pannello Lista contenuti.
- 3. Si digita il nome che si vuole assegnare al bin direttamente nel riquadro di testo.

Copiare clip nei bin

Per copiare uno o più clip in un bin si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si apre il bin che contiene il o i clip che si vuole copiare.
- 2. Si fa clic sul clip che si vuole copiare. Per selezionare più clip, si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl*, e poi si fa clic su ciascun clip che si vuole copiare. Gli utenti Mac OS X devono usare il tasto *Cmd* invece del tasto *Ctrl*.
- 3. Il cursore cambia aspetto indicando quanti clip sis ono selezionati.



4. Si tiene premuto il tasto *Ctrl* e si trascinano i clip selezionati nella destinazione desiderata. Gli utenti Mac OS X devono usare il tasto *Cmd* invece del tasto *Ctrl*.

Creare bin con clip

È possibile creare un bin vuoto come descritto nella sezione "Creare un bin vuoto" a pagina 31, oppure è possibile selezionare i clip con i quali si desidera creare un bin come descritto nella procedura seguente:

Azione

- 1. Si seleziona un filtro nel *Gestore contenuti*, per esempio Clip, Subclip, Sequenze, e si preme *Maiusc+Clic* oppure *Ctrl+Clic* per selezionare i clip desiderati.
- 2. Si fa clic destro su uno dei clip e, nel menu che appare, si seleziona *Comandi bin > Crea > Bin da selezione*.
- 3. Viene creato un bin denominato *All #1* nella *Lista contenuti*. Se il bin già esiste, l'ultimo numero nel nome viene incrementato.

Capitolo 3 - Clip

I *clip* sono creati come una singola continua registrazione di immagini e/o audio, e sono memorizzati nel sistema sia come file log sia come file materiale. Il file log di un clip contiene informazioni di registrazione come il nome del clip, l'ID della bobina e il timecode. Il file materiale contiene le immagini o l'audio del clip.

È possibile muoversi attraverso il proprio materiale in numerosi modi. È possibile andare su uno specifico timecode, ed è possibile inserire Segnali e poi andare su di essi.

l clip possono avere bisogno di un'ulteriore preparazione; per esempio, dividere la registrazione in *subclip* (clip secondari) o in sezioni più corte di un clip più lungo

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Riprodurre nella vista Miniature o Lista" a pagina 34
- "Riprodurre in un visualizzatore" a pagina 36
- "Gestire i clip" a pagina 39
- "Selezionare etichette timecode" a pagina 41
- "Andare su un timecode" a pagina 42
- "Segnali" a pagina 43

Riprodurre nella vista Miniature o Lista

Quando si importa un file, esso viene visualizzato in modo predefinito in una delle posizioni:

- La scheda 'Recente' del Gestore contenuti (predefinito)
- La scheda 'Ricerca' del Gestore contenuti (opzione utente)
- Un bin di propria scelta

Per riprodurre un clip, nella vista *Miniature* o *Lista*, si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic in un punto qualsiasi nell'area immagine del clip



- 2. Il bordo cambia in blu brillante.
- 3. Si usano le scorciatoie da tastiera per la riproduzione. Le scorciatoie predefinite sono le seguenti:

Riproduci/Ferma:	Barra Spazio
Riproduci (Indietro):	j
Ferma:	k
Riproduci (Avanti):	l ('L' minuscola)
Maiusc+Riproduci	Tenendo premuto il tasto Maiusc mentre si preme l'icona Riproduci o la scorciatoia da tastiera si ri- produce il file all'indietro.

4. Passando il mouse sopra una miniatura o un elemento della lista appare la barra di riproduzione, poi si fa clic sul marcatore rosso della timeline per trascinarlo avanti e indietro attraverso la barra di riproduzione.

Riprodurre in un visualizzatore

È possibile riprodurre clip nel visualizzatore Sorgente sulla destra dello schermo. È anche possibile vedere i clip in modalitàSchermo intero. In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Aprire una miniatura in un visualizzatore" a pagina 35
- "Riprodurre in un visualizzatore" a pagina 36
- "Riprodurre video a Schermo intero" a pagina 37

Aprire una miniatura in un visualizzatore

Per aprire una miniatura in un visualizzatore, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si accerta che sia selezionata la scheda *Log*.
- 2. Si agisce nel modo seguente:
 - a. Si fa doppio clic sulla miniatura o sull'elemento dela lista.
 - b. Si trascina la miniatura o l'elemento della lista nel visualizzatore.



- 3. Il clip selezionato si apre nel visualizzatore sorgente.
- 4. Il nome del clip è visualizzato nella parte superiore del visuaizzatore.
- 5. Le estremità destra e sinistra della barra di riproduzione rappresentano l'inizio e la fine del clip.
- 6. Per aprire un altro clip nello stesso visualizzatore, si ripete il passo 2.

Riprodurre in un visualizzatore

Per riprodurre un clip in un visualizzatore, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si apre un clip nel visualizzatore, come descritto nella sezione "Aprire una miniatura in un visualizzatore" a pagina 35.
- 2. Si riproduce il materiale eseguendo una delle azioni seguenti:
 - Si usano le scorciatoie da tastiera per la riproduzione.
 - Si usano i controlli di riproduzione presenti nel visualizzatore. Si consulti a pagina 22.



- 3. Per muoversi attraverso il clip, si fa clic sul marcatore rosso di fotogramma nella striscia di riproduzione e lo si trascina dove si vuole.
- 4. Per andare in un nuovo punto, si fa clic sulla striscia di riproduzione nella posizione timecode nella quale si vuole andare.

Scorciatoie predefinite j = Riproduci inverso k = Pausa l = Riproduci
Riprodurre video a schermo intero

Si raccomanda di usare due o più monitor in modo che la visualizzazione a schermo intero non oscuri l'interfaccia utente. Si consulti la sezione "Usare più monitor" a pagina 231.

Per visualizzare video a schermo intero, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si usa la scorciatoia da tastiera *Commuta schermo intero*.
 - Si fa doppio clic sull'immagine nel visualizzatore.
- 2. Il clip viene visualizzato a schermo intero nel monitor, con i controlli di riproduzione / marcatori e la barra di riproduzione.

Scorciatoia predefinita

F12 = Commuta schermo intero



- 3. Si porta il mouse nell'immagine a schermo intero per fare apparire i controlli di riproduzione e dei marcatori, e la barra di riproduzione.
- 4. Si usano i controlli di riproduzione e dei marcatori per muoversi attraverso il clip clip e aggiungere marcatori.
- 5. Si usa la barra di riproduzione per muoversi avanti e indietro attraverso il clip.
- 6. Per chiudere il modo schermo intero, si usa di nuovo la scorciatoia da tastiera *Commuta schermo intero*.
- 7. È anche possibile chiudere il modo schermo intero portando il mouse nell'imagine a schermo intero e facendo clic sul pulsante *Esci schermo intero*.

Scorciatoia predefinita

F12 = Commuta schermo intero

Caricare un clip in modo Schermo intero

Mentre si è in modo schermo intero, è possibile caricare un nuovo clip dal bin correntemente selezionato.

Azione

1. Si sposta il mouse nella parte superiore dello schermo finché non appare un menu *Bin* a comparsa.



- 2. Si usa la barra di scorrimento in alto a destra per visualizzare più clip nel bin.
- 3. Si fa clic sul clip che si vuole caricare.
- 4. Il clip selezionato viene visualizzato in modo schermo intero.

Non esiste alcun metodo per passare a un altro bin mentre si è in modalità a schermo intero.

Gestire i clip

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Cercare informazioni sui clip" a pagina 39
- "Rinominare i clip" a pagina 40
- "Eliminare i clip" a pagina 40

Cercare informazioni sui clip

Le informazioni sui media sono memorizzate come metadati. Per vedere i metadata di un clip, si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sulla scheda *Log* per selezionarla.



- 2. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si fa doppio clic sul clip di cui si vuole vedere i metadati.
 - Si trascina il clip che si desidera nel visualizzatore.
- 3. Il clip viene caricato nel visualizzatore.
- 4. I metadati del clip sono visualizzati inferiormente al visualizzatore.
- 5. Alcuni campi dei metadati sono di sola lettura, mentre altri come *Scena*, *Ripresa*, e *Commenti* possono essere modificati digitando direttamente nel relativo campo metadati.

È anche possibile vedere i metadati nella vista Lista dei Bin.

Rinominare i clip

Rinominare un clip modifica solo il ome del clip nel database - non viene cambiato il nome del file sorgente.

Per rinominare un clip:

Azione

- 1. Si eseguono i passi 1 e 2 descritti nella sezione "Cercare informazioni sui clip" a pagina 39.
- 2. Si digita il nuovo nome per il clip direttamente nel riquadro di testo *Nome*.

Eliminare i clip

Per eliminare un clip:

Azione

- 1. Nel Gestore contenuti, si fa clic destro sul clip che si vuole rimuovere e, nel menu che appare, si seleziona 'Elimina clip corrente'.
- 2. Appare un messaggio che avverte che il clip sta per essere eliminato.



3. Si fa clic su Si per eliminare il clip, oppure su No per annullare l'eliminazione.

Selezionare etichette timecode

Il timecode corrente per clip selezionate viene visualizzato nella parte ineriore del visualizzatore sorgente o sequenza. È possibile cambiare il formato del timecode visualizzato mediante il menu *Etichette*.

Per cambiare l'etichetta timecode mostrata in un visualizzatore:

Azione

1. Si fa clic sulla freccia a destra del timecode del visualizzatore.



- 2. Si apre il dialogo *Etichette*.
- 3. Si seleziona il formato timecode che si desidera. Le opzioni sono:

T/C primario: 24 Frame Medium:	Timecode sorgente per il fotogramma corrente (mostrato in blu). Visualizza 24 Frame timecode se esiste, per esempio, in un file telecine che proviene da un originale 24 Frame. Permette di generare 24 Frame EDL da progetti 25 / 30 Frame.
Durata marcata:	Durata tra il marcatore e il fotogramma corrente (mostrato in viola), o la durata tra l'inizio e il fotogramma corrente se non esiste un marcatore.
Durata totale:	Lunghezza totale del clip nel visualizzatpre (mostrato in rosso).

In alternativa, è possibile portare il mouse sopra l'etichetta timecode, e usare la rotellina del mouse per cambiare l'etichetta.

4. Il formato del timecode selezionato viene visualizzato inferiormente al visualizzatore.

Andare su un Timecode

Inserire direttamente il timecode

È possibile inserire direttamente un timecode in un visualizzatore sorgente o sequenza nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sul riquadro di testo *Timecode* nell'etichetta, si digita il timecode che si desidera, partendo dalla posizione più a sinistra, e si preme *Invio*.



2. Il visualizzatore è portato al timecode che è stato nserito nel passo 1.

Timecode distaccato

È possibile assegnare a un visualizzatore sorgente o sequenza un timecode agendo nel modo seguente:

Azione

- 1. Si crea un timecode *Tear-off* timecode nel modo seguente:
 - a. Si carica un clip o sequenza in un visualizzatore, e lo si ferma a timecode che si vuole staccare.



- b. Si tiene premuto il pulsante sinistro del mouse e si trascina l'etichetta timecode fuori dal visualizzatore.
- c. È possibile creare quante etichette distaccate si vuole per uno specifico clip o sequenza. Esse non devono contenere differenti timecode.
- 2. Per assegnare uno specifico timecode a un visualizzatore:
 - a. Si deve accertare che il visualizzatore sorgente o sequenza che si vuole segnalare sia aperto.
 - b. Si fa clic e si trascina il timecode selezionato sopra l'etichetta del timecode.
 - c. Quando il trinagolo nell'angolo inferiore sinistro del timecode distaccato cambia da giallo a verde, si rilascia il pulsante del mouse.
 - d. Al visualizzatore è stato assegnato il timecode distaccato selezionato.
- 3. Per assegnare uno specifico timecode a una qualsiasi miniatura:
 - a. Si deve accertare che la miniatura alla quale si vuole assegnare un timecode distaccato sia visualizzata nel *Gestore contenuti*.
 - b. Si fa clic e si trascina il timecode selezionato sopra la miniatura alla quale si vuole assegnare.
 - c. Quando il triangolo nell'angolo inferiore sinistro del timecode distaccato cambia da giallo a verde, si rilascia il pulsante del mouse.
 - d. Alla miniatura è stato assegnato il timecode timecode distaccato selezionato.
- 4. Si fa clic sul pulsante X per rimuovere un timecode distaccato non utilizzato.

00:00:14.21 ×

Segnali

I *Segnali* permettono di contrassegnare punti di interesse nel materiale. È possible usarli per definire punti di riferimento, ed è possibile muoversi attraverso il materiale andando direttamente su di essi. I *Segnali* sono marcatori a lungo termine e sono visualizzati come piccoli triangoli sulla striscia di timeline del visualizzatore.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Aggiungere segnali" a pagina 43
- "Andare sui segnali" a pagina 44
- "Eliminare segnali" a pagina 45
- "Esportare segnali" a pagina 45

È possibile usare i *Segnali* come riferimenti per subclip, si consulti la sezione "Molteplici subclip da un singolo clip " a pagina 78.

Aggiungere segnali

Per aggiungere un segnale:

Azione

1. I Segnali sono piccoli marcatori triangolari nella timeline che identificano aree di interesse nei clip.



- 2. Si sposta il marcatore della timeline nella posizione nel clip che si desidera.
- 3. Si fa clic sul pulsante *Segnale* inferiormente al visualizzatore, oppure si usa la scorciatoia da tastiera *Segnale*.
- 4. Il Segnale è visualizzato come un piccolo triangolo verde nella timeline.
- 5. Si apre il dialogo *Segnale* inferiormente al visualizzatore:
 - a. Opzionale: Si digita un nome per il Segnale nel campo Nome.
 - b. Opzionale: Si aggiunge una descrizione per il Segnale nel campo Descrizione.
 - c. Opzionale: Si fa clic su un colore per impostare il colore per il Segnale.
- 6. Per chiudere il dialogo *Segnale*, si fa clic sul pulsante *Chiudi* (X), o si fa clic in qualsiasi punto al di fuori del dialogo.



5b

Andare su un segnale

Si va direttamente su un Segnale nel visualizzatore agendo in uno dei seguenti modi:

Azione

1. Si fa clic sul Segnale nel Pannello Segnali (solo nella scheda Log).



- 2. Si usa la scorciatoia da tastiera *Segnale* per andare sul *Segnale* che si desidera.
- 3. Si fa clic sul *Segnale* nella barra di riproduzione del visualizzatore.

Modificare i segnali

Per modificare un Segnale:

Azione

- 1. Si va direttamente sul Segnale che si vuole modificare come descritto in "Andare su un segnale" a pagina 44.
- 2. Si cambia il colore di un *Segnale* facendo clic sulla scheda colori. Quando si apre il pannello colori, si fa clic sul colore desiderato.



- 3. Si rinomina un Segnale digitando direttamente nel riquadro di testo Nome, e poi premendo Invio.
- 4. Si cambia la descrizione di un *Segnale* digitando direttamente nel riquadro di testo *Descrizione*, e poi premendo *Invio*.

Eliminare segnali

Azione

- 1. Si va sul Segnale che si vuole eliminare come descritto in "Andare su un segnale" a pagina 44.
- 2. Si esegue una delle azioni seguenti:



- a. Si fa clic sul *Segnale* nella Barra di riproduzione. Nel dialogo *Segnale* che si apre, si fa clic sul collegamento *Elimina*.
- b. Si fa clic sul pulsante *Segnale* inferiormente alla Barra di riproduzione. Si deve parcheggiare il marcatore della timeline esattamente al di sopra del *Segnale*.

Esportare segnali

È possibile esportare Segnali in un file CSV (Comma Separated Values) nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic destro all'interno del Pannello Segnali e, nel menu che si apre, si seleziona 'Esporta in file testo'.
- 2. Si apre il pannello *Esporta* e appare un messaggio che chiede dove salvare il file.



- 3. Si fa clic su *Posti* per aprire la lista a discesa delle posizioni delle cartelle per salvare il file.
- 4. Si digita un nome per il file da esportare nel riquadro di testo.
- 5. Si fa clic su OK.
- 6. Appare un messaggio, che conferma la posizione in cui il file esportato verrà salvato.

Capitolo 4 - Montaggio di base

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Marcare una sezione in un clip" a pagina 47
- "Lavorare con i subclip" a pagina 50
- "Lavorare con le sequenze" a pagina 53
- "Sincronizzare tracce audio e video" a pagina 64
- "Montaggio dal vivo" a pagina 65
- "Salvare e ripristinare" a pagina 68

Marcare una sezione in un clip

È possibile definire sezioni più corte di clip creando dei marcatori nella timeline del clip sorgente. Questa tecnica è usata principalmente per creare *subclip*, inserire sezioni nelle *Sequenze* e creare aree per *effetti audio-visivi*.

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Marcare e parcheggiare" a pagina 48
- "Marcare con i punti ln e Out" a pagina 49
- "Marcare l'intero clip" a pagina 49
- "Scambiare i punti In e Out" a pagina 50

Marcare e parcheggiare

Il modo più facile per marcare (contrassegnare) una sezione in un lungo clip è usare la funzione *Marca e parcheggia*. È possibile fare questo contrassegnando il *punto In* e usando il fotogramma corrente come *punto Out*. Si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si carica il clip desiderato nel visualizzatore dei media.
- 2. Si posiziona l'indicatore rosso del fotogramma nel punto in cui si vuole che inizi la sezione (punto ln).



- 3. Si preme il pulsante Marca In nel visualizzatore. In alternativa si preme il tasto di scelta rapida *Marca In*.
- 4. Si sposta il fotogramma corrente nel punto in cui si vuole che termini la sezione.
- Scorciatoie predefinite i = Marca In o = Marca Out
- 5. La sezione tra il marcatore e il fotogramma corrente è ora selezionata.

Marcare con i punti In e Out

Se si è abituati a usare i *punti Out* (come nelle applicazioni di editing video **Avid** o **Final Cut Pro**), è possibile contrassegnare il clip con i *punti In* e *Out* agendo nel modo seguente.

Azione

- 1. Si carica il clip desiderato nel visualizzatore dei media.
- 2. Si posiziona l'indicatore rosso del fotogramma dove si vuole che vi sia il *punto In*.



- 3. Si preme il pulsante Marca In nel visualizzatore. In alternativa si preme il tasto di scelta rapida Marca In.
- 4. Si sposta l'indicatore rosso del fotogramma nel punto in cui si vuole che termini la sezione.
- 5. La sezione tra il marcatore e l'indicatore rosso del fotogramma corrente è selezionata.

Scorciatoie predefinite i = Marca In o = Marca Out

6. Si preme il pulsante *Marca Out* nel visualizzatore. In alternativa si preme il tasto di scelta rapida *Marca Out*.

Marcare l'intero clip

È possibile marcare l'intero clip agendo nel modo seguente.

Azione

- 1. Si preme *Ferma+Marca* nella Console. In alternativa, si preme il tasto di scelta rapida assegnato, quello predefinito è *J*.
- 2. L'intero clip è selezionato.

Scorciatoia predefinita

] = Seleziona intero clip

Scambiare i punti In e Out

Se si contrassegna un *punto In* e poi si vuole andare in un altro *punto In*, si perde il marcatore *Out*. Per scambiare i *punti In* e *Out* senza perdere il *punto Out*, si deve agire nel modo seguente.

Azione

- 1. Si marca una sezione nella timeline del clip usando la procedura *Marca e parcheggia* (si veda la sezione "Marcare e parcheggiare" a pagina 72).
- 2. Si preme il tasto assegnato per lo *Scambio*, il tasto predefinito è [. In alternativa, si preme il pulsante *Scambia* sulla Console Lightworks.

Scorciatoia predefinita [= Scambia In e Out

3. Il marcatore blu A sostituisce l'indicatore rosso di fotogramma corrente, e l'indicatore rosso di fotogramma B sostituisce il marcatore blu.

Nota: Sebbene si siano scambiati i punti, il primo marcatore è ancora il punto In, cioè, se si contrassegna e si parcheggia e poi si preme il pulsante Scambia, il punto In è ora parcheggiato dove in precedenza vi era il marcatore sebbene prima era il marcatore.

4. Ora è possibile cambiare la posizione del *punto In* usando i controlli di riproduzione.

Lavorare con i subclip

Un *subclip* è denominato in questo modo poiché non ha alcun material proprio. Qunado si riproduce un subclip, si riproducono le immagini e l'audio del materiale file del suo o dei suoi clip orignali).

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Tipi di subclip" a pagina 51
- "Creare subclip" a pagina 51
- "Creare molteplici subclip da un singolo clip" a pagina 52
- "Eliminare subclip" a pagina 53
- "Annullare e rispristinare subclip" a pagina 53

Tipi di subclip

Vi sono due tipi di subclip, che possono essere identificati dal colore della bandiera visualizzata nell'angolo superiore sinistro delle viste sequenza e miniature:

Subclip base

Una sezione presa una registrazione più lunga.



Sincro

Il risultato della sincronizzazione di clip immagini digitali separati e clip audio.



Creare subclip

È possibile creare un *subclip* da un qualsiasi clip che è stato marcato usando uno dei metodi descritti nella sezione "Creare una sezione in un clip" a pagina 47. Per creare un subclip si procede nel modo seguente:

Azione

- 1. Si esegue una delle delle azioni seguenti.
 - Si fa clic destro all'interno del visualizzatore e, nel menu che appare, si seleziona Crea > Subclip.
 - Si crea e si usa una scorciatoia da tastiera per *Creare un subclip*.
- 2. Il subclip viene aggiunto nel *Gestore contenuti*. I subclip sono identificati da una bandiera blu nell'angolo superiore sinistro dei riquadri, delle miniature e dei visualizzatori.



Creare molteplici subclip da un singolo clip

È possibile creare molteplici subclip da un singolo clip aggiungendo *segnali* nella timeline per marcare i *punti ln* e *Out*. Il primo *segnale* marca il *punto In* del primo subclip e l'ultimo *segnale* marca il *punto Out* del subclip finale. Ogni *segnale* interposto marca sia il *punto Out* del subclip precedente sia il *punto In* del subclip successivo.

Azione

1. Si apre il *clip* che si vuole modificare in un visualizzatore *Sorgente*.



- 2. Si eliminano tutti i marcatori dalla timeline, si consulti la sezione "Eliminare segnali" a pagina 45.
- 3. Si crea un segnale per il *punto In* del primo subclip. Si consulti la sezione "Aggiungere segnali" a pagina 43.
- 4. Si crea un segnale per il *punto Out* del primo subclip. Si consulti la sezione 43.
- 5. Si ripete il passo 4 per creare i *punti Out* per i restanti subclip.
- 6. Si fa clic destro al'interno del visualizzatore e, nel menu che appare, si seleziona Crea > Subclip.
- 7. Si apre un dialogo con messaggio, che chiede conferma che si vuole creare molteplici clip.
- 8. Si fa clic su Si.
- 9. Sono creati i nuovi subclip. Questi possono essere trovati nei filtri Recente e Subclip del Gestore contenuti.

Eliminare subclip

Se un subclip è eliminato, il clip originale (log e materiale) non è eliminato. Eliminare un subclip è come eliminare una *sequenza*, poiché un subclip non ha materiale reale al suo interno.

Se si elimina il materiale del clip originale, sono anche eliminati i subclip associati.

Per eliminare un subclip, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic destro nel visualizzatore sorgente e, nel menu che appare, si seleziona Clip sorgente > Elimina.
- 2. Il subclip è eliminato. Non è fornito alcun avvertimento che il materiale viene eliminato.

Annullare e ripristinare subclip

Le funzioni *Annulla* e *Ripristina* non hanno effetto quando applicate a un subclip. Uan *sequenza* formata da subclip si comporta nello stesso modo di una *sequenza* formata da clip.

Lavorare con le sequenze

Le sequenze sono una serie di clip e subclip disposti nel necessario ordine di riproduzione. Possono essere identificate da una bandiera rossa nell'angolo superiore sinistro (nella vista *Miniature*) o nella *Barra Miniature* del visualizzatore *Sequenza*.

Nella loro forma di base, le *sequenze* sono un elenco di punti montaggio senza immagini, audio, o timecode, che fa riferimento ai log dei clip costituenti per le informazioni di etichettazione come il timecode.

Quando si vede la sequenza, le immagini e l'audio sono riprodotti dai file di materiale dei clip originali.

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Creare sequenzei" a pagina 54
- "Aprire una sequenza esistente" a pagina 55
- "Usare il visualizzatore sorgente" a pagina 56
- "Rimuovere materiale da una sequenza" a pagina 57
- "Sostituire materiale in una sequenza" a pagina 58
- "Eliminare una sequenza" a pagina 62
- "Salvare un fotogramma da una sequenza" a pagina 62
- "Fare una stampa" a pagina 63
- "Salvare o copiare una sequenza" a pagina 63

Creare sequenze

Per creare una nuova sequenza si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sulla scheda *Edit* per mostrare la vista *Sequenza*. I nuovi progetti si aprono sempre con una sequenza vuota.



- 2. Si fa clic sulla scheda Contenuti progetto.
- 3. Si fa clic su *Clip* nel *Gestore contenuti* per visualizzare i clip disponibili nel progetto.
- 4. Si seleziona il primo clip che si desidera nella sequenza e lo si trascina nella timeline
- 5. Il video e l'audio del clip sono visualizzati come tracce separate nella timeline.
- 6. Si seleziona il clip successivo che si vuole nella sequenza e lo si si trascina nella timeline.
- 7. Le tracce video e audio del clip sono visualizzate nella timeline.
- 8. Si ripetono i passi 6 e 7 per aggiungere ulteriori clip in base alle proprie esigenze

Scorciatoie predefinite

- a = Taglio precedente
- s = Taglio seguente

Aprire una sequenza esistente

Per aprire una sequenza esistente, si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sulla scheda *Edit* per mostrare la vista *Sequenza*.



- 2. Si fa clic sulla scheda *Contenuti progetto*.
- 3. Si fa clic su *Sequenze* nel *Gestore contenuti* per visualizzare le sequenze nel progetto.
- 4. Si fa doppio clic sulla *sequenza* che si vuole aprire.
- 5. La sequenza viene visualizzata nel visualizzatore sequenza.
- 6. Le tracce video e audio di ciascun clip e subclip presenti nella sequenza sono visualizzati nella timeline.

Usare il visualizzatore Sorgente

Alcune volte quando si aggiungono clip a una sequenza, è più facile vedere il materiale sorgente in un visualizzatore dedicato più grande. Questo può essere utile quando è necessario aggiungere *punti In* e *Out* prima di aggiungerli alla sequenza.

Azione

1. Si fa clic sulla scheda *Edit* e si carica la *Contenuti progetto*.



- 2. Si fa doppio clic sul clip sorgente (nella vista nel visualizzatore Sorgente.
- 3. Si eseguono le regolazioni necessarie al sorgente, per esempio si nella sequenza.
- 4. Per chiudere il visualizzatore Sorgente, si fa clic sul pulsante Chiudi (X) nell'angolo superiore destro del visualizzatore.

Rimuovere materiale da una sequenza

Quando un clip è rimosso dalla timeline della sequenza, è possibile lasciare una sezione nera vuota dove risiedeva il clip usato, oppure spostare i restanti clip per chiudere lo spazio.

Azione

1. Si fa clic sulla scheda *Edit* e si carica la *sequenza* desiderata nel visualizzatore.



- 2. Si posiziona l'indicatore della timeline all'inizio del taglio che si vuole rimuovere. Si usano le scorciatoie da tastiera per andare a sinistra o a destra nel taglio desiderato.
- Scorciatoie predefinite a = Taglio precedente i = Marca In s = Taglio seguente
- 3. Si fa clic sul pulsante Marca In, o si usa la scorciatoia da tastiera Marca In.
- 4. Viene posizionato un marcatore *Punto In* blu nella barra di riproduzione.
- 5. Si usa la scorciatoia da tastiera *Taglio seguente* per posizionare l'indicatore della timeline alla fine del taglio che si vuole rimuovere.
- 6. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - a. Si fa clic sul piulsante *Rimuovi* per sostiuire il clip con uno spazio nero vuoto.
 - b. Si fa clic sul pulsante *Elimina* per eliminare il clip e spostare i restanti clip per riempire lo spazio vuoto.
- 7. La sezione marcata viene rimossa dalla sequenza.

Sostituire materiale in una sequenza

È possibile eseguire la sostituzione in molti modi. Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Sostituire inizio-fine da una miniatura" a pagina 58
- "Sostituire inizio-fine da visualizzatore sorgente" a pagina 59
- "Sostituire una selezione sorgente" a pagina 60
- "Sostituire all'indietro dal punto Out nel sorgente" a pagina 61
- "Sostituire all'indietro dal punto Out nella sequenza" a pagina 62

Sostituire con metodo inizio-fine da una miniatura

In una sostituzione inizio-fine, il *punto In* è il primo fotogramma del clip. Si deve agire nel modo seguente.

Azione

1. Nel visualizzatore Sequenza si posiziona l'indicatore della timeline dove si vuole che inizi il punto In. Non si deve premere il pulsante Marca. Il fotogramma corrente è il punto In.



- 2. Si seleziona nella finesta *Contenuti progetto* la miniatura del clip che si vuole inserire. Si trascina il mouse sopra la timeline della miniatura per selezionare dove si vuole che inizi il materiale da inserire.
- 3. Si accerta che nessun visualizzatore abbia un marcatore blu nella striscia timeline. Se è presente un marcatore blu, si fa clic sul pulsante *Smarca* nel visualizzatore *Sequenza*, o si usa la scorciatoia da tastiera *Smarca* nella vista *Sorgente*.

Scorciatoie predefinite				
b = Sostituisci				
p = Smarca				

- 4. Si usa la scorciatoia da tastiera Sostituisci (predefinita 'b').
- 5. Ogni cosa dal *punto In sorgente* sostituisce ogni cosa dal *punto In* della Sequenza.

Sostituire inizio-fine dal visualizzatore Sorgente

Per eseguire una sostituzione inizio-fine dal visualizzatore *Sorgente*, si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Nel visualizzatore *Sequenza* si posiziona l'indicatore della timeline nel punto in cui si vuole inserire il clip (*punto ln*).

Non si deve premere il pulsante Marca In. Il fotogramma corrente è il punto In.

					3		8				
+E Proge	etto Viaggi in moto	Ŧ			LOG	EDIT VFX AUDIO					
		File locali Audio Netw	ork PondS								
 ← → Q, Filtri Cip Subclip S		re dele Langhe	un veus to auxio Rende sociora viaggi in indo dietro la visie unamoviegaj gu	Tar Is note to Franch, Spener,	Perceptile & Britzer	20123	×	Protoging della Langita (2014)			Prife 2
					R C P 7 71 V			00.00.10723	R € F 7 71 10 0 10		
00			4 loox :		0 0:40+00 00:30:50+00				00:01:30+00 00: :40+		
V1	Modhi Experience	Viaggiare in moto in ten	d. Tour in mo	tra Francia, Spagna, Portogallo e Svizzera							
A1	Modri Biperianda	n yr y fynin flynin yn yn yr Maes are ih more in teni	t si	Avallet and a state of the stat	ahliomikhikahliph Marangapinan	Arthonomi dentra consula. Anteristica de la consulación	allagioridaliorid Analioridaliorida	londin long pilon pilolon Andria long pilolon pilologica	kapatan malapakapatan par Kapatan selekapatan periode periode periode periode periode periode periode periode p		
A2	Modhi Experience	Viedslare in moto in ten	a Tour in mo	tra Francia, Spagnal, Portogallo e Svizzera, A2	n sen formalen skunders Neutrin han der skunders	naimini kananaini Animini kananaini	an na kana kana An an	NATURAL CONTRACTOR OF A CONTRACT A contractor of a contractor of A contractor of a contractor of	nationaliaiseessikaan to	YANDARA AMARAA AMARAA AYAN MARAA AMARAA AMARAA AMARAA AYAN MARAA AMARAA AMARAA AMARAA AMARAA AMARAA AMARAA AMARAA AMARAA AMARAA AMARA	
					4		7		5		

- 2. Nella finestra *Contenuti progetto* si fa doppio clic nel clip che si vuole inserire.
- 3. Il clip si apre in un visualizzatore *Sorgente* più grande.
- 4. Si trascina il mouse sopra la timeline del clip per selezionare il punto in cui si vuole che inizi il materiale da inserire.
- 5. Si accerta che nessun visualizzatore abbia un marcatore blu nella striscia della timelina. Se è presente un marcatore blu, si fa clic sul pulsante *Smarca* nel visualizzatore *Sequenza*, o si usa la scorciatoia da tastiera predefinita *Smarca* nel visualizzatore *Sequenza*.

Scorciatoie predefinite b = Sostituisci p = Smarca

- 6. Si usa la scorciatoia da tastiera Sostituisci (predefinita 'b').
- 7. Ogni cosa dal *punto In sorgente* sostituisce ogni cosa dal *punto In della sequenza*.
- 8. Si fa clic sul pulsante Chiudi (X) nell'angolo superiore destro del visualizzatore Sorgente per chiuderlo.

Sostituire selezione sorgente

Si usa questo metodo se si vuole eseguire un montaggio in uno specifico taglio con un conosciuto punto di inizio e di fine.

Azione

1. Si posiziona l'indicatore della timeline dove si vuole che inizi il nuovo materiale.



- 2. Si fa clic sul pulsante Marca In, o si usa la scorciatoia da tastiera Marca In (predefinita 'i').
- 3. Si posiziona l'indicatore della timeline dove si vuole che il nuovo materiale finisca. Non vi è la necessità di fare clic sul pulsante *Marca Out* poiché l'indicatore della timeline è il *punto Out* (*Marca e parcheggia*).
- 4. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si seleziona nella finestra *Contenuti progetto* la miniatura del clip che si vuole inserire, come descritto nel passo 2 della sezione "Sostituire inizio-fine da miniatura" a pagina 58.

Scorciatoie predefinite b = Sostituisci i = Marca In p = Smarca

- Si fa doppo clic nel *Contenuti progetto* sul clip che si vuole inserire, come descritto nel passo 2 della sezione "Sostituire inizio-fine dal visualizzatore sorgente" a pagina 59. Il clip si apre nel visualizzatore *Sorgente*.
- 5. Si trascina il mouse sopra il clip o la timeline della miniatura del clip per selezionare dove si vuole che inizi il materiale da inserire.
- 6. Si usa la scorciatoia da tastiera Sostituisci (predefinita 'b').
- 7. Il nuovo materiale viene inserito nella sezione marcata in precedenza con l'azione Marca e parcheggia.

Sostituire all'indietro dal punto Out nel Sorgente

Se si conosce solo il punto Out per una sostituzione nel visualizzatore sorgente, è possibile usare il metodo Sostituisci all'indietro.

Azione

- 1. Si accerta che il visualizzatore sorgente non abbia un marcatore blu nella striscia della timeline. Se è presente un marcatore blu, si preme il pulsante *Smarca* nel visualizzatore, oppure si usa la scorciatoia da tastiera *Smarca*.
- 2. Si posiziona l'indicatore della timeline dove si vuole che inizi il nuovo materiale nella timeline.
- 3. Si fa clic sul pulsante Marca In o si usa la scorciatoia da tastiera Marca In.
- 4. Si posiziona l'indicatore della timeline dove si vuole che finisca il nuovo materiale. Non vi è la necessità di fare clic sul pulsante *Marca Out* poiché l'indicatore della timeline è il *punto Out* (*Marca e parcheggia*).
- Scorciatoie predefinite \ = Sostituisci indietro i = Marca In o = Marca Out p = Smarca
- 5. Si seleziona nella finsetsra *Contenuti progetto* il clip che si vuole inserire. Si trascina il mouse sopra la timeline del clip per selezionare dove si vuole che finisca il materiale da inserire.
- 6. Si usa la scorciatoia da tastiera Sostituisci indietro.
- 7. La sezione selezionata nella timeline è sostituita dal materiale del sorgente ed è ritagliato per la stessa durata. Il punto di inizio del materiale sorgente è calcolato andando all'indietro dal *punto Out* del visualizzatore sorgente.

Sostituire all'indietro dal punto Out nella Sequenza

Se si conosce solo il *punto Out* per una sostituzione nella timeline *Sequenza*, è possibile usare il metodo *Sostituisci indietro*.

Azione

1. Si seleziona nella finestra *Contenuti progetto* il clip che si vuole inserire e si marca la sezione che si desidera usando il metodo *Marca e parcheggia*.



- a. Si trascina il mouse sopra la timeline del clip per selezionare dove si vuole che finisca il materiale da inserire e si usa la scorciatoia da tastiera *Marca Out*.
- b. Si usa la scorciatoia da tastiera *Riproduci inverso* e si ferma la riproduzione nel punto In desiderato usando la scorciatoia da tastiera *Pausa*.
- 2. Si accerta che la vista Sequenza non presenti marcatoti blu nella striscia della timeline. Se un marcatore blu è presente, si fa clic sul pulsante *Smarca* nel visualizzatore, o si usa la scorciatoia da tastiera *Smarca*.

- 3. Si posiziona l'indicatore della timeline *Sequenza* dove si vuole che finisca il materiale da inserire. Questo è il *punto Out.*
- 4. Si usa la scorciatoia da tastiera Sostituisci indietro.
- 5. La sezione selezionata nelle timeline è sostituita dal materiale sorgente ed è ritagliato per la stessa durata. Il punto di inizio del materiale del *visualizzatore sorgente* è calcolato andando indietro dal *punto Out* del visua-lizzatore *Sequenza*.

Eliminare una sequenza

Per eliminare una sequenza, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Nella finestra *Gestore contenuti* si fa clic destro sulla *sequenza* che si vuole eliminare e, nel menu che si apre, si fa clic su *Elimina sequenza corrente*.
- 2. Appare un messaggio che chiede di confermare l'eliminazione della sequenza dal progetto.



3. Si fa clic su *Si* per confermare l'eliminazione oppure su *No* per annullare l'eliminazione.

Salvare un fotogramma da una sequenza

I fotogrammi sono salvati nel formato PNG (Portable Network Graphic). Per salvare il fotogramma corrente di una sequenza si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si mette in *pausa* il visualizzatore *Sequenza* sul fotogramma desiderato.
- 2. Si usa la scorciatoia da tastiera assegnata alla funzione Salva fotogramma corrente.
- 3. Il fotogramma è salvato come file PNG (Portable Network Graphic) nel drive locale.
- 4. Si apre il gestore file del proprio sistema nella cartella nella quale è stata salvata l'immagine.

Creare una stampa

Le stampe sono copie di sequenze che sono visualizzate come un clip continuo, senza evidenti giunzioni tra i tagli. Le stampe si comportano come clip durante il montaggio e si comportano come sequenze durante i processi di gestione dei progetti. Le stampe sono identificate da una bandiera gialla nell'angolo superiore sinistro dei visualizzatori, delle liste e delle miniature.

Quando si lavora con le stampe, non si elimina nessuno dei clip originali, poiché ciascuna stampa fa riferimento al log del suo clip originale per etichette come il time TASK

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - a. Si fa clic destro su una miniatura, o nella timeline e, nel menu che si apre, si seleziona Comandi sequenza > Crea > Stampa.
 - b. Si fa clic destro nel visualizzatore e,
- 2. Se è stata marcata una sezione della timelin l'intera sequenza o solo la sezione marcata:



- Eeegul Stampa X Vuoi creare un stampa della sequenza 'Motogiro delle Langhe 2014 (Sequenza)'?
- Si fa clic su *Tutto* per creare una stampa dell'intera sequenza.
- Si fa clic su Sezione marcata per creare una stampa solo della sezione marcata.
- 3. La stampa è visualizzata nei filtri *Stampa* e *Recente* del *Gestore contenuti*. Se si tratta della prima stampa creata, viene creato un filtro *Stampa* nel *Gestore contenuti*.

 Lask

Salvare o copiare una sequenza

Normalmente non si deve salvare nulla poiché ogni cambiamento o modifica eseguita in Lightworks è salvata automaticamente. Se si vuole salvare la propria sequenza, è possibile farne una copia, e continuare a lavorare sulla sequenza originale.

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - a) Si fa clic destro su una miniatuquenza > Crea > Copia.
 - b) Si fa clic destro nel visualizzatore e, nel menu che si apre, si seleziona Crea > Copia.
- 2. Se è stata marcata una sezione della timeline, è visualizzato un messaggio che chiede se si vuole copiare l'intera sequenza o solo la sezione marcata:
 - Si fa clic su *Tutto* per creare una copia dell'intera sequenza.
 - Si fa clic su *Sezione marcata* per copiare solo la sezione marcata nella timeline.
- 3. È creata una copia della sequenza, con il testo "(copia)" aggiunto al nome nella barra titolo.
- 4. La copia è visualizzata nel Gestore contenuti come una separata sequenza.

Sincronizzare tracce audio e video

È possibile sincronizzare tracce audio e video in base alla selezione delle loro etichette. Questa funzione può essere utile in flussi dilavoro in cui l'audio è importato separatamente dal video, e pertanto devono essere sincronizzati. È possibile scegliere di visualizzare il risultato come un *Sincro* o come una *Sequenza*.

Per sincronizzare tracce audio e video, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si apre un bin di materiale che si vuole sincronizzare.
- 2. Si fa clic destro all'interno del bin e, nel menu che si apre, si seleziona Comandi bin > Crea > Sincro.
- 3. Si apre il dialogo Sincronizzatore.
- 4. Si seleziona l'opzione di sincronizzazione dalla lista a discesa Sincronizza per.



- 5. Se si è selezionato *Etichette clip* o *Timecode di riproduzione* nel passo precedente, si eseguono le impostazioni per le opzioni seguenti:
 - a. Si digita il valore (in fotogrammi) per l'Offset audio nel relativo riquadro di testo.
 - b. Si spunta la casella dell'opzione Confronta data (se presente) se si vuole la corrispondenza per data.
- 6. Si impostano le opzioni necessarie per 'll risultato inizia a' e 'll risultato finisce a'.

Se i clip immagine e audio non condividono comuni tempi di inizio e/o di fine, ma si sovrappongono, è possibile determinare come i punti di inizio e di fine sono gestiti nella sincronizzazione. È possibile scegliere se:

- Avere un tratto nero all'inizio e/o alla fine di ogni traccia
- Omettere le parti vuote e creare una sincronizzazione che inizia dopo e/o finisce prima.
- 7. Dalla lista a discesa 'Produci risultato come', si seleziona Sequenza o Sincro.
- 8. Si fa clic su *Esegui*.
- 9. Si apre un bin sincro, che mostra il tentativo di sincronizzazione.
- 10. Quando il processo è completato, il media sincronizzato è visualizzato nella scheda *Sincro* del *Gestore contenuti*. I *Sincro* sono identificati da una bandiera grigia nell'angolo superiore sinistro nelle viste Miniature, e nella barra titolo quando sono visualizzati nel visualizzatore del clip.



11. Se il media non può essere sincronizzato, la procedura di sincronizzazione non riesce, e appare un messaggio, che conferma che non è stato sincronizzato alcun media. Si deve quindi p'rovare a cambiare i criteri e iniziare di nuovo.

Montaggio dal vivo

Lightworks può riprodurre insieme quattro o più diverse sorgenti in tempo reale, funzione definita *Riproduzione concorrente*. Se si bloccano insiene tali sorgenti come *Bin Multicam*, è possibile creare tagli tra le sorgenti durante la riproduzione per creare un montaggio al volo, in modo simile a un mixaggio visivo dal vivo. Lightworks definisce tale funzione Montaggio dal vivo.

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Iniziare un montaggio dal vivo" a pagina 66
- "Interrompere un montaggio dal vivo" a pagina 67
- "Usare i pulsanti di taglio della Console Lightworks" a pagina 67
- "Vedere una sequenza creata con il Montaggio dal vivo' a pagina 68

Preparazione per il montaggio dal vivo

La funzione *Montaggio dal vivo* esegue il montaggio editing da più sorgenti in modo semplice e rapido. È opportuno prendere un po' di tempo per capire come utilizzare al meglio questa funzione per ottenere il risultato finale desiderato. Questo dipende dalla natura della produzione, da quante videocamere sorgenti sono state utrilizzate, e come sono divise.



Il visualizzatore Sequenza nello schermo grafico non riproduce durante il Montaggio dal vivo. Esso rimane vuoto o riproduce il primo fotogramma del clip tagliato.

È possibile assegnare delle scorciatoie da tastiera per il Montaggio dal vivo. È necessario crearle manualmente e denominarle in sequenza da 'Taglio sorgente dal vivo 1 a 'Taglio sorgente dal vivo8'.

È possibile assegnare scorciatoie da tastiera per *Tagli di monyaggio dal vivo*. Si consulti il "Capitolo 15: Impostazioni di sistema e utente" a pagina 225.

Se si usa Lightworks storico, è possibile aprire separati visualizzatori per ciascuna camera sorgente.

Si consulti la sezione "Montaggio dal vivo con più visualizzatori" a pagina 265.

Iniziare un montaggio dal vivo

Per iniziare una sessione di *Montaggio dal vivo*, si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sulla scheda *Edit*.



- 2. Si fa clic sulla scheda *Progetto* e poi si fa clic sul *Bin Multicam* che si desidera per il montaggio dal vivo.
- 3. Si abilita 'Sincronizzazione automatica con edit registrazione'.
- 4. Si fa clic destro all'interno del *Bin Multicam*. Nel menu che si apre:
 - a. Si spunta 'Montaggio dal vivo abilitato'.
 - b. Si spunta '*Riproduttori simultanei*'.
- 5. Si fa clic su una delle miniature e dei visualizzatori sorgente per focalizzare la riproduzione.

L'audio dal sorgente selezionato è monitorato attraverso la sessione di Montaggio dal vivo senza tenere conto dei tagli che si eseguono. Non si ascolta l'audio quando sono creati gli edit, ma solo quando si riproduce l'intero completato.

- 6. Si inizia la riproduzione dei sorgenti con una delle azioni seguenti:
 - Si usa la scorciatoia da tastiera *Riproduci* ('L' minuscola o *Barra spazio*)
 - Si preme il pulsante Play della Console Lightworks
- 7. Nel punto In sorgente che si desidera per il primo clip, si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si fa clic sulla miniatura sorgente per selezionarla.
 - Si usa la scorciatoia da tastiera *Taglio dal vivo* assegnata al sorgente.
 - Si usano i pulsanti *Taglio* assegnati nella *Console Lightworks* si consulti la sezione "Usare i pulsanti taglio della Console Lightworks " a pagina 67
- 8. Si ripete il passo 7 per aggiungere più clip all'edit.
- 9. I clip sono visualizzati nella timeline della Sequenza come sono stati selezionati.

Fermare un Montaggio dal vivo

Per fermare un montaggio dal vivo, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- Si usa la scorciatoia da tastiera Ferma ('K' o Barra spazio)
- Si preme il pulsante Stop della Console Lightworks

Usare i pulsanti Taglio della Console Lightworks

Quando si esegue un Montaggio dal vivo i quattro pulsanti superiori della Console – Mark (Marca), Unmark (Smarca), Swap (Scambia), Cue (Segnale) – operano come controlli di taglio dal vivo per ciascuno dei primi quattro clip:



Quando il *Montaggio dal vivo* è abilitato e i visualizzatori sono in riproduzione, premendo uno dei pulsanti di taglio della Console Lightworks sul sorgente che rappresenta viene aggiunto all'edit in quel punto, in modo simile al mixaggio visivo dal vivo.

Quando il *Montaggio dal vivo* è abilitato, non è possibile usare i quattro pulsanti superiori per le loro normali funzioni di montaggio, anche quando i sorgenti non sono in riproduzione. Durante il *Montaggio dal vivo*, è possibile vedere ciascun taglio nell'uscita video del *visualizzatore Sequenza* a cui è stato assegnato.

Azione

1. Si avvia la riproduzione dei sorgenti come descritto nel passo 6 di "Iniziare il Montaggio dal vivo" a pagina 66.per il primo clip. Viene creato l'edit.

Per fare in modo che il clip selezionato sia il primo nell'edit, si preme il tasto Taglio nella Console non appena esso viene riprootto.

- 2. Si preme di nuovo il pulsante *Taglio* della *Console*. Il clip viene aggiunto all'edit come una sostituzione iniziofine.
- 3. Si taglia ogni altro sorgente premendo il suo corrispondente pulsante di taglio nella Console.

Vedere una sequenza creata dal Montaggio dal vivo

Per vedere una sequenza creata con il Montaggio dal vivo, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si ferma il Montaggio dal vivo come descritto in "Fermare il Montaggio dal vivo" a pagina 67'.
- 2. Si accerta che il pulsante 'Sincronizzazione automatica con edit registrazione' sia abilitato.
- 3. Si avvia la riproduzione della sequenza.
- 4. La sequenza viene riprodotta in tempo reale.
- 5. Quando si ferma la riproduzione, l'elemento sincronizzato si arresta nella corretta sezione.

Salvare e ripristinare

Oltre ai normali backup, Lightworks esegue dei backup automatici denominati Milestones (Pietre miliari).

I backup *Milestone* sono creati per le sequenze dopo ogni dieci nell'applicazione viene salvata automaticamente. Se si vuole salvare una sequenza, in realtà si esegue una copia che viene salvata in quel punto temporale e visualizzata nel *Gestore contenuti*. Si consulti "Salvare o copiare una sequenza" a pagina 63.

Ogni cosa che viene eliminata viene registrata: se si elimina un clip, un subclip o una sequenza, si ha il suo salvataggio automatico nella cartella *Milestones*. Perciò, ogni erro0re che viene eseguito può essere annullato.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Backup automatici Milestone" a pagina 68
- "Ripristinare sequenze da un backup Milestone" a pagina 69

Backup automatici Milestone

In modo predefinito, sono memorizzati gli ultimi dieci milestone per una sequenza. I milestone sono memorizzati in Lightworks\Projects\Pxxxxxx\Milestones\Exxxxx\.

I milestone sono numerati da zero (0) fino a (9), ma non sono necessariamente in ordine cronologico.

Ripristinare sequenze da un backup Milestone

Ogni ripresa o sequenza che viene eliminata in Lightworks viene automaticamente salvata nella cartella *Milestones*. È possibile ripristinare riprese e sequenze eliminate da questa cartella. Nell'eventualità di un'emergenza, è possibile ripristinare sequenze da un backup automatico.

Per ripristinare una sequenza da un backup automatico, si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Nel Navigatore progetti, si fa clic sull'icona *Impostazioni (Ingranaggi)* nell'angolo superiore destro del progetto che contiene la sequenza che si vuole ripristinare.



- 2. Nel menu che si apre, si seleziona 'Ripristina sequenza da backup'.
- 3. Appare un dialogo, che visualizza tutte le sequenze che sono state salvate. I backup recenti sono visualizzati in bianco, i *Milestone* sono visualizzati in rosso.
- 4. Si fa clic sulla sequenza che si vuole ripristinare. Se si vuole ripristinare più sequenze, si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* mentre si selezionano le sequenze con il mouse.
- 5. Si fa clic sul pulsante *Ripristina*.
- 6. Se una o più sequenze originali sono ancora presenti nel progetto, appare un messaggio di avvertimento. I fa clic su *Si* se si vuole sovrascrivere la o le sequenze nel progetto, oppure su *No* se non le si vuole sovrascrivere.
- 7. Appare un messaggio di conferma quando le sequenze sono state ripristinate.

Capitolo 5 - Montaggio nella Timeline

La *timeline* fornisce una semplice vista di un *clip* o di un *edit*. La sua funzione più potente è quella che permette di effettuare modifiche in un *edit*. Questo capitolo descrive le operazioni di montaggio controllate dalla timeline, in particolare il ritaglio.

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Spostarsi nella timeline" a pagina 71
- "Lavorare con le tracce nella timeline" a pagina 76
- "Ritagliare i tagli" a pagina 78
- "Annullare e ripristinare" a pagina 87
- "Usare il trascinamento" a pagina 88
- "Cambiare la velocità di riproduzione" a pagina 92

Navigare nella timeline

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Funzioni principali" a pagina 72
- "Bloccare l'indicatore della timeline" a pagina 72
- "Abilitare l'audio durante lo scorrimento nella barra di riproduzione" a pagina 73
- "Visualizzare testo nella timeline" a pagina 74
- "Cambiare i colori dei clip" a pagina 75

Caratteristiche principali

Le caratteristiche principali della timeline sono:

Azione

- 1. L'estremità sinistra di una traccia rappresenta l'inizio del *clip* o dell'*edit* mentre l'estremità destra rappresenta la fine.
- 2. I pulsanti *Zoom avanti (+)* e Zoom indietro (-) sono usati per applicare lo zoom avanti e indietro nella timeline. Il righello della timeline "A" si ridimensiona in relazione al livello dello zoom selezionato.



Quando alla timeline è applicato lo zoom indietro completo o quando essa è vicino all'inizio o alla fine di una sequenza, l'indicatore del fotogramma corrente si comporta in modo normale.

- 3. L'indicatore della timeline indica la posizione del fotogramma corrente in ciascuna traccia.
- 4. Non si deve fare clic direttamente sui tagli a meno che non si voglia dividere i clip associati per il ritaglio. Si consulti la sezione "Ritagliare i tagli" a pagina 78.

Bloccare l'indicatore della timeline

È possibile bloccare l'indicatore della timeline in una posizione fissa. Quando la sequenza è riprodotta, l'indicatore della timeline resta fisso, un po' come le testine di un sincronizzatore o un editor piatto, mentre le tracce scorrono.

Azione

1. Si preme e si tiene premuto il tasto *Alt*, e poi si fa clic sinistro sull'indicatore della timeline.



- 2. Si rilascia il tasto Alt. L'indicatore della timeline è bloccato nella posizione corrente.
- 3. L'indicatore della timeline cambia colore passando dal rosso al porpora.
- 4. Quando la sequenza è riprodotta, l'indicatore della timeline resta fisso mentre il righello del timecode e le
tracce scorrono in direzione inversa.

Quando alla timeline è applicato al completo lo zoom indietro, o quando è vicina all'inizio o alla fine di una sequenza, l'indicatore del fotogramma corrente si comporta in modo normale.

- 5. Per sbloccare il marcatore della timeline, si preme e si tiene premuto il tasto *Alt*, e poi si fa clic sinistro sul marcatore della timeline.
- 6. L'indicatore della timeline ritorna al colore rosso. Si rilascia il tasto Alt.

Abilitare l'audio durante lo scorrimento nella Barra di riproduzione



Questa funzione non è disponibile quando l'indicatore della timeline è bloccato

Per ascoltare l'audio durante lo scorrimento nella barra di riproduzione in una sequenza, si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Si tiene premuto il tasto *MAIUSC*, e poi si fa clic sinistro sul marcatore della timeline, mantenendo il pulsante del mouse premuto.

,⊜ ,⊝	00:00:00+00			00:00:15+00									00:01:00
VI	Modhi Experience - Viaggi	are in moto in tenda		×									
A1	Modhi Experience - Viago	are in moto in tenda, Al	la den de la den norma de la della de la della de la della	nakéna salén salén salén séresék nakén salén salén salén séresék na salén salén salén salén séresék	nin de la segue d'anticidades nin de la segue de la segue de la segue nin de la segue	i han shi ar a sa s	del a l'a complete de la complete d al contra complete de la complete de a tél de la complete d	in Ratelji posici na posici na jedano se se s In Ratelji posici na p	in an	en fleren freiherten bereihert	la kultur seinen sin kulturen einen sin seine Einen sin sin sin sin sin sin sin sin sin si	a se a la construcción de la const La construcción de la construcción d	
A2	-Modhi Experience - Vjaggi	are in moto in tenda, A2											
A3													
A4													
Tutto													

- 2. Il marcatore della timeline cambia colore passando al blu chiaro.
- 3. Con il pulsante del mouse tenuto premuto, si trascina il marcatore della timeline indietro e in avanti attraverso la sequenza. È possibile ascoltare le tracce audio mentre si scorre attraverso la sequenza.
- 4. Si rilascia il pulsante MAIUSC per disabilitare la riproduzione dell'audio.
- 5. L'indicatore della timeline ritorna al colore rosso. Si rilascia il tasto Maiusc.

Visualizzare il testo nella timeline

È possibile cambiare il testo mostrato nella timeline in ciascun clip. È possibile scegliere da una lista di vari metadati clip, che comprendono *Nome, Scena, Formato media*, e molti altri. Non tutti gli elementi dei metadati sono visualizzati in tutte le tracce, per esempio:

- I metadati Traccia sorgente (A1, A2, A3, ecc) sono visualizzati solo nelle tracce audio.
- I metadati Formato media sono visualizzati solo nelle tracce video.
- I metadati che richiedono l'inserimento da parte degli utenti (*Scena*, *Ripresa*, ecc) sono visualizzati vuoti se non è stato inserito alcun valore.

È possibile visualizzare fino a tre elementi metadati dalle liste denominate Segmento, Segmento (2) e Segmento (3).

- 1. Si fa clic destro su una delle tracce della timeline.
- 2. Nel menu che si apre si fa clic su *Comandi timeline > Aspetto*.



- 3. Si apre il dialogo Aspetto Timeline.
- 4. Si fa clic sulla lista a discesa *Testo segmento*.
- 5. Nella lista che appare si seleziona il parametro che si vuole visualizzare nella timeline. Se non si vuole visualizzare nulla, si seleziona *Nulla*. Un marcatore blu indica la selezione attuata.
- 6. Opzionale: Si ripetono i passi 4 e 5 per le liste a discesa *Testo segmento (2)* e *Testo segmento (3)*. Le selezioni in *Segmento (2)* e *Segmento (3)* sono aggiunte a qualsiasi elemento testo segmento selezionato nel passo 4 all'inizio.
- 7. I testi traccia sono applicati immediatamente.

Cambiare i colori dei clip

Per cambiare i colori delle tracce nella timeline, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic destro in una delle tracce della timeline.
- 2. Nel menu che appare, si fa clic su *Comandi timeline > Aspetto*.



- 3. Siapre il dialogo Aspetto timeline.
- 4. Nella lista a discesa 'Colori clip basati su', si seleziona uno dei seguenti elementi:

Cookie:	l colori sono determinati da un unico identificatore Lightworks per un clip deno- minato ' <i>Cookie</i> '.
Bobina:	I colori sono determinati da ID bobina.
Formato immagine:	l colori sono determinati dal formato del clip video.
Traccia:	I colori dipendono dal tipo di traccia - video o audio

5. I colori traccia sono applicati immediatamente.

Lavorare con le tracce nella Timeline

È possibile lavorare con le tracce nella Timeline in numerosi modi. Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Selezionare tracce nella Timeline" a pagina 76
- "Raggruppare tracce in un edit" a pagina 77
- "Modificare le tracce raggruppate" a pagina 77
- "Separare le tracce raggruppate" a pagina 77

Selezionare tracce nella Timeline

Ciascuna traccia visualizzata ha un pulsante *Selettore traccia*. Quando la traccia è selezionata, il pulsante è blu; quando è deselezionata, il pulsante è grigio.

Ogni *sequenza* che usa le scorciatoie da tastiera agisce solo sulle tracce selezionate. Una traccia non deve essere selezionata per essere abilitata per l'edit nella Timeline.

Tutte le tracce sono abilitate in modo predefinito.

Azione

1. Si fa clic sul pulsante *Selettore traccia* per disabilitare la traccia corrispondente. Si fa di nuovo clic sul pulsante per riabilitare la traccia.

1,: 1	2	2a		2	b		
£	€ 00:00:00+00 00:00:05+00	Sequenza #4	Ŧ ×		00:00:20+00	00:00:25+00	00:00:30+00
		Comandi traccia					
VI	1 Madhi Evnarianca - Viagojara in mata in tanda	Rinomina					
	The second	Visualizza traccia	Normale v			and the fact of the state of the	
A1	1	Seleziona	>	Tutto			
	Modhi Experience - Viaggiare in moto in tenda, A1,			Nulla		ومراولا المراولة وراولا أنوعه وما المائلا المواوية المروية	والمتحدة وعالية أنتشأها ويصفحه والتمو ألتك
	ى بايد يى يەنىكە بەرمەردىغ مىغاندىلەتلى قىدۇ بىلەرمۇرىغى دۆلەت بەۋىرىسى مىكەمەر قىدۇ. 	Comandi sequenza		Inverti		يهم هايدا المصطح يصاب والمائلات بالتلاء التي والمرابعات.	
~	Modhi Experience - Viaggiare in moto in tenda, A2	Comandi timeline	ndi timeline Solo qu		raccia	เกษณฑ์สมาช ไม่ได้ได้ไปส่วน เสียงไป และเสียงไป ไม่เห	สนข้อและสินหมู่สุดไม่หมู่ไม่ได้ แต่จะเป็นสุด
				Tutto eccetto	questa traccia		
A3	3						
A4	4						
Tutt	tto						

- 2. Si fa clic destro sul pulsante Selettore traccia:
 - a. Nel menu che si apre, si fa clic su Seleziona.
 - b. Nel menu secondario che si apre, si seleziona una delle opzioni seguenti:

Tutto	Abilita tutte le tracce
Nulla	Disabilita tutte le tracce
Inverti	Abilita tutte le tracce abilitate e viceversa
Solo questa traccia	Abilita solo la traccia su cui si è fatto clic
Tutte eccetto questa traco	cia Abilita tutte le tracce eccetto quella su cui si è fatto clic

Raggruppare le tracce in un edit



Raggruppare le tracce nella timeline influisce solo sul modo in cui sono visualizzate e modificate nella timeline. Esse vengono trattate come tracce separate per il routing audio o video in uscita.

Le tracce audio sono raggruppate in modo predefinito in tutte le nuove sequenze

È possibile raggruppare le tracce in modo che ogni modifica o ritaglio influisca su tutte le tracce in un gruppo. Questo è particolarmente utile quando si modificano coppie stereo. È possibile raggruppare tracce audio insieme o tracce video insieme in un edit. Tuttavia, non è possibile raggruppare tracce audio e video insieme.

Per raggruppare le tracce, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic destro su una traccia nella timeline e, nel menu che appare, si seleziona *Comandi sequenza* > *Tracce* > *Raggruppa video* o si seleziona *Comandi sequenza* > *Tracce* > *Raggruppa audio*.
- 2. Si apre il dialogo *Raggruppa tracce video* o *Raggruppa tracce audio*, in relazione alla selezione eseguita nel passo 1.
- 3. Si selezionano tracce video o tracce audio dalla lista.
- 4. Si fa clic su OK. Le tracce raggruppate sono visualizzate come una singola traccia nella timeline.

Modificare le tracce raggruppate

È possibile selezionare tagli in singole tracce per il ritaglio facendo clic su di esse mentre si tiene premuto il tasto *Maiusc*. Le modifiche si applicano a tutte le tracce raggruppate correntemente selezionate.

Separare le tracce raggruppate

Per separare le tracce video o audio raggruppate, si deve agire nel modo seguente.

- 1. Si fa clic destro su una traccia nella timeline e, nel menu che si apre, si seleziona *Comandi sequenza* > *Tracce* > *Separa*.
- 2. Viene visualizzato il dialogo Separa tracce.
- 3. Si selezionano le *Tracce audio* o le *Tracce video* nella lista e poi si fa clic su OK.
- 4. Si fa clic sul gruppo che si vuole separare, e poi si fa clic su OK.
- 5. Le tracce vengono visualizzate singolarmente nella timeline.

Ritagliare i tagli

Il principale utilizzo della timeline è regolare i tempi dei tagli. Si fa questo aprendo o scollegando i tagli in modo che quando si riproduce l'*edit*, è possibile spostare la posizione del taglio. Dopo la regolazione, si riuniscono i tagli.

È possibile dividere un taglio in tre posti:

- Sul lato di uscita (sinistra)
- Sul lato di entrata (destra)
- Nel mezzo (spostare un taglio)

Si devono dividere i tagli in ogni traccia dell'*edit* insieme per evitare lo scorrimento con perdita di sincronizzazione. Dopo aver diviso i tagli e attuato uno spostamento in avanti o indietro, il clip è esteso o accorciato. Il resto dell'*edit* è spinto in avanti o indietro, ma resta immodificato.

Sono descritti i seguenti argomenti.

- "Sincronizzare tracce automaticamente" a pagina 78
- "La vista ritaglio" a pagina 79
- "Ritagliare un clip di uscita" a pagina 80
- "Ritagliare un clip di entrata" a pagina 81
- "Spostare un taglio" a pagina 82
- "Fare scivolare un clip" a pagina 83
- "Fare slittare un clip" a pagina 84
- "Riaprire gli edit" a pagina 85
- "Ritagliare con i numeri" a pagina 86
- "Anteprima dei ritagli" a pagina 86
- "Riunire un taglio" a pagina 87

Sincronizzare le tracce automaticamente

Sincronizza tracce automaticamente permette di selezionare le tracce video e audio di un clip e di spostarle nella timeline come un solo clip. Inoltre permette di ritagliare conntemporaneamente tutte le tracce contenute in un clip. In modo predefinito, tutti i ritagli usano la funzione Sincronizza tracce automaticamente

Per disabilitare Sincronizza tracce automaticamente, si deve agire nel modo seguente.

- 1. Si fa clic destro nella timeline e, nel menu che si apre, si seleziona Comandi timeline > Sincronizza tracce automaticamente.
- 2. Si spunta l'opzione *Sincronizza tracce automaticamente* per abilitare la funzione, o si toglie il segno di spunta per abilitarla.
- 3. Tenendo premuto il tasto *Alt* mentre si ritaglia, si annulla temporaneamente la funzione *Sincronizza tracce automaticamente*, evitando così la necessità di cambiare continuamente l'impostazione.

La Vista ritaglio

La funzione Vista ritaglio controlla il modo con cui è ritagliata la visualizzazione dell'immagine sullo schermo.

Azione

1. Si passa il mouse vicino al taglio che si vuole ritagliare. Quando appaiono delle parentesi quadre bianche, si fa clic con il pulsante sinistro del mouse.



- 2. In alternativa, si fa clic destro nel clip che si vuole ritagliare, e nel menu che appare, si seleziona *Comandi* segmento > [Opzione ritaglio] dove [Opzione ritaglio] può essere:
 - "Ritagliare un clip di uscita" a pagina 80
 - "Ritagliare un clip di entrata" a pagina 81
 - "Spostare un taglio" a pagina 82
 - "Fare scivolare un clip" a pagina 83
 - "Fare slittare un clip" a pagina 84

poi si usa la scorciatoia da tastiera per l'opzione di ritaglio richiesta.

- 3. Le parentesi quadre sono visualizzate in giallo in tutte le tracce dopo il taglio, denotando che il clip è stato scollegato dal taglio.
- 4. Il visualizzatore cambia nel modo *Vista ritaglio*, visualizzando i fotogrammi dei clip su entrambi i lati del taglio.
- 5. Si fa clic sul pulsante *Anteprima* inferiormente al visualizzatore per riprodurre i due clip in sequenza.

Scorciatoie predefinite	e
e = Taglia Out t = Scivola	
w = Taglia In y = Slitta	

6. Per uscire dalla *Vista ritaglio*, si fa clic sul pulsante *Chiudi*.

Ritagliare un clip in uscita

Ritagliare un clip in uscita cambia il punto finale del clip in uscita (A) mentre l'inizio del clip in entrata resta immodificato (B).

Timeline	A		В	
	Clip ritagliato	\leftrightarrow	Clip immodificato	

Per ritagliare un clip in uscita, si deve agire nel modo seguente.

TASK		

Azione

- 1. Si esegue una d<u>- -------</u> TASK
 - a. Si passa il mouse vicino alla fine del clip che si vuole ritagliare. Quando appaiono delle parentesi quadre bianche, si fa clic con il pulsante sinistro del mouse.
 - b. Si fa clic destro sul clip che si vuole ritagliare, e nel menu che appare, si selezio



- 3. Si accorcia o si allunga il clip in uscha²eseguendo una delle azioni seguenti:
 - a) Si sposta il mouse a destra o a sinistra tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse. Si rilascia il pulsante sinistro del mouse per impostare il punto di taglio.

Default Shortcuts:

Desteu Titish bOctovetse fir

j = Reverse Play ke_Reverse Play

KITE PRINK Oduci inver

₹ ₽ kabyusa

e

- b) Si preme il pulsante *Riproduci* nel visualizzatore. Si preme il pulsante *Riproduci* tenendo premuto il tasto *Maiusc* per riprodurre in senso inverso.
- c) Si usano le scorciatoie da tastiera per la riproduzione ('/') o per la riproduzione ('/') invertita ('j').

Ritagliare un clip in entrata

Ritagliare un clip in entrata modifica il punto di inizio del clip in entrata (B) mentre resta immodificata la fine del clip in uscita (A).

Timeline	A	В)
	Clin immodificato	Clin ritagliato 🛨 🕇	

Per ritagliare un clip in entrata, si deve agire nel modo seguente.

Ταςκ			
171011			

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni sec
 - a. Si passa il mouse vicino all'inizio del clip che si vuole ritagliare. Quando appaiono delle parentesi quadre bianche, si fa clic con il pulsante sinistro del mouse.
 - b. Si fa clic destro sul clip che si vuole ritagliare, e nel menu che appare, si seleziona *Comandi s* Taglia In



- 4. Le parentesi quadre sono visualizzate in giallo nella, 2acce, denotando che il clip è stato scollegato dal taglio.
- 5. Si accorcia o si allunga il clip in entrata eseguendo una delle azioni seguenti:
 - Si sposta il mouse a sinistra o a destra tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse. Si rilascia il pulsante sinistro del mouse per impostare il punto di taglio.
 - Si preme il pulsante *Riproduci* nel visualizzatore. Si preme il pulsante *Riproduci* tenendo premuto il tasto *Maiusc* per riprodurre in senso inverso.
- Default Shortcuts: j = Reverse Play fault Shortcuts: k = Pause l j = Ripavduci i ivers Reverse Play wk ≡ Jaing In k = Pause l = Riproduci I = Play w = Taglia In u = Move Cut

CordionPl

• Si usano le scorciatoie da tastiera per la riproduzione ('*l*') o per la riproduzione invertita ('*j*').

Spostare un taglio

 Timeline
 A
 B

 Clip ritagliato
 Clip ritagliato

Spostare un taglio consiste nello spostare insieme la fine del clip in uscita e l'inizio del clip in entrata.

Azione

1. Si esegue una delle azioni seguenti:

TASK



- a. Si passa il mouse vicino al taglio che si vuole ritagliare. Quando appaiono dene parentesi quadre bianche su entrambi i lati del taglio, si fa clic con il pulsante sinistro del mouse.
- b. Si posiziona l'indicatore della timeline sul taglio che si vuole ritagliare, e poi si usa la scorciatoia da tastiera 'Sposta taglio'



- 2. Le parentesi quadre sono visualizzatean2giallo su entrambi i lati del taglio.
- 3. Si accorciano o si allungano entrambi i lati del taglio eseguendo una delle azioni seguenti:
 - a. Si sposta il mouse a sinistra o a destra tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse. Si rilascia il pulsante sinistro del mouse per impostare il punto di taglio.
 - b. Si preme il pulsante *Riproduci* nel visualizzatore. Si preme il pulsante *Riproduci* tenendo premuto il tasto *Maiusc* per riprodurre in senso inverso.
 - c. Si usano le scorciatoie da tastiera per la riproduzione ('*l*') o per la riproduzione invertita ('*j*').

BEGAULT STEDATEULETinite jj = REGVORGE IRVOYSO k = REUSE I = RIVAVOLCI U = MOSE CULTION

Fare scivolare un clip

Lo scivolamento di un clip avviene quando si cambiano i *punti ln* e *Out* di un clip (B) nello stesso tempo.



Per fare scivolare un clip:

Task			

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - a. Si passa il mouse vicino all'inizio del clip (A) che si vuole ritagliare. Quando appaiono delle parentesi quadre bianche, si fa clic con il pulsante sinistro del mouse. Si ripete l'operazione sulla fine del clip (B).



- 2. Le parentesi quadre sono visualizzate in giallo su entrambe le estremità del clip.
- 3. Si cambiano i fotogrammi iniziale e finale del clip eseguendo una delle azioni seguenti Default Shortcuts:
 - a. Si sposta il mouse a sinistra o a destra tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse. Si rilascia il pulsante sinistro del mouse per impostare il punto di taglio.
 - b. Si preme il pulsante *Riproduci* nel visualizzatore. Si preme il pulsante *Riproduci* tenendo premuto il tasto *Maiusc* per riprodurre in senso inverso.



c. Si usano le scorciatoie da tastiera per la riproduzione ('*l*') o per la riproduzione invertita ('*j*').

Fare slittare un clip

Lo slittamento di un clip avviene quando si sposta l'intero clip (B) a sinistra o a destra nella timeline dell'edit.

Clip	che slitta 🗲 🕨	Clip immodificato	Clir	o che slitta ◄ ►
Timeline	A	В		С

Per fare slittare un clip si deve agire nel modo seguente:



Azione

1. Si fa clic sinistro su una traccia vicino alla fine del clip di uscita che si vuole ritagliare.



6. Si rilascia il pulsante sinistro del mouse per impostare il punto di taglio.

Riaprire gli edit

È possibile riaprire gli edit nei punti in cui erano l'ultima volta che sono stati aperti per il ritaglio. Si raccomanda di fare pratica sulla divisione dei tagli nella timeline prima di iniziare un lavoro importante per familiarizzarsi con quello che avviene quando si fa clic in posti diversi.

Scorciatoie da tastiera per ritagliare

È possibile usare le seguenti scorciatoie da tastiera predefinite assegnate al ritaglio:

Funzione ritaglio	Scorciatoia da tastieraa
Apre la fine del clip precedente	q
Apre l'inizio del clip corrente (Taglia In)	w
Apre la fine del clip corrente (Taglia Out)	e
Apre l'inizio del clip seguente	r
Fare scivolare un clip	у
Fare slittare un clip	t
Spostare un taglio	u

È da notare che le scorciatoie da tastiera (q, w, e, r, t, y, u) sono la prima riga delle lettere minuscole in una tastiera QWERTY.

Sostituire un clip con uno spazio nero o audio

Questa è la procedura per rimuovere parte di un clip e sostituirla con uno spazio nero nella timeline edit. Il resto dell'edit non è interessato, infatti è modificato solo il clip che è stato diviso.

- 1. (*Opzionale*) Si raggruppano le tracce per mantenere la sincronizzazione.
- 2. Mentre si tiene premuto il tasto *Ctrl*, si fa clic sinistro e si trascina nel taglio nel quale si vuole aggiungere il nero.

Ritagliare per numeri

È possibile digitare il numero di fotogrammi che si vuole ritagliare in un taglio usando il tastierino numerico della tastiera.

Azione

- 1. Per ritagliare in avanti:
 - a. Si divide il taglio usando una delle funzioni di ritaglio.
 - b. Si preme il segno *più* (+) nel tastierino numerico.
 - c. È visualizzato il dialogo Vai avanti.
 - d. Si digita il numero di fotogrammi che si vuole ritagliare, e poi si preme *Esegui*.
- 2. Per ritagliare indietro:
 - a. Si divide il taglio usando una delle funzioni di ritaglio.
 - b. Si preme il segno meno (-) nel tastierino numerico.
 - c. È visualizzato il dialogo Vai indietro.
 - d. Si digita il numero di fotogrammi che si vuole ritagliare, e poi si preme *Esegui*.

Anteprima dei ritagli

È possibile vedere l'anteprima dei ritagli riproducendo o scorrendo i tagli mentre sono divisi. È poi possibile fare delle regolazioni rapidamente senza la necessità di riunire il ritaglio.

Per vedere l'anteprima dei ritagli:

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - a. Nel modo *Ritaglio*, si fa clic sul pulsante *Anteprima* nel visualizzatore.
 - b. Si usa la scorciatoia da tastiera Anteprima.
- 2. L'indiatore del fotogramma corrente torna indietro per il tempo di pre-riavvolgimento dell'anteprima. L'edit viene subito riprodotto in avanti per il taglio diviso e continua la riproduzione.
- 3. Per interrompere l'anteprima, si preme il pulsante Ferma si usa la scorciatoia da tastiera Ferma.
- 4. L'indicatore del fotogramma corrente ritorna nella sua posizione originale. Questa in genere è il primo punto di ritaglio.
- 5. Si regola il ritaglio usando i seguenti controlli:
 - I controlli di riproduzione nel visualizzatore.
 - Le scorciatoie da tastiera.





Scorciatoie predefinite k = Ferma Alt+ Spazio = Anteprima

Riunire un ritaglio

Per riunire un taglio:

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si fa clic sul pulsante Chiudi nel visualizzatore.
 - Si fa clic sul punto di taglio su cui si è inizialmente fatto clic per eseguire il ritaglio.

Scorciatoie predefinite Tab = Unisci

- Si usa la scorciatoia da tastiera Unisci.
- 2. Il taglio è unito e il visualizzatore Vista ritaglio cambia nel visualizzatore normale.

Annullare e ripristinare

Annullare l'ultima azione



Se si annulla un ritaglio, premendo Dividi non si riunisce il taglio. Annulla riporta la modifica allo stato precedente, che non ha informazioni su futuri ritagli a esso apportati.

È possibile annullare l'ultima azione nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sul pulsante Annulla nella parte inferiore del visualizzatore Sequenza.



In alternativa si usa la scorciatoia da tastiera Annulla. È anche possibile usare Ctrl + Z (Windows) o Cmd + Z (Mac OS X).

Scorciatoie predefinite

' = Annulla

- 2. L'ultima azione è annullata.
- 3. È possibile annullare fino alle ultime 10 operazioni.

Ripristinare le modifiche

Se si fa clic su Annulla troppe volte, è possibile fare clic sul pulsante Ripristina per tornare alla precedente operazione Annulla.

Azione

1. Si fa clic sul pulsante Ripristina.



In alternativa si usa la scorciatoia da tastiera *Ripristina*. È anche possibile usare Ctrl + Y (Windows) o Cmd + Maiusc + Z (Mac OS X).

Scorciatoie predefinite Alt+' = Ripristina

- 2. L'ultima azione annullata è ripristinata.
- 3. È possibile ripristinare fino alle ultime 10 operazioni.

Usare la funzione di trascinamento

È possibile copiare o spostare una sezione di video o audio in una nuova posizione nella timeline usando la funzione di trascinamento. È anche possibile inserire o sostituire clip nella timeline.

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Spostarsi con il trascinamento" a pagina 89
- "Copiare con il trascinamento" a pagina 90
- "Inserire o sostituire clip" a pagina 91

Spostarsi con il trascinamento

Per spostare una sezione di video o audio in una nuova posizione nella timeline usando la funzione di trascinamento, si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Si seleziona la sezione che si vuole usare con il metodo *Marca e parcheggia*. Se si vuole spostare solo un singolo clip, non è necessario usare il metodo *Marca e parcheggia*.



- 2. Si posiziona il cursore del mouse nel mezzo della sezione che si vuole spostare. Una freccia a doppia punta è visualizzata alla destra del puntatore del mouse.
- 3. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si fa clic sinistro e si trascina il clip nel punto desiderato nella timeline nella sede in cui era posizionata la sezione del clip viene lasciato un vuoto.
 - Si tiene premuto il pulsante *Maiusc*, poi si fa clic sinistro e si trascina il clip nel punto desiderato nella timeline non viene lasciato nessuno spazio vuoto nella sede iniziale della sezione del clip.
- 4. Prima di rilasciare il materiale selezionato nella timeline, si esegue una delle azioni seguenti:
 - Per sovrascrivere il materiale (*Sostituire*), si rilascia il tasto *Maiusc* prima di rilasciare il pulsante sinistro del mouse.
 - Per inserire la sezione senza sovrascrivere il materiale nella timeline, si tiene premuto il tasto *Maiusc*.

L'informazione vicino al puntatore del mouse visualizza "Inserisci" quando il tasto Maiusc è mantenuto premuto, e "Sostituisci" quando non è premuto.

5. Quando il pulsante del mouse è rilasciato, la sezione si aggancia al più vicino punto taglio, marcatore, segnale o indicatore della timeline.

Copiare con il trascinamento

Per copiare una sezione di video o audio in una nuova posizione nella timeline usando la funzione di trascinamento, si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Si seleziona la sezione che si vuole usare con il metodo *Marca e parcheggia*. Se si vuole copiare solo un singolo clip, non è necessario usare il metodo *Marca e parcheggia*.



- 2. Si posiziona il cursore del mouse nel mezzo della sezione che si vuole spostare. Una freccia a doppia punta è visualizzata alla destra del puntatore del mouse.
- 3. Si preme il tasto *Ctrl* (Windows) o il tasto *Cmd* (Mac OS X) nella tastiera e poi si trascina il clip nel punto desiderato nella timeline.
- 4. Prima di rilasciare il materiale selezionato nella timeline, si esegue una delle azioni seguenti:
 - Per sovrascrivere il materiale (*Sostituire*), si rilascia il tasto *Maiusc* prima di rilasciare il pulsante sinistro del mouse.
 - Per inserire la sezione senza sovrascrivere il materiale nella timeline, si tiene premuto il tasto Maiusc.

L'informazione vicino al puntatore del mouse visualizza "Inserisci" quando il tasto Maiusc è tenuto premuto, e "Sostituisci" quando non è premuto.

5. Quando il pulsante del mouse è rilasciato, la sezione si aggancia al più vicino punto taglio, marcatore, segnale o indicatore della timeline.

Inserire o sostituire clip

È possibile inserire o sostituire clip nella *timeline* usando la funzione di trascinamento.

Azione

1. Nel Gestore contenuti, si apre un *bin* che contiene i clip, nella vista *Miniature* o *Lista*.



2. Si seleziona il clip che si vuole aggiungere nella timeline facendo clic sinistro su di esso, e trascinandolo dove si desidera nella timeline dell'*edit*. Per selezionare più di un clip, si deve tenere premuto il tasto *Maiusc*, e poi si fa clic sui clip che si vuole selezionare.

È anche possibile selezionare più clip facendo clic mentre si tiene premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Cmd (Mac OS X).

- 3. Rilasciando il clip selezionato nella timeline si sostituisce il clip esistente con la nuova selezione.
- 4. Tenendo premuto il tasto *Maiusc* prima del rilascio nella timeline si inseriscono o si aggiungono i clip alla lista esistente di clip. Il testo sul o sui clip trascinati cambia da *Sostituisci* a *Inserisci*.

Cambiare la velocità di riproduzione

Per cambiare la velocità di riproduzione di un clip o di un segmento, si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Nella vista timeline, si fa clic destro nel clip in cui si vuole cambiare la velocità di riproduzione e, nel menu che si apre, si seleziona *Comandi segmento > Velocità*.



- 2. Si apre il dialogo Cambia velocità segmento.
- 3. Si seleziona la desiderata velocità di riproduzione dalla lista a discesa *Velocità*, o si digita la velocità di riproduzione desiderata direttamente nel riquadro.
- 4. Si seleziona il metodo di riproduzione nel modo seguente:

Ridimensiona:	Cambia la durata del clip in modo che sia proporzionale con il cambio della velocità di riproduzione.
Mantieni il fotogramma	Mantiene la lunghezza esistente del clip, iniziando con il primo foto-
iniziale:	gramma
Mantieni il fotogramma	Mantiene la lunghezza esistente del clip, ma finendo con l'ultimo fo-
finale:	togramma
Mantieni fotogramma corrente:	Mantiene la lunghezza esistente del clip, e la centra sul fotogramma corrente - si deve essere certi di spostare prima l'indicatore della time- line nella posizione desiderata

Se si seleziona una velocità superiore al 100% e non si seleziona Ridimensiona, si otterrà un video e un audio vuoti a una o ad ambedue le estremità del clip.

5. Si fa clic su Esegui.

Capitolo 6 - L'audio

Questo capitolo descrive le nozioni fondamentali del montaggio e del mixaggio audio.

I clip e le sequenze audio in Lightworks si comportano nello stesso modo delle corrispondenti parti video.

Sono visualizzati nei visualizzatori e nel Gestore contenuti nello stesso modo, con l'eccezione che l'area video contiene l'etichetta '*Audio*' su uno sfondo nero. È anche possibile creare subclip da essi e marcarli per il montaggio.



Nel seguente capitolo sono descritti i seguenti argomenti:

- "Aggiungere e rimuovere tracce audio" a pagina 93
- "Livelli e forme d'onda audio" a pagina 96
- "Sostituire l'audio con Atmo" a pagina 101
- "Voci fuori campo" a pagina 102
- "Usare il Mixer audio" a pagina 103
- "Effetti audio" a pagina 104

La maggior parte delle procedure audio in questo capitolo usano la funzione *Marca e parcheggia*. Si consulti la sezione "Marca e parcheggia" a pagina 48.

Aggiungere e rimuovere tracce audio

È possibile aggiungere tracce audio alla sequenza, per una voce fuori campo o per aggiungere tracce musicali a progetti musicali. È possibile disporre fino a otto tracce audio.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Aggiungere tracce audio" a pagina 94
- "Rinominare le tracce" a pagina 94
- "Eliminare tracce" a pagina 95
- "Abilitare e disabilitare le tracce audio" a pagina 95

Aggiungere tracce audio

Per aggiungere tracce audio si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic destro sulla traccia audio nel punto da cui si vuole inserire una nuova traccia.

		Sequenza #3 Ŧ	×									
		Comandi segmento										
		<u>→ie</u> Elimina										
		Rimuovi										
		👄 Scivola	' y '									
		💮 Slitta	۳									
e e	0:00:00:00+00 00:00:30+00 00:01:00+00 00:01:30+00 00:02:00+00 00:02:30+00	🗲 Taglia In		00:04:30+00 00:05:00+0	-00	00:05:30+00	00:06:00+00	01:05:30+00	00:07:00+00	01:07:30+00	00:08:00+00	00:08:30
		📑 Taglia Out										
V1		Velocità				There and a strategy law	data an					
	Vacanza irentino mototurismo irento, Bondone e Garda Unaudi irentino Motorrad Dolor Moto lunsmo viaggi gui	Comandi sequenza	- 1			li mondo dietro la v	/isiera_ motoradun	IO STEINIO 2016				
A1	Vacanza Trentino mototurismo Trento, Bondone e Garda Urlaub Trentino Motorrad Dolor MotoTurismo viado que	Tracce		Aggiungi video		Ti mondo dietro la v	vsieral motoradur	o Stelvio 2016, A1	erne er en side benedere en e	eng ing ing ing ing ing ing ing ing ing i		and the part of the second
	and obtained it and this	Crea		Aggiungi audio					desirates conjunction filmed	we make the life of the life in the life of	a na manaka Mandu Ali	() which are a low of the
A2	Vacanza Trentino mototurismo Trento, Bondone e Garda Urlaub Trentino Motorrad Dolor MotoTurismo viaggi gui	Trova		Aggiungi multipil		Il mondo dietro la v	visiera_ motoradun	o Stelvio 2016, A2	anna mar istein an ann an an an	reason of the strated	and a second second second second	Management
43		Rimuovi										
Ĩ		Media		Raggruppa audio								
A4		Esporta										
		▼ Comandi timeline		Separa tracce								
Tutto		Sincronizza tracce automaticamente		Audio a scacchiera								
		Aspetto		Elimina								

- 2. Nel menu che si apre, si seleziona *Comandi sequenza* > *Tracce* > *Aggiungi audio*.
- 3. La nuova traccia è inserita davanti a dove è stata selezionata la traccia, e i numeri di traccia sono rinumerati in sequenza: A1, A2, A3, e così via.

Rinominare le tracce

È possibile cambiare il nome visualizzato *davanti* a ciascuna traccia nella finestra *Timeline*. È da notare che le etichette delle tracce nel visualizzatore *Sequenza* restano invariate.

Per rinominare le tracce si deve agire nel modo seguente:

- 1. Si fa clic destro sulla traccia che si vuole rinominare.
- 2. Nel menu che si apre, si fa clic su Comandi traccia > Rinomina.
- 3. Si apre un dialogo che chiede di inserire un nuovo nome.



- 4. Si digita il nuovo nome nel riquadro di testo e poi si fa clic su *Esegui*.
- 5. La traccia visualizza il suo nuovo nome.

Eliminare tracce

Per eliminare tracce:

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - a) Si fa clic destro nel visualizzatore Sequenza.
 - b) Si fa clic destro nella timeline della sequenza.
 - c) Si fa clic destro sulla miniatura della sequenza nel bin del Gestore contenuti.
- 2. Nel menu che si apre, si seleziona *Elimina tracce*.
- 3. Si apre un dialogo, che visualizza una lista delle tracce da eliminare.
- 4. Si fa clic per selezionare o deselezionare le tracce che si vuole eliminare e si fa clic sul pulsante OK.
- 5. Le tracce sono eliminate. Non appare alcun messaggio di avvertimento dopo aver fatto clic su OK.

Abilitare e disabilitare le tracce audio

È spesso utile rendere mute le tracce audio che potrebbero distrarre, per esempio ogni voce sopra le tracce eccetto queòlle der il linguaggio nativo degli ascoltatori.

Azione

1. Si fa clic sul numero della traccia per rendere muto l'audio di questa traccia. Il numero traccia si attenua per indicare che l'audio è stato reso muto.



2. Si fa di nuovo clic sulla stessa traccia per riabilitare l'audio della traccia. Il numero di traccia diventa di nuovo più evidente per indicare che l'audio è stato riabilitato.

Forme d'onda audio e livelli

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti.

- "Visualizzare le forme d'onda audio" a pagina 96
- "Visualizzare i livelli audio" a pagina 97
- "Cambiare i livelli audio" a pagina 97
- "Usare i nodi per impostare i livelli audio" a pagina 98
- "Rimuovere i nodi audio" a pagina 99
- "Eliminare selezionati nodi audio" a pagina 99
- "Eliminare singoli nodi audio" a pagina 99
- "Copiare nodi audio" a pagina 99
- Dissolvenza audio in entrata e in uscita" a pagina 100

Visualizzare le forme d'onda audio

È possibile nascondere o visualizzare le forme d'onda audio, ed è possibile selezionare *Livelli Pre* o *Livelli Post*. I *Livelli Pre* fanno riferimento ai livelli originali dei clip audio, mentre i *Livelli Post* fanno riferimento alle regolazioni eseguite in seguito sui livelli audio.

Per nascondere o mostrare le forme d'onda audio, si deve agire nel modo seguente.

Azione

- 1. Si accerta che sia selezionata la scheda Edit o Audio.
- 2. Si fa clic destro su una traccia nella timeline e nel menu che si apre, si seleziona *Comandi timeline > Aspetto*.
- 3. Si apre il dialogo Aspetto timeline.
- 4. Sotto Audio > Mostra forme d'onda, si seleziona No, Pre livelli o Post livelli nella lista a discesa.
- 5. Se si è selezionato *Pre livelli* o *Post livelli*, le forme d'onda audio sono mostrate nelle tracce audio.



6. Per vedere la forma d'onda in modo più chiaro, si ridimensiona la timeline. Si consulti la sezione "Navigare nella timeline" a pagina 75.

Visualizzare i livelli audio

Per visualizzare i livelli audio, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si accerta che sia selezionata la scheda Edit o Audio.
- 2. Si fa clic destro su una traccia nella timeline e, nel menu che si apre, si seleziona Comandi timeline > Aspetto.
- 3. Si apre il dialogo Aspetto timeline.



4. Sotto Audio, si fa clic sulla casella di selezione Mostra livelli, per abilitare o disabilitare i livelli audio.

Cambiare i livelli audio

Le impostazioni dei livelli audio si applicano solo a singoli clip in una sequenza o da uno taglio a un altro.

Dalla scheda Audio

Per aumentare o diminuire il livello audio di un clip dalla scheda Audio si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si seleziona la scheda Audio e poi si parcheggia l'indicatore della timeline in qualsiasi punto nel clip.

₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽₽	يارى رىقىلىك أوراديد ادار اورا اودىندە والىسىمى بىرىدىرار ئارورا بىرا يىدا يىندا رىداق بىلغا مەسىبار را يەر 🔍 بىلار بىرا، خالىياسى
والمتعادية والمتعادية والمتعالية والمتعادية والمتعادية والمتعادية والمتعادية والمتعادية	والتنافر المارية أوار بالألار معاليه ومرودهم أأثله أخارا أأأتها أأتها إلرابا أخره إنزم أنحو والمحدورة والجريدان والمرود ومحدد والألا
Il mondo dietro la visiera_ motoraduno Stel	lvio 2016, A1
Prington spectrum presentations provident and the second second second second second second second second secon	
a a di kana a kata ya kata kata kata kata kata kat	ويهجه المتحرين والمحريبة المراجع والمحرورية والجروب والجروب والجروب والمحديد والمحروب والمحرور ومحروبه ومحروب ويجر
Il mondo dietro la visiera_ motoraduno Stel	lvio 2016, A2

- 2. Si passa il mouse sopra il marcatore bianco nella traccia audio che si vuole regolare finché il cursore mostra una freccia a doppia punta.
- 3. Si tiene premuto il pulsante sinistro del mouse e si trascina la linea in alto in basso finsché non si ottiene il livello audio desiderato.
- 4. Si ripetono i passi 2 e 3 per ciascua traccia audio che si vuole regolare

Dalla scheda Edit

Per aumentare o diminuire il livello audio di un clip dalla scheda *Edit* si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si seleziona la scheda *Edit* e poi si parcheggia l'indicatore della timeline in un punto qualsiasi del clip.
- 2. Si preme e si tiene premuto il tasto *Maiusc*, e poi si passa il mouse sopra la linea di livello bianca nella traccia audio che si vuole regolare finché il cursore non assume l'aspetto di una freccia a doppia punta.
- 3. Si continua a tenere premuto il tasto *Maiusc* e poi si preme il pulsante sinistro del mouse e si trascina la linea di livello in alto o in basso finché si ottiene il desiderato livello audio.
- 4. Si ripetono i passi 2 e 3 per ciascuna traccia audio di cui si vuole regolare il livello audio.

Usare i nodi per impostare i livelli audio

È possibile impostare i nodi nelle tracce audio e usarli per regolare i livelli audio nel modo seguente:

- 1. Si accerta che sia selezionata la scheda Audio.
- 2. Nella traccia audio selezionata, si fa clic sulla linea bianca nel punto in cui si vuole che inizi il cambio del livello audio. In questo modo si crea il primo nodo, che è visualizzato come un quadratino quando si passa il mouse sopra la linea bianca.



- 3. Nella traccia audio selezionata, si fa clic destro sulla linea bianca nel punto in cui si vuole che il cambio del livello audio finisca. In questo modo si crea il secondo nodo.
- 4. Si preme e si tiene premuto il pulsante sinistro del mouse sopra il secondo nodo, e si trascina in alto o in basso fino al livello audio desiderato.
- 5. Si ripetono i passi 3 e 4 per aggiungere più punti nodi e per impostare i loro livelli audio.

Rimuovere i nodi audio

Per rimuovere tutti i nodi audio da un clip si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic destro sulla traccia che contiene i nodi che si vuole rimuovere e, nel menu che si apre, si seleziona una delle seguenti opzioni:
 - Resetta livelli segmento (rimuove i nodi solo dal segmento corrente)
 - Resetta livelli traccia (rimuove i nodi dalla traccia audio su cui si è fatto clic)
- 2. Tutti i nodi sono rimossi dal clip.

Eliminare selezionati nodi audio

Per eliminare selezionati nodi audio da un clip, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si tiene premuto il pulsante sinistro del mouse e si traccia un rettangolo intorno al nodo o ai nodi che si vuole eliminare.
- 2. I nodi selezionati sono evidenziati in giallo.

Si fa clic destro nella traccia e, nel menu che si apre, si seleziona

- 3. Elimina livelli selezionati.
- 4. I nodi selezionati sono eliminati.



Eliminare singoli nodi audio

Per eliminare singoli nodi audio, si tiene premuto il tasto Ctrl e poi si fa clic sul nodo che si vuole eliminare.

Copiare i nodi audio

È possibile eseguire modifiche ai livelli audio creati in un clip e applicare le impostazioni a un altro clip copiando i nodi. I livelli audio sono copiati mentre il contenuto audio resta invariato nel clip destinazione.

- 1. Mentre si tiene premuto il taso *Alt*, si fa clic sinistro e si tiene il mezzo del clip che contiene i livelli audio che si vuole copiare.
- 2. Si trascina la sezione nel clip destinazione nella *timeline* della sequenza.
- 3. Si rilascia il pulsante del mouse.

Dissolvenza audio in entrata e in uscita

È possibile creare facilmente una dissolvenza audio in entrata o in uscita in un clip, nel modo seguente:

- 1. Si accerta di avere selezionato loa scheda Audio.
- 2. Nella timeline, si posiziona il mouse sopra la traccia audio alla quale si vuole applicare una dissolvenza in entrata o in uscita.

00:02:30+00	00:03:00+00	00:03:30+0	00:04:00+00	00:04:30+00	00:05:00+0
		ANTINA ANTINA ANT			
itoTurismo viaggi gu	idati in moto sulle Al	pi. A1			
helalangal <mark>of the subary that</mark>		pllin linitetorik perio			
otoTurismo viaggi gu	idati in moto sulle Al	pi, Az halimi mirili			
otoTurismo viaggi gu 00:02:30+00	idati in moto sulle Al 00:03:00+00	pi, A2	00:04:00+00	00:04:30+00	00:05:00+00
otoTurismo viaggi gu 00:02:30+00	idati in moto sulle Al 00:03:00+00	pi, A2	. 00:04:00+00 .	00:04:30+00	00:05:00+00
00:02:30+00	idati in moto sulle Al 00:03:00+00	pi, A2 00:03:30+00	. 00:04:00+00 .	00:04:30+00	00:05:00+00
otoTurismo vlaggi gu 00:02:30+00 ItoTurismo vlaggi gu	idati in moto sulle Al 00:03:00+00 idati in moto sulle Al	pi, A2 00:03:30+00 pi, A1	ta antica con ac analis po 00:04:00+00 Metano Marina Tangana Patana cub ac attalacio Patana Cub ac attalacio	00:04:30+00	4 fotogrammi

- 3. Sono visualizzati dei piccoli triangoli negli angoli superiori sinistro (A) e destro (B) della traccia.
- 4. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Per creare una dissolvenza in entrata, si posiziona il mouse sul triangolo nell'angolo superiore sinistro del clip audio e il cursore assume la forma di una freccia con due punte.
 - Per creare una dissolvenza in uscita, si posiziona il mouse sul triangolo nell'angolo superiore destro del clip audio e il cursore assume la forma di una freccia con due punte.
- 5. Si tiene premuto il tasto sinistro del mouse e si trascina il triangolo fino alla posizione desiderata.
- 6. La durata della dissolvenza è visualizzata in fotogrammi nella traccia, mentre la pendenza del triangolo indica la velocità della dissolvenza in entrata o in uscita.
- 7. Si rilascia il pulsante del mouse quando si è ottenuta la desiderata durata della dissolvenza in entrata o in uscita.

Sostituire l'audio con Atmos

Atmos, indicata anche come atmosfera, ambiente, sfondo o traccia selvaggia, è una traccia audio per una determinata sede o area. *Atmos* può consistere di musica, rumori di vento, pioggia, acqua che scorre, traffico, macchinari, e altro. Viene registrata separatamente, senza alcun dialogo, e viene inserita in seguito nella traccia audio principale del progetto.

Azione

1. Si accerta che sia selezionata la scheda *Edit*.



- 2. Nella timeline della sequenza, si deseleziona la traccia video, e si selezionano solo le tracce audio che si vuole modificare.
- 3. Si seleziona una sezione nel visualizzatore sequenza usando il metodo Marca e parcheggia.
- 4. Si selezioa il file audio *Atmos* necessario dal *Gestore contenuti*, e si *Marca e parcheggia* la sezione che si vuole usare.
- 5. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - a. Si usa la scorciatoia da tastiera Sostituisci.
 - b. Si trascina la miniatura *Atmos* nella timeline della sequenza.
- 6. Le tracce marcate sono sostituite dall'audio del file *Atmos*.

Scorciatoie predefinite

b = Sostituisci

Voce fuori campo



Questa funzione è disponibile solo sui sistemi operativi Windows e Mac.

Per aggiungere voci fuori campo ai media, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si accerta che sia stata selezionata la scheda *Edit*.



- 2. Si carica la sequenza nel visualizzatore.
- 3. Si sposta l'indicatore della timeline nel punto in cui si vuole che inizi la voce fuori campo.

Può essere utile rendere muto l'audio in tutte le tracce audio quando si esegue la registrazione.

- 4. Si fa clic sull'icona *Microfono* nella parte inferiore del visualizzatore per aprire il dialogo *Registra*. Se non è già stato fatto, si impostano le opzioni di registrazione descritte di seguito:
 - a. Si seleziona il microfono che si vuole usare dalla lista a discesa *Dispositivo*. Si seleziona tra *Microfono interno*, *Microfono esterno* o un altro dispositivo elencato nella lista

Lightworks può "vedere" il microfono solo se è stato abilitato a livello di sistema operativo.

- a. I livelli audio sono visualizzati su una barra inferiormente alla lista a discesa Dispositivo.
- b. Si seleziona la traccia in cui si vuole registrare la voce fuori campo dalla lista a discesa Traccia
- c. Si seleziona il tempo *Pre-roll* per la voce fuori campo selezionando un valore dalla lista a discesa *Preroll*, o digitando direttamente un valore.
- 5. Si fa clic su Registra. Il pulsante Registra diventa Fine, si inizia a parlare nel microfono.
- 6. Per fermare la registrazione, si fa clic sul pulsante *Fine*.
- 7. La Voce fuori campo è visualizzata nella traccia designata.

Usare il Mixer audio

Il Mixer audio permette di controllare e miscelare tutte le tracce audio nel progetto. È possibile impostare i livelli e la posizione spaziale di ciascuna traccia, sinistra e destra. Il pannello Mixer è presente nella scheda Audio.

- 1. Si fa clic sulla scheda Audio. Il Mixer audio è visualizzato nell'area superiore destra del desktop.
- 2. Il Mixer audio visualizza tutte le tracce audio disponibili, ciascuna con il suo indicatore di livello audio.



- 3. La traccia per l'uscita Mixer è etichettata LR.
- 4. Per regolare il livello audio di ciascuna traccia, si fa scorrere l'adiacente controllo di volume (blu) in alto o in basso. Si fa clic sulla traccia per ripristinare il suo livello audio predefinito.
- 5. Per regoalre il livello audio complessivo, si fa scorrere il controllo di volume *LR* in alto o in basso. Si fa clic sulla traccia *LR* per ripristinare il suo livello audio predefinito.
- 6. Si fa clic sull'indicatore di traccia per abilitare e disabilitare la sua uscita.
- 7. Per monitorare l'uscita di una traccia e rendere mute le altre tracce, si fa clic sul pulsante *Solo* per la traccia che si vuole ascoltare. Il pulsante *Solo* si illumina per indicare che è stato abilitato.
- 8. Per cambiare la posizione spaziale della traccia destra o sinistra, si trascina il puntatore di controllo in senso orario o anti-orario.

Effetti audio

È possibile applicare vari filtri e dissolvenze incrociate audio ai clip interi e a marcate sezioni nelle sequenze. In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Applicare un effetto a una sezione marcata o al clip corrente" a pagina 104
- "Applicare un effetto ai clip corrispondenti" a pagina 105
- "Opzioni effetti audio" a pagina 106

Applicare un effetto a una sezione marcata o al clip corrente

Per applicare un effetto audio a una sezione marcata o al clip corrente, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si carica la sequenza che contiene il clip che si vuole modificare. Si accerta che sia selezionata la scheda Audio.



- 2. Se si vuole modificare solo parte di un clip o della sequenza, si evidenzia la sezione usando la funzione *Marca e parcheggia*
- 3. Si fa clic sulla scheda Aggiungi effetto (+).
- 4. Si seleziona l'effetto che si vuole applicare nella lista Componenti.
- 5. Si fa clic sulla scheda *Impostazioni*, e si configura l'impostazione che si desidera (si consultino le separate sezioni per le istruzioni relative all'effetto).
- 6. Se si è marcata una sezione per la modifica nel passo 2, si seleziona *Sezione marcata* dalla lista a discesa *Destinazione* altrimenti si seleziona *Clip corrente*.
- 7. Si fa clic sul pulsante *Applica effetto*.
- 8. L'effetto scelto viene applicato alla destinazione scelta.

Applicare un effetto a clip corrispondenti

Per applicare un effetto audio a clip corrispondenti, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si eseguono i passi 1, 3 e 4 della sezione "Applicare un effetto a una sezione marcata o al clip corrente" a pagina 104.
- 2. Si seleziona Clip corrispondenti dalla lista a discesa Regione destinazione.
- 3. I campi Criteri sono mostrati sotto la lista Regione destinazione.

Regione di destinazione		Corrispondenza clip v
Criteri		Nome uguale 'Moto' 🔺
Applica effetto		Nome 🔻
		uguale 🔻
		Moto

4. Si inseriscono i criteri che corrispondono ai clip che si desidera nella lista a discesa *Attributo, Metodo di corrispondenza* e *Modello* e nel riquadro di testo. Per esempio *Nome* uguale a 'Moto' o Commenti contiene 'Langhe'.

La lista a discesa Attributo contiene elementi come Nome, Ripresa, Scena e Commenti. La lista a discesa Metodo di corrispondenza fornisce uguale, contiene, non uguale, non contiene come opzioni di corrispondenza, mentre il riquadro di testo Modello accetta ogni combinazione alfanumerica di caratteri.

Per esempio, è possibile selezionare Nome uguale 'Moto' o Commenti contiene 'Langhe'.

- 5. Si fa clic sul pulsante Applica effetto.
- 6. L'effetto scelto viene applicato ai media destinazione.

Opzioni effetto audio

Sono disponibili i seguenti effetti audio:

- "Dissolvenza incrociata" a pagina 106
- "Equalizzazione (EQ)" a pagina 106
- "Preset EQ" a pagina 107

Dissolvenza incrociata

Fornisce una transizione graduale tra le tracce audio in uscita e le tracce audio in entrata. Non vi sono impostazioni per questa transizione

Equalizzazione (EQ)

Un effetto che controlla l'aumento o la riduzione dell'energia dell'audio per definiti intervalli di frequenza. Ciascun effetto *EQ* dispone di cinque sub-bande che possono essere usate in combinazione per creare complessi profili di equalizzazione.

Azione

1. L'effetto si apre sulla scheda Banda 1.



- 2. Si seleziona il filtro desiderato nella lista a discesa *Tipo filtro*. Le opzioni sono:
 - Low pass
 - High pass
 - Band pass (constant skirt)
 - Band pass (constant peak)
 - Notch
 - Peaking EQ
 - Low shelf
 - High shelf

- 3. Un profilo del filtro selezionato è visualizzato nell'area grafica.
- 4. Si digita il limite della frequenza (per esempio, taglio frequenza per filtri Low pass/High pass, centro frequenza per filtri notch) nel riquadro testo Frequenza (Hz). In alternativa, si trascina la barra arancione sotto il riquadro di testo sull'impostazione desiderata.
- 5. Si digita il desiderato valore *Fattore Q* nel corrispondente riquadro di testo. Il *Fattore Q* è la qualità o la 'nitidezza del filtro inviluppo. In alternativa, si trascina la barra arancione sotto il riquadro di testo sul valore desiderato.
- 6. Opzionale: si ripetono i passi da 2 a 5 per applicare ulteriori filtri nelle schede *Banda 2*, *Banda 3*, *Banda 4* e *Banda 5*.
- 7. È possibile rivedere la differenza che un filtro determina sull'effetto complessivo commutando su OFF o ON il LED per ciascuna Banda.

Preset EQ

Sono disponibili i seguenti preset per presentare le comuni esigenze di equalizzazione come rimuovere evidenti rumori, rumore del vento e altro ancora. Ciascun preset risiede nella *Banda 1*, lasciando le altre bande vuote, permettendo così di impostare ulteriori effetti.

50Hz Hum Removal:	Un filtro notch per rimuovere importanti rumori di 50Hz
60Hz Hum Removal:	Un filtro notch per rimuovere importanti rumori di 60Hz
Treble Boost:	Aumenta segnali al di sopra di 2 kHz
Increase VO Presence:	Incrementa leggermente le frequenze di banda media per fornire mag- giore presenza
LoFi EQ:	Simula un piccolo altoparlante.
Loudness Curve:	Abbassa alte e basse frequenze con una leggera diminuzione della banda media. Fornisce un migliore ascolto dello spettro udibile a bassi volumi.
Low End Booster:	Aumenta le basse frequenze.
Mic Wind Reduction:	Filtro <i>Passa alto</i> per aiutare a ridurre il rumore del vento nelle registrazioni in esterni.
Mix Master EQ:	Mix EQ principale globale.
Plosive Reduction (PQ):	Riduce le basse frequenze dello schioccare delle B e P nelle registrazioni vocali
Reduce Female Sibilance (5-7 kHz):	Controlla le S e le T. Prima aumenta poi ripulisce frequenze EQ di 5-7 kHz per identificare un problema di sibilo nella registrazione della voce femmi- nile. Poi usa 'Taglia' a preferenza.
Reduce Male Sibilance (4-6 kHz):	Controlla le S e le T. Prima aumenta poi ripulisce frequenze EQ di 4-6 kHz per identificare un problema di sibilo nella registrazione della voce ma- schile. Poi usa 'Taglia' a preferenza.
Reduce Soundtrack Presence:	Applica una lieve riduzione nell'intervallo audio vocale per aiutare ad ascol- tare meglio una voce fuori campo sopra una colonna sonora.
Capitolo 7 - La Scheda Progetto

La *Scheda progetto* permette di rivedere i dettagli del progetto e di cambiare varie opzioni di uscita. In questo capitolo sono descritti i seguenti argomenti:

- "Aprire la Scheda progetto" a pagina 109
- "Scheda Dettagli " a pagina 110
- "Scheda Video" a pagina 110
- "Scheda Audio" a pagina 115
- "Scheda Film" a pagina 115
- "Scheda Posizione media" a pagina 116
- "Scheda Attività" a pagina 117

Aprire la Scheda Progetto

Per aprire la Scheda Progetto, per rivedere o aggiornare informazioni del progetto, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sulla Scheda Progetto nell'angolo superiore sinistro dello schermo.



- 2. Si apre la Scheda Progetto. Le schede presenti sono visualizzate sulla sinistra della scheda Progetto:
- Dettagli
- Video
- Audio
- Film
- Media
- Attività
- 3. È possibile rivedere e aggiornare le schede del progetto come descritto nelle sezioni seguenti.
- 4. Per chiudere la *Scheda Progetto*, si fa clic di nuovo sula scheda *Progetto*, o si fa clic in un punto qualsiasi al di fuori della scheda stessa.

Scheda Dettagli

La scheda Dettagli visualizza le informazioni generali relative al progetto.

Azione

1. Se il pannello Dettagli non è visibile, si fa clic sulla scheda Dettagli per farlo apparire.

Ð	Progetto Viaç	ıgi in moto 🔺		
	Dettagli 🤇	Nome		Viaggi in moto
	Video			
	Audio	Data di creazi	Data di creazione	
	Film	Posizione	/Users/carmelobattaglia/Lightworks,	Projects/PY0905BE/
	Media	[Note]		
	Attività			
				Esegui backup

- 2. Per rinominare il *Progetto*, si fa doppio clic sul nome del progetto, si digita il nuovo nome del progetto direttamente nel riquadro di testo, e si preme *Invio*. Il nuovo nome è visualizzato nella parte superiore della *Scheda Progetto* e nell'associata miniatura progetto del *Navigatore progetto*.
- 3. Il campo Frame rate visualizza il frame rate del progetto ed è di sola lettura.
- 4. Il campo Data creazione visualizza la data e l'orario della creazione del progetto. Il campo è di sola lettura.
- 5. La *Posizione* della cartella progetto è visualizzata sotto la *Data creazione*. Si fa clic sul nome della posizione per aprire il gestore file nella cartella *Progetto*.
- 6. È possibile digitare note relative al *Progetto* direttamente nel riquadro testo *Note*.

Scheda Video

È possibile ridimensionare il video in tempo reale per riprodurre il video in qualsiasi formato compatibile, indipendentemente dal formato del materiale sorgente. È anche possibile selezionare le opzioni *letterboxing* e *aspect ratio*.

Le opzioni video sono divise in schede. Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Scheda Principale" a pagina 111
- "Scheda Letterbox" a pagina 112
- "Scheda Conversioni" a pagina 113
- "Scheda Stereo 3D" a pagina 114

Scheda Principale

Si usa la scheda Principale per rivedere e aggiornare le opzioni generali di riproduzione.

Azione

1. Se il pannello Principale non è visibile, si fa clic su Principale per farla apparire.



- 2. Si seleziona il formato desiderato dalla lista a discesa Formato di uscita.
- 3. Il campo *Fotogrammi SD completi* è attivo solo quando il campo *Formato di uscita* è impostato nel formato definizione standard.
- 4. Si seleziona un livello di Precisione: 8 bit o 10 bit.
- 5. Si seleziona la qualità dei media desiderata nella lista a discesa Qualità di riproduzione dei media:

Automatica. Imposta automaticamente la qualità di riproduzione.

La massima disponibile: Da selezionare quando si vuole vedere a Schermo intero o in definizione superiore.

La minima disponibile: Seleziona i file proxy quando disponibili. Si sceglie questa opzione se la riproduzione è a scatti o non fluida. Si consulti la sezione "Creare Proxy" a pagina 138.

- 6. Se si sta usando un filmato *RED R3D*, si imposta la *Qualità decodifica RED* nel menu a discesa. Si consulti la sezione "RED (R3D)" a pagina 203 per informazioni sull'importazione di file *RED*.
- 7. È possibile caricare la Look Up Table (LUT) predefinita o caricare una propria LUT in una posizione quando si usa Effetti colore.
 - Per abilitare la LUT, si fa clic sull'icona LED. Il LED cambia in verde per indicare che è abilitata.
 - Per disabilitare la LUT, si fa di nuovo clic sull'icona LED.

Per maggiori informazioni sulle LUT, si consulti la sezione "Look Up Tables" a pagina 176.

Scheda Letterbox

Si usa la funzione *Letterbox* per ritagliare il materiale video.

- 1. Si apre il clip, subclip o sequenza che si vuole ritagliare
- 2. Con la scheda Video aperta, si fa clic su Letterbox.



- 3. Il corrente clip selezionato viene mostrato nel visualizzatore principale nel pannello *Letterbox*.
- 4. Si digita il numero di pixel che si vuole ritagliare dalla parte superiore e inferiore del fotogramma video rispettivamente nei riquadri di testo *In alto* e *In basso*.
- 5. È anche possibile impostare il numero di pixel da ritagliare facendo clic sinistro e trascinando il mouse dall'alto o dal basso del fotogramma video.



- 6. In alternativa, si può fare clic su Da immagine. In questo modo viene calcolato automaticamente il ritaglio.
- 7. Si fa clic su *Applica* per applicare le modifiche eseguite.
- 8. Si seleziona l'opzione Influenza monitor uscita per applicare il ritaglio ai monitor collegati.

Scheda Conversioni



I materiali sorgenti con aspect ratio 4:3 e 16:9 possono essere contenuti insieme nello stesso progetto o sequenza.

Per impostare le opzioni di conversione del progetto, si agisce nel modo seguente.

Azione

1. Con la scheda Video aperta, si fa clic su Conversioni.



2. Si selezionano le opzioni nel modo descritto nella tabella seguente.

Conversione Aspect Ratio	Fotogramma intero	Zoom intero	Zoom parziale
Visualizzazione stretta come larga (4:3 come 16:9) scun lato.		L'immagine 4:3 è allargata in modo da riempire la larghezza del fotogramma 16:9. Le parti superiore e inferiore dell'im- magine 4:3 sono ritagliate.	Un ingrandimento medio.
Visualizzazione larga come stretta (16:9 come 4:3)	È visualizzata l'intera imma- gine con bande nere in alto e in basso.	L'immagine 16:9 è allargata in modo da riempire l'altezza del fotogramma 4:3. Ambedue i lati sono ritagliati.	

Scheda Stereo 3D

Queste impostazioni di destinazione sono disponibili solo nella versione Lightworks Pro.

Per selezionare le opzioni di riproduzione Stereoscopico 3D, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Con la scheda Video aperta, si fa clic su Stereo 3D.



2. Per ogni campo (Visualizzatori, Miniature, e Monitor di uscita), si seleziona l'opzione necessaria.



3. Se il sistema include una scheda I/O, viene mostrata un'ulteriore opzione *Doppio flusso sinistro-destro* nella lista *Monitor di uscita*. Quando è selezionata, invia la visione dell'occhio sinistro attraverso *SDI 1* e quella dell'occhio destro attraverso *SDI 2*.

Scheda Audio

La scheda Audio, permette di selezionare la Durata taglio morbido e il Ritardo audio monitor.

Azione

1. La Frequenza audio è visualizzata come un'opzione di sola lettura.



- 2. Si seleziona un valore per la *Durata taglio morbido* (Dissolvenza incrociata clip audio) in millisecondi (ms) dalla lista a discesa.
- 3. Si seleziona un *Ritardo monitor audio* dalla lista a discesa. Questo ritarda l'audio in modo che venga riprodotto in sincrono con il monitor hardware di uscita. Sarà necessario un dispositivo hardware I/O del tipo Matrox, AJA o Blackmagic per usare questa funzione.

Scheda Film

È possibile selezionare le opzioni film per progetti che sono stati impostati su 24 fps.

Azione

1. Si apre Impostazioni progetto e si fa clic sulla scheda Film.



- 2. Si seleziona la Velocità film della videocamera da una lista a discesa.
- 3. La velocità di *Riproduzione nei visualizzatori* è in genere impostata in relazione alle impostazioni del progetto. È possibile cambiarla solo per i progetti *24 fps*.
- 4. Si seleziona l'opzione Sincronizza audio film dalla lista a discesa.

Scheda Posizione media

È possibile specificare qualsiasi posizione per le cartelle *Materiale* e *Audio*, ed è possibile aggiungere tutte le posizioni media che si desidera. Questo è veramente utile se si ha la necessità di gestire media in un progetto per progetto base.

Creare, selezionare e rimuovere Destinazioni di importazione

Per creare, selezionare o rimuovere una destinazione di importazione, si consulti la sezione "Destinazione di importazione" a pagina 195 per avere altre informazioni.

Controllare lo spazio disco libero

Per controllare la quantità di spazio libero nella posizione e drive dei media, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si apre una Scheda progetto, e si fa clic sulla scheda Media.



- 2. Si fa clic sulla scheda Posizioni se non è già selezionata.
- 3. La quantità di spazio libero su disco per ciascuna posizione dei media è visualizzata nella scheda Posizioni.

Scheda Attività

Si fa clic sulla scheda Attività per vedere qualsiasi attività in atto come importare ed esportare media.

Ð	Progetto \	/laggi in moto ▲
	Dettagli	Esporta : YouTube
	Video	Sorgente : Motogiro delle Langhe 2014 (Sequenza)
	Audio	
	Film	
	Media	
	Attività	

L'attività in atto può essere annullata facendo clic sul pulsante rosso X e scegliere di fermare tutte le attività in esecuzione o solo una. Non è possibile uscire dal progetto mentre delle attività sono in esecuzione.

Capitolo 8 - Bin e gruppi

Questo capitolo descrive le caratteristiche generali dei bin e come è possibile usarli per gestire i progetti.

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Lavorare con i bin" a pagina 119
- "Lavorare con i gruppi" a pagina 123
- "Vista Miniature" a pagina 125
- "Vista Lista" a pagina 126
- "Unire solo il contenuto comune" a pagina 131
- "Bin multicam" a pagina 132
- "Creare proxy" a pagina 138

Per informazioni generali sulla creazione e l'utilizzo dei bin, si consulti la sezione "Creare un bin vuoto" a pagina 31.

Lavorare con i bin

I bin sono usati per organizzare e visualizzare clip e sequenze. È possibile spostare e copiare clip in altri bin, e cambiare il modo con cui i bin visualizzano i clip. È anche possibile raggruppare bin posizionandoli in un altro bin.

È possibile che un clip sia presente in più di un bin nello stesso tempo. È possibile usare questa caratteristica per organizzare il materiale in modo più flessibile. Tuttavia, vedendo un clip in più di un posto sullo scherno non vuol dire che vi siano più copie nel disco rigido.

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Creare un bin vuoto" descritto a pagina 31
- "Copiare clip nei bin" descritto a pagina 32
- "Creare un bin con clip" descritto a pagina 32
- "Rinominare i bin" a pagina 120
- "Spostare clip tra i bin" a pagina 120
- "Cambiare l'aspetto di un bin" a pagina 121
- "Eliminare bin" a pagina 122

Rinominare i bin

Per cambiare il nome di un bin, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sinistro sul nome del bin nel pannello *Lista contenuti*.

Silicito Sequenze Tutto Recente		Il mondo dietro la visiera_ motoraduno Stelvio 2016	Il mondo dietro la visiera_ motoraduno Stelvio 2016	V1, A1,A2	00:00:00.00	00:10:38.17
Bin #1 Viaggi in moto	Dilanti di Insta	Vacanza Trentino mototurismo Trento, Bondone e Gar.	Vacanza Trentino mototurismo Trento, Bondone e Gar.	V1, A1,A2	00:00:00.00	00:03:22.02
Bin multicam		MotoTurismo viaggi guidati in moto sulle Alpi	MotoTurismo viaggi guidati in moto sulle Alpi	V1, A1,A2	00:00:00.00	00:04:44.24
		Motogiro delle Langhe 2014	Motogiro delle Langhe 2014	V1, A1,A2	00:00:00.00	00:02:05.17

2. Si digita un nuovo nome per il bin e poi si preme Invio.

Spostare clip tra i bin

Per spostare uno o più clip, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si apre il bin che contiene il o i clip che si vuole spostare.
- Si fa clic sinistro sul clip che si vuole spostare. Per selezionare più clip, si tiene premuto il tasto Maiusc o Ctrl, e poi si fa clic su ciascun clip che si vuole spostare.
 Gli utenti Mac OS X devono usare il tasto Cmd invece del tasto Ctrl.
- 3. Il cursore cambia per mostrare quanti clip sono stati selezionati.



4. Si rilascia il tasto *Maiusc*, *Ctrl* o *Cmd*, e si trascinano i clip selezionati nel bin di destinazione.

Cambiare l'aspetto di un bin

È possibile cambiare l'aspetto di un bin in diversi modi:

Azione

1. Si fa clic sul pulsante *Vista* per passare dalla vista *Lista* alla vista *Miniatura* e viceversa.



- 2. Si fa clic sul bordo destro o inferiore o sull'angolo del bin e si trascina per dimensionarlo come si desidera. Se si rende un bin più piccolo, si potrebbe non essere in grado di vedere contemporaneamente tutte le colonne e i campi sullo schermo. Si usano le barre di scorrimento *A* e *B* per mostrare gli elementi al di fuori dell'area di visione del bin.
- 3. Si fa clic sul nome di un bin per visualizzare il suo contenuto nell'area principale di visione.

Eliminare bin

Per eliminare un bin, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic destro sul bin che si vuole eliminare e, nel menu che viene aperto, si seleziona Elimina.
- 2. Per selezionare più bin, si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* (*Cmd* in *Mac OS X*) mentre si fa clic sui bin che si vuole eliminare e, nel menu che si apre, si seleziona *Elimina bin selezionati*.
- 3. È visualizzato il dialogo *Elimina*, che chiede di selezionare gli elementi da eliminare:

ELIMINA	
Seleziona gli elementi che vuoi elimin	are:
Bin	
Log (1)	
File media (3)	
	Annulla

- Bin: è eliminato solo il bin. Tutti i clip o le sequenze contenuti nel bin non sono eliminati.
- Log: Tutti i log (clip, subclip, sequenze) contenuti nel bin sono eliminati. Ogni media creato da Crea collegamento non verrà eliminato.

Se si seleziona Log, i media sono selezionati automaticamente, per prevenire la presenza di media orfani.

- *Hi-Res o Proxy*: Elimina tutti i media referenziati da clip contenuti nel bin. Tuttavia, non elimina i log per ciascun clip.
- 4. Si selezionano gli elementi che si desidera eliminare. Si fa clic su *Si* per confermare l'eliminazione, oppure si fa clic su *No* per annullare l'operazione.
- 5. Se si seleziona Si, le opzioni selezionate sono eliminate.

Lavorare con i gruppi

l *gruppi* sono una raccolta di bin e di altri gruppi. Essi sono visualizzati nella *Lista contenuti*, e possono anche essere identificati da un marcatore ambra su cui è possibile fare clic per espandere o collassare gli elementi contenuti nel gruppo.

Le proprietà di un gruppo sono le seguenti:

- I gruppi possono essere minimizzati per salvare spazio o lasciati aperti per mostrare il contenuto nel Gestore contenuti
- I bin possono essere posizionati in un gruppo singolo o in più gruppi
- I gruppi possono essere posizionati in altri gruppi

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Creare un nuovo gruppo" a pagina 123
- "Rinominare un gruppo" a pagina 123
- "Aggiungere bin e gruppi a un gruppo" a pagina 124
- "Rimuovere bin da un gruppo" a pagina 124
- "Rimuovere (separare) gruppi" a pagina 124
- "Ordinare bin e gruppi" a pagina 124

Creare un nuovo gruppo

Per creare un nuovo gruppo:

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si fa clic destro nel pannello *Lista contenuti* e si seleziona *Crea* > *Gruppo vuoto*.
 - Si selezionano più bin facendo clic su di essi tenendo premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl*, poi si fa clic destro. Nel menu che si apre, si seleziona *Crea gruppo*.
- 2. Viene creato un nuovo gruppo.

Rinominare un gruppo

Per rinominare un gruppo, si agisce nel modo seguente:

- 1. Nella *Lista contenuti*, si fa doppio clic sul nome del gruppo e poi si digita il nuovo nome.
- 2. Si preme Invio.

Aggiungere bin e gruppi a un gruppo

Per posizionare un bin o un gruppo in un altro gruppo, si agisce nel modo seguente:

Azione

- Si fa clic sul bin o sul gruppo, e lo si trascina nel gruppo nel quale lo si vuole posizionare.
 Per selezionare più bin o gruppi, si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* (tasto *Cmd* in Mac OS X) mentre si fa clic.
- 2. Quando il gruppo destinazione è evidenziato, si rilascia il pulsante del mouse.
- 3. I bin e i gruppi selezionati sono visualizzati nel gruppo destinazione.



Rimuovere bin da un gruppo

Per rimuovere bin da un gruppo, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sul bin che si vuole rimuovere e lo si trascina fuori dal gruppo in un spazio vuoto nel pannello *Lista contenuti*.

Per selezionare più bin, si tiene premuto il tasto Maiusc o Ctrl (tasto Cmd in Mac OS X) mentre si fa clic.

2. Il bin è visualizzato nel pannello *Lista contenuti* ma non fa più parte del gruppo.

Rimuovere (separare) gruppi

Per rimuovere un gruppo dal pannello *Lista contenuti*, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic destro sul gruppo che si vuole rimuovere e, nel menu che si apre, si seleziona Separa.
- 2. Il gruppo viene rimosso dal pannello *Lista contenuti*, e tutti i bin del gruppo sono visualizzati come bin indipendenti.

Ordinare bin e gruppi

È possibile ordinare i bin e i gruppi per data, nome e tipo:

- 1. Si fa clic destro nell'area *Lista contenut*i del *Gestore contenuti* e, nel menu che si apre, si seleziona *Ordina*mento > Ordina per
- 2. Nel menu secondario che si apre, si seleziona Data, Nome o Tipo.
- 3. I bin e i gruppi sono ordinati secondo l'ordine specificato.

Vista Miniature

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Ordinare le miniature" a pagina 125
- "Cambiare la dimensione delle miniature" a pagina 126

Ordinare le miniature

Per cambiare l'ordine con cui sono visualizzate le miniature, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si seleziona la vista Miniature nel Gestore contenuti.
- 2. Si fa clic destro su una miniatura e, nel menu che si apre, si seleziona Comandi vista > Ordina per.



3. Si seleziona l'opzione di ordinamento necessaria dalla lista a discesa che si apre.

Cambiare la dimensione delle miniature

Nella vista *Miniature*, mentre si tiene premuto il tasto *Ctrl*, si porta il mouse sopra un'area del bin e poi si muove la rotellina del mouse per cambiare la dimensione della miniatura. Cambiare la dimensione delle miniature nella vista *Miniature* non influisce sulla dimensione della miniatura nella vista *Lista*.

Per cambiare in alternativa la dimensione delle miniature nella vista *Miniature*, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si imposta il Gestore contenuti nella vista Miniature.
- 2. Si fa clic destro su una miniatura e, nel menu che appare, si seleziona *Dimensione miniatura > Piccola, Media o Grande*.
- 3. La dimensione delle miniature è impostata sul valore selezionato.

Vista Lista

Quando si è nella vista *Lista* è possibile vedere i metadati di ciascun clip, come *nome bobina*, *nome clip* e *data creazione*. È possibile selezionare le colonne da vedere nella vista *Lista* e salvarla come vista predefinita.

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Ordinare la vista Lista" a pagina 127
- "Cambiare la dimensione miniatura" a pagina 127
- "Visualizzare i bin a colonne" a pagina 128
- "Personalizzare la Vista Lista" a pagina 129
- "Cambiare l'ordine dei campi" a pagina 129
- "Salvare una vista" a pagina 130
- "Eliminare una vista" a pagina 130

Ordinare la vista Lista

È possibile ordinare la *Vista Lista* alfanumericamente per *Nome*, *Nastro*, *Commenti*, o per un'altra qualsiasi campo colonna visibile:

Azione

- 1. Nella Vista Lista, si fa clic sulla colonna che si vuole ordinare.
- 2. Gli elementi della Lista sono ordinati nella colonna selezionata.



3. Per invertire l'ordine della *Lista*, si fa di nuovo clic sulla stessa colonna.

Cambiare la dimensione della miniatura

Nella *Vista Lista*, mentre si tiene premuto il tasto *Ctrl*, si sposta il mouse sull'area del bin e si fa scorrere la rotellina del mouse per cambiare la dimensione delle miniature. Cambiare la dimensione della miniatura nella vista *Lista* non influisce sulla dimensione delle miniature nella vista *Miniature*.

In alternativa per cambiare la dimensione delle miniature nella Vista Lista, si agisce nel modo seguente:

- 1. Si imposta il Gestore contenuti nella Vista Lista.
- 2. Si fa clic destro su una miniatura e, nel menu che appare, si seleziona *Comandi vista > Taglia miniatura > Molto piccola, Piccola, Media, Grande o Molto grande*.
- 3. La dimensione delle miniature è impostata sul valore selezionato.

Visualizzare i bin a colonne

È possibile visualizzare i bin e gli elementi contenuti in essi in differenti modi. È possibile memorizzare differenti viste in un progetto e personalizzarle con tutti o solo alcuni dei campi nel bin. Le viste possono aiutare a organizzare le informazioni dei bin.

Azione

1. Si fa clic sull'icona bin finché non è visualizzata la Vista Lista.



- 2. Si fa clic destro nell'area Colonne e, nel menu che appare, si seleziona Comandi vista > Colonne.
- 3. Nel pannello di opzioni che appare, si seleziona una delle viste seguenti:
 - Default: La vista predefinita per il progetto, impostata nella finestra Viste.
 - *Personalizza*: Schema definito dall'utente. Si consulti la sezione "Personalizzare la Vista Lista" a pagina 129.
- 4. Si fa clic su un'intestazione colonna per ordinare la *Vista Lista* su tale colonna. Si fa di nuovo clic per invertire l'ordine.

Personalizzare la Vista Lista

I bin prodotti da ricerche usano la vista predefinita per il progetto, se ne è stato impostato una. Se non è stata impostata una vista, i bin si aprono con le colonne di intestazione peredefinite.

Per personalizzare una vista bin, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic destro nell'area *Colonne*, e si seleziona *Personalizza* fra le opzioni del menu *Colonne*. Si consulti la sezione "Visualizzare i bin a colonne" a pagina 128.
- 2. Si apre la finestra *Colonne*, che elenca tutti i campi disponibili. È presente un segno di spunta a lato dei campi già abilitati nella *Vista Lista*.
- 3. Si fa clic sul pulsante Carica.
- 4. Viene aperto il dialogo *Colonne*.
- Si seleziona il modello necessario. Le opzioni del modello sono:
 - Default
 - Personalizza

Personalizza appare se è già stata modificato ed è stato usato un set di intestazioni di colonne senza eseguire il salvataggio.

- 6. Si fa clic su OK per chiudere il dialogo Colonne.
- 7. Per definire la lista delle colonne visualizzate, si usa il mouse per spuntare i campi necessari, o si toglie la spunta dai campi non necessari.
- 8. (Opzionale) Si seleziona l'opzione *Imposta come predefinito*. La selezione corrente dei campi è memorizzata come predefinita. La prossima volta che verrà generato un bin, questo userà la vista predefinita.
- 9. Si fa clic su Usa per salvare la selezione e chiudere la finestra Viste Bin.

Cambiare l'ordine dei campi

Per cambiare l'ordine dei campi colonne, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic destro nella *Vista Lista* e, nel menu che appare, e si seleziona *Personalizza* dal menu di opzioni *Colonne*. Si consulti la sezione "Visualizzare i bin a colonne" a pagina 128.
- 2. Si fa clic sinistro sul nome del campo colonna che si vuole spostare e lo si trascina in alto o in basso nella lista.
- 3. Si ripete il passo 2 per ciascun campo finché la lista è nell'ordine che si desidera.
- 4. (Opzionale) Si seleziona l'opzione *Imposta come predefinito*. La selezione corrente dei campi è memorizzata come predefinita. La prossima volta che si crea un bin, questo userà la vista predefinita.
- 5. Si fa clic su *Usa* per salvare la selezione e chiudere la finestra *Viste bin*.

Pers	sonalizza colonne	×
		Carica
	Cookie	
	Tipo	Salva
	Nome	Flimina
	Data Creazione	
	Formato Media	
	Compressione	
	Tracce	
	Tempo Inizio	
	Tempo Fine	
	Durata	
	Bobina	
	Tipo Bobina	
	Scena	
	Ripresa	
	Chi	
	Descrizione	
	Note	
	Inizio Audio Orig.	
	Start 24B code	
	24P reel	
	Pulldown	
1	Sequence	
1	Start keycode	
	Film duration	
	Start carncode	
	Cam reel	
	Lab Roll	
	Data Camera	
	Start inkcode	
	Rushes Roll	
Us	a	

8

Salvare una Vista

Per salvare una vista, si agiscegire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si crea una Vista bin personalizzata come descritto in "Personalizzare la Vista Lista" a pagina 129.
- 2. Si fa clic su Salva nella finestra Viste bin. È visualizzato un dialogo Salva schema colonna come.

Salva schema colonna come	×
Esegui	

- 3. Si digita un nome per la vista, e poi si fa clic su Esegui.
- 4. La vista con il nome è salvata ed è aggiunta alla lista visualizzata quando si apre la lista Colonne nel menu Bin.

Eliminare una vista

Per eliminare una vista, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Nella finestra Colonne, si fa clic sul pulsante Elimina.
- 2. Si apre il dialogo Elimina schema colonna.
- 3. Si fa clic sulla vista che si vuole eliminare, e poi si fa clic su OK.
- 4. Appare un messaggio, che chiede di confermare l'eliminazione della vista. Si fa clic su *Si* per eliminare, oppure su *No* per annullare l'eliminazione.

Unire il contenuto di più bin

È possibile creare nuovi bin che combinano parte o tutto del contenuto di due o più esistenti bin. La mescolanza del contenuto può essere combinata come segue:

- Unione si consulti la sezione "Unire tutto il contenuto" a pagina 131
- Intersezione si consulti la sezione "Unire solo il contenuto comune" a pagina 131
- Differenza si consulti la sezione "Unire solo il contenuto unico" a pagina 132

È possibile rinominare i bin generati con qualcosa di più significativo per l'utente. Si consulti la sezione "Rinominare i bin" a pagina 120.

Unire tutto il contenuto

È possibile unire il contenuto di due o più bin in un nuovo bin, lasciando il contenuto dei bin sorgenti invariati. Si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Mentre si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* (il tasto *Cmd* per *Mac OS X*) si fa clic sui bin sorgenti che si vuole unire.



- 2. Si rilascia il tasto Maiusc o Ctrl (il tasto Cmd per Mac OS X) e si fa clic destro sulla selezione.
- 3. Nel menu che appare, si seleziona Selezione > Crea > Bin (unione).
- 4. È creato un nuovo bin denominato *Unione #1*, che contiene i media dei bin selezionati. Se è già presente un bin denominato *Unione #1*, viene usato il numero successivo disponibile.
- 5. Le registrazioni contrassegnate dei bin selezionati sono aggiunte al bin destinazione.

Unire solo il contenuto comune

È possibile selezionare il contenuto che è comune a due o più bin e posizionarlo in un nuovo bin, lasciando il contenuto dei bin sorgenti invariati. Si agisce nel modo seguente:

- 1. Mentre si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* (il tasto *Cmd* per *Mac OS X*) si fa clic sui bin sorgenti che si vuole unire.
- 2. Si rilascia il tasto *Maiusc* o *Ctrl* (il tasto *Cmd* per *Mac* OS *X*) e si fa clic destro sulla selezione.
- 3. Nel menu che appare, si seleziona *Selezione > Cea > Bin (intersezione)*.
- 6. È creato un nuovo bin denominato *Intersezione #1*, che contiene i media che sono comuni nei bin sorgenti selezionati. Se è già presente un bin denominato *Intersezione #1*, viene usato il numero successivo disponibile.

Unire solo il contenuto unico

È possibile selezionare il contenuto di due bin che non è comune ad ambedue e inserirlo in uno nuovo bin. Il contenuto dei bin sorgenti resta invariato. Si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Mentre si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* (il tasto *Cmd* per *Mac OS X*) si fa clic sui bin sorgenti che si vuole unire.
- 2. Si rilascia il tasto *Maiusc* o *Ctrl* (il tasto *Cmd* per *Mac* OS *X*) e si fa clic destro sulla selezione.
- 3. Nel menu che è visualizzato, si seleziona Selezione > Crea > Bin (differenza).
- 4. È creato un nuovo bin denominato *Differenza #1*, che contiene tutti i media che sono unici in ciascun bin selezionato. Se è già presente un bin denominato *Differenza #1*, viene usato il numero successivo disponibile.

Bin multicam

La funzione *Bin multicam* permette di bloccare insieme più sorgenti (clip, subclip, o edit) in modo che siano riprodotti in sincronizzazione. Per esempio, è possibile usare un *Bin Multicam* per impostare diversi eventi multicamera per il *Montaggio dal vivo* (si consulti la sezione "Montaggio dal vivo" a pagina 65). Tutti i sorgenti non devono avere lo stesso timecode, poiché la sincronizzazione può essere per timecode o per punti di sincronizzazione selezionati (fotogramma).

Quando si posiziona una miniatura in un *Bin multicam*, essa viene subito sincronizzata con tutte le altre miniature del gruppo. Viene sincronizzata la sola miniatura, non il clip o l'edit originale.

Lo stesso clip può apparire in molti *Bin multicam*, rappresentati da separate miniature che sono tutte sincronizzate con diversi metodi e in differenti punti.



Anche se lo stesso clip può apparire sullo schermo in più punti, sul disco è presente solo una copia del materiale. Eliminare un clip contenuto in un qualsiasi Bin multicam elimina ogni altra istanza di questo clip, per esempio, altri bin, edit e subclip.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Creare un nuovo bin multicam" a pagina 133
- "Usare i Bin multicam" a pagina 134
- "Aggiungere sorgenti a un Bin multicam" a pagina 135
- "Rimuovere sorgenti da un Bin multicam" a pagina 135
- "Cambiare il fotogramma corrente" a pagina 135
- "Selezionare un metodo di sincronizzazione" a pagina 136
- "Combinare metodi di sincronizzazione" a pagina 137

Creare un nuovo Bin multicam

Quando si crea un Bin multicam, le prime quattro miniature che sono aggiunte sono automaticamente assegnate alle uscite video da 1 a 4 nell'ordine e ai pulsanti *Cut* della *Console* da 1 a 4. L'uscita video inoltre determina quale pulsante *Cut* della *Console* è rappresentato nel visualizzatore per il *Montaggio dal vivo* (si consulti la sezione "Montaggio dal vivo" a pagina 65).

Per creare un nuovo Bin multicam, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Nel Gestore contenuti, si apre un bin che contiene i clip che si vuole sincronizzare.



- 2. Si fa clic tenendo premuto Maiusc o Ctrl per selezionare i clip che si vuole sincronizzare.
- 3. Si fa clic destro sui clip selezionati e, nel menu che appare, si seleziona *Crea > Bin Multicam*.
- 4. Quando si apre il dialogo *Crea un bin multicam*, si digita un nome per il bin multicam nel campo di testo *Nome*.
- 5. Si sceglie un'opzione Sincronizza per (Timecode o Fotogramma corrente) dalla lista a discesa.
- 6. Si sceglie la Dimensione miniatura (Piccola, Media o Grande) dalla lista a discesa.
- 7. Si fa clic su Esegui.
- 8. Il nuovo Bin multicam appare nella Lista contenuti.
- 9. Si apre il nuovo *Bin multicam*, visualizzando i clip come miniature. Si consulti la sezione "Usare i bin multicam" a pagina 134.

In alternativa, è possibile aprire un dialogo *Crea Bin Multicam* usando una scorciatoia da tastiera che è stata assegnata nelle impostazioni utente di Lightworks.

Usare i Bin multicam

I Bin multicam sono elencati nel pannello Lista contenuti del Gestore contenuti:

Azione

1. I *Bin multicam* sono elencati nel pannello *Lista contenuti*, sotto *Bin*, e sono identificati da un quadratino verde prima del loro nome. Si fa clic sull'etichetta *Multicam* per vedere i contenuti del bin.



- 2. Ciascun clip è visualizzato come una miniatira nel Bin multicam.
- 3. Per riprodurre una miniatura:
 - a. Si usano i controlli di riproduzione della Console Lightworks.
 - b. Si usano le scorciatoie di riproduzione.
- 4. Per ridimensionare le miniature, si fa clic destro dentro il Bin multicam e, nel menu che appare, si seleziona *Comandi vista > Dimensione miniatura*, e poi si seleziona *Piccola*, *Media* o *Grande* dalla lista a discesa.
- 5. Per abilitare la riproduzione indipendente di miniature, si fa clic destro nel Bin multicam e, nel menu che appare, si seleziona *Comandi multicam > Lettori simultanei > No*.

Per riprendere la riproduzione sincronizzata, si seleziona Comandi multicam > Lettori simultanei > Si.

6. Ulteriori opzioni e funzioni sono disponibili in Lightworks storico. Si consulti la sezione "Usare bin multicam" a pagina 264.



Aggiungere sorgenti a un Bin multicam

È possibile aggiungere successivamente un clip, subclip, o edit come una miniatura a un *Bin multicam*. È possibile aggiungere una singola miniatura o un bin di miniature. Se nel bin vi sono già tre o meno miniature, il primo nuovo elemento verrà assegnato ai pulsanti *Cut* inutilizzati della *Console* (si consulti la sezione "Montaggio dal vivo" a pagina 65).

Per aggiungere sorgenti a un esistente *Bin multicam*, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si accerta di avere già selezionato un metodo di sincronizzazione come descritto nella sezione "Selezionare un metodo di sincronizzazione" a pagina 136.
- 2. Il clip, subclip, o edit è visualizzato come una miniatura.
- 3. Si trascina la miniatura nell'etichetta del *Bin multicam* nella *Lista contenuti*. Si selezionano più clip tenendo premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl*.
- 4. Tutte le miniature sono aggiunte al *Bin multicam* e sono sincronizzate con il metodo selezionato.

Rimuovere sorgenti da un Bin multicam

Per rimuovere un sorgente da un Bin multicam, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Nel *Bin multicam*, si posiziona il mouse sopra il clip che si vuole rimuovere. Si fa clic sulla croce che viene visualizzata nell'angolo superiore destro del clip.
- 2. Per rimuovere più clip contemporaneamente, si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* mentre si selezionano i clip da rimuovere.
- 3. Appare un messaggio che chiede di confermare la rimozione del clip dal *Bin multicam*.
- 4. Si fa clic su Si, e il clip viene rimosso dal bin.

Cambiare il fotogramma corrente

È possibile cambiare il fotogramma corrente di qualsiasi clip dopo averlo posizionato in un *Clip multicam*. La procedura è la seguente:

- 1. Nel *Bin multicam*, si fa clic destro sulla miniatura che si vuole cambiare.
- 2. Si fa scorrere la miniatura per localizzare il nuovo fotogramma corrente.
- 3. Mentre si scorre attraverso la miniatura, il colore della sua etichetta nome alterna tra verde e rosso.
- 4. Quando si è localizzato il nuovo fotogramma corrente, si fa clic destro sulla miniatura e, nel menu che appare, si seleziona *Permetti blocco regolazioni > No*.
- 5. Il colore del nome della miniatura passa al solo verde, indicando che il nuovo fotogramma corrente è stato impostato.

Selezionare un metodo di sincronizzazione

È possibile sincronizzare con il timecode o con il fotogramma corrente. È anche possibile combinare i metodi, si consulti la sezione "Combinare i metodi di sincronizzazione" a pagina 137.

Per selezionare un metodo di sincronizzazione, si agisce nel modo seguente:

- 1. Si fa clic destro nel bin multicam e, nel menu che appare, si seleziona *Comandi multicam > Sincronizza* per.
- 2. Si seleziona una delle opzioni seguenti nella lista a discesa Sincronizza per:
 - Fotogramma corrente
 - T/C primario
 - 24 frame medium
 - Orig T/C Audio
 - Codice Ink
 - T/C videocamera
 - Film Keycode



- 3. Se si è selezionato *Fotogramma corrente*, le miniature sono sincronizzate insieme per il fotogramma parcheggiato in ciascun clip quando viene posizionato nel *Bin multicam*.
- 4. Se si è selezionato *Timecode*, si seleziona una delle opzioni della lista a discesa *Sincronizza tracce*, elencate di seguito:
 - *V* Il timecode è preso dal canale video del clip master. Questo è il valore predefinito.
 - A1 Il timecode è preso dal primo canale audio del clip master.
 - A2 Il timecode è preso dal secondo canale audio del clip master.

Combinare metodi di sincronizzazione

È possibile combinare due metodi di sincronizzazione se, per esempio, tutti i clip non condividono lo stesso timecode. La procedura seguente descrive una situazione in cui i clip A e B hanno timecode corrispondenti mentre i clip C e D non li hanno.

Azione

1. Nel *Bin multicam*, si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* e poi si fa clic destro sui file che si vuole cambiare (per esempio, C e D).



- 2. Nel menu che appare, si seleziona Comandi multicam > Permetti blocco regolazioni > Si.
- 3. Nell'area *Comandi multicam*, si seleziona dalla lista a discesa *Sincronizza* un metodo di sincronizzazione per i clip C e D.
- 4. Si cambiano le posizioni dei fotogrammi correnti per i clip C e D. Non si eseguono cambi per i clip A o B.
- 5. Si fa di nuovo clic destro sui clip C e D, e nel menu che appare, si seleziona *Comandi multicam > Permetti* blocco regolazioni > No.
- 6. Tutti i clip verranno ora sincronizzati anche se i due clip hanno differenti metodi di sincronizzazione.

Creare Proxy

Se si dispone di file media veramente grandi è possibile che essi vengano riprodotti molto lentamente o a scatti nel sistema.

È possibile migliorare la riproduzione dei media se si riproducono le versioni proxy dei file. È possibile impostare Lightworks a riprodurre le versioni proxy invece dei file originali in alta risoluzione nella scheda *Video* della *Scheda progetto*. Si consulti a pagina 111.

Per creare file proxy dai media, si agisce nel modo seguente:

- 1. Si fa clic destro su un clip o su un bin di clip.
- 2. Nel menu che appare, si seleziona *Media* > *Crea proxy*.
- 3. Si apre la scheda *Attività* della *Scheda Progetto* per visualizzare la progressione della generazione dei file proxy. Quando tutti i file proxy sono stati creati, la *Scheda progetto* si chiude.

Capitolo 9 - Transizioni

È possibile aggiungere varie *transizioni* alle sequenze, comprese dissolvenze, dissolvenze incrociate e tendine. È possibile uasre le transizioni per trasmettere un tono o uno stato d'animo, suggerire il passaggio del tempo, o separare parti di una storia.

In questo capitolo sono descritti i seguenti argomenti:

- "Aggiungere e cambiare transizioni" a pagina 139
- "Tipi di transizione" a pagina 143

Aggiungere e cambiare transizioni

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Aggiungere semplici transizioni" a pagina 140
- "Aggiungere transizioni audio" a pagina 141
- "Cambiare una transizione video" a pagina 141
- "Configurare una transizione" a pagina 142

Aggiungere semplici transizioni

Per aggiungere una semplice transizione, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si accerta che sia selezionata la scheda Edit o VFX.



- 2. Si fa clic destro sul taglio nel quale si vuole inserire la transizione.
- 3. Nel menu che appare, si seleziona *Transizioni > Posizione*, e si sceglie dove si vuole che inizi e finisca la transizione dalla lista a discesa. Le opzioni sono.

Centrato qui:	Applica l'effetto centrato alla posizione di parcheggio.
Da qui:	Applica l'effetto in avanti dalla posizione di parcheggio.
A qui:	Applica l'effetto indietro dalla posizione di parcheggio.

- 4. Si seleziona il numero di fotogrammi per i quali la transizione deve avvenire dalla lista a discesa *Lunghezza*.
- 5. Si fa clic su *Aggiungi*, e si seleziona una delle opzioni *Transizione* descritte a pagina 143.
- 6. La transizione è applicata alla sequenza.

Aggiungere transizioni audio

Per aggiungere una transizione audio che abbia la stessa durata della transizione video, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si accerta che sia selezionata la scheda Edit o VFX.



- 2. Si fa clic destro sul taglio nel quale si vuole aggiungere la transizione.
- 3. Nel menu che appare, si seleziona *Transizioni > Aggiungi Dissolvenza incrociata*.
- 4. La transizione *Dissolvenza incrociata* è applicata alle tracce audio.

Cambiare una transizione video

Per cambiare un'esistente transizione video, si agisce nel modo seguente:

- 1. Nella timeline, si fa clic destro sulla transizione video che si vuole cambiare.
- 2. Nel menu che è visualizzato, si seleziona "Sostituisci con..." e poi si seleziona la transizione desiderata dal menu secondario.

Configurare una transizione

Ciascuna transizione ha un suo specifico dialogo di configurazione che visualizza tutti i parametri disponibili per quell'effetto.

Per configurare una transizione, si agisce nel modo seguente:

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - a. Nella scheda *Edit*, si fa clic destro sulla transizione e, nel menu che appare, si seleziona *Transizioni* > *Impostazioni*.
 - b. Nella scheda VFX, si accerta che sia selezionata la scheda Impostazioni.
- 2. Si apre un pannello Configurazione nella parte sinistra con la scheda Impostazioni aperta.



- 3. Se una vista effetto è collassata, si fa clic sulla relativa freccia a lato per espanderla.
- 4. Si eseguono le modifiche desiderate, seguendo le istruzioni per la relativa transizione elencata nella sezione "Tipidi transizioni" a pagina 143.
- 5. Se l'indicatore della timeline è parcheggiato nell'effetto, la visualizzazione cambia immediatamente nel visualizzatore *Sequenza* e nel monitor di uscita.
- 6. Si fa clic sul pulsante verde per abilitare e disabilitare la transizione (ON e OFF). Il pulsante appare verde quando la transizione è abilitata.
- 7. Per rimuovere o resettare un effetto, si fa clic sull'icona Impostazioni (Ingranaggi). Nel menu che appare:
 - Si fa clic su *Ripristina* per riportare tutte le impostazioni ai loro valori predefiniti.
 - Si fa clic su *Rimuovi* per eliminare la transizione dalla timeline.

Tipi di transizioni

Sono disponibili i seguenti tipi di transizioni:

- "Blend" a pagina 143
- "Dissolve" a pagina 144
- "Luma Wipe" a pagina 144
- "Masked Blend" a pagina 145
- "Push" a pagina 145
- "Squeeze" a pagina 146
- "Wipe" a pagina 146

Blend (Fusione)

Crea una fusione tra i clip.

Azione

1. Si apre il pannello *Configurazione* della transizione come descritto nella sezione "Configurare una transizione" a pagina 142.

+ Project Live	e Concert *	LOG EDIT	VEX AUDIO
	+ Settings	Graphs Routing	Sequence #1 [CanCanJazz]
▼ Blend		e 🥺	1
Method		In Front 🔻	The second second second second
Fg Opacity		● 100.00%	
			00:00:15.23 ▼

2. La velocità di fusione può essere regolata facendo scorrere il cursore *Opacity (Opacità)* verso sinistra o destra.

Dissolve (Dissolvenza)

Simula una dissolvenza tipo film.

Azione

1. Si apre il pannello *Configurazione* della transizione come descritto nella sezione "Configurare una transizione" a pagina 142.



2. La velocità di dissolvenza può essere regolata facendo scorrere il cursore Amount (Intensità) verso sinistra o destra.

Luma Wipe (Tendina luminosa)

L'effetto Luma Wipe (Tendina luminosa) è una transizione tra le immagini basata sulla loro luminosità, e può essere regolata come segue:

- 1. Si apre il pannello *Configurazione* della transizione come descritto nella sezione "Configurare una transizione" a pagina 142.
- 2. Si imposta la Luma source (Luma sorgente) Foreground (Primo piano) o background (Secondo piano) dalla lista a discesa Luma.

 Colour Correction 				
▼ Luma Wipe				* <u> </u>
Luma source Border				Foreground v
Size	6			
First colour	i 🗌 🖌			
Second colour	🗳 📕 🗡			
Softness	Š — — —	•		20.00%
Progress	O .		•	50.00%
Invert				

- 3. Si fa clic sul menu Border (Bordo) per espanderlo.
 - Size (Dimensione): Controlla la dimensione del bordo della tendina.
 - First colour (Primo colore): Imposta il primo colore della tendina.
• Second colour (Secondo colore): Imposta il secondo colore della tendina.

- 4. Si sposta il cursore *Softness (Morbidezza*) verso sinistra o destra per regolare la nitidezza della tendina.
- 5. Si sposta il cursore *Progress (Progressione)* verso sinistra o destra per modificare la velocità con cui avviene lo spostamento della tendina.
- 6. Si seleziona Invert (Inverti) per invertire la direzione della tendina.

Masked Blend (Fusione mascherata)

Crea una fusione mascherata tra i clip.

Azione

1. Si apre il pannello *Configurazione* della transizione come descritto nella sezione "Configurare una transizione" a pagina 142.

▼ Masked Blend		* 🧿
Method		In Front 🔻
Fg Opacity	ø	100.00%

- 2. Si seleziona il metodo di fusione nella lista a discesa Method (Metodo).
- 3. La velocità della fusione può essere regolata facendo scorrere il cursore *Opacity (Opacità)* verso sinistra o destra.

Push (Spinta)

La transizione tra due elementi avviene perché un elemento spinge l'altro fuori dallo schermo. L'effetto Push (Spinta) può essere regolato come segue:

Azione

1. Si apre il pannello *Configurazione* della transizione come descritto nella sezione "Configurare una transizione" a pagina 142.

V Push		¢ 🧿
Туре		Push Right 🔻
Progress	()	1.02%

- 2. Si imposta la direzione di spinta (sinistra, destra, alto o basso) desiderata nel menu a discesa Type (Tipo).
- 3. Si sposta il cursore *Progress (Progressione)* verso sinistra o destra per modificare la velocità con cui avviene l'effetto di spinta.

Squeeze (Compressione)

La transizione tra due elementi avviene perché un elemento entra nello schermo mentre comprime l'altro. L'effetto può essere regolato nel modo seguente:

Azione

1. Si apre il pannello *Configurazione* della transizione come descritto nella sezione "Configurare una transizione" a pagina 142.



- 2. Si imposta la direzione di compressione (sinistra, destra, alto o basso) desiderata nella lista a discesa *Type* (*Tipo*).
- 3. Si sposta il cursore *Progress (Progressione)* verso sinistra o destra per modificare la velocità con cui avviene l'effetto di compressione.

Wipe (Tendina)

Transizione a tendina, con il passaggio dall'elemento che entra e quello che esce dallo schermo. L'effetto *Wipe (Ten-dina)* può essere regolato nel modo seguente:

Azione

- 1. Si apre il pannello *Configurazione* della transizione come descritto nella sezione "Configurare una transizione" a pagina 142.
- 2. Si imposta il modello tendina desiderato dalla lsita a discesa (*Wipe*) *Tendina*. Per facilitare la scelta, ogni elemento nella lsita dispone di un'anteprima della sua azione a tendina.

▼ Wipe			* 🧿
Pattern			Bar 1 🔻
Softness	S 0		5.00%
Progress	60		0.07%
Reverse direction			
▼ Repeats			
Across	6 0		
Down	6 0		1.00
▼ Border			
Size	۵ 💿		0.00%
First color	S 🗌 /		
Second color	S 🗖 🖊		
V Position			
Horizontal Positic	6	•	0.50
Vertical Position	6	0	0.50

- 3. Si sposta il cursore *Softness (Morbidezza)* verso sinistra o destra per regolare la nitidezza del bordo principale della tendina.
- 4. Si sposta il cursore *Progress (Progressione)* verso sinistra o destra per modificare la velocità con cui avviene l'effetto tendina.

- 5. Si seleziona l'opzione *Reverse direction (Direzione inversa*) per invertire la direzione della tendina per esempio, una tendina che in precedenza si spostava da sinistra verso destra ora si sposta da destra verso sinistra.
- 6. Si fa clic sul menu *Repeats (Ripeti)* per espanderlo.
 - Across (Orizzontale): Controlla la posizione orizzontale dell'effetto tendina.
 - Down (Verticale): Controlla la posizione verticale dell'effetto tendina.
- 7. Si fa clic sul menu Border (Bordo) per espanderlo.
 - Size (Dimensione): Controlla la dimensione del bordo tra i due lati della tendina.
 - First colour (Primo colore): Imposta il primo colore del bordo della tendina.
 - Second colour (Secondo colore): Imposta il secondo colore del bordo della tendina.
- 8. Si fa clic sul menu Position (Posizione) per espanderlo.
 - Horizontal position (Posizione orizzontale): Cambia la posizione orizzontale del bordo della tendina.
 - *Vertical position (Posizione verticale)*: Cambia la posizione verticale del bordo della tendina.

Capitolo10 - Effetti

Sono disponibili molteplici effetti visivi, tra i quali *Chromakey*, *Mirror*, *Titling* e *Picture in Picture*. In questo capitolo sono descritti i seguenti argomenti:

- "Aggiungere un effetto dalla timeline" a pagina 150
- "Aggiungere un effetto usando il pulsante Aggiungi" a pagina 151
- "Configurare un effetto" a pagina 152
- "Effetti colour" a pagina 153
- "Effetti video digitali (DVE)" a pagina 159
- "Effetti key" a pagina 165
- "Effetti matte" a pagina 168
- "Effetti mix" a pagina 170
- "Effetti titles" a pagina 170
- "Look Up Tables" a pagina 176
- "Keyframe" a pagina 180

Aggiungere un effetto dalla timeline

Per aggiungere un effetto dal menu della timeline, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si accerta che sia selezionata la scheda VFX.



2. Si usa la funzione *Marca e parcheggia* per evidenziare dove si vuole aggiungere l'effetto.

Si consulti la sezione "Marca e parcheggia" a pagina 48.

- 3. Si fa clic destro sulla timeline e, nel menu che appare, si seleziona *Effetti > Aggiungi*, e si sceglie l'effetto desiderato nel menu secondario.
- 4. L'effetto viene inserito nella timeline.
- 5. Si configura l'effetto come descritto nella sezione "Configurare un effetto" a pagina152.

Scorciatoie predefinite

i = Marca In o = Marca Out

Aggiungere un effetto usando il pulsante Aggiungi

Per aggiungere un effetto usando il pulsante *Aggiungi*, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si accerta che sia selezionata la scheda VFX.



2. Si usa la funzione *Marca e parcheggia* per evidenziare dove si vuole aggiungere l'effetto.

Si consulti la sezione "Marca e parcheggia" a pagina 48.

- 3. Si fa clic sul pulsante Aggiungi effetto '+'.
- 4. Si seleziona la categori *Effetti* che contiene l'effetto che si desidera dalla lista a discesa.
- 5. Si fa clic sull'effetto desiderato nel pannello Categoria
- 6. Si selezione l'effetto desiderato dalla lista a discesa degli effetti.
- 7. Si fa clic sul pulsante Applica effetto.
- 8. L'effetto è inserito nella timeline.
- 9. Si configura l'effetto come descritto nella sezione "Configurare un effetto" a pagina 152.

Scorciatoie predefinite i = Marca In o = Marca Out

Configurare un effetto

Ciascuno effetto dispone di uno specifico dialogo di configurazione che visualizza tutti i parametri disponibili per esso. Per configurare un effetto, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - a. Con la scheda *Edit* o *VFX* aperta, si fa clic destro sull'effetto e, nel menu che appare, si seleziona *Effetti > Impostazioni*.



1a

- b. Con la scheda VFX aperta, si posiziona l'indicatore della timeline sopra l'effetto e poi si fa clic sulla scheda Impostazioni.
- 2. Si apre il pannello Configurazione sul lato sinistro della scheda VFX.
- 3. Se una vista effetto è collassata, si fa clic sulla freccia a lato per espanderla.
- 4. Si eseguono le modifiche desiderate, seguendo le istruzioni per il relativo effetto, come descritto nelle sezioni seguenti:
 - "Effetti video digitali (DVE)" a pagina 159
 - "Effetti Key" a pagina 165
 - "Effetti Titles" a pagina 170
- 5. Se la sequenza è parcheggiata dentro l'effetto, le modifiche sono visualizzate immediatamente nel visualizzatore *Sequenza* e nel monitor di uscita.
- 6. Si fa clic sul pulsante verde per abilitare e disabilitare l'effetto (*ON* e *OFF*). Il pulsante è visualizzato in verde quando l'effetto è abilitato.
- 7. Per rimuovere o resettare un effetto, si fa clic sull'icona Impostazioni (Ingranaggi). Nel menu che appare:
 - Si fa clic su *Ripristina* per riportare tutte le impostazioni ai loro valori predefiniti.
 - Si fa clic su *Rimuovi* per eliminare un effetto nella timeline.

Effetti Colour (Colore)

Questa sezione descrive l'uso della correzione colore, della correzione selettiva, e degli effetti colore. Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Colour Tint (*Tinta colore*)" a pagina 153
- "Greyscale (Scala dei grigi)" a pagina 153
- "Negative (Negativo)" a pagina 154
- "Two Tone (Due toni)" a pagina 154
- "Tri-Tone (*Tre toni*)" on page 154
- "Colour Temperature (Temperatura colore)" a pagina 155
- "Colour Correction (Correzione colore)" a pagina 155
- "Selective Correction (Correzione selettiva)" a pagina 159
- "3D LUT" a pagina 159

Colour Tint (*Tinta colore*)

Dipinge l'intera immagine con un colore.

▼ Colour Tint			* 🧿
Tint Colour	S 🗖 🖉		
Amount	6	•	50.00%

- *Tint colour (Tinta Colore)*: Per cambiare il colore da quello predefinito, si fa clic sul riquadro colori e si usano le scale o il contagocce per creare il colore desiderato.
- Amount (Intensità): Aumenta o diminuisce l'intensità del colore.

Greyscale (Scala di grigi)

Regola la scala dei grigi all'interno dell'immagine.

▼ Greyscale					* 🧿
▼ Channel Weigh	1 ts				
Red	Š —		•		30.00%
Green	Š —			•	59.00%
Blue	Š —	•			11.00%
V Channel Contra	asts				
Red	Š —		•		1.00
Green	Š —		•		1.00
Blue	(۰		1.00

- *Channel Weights (Pesi canale)*: Permette di rendere i colori più chiari o scuri regolando le gradazioni di *Rosso, Verde, Blu* nell'effetto.
- Channel contrast (Contrasti canale): Aumenta o diminuisce l'intensità del contrasto regolando le gradazioni di Red (Rosso), Green (Verde), Blue (Blu).

Negative (Negativo)

Cambia il colore dell'immagine in negativo.

 Negative 			* 🧿
Threshold			
Level	۰		0.00%
Softness	¢ —	•	25.00%

- Level (Livello): Regola il livello della scala dei grigi.
- Softness (Morbidezza): Regola la durezza o la morbidezza dell'immagine.

Two Tone (Due toni)

Permette di adattare due colori (scuro e chiaro).

▼ Two Tone			* 🔾
Threshold	©	•	50.00%
Dark Colour	S 🖉 🗡		
Light Colour	i 🗆 🗡		

- *Threshold (Soglia)*: Maggiore è la percentuale, più l'immagine assume il colore nel riquadro colore scuro.
- Dark colour (Colore scuro)
- Light colour (Colore chiaro)

Tri-Tone (*Tre toni*)

Permette di adattare tre colori (scuro, medio, e chiarot). Le caratteristiche soglia permettono di accentuare i colori scelti manualmente.

▼ Tri-Tone				* 🧿
Threshold One	©	•		33.00%
Threshold Two	Š		•	66.00%
Dark Colour	S 🖉 🧪			
Mid Colour	S 🔳 🗡			
Light Colour	S 🗌 🗡			

- Threshold One (Soglia uno): maggiore è la percentuale, più l'immagine assume il colore nel riquadro colore scuro.
- Threshold Two (Soglia due): Maggiore è la percentuale, più l'immagine assume il colore nel riquadro colore medio minore è la percentuale, più assume il colore chiaro.
- Dark colour (Colore scuro)
- Mid colour (Colore medio)
- Light colour (Colore chiaro)

Colour Temperature (*Temperatura colore*)

Regola i colori del video per farli apparire più caldi o freddi.



• *Temperatura*: Si sposta il cursore per aumentare o diminuire la temperatura colore dell'immagine del video.

Colour Correction (Correzione colore)

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Impostare gli intervalli tonali" a pagina 155
- "Bilanciamento colore" a pagina 156
- "Impostazioni RGB" a pagina 157
- "Impostazioni HSV" a pagina 158
- "Curve" a pagina 158

Impostare gli intervalli tonali

La scheda *Colore principale* è visualizzata in modo predefinito quando si seleziona *Correzione colore*. Questa sezione permette di regolare i seguenti parametri:

- Shadows (Ombre): Controlla i colori delle ombre nello spettro dei colori usando i parametri tinta colore, intensità tinta, e luminosità.
- *Midtones (Mezzi-toni)*: Controlla i mezzi toni che si vuole nello spettro.
- Highlights (Alte luci): Modifica i colori più lumonosi nelle immagini.

Azione

1. Si fa clic sulla freccia per alternativamente massimizzare e minimizzare il pannello Colour Correction (*Correzione colore*).



- 2. Si fa clic sulla scheda *Principale* se non è già selezionata.
- 3. Si fa clic sull'icona Luminanza per regolare la luminanza per le Ombre.
 - a) Si apre il pannello *Modifica luminanza*.
 - b) Si fa clic sulla linea grafica per aggiungere i punti chiave necessari.
 - c) Si trascina ciascun punto chiave con il mouse per impostare la risposta necessaria.
 - d) Per eliminare un punto chiave, lo si seleziona con il mouse e poi si fa clic sul pulsante *Elimina*.
- 4. Si regola il colore trascinando il marcatore sulla rispettiva ruota colori.

In alternativa, si digita il valore colore e la percentuale direttamente nei riquadri di testo sotto la ruota colori.

- 5. Si regola la luminosità trascinando il cursore sull'impostazione desiderata. In alternativa, si regola digitando un valore direttamente nel riquadro testo sotto il cursore. Maggiore è il guadagno, più distorta diventa l'immagine quando assume una qualità granosa, pixellata.
- 6. Si muove il relativo cursore verso sinistra o destra per diminuire o aumentare Saturazione colore, Gamma, Contrasto, Luminosità e Guadagno.
- 7. Si ripetono i passi da 3 a 6 per i Mezzi toni e le Alte luci.

Bilanciamento colore

La scheda Bilanciamento permette di scegliere tre colori da modificare. I predefiniti sono nero, bianco, e grigio.

Azione

1. Si fa clic sulla scheda Bilanciamento per selezionare Bilanciamento colore.



- 2. Si fa clic sul pulsante punto chiave per commutare i punti chiave per il colore corrispondente.
- 3. Si fa clic sul pannello colori per aprire il pannello colori per il colore corrispondente.
- 4. Si apre il pannello colori. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si trascinano i cursori *Rosso (R), Verde (G)* e *Blu (B)* per selezionare il colore necessario, o si digitano i valori direttamente nei riquadri di testo *R*, G e B.



- Si trascina il puntatore sulla ruota colori per il colore necessario.
- Si digitano i valori direttamente nei riquadri di testo H, S, V per i livelli Hue, Saturation e Value necessari.
- Si trascina il cursore Valore per selezionare il livello necessario.
- 5. Si seleziona a turno lo strumento contagocce nero, grigio e bianco, e si trascina nell'area nello schermo che è dello stesso colore desiderato per la selezione. Questo ottimizza il bilanciamento colore per l'immagine registrata.

Impostazioni RGB

La scheda *RGB* regola singolarmente i canali rosso, verde, e blu. Ciascuna opzione aiuta a creare differenti effetti nei colori nell'immagine: *Gamma*, *Contrasto*, *Luminosità* e *Guadagno*.

Azione

1. Si fa clic sulla scheda *RGB*.



- 2. Vengono visualizzate le opzioni *RGB*. Se non è possibile vederle tutte, si trascina il bordo del fotogramma superiore o inferiore per ridimensionare il dialogo, si usa la barra di scorrimento per visualizzare il restante contenuto dello schermo.
- 3. Si regolano i cursori Red (Rosso), Green (Verde) e Blue (Blu) come richiesto per ciascun parametro.
- 4. Se si vogliono cambiare i colori *Rosso, Verde* e *Blu* nel tempo, cioè la durata del clip, si fa clic sul pulsante punto chiave per abilitare o disabilitare i punti chiave (*ON* o *OFF*) per il corrispondente parametro. Si consulti la sezione "Punti chiave" a pagina 25 per ulteriori informazioni sull'uso dei punti chiave.

Impostazioni HSV

Questa scheda regola le impostazioni Hue (Tonalità), Saturation (Satirazione) e Value (Valore) (HSV).

Azione

1. Si fa clic sulla scheda HSV.



- 2. Si regolano i cursori *Hue*, *Saturation* e *Value* secondo le esigenze per ciascun parametro.
- 3. Se si vuole cambiare *Hue*, *Saturation* e *Values* nel tempo, cioè, la durata del clip, si fa clic sul pulsante punto chiave per abilitare o disabilitare i punti chiave (*ON* o *OFF*) per il parametro corrispondente. Si consulti la sezione "Punti chiave" a pagina 25 per ulteriori informazioni sull'uso dei punti chiave.

Curve

La scheda Curve permette di impostare punti chiave per i profili RGB e Luminanza.

Azione

1. Per visualizzare le opzioni del parametro *Curve*, si fa clic sulla scheda *Curve*.



- 2. Per cambiare i valori del parametro nel tempo, cioè, la durata del clip, si fa clic sul pulsante punto chiave per abilitare o disabilitare i punti chiave (ON o OFF) per il parametro corrispondente.
- 3. Si fa clic sulla linea grafica per aggiungere punti chiave secondo le esigenze. Si trascina ciascun punto chiave con il mouse per impostare la necessaria risposta. Si consulti la sezione "Punti chiave" a pagina 25 per ulteriori informazioni sull'uso dei punti chiave.

Selective Correction (Correzione selettiva)

Selective Correction
Una • Due • Tre • Quattro •
Selection
Segli un colore.. Reveal Invert
Tinta
Saturazione
Correction
Bilan..mento Principale
RGB HSV Curve
III Shadows III Mictones III Highlights
• Orection

Simile alla Correzione colore ma permette di cambiare fino a 4 colori alla volta.

Si eseguono le modifiche a *Bilanciamento*, *Intervalli tonali*, *RGB*, *HSV* e *Curve*, come descritto nella sezione "Correzione colore" a pagina 155.

3D LUT

Applica un effetto Look Up Table (LUT) all'immagine.

V 3D LUT		¢ 🧿
LUT		Scegli 🔻
Amount	6	100.00%

- LUT: Si seleziona l'effetto LUT necessario nel menu a discesa.
- Amount (Intensità): Si usa il cursore per regolare il livello dell'effetto.

Per maggiori informazioni sulle Look Up Tables (LUT) si consulti la sezione "Look Up Tables" a pagina 176.

Effetti video digitali (DVE)

La categoria *DVE* contiene un gruppo di effetti immagine, che derivano tutti dagli effetti base *Immagine nell'immagine e DVE*. Per aggiungere una seconda immagine a questi effetti, è necessario aggiungere una seconda traccia video nella timeline. In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "2D DVE" a pagina 160
- "3D DVE" a pagina 161
- "Cine Crop 1(*Ritaglio cine 1*)" a pagina 162
- "Flip (*Capovolgi orizzontalmente*)" a pagina 162
- "Flop (Capovolgi verticalmente)" a pagina 162
- "Picture in Picture Presets (Preset Immagine nell'immagine)" a pagina 163
- "Split Screen (Schermo diviso)" a pagina 164
- "Split Screen with Backgrund (Schermo diviso con sfondo)" a pagina 165

2D DVE

L'effetto 2D DVE permette di spostare l'immagine in una qualsiasi posizione desiderata.

Azione

1. Si fa clic sul menu *Position (Posizione)* per espandere il suo contenuto.



- Si trascina il cursore X per posizionare l'immagine orizzontalmente sullo schermo.
- Si trascina il cursore Y per posizionare l'immagine verticalmente nello schemo.
- 2. Si fa clic sul menu Scale (Ridimensionamento) per espandere il suo contenuto.
 - Si trascina il cursore *Master* per ridimensionare l'immagine.
 - Si trascina il cursore X per restringere o comprimere l'immagine orizzontalmente.
 - Si trascina il cursore Y per retsringere o comprimere l'immagine verticalmente.
- 3. Si fa clic sul menu *Crop (Ritaglio)* per espandere il suo contenuto. Si trascinano i relativi cursori per ritagliare i lati *Left (Sinistro), Right (Destro), Top (Superiore)* e *Bottom (Inferiore)* dell'immagine.
- 4. Si fa clic sul menu Shadow (Ombra) per espandere il suo contenuto.
 - Si trascina il cursore Transparency (Trasparenza) per cambiare la trasparenza dell'ombra.
 - Si trascina il cursore X Offset Y per scostare l'ombra orizzontalmente.
 - Si trascina il cursore Y-Offset Z per scostare l'ombra verticalmente.
- 5. Si trascina il cursore *Edge softness (Morbidezza bordo)* verso sinistra o destra per regolare la nitidezza o morbidezza del bordo dell'immagine.
- 6. Si trascina il cursore Opacity (Opacità) verso sinistra o destra per cambiare l'opacità dell'immagine.

3D DVE

L'effetto 3D DVE permette di spostare l'immagine in qualsiasi posizione si desidera.

Azione

1. Si fa clic sul menu *Rotation (Rotazione)* per espandere il suo contenuto.



- Usando il mouse, si ruota il controllo dell'orologio X per ruotare l'immagine sull'asse orizzontale.
- Si ruota il controllo dell'orologio Y per ruotare l'immagine sull'asse verticale.
- Si ruota il comando dell'orologio Z per ruotare l'immagine schermo.

Il riquadro di testo subito a sinistra di ciascun orologio mostra il valore di rotazione in gradi. È anche possibile digitare direttamente un valore nel riquadro di testo per impostare il valore.

- 2. Si fa clic sul menu *Position (Posizione)* per espandere il suo contenuto.
 - Si trascina il cursore X per posizionare l'immagine orizzontalmente sullo schermo.
 - Si trascina il cursore Y per posizionare l'immagine verticalmente nello schermo.
 - Si trascina il cursore Z per applicare lo zoom + o -.
- 3. Si fa clic sul menu *Pivot (Girare)* per espandere il suo contenuto.
 - Si trascina il cursore X per spostare l'immagine orizzontalmente sullo schermo.
 - Si trascina il cursore Y per spostare l'immagine verticalmente sullo schermo.
- 4. Si fa clic sul menu *Crop (Ritaglio)* per espandere il suo contenuto. Si trascinano i relativi cursori per ritagliare i lati *Left (Sinistro), Right (Destro), Top (Superiore)* e *Bottom (Inferiore)* dell'immagine.
- 5. Si fa clic sul menu Shadow (Ombra) per espandere il suo contenuto.
 - Si trascina il cursore *Transparency (Trasparenza*) per cambiare la trasparenza dell'ombra.
 - Si trascina il cursore X Offset Y per scostare l'ombra orizzontalmente.
 - Si trascina il cursore Y-Offset Z per scostare l'ombra verticalmente.
- 6. Si trascina il cursore *Edge Spftness (Morbidezza bordo)* verso sinistra o destra per regolare la nitidezza o morbidezza del bordo dell'immagine.
- 7. Si trascina il cursore *Opacity (Opacità)* verso sinistra o destra per cambiare l'opacità dell'immagine.

Cine Crop 1 (*Ritaglio Cine 1*)

L'effetto *Cine Crop 1 (Ritaglio cine 1)* permette di spostare l'immagine in qualsiasi posizione desiderata. Le regolazioni sono le stesse descritte nella sezione "2D DVE" a pagina 160.

Flip (Capovolgi orizzontalmente)

Questo effetto capovolge l'immagine dello schermo sull'asse orizzontale. Non vi sono impostazioni per questo effetto.



Flop (Capovolgi verticalmente)

Questo effetto crea un'immagine a specchio, cioè, capovolge l'immagine dello schermo sull'asse verticale. Non vi sono impostazioni per questo effetto.

Picture in Picture Presets (*Preset Immagine nell'immagine*)

Le seguenti opzioni *Picture in Picture (Immagine nell'immagine)* hanno gli stessi controlli descritti nella sezione "3D DVE" a pagina 161.



Sono disponibili i seguenti preset:

Angle Left (Angolo sinistro)	Angle Right (Angolo destro) (nella foto)		
Bottom Left (Inferiore sinistro)	Bottom Centre (Inferiore centro)	Bottom Right (Inferiore destro)	
Mid Left (Medio sinistro)	Mid Centre (Medio centro)	Mid Right (Medio destro)	
Top Left (Superiore sinistro)	Top Centre (Superiore centro)	Top Roght (Superiore destro)	

Split Screen (Schermo diviso)

Visualizza due immagini affiancate.

Azione

1. Sotto Right Picture (Immagine destra), si fa clic sul menu Position (Posizione) per espandere il suo contenuto.



- Si trascina il cursore X per posizionare l'immagine orizzontalmente sullo schermo.
- Si trascina il cursore Y per posizionare l'immagine verticalmente sullo schermo.
- 2. Si fa clic sul menu Scale (Ridimensionamento) per espandere il suo contenuto.
 - Si trascina il cursore *Master* per ridimensionare l'immagine.
 - Si trascina il cursore X per restringere o comprimere l'immagine orizzontalmente.
- 3. Si fa clic sul menu *Crop (Ritaglio)* per espandere il suo contenuto. Si trascinano i relativi cursori per ritagliare i lati *Left (Sinistro), Right (Destro), Top (Superiore)* e *Bottom (Inferiore)* dell'immagine.
- 4. Si fa clic sul menu Shadow (Ombra) per espandere il suo contenuto.
 - Si trascina il cursore *Transparency (Trasparenza*) per cambiare la trasparenza dell'ombra.
 - Si trascina il cursore X Offset Y per scostare l'ombra orizzontalmente.
 - Si trascina il cursore *Y-Offset* Z per scostare l'ombra verticalmente.
- 5. Si trascina il cursore *Edge Softness (Morbidezza bordo)* verso sinistra o destra per regolare la nitidezza o morbidezza del bordo dell'immagine.
- 6. Si ripetono i precedenti passi per Left Picture (Immagine sinistra).

Split Screen with Background (Schermo diviso con sfondo)

Questo effetto è uguale a Schermo diviso, ma in più dispone dell'opzione di impostare uno sfondo con due colori.

Azione

1. Si regolano le impostazioni per *Right Pucture (Immagine destra*) e *Left Picture (Immagine sinistra*) come descritto nella sezione "Schermo diviso" a pagina 164.



- 2. Sotto *Background* (*Sfondo*), si fa clic sul menu *Colour One* (*Colore uno*) per espandere il suo contenuto.
 - Si seleziona il colore desiderato facendo clic sulla scheda *Palette colori* oppure usando il contagocce.
 - Si trascina il cursore *Extent (Estendi)* per regolare il livello del primo colore.
- 3. Si ripete il passo 2 per Colour Two (Colore due).

Effetti Key (Chiave)

Sono disponibili i seguenti effetti chiave:

- "Chromakey (*Chiave cromatica*)" a pagina 166
- "Lumakey (Chiave luminosa)" a pagina 166
- "Color Mask (Maschera colore)" a pagina 167
- "Image Key (Immagine chiave)" a pagina 167
- "Bluescreen (Schermo blu) e Greenscreen (Schermo verde)" a pagina 167

Chromakey (Chiave cromatica)

Si sovrappongono due immagini o due flussi video in base al colore (intervallo cromatico).

Azione

1. Si fa clic sullo strumento *Contagocce*, lo si trascina su un punto dello schermo che è identico al colore che si vuole cambiare, e si fa clic di nuovo per selezionare il colore.



- 2. Quando si passa il mouse sopra la barra *Tinta, Saturazione* o *Luminanza*, il cursore del mouse cambia in una freccia a due punte. Questo permette di trascinare la barra selezionata verso sinistra o destra per regolare la sua impostazione.
- 3. Qualsiasi modifica eseguita su Tinta, Saturazione e Luminanza è mostrata nel visualizzatore.
- 4. Si spunta l'opzione Reveal (Rivela) per visualizzare sullo schermo gli elementi selezionati.
- 5. Si spunta l'opzione Invert (Inverti) per visualizzare sullo schermo gli elementi non selezionati.

LUmakey (Chiave luminosa)

Si imposta il livello di luminosità, im modo che tutti i pixel più luminosi o più scuri dell'immagine siano disattivati, rendendoli trasparenti. L'immagine o il video dietro il livello superiore appare attraverso le sezioni trasparenti.

Azione

1. Si trascina il cursore *Tolerance (Tolleranza*) verso sinistra o destra per regolare la luminosità o trasparenza. In alternativa, si digita un valore percentaule nel riquadro di testo a destra del cursore.



- 2. Si trascina il cursore *Edge Softness (Morbidezza bordo)* verso sinistra o destra per rendere più nitidi o sfumati i bordi dell'immagine. In alternativa, si digita un valore percentuale nel riquadro di testo a destra del cursore.
- 3. Si spunta l'opzione Invert (Inverti) per invertire i colori dello schermo.
- 4. Qualsiasi modifica eseguita nelle impostazioni è mostrata nel visualizzatore.

Color Mask (Maschera colore)

Prende un qualsiasi colore che è stato selezionato e applica le modifiche eseguite su *Colore, Saturazione e Luminanza* a tutte le istanze di quel colore nel visualizzatore. È possibile collegare altri effetti e applicarli alle regioni che corrispondono a quel colore. Per esempio, per sfocare solo le aree verdi di un'immagine, si applica la maschera colore, si sceglie verde, e poi si applica una sfocatura.

Azione

1. Si fa clic sullo strumento *Contagocce*, lo si trascina in un punto dello schermo che ha lo stesso colore che si vuole cambiare, e si fa clic per selezionare il colore.



- 2. Quando si passa il mouse sopra la barra *Tinta, Saturazione* o *Luminanza,* il cursore del mouse cambia in una freccia a due punte. Questo permette di trascinare la barra selezionata verso sinistra o destra per regolare la sua impostazione.
- 3. Qualsiasi modifica eseguita su *Tinta*, *Saturazione* e *Luminanza* è mostrata nel visualizzatore.
- 4. Si spunta l'opzione Reveal (Rivela) per visualizzare sullo schermo gli elementi selezionati.
- 5. Si spunta l'opzione Invert (Inverti) per visualizzare sullo schermo gli elementi non selezionati.

Image Key (Immagine chiave)

Permette di inserire un'immagine nel fotogramma al di sopra dell'altra immagine, che permette alle immagini di scorrere insieme e permette di posizionare inserti dove si vuole.

Bluescreen (Schermo blu) **e Greenscreen** (Schermo verde)

Quando si aggiunge uno di questi effetti, si apre il dialogo *Chromakey (Chiave cromatica.*) Si rimuove il colore dell'immagine anteriore per mostrare l'immagine sottostante ad essa.

Effetti Matte (Opachi)

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Color bars (*Barre colore*)" a pagina 168
- "Color Matte (Colore opaco)" a pagina 168
- "Color Gradient (Gradiente colore)" a pagina 168
- "Corner Gradient (Gradiente angolare)" a pagina 169
- "Simple 2D Shape (Semplice forma 2D)" a pagina 169
- "Image (Immagine)" a pagina 170

Barre colore

Aggiunge barre colore verticali.

▼ Colour Bars	* 🧿
Standard	Seventy Five Percent v

Standard: seleziona il 75% o il 100% di luminosità

Colour Matte (Colore opaco)

Posiziona un colore sopra l'immagine.

▼ Colour Matte		*	0
Colour	S 🗖 🖉		

Colour (Colore): Seleziona il colore da sovrapporre con gli strumenti Palette colore o Contagocce.

Colour Gradient (Gradiente colore)

Posiziona un gradiente colore sopra l'immagine.

▼ Colour Gradient		¢* 🧕
Туре		Top to bottom 💌
V Colour One		
Colour	🍯 🗖 🦯	
Extent	Š	⊚ 100.00%
V Colour Two		
Colour	S 🖉 🖉	
Extent	¢	100.00%

Type (Tipo): Seleziona il tipo di gradiente dalla lista a discesa.

Colour One/Colour Two (Colore uno/Colore due): Seleziona il colore uno e il colore due.

Colour (Colore): Seleziona il colore da sovrapporre con gli strumenti Palette colore o Contagocce.

Extent (Estensione): Si trascina il cursore per regolare l'estensione del colore. Più piccola è l'estensione, più l'immagine sottostante è evidente.

Corner Gradient (Gradiente angolare)

▼ Corner Gradient			* 📀
Colours			
Top Left	i 🖸 🖉 🖉		
Top Right	i 🗖 🖊 🖉		
Bottom Left	i 🗆 🗡		
Bottom Right	i 🕒 🗡 👘		
Bounds			
Left	۰ 🔍		0.00%
Bottom	۵ 🔘		0.00%
Right	Š — — —		100.00%
Тор	6		100.00%

Crea un colore opaco con un gradiente che si estende da un angolo all'altro dell'immagine.

Colours (Colori): Seleziona il colore da sovrapporre per ciascun angolo con gli strumenti Palette colore e Contagocce.

Bounds (Limiti): Si trascina il cursore per regolare lo scostamento di ciascun bordo del fotogramma immagine.

Simple 2D Shape (Semplice forma 2D)

Crea una forma rettangolare o ovale con colori di primo piano e di sfondo.

▼ Simple 2D Sha	ре		* 📀
Shape			Rectangle 🔻
Position			
x		•	0.50
Y		•	0.50
Width		•	50.00%
Height	6	0	50.00%
Softness	i — o		10.00%
Foreground	i 🖉 🖉 🖉		
Background	S 🖉 🖉		

Shape (Forma): Si seleziona Rectangle (Rettangolo) o Ellipse (Ellisse) nella lista a discesa.

Si usano i cursori per impostare:

- Position (Posizione): posizioni X (orizzontale) e Y (verticale)
- Width (Larghezza)
- Height (Altezza)
- Softness (Morbidezza)
- Foreground (Primo piano)
- Background (Sfondo)

Image (Immagine)

Posiziona un'immagine definita dall'utente sopra lo schermo.

▼ Image			¢° (0
Immagine			Scegli un file	
Posizione				
Dimensione				
Master	C			
X Scala	© —			
Y Scala ► Ritaglio	¢ –			

Immagine: Si fa clic sul triangolo per aprire un gestore file. Si cerca l'immagine, e si seleziona l'immagine che si vuole usare.

Posizione: Si selezionano le coordinate X, Y dell'immagine.

Dimensione: Si imposta una dimensione lineare (Master) o si impostano separatamente le dimensioni X e Y.

Ritaglio: Si usano i cursori per ritagliare i bordi sinistro, destro, superiore e inferiore dell'immagine.

Effetti Mix (Misti)

Si consultino le descrizioni delle transizioni *Fusione*, *Dissolvenza*, *Tendina*, e *Tendina luminosa* nel "Capitolo 9: Transizioni" a pagina 139.

Effetti Titles (Titoli)

Vi sono tre tipi di Effetti titoli:

Titoli scorrevoli: Titoli che scorrono orizzontalmente sullo schermo *Titoli rotolanti*: Titoli che scorrono verticalmente nello schermo *Titoli statici*: Titoli statici che si in una posizione fissa nello schermo

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Impostare il testo del titolo e le proprietà del carattere" a pagina 171
- "Impostare il colore del testo del titolo" a pagina 172
- "Impostare la posizione e il movimento del titolo" a pagina 173
- "Ombra del titolo" a pagina 174
- "Contorno del testo del titolo" a pagina 175
- "Effetti (solo per i titoli statici)" a pagina 176

Impostare il testo del titolo e le proprietà del carattere

Per impostare il carattere, la dimensione e la posizione del titolo, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si digita il titolo che si vuole nel pannello superiore.



È possibile inserire più linee di testo per:

- visualizzare testo su più linee nei Titoli statici e nei Titoli rotolanti.
- visualizzare separati messaggi o intestazioni che scorrono orizzontalmente nei Titoli scorrevoli.
- 2. Qualsiasi modifica eseguita nel testo è mostrata in tempo reale nel visualizzatore.
- 3. Si fa clic sulla scheda Carattere se non è già selezionata.
- 4. Se seleziona il carattere desiderato nella lista a discesa *Tipo carattere*. I caratteri elencati sono quelli installati nel sistema.
- 5. Per selezionare lo stile Grassetto e/o Corsivo, si spuntano le corrispondenti opzioni.
- 6. Si trascina il cursore Size (Dimensione) verso sinistra o destra per ridimensionare il testo come si desidera.
- 7. Si trascina il cursore Opacity (Opacità) verso sinistra o destra per regolare opacità/trasparenza del testo.

Impostare il colore del testo del titolo

Per impostare le proprietà colore del testo del titolo, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sulla scheda *Aspetto* per accedere alle impostazioni del colore del titolo.



2. Si seleziona lo stile colore desiderato facendo clic su una delle seguenti opzioni:

Flat Color (Colore pieno): Si imposta un singolo colore per il testo

Vertical Gradient (Gradiente verticale): Si imposta un gradiente verticale usando due colori

Sheen (Lucente): Crea un effetto riflettente o brillante usando due colori

Se si seleziona *Flat Color (Colore pieno)*, è disponibile l'impostazione solo l'impostazione *Colour One (Colore uno)* - l'impostazione *Colour Two (Colore due)* è disabilitata.

- 3. Si fa clic sull'opzione Colour One (Colore uno) per aprire il pannello Colori.
 - a. Si apre il dialogo Selettore colore.
 - b. Si seleziona il colore desiderato usando i cursori *RGB*, la ruota colori, o i riquadri di testo e il cursore *HSV*.
- 4. In alternativa, si fa clic sul contagocce e si trascina il mouse nella parte dello schermo che contiene il colore desiderato. Si fa di nuovo clic sul contagocce.
- 5. Si ripetono i passi 3 e 4 per il secondo colore, usando il pannello colore o il contagocce per Colour Two (Colore due).

Impostare posizione e movimento del titolo

Per impostare la posizione del testo del titolo sullo schermo, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sulla scheda *Posizione* per accedere alle impostazioni per posizionare il testo del titolo.

Titoli statici

Titoli scorrevoli



- 2. Solo titoli statici: Si fa clic sul triangolo prima della scheda Posizione per mostrare i controlli per l'offset testo verticale (X), orizzontale (Y).
- 3. *Solo titoli statici*: Si regolano i cursori *X* e *Y* per impostare le desiderate posizioni verticale e orizzontale per il titolo. In alternativa, si digita un valore percentuale nei campi testo a destra dei cursori.
- 4. Solo titoli rotolanti e scorrevoli: Si regolano i cursori Position (Posizione) e Progress (Progressione) per impostare le desiderate posizioni iniziali dei titoli. In alternativa, si digita un valore percentuale nei campi testo a destra dei cursori.
- 5. Solo titoli statici e rotolanti: Si regola il cursore *Leading (Interlinea*) per impostare la spaziatura verticale dei titoli che formati da due linee o più oppure si digita un valore percentuale nel campo testo a destra del cursore.
- 6. Solo titoli statici e rotolanti: Si imposta l'allineamento per il titolo con la lista a discesa Anchor Point (Punto ancoraggio). Le opzioni sono Left (Sinistra), Centre (Centro) e Right (Destra).
- 7. Solo titoli scorrevoli: Si regola il cursore Spacing (Spaziatura) per impostare la spaziatura orizzontale tra i messaggi, oppure si digita un valore percentuale nel campo testo a destra del cursore.

Ombra del titolo

Per impostare le proprietà dell'ombra del testo del titolo, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sulla scheda Ombra.



- 2. Per abilitare l'effetto ombra, si seleziona l'opzione Enabled (Abilitato).
- 3. Per impostare il colore dell'ombra:
 - a. Si fa clic sul riquadro Colour (Colore).
 - b. Si apre il dialogo Selettore colore.
 - c. Si seleziona il colore desiderato usando i cursori *RGB*, la ruota colore, o i riquadri testo o il cursore *HSV*.
 - d. In alternativa, si fa clic sul contagocce e si trascina il mouse nella parte dello schermo che contiene il colore desiderato. Si fa di nuovo clic per selezionare il colore.
- 4. Si sposta il cursore offset (X) per impostare la posizione verticale dell'ombra desiderata. In alternativa si digita un valore percentuale nel campo testo a destra del cursore.
- 5. Si sposta il cursore offset (Y) per impostare la posizione orizzontale dell'ombra desiderata. In alternativa si digita un valore percentuale nel campo testo a destra del cursore.
- 6. Si regola il cursore *Softness (Sfocatura)* verso sinistra o destra per per impostare il livello di nitidezza (sinistra) o di sfocatura (destra) dell'ombra. In alternativa, si digita un valore percentuale nel campo testo a destra del cursore.

Contorno del testo del titolo

Per impostare le proprietà Contorno per i titoli, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sulla scheda Contorno.



- 2. Per abilitare il controno del testo del titolo, si fa clic sull'opzione *Enabled* (Abilitato).
- 3. Per impostare il colore del contorno:
 - a. Si fa clic sul riquadro Colour (Colore).
 - b. Si apre il dialogo Selettore colore.
 - c. Si seleziona il colore desiderato usando i cursori *RGB*, la ruota colore, o i riquadri testo o il cursore *HSV*.
 - d. In alternativa, si fa clic sul contagocce e si trascina il mouse nella parte dello schermo che contiene il colore desiderato. Si fa di nuovo clic per selezionare il colore.
- 4. Si regola il cursore *Size (Dimensione)* verso sinistra o destra èper impostare la dimensione (spessore) del contorno. In alternativa, si digita un valore percentuale nel campo testo a destra del cursore.

Effetti (solo Titoli statici)

La scheda *Effetti* permette di impostare come il titolo inizia e finisce. I *Titles rolling (Titoli scorrevoli)* e i *Titles crawling (Titoli rotolanti)* non hanno la scheda *Effetti*.

Azione

1. Si fa clic sulla scheda Effetti.



- 2. Nella lista a discesa *In*, si seleziona come si vuole che il titolo inizi. Le opzioni sono:
 - No effect (Nessun effetto)
 - Fade (Dissolvenza in entrata
 - Typewriter (Macchina da scrivere il testo appare un carattere alla volta)
- 3. Nella lista a discesa Out, si seleziona come si vuole che il titolo finisca. Le opzioni sono:
 - No effect (Nessun effetto)
 - Fade (Dissolvenza in uscita)

Look Up Tables

I file *Look Up Table (LUT)* permettono di applicare procedure di color grading di aspetto professionale ai media usando un singolo file LUT. È anche possibile importare file LUT dalla maggior parte delle applicazioni di color grading.

A causa di restrizioni di licenza, viene fornito un singolo file LUT. Tuttavia, sono disponibili moltissimi altri file LUT in internet per essere scaricati, sia gratuitamente sia a pagamento.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Applicare un LUT globale" a pagina 177
- "Importare file LUT dalla Scheda progetto" a pagina 178
- "Importare file LUT dalla Timeline" a pagina 179

Applicare un LUT globale

È possibile impostare un *LUT* globale per il progetto nella *Scheda progetto*. Tutti i clip e gli edit nel progetto avranno lo stesso LUT applicato a essi. Le impostazioni *LUT globale* sono usate meglio con filmati ripresi dalla stessa videocamera per mantenere un aspetto coerente

Azione

1. Si apre la *Scheda progetto* e si fa clic sulla scheda *Video*.



- 2. Si fa clic sul triangolino della lista a discesa Mostra LUT.
- 3. Si apre una lista dei *LUT* disponibili. Si fa clic sul *LUT* desiderato.
- 4. Il pulsante Vedere LUT cambia a verde, indicando che il corrente LUT globale selezionato è attivo.
- 5. Per cambiare il *LUT globale*, si ripetono i passi da 1 a 3.
- 6. Per disattivare un LUT globale, si fa di nuovo clic sul pulsante Mostra LUT. Il pulsante cambia a grigio.

Importare file LUT dalla Scheda progetto

Sono supportati i seguenti formati file *LUT*: *3dl*, *cube*, *davlut*, *look*, e *mga*. Per importare file *LUT*, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si apre la *Scheda progetto*, si fa clic sulla scheda *Video (A)*, si fa clic sul triangolino della lista a discesa (*B*) e poi si fa clic su *Sfoglia (C)*.



2. Si apre il *Gestore file*. Si va alla cartella nella quale sono memorizzati i file *LUT*.

Scegli un file			
e >> 🛧 Posti 🔻 ntosh HD/Users/carmelobattaglia/Downloads/Editshare	re Lightworks/LUT/PB - 17	FREE LUTS/CUBE LU	Ts/
PB_Basin.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_Boulder.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_Butte.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_Everest.CUBE	6.8 Mb	Sep 14, 2017	
PB_Hopkins.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_LochNess.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_Oaxaca.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_Oslo.CUBE	6.8 Mb	Sep 12, 2017	
PB_Phoenix.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_Pocatello.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_Prague.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_Reykjavik.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_SantaFe.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_Seattle.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_Stillwater.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
PB_Tahoe.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	
P8_Thames.CUBE	6.8 Mb	Sep 13, 2017	

- 3. Si fa clic su un singolo file per selezionarlo, oppure si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* (*Cmd* in OS X) per selezionare più file. È anche possibile selezionare le icone cartelle.
- 4. Si fa clic su OK. I file LUT selezionati sono aggiunti alla lista a discesa, e sono disponibili nelle liste LUT globale e LUT singolo.

Importare file LUT dalla timeline

Per importare file *LUT* dalla timeline:

Azione

- 1. Si seleziona la scheda VFX, si fa clic destro in una traccia video e, nel menu che appare, si seleziona Effetti > Aggiungi > Colore > 3D LUT.
- 2. Quando si apre il pannello effetto 3D LUT, si fa clic sul menu a discesa.



3. Appare una lista di elementi LUT. Si fa cliuc sul pulsante Sfoglia.



- 4. Si apre il *Gestore file*. Si va alla cartella nella quale sono memorizzati i file *LUT*.
- 5. Si fa clic su un singolo file per selezionarlo, oppure si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* (*Cmd* in OS X) per selezionare più file. È anche possibile selezionare le icone cartelle.
- 6. Si fa clic su OK. I file LUT selezionati sono aggiunti alla lista a discesa, e sono disponibili nelle liste LUT globale e LUT singolo.

Punti chiave

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Punti chiave" a pagina 180
- "I punti chiave" a pagina 180
- "Lavorare con i punti chiave" a pagina 181
- "Aggiungere punti chiave" a pagina 182
- "Salvare modelli Effetti" a pagina 183

I punti chiave

La maggior parte dei parametri degli effetti sono impostabili con punti chiave. I *Punti chiave* permettono di specificare il valore per un parametro effetto in un qualsiasi punto temporale in un effetto. Questo permette di variare le proprietà dell'effetto quando esso progredisce nel tempo. Il sistema in modo predefinito interpola tra i valori impostati in ciascun punto chiave, determinando una transizione fluida tra punti chiave adiacenti.



I pulsanti *Punti chiave* per la maggior parte dei parametri sono deselezionati in modo predefinito. In questo modo, le regolazioni del parametro sono applicate per la durata dell'effetto.



Il parametro *Progress (Progressione)* è presente nei dialoghi di configurazione di tutti gli effetti. È possibile usare il cursore *Progressione* per controllare la progressione di un effetto nel tempo. Per esempio, esso imposta, la posizione di una tendina in un particolare tempo. Diversamente dagli altri parametri, *Progressione* per la maggior parte degli effetti è predisposto per essere impostabile con punti chiave. Inizialmente, dispone di due punti chiave:

- Uno all'inizio dell'effetto dove il valore è 0%
- Uno alla fine dell'effetto dove il valore è 100%

Aggiungendo punti chiave al parametro *Progress (Progressione)*, si può fare in modo che l'effetto assuma differenti posizioni in tempi differenti. Per esempio, la tendina può essere fermata, invertita e poi fatta continuare fino alla fine. Come con altri parametri, i punti chiave per *Progressione* possono essere disabilitati. In questo caso, l'effetto assume il valore impostato nel cursore *Progressione* per la durata dell'effetto. In questo stato l'effetto è statico. Questo è utile per craere una tendina statica, per esempio.
Lavorare con i punti chiave

L'esempio che segue mostra come si aggiungono e si regolano i punti chiave nell'effetto Tendina luminosa:

Azione

1. Si fa clic sul pulsante *Grafici* nella parte superiore del dialogo *Configurazione* per passare alle viste *Impostazioni* e *Punti chiave*.



- 2. Quando è aperta la vista *Grafici*, sono visualizzati tutti i punti chiave nell'effetto corrente, che mostrano la variabilità dei loro valori nel tempo.
- 3. Un indicatore della timeline visualizza la corrente posizione di riproduzione nell'effetto.
- 4. Per aggiungere un punto chiave:
 - a. Si sposta l'indicatore della timeline nella posizione desiderata nella timeline.
 - b. Si fa clic sul pulsante Aggiungi (+) nell'area punti chiave.
- 5. Per applicare lo zoom alla vista Grafici, si fa clic su Zoom In (+) o Zoom Out (-).
- 6. Per spostare l'indicatore della timeline, si trascina il puntatore con il mouse.
- 7. Ciascun punto chiave ha un marcatore sulla linea grafica. Per selezionare un punto chiave:
 - a. Si porta il mouse sopra il marcatore del punto chiave.
 - b. Quando il puntatore del mouse cambia in una croce, si fa clic per selezionare il punto chiave. Per selezionare più punti chiave, si fa clic tenendo premuto il tasto *Ctrl* (*Ctrl+Cmd* in Mac OS) sui punti chiave desiderati. Per selezionare tutti i punti chiave, si fa clic destro su un punto chiave e poi si fa clic su *Seleziona tutto*.
- 8. Per passare a un altro punto chiave, si fa clic sul pulsante *Precedente* (<) o *Seguente* (>). In alternativa, si assegnano delle scorciatoie da tastiera per fare questo.
- 9. I punti chiave inoltre sono visualizzati nella barra di stato. Quando un punto chiave è selezionato, è evidenziato in giallo.
- 10. Per rimuovere il punto chiave selezionato, si fa clic sul pulsante Rimuovi (-).

I controlli Aggiungi, Rimuovi, Precedente e Seguente sono replicati nell'angolo inferiore sinistro (A).

Regolare i punti chiave

Per regolare il valore e la posizione dei punti chiave, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Per cambiare il valore di un punto chiave, si fa clic sul punto chiave e lo si trascina verticalmente al valore desiderato



- 2. L'effetto al tempo corrente si aggiorna nel visualizzatore Sequenza e nell'area Punti chiave.
- 3. Per cambiare la posizione di un punto chiave, si fa clic sul punto chiave e lo si trascina orizzontalmente nella posizione desiderata.

Per spostare più punti chiave, si esegue una delle azioni seguenti:

- Si fa *Ctrl+clic* (*Ctrl+Cmd* in Mac) sui punti chiave desiderati e poi li si trascina come un gruppo.
- Si tiene premuto il pulsante sinistro del mouse e si traccia un rettangolo intorno ai punti chiave che si vuole selezionare.
- Per selezionare tutti i punti chiave, si fa clic destro su un punto chiave e poi si fa clic su *Seleziona tutto*.
- 4. Per abilitare/disabilitare l'effetto, si fa clic sul pulsante *Bypass*. L'effetto si abilita/disabilita nel visualizzatore *Sequenza*.
- 5. (Opzionale) Si cambia il tipo di interpolazione *Morbido* o *Lineare* facendo clic in qualsiasi punto nel dialogo mentre si tiene premuto il tasto *Maiusc*. Il tipo di interpolazione commuta tra:
 - a. Morbido
 - b. Lineare
- 6. Per commutare l'interpolazione solo tra due punti chiave, si fa clic in qualsiasi punto del mentre si tiene premuto il tasto *Ctrl* (*Cmd* in Mac).

Salvare modelli effetti

È possibile salvare un *Effetto* e i suoi parametri in un modello per un successivo utilizzo senza dover ricreare l'effetto da zero.

Azione

1. Si fa clic destro direttamente al di fuori del pannello *Effetto* e, nel menu che appare, si seleziona 'Salva come modello'.

+	Impostazioni	Grafici	Routing
 Colour Correction 			
▼ Luma Wipe			* 📀
Luma source			Foreground v
Size	()		0.00%
First colour	i 🗌 🖉		
Second colour	i 🗖 🖌		
Softness	<u> </u>		20.00%
Progress		•	50.53%
Invert			
		Effetti	Ŧ×
Punti chiave		Effetti automa	atici >
+ - K →		Salva come m	nodello 🖪 🕀 💬
	1		
	1a	1b	

- 2. Si apre il dialogo *Modello*.
- 3. Si digita un nome per l'effetto. Si sceglie un nome che spiega bene quello che l'effetto salvato fa.
- 4. Si seleziona un tipo di *Categoria* dalla lista a discesa.
- 5. Si seleziona un tipo do *Sottocategoria* dalla lista a discesa.
- 6. Si seleziona l'opzione *Aggiungi ai favoriti* se si vuole che il nuovo effetto salvato sia visualizzato nell'area *Favoriti* della lista effetti. Questo è utile se si usa l'effetto frequentemente, permettendo cosi di accedervi rapidamente dai menu di contesto.
- 7. Si aggiunge una descrizione nel riquadro di testo *Descrizione* che aiuterà a ricordare i dettagli di quello che si ottiene con l'effetto salvato.
- 8. Si fa clic su Esegui.
- 9. Il modello viene salvato nella lista *Aggiungi effetti*. Se si abilita l'opzione *Aggiungi ai favoriti*, il modello viene visualizzato quando si seleziona *Favoriti* dalla lista a discesa *Categoria*.

Capitolo 11- Pannello Video Routing

Il pannello *Video Routing* ha lo scopo di gestire composizioni di effetti multi-traccia. È un sistema basato su nodi che permette di creare blocchi e impostare il flusso degli effetti attraverso ciascuna fase del progetto. In questo capitolo sono descritti i seguenti argomenti:

- "Usare il pannello Video Routing" a pagina 185
- "Lavorare con i nodi" a pagina 186
- "Aggiungere un effetto base" a pagina 186
- "Creare un effetto Schermo diviso" a pagina 188

Usare il pannello Video Routing

Per usare il pannello Video Routing, si devono avere aperti i visualizzatori Edit e Timeline per il progetto.

- 1. Si accerta che sia selezionata la scheda VFX.
- 2. Si fa clic sulla scheda *Routing*. Appare il pannello *Video Routing*.



- 3. I nodi e i blocchi sono visualizzati nel pannello principale.
- 4. Per cambiare la direzione del flusso dei nodi, si fa clic destro nel pannello e, nel menu che appare, si seleziona Orientamento > Da sinistra a destra o Orientamento > Dal basso in alto
- 5. Per riordinare i nodi nel pannello principale, si fa clic destro nel pannello e, nel menu che appare, si seleziona *Riordina*.
- 6. Si usano le barre di scorrimento orizzontale (A) e verticale (B) per muovere il pannello *Video Routing* per mostrare i *nodi* presenti oltre il bordo del pannello.
- 7. Per applicare lo *zoom in* e *out*, si porta il mouse sopra il bordo di una barra di scorrimento finché il cursore cambia in una freccia a due punte, poi si fa clic e si trascina.

Lavorare con i nodi

È possibile gestire i nodi nel modo seguente:

Azione

1. Ciascun nodo visualizza una miniatura del clip originale.



- 2. Il nome del clip originale è visualizzato nella barra titolo.
- 3. Per eliminare un nodo effetto, si fa clic destro sul nodo e, nel menu che appare, si seleziona *Rimuovi*.
- 4. Tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse in qualsiasi punto del pannello, si trascina il mouse per posizionare tutti i nodi nel display nello stesso tempo.
- 5. Per spostare coppie di nodi effetto, per esempio la coppia di nodi dell'effetto Schermo diviso.
 - a. Si fa clic e si trascina il mouse per spostare un nodo indipendentemente dall'altro.
 - b. Si tiene premuto il tasto *Maiusc* e poi si fa clic e si trascina per spostare ambedue i nodi nello stesso tempo.
- 6. Per scambiare gli ingressi nel nodo, si fa clic destro sul nodo e, nel menu che appare, si seleziona Cicla ingressi.

Aggiungere un effetto base

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Aggiungere un effetto a un nodo" a pagina 187
- "Scambiare un effetto" a pagina 188

Aggiungere un effetto a un nodo

La procedura descritta di seguito indica come aggiungere un effetto *Sfocatura* a un nodo. Questa procedura è la stessa per la maggior parte degli effetti, sebbene le impostazioni per ciascun effetto varino molto.

L'effetto Sfocatura può essere applicato al testo e ai grafici.

Azione

1. Si seleziona la scheda VFX e poi si seleziona il menu Stylize (Stilizza).



- 2. Usando il mouse, si trascina l'effetto Blur (Sfocatura) sulla scheda Routing.
- 3. Quando si apre il pannello *Video routing*, si rilascia il pulsante del mouse per fare cadere il nodo *Blur (Sfoca-tura)* nel mezzo del pannello.
- 4. Si trascina il mouse per creare un collegamento dall'uscita del primo nodo all'ingresso dell'effetto Sfocatura.
- 5. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si fa clic destro sul nodo Blur (Sfocatura) e, nel menu che appare, si seleziona Impostazioni.
 - Si fa clic sulla scheda Impostazioni.
- 6. Si apre il dialogo Impostazioni Blur (Sfocatura).
- 7. Si sposta il cursore verso sinistra per diminuire l'*Amount (Intensità)* della sfocatura, o verso destra per aumentare la sfocatura. Le modifiche eseguite sono immediatamente aggiornate nel visualizzatore dei media.

Scambiare un effetto

È possibile scambiare un effetto con un altro in una sola operazione senza eliminare il primo vecchio effetto:

Azione

- 1. Si seleziona il nuovo *Effetto* e lo si trascina nella scheda *Routing*.
- 2. Quando si apre il pannello *Video routing*, si posiziona il nuovo nodo nel nodo che si vuole sostituire, e poi si preme il pulsante destro per rilasciare il nuovo *Effetto*.
- 3. Il vecchio effetto è rimosso ed è sostituito dal nuovo effetto. Tutti i collegamenti sono mantenuti.

Creare uno schermo diviso

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti

- "Creare un effetto Schermo diviso" a pagina 188
- "Aggiungere un colore" a pagina 190
- "Creare un effetto Schermo diviso con sfondo" a pagina 191
- "Aggiungere titoli" a pagina 192
- "Aggiungere una transizione a tendina" a pagina 193

Creare un effetto Schermo diviso

Per aggiungere un effetto Split Screen (Schermo diviso), si agisce nel modo seguente:

- 1. Si accerta di avere due tracce video abilitate nel visualizzatore *Sequenza*, con i clip desiderati per l'effetto *Split Screen (Schermo diviso)*.
- 2. Nel menu DVE, si trascina l'effetto Split Screen (Schermo diviso) con il mouse sopra la scheda Routing.
- 3. Quando si apre il pannello *Video routing*, si rilascia il pulsante del mouse per far cadere il nodo *Split Screen* (*Schermo diviso*) nel mezzo del pannello.
- 4. Il paio di nodi *Left Picture (Immagine sinistra*) e *Right Picture (Immagine destra*) è visualizzato nel panello *Video routing*.
- 5. Si trascina il mouse per collegare il connettore del primo nodo al connettore *Foreground (Primo Piano) (Fg)* di *Right Picture (Immagine destra*).



- 6. Si trascina il mouse per collegare il connettore del secondo nodo al connettore *Foreground* (*Primo Piano*) (*Fg*) di *Left Picture* (*Immagine sinistra*).
- 7. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si fa clic destro sul nodo *Left Picture (Immagine sinistra)* o *Right Picture (Immagine destra)* e, nel menu che appare, si seleziona *Impostazioni*.
 - Si fa clic sulla scheda Impostazioni.
- 8. Si apre il pannello Impostazioni



9. Se i clip non sono visualizzati affiancati nel visualizzatore *Sequenza*, si accerta che gli effetti *Left Picture (Im-magine sinistra*) e *Right Picture (Immagine destra*) siano abilitati, cioè, che i rispettivi indicatori siano verdi.

Aggiungere un colore

Per aggiungere un *Colour Tint (Colore)* a un nodo, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Dalla lista a discesa *Effetti*, si seleziona *Colour (Colore)*.



- 2. Le opzioni *Colour (Colore)* sono visualizzate nel pannello pincipale. Si fa clic sull'effetto colore desiderato e lo si trascina nella scheda *Routing*.
- 3. Quando si apre il pannello *Video routing*, si posiziona l'effetto sul clip desiderato per applicarvi l'effetto, e si rilascia il pulsante del mouse.
- 4. Il nodo *Colour Tint (Colore)* è inserito tra il clip e il nodo *Immagine*.
- 5. Il colore è visualizzato nel clip interessato nel visualizzatore Sequenza.
- 6. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si fa clic destro sul nodo Colour Tint (Colore) e, nel menu che appare, si seleziona Impostazioni.
 - Si fa cliuc sulla scheda Impostazioni.
- 7. Quando si apre il pannello *Impostazioni*, si eseguono le modifiche desiderate all'effetto, come descritto nel "Capitolo 10: Effetti" a pagina 149.

Creare un effetto Schermo diviso con sfondo

È possibile aggiungere un'immagine di sfondo all'effetto Split Screen (Schermo diviso) agendo nel modo seguente:

- 1. Si accerta di disporre di due tracce video abilitate nel visualizzatore *Sequenza*, con i clip desiderati per l'effetto *Split Screen (Schermo diviso)*.
- 2. Nel menu DVE, si trascina con il mouse l'effetto Split Screen + Bg (Schermo diviso con sfondo) sulla scheda Routing.
- 3. Quando si apre il pannello *Video routing*, si rilascia il pulsante del mouse per fare cadere il nodo *Split Screen* (*Schermo diviso con sfondo*) nel mezzo del pannello.



- 4. I nodi Left Picture (Immagine sinistra) e Right Picture (Immagine destra) e Background (Sfondo) sono visualizzati nel pannello Video routing.
- 5. Si trascina il mouse per collegare il connettore del primo nodo al connettore *Foreground (Primo piano) (Fg)* del nodo *Right Picture (Immagine destra*).
- 6. Si trascina il mouse per collegare il connettore del secondo nodo al connettore *Foreground (Primo piano)* (*Fg*) del nodo *Left Picture (Immagine sinistra*).
- 7. Il visualizzatore Sequenza visualizza l'immagine di sfondo dietro le due immagini dello Split Screen (Schermo diviso).
- 8. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - 1. Si fa clic destro sul nodo *Backgrund* (*Sfondo*) e, nel menu che appare, si seleziona *Impostazioni*.
 - 2. Si fa clic sulla scheda Impostazioni.
- 8. Appare il pannello *Impostazioni*.
- 9. Si modificano le impostazioni del nodo *Background (Sfondo)* come descritto nella sezione "Schermo diviso con sfondo" a pagina 165.

Aggiungere titoli

Per aggiungere un titolo al progetto, si deve aggiungere un effetto *Titles (Titoli)* e alimentarlo con l'uscita video a opzione *Blend (Fusione)*:

- 1. Nella lista a discesa *Categorie*, si seleziona *Mix*. Le opzioni *Mix* sono visualizzate nel pannello. Si fa clic sull'opzione desiderata, per esempio, *Blend (Fusione)*, e la si trascina sulla scheda *Routing*.
- 2. Quando si apre il pannello *Video routing*, si posiziona l'effetto *Blend (Fusione)* nel pannello *Video Routing* e si rilascia il pulsante del mouse.







- 4. Si fa clic sull'effetto titolo desiderato e lo si trascina nella scheda Routing.
- 5. Quando si apre il pannello *Video routing*, si posiziona l'effetto selezionato nel pannello *Video Routing* e si rilascia il pulsante del mouse.
- 6. Si collega l'uscita del nodo Titles (Titoli) all'ingresso Foreground (Primo piano) (Fg) dell'effetto Fusione.
- 7. Si collega l'uscita del nodo *Right Picture (Immagine destra*) all'ingresso *Background (Sfondo)* dell'effetto *Blend (Fusione)*. Il titolo *Esempio testo* è visualizzato nella sequenza.
- 8. Per cambiare l'aspetto o la fusione del testo del titolo, si fa clic destro sul nodo *Titoli o Blend (Fusione)* e, nel menu che appare, si seleziona *Impostazioni*. Si apre il pannello *Effetti*. Si consulti la sezione "Effetti titoli" a pagina 170.

Aggiungere una transizione a tendina

In questo esempio si esegue una transizione da un effetto *Split Screen (Schermo diviso)* a un singolo schermo usando l'effetto *Wipe (Tendina*).

- 1. Nella lista a discesa *Categorie*, si seleziona *Mix*. Le opzioni *Mix* sono visualizzate nel pannello. Si fa clic sull'effetto *Wipe (Tendina)* e lo si trascina nella scheda *Routing*.
- 2. Quando si apre il pannello *Video routing*, si posiziona l'effetto *Wipe (Tendina*) dentro il pannello e si rilascia il pulsante del mouse.



- 3. Si collega l'uscita del progetto a un ingresso dell'effetto Wipe (Tendina).
- 4. Nel nodo cui si vuole applicare la transizione, si collega la sua uscita all'altro ingresso dell'effetto *Wipe (Tendina)*. In questo esempio si riutilizza un nodo dell'esempio *Split Screen (Schermo diviso)*.
- 5. Si riproduce il progetto e si controlla che il video passa con una transizione a tendina dal primo clip al secondo clip nella sequenza corretta. Per cambiare l'ordine di riproduzione, si fa clic destro sul nodo *Wipe (Tendina)* e si seleziona dal menu l'opzione *Cicla ingressi*.
- 6. Si fa clic sulla scheda *Grafici*. Quando si apre il pannello *Punti chiave* per l'effetto, si fa clic sull'icona grafico.
- 7. Viene visualizzato il pannello Punti chiave.
- 8. Si regola la linea *Progress (Progressione)* per cambiare la velocità della tendina. Si consulti la sezione "Regolare i punti chiave" a pagina 182.
- 9. Si fa clic sulla scheda *Impostazioni* per aprire il dialogo *Impostazioni Wipe (Tendina*). Si regolano le impostazioni della transizione *Wipe (Tendina*).

Capitolo 12 - Importare

Questo capitolo descrive i metodi per importare media, tipi e formati file supportati.

È possibile importare media da cartelle locali e dispositivi di rete. I media che si importano devono avere il *frame rate* compatibile con il progetto. (Clip con frame rate incompatibili possono essere riprodotti in un nuovo progetto impostato con lo stesso frame rate di quei clip).

In questo capitolo sono descritti i seguenti argomenti:

- "Importare clip in un progetto" a pagina 27
- "Destinazione per l'importazione" a pagina 195
- "Formati di importazione supportati" a paginae 197
- "File audio in progetti a 30 fps e 24 fps " a paginae 205

Destinazione per l'importazione

Per importare media nel progetto, si deve disporre di un drive dei media per memorizzare tutti i dati rilevanti. In modo predefinito, Lightworks crea e usa le seguenti posizioni per tutti i media importati:

- Windows: C:\Users\Public\Documents\Lightworks\Media
- Linux: /home/USER ACCOUNT/lightworks/media
- Mac OS X: /Users/USER ACCOUNT/Lightworks/Media

Se si è eseguito l'aggiormnamento da una versione precedente, Lightworks può usare la posizione predefinita che era stata impostata in quella versione la cartella di destinazione impostata da Lightworks, o si vuole organizzare i media importati in cartelle separate, è possibile creare cartelle di destinazione alternative e scegliere quale usare per l'importazione dei media.

Il Gestore contenuti si apre per mostrare i nuovi media importati nel Filtro Recente o Ricerca, un'opzione definita dall'utente.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Creare una destinazione per l'importazione" a pagina 196
- "Rimuovere una destinazione per l'importazione" a pagina 196
- "Selezionare una destinazione per l'importazione" a pagina 197

Creare una destinazione per l'importazione

Per creare una destinazione alternativa per l'importazione, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si apre la scheda progetto e si seleziona la scheda *Media*.

Dettagli		Posizioni				
Video	Nome	Dettagli	▲			
Audio	Media	/Users/carmelobattag/	Lightworks/Media/			
Film		185. <mark>8 Gb / 4</mark>	65.0 Gb			
1 - Media <			Aggiungi posizione cartella media	1		×
Attività			🗧 🌛 🛧 Posti 🔻 /Users/carr	nelobattaglia/		
			.spumux		Jan 01, 1970	
			Applications		May 17, 2016	
			Biblioteca di calibre		Jun 06, 2017	
			📄 Desktop		Nov 05, 2017	
			Documents		Nov 03, 2017	
2 -	Aggiungi., Rimuovi.		Downloads		Nov 04, 2017	
4	[Dropbox		Oct 21, 2017	
			Dropbox (ABC)		Jul 09, 2017	
			Dropbox (Personale)		Oct 21, 2017	
		2	iCloud Drive (Archivio)		Apr 09, 2017	
		3	iCloud Drive (Archivio) - 1		Apr 09, 2017	
			Ok		Crea nuova carte	ella

- 2. Si fa clic sul pulsante Aggiungi.
- 3. Si apre il navigatore Aggiungi posizione cartella media.
- 4. Si naviga nella posizione che si vuole usare. Se si ha la necessità di creare una cartella secondaria, si fa clic sul pulsante *Crea nuova cartella*, si digita il nome della cartella e si fa clic su *OK*.
- 5. Dopo averee selezionato la nuova cartella di destinazione, si fa clic sul pulsante OK. Vengono create una cartella *Materiale* e una cartella *Audio* nella posizione specificata
- 6. La nuova destinazione è visualizzata nella scheda Media della scheda progetto.

Rimuovere una destinazione per l'importazione

Quando si rimuove una destinazione per l'importazione, non si sarà più in grado di vedere i file media memorizzati in quella posizione. Tuttavia, i media localizzati in quella posizione non verranno eliminati, né ogni log verrà referenziato a essi. Se si aggiunge una posizone che è stata precedentemente eliminata, i media in quella posizione saranno di nuovo disponibili.

Per rimuovere una destinazione per l'importazione, si agisce nel modo seguente:

- 1. Si apre la scheda progetto e si seleziona la scheda Media.
- 2. Si fa clic sulla posizione dei media per selezionarla per l'eliminazione.
- 3. Si fa clic sul pulsante *Rimuovi*. Viene visualizzato un messaggio, che avverte che si sta rimuovendo una posizione per i media.
- 4. Si fa clic su *Si* per rimuoverla dalla scheda progetto, o su *No* per annullare l'operazione.

Selezionare una destinazione per l'importazione

Per modificare la destinazione per l'importazione, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic destro sul clip o sui clip che si vuole importare.



- 2. Appare il dialogo *Comandi importazione*.
- 3. Si seleziona Destinazione > Posizione media.
- 4. Nella lista a discesa che si apre, si seleziona la posizione dei media desiderata. Se si seleziona Auto, Lightworks sceglie la posizione con il maggior spazio disponibile.

Formati di importazione supportati

È possibile importare i tipi e i formati file elencati nella lista seguente:

- "Media stereoscopici" a pagina 198
- "Immagini singole" a pagina 199
- "Sequenze di immagine e sequenze DPX" a pagina 200
- "Video AVI, AVCintra, MOV, MXF, MPEG, MTS, M2T e M2TS" a pagina 200
- MXF P2 e XDCAM nei formati SD e HD
- Avid DNxHD. Per ulteriori informazioni, si faccia riferimento al Lightworks Shop (<u>www.lightworks.com/</u> <u>shop</u>).
- QuickTime. È possibile importare file QuickTime codificati con il codec Apple ProRes. Il lettore Quicktime deve essere installato (solo Windows 32bit).
- "Importare Advanced Authoring Format (AAF) e XML" a pagina 201
- "File Avid Log Exchange (ALE)" a pagina 202
- "Open Media Framework (OMF) Files" a pagina 203
- "RED (R3D)" a pagina 203
- "File WAV" a pagina 205
- "File audio in progetti a 30 fps e 24 fps" a pagina 205
- File CinemaDNG
- Edit Decision Lists (EDL)

Per una lista completa dei formati supportati, si consulti http://www.lwks.com/techspecs

Media stereoscopici

È possibile importare media stereoscopici se sono senominati in modo corretto. Tutti i media stereoscopici devono essere della stessa durata e contenere le parole *left (sinistro)* o *right (destro)* nel file nome altrimenti identico nella stessa posizione, per esempio, *clip001left.mxf* e *clip001right.mxf*. Lightworks importa coppie di file come un singolo file sincronizzato.

Per informazioni sulla selezione delle opzioni 3D stereoscopiche, si consulti la sezione "Scheda Stereo 3D" a pagina 114.

Per importare media stereoscopici, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si accerta che i due file che si vuole importare abbiano lo stesso nome file con l'eccezione di *left (sinistro)* o *right (destro)* nella stessa posizione.

Per esempio, *clip001left.mxf* e *clip001right.mxf* verranno importati con successo. Una coppia di file denominati *clip001left.mxf* e *rightclip001.mxf* non verranno importati.

- 2. Si accerta che i due file abbiano la stessa durata. Una coppia con durate differenti non verrà importata.
- 3. Si va alla cartella che contiene i due file che si vuole importare. Lightworks visualizza questa coppia di file come un singolo file, con l'identificatore (L/R) aggiunto al nome del file.
- 4. I due file sono sincronizzati in un singolo file e visualizzati nel filtro Recente del Gestore contenuti.
- 5. Solo per progetti con schema flessibile:
 - a. La colonna traccia video visualizza *L-R* invece di *V1*, confermando che Lightworks ha sincronizzato con successo le due videocamere e creato una traccia *V* dalla coppia di file.



b. Si apre la ripresa nella Timeline. È visualizzata una singola traccia V che contiene V1 L e V1 R.

Immagini singole

Importare una singola immagine (BMP, JPG, PNG, TGA, e così via) produce un clip con un singolo fotogramma nel progetto. Viene mantenuto l'originale aspect ratio dell'immagine. È possibile aggiungere bordi neri al di sopra o ai lati dell'immagine per adattarla al visualizzatore standard per la risoluzione corrente. Le immagini più grandi della risoluzione corrente standard sono ridotte per adattarle al visualizzatore standard.

Impostare la durata dell'immagine

Per impostare il tempo di riproduzione di un'immagine fissa, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si seleziona l'immagine che si vuole importare, e poi si fa clic destro sul pulsante Importa.
- 2. Nel menu che appare, si fa clic su Durata immagine fissa (secondi).



3. Si seleziona la durata desiderata dalla lista a discesa.

Immagini fisse su un video di sfondo

È possibile inserire immagini fisse su un video di sfondo, con la funzione *Immagine chiave* dello strumento *Effetti*. Diversamente dall'importazione di immagini, l'immagine chiave non converte i file in un pezzo di video, ma fa riferimento al suo stato originale. Questo permette di inserire file grafici con un canale alfa sopra un video di sfondo. Questo fornisce inoltre all'utente un maggior controllo sopra quella parte dell'immagine che è vista, e dove deve essere posizionata nel visualizzatore.

Sequenze di immagini e sequenze DPX

Nello stesso modo con cui è possibile importare singoli fotogrammi, è possibile importare simultaneamente una sequenza di immagini, comprese sequenze *Digital Picture Exchange (DPX)* per formare un singolo clip in Lightworks.

Azione

1. Si fa clic destro sul pulsante *Importa* e, nel menu che appare, si accerta che sia abilitata l'opzione *Video* > *Rileva sequenze immagini*.



2. Si selezionano i clip multipli desiderati per la sequenza immagini, e si fa clic sul pulsante *Importa*.

Video AVI, AVCintra, MOV, MXF, MPEG, MTS, M2T e M2TS

È possibile importare i seguenti formati file video:

- AVI
- AVCintra
- MOV
- MXF
- MPG, MPEG, MTS, M2T e M2TS

Solo in Windows 32-bit: Si deve accertare che sia installato nel sistema *QuickTime v7*, o successiva, prima di importare file. Questo permette di importare un'ampia varietà di formati file, e permette di esportare nel formato Quicktime Movie. Per avere maggiori informazioni su come scaricare QuickTime, si consulti *www.apple.com*.

Importare MXF

Alcune volte quando si importa un file MXF, il file è diviso in diverse parti.

Lightworks può importare tutte queste parti separate e unirle in un file. Per unire le parti separate in un file, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic destri sul pulsante *Importa* e, nel menu che appare, si accerta che sia abilitata l'opzione *Video* > *Individua file MXF divisi*.



2. Se l'opzione è disabilitata, ciascuna parte MXF verrà importata come un file separato.

Importare Advanced Authoring Format (AAF) e XML

Lightworks supporta i file AAF / XML di molte applicazioni tra le quali Avid, Resolve, e Protools. Quandosi importa un file AAF, il *frame rate* del file AAF deve corrispondere al frame rate del progetto.

Sono anche supportati i file *XML* generati da Final Cut Pro 7. Possono essere importati afintanto che aderiscono al protocollo versione 5 di XML. Impossibile importare le versioni 4 e precedenti.

Inoltre è possibile importare i file AAF con incorporate informazioni audio. Queste informazioni sono estratte dal file AAF e viene creato un nuovo file media nel drive media. Se un file AAF localizzatori di media per una posizione che è disponibile, Lightworks importa automaticamente questo media usando i localizzatori specificati nel file AAF. Si deve essere certi che l'opzione Cerca per media sia impostata a Semplice o Completo.

Se sono presenti i localizzatori media ma la posizione non è disponibile, per esempio, un percorso di rete non più esistente, Lightworks importerà l'edit e creerà clip fittizi vuoti che non possono essere ricollegati poiché non sitratta di file collegati a media. In questo scenario sono disponibili due opzioni:

- 1) Si importano manualmente tutti i media nello stesso progetto di AAF / XML e nel menu delle impostazioni di modifica si seleziona *Cerca* > *Clip* per riempire l'edit e ricollegare i media in questo modo.
- 2) Se si ha accesso a tutti i media che il file AAF / XML fa riferimento, è possibile spostare il file nella stessa posizione e importarlo. Lightworks tenta di importare i media situati nella stessa cartella di AAF / XML e riempie l'edit con questo media.

Per importare file AAF / XML:

Azione

1. Si fa clic destro sul pulsante Importa.

Timecode da assegnare	1	Automatico	•
Opzioni AAF/XML			
Cerca media		Semplice	•
Opzioni ALE		No	
Tolleranza corrispondenza media	s	Semplice	۲
Tolleranza corrispondenza tracce	s	Intero	

- 2. Nel menu che si apre, si sceglie Opzioni AAF/XML > Cerca media.
 - 3. Si seleziona *No* se non si vuole ricollegare i media.
 - 4. Si seleziona *Semplice* per cercare nella cartella AAF / XML e trovare i media o utilizzare i localizzatori dei media nell'AAF se il percorso esiste.
 - 5. Si seleziona *Intero* per cercare nella cartella AAF/XML e trovare i media insieme a tutte le cartelle secondarie presenti.

File Avid Log Exchange (ALE)

È possibile importare i file *ALE (Avid Log Exchange)* di aziende di postproduzione o dei sistemi di editing *Avid*. Tutti i media sono importato con ALE e i dati contenuti in ALE sono aggiunti ai media importati.

Non è possibile importare file ALE se i suoi corrispondenti media non risiedono nella stessa cartella.

Affinché l'importazione di ALE avvenga, i media devono corrispondere ai dati forniti in ALE. I quattro parametri usati sono: *Reel ID (ID bobina), Start Timecode Timecode inizio), Name (Nome)* e *Duration (Durata)*. La procedura di importazione cerca questi dati nel file ALE poi procede nel trovare un file con i metadati corrispondenti nella stessa posizione di ALE. Se le informazioni della traccia ALE differisono dal numero di trace disponibili nei media, l'importazione non avverrà.

Lo strumento *Importa* dispone di impostazioni di corrispondenza media e tracce perrisolvere questi problemi come descritto di seguito:

Azione

1. Si fa clic destro sul pulsante Importa.



- 2. Nel menu che si apre, si seleziona *ALE Options > Tolleranza corrispondenza media*. Si imposta l'opzione necessaria nella lista a discesa:
 - *Precisa*: Le corrispondenze sono basate su tutti i seguenti parametri: *Name (Nome), Reel (Bobina), Start TC (TC inizio), e Duration (Durata)* (entro 1 fotogramma).
 - Semi-precisa: Corrispondenze di due dei parametric originali, più Duration (Durata)
 - Non precisa: Corrispondenza di uno dei parametric origibnali, più Duration (Durata)
- 3. Si ripete il passo 1 e, nel menu che si apre, si seleziona *ALE Options > Tolleranza corrispondenza tracce*. Si imposta l'opzione necessaria nel menu a discesa:
 - Precisa: Sono confrontatib Start Timecode (Timecode inizio), Duration (Durata), Name (Nome) e Reel ID (ID bobina) tra ALE e media disponibili
 - Semi-precisa: Sono confrontati Start Timecode (Timecode inizio), Duration (Durata) e Name (Nome) o Reel (bobina) tra ALE e media disponibili
 - Non precisa: Sono confrontati Start Timecode (Timecode inizio) e Duration (Durata) tra ALE e media disponibili

File Open Media Framework (OMF)

Sono supportati l'audio e le parti edit-decision del file *Open Media Framework (OMF)* standard. Qualsiasi materiale di immagine contenuto nel file *OMF* viene scartato all'importazione.



Non è possibile importare file OMF con più di 16 tracce audio.

Quando si importano file OMF, la Sample rate (Frequenza di campionamento) audio del file deve corrispondere alla Sample rate audio del progetto.

Inoltre è da tenere in considerazione quanto segue:

- Informazioni sulla composizione e dati media. Sebbene i file di interscambio OMF permettano alle applicazioni di memorizzare i media in file separati dalle informazioni della composizione, i file media devono essere incorporati nel file OMF (e non memorizzati in un file esterno) durante l'importazione.
- *OMF edit rate*. Quando si importa un file OMF, l'*edit rate* del file deve corrispondere all'*edit rate* del progetto. Per esempio, se sis ta lavorando in progetto a 25fr, l'edit rate OMF deve essere 25fr.
- La mappatura della traccia di origine per OMF assegna materiale importato. Quando è importato il materiale sorgente OMF, la prima traccia audio referenziata è assegnata a A1, la secnda a A2, e così di seguito. Ciò accade anche se le tracce audio erano A3 e A4 sul nastro originale sorgente. Ciò non influisce sul materiale importato in quanto viene utilizzato nella composizione importata (l'edit).

Se si desidera digitalizzare nuovamente l'audio dei nastri originali utilizzando le informazioni importate dalla composizione OMF, è necessario confermare manualmente la registrazione dei brani audio corretti. Questo può essere fatto eseguendo la patch del dispositivo di origine in modo che le tracce audio siano tutte registrate come A1, A2.

I dati aggiuntivi per la mappatura traccia sono contenuti nel formato OMF, ma queste informazioni non vengono utilizzate da Lightworks per creare il materiale audio.

RED (R3D)

È possibile importare file RED in Lightworks. Sono descritti i seguenti argomenti:

- "I file RED" a pagina 204
- "Importare file R3D" a pagina 204

I file RED

È possibile importare file RED R3D nativi. È possibile scegliere la risoluzione completa o uno delle risoluzioni ridotte standard (1/2, 1/4) per cambaire la qualità di decodifica del file R3D importato.

Correntemente sono supportati i file R3D con aspect ratio di 4:3 o 16:9. Non è disponibile alcuna esportazione di file R3D.

Vi sono alcune considerazioni sulla prestazione quand si usano file RED R3D con il proprio sistema. In relazione al flusso di lavoro e ai formati necessari, i sistemi più vecchi possono richiedere un aggiornamento hardware.

Lavorare nativamente con sequenze di file of R3D esige molto dalle prestazioni del disco, della CPU e della scheda grafica, in particolare alle risoluzioni più alte.

Per operazioni basate su file, è inoltre possibile un conforme (render) a *DPX*. Tuttavia si deve fornire un'adeguata capacità di memorizzazione e di prestazione.

Importare file R3D

Per impirtare file R3D:

- 1. Si seleziona il file o i file R3D che si vuole importare e si fa clic sul pulsante *Importa*.
- 2. Il file viene importato. Si fa clic sul nome del progetto nell'angolo superiore sinistro dello spazio lavoro.
- 3. Si apre il pannello Progetto. Si fa clic sulla scheda Video se non è selezionata.

Progetto Viaggi in moto 🔺						
Dettagli	Principale	Letterbox	Conversioni	Stereo 3D		
Video	Formato di uscita PAL 16			PAL 16:9 🔻		
Audio	Fotogrammi SD completi Si			Si 🔻		
Film	Precisione 8-bit *			8-bit 🔻		
Media	Qualità di riproduzio	Qualità di riproduzione dei media		Automatica 🔻		
Attività	Qualità decodifica RE	Qualità decodifica RED		to di risoluzione 🔺		
	Mostra LUT	Mostra LUT		Risoluzione piena		
			Metà risoluzio	one premium		
			Metà risoluzio	one buona		
			Un quarto di risoluzione 🛛 🧿			
		Un ottavo di	risoluzione			
			Un sedicesim	o di risoluzione		

- 4. Si fa clic sulla lista a discesa a destra del campo *Qualità decodifica RED*, e si seleziona la risoluzione desiderata dalla lista.
- 5. Il file R3D si apre e viene riprodotto nella risoluzione selezionata.
- 6. Se la prestazione del Sistema lo permette, è ossibile selezionare una risoluzione più alta quado l'edit è pronto per la riproduzione.

File WAV

È possibile importare i file WAV che contengono fino a 16 tracce. È possibile importare ogni file WAV conforme alo standard RIFF e che usano la codifca audio PCM. Sono inclusi i file uncompressed Broadcast Wave Format (BWF).

File audio in progetti a 30 fps e 24 fps

È possibile trovare file audio che sono riprodotti a velocità non corrette in progetti a 30 fps o a 24 fps. L'impostazione predefinita per i progetti 24 fps è *"immagine a 24 fps"* ma nei quali l'audio può essere riprodotto in sincronizzazione nei progetti a 23.98 o 25 fps, similmente l'audio a 30 fps può essere sincronizzato a 23.97 fps.

Prima di importare, si deve sempre controllare l'impostazione pre-ingest nel menu Media solo audio come segue:

- 1. Si va al drive e alla cartella che contiene i file che si desidera importare, e si fa clic destro sul pulsante Importa.
- 2. Nel menu che si apre, si seleziona Media solo audio > Sincro pre-ingestione.



- 3. Nella lista a discesa Sincro pre-ingestione, si seleziona il frame rate necessario.
- 4. Si procede nell'importazione dei file come descritto nelle sezioni precedenti.

Capitolo 13 - Esportare

Per le procedure di esportazione dei media, e per informazioni sui tipi e i formati supportati, sono descritti i seguenti argomenti

- "Formati di esportazione" a pagina 207
- "Esportare un clip, subclip o sequenza" a pagina 208
- "Opzioni formati di esportazione" a pagina 209

Formati di esportazione

È possibile esportare *sequenze*, *clip*, e *materiale* in qualsiasi unità locale, rimovibile, o di rete riconosciuta dal sistema operativo.



Nella versione Free di Lightworks sono supportate solo le opzioni di esportazione YouTube e Lightworks Archive.

È necessaria una licenza Lightworks Pro per usare le altre opzioni di esportazione, licenza che può essere acquistata nel Lightworks Shop (www.lwks.com/shop).

I formati di esportazione supportati sono elencati nella tabella seguente:

File Media	Formati videocamera	Interscambio	Destinazioni	Backup
AVI	AVCHD	AAF	Blu-ray	Lightworks Archive
H264 / MP4	P2 AVC-Intra	EDL	DVD	
Sequenza immagini	RP2027 AVC-Intra	Film Cutting List	Vimeo (H.264/MP4)	
MOV	XAVC-Intra	OMF	YouTube (H.264/MP4	
MPEG-4 †	XDCAM EX	XML		
MXF	XDCAM HD			
QuickTime †				
WAV				
WebM				
WMV				

† Il player QuickTime è richiesto solo su Windows 32-bit

Esportare un clip, subclip o sequenza

Per esportare un *clip*, *subclip* o *sequenza*, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic destro su un clip, subclip o sequenza, visualizzatore sequenza o timeline e, nel menu che appare, si seleziona *Esporta*.



2. Si seleziona il formato di esportazione desiderato da una delle intestazioni dei menu secondari, Preset utente, Destinazioni, Backup, Interscambio, File media o Formati videocamera.

Il numero dei formati di esportazione disponibili varia in relazione alla versione di Lightworks (Free o Pro) disponibile

3. Si apre il dialogo Opzioni esportazione per il formato selezionato.



4. Si impostano le opzioni di esportazioni necessarie e poi si fa clic su Avvia.

Opzioni formati di esportazione

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Inviare a Vimeo" a pagina 209
- "Inviare a YouTube" a pagina 210
- "File media" a pagina 211
- "Archivi Lightworks" a pagina 212
- "Esportare file AAF " a pagina 213
- "Esportare Blu-Ray e DVD " a pagina 214

Inviare a Vimeo



Sono necessari una connessione a internet e un account utente Vimeo valido. Lightworks Free permette una risoluzione massima di 720p.

Per inviare i propri media direttamente a Vimeo, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Dalla lista a discesa Formato, si seleziona Vimeo che è elencato sotto Destinazioni.



- 2. Si seleziona il frame rate richiesto dalla lista a discesa Frame rate.
- 3. Si seleziona la definizione richiesta dalla lista a discesa Dimensione.
- 4. Si seleziona quello che si vuole inviare dalla lista a discesa *Regione*. Si sceglie fra *Sezione marcata*, *Intera sequenza* o *Ignora spazi neri*.
- 5. Si esegue il *Log in* per Vimeo:
 - a. Si abilita il riquadro Invio a Vimeo.com.
 - b. Si fa clic sul pulsante Log In. Il browser web si apre nella pagina Log in di Vimeo.
 - c. Nel browser, si esegue il Log in Vimeo con il proprio nome utente e password.
 - d. Una volta loggato, il proprio nome utente Vimeo è visualizzato nel pannello *Esporta*.
 - e. (Opzionale) Si digita una qualsiasi informazione (*Tag*) che si vuole associare al file esportato.

- 6. (Opzionale) Si seleziona l'unità e la cartella di destinazione dove copie locali dei media esportati sono salvate.
- 7. (Opzionale) Si digita un nome per il file esportato.
- 8. Si fa clic su Avvia.
 - a. Si apre la Scheda progetto, che mostra la progressione dell'esportazione nella scheda Attività.
 - b. Si fa clic sulla miniatura per vedere l'attività di esportazione in una finestra più grande.
 - c. Quando l'esportazione è completata, viene visualizzato un resoconto in una finestra Log attività.
- 9. Il proprio media è direttamente inviato a Vimeo e una copia è salvata nella destinazione indicata nel passo 6.

Inviare a YouTube

Sono necessari una connessione a internet e un account utente YouTube valido. Lightworks Free permette una risoluzione massima di 720p.

Per salvare un file H.264 / MP4 o per inviare media direttamente a YouTube, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Dalla lista a discesa Formato, si seleziona YouTube che è elencato sotto Destinazioni.



- 2. Si seleziona il frame rate necessario dalla lista a discesa Frame rate.
- 3. Si seleziona la definizione necessaria dalla lista a discesa *Dimensione*.
- 4. Si seleziona quello che si vuole inviare dalla lista a discesa *Regione*. Si sceglie fra *Sezione marcata*, *Intera sequenza* o *Ignora spazi neri*.
- 5. Se si sta inviando direttamente il file media a YouTube:
 - a) Nella finestra Strumento esportazione si accerta che sia abilitata l'opzione Invio a YouTube.com.
 - b) Si digita il proprio *Nome utente* per YouTube se non è già visualizzato.
 - c) Si digita la propria *Password* per YouTube.
 - d) Si digita ogni parola *Tag* che si vuole associare al file da inviare.

- 6. (Opzionale) Si seleziona l'unità e la cartella di destinazione dove copie locali dei media esportati sono salvate.
- 7. (Opzionale) Si digita un Nome per il file esportato.
- 8. Si fa clic su Avvia.
 - a) Si apre la Scheda Progetto, che visualizza la progressione dell'esportazione nella scheda Attività.
 - b) Si fa clic sulla miniatura per vedere l'attività di esportazione in una finestra più grande.
 - c) Quando l'esportazione è completata, un rapporto è visualizzato in una finestra Log Attività.
- 9. In relazione alle opzioni impostate, il file è salvato in un'unità locale, e/o inviato a YouTube.

File media

Questa sezione descrive i parametri di esportazione per i seguenti file formato: AVI, H264 / MP4, Sequenza immagini, MOV, MPEG-4, MXF, QuickTime, WAV, WebM e WMV. Da notare che il player QuickTime è necessario per MPEG4 e Quick-Time nei sistemi Windows 32-bit.

Azione

1. Dalla lista a discesa, si seleziona uno dei formati elencati sotto "File media".



- 2. Si selezionano la dimensione e il frame rate video desiderati nella lista a discesa Dimensione/Rate.
- 3. Se la lista a discesa *Compressione* è visibile, si seleziona il tipo di compressione desiderato dalla lista.
- 4. Si imposta l'opzione audio desiderata dalla lista a discesa *Tracce audio*.
- 5. Si spunta l'opzione *Sezione marcata* se si vuole esportare solo la sezione marcata nella timeline, piuttosto che l'intera sequenza.
- 6. (Opzionale) Si seleziona l'unità di destinazione per il file esportato.
- 7. (Opzionale) Si digita un *Nome* per il file esportato.
- 8. Si fa clic su *Avvia*. Si apre la *Scheda Progetto*, che visualizza la progressione dell'esportazione nella scheda *Attività*.
- 9. Si fa clic sulla miniatura per vedere l'attività di esportazione su una finestra più grande.
- 10. Quando l'esportazione è completata, è visualizzato un rapporto in una finestra Log Attività.

Archivi Lightworks

È possibile esportare da Lightworks i progetti interi, i contenuti di tutti i bin, o singoli clip (log e/o materiale), subclip o edit. È possibile esportare nel formato *Lightworks* per scopi di backup o per reimportarli in altri sistemi Lightworks.



Il formato di esportazione Lightworks non è interscambiabile con qualsiasi altra applicazione o sistema.

L'esportazione nel formato *Lightworks* crea una cartella ARCHIVIO con un nome derivato dal nome dell'oggetto di backup.

Azione

1. Si accerta che sia selezionata l'opzione Archivio Lightworks dalla lista a discesa Formato.

Esporta : Sequenza #6	*, ×
Formato	Archivio Lightworks 🔻
Includi media locali	×
Includi media collegati	
Se l'archivio esiste	Crea nuovo 🔻
Destinazione	
Cartella	/Users/carmelobattaglia/Movies/ 🔻
Nome	[Automatico]
Avvia	

- 2. (Opzionale) Si spunta l'opzione Includi media locali per includere i file media locali nell'archivio.
- 3. (*Opzionale*) Si seleziona l'opzione *Includi media collegati* per includere i media collegati nell'archivio.
- 4. Se un archivio Lightworks già esiste, si deve selezionare una delle opzioni dell'elenco "Se l'archivio esiste":
 - Aggiorna. Aggiunge ogni nuovo clip o edit all'archivio corrente salvato.
 - Sovrascrivi. Sovrascrive l'archivio salvato con la nuova versione.
 - Crea nuovo. Salva il backup come un nuovo file, con un suffisso .1 nel nome file.
- 5. (Opzionale) Si seleziona l'unità di destinazione per il fle esportato.
- 6. (Opzionale) Si digita un *Nome* per il file esportato.
- 7. Si fa clic su Avvia.
 - a) Si apre la Scheda Progetto, che visualizza la progressione dell'esportazione nella scheda Attività.
 - b) Si fa clic sulla miniatura per vedere l'attività di esportazione su una finestra più grande.
 - c) Quando l'esportazione è completata, è visualizzato un rapporto in una finestra Log Attività.

Esportare File AAF

È necessaria una licenza Lightworks Pro.

AAF (Advanced Authoring Format) è un formato file che permette lo scambio dei dati audio ed edit decision tra applicazioni e sistemi. Se si sta esportando a *Protools*, si consulti la sezione "Impostazioni raccomandate per Protools" a pagina 214.

Azione

1. Si accerta che sia selezionata l'opzione AAF dalla lista a discesa Formato.



- 2. Dalla lista a discesa Destinazione, si seleziona l'applicazione verso cui esportare.
- 3. Si selezionano le impostazioni del formato audio nel modo seguente:
 - a) Si seleziona WAV o AIFC dalla lista a discesa Audio incorporato.
 - b) Si seleziona la Frequenza di campionamento della conversione dalla lista a discesa.

Se il sistema di destinazione non può gestire frequenze di campionamento miste, si seleziona Force 32 kHz, Force 44.1 kHz o Force 48 kHz.

Quando si esporta verso destinazioni che non sono Lightworks, si seleziona Force 48kHz.

Altrimenti, si seleziona Keep original (Mantieni originale).

- c) Si imposta la Dimensione campione dalla lista a discesa. Le opzioni sono 16 bit o 24 bit.
- d) Si seleziona il tempo *Maniglia clip audio*, in secondi, dalla lista a discesa. Questo consolida il file audio con altro file non utilizzato nell'edit, che è veramente utile quando si invia un file *AAF* a *Protools*.

Le opzioni sono: 0, 1, 2, 4, 6, 8, 10, 15 o 20.

- 4. In relazione alle caratteristiche supportate dall'applicazione di destinazione, si spunta per selezionare o si toglie il segno di spunta per deselezionare le seguenti opzioni:
 - a) Rimuovi guadagno clip audio rimuove le informazioni audio del clip dagli edit.
 - b) Rimuovi livelli traccia.

- c) Appiattisci edit rimuove le informazioni dei sub-edit.
- 5. Si seleziona l'unità di destinazione e la cartella per il file esportato.
- 6. Si digita un *Nome* per il file esportato. Se questo campo è lasciato vuoto, verrà assegnato un nome file derivato dal nome dell'edit.
- 7. Si fa clic su Avvia.
 - a) Si apre la Scheda Progetto, che visualizza la progressione dell'esportazione nella scheda Attività.
 - b) Si fa clic sulla miniatura per vedere l'attività di esportazione su una finestra più grande.
 - c) Quando l'esportazione è completata, è visualizzato un rapporto in una finestra Log Attività.

Impostazioni raccomandate per Protools

Le impostazioni seguenti sono raccomandate quando si esporta a Protools:

Destinazione:	Protools 24/25/30
Audio incorporato:	WAV
Frequenza campionamento:	Force 48 kHz
Dimensione campione:	16 bit
Maniglia clip audio (sec):	Definito da utente
Appiattisci edit (rimuove sub-edit):	

Esportare Blu-Ray e DVD

Per esportare in Blu-Ray o DVD, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si seleziona *Blu-Ray* o *DVD*, come desiderato, dalla sezione *Destinazioni* della lista a discesa *Formato*:

Esporta : Sequenza #6	** ×
Formato	Blu-Ray 🔻
Dimensione/rate	1080i, 25 fps 🔻
Compressione	VC1 Blu-ray High 🔻 拱
Tracce audio	Traccia stereo (da LR mix) 🔻
Dimensione campi	16 bit 🔻
Posizione audio	Incorporato 🔻
Regione	Ignora spazi neri iniziale e finale 🔻
Destinazione	
Cartella	/Users/carmelobattaglia/Movies/ 🔻
Nome	[Automatico]
Avvia	

2. Si seleziona la dimensione e il frame rate video desiderati dalla lista a discesa Dimensione/Rate.

- 3. *Solo Blu-Ray*: se la lista a discesa *Compressione* è visibile, si seleziona il tipo di compressione desiderato dalla lista.
- 4. *Solo Blu-Ray*: Si seleziona la sorgente audio necessaria dalla lista a discesa *Tracce audio*.
- 5. Solo Blu-Ray: Se è stata selezionata un'opzione audio diversa da Nessuno, sono visualizzate altre opzioni:
 - a) Dimensione campione: Si seleziona la dimensione campione necessaria dalla lista a discesa.
 - b) Posizione audio: Si seleziona se si vuole l'Audio incorporato nel video o salvarlo in File WAV separati.
- 6. Si seleziona l'opzione *Sezione marcata* se si vuole esportare solo la sezione marcata nella timeline, piuttosto che l'intero edit.
- 7. (Opzionale) Si seleziona la destinazione per il file esportato. È da notare che è possibile specificare un'unità locale e una cartella se si vuole copiare il file in un'unità DVD o Blu-Ray in seguito.
- 8. (Opzionale) Si digita un *Nome* per il file esportato.
- 9. Si fa clic su Avvia.
 - a) Si apre la *Scheda Progetto*, che visualizza la progressione dell'esportazione nella scheda *Attività*.
 - b) Si fa clic sulla miniatura per vedere l'attività di esportazione su una finestra più grande.
 - c) Quando l'esportazione è completata, è visualizzato un rapporto in una finestra *Log Attività*.
Capitolo 14 - Risorse online

Lightworks permette di eseguire ricerche nelle seguenti librerie e risorse online:

- 6. "Audio Network" a pagina 217
- 7. "Pond5" a pagina 222

Audio Network

Audio Network è una compagnia di musica globale che ha commissionato e registrato oltre 100.000 tracce musicali da utilizzare nella televisione, in film e corporazioni multimediali.

Ð	Project West	Country To	ur v			LOG	EDIT	VFX	AUDIO
	Projec	t Contents	Local Files	Audio N sed Ca	etwork rt	Pond5		Fa	irbairn Cra
	Independent m producers to c	CU nusic compa reate a cata worldw	dio ny collaboratin logue of over ide, on any pla	MC Ing with 750 100,000 tr atform, for	o compos racks, all rever.	VOI	- K s and r use		Ì
			salsa		Search			0	0:00:00.00
								M	etadata
									Na Croation D
								M	lodification D

È possibile navigare nell'intera selezione della musica di Audio Network direttamente da Lightworks, ascoltare file audio MP3 direttamente sopra le sequenze, aggiungere criteri di ricerca che meglio si adattano alle proprie esigenze, registrarsi o accedere per acquistare direttamente.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- 8. "Cercare tracce musicali" a pagina 218
- 9. "Acquistare e pagare in Audio Network" a pagina 219
- 10. "Impostare le opzioni dell'Account di Audio Network" a pagina 220
- 11. "Cambiare le anteprime della sequenza sincronizzata" a pagina 221
- 12. "Cambiare la dimensione della forma d'onda" a pagina 221

Cercare tracce musicali

Per cercare tracce musicali, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sulla scheda Log o Edit e poi sulla scheda secondaria Audio Network.



- 2. Si digitano i criteri di ricerca desiderati, per esempio, artista, titolo, stile musicale, nel riquadro di testo e si fa clic su *Ricerca*.
- 3. Sono visualizzate le tracce musicali che corrispondono ai criteri di ricerca immessi. Per ciascuna traccia sono indicati l'artista, il prezzo per scaricarla e altre descrizioni.
- 4. Si usano la barra di scorrimento laterale e i pulsanti nella parte inferiore della pagina per muoversi tra le tracce.
- 5. Si fa doppio clic su una traccia o si usano le scorciatoie da tastiera di riproduzione per ascoltare un'anteprima. L'anteprima viene riprodotto in sincronizzazione con il visualizzatore *Sequenza* dal punto in cui è parcheggiato l'indicatore della timeline.
- Scorciatoie predefinite j = Riproduci indietro k = Pausa l = Riproduci avanti
- 6. Se si vuole acquistare una traccia, la si seleziona e poi si fa clic su *Aggiungi al carrello*. Per selezionare più tracce, si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* mentre si fa clic.
- 7. Si viene portati al carrello degli acquisti si consulti la sezione "Acquistare e pagare in Audio Network" a pagina 219.

Acquistare e pagare in Audio Network

Prima di procedere al pagamento, è possibile rivedere la selezione nel carrello di acquisto.

Azione

1. Il carrello di acquisto visualizza le tracce musicali che sono state selezionate per l'acquisto. Sono mostrate l'artista, il prezzo per lo scaricamento e altre descrizioni per ciascuna traccia nello stesso formato descritto nella sezione "Cercare tracce musicali" a pagina 218.

	3	1	2	-	5		6	
← Progetto Viaggi in moto •						LOG ED	IT VFX	
	Contenuti proge	to Fik la	cali Audio Network	Pond5				
	Libre	ria Actui	istato Carrello (3)	Audio	Network			×
	Title	Price	Description			Accedi	Dogistrati	
an dan at da betkazin eta sala kontan artar di sana ore kenadariaken	Que verdes Son (2:14) <u>Mixes</u>	£19.99	Pete Masitti / Joh	Ani		Acceur	Regisciau	
to bread a located to many this a second				Email	address		[type your o	email address]
Madailandan Mésadakah Milikeki Milanatan A				Passw	ord		[type y	our password]
	Jesús En Pesebre Ballad (2:53)	£19.99	Downtempo Spar s	h c				
, and an and a share where	<u>Mixes</u>							
When the prophic part of the second second								
fail and as a data to make market	Hello Sunshine (2:22) Mixes	£19.99	Upbeat, positive & o	che Eseg	ui			
Meral bi matapa a tana fata								
Mittee adama talan artaketar teka-								
Cassa							· · · ·	
6								

- 2. Si fa doppio clic su una traccia per ascoltarla in anteprima, oppure si usano le scorciatoie di riproduzione.
- 3. Se si vuole ritornare al negozio online per rivedere altri elementi, si fa clic sulla scheda *Libreria*.
- 4. Quando si è soddisfatti delle selezioni eseguite per l'acquisto e si vuole procedere al pagamento, si fa clic sul pulsante *Cassa*.
- Scorciatoie predefinite j = Riproduci indietro
- k = Pausa
- l = Riproduci avanti
- 5. Si apre il dialogo Accedi. Si digita l'indirizzo email e la password per Audio Network, e poi si fa clic su Esegui.
- 6. Se non si dispone di un account, se ne deve creare uno facendo clic sulla scheda *Registrati* e completando il modulo che viene mostrato.

Impostare le opzioni dell'Account Audio Network

Per cambiare le impostazioni per il proprio account Audio Network, si agisce nel modo seguente:

- 1. Si fa clic destro nell'area dello schermo Audio Network.
- 2. Si apre il dialogo Comandi importazione, con le opzioni per il proprio account elencate sotto Audio Network.



- 3. Si seleziona come si intende usare i media scaricati (*Creator*, *Creator* +, *Professional*, *Television Show*, *Commercial/Ad*) nella lista a discesa *Usage Type (Tipo utilizzo)*. I prezzi variano in relazione a come i media verranno usati. Per ulteriori informazioni, si deve andare all'indirizzo web *www.audionetwork.com*.
- 4. Si seleziona la valuta che si vuole usare dalla lista a discesa *Currency (Valuta)*. I prezzi a schermo sono convertiti nella valuta che è stata selezionata.
- 5. Se non si è eseguito l'accesso ad Audio Network e si vuole fare un acquisto, si fa clic su Accedi....
- 6. Si abilita l'opzione *Scarica automaticamente i nuovi acquisti* per usare immediatamente gli elementi acquistati.
- 7. Per chiudere il dialogo Comandi importazione, si fa clic sul pulsante Chiudi ('X') nell'angolo superiore destro.

Cambiare le anteprime della sequenza sincronizzata

Per cambiare le opzioni dell'anteprima della sequenza sincronizzata, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic destro nell'area dello schermo Audio Network.
- 2. Si apre il dialogo *Comandi importazione*, con le opzioni per le sequenze sincronizzate elencate sotto *Ante-prima sequenza sincronizzata*.

Comandi importazione	∓×
▼ Audio Network	
Usage type	Creator + 🔻
Currency	GBP £ ▼
Accedi	
Rimuovi elementi selezionati	
Carrello vuoto	
Scarica automaticamente i nuo	vi acquisti 🗸 🗸
Anteprima sequenza sincronizz	ata
Abilitato	1
Includi sequenza audio	
Livello anteprima clip	0 dB 🔻
▼ Aspetto	
Taglia miniatura	Molto grande 🔻

- 3. Si abilita l'opzione Anteprima sequenza sincronizzata per abilitare la funzione di anteprima sincronizzata.
- 4. Per disabilitare l'audio delle sequenze di Lightworks durante le anteprime, si disabilita l'opzione *Includi se-quenza audio*.
- 5. Si seleziona il livello del clip audio dalla lista a discesa *Livello anteprima clip*.

Cambiare la dimensione della forma d'onda

Per cambiare la dimensione delle forme d'onda audio, si agisce nel modo seguente:

- 1. Si fa clic destro nell'area dello schermo Audio Network. Si apre il dialogo Comandi importazione
- 2. Sotto Aspetto, si seleziona Piccolo, Medio, Grande o Molto grande dalla lista a discesa Aspetto.

Pond5

È possibile navigare, acquistare e scaricare video royalty-free da *Pond5*, dall'interno dei progetti Lightworks. *Pond5* dispone della più grande raccolta nel mondo di filmati royalty-free.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- 13. "Cercare clip video" a pagina 222
- 14. "Acquistare e pagare in Pond5" a pagina 223
- 15. "Opzioni di ricerca" a pagina 224
- 16. "Dimensione miniatura" a pagina 224

Cercare clip video

Per cercare clip video, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic sulla scheda Log o Edit e poi sulla scheda secondaria Pond5.



- 2. Si digitano i propri criteri di ricerca, per esempio, parole chiave, formato video, nel riquadro di testo e si fa clic su *Ricerca*.
- 3. Sono visualizzate le tracce video corrispondenti ai criteri di ricerca inseriti, insieme con la descrizione, il formato video, il frame rate e il prezzo.
- 4. Si usano la barra di scorrimento laterale e i pulsanti a fondo pagina per fare scorrere la lista dei media.
- 5. Si fa clic su un clip per selezionarlo.
- 6. Si trascina la barra di riproduzione con il mouse per scorrere attraverso il clip, oppure si usano le scorciatoie da tastiera per la riproduzione.
- 7. Si fa doppio clic su una traccia per riprodurre un'anteprima più grande nel lettore dei media.
- 8. I clip di Pond5 presentano una filigrana finché non li si è acquistati.
- 9. Se si vuole acquistare una traccia, si fa clic su di essa per selezionarla e poi si fa clic su *Aggiungi a carrello*. Per selezionare più tracce, si tiene premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* mentre si fa clic.

Scorciatoie predefinite
j = Riproduci indietro
k = Pausa l = Riproduci avanti
k = Pausa l = Riproduci avanti

10. Si viene portati al carrello acquisti. Se si vuole tornare indietro per rivedere o acquistare altre tracce, si fa clic sul pulsante *Navigazione* per tornare alla *Libreria*.

Acquistare e pagare su Pond5

Prima di procedere al pagamento, è possibile rivedere la selezione nel carrello degli acquisti.

Azione

1. Il carrello degli acquisti visualizza i media che sono stati selezionati per l'acquisto.

1	2		4	5
← Progetto Viaggi in moto v			LOG	EDIT
Contenuti	proge to File locali Audio Network			
	Libreria Acquistato Carrello (3)	Barada.		
Description		Form		*
Aerial pov of beach	wave from above slow motion (0:16)	4k, A	Accedi R	egistrati
		Username		[type your username]
and the second		Password		[type your password]
		Esegui		
Flower frozen in lig at 1000 frames (0:	uld nitrogen explodes in slow motion. Shot	1080		
Pear colliding again	st water stream. slow motion. (0:14)	4k, Apple ProRes 422	30 fps \$200	
Cassa				
3				

- 2. Se si vuole tornare al negozio per rivedere altri elementi, si fa clic sulla scheda Libreria.
- 3. Quando si è soddisfatti degli acquisti selezionati e si vuole procedere al pagamento, si fa clic sul pulsante *Cassa*.
- 4. Si apre il dialogo Accedi. Si digitano il proprio nome utente e la password per Pond5 e poi si fa clic su Esegui.
- 5. Se non si dispone di un account, se ne crea uno facendo clic sulla scheda *Registrati* e completando il modulo che viene mostrato.

Opzioni di ricerca

È possibile definire la ricerca per includere il prezzo massimo, la dimensione video e la lunghezza minima del clip.

Azione

1. Si fa clic destro nella metà sinistra dello schermo (nel pannello *Pond5*). Si apre il menu *Comandi importa*zione.



- 2. Per impostare il prezzo massimo per ciascun elemento, si seleziona *Pond5 > Prezzo massimo*, e si seleziona l'opzione desiderata dalla lista a discesa.
- 3. Per impostare una dimensione minima per ciascun clip, si seleziona *Pond5 > Dimensione minima*, e si seleziona l'opzione desiderata dalla lista a discesa.
- 4. Per impostare una lunghezza minima per ciascun clip, si seleziona *Pond5 > Lunghezza minima*, e si seleziona l'opzione desiderata dalla lista a discesa.
- 5. Se non si è eseguito l'accesso a *Pond5* e si vuole fare un acquisto, si fa clic su *Accedi....*
- 6. Si abilita l'opzione *Scarica automaticamente i nuovi acquisti* per usare direttamente i nuovi elementi acquistati.
- 7. Si chiude il menu facendo clic sul pulsante *Chiudi* ('X') nell'angolo superiore sinistro.

Dimensione miniatura

Per cambiare le dimensioni della miniatura in Pond5, si agisce nel modo seguente:

- 1. Si fa clic destro nella metà sinistra dello schermo (nel pannello *Pond5*). Appare il menu *Comandi importa*zione.
- 2. Per impostare le dimensioni delle miniature nei risultati della ricerca, si seleziona *Pond5 > Aspetto > Taglia miniatura* e si seleziona la dimensione desiderata dalla lista a discesa.

Capitolo 15 - Impostazioni sistema e utente

Il menu *Impostazioni sistema* e il menu *Preferenze utente* permettono di personalizzare l'aspetto di Lightworks, di eseguire test di sistema, e di revisionare e cambiare la licenza Lightworks, e creare scorciatoie da tastiera e macro.

In questo capitolo sono descritti i seguenti argomenti:

- "Menu Impostazioni sistema" a pagina 225
- "Aspetto" a pagina 226
- "Localizzazione" a pagina 228
- "Usare più monitor" a pagina 231
- "Test hardware" a pagina 231
- "Scorciatoie da tastiera" a pagina 232
- "Macro" a pagina 238
- Tastiera Lightworks" a pagina 241

Per rivedere o cambiare le opzioni di licenza, si deve fare riferimento alla Guida all'installazione e attivazione di Lightworks.

Menu Impostazioni sistema

Il menu *Impostazioni sistema* permette di cambiare l'aspetto del desktop, impostare la lingua delle schermate (localizzazione) ed eseguire test hardware.

- 1. Nel *Navigatore progetti*, si fa clic sul pulsante *Impostazioni sistema* nell'angolo superiore destro dello schermo (icona *Ingranaggi*).
- 2. È visualizzato il menu Impostazioni sistema.



Aspetto

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Cambiare l'aspetto di Lightworks" a pagina 226
- "Salvare le impostazioni personali (Preset)" a pagina 227
- "Caricare un'impostazione predefinita o ripristinare le impostazioni di fabbrica" a pagina 227

Cambiare l'aspetto di Lightworks

È possibile cambiare l'aspetto di Lightworks. Si deve agire nel modo seguente:

- 1. Si apre il menu Impostazioni sistema e si seleziona Interfaccia utente > Aspetto.
- 2. È visualizzato il dialogo Aspetto interfaccia utente.



- 3. Per cambiare la dimensione del testo, si esegue una delle azioni seguenti:
 - a. Si sposta il cursore a destra per aumentare la dimensione del testo, o a sinistra per diminuirla. Il pannello a destra mostra il risultato delle regolazioni prima di applicare le modifiche delle impostazioni.
 - b. Si spunta l'opzione *Calcola automaticamente* in modo da regolare automaticamente la dimensione dell'intera Interfaccia utente, incluso il testo.
- 4. Per cambiare il colore degli elementi come lo sfondo della finestra, il testo, le intestazioni, le selezioni, ecc. si procede nel modo seguente:
 - a) Si fa clic sul riquadro colorato a destra dell'elemento del programma che si vuole cambiare.
 - b) Viene visualizzato un pannello dei colori.
 - c) Si seleziona il colore desiderato regolando i cursori Red (Rosso), Green (Verde), Blue (Blu) (RGB).
 - d) In alternativa si usa il contagocce per scegliere il colore.

- e) Si regolano *Hue* (Tonalità), *Saturation* (Saturazione) e *Value* (Valore) (HSV) digitando direttamente nel riquadro di testo specifico.
- f) Si fa clic al di fuori del pannello colori per ritornare al dialogo Aspetto interfaccia utente.
- 5. Si sposta il cursore a sinistra o a destra per diminuire o aumentare il livello di Luminosità.
- 6. Si seleziona il carattere desiderato dalla lista a discesa Carattere.
- 7. Si seleziona la Filigrana desiderata dalla lista a discesa. Le opzioni sono:
 - File filigrana corrente
 - Nessuno
 - Scegli selezionando questa opzione viene visualizzato il dialogo Cerca file.

Il pannello a destra del dialogo visualizza l'immagine filigrana selezionata.

- 8. Si spunta l'opzione *Colora automaticamente* se si vuole cambiare il colore dell'immagine di sfondo con lo stesso colore scelto per l'interfaccia utente.
- 9. Si fa clic sul pulsante *Usa nuove impostazioni* per salvare le impostazioni scelte.

Salvare le impostazioni personali (Preset)

È possibile salvare le impostazioni dell'aspetto eseguite come impostazioni personali (*Preset*), permettendo di passare tra le impostazioni predefinite e quelle personali. Si agisce nel modo seguente:

×

Inserisci un nome

Esegui

Nuovo modello LKWS

Azione

- 1. Si fa clic sull'icona Impostazioni (Ingranaggi) nel dialogo Aspetto interfaccia utente.
- 2. Nel menu che viene visualizzato, si fa clic su Salva impostazioni come nuovo preset.
- 3. Viene visualizzato il dialogo Salva preset.
- 4. Si digita il nome per il preset e poi si fa clic su Esegui.
- 5. Il preset è salvato ed è aggiunto al menu Aspetto interfaccia utente.

Caricare un preset o ripristinare le impostazioni di fabbrica

Si agisce nel modo seguente:

- 1. Si fa clic sull'icona Impostazioni (Ingranaggi) nel dialogo Aspetto interfaccia utente.
- 2. Nel menu che viene visualizzato, si fa clic sul *Preset* che si vuole usare, o si fa clic su *Ripristina impostazioni di fabbrica* per caricare il tema predefinito di Lightworks.

Localizzazione

È possibile cambiare la localizzazione del testo di Lightworks (*Wordings*) per renderlo idoneo per la propria lingua e paese. Se un file di localizzazione non esiste per il proprio paese, è possibile creare un proprio file traducendo il modello predefinito *English* (Inglese) o un altro file di localizzazione.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Importare un file di localizzazione" a pagina 228
- "Creare un file di localizzazione" a pagina 229
- "Esportare un file di localizzazione" a pagina 230
- "Ripristinare la localizzazione predefinita" a pagina 230

Importare un file di localizzazione

Per importare un file lingua / localizzazione esistente, si agisce nel modo seguente.

- 1. Si apre il menu Impostazioni sistema e si seleziona Interfaccia utente > Linguaggio.
- 2. Quando viene visualizzato il dialogo *Linguaggio*, si fa clic sull'icona *Impostazioni* nella *Barra titolo*.
- 3. Nel menu che viene visualizzato, si fa clic su *Importa linguaggio*. Viene visualizzato il dialogo *Importa linguag*gio.

Importa Linguaggio			×
Posti • /Applications/Lightworks.ap		OS//Resources	Ł
Nome	Dimensione	Data	
Bengali.LwWords	260 Kb	Sep 25, 2015	
Chinese.LwWords	132 Kb	Sep 25, 2015	
Czech.LwWords	150 Kb	Sep 25, 2015	
French.LwWords	160 Kb	Sep 25, 2015	
German.LwWords	152 Kb	Sep 25, 2015	
Indonesian.LwWords	145 Kb	Sep 25, 2015	
Italian.LwWords	173 Kb	Oct 20, 2015	
Japanese.LwWords	184 Kb	Sep 25, 2015	
Polish.LwWords	152 Kb	Sep 25, 2015	
Portuguese.LwWords	154 Kb	Sep 25, 2015	
Italian.LwWords			
Ok			

- 4. Si naviga nella cartella dove sono presenti i file di localizzazione. I file di localizzazione hanno l'estensione file *LwWords*.
- 5. Si seleziona il file desiderato e poi si fa clic su OK.

Creare un file di localizzazione

Se un file di localizzazione per la propria lingua o paese non è disponibile, è possibile crearne uno se si dispone di un'adeguata capacità per eseguire la traduzione.



Se la traduzione eccede la lunghezza del testo originale, parte della traduzione può non essere visualizzata nello spazio fornito da Lightworks.

Si agisce nel modo seguente:

- 1. Si apre il menu Impostazioni sistema e si seleziona Interfaccia utente > Linguaggio.
- 2. È visualizzato il dialogo *Linguaggio*, che visualizza il testo per le didascalie di Lightworks nella lingua dell'ultimo file di localizzazione caricato. (Se la localizzazione in Lightworks non è stata mai cambiata, questo sarà il modello predefinito *English*, cioè Inglese - come mostrato nell'illustrazione seguente.)

Wording		*° ×
	Wording	
	Failure	
	Success	
	Failed - disk full or disk guota exceeded	
	Cancelled by user	
	File exists	
	The system cannot find the file specified	
	Access denied	
	Invalid handle	
	The data area passed to a system call is too small	
	The network is busy	
	Not enough storage is available to complete this operation	
	Reached the end of the file	
	Interface not implemented	
	Unspecified error	
	Not supported	
	The process cannot access the file because it is being used by another process.	
	One or more arguments are invalid	
	The group or resource is not in the correct state to perform the requested operation.	
	The filename, directory name, or volume label syntax is incorrect.	
	The system cannot find the path specified.	
	The network name cannot be found.	
	Failed to get a CL platform	
	Cannot create a file when that file already exists.	
	The program issued a command but the command length is incorrect.	
	The request is not supported.	
	Only part of a ReadProcessMemory or WriteProcessMemory request was completed.	
	Unexpected error	-

- 3. Si usa la localizzazione correntemente caricata, o si carica una localizzazione che è più facile per la traduzione. Si veda la sezione "Importa file di localizzazione" a pagina 228.
- 4. Si digita sopra ciascuna didascalia o linea di testo numerata con l'appropriata traduzione per la propria lingua e/o paese. Si cerca di mantenere il testo tradotto il più breve possibile affinché la traduzione sia visualizzata correttamente in Lightworks.
- 5. Ogni modifica eseguita nel dialogo è applicata immediatamente in Lightworks. Tuttavia, si raccomanda di salvare il proprio lavoro a intervalli regolari in un file creato per il proprio progetto di localizzazione. Si veda la sezione "Esportare un file di localizzazione" a pagina 230.

Esportare il file di localizzazione

Quando è stata aggiunta la propria localizzazione in Lightworks, è possibile salvarla come un file per scopi di backup o per distribuirla ad altri utenti. Si agisce nel modo seguente.:

Azione

- 1. Si fa clic sull'icona *Impostazioni* nel dialogo *Linguaggio*.
- 2. Nel menu che viene visualizzato, si fa clic su *Esporta linguaggio*. Viene visualizzato il dialogo *Esporta linguag*gio.

Esporta Linguaggio		×
Posti /Applications/Lightworks.ap		lacOS//Resources 📐
Nome	Dimensione	Data
Bengali.LwWords	260 Kb	Sep 25, 2015
Chinese.LwWords	132 Kb	Sep 25, 2015
Czech.LwWords	150 Kb	Sep 25, 2015
French.LwWords	160 Kb	Sep 25, 2015
German.LwWords	152 Kb	Sep 25, 2015
Indonesian.LwWords	145 Kb	Sep 25, 2015
Italian.LwWords	173 Kb	Oct 20, 2015
Japanese.LwWords	184 Kb	Sep 25, 2015
Polish.LwWords	152 Kb	Sep 25, 2015
Portuguese.LwWords	154 Kb	Sep 25, 2015
Italian.LwWords		
Ok		Crea nuova cartella

- 3. Si digita un nome per il proprio file di localizzazione e poi si fa clic su OK.
- 4. Un messaggio conferma che il file di localizzazione è stato creato.

Ripristinare la localizzazione predefinita

Se si vuole ripristinare la localizzazione predefinita per Lightworks, o se si è fatto un errore nel proprio progetto di localizzazione e si vuole iniziarlo di nuovo, si agisce nel modo seguente:

- 1. Si fa clic sull'icona Impostazioni nel dialogo Linguaggio.
- 2. Nel menu che è visualizzato, si fa clic su *Ripristina linguaggio predefinito*. Se l'opzione di menu è disabilitata, si sta già usando la localizzazione predefinita non si deve fare nient'altro.
- 3. È visualizzato un messaggio, che avverte che ogni modifica alla localizzazione corrente verrà persa a meno che non sia stata già salvata in un file di esportazione.
- 4. Si fa clic su *Si* per caricare la localizzazione predefinita, o su *No* per annullare l'operazione.

Usare più monitor

Se si dispone di un solo monitor, la visualizzazione a schermo intero utilizza questo monitor, oscurando l'interfaccia utente. Se si dispone di due monitor, solo il secondo monitor è utilizzato per la visualizzazione a schermo, permettendo di vedere contemporaneamente l'interfaccia utente (nel primo monitor) e la visualizzazione a schermo intero (nel secondo monitor). Si raccomanda che entrambi i monitor abbiano la stessa risoluzione di visualizzazione.

Azione

- 1. Solo sistemi OS X o macOS: In Finder, si apre Preferenze sistema > Controllo missione, e si disabilita Visualizzazione con spazi separati.
- 2. Si apre il menu Impostazioni sistema e si seleziona Interfaccia utente > Anteprima a schermo intero.
- 3. Si seleziona il monitor che si vuole usare per la riproduzione a schermo intero dalla lista a discesa.

Test hardware

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Avviare test per uscite hardware" a pagina 231
- "Test GPU" a pagina 232

Avviare test per uscite hardware

È possibile testare l'hardware collegato alle uscite dei media generando un modello test video e inviando varie forme d'onda audio. Si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si apre il menu Impostazioni Sistema e si seleziona Hardware > Test uscita.
- 2. Viene visualizzato il dialogo *Test uscita hardware* e si sente un segnale audio.
- 3. In ciascuna delle coppie di canali audio (1/2 e 3/4) si selezionano le opzioni necessarie:
 - Forma d'onda: sine (sinusoide) o sweep (distesa)
 - Frequenza: 100Hz, 440Hz, 900Hz, 1kHz o 10kHz
 - *Livello*: Si digita il livello in dBFS (decibel relativo a una scala completa) direttamente nel riquadro di testo o si seleziona una delle opzioni dalla lista a discesa.
- Test uscita hardware
 of x

 Generatore segnale video Modello di prova
 Modello di prova

 Generatore segnale audio canali 1 e 2
 Forma d'onda

 Forma d'onda
 Sine *

 Frequenza
 1 kHz *

 Livello
 -18

 dBFS *
 600 ms *

 Generatore segnale audio canali 3 e .4

 Forma d'onda
 Sine *

 Fequenza
 1 kHz *

 Livello
 -18

 dBFS *
 Modello

 Constant Tone *
 Tempo base

 forma d'onda
 Sine *

 Frequenza
 1 kHz *

 Livello
 -18

 dBFS *
 Modello

 Constant Tone *
 Tempo base

 600 ms *

• Modello: Constant Tone, GLITS o SIT.

Test GPU

Per testare il processore grafico (GPU) del sistema si agisce nel modo seguente.

Azione

- 1. Si apre il menu Impostazioni Sistema e si seleziona Hardware > Test GPU.
- 2. Viene visualizzato il dialogo Test GPU.



- 3. Lightworks esegue una serie di test nel sistema e visualizza i risultati di ciascun test nel dialogo Test GPU.
- 4. Se uno di questi test mostra un valore 0 fps allora la scheda grafica non è idonea per avviare Lightworks, oppure i driver della scheda grafica devono essere aggiornati.

Scorciatoie da tastiera

È possibile assegnare tasti o combinazioni di tasti per attività eseguite frequentemente in Lightworks. Se si usa una tastiera fisica adattata alla propria lingua o paese, è possibile importare le appropriate preferenze per questa tastiera. Lightworks dispone inoltre di profili tastiera per utenti che hanno maggiore familiarità con le applicazioni di editing **Avid** o **Final Cut Pro** che è possibile utilizzare.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Assegnare una scorciatoia da tastiera" a pagina 233
- "Importare le scorciatoie da tastiera" a pagina 234
- "Esportare le scorciatoie da tastiera" a pagina 234
- "Scorciatoie da tastiera predefinite" a pagina 236
- "Resettare le scorciatoie da tastiera" a pagina 235
- "Creare un rapporto HTML" a pagina 235

Assegnare una scorciatoia da tastiera

Per assegnare un tasto o una combinazione di tasti a una funzione, si agisce nel modo seguente:

- 1. Si apre il menu Impostazioni sistema e si seleziona Interfaccia utente > Assegnazione tasti.
- 2. Si apre il dialogo Assegnazione tasti.



- 3. Si seleziona nel pannello principale la funzione che si vuole cambiare. Se non è possibile trovare la funzione desiderata, si digita il suo nome nel riquadro di testo "A" e si fa clic sul pulsante *Cerca*.
- 4. Si fa clic su Assegna tasto.
- 5. È visualizzato il dialogo Scegli tasto.
- 6. Si preme un tasto, o una combinazione di tasti, sulla tastiera o uno degli otto tasti User nella Console Lightworks.
- 7. Se il tasto non è già assegnato, si fa clic su Aggiungi tasto.
- 8. Il tasto o la combinazione di tasti sono assegnati alla funzione.

Importare scorciatoie da tastiera

Per importare scorciatoie da tastiera da un file esterno, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Nel dialogo *Assegnazione tasto* si fa clic sul menu *Impostazioni* (Ingranaggi) e, nel menu che appare, si fa clic su *Carica*.
 - Si fa clic destro nel dialogo Assegnazione tasto e, nel menu che appare, si fa clic su Carica.
- 2. Si apre il dialogo Importa preferenze.
- 3. Si va nella cartella dove è presente il file delle preferenze. Lightworks importa file preferenze per Avid e Final Cut Pro, che possono essere trovati nella cartella Preferences:

Windows 7, 8	C:\Users\Public\Dcuments\Lightworks\Preferences
Linux	/usr/share/lightworks/Preferences
Mac OS X	È incorporato in Lightworks: /Lightworks.app/Contents/Re- sources/Preferences

4. Si fa clic su OK. Le proprie assegnazioni delle scorciatoie da tastiera sono importate in Lightworks.

Esportare scorciatoie da tastiera

Per esportare scorciatoie da tastiera, si agisce nel modo seguente:

- 1. Nel dialogo Preferenze, si fa clic sul pulsante Esporta. È visualizzato il dialogo Esporta preferenze.
- 2. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si va nella cartella dove è presente il file delle preferenze.
 - Si fa clic su *Posti*, e si va al file desiderato.
- 3. Si fa clic su OK. Il file delle proprie scorciatoie da tastiera è esportato nella posizione richiesta.

Resettare scorciatoie da tastiera

Per resettare le scorciatoie da tastiera:

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - 17. Nel dialogo *Assegnazione tasto* si fa clic sul menu *Impostazioni* (Ingranaggi) e, nel menu che appare, si fa clic su *Ripristina tutto*.
 - 18. Si fa clic destro nel dialogo Assegnazione tasto e, nel menu che appare, si fa clic su Ripristina tutto.
- 2. Tutte le scorciatoie da tastiera sono ripristinate ai loro valori predefiniti.

Creare un rapporto HTML

È possibile esportare le correnti assegnazioni delle scorciatoie da tastiera nel modo seguente:

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Nel dialogo Assegnazione tasto si fa clic sull'icona Impostazioni (Ingranaggi) e, nel menu che appare, si seleziona Crea rapporto HTML.
 - Si fa clic destro nella finestra *Assegnazioni tasto* e, nel menu che appare, si seleziona *Crea rapporto HTML*.
- 2. Si apre nel proprio browser web una pagina HTML con l'elenco delle assegnazioni correnti in Lightworks. L'elenco non include le *Macro* che sono state create.

Scorciatoie da tastiera predefinite

Azioni da Console

Backtime	\	Rimuovi	Z
Segnale	u	Rimuovi segnale	#
Elimina	x	Sostituisci	b
Elimina (2)	Delete	Scorri indietro	,
Fine	;	Scorri indietro (2)	Freccia sinistra
		Destra	S
Scorri avanti			
Scorri avanti (2)	Freccia destra	Inizio	h
		Ferma	k
Unisci	Tab	Scambia	[
		Commuta	Esc
Sinistra	a		
		Ritaglia In	w
Marca	i	Ritaglia ultimo Out	q
Mark segment end	}	Ritaglia In seguente	r
		Ritaglia Out	e
Ripristina	Alt+		
Ripristina (2)	Ctrl+Y	Annulla	`
Ripristina (3)	Command+Y	Annulla (2)	Ctrl+Z
Ripristina (4)	Maiusc+Cmd+Z	Annulla (3)	Cmd+Z
		Annulla smarca	р

Comandi globali

Aggiungi tracce	<- (backspace)	Passa a V1	1
Annulla/Ripristina	`	Passa a V2	2
Appunti Inserisci	f	Progetti	Del
Appunti Sostituisci	g		
Appunti Sorgente	d	Rimuovi	z
Avanti 1 fotogramma	. (punto)	Riproduci avanti	I
Avanti 10 fotogrammi	/	Riproduci indietro	j
		Riproduci / Pausa	Barra Spazio
Backtime	١	Ritaglia In	w
		Ritaglia In seguente	r
Cerca	F3	Ritaglia Out	e
		Ritaglia ultimo Out	q
Elimina	x	Routing FX	F7
Esporta	F2		
		Scambia	[

Ferma	k	Scheda file	F4
Fotogramma - Sinistra	Freccia sinistra	Scheda progetto	Home
Fotogramma - Destra	Freccia destra	Schemi	End
FX audio	F10	Schermo intero	F12
FX visivo	F9	Scivola	у
		Segnale	' (Apostrofo)
Importa	F1	Sfoglia contenuti progetto	F5
Indietro 1 fotogramma	, (virgola)	Slitta	t
Indietro 10 fotogrammi	m	Smarca	р
Inserisci	v	Smista	Esc
		Sostituisci	b
Marca In	i	Sposta avanti	+ (BlocNum OFF)
Marca Out	0	Sposta indietro	- (BlocNum OFF)
Marca tutto]	Sposta taglio	u
Menu Progetti	Home (BlocNum OFF)		
Menu Sale	Fine (BlocNum OFF)	Taglio seguente	S
Mixer audio	Ins	Taglio vuoto	с
Mostra Miniatura	n	Togli segnale	#
		Transizioni	F8
Nodo seguente	↑ (freccia su)		
		Ultimo nodo	↓ (freccia giù)
Pannello segnali	F11	Ultimo taglio	а
Passa a A1	3	Unisci / Dividi	Tab
Passa a A2	4		
Passa a A3	5	Vai a - Fine	; (Punto e virgola)
Passa a A4	6	Vai a - Inizio	h
Passa a A5	7	Vettorscopio	PgSu
Passa a A6	8		
Passa a A6	9	Zoom In	= (uguale)
Passa a A8	0	Zoom Out	- (meno)

Macro

Se si vuole raggruppare insieme una sequenza di tasti funzione e avviarle con la pressione di un singolo tasto, è possibile creare una *macro* per fare questo.

Per esempio, è possibile creare una *macro* per ritagliare il *punto In* di un clip alla corrente posizione dell'indicatore della timeline. La macro deve consistere dei seguenti passi:

- Si azzerano tutti i marcatori nella timeline (Smarca)
- Si marca la posizione corrente di riproduzione (*Marca*)
- Si va al precedente punto di taglio (Sinistra)
- Si elimina la sezione marcata e si chiude lo spazio lasciato (*Elimina*)

Si assegna un tasto o una combinazione di tasti di scelta rapida per avviare la *Macro*. Ogni volta che si preme la combinazione di tasti, la macro avvierà le funzioni definite di ritaglio nel punto *In* del clip corrente alla posizione corrente dell'indicatore della timeline.

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Creare una Macro" a pagina 239
- "Modificare una Macro" a pagina 240
- "Eliminare una Macro" a pagina 240

Creare una Macro

Per creare una macro, si agisce nel modo seguente:

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si fa clic sull'icona Impostazioni e si seleziona Crea una macro.
 - Si fa clic destro nella finestra *Assegnazioni tasto* e, nel menu che è visualizzato, si seleziona *Crea una macro*.
- 2. Viene visualizzato il dialogo Crea una macro.





- 3. Si aggiunge un titolo e una descrizione.
- 4. Si fa clic sul pulsante Aggiungi.
- 5. Viene visualizzato il dialogo Aggiungi comandi:
 - a) Si fa clic per selezionare i comandi che si vuole nella macro, per esempio Smarca, Marca, Sinistra ed Elimina.
 - b) Si fa clic su OK per chiudere il dialogo Aggiungi comandi. I comandi selezionati sono caricati nel dialogo Crea una macro.
- 6. Usando il mouse, si trascinano i comandi nell'ordine necessario.
- 7. Per rimuovere un comando, lo si evidenzia con il mouse e poi si fa clic su *Rimuovi*.
- 8. Si fa clic sul pulsante *Crea*. La macro è aggiunta nella finestra *Assegnazioni tasto*.
- 9. Nella finestra Assegnazioni tasto, si fa clic sulla macro per evidenziarla e poi si fa clic sul pulsante Assegna tasto.

- 10. Viene visualizzato il dialogo Scegli tasto.
 - a) Si preme un tasto, o combinazioni di tasti, nella tastiera o uno degli otto tasti *User* della Console Lightworks.
 - b) Se il tasto è stato già assegnato a una funzione, questa funzione è visualizzata nel dialogo *Scegli tasto*. Se non si vuole mantenere l'originale assegnazione tasto, si prova un'altra combinazione di tasti.
 - c) Quando si è deciso sull'assegnazione del tasto, si fa clic su *Aggiungi tasto*.
 - d) Il tasto o la combinazione di tasti è assegnato alla funzione.



Modificare una Macro

Per modificare una macro esistente, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si fa clic sull'icona Impostazioni e si seleziona Crea macro.
 - Nella finestra Assegnazioni tasto, si fa clic destro sulla macro che si vuole eliminare e, nel menu che è visualizzato, si seleziona Modifica macro.
- 2. Si apre la finestra Edit per la macro selezionata.
- 3. Si eseguono le modifiche necessarie, come descritto nei passi da 3 a 8 della sezione Creare una macro a pagina 212.

Eliminare una Macro

Per eliminare una macro, si deve agire nel modo seguente:

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - Si fa clic sull'icona *Impostazioni* e si seleziona *Crea macro*.
 - Nella finestra *Assegnazioni tasto*, si fa clic destro sulla macro che si vuole eliminare e, nel menu che è visualizzato, si seleziona *Distruggi macro*.
- 2. Si apre un dialogo, che chiede conferma dell'eliminazione.
- 3. Si fa clic sul pulsante *Si* per eliminare la macro, o *No* per annullare l'operazione.

Tastiera Lightworks



Tastiera Lightworks: 1 di 2



Tastiera Lightworks: 2 di 2

Appendice A - La Console Lightworks

La Console Lightworks può essere usata per riprodurre video e audio, e controllare molte delle funzioni di montaggio di Lightworks.

La *Console* presenta dei tasti per funzioni le più comuni di montaggio e un paddle per facilitare le operazioni di postproduzione. È necessaria una porta USB libera per collegare la *Console Lightworks*. L'alimentazione per la *Console Lightworks* è fornita dalla porta USB del sistema ospite.

La console può essere ordinata presso il sito web Lightworks: www.lwks.com

In questa appendice sono descritti i seguenti argomenti:

- "Installare la Console" a pagina 243
- "Controlli e indicatori" a pagina 244
- "Pulsanti di montaggio della console" a pagina 245
- "Combinazione dei pulsanti della console" a pagina 246
- "Assegnare pulsanti definiti dall'utente" a pagina 247

È possibile visionare una serie di tutorial video che spiegano come funziona la Console Lightworks all'indirizzo web www.lwks.com/the-console

Installare la Console

È necessaria una porta USB libera per collegare la Console Lightworks. L'alimentazione per la Console Lightworks è fornita dalla porta USB del sistema ospite.

- 1. Si collega un cavo USB tipo "B" tra il computer e la porta USB sul retro della Console Lightworks.
- 2. Si installano i driver *Console* appropriati per il sistema operativo che si sta usando, e come indicato dalle istruzioni fornite con la *Console Lightworks*.
- 3. Si riavvia il computer.
- 4. La Console Lightworks è pronta per l'uso.

Controlli e indicatori





Controllo	Funzione			
Riproduci	l pulsanti <i>Riproduci avanti e Riproduci indietro</i> riproducono il materiale in avanti e indietro a ve- locità normale. Premendo una seconda volta si raddoppia la velocità. Premendo di nuovo si ritorna alla velocità normale.			
	Per spostarsi di un fotogramma in avanti o indietro, si tiene premuto il pulsante <i>Ferma</i> e si preme uno dei pulsanti <i>Riproduci</i> . Per riprodurre fotogramma dopo fotogramma (a circa il 10 percento della velocità normale), si continua a tenere premuto il tasto <i>Stop</i> e si preme il pul- sante <i>Riproduci</i> .			
Ferma	Ferma istantaneamente la riproduzione.			
Leve	Permette di riprodurre il clip in avanti o indietro a una qualsiasi velocità tra lo 0 percento e circa il 1000 percento della normale velocità di riproduzione. Le doppie leve offrono possibilità di manovra per gli utenti destrimani e mancini.			
	Le leve comprendono delle tacche per velocità di riproduzione in avanti e indietro. Per una temporizzazione accurata, si usano invece i pulsanti.			
	La sincronizzazione dell'audio è mantenuta da 0 a 6 volte la velocità di riproduzione - oltre queste, l'audio è azzerato.			
Rotellina	Permette di riprodurre il materiale lentamente in avanti e indietro, specialmente durante l'avanzamento rapido dell'audio. La Rotellina è abilitata ad agire in uno dei seguenti modi:			
	• Premendo il pulsante <i>Jog On/Off</i> .			
	• Spostando bruscamente la rotellina (un movimento delicato non è efficace).			
Montaggio	Si veda la sezione "Pulsanti di montaggio della Console" a pagina 245.			

Pulsanti di montaggio della Console



La tabella seguente descrive i pulsanti di montaggio della Console

Pulsante montaggio	Descrizione			
Mark <i>(Marca)</i>	Marca il fotogramma corrente di un clip o taglio, usato per inserire, sostituire, spostare, o eliminare la parte tra il marcatore e il fotogramma corrente. La parte marcata è rappre- sentata da un marcatore blu nella Vista indicatore di striscia e nella Timeline.			
Unmark <i>(Smarca)</i>	Rimuove il marcatore dalla miniatura o visualizzatore attivo.			
Swap (Scambia)	Scambia la posizione del fotogramma corrente (diamante rosso) e il fotogramma mar- cato (diamante blu).			
Cue (Segnala)	Crea un punto segnale verde nel fotogramma corrente. Il punto segnale è permanente finché non è eliminato premendo <i>Stop+Cue</i> . Si passa da un punto segnale all'atro con i pulsanti <i>Jump (Vai)</i> .			
Jump Back /Jump For- ward (Vai indietro/Vai avanti)	Sposta il fotogramma corrente da evento a evento, in avanti o indietro. Un evento è un taglio, una dissolvenza, o uno scorrimento; un punto segnale o un nodo audio; il marca- tore blu; il primo o l'ultimo fotogrammma di un edit o di un clip. Il pulsante <i>Jump</i> imposta il fotogramma corrente sul primo fotogramma dopo il taglio e va agli eventi su tutte le tracce selezionate.			
Trim Left, Trim Right (Ritaglia sinistra, Rita- glia destra)	Permette ai punti taglio di essere divisi senza usare il mouse. È possibile dividere molte- plici punti di taglio contemporaneamente.			
User 1 – 4 <i>(Utente 1-4)</i>	Pulsanti definiti dall'utente. È possibile programmare questi pulsanti a eseguire un co- mando elencato nella lista <i>Assegnazioni tasti</i> in <i>Lightworks</i> . Si consulti la sezione "Asse- gnare i pulsanti definiti dall'utente" a pagina 247.			
Replace (Sostituisci)	Inserisce tutti i fotogrammi sorgenti selezionati nell'edit sovrascrivendo il materiale ori- ginale.			
Remove (Rimuovi)	Sposta la parte selezionata dell'edit, lasciando dello spazio nero. Agisce al contrario del pulsante <i>Replace</i> .			
Insert (Inserisci)	Inserisce tutti i fotogrammi sorgenti selezionati nell'edit, senza sovrascrivere nulla.			
Delete (Elimina)	Elimina la parte selezionata dell'edit e chiudo lo spazio nero rimasto. Il contrario dell'azione del pulsante <i>Insert</i> .			

Combinazione dei pulsanti della Console

È possibile combinare i pulsanti della *Console* con il pulsante *Stop* per altre operazioni. Per usare le combinazioni dei pulsanti, si preme il pulsante di montaggio necessario mentre si tiene premuto il pulsante *Stop*. Si consulti la tabella seguente.



Pulsanti montaggio	Descrizione				
Stop+Play Forward	Sposta il materiale in avanti di un fotogramma.				
Stop+Play Backward	Sposta il materiale in dietro di un fotogramma.				
Stop+Jump Back	Va all'inizio del clip o edit attivo.				
Stop+Jump Forward	Va alla fine del clip o edit attivo.				
Stop+Replace	Sostituisce all'indietro (per fare edit all'indietro). Si consulti la sezione "Sostituire all'indie- tro da punto Out del visualizzatore sorgente" a pagina 61.				
Stop+Insert	Esegue un inserimento e la scia il fotogramma corrente alla fine del clip inserito. Questo è utile quando si assemblano clip in un edit.				
Stop+Delete	Esegue un'azione di Ripristino sull'edit correntemente selezionato.				
Stop+Remove	Esegue un'azione di Annullo sull'edit correntemente selezionato.				
Stop+Unmark	Agisce come il pulsante <i>Unisci/Dividi</i> nella <i>Timeline</i> . Unisce e divide i tagli per il ritaglio. Si consulti la sezione "Riaprire gli edit" a pagina 85.				
Stop+Cue	Elimina un segnale. Si deve parcheggiare su un segnale prima di premere Stop+Cue.				
Stop+Swap	Commuta l'attività tra il visualizzatore Registrazione e il sorgente corrente.				
Stop+Mark	Posiziona un marcatore alla fine del clip su cui si attualmente parcheggiati, cioè, seleziona il resto del clip corrente.				
Stop+Trim buttons	Divide il clip precedente (pulsante sinistro) o il clip seguente (pulsannte destro) per il rita- glio. Per avere maggiori informazioni, si consulti "Capitolo 5: Montaggio nella timeline" a pagina 71.				
Stop+User 1-4	Fornisce altri pulsanti definiti dall'utente (da User 5 a User 8). Si consulti la sezione "Asse- gnare i pulsanti definiti dall'utente" a pagina 247.				

Assegnare pulsanti definiti dall'utente



È possibile assegnare Macro ai tasti definiti dall'utente. Per avere istruzioni su come creare e modificare le Macro, si consulti la sezione "Macro" a pagina 238.

Per assegnare una funzione o Macro a un tasto definito dall'utente, si agisce nel modo seguente:

- 1. Si apre il dialogo *Preferenze* come descritto nella sezione "Impostare i tasti di scelta rapida" a pagina 232.
- 2. Si fa clic sul pulsante Cambia / Visualizza assegnazioni tasti. Si apre la finestra Assegnazioni tasti.

Assegnazioni tasti				** ×	
	Tasto	Categoria		2 <u>- 2</u>	
Aggiungi traccia video		Comandi globali	Aggiungi una traccia video all'edit registrazione		
Aggiungi transizione video		Comandi globali	Aggiungi una nuova transizione video usando le ulti		
Allinea marcatori		Comandi globali	Ritaglia tracce divise per allineare marcatori		
Analisi video	Pagina su	Comandi globali	Mostra il pannello analisi video		
Anteprima		Comandi globali			
Assegnazioni tasti		Comandi globali	Mostra/Nascondi il pannello assegnazioni tasti		
Auto-minimizza tracce FX		Comandi globali	Passa a minimizzazione automatica delle tracce FX		
Bin	ConsoleUser1	Comandi globali	Crea un nuovo bin vuoto	3	
Bin multicam		Comandi globali	Crea un nuovo bin multicam vuoto	_	
Bin: miniatura precedente		Comandi globali	Sposta evidenziazione riproduzione sulla precedente .		
Bin: miniatura seguente		Comandi globali	Sposta evidenziazione riproduzione sulla seguente m	Occurl ablance	
Bin: precedente nel gruppo		Comandi globali	Passa al bin precedente nel gruppo corrente	Scegii chiave	. ∓ ×
Bin: successivo nel gruppo		Comandi globali	Passa al bin successivo nel gruppo corrente	Consolel Iser1	
Configura effetto corrente	F6	Comandi globali	Mostra il pannello configurazione per l'effetto corrent	consoleoseri	
Copia sezione marcata		Comandi globali		(Unassigned)	
Copia traccia	Alt+k	Comandi globali			
Copia traccia (2)	Alt+°	Comandi globali			
Correggi etichetta clip	Alt+I	Comandi globali	Imposta lunghezza di Etichetta primaria a lunghezza.		
Crea sorgente nell'edit		Comandi globali	Crea un nuovo edit dalla regione contrassegnata del		
Dettagli progetto	Home	Comandi globali	Mostra pannello dettagli progetto		
Assegna tasto Rimuovi tasto					· ·
				Aggiungi chiave	
4					

- 3. Si seleziona dalla lista visualizzata il comando, che si vuole assegnare a un tasto della *Console*. I comandi elencati sotto la categoria *Azioni Console* già hanno i tasti della Console rispettivamente assegnati, pertanto non è necessario assegnare loro un secondo tasto.
- 4. Si fa clic sul pulsante Assegna tasto. Si apre il dialogo Scegli tasto.
- 5. Nella *Console*, si preme il pulsante *User (Utente)* che si vuole assegnare al comando. Il codice per il pulsante *User (Utente)* selezionato è visualizzato nel dialogo *Scegli tasto*.
- 6. Si fa clic sul pulsante Aggiungi tasto.
- 7. Si fa clic sul pulsante X del dialogo Scegli tasto e la nuova assegnazione tasto è visualizzata nel dialogo Assegnazioni tasti.
- 8. Se un comando ha più di un tasto o pulsante assegnato, sono create entrate duplicate, per esempio, *Importa multipli (2)*, *Importa multipli (3)*, ecc.

Appendice B - Lightworks storico

Schema progetto flessibile

Se si preferisce lo schema storico di Lightworks, o si desidera visualizzare ulteriori visualizzatori nelle viste multicam, è possibile passare allo schema *Progetto flessibile*. Nello schema *Flessibile*, l'aspetto del *Navigatore progetti* è invariato, ma i progetti aperti sono visualizati come nelle precedent version di Lightworks, con funzionalità precedenti come le finestre mobili, la barra degli strumenti, le sale di progetto e la funzionalità *Sharking (Pescecane)*.

Per aprire Lightworks nello schema *Progetto flessibile*, si deve agire nel modo seguente:

Azione

1. Nel Navigatore progetti, si fa clic sull'icona Impostazioni (Ingranaggi) e, nel menu che si apre, si seleziona Interfaccia utrente > Schema progetto > Flessibile.



- 2. Quando si apre un progetto, il desktop si apre nello schema *Flessibile*. Si veda la sezione "Caratteristiche del desktop" a pagina 250.
- 3. Per tornare alla visualizzazione standard, si fa clic sull'icona *Impostazioni (Ingranaggi)* nel *Navigatore progetti* e, nel menu che si apre, si seleziona *Schema progetto > Fisso*.

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Caratteristiche del desktop" a pagina 250
- "Lavorare con le sale" a pagina 252
- "Riprodurre" a pagina 254
- "Bin e gruppi staccati" a pagina 260
- "Modificare sorgenti multiple" a pagina 263
- "Montaggio dal vico con Visualizzatori multipli" a pagina 265
- "Registrare" a pagina 267

Caratteristische del desktop

Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Vista progetto" a pagina 250
- "La barra strumenti" a pagina 251
- "Usare il pescecane" a pagina 251
- "Visualizzatore sorgente" a pagina 252

Vista progetto

Lo spazio lavoro del progetto è disposto nel modo seguente:



- 1) Menu Progetto permette di rivedere e aggiornare le impostazioni del progetto
- 2) Menu Sale permette di dividere il progetto in aree separate
- 3) Visualizzatore fornisce le funzioni di riproduzione e di revisione
- 4) Gestore contenuti
- 5) Pulsante Minimizza minimizza l'applicazione Lightworks nella Barra attività
- 6) Pulsante Chiudi chiude l'applicazione Lightworks
- 7) Pannello Importa strumento di navigazione per cercare e importare clip video dal sistema
- 8) Strumento pescecane (Rosso = versione Pro, Grigio = versione Free)
- 9) Barra strumenti fornisce le scorciatoie per le principali funzioni di Lightworks
- 10) Esci dal progetto esce dal Navigatore progetti e ritorna all'Atrio

La barra strumenti

La *Barra strumenti* permette di accedere ai numerosi strumenti che si usano durante le operazioni di registrazione e di montaggio. Essa si apre in modo predefinito nella *Vista Progetto*.



Preferenze Apre il dialogo *Preferenze*

Usare il pescecane

L'immagine di un *pescecane* appare nell'angolo inferior sinistro della *Vista Progetto*. Il suo colore è rosso nella versione *Pro* di Lightworks mentre è grigio nella versione *Free*.



È possibile usare il pescecane per nascondere le finestre mentre si lavora sul progetto, e in seguito usare il pescecane per recuperare queste finestre. Questa funzione è denominate *Shar*-

king (Usare il pescecane). Il pescecane inoltre visualzza i sufggerimenti di aiuto durante le più importanti attività. Si deve fare clic sull'icona pescecane con il pulsante destro del mouse e poi (tenendolo premuto) fare clic sopra l'elemento da rimuovere. Facendo clic sul pescecane si svuotano gli elementi che sono stati chiusi.

Visualizzatore sorgente

l visualizzatori e le timeline sono visualizzate come finestre separate. È possibile aprire quante finestre visualizzatori e timeline si desidera.

Azione

1. Per bloccare la posizione del visualizzatore sullo schermo, si fa clic sull'icona Spillo. L'icona cambia aspetto diventando una forma appiattita, che indica che il visualizzatore è bloccato. Per sbloccarlo si fa di nuovo clic sull'icona.



- 2. Per tornare al clip in una vista Miniature nel Gestore contenuti, si fa clic sul pulsante Appiattito.
- 3. Per leggere la scheda file (Metadati), si fa clic sull'icona Scheda file.
- 4. Si fa clic sul pulsante *Timeline* per aprire la timeline.
- 5. Si fa clic sull'icona Salta fuori per aprire l'immagine come una nuova miniatura nel desktop.
- 6. Si fa clic sul pulsante *Subclip* per creare un nuovo subclip.
- 7. Le tracce video e audio sono visualizzate nell'angolo inferior destro del visualizzatore.

Le tracce video stereoscopiche sono etichettate *LR* invece di *V1*. Si fa clic su una traccia per alternativamente disabilitarla e abilitarla.

Lavorare con le sale

Le *sale* sono usate per riprodurre e modificare materiale. Una *sala* è la disposizione dei componenti di un progetto e può appartenere a un solo progetto. Tuttavia, un progetto può avere più di una sala. Per esempio, è possibile creare una sala denominata *Editor* e un'altra denominata *Assistant*.

È possibile avere diverse sale che appartengono allo stesso progetto. È possibile eliminare e ricreare sale senza influenzare nulla nel lavoro nel progetto.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Creare una nuova sala" a pagina 253
- "Usare una sala esistente" a pagina 253
- "Eliminare una sala" a pagina 254
Creare una nuova sala

È possibile creare una nuova sala all'interno di un progetto esistente. Questo può esere utile quando si lavora su diversi episodi di un progetto, cosicché ciascun episodio può essere sullo scherno in una sua specifica sala. Tutti i media e gli edit sono accessibili nella nuova sala, quini non si perderà alcun media.

Per creare una nuova sala all'interno di un progetto, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Con un progetto aperto, si fa ci sula lista a discesa *Sale*.



- 2. Si apre un menu secondario, che visualizza le sale esistenti nel progetto e una nuova sala vuota etichettata *Nuova sala*.
- 3. Si fa clic su Nuova sala.
- 4. Si entra nella nuova sala. Il nome del progetto e un numero sala assegnato arbitrariamente appare nell'angolo superiore sinistro.
- 5. Si fa clic sul nome della sala, si digit ail nime desiderato, e poi si preme *Invio* per salvare il nome.

Usare una sala esistente

Per usare una sala esistente, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic sulla lista a discesa Sala e, nel menu che si apre, si seleziona la sala desiderata.
- 2. Si entra nella sala. Sono visualizzati tutti gli oggetti dello schermo che erano nella sala quando è stata usata l'ultima volta.

Eliminare una sala

È possibile eliminare una sala che si sta correntemente usando. Per eliminare una sala, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Nel progetto, si fa clic sulla lista a discesa Sala.
- 2. Si porta il mouse sopra l'immagine della sala che si vuole eliminare.
- 3. Appare una X nell'angolo superiore destro dell'immagine. Si fa clic su di essa per eliminare la sala selezionata.

Riprodurre

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Riprodurre una miniatura" a pagina 254
- "Riprodurre in un visualizzatore" a pagina 255
- "Opzione controlli di riproduzione" a pagina 257

Riprodurre una miniatura

Quando si riproduce una miniatura nel *Gestore contenuti*, è anche possibile usare i pulsanti di riproduzione globale, si veda la sezione "Opzioni controlli di riproduzione" a pagina 257.

Riprodurre in un visualizzatore

È possibile riprodurre material in un visualizzatore. È anche possibile collegare miniature ai visualizzatori, ed è possibile cambiare l'etichetta visualizzata e la dimensione del visualizzatore. In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Aprire una miniatura in un visualizzatore" a pagina 255
- "Riprodurre in un visualizzatore" a pagina 256
- "Ridimensionare il visualizzatore" a pagina 256
- "Collegare miniature a visualizzatori" a pagina 257

Aprire una miniatura in un visualizzatore

Per aprire una miniatura in un visualizzatore:

Azione

- 1. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - 19. Si porta il mouse sopra la miniatura e si fa cli sul'icona Visualizzatore (a) quando appare.



20. Si fa doppio clic sulla miniatura.

2. Il clip selezionato si apre in un Visualizzatore.



- 3. Il nome del clip è visualizzato nella parte superiore del visualizzatore.
- 4. Le estremità sinistra e destra della timeline rappresentano l'inizio e la fine del clip.
- 5. Per aprire un altro clip in un separato *Visualizzatore*, si fa clic sull'icona *Visualizzatore* del clip (a) come descritto nel passo 1. È possibile avere quanti *Visualizzatori* si desidera sullo schermo.
- 6. Pwr aprire un altro clip nello stesso Visualizzatore, si fa doppio clic sulla miniatura che si vuole aprire.

Riprodurre in un visualizzatore

Per riprodurre una miniatura in un visualizzatore, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si apre una miniatura in un visualizzatore. Si consulti la sezione "Aprire una miniatura in un visualizzatore" a pagina 255.
- 2. Si fa clic sinistro nell'area dell'immagine. I bordi si illuminano, indicando che il visualizzatore è attivo.
- 3. Si riproduce il materiale agendo in uno dei seguenti modi:
 - Si usano i pulsanti di riproduzione, la leva, o la rotellina della console.
 - Si usano le scorciatoie da tastiera, *l* (*L* minuscola) per riprodurre, *Barra spazio* per riprodurre/pausa.
 - Si usano i controlli di riproduzione nel visualizzatore. Si consulti la pagina 22.
 - Si usano i controlli di riproduzione a schermo. Si consulti la pagina 257.

Per cambiare la sede di visualizzazione dei controlli di riproduzione, si consulti la sezione "Opzioni controlli di riproduzione" a pagina 257.

4. Per muoversi attraverso il materiale, si fa clic sul marcatore rosso nell'*Indicatore di striscia* e lo si strascina dove si vuole.



- 5. Per passare a un nuovo punto, si fa clic sinistro nell'Indicatore di striscia sulla posizione del timecode in cui si vuole andare.
- 6. Per bloccare il visualizzatore sullo schermo, si fa clic sul pulsante *Spillo* nell'angolo superiore destro. Per sbloccare il visualizzatore, si fa di nuovo clic sul pulsante Spillo.
- 7. Per minimizzare il visualizzatore a una miniatura, si fa clic sul pulsante Minimizza.
- 8. Per chiudere il visualizzatore si fa clic sul pulsante *Chiudi*. Facendo clic sul pulsante *Chiudi* non si elimina il clip, si rimuove solo il visualizzatore in cui è visualizzato. Il clip resta nel progetto, e vi si può accedere dal bin nel *Gestore contenuti*.

Ridimensionare il visualizzatore

Si fa clic su un bordo del visualizzatore e lo si trascina per ridimensionarlo. Le dimensioni del visualizzatore sono visualizzate nell'angolo superiore sinistro durante il trascinamento.

Collegare miniature a visualizzatori

Task

È possibile collegare le miniature ai visualizzatori. Questo preserva le informazioni *Marca e parcheggia* della miniatura, come anche i *punti In e Out*. Si agisce nel modo seguente:

Azione



1. Si fa clic destro sull'icona Gestore contenuti nella Barra strumenti.



2. Nel menu che si apre, si seleziona Collega miniature bin a visualizzatori e poi si seleziona Si.

Opzioni controlli di riproduzione

È possibile visualizzare una versione a schermo della *Console di Lightworks* nella parte inferiore dello spazio di lavoro. La console a schermo permette di riprodurre e modificare clip video come se si stesse usando la *Console di Lightworks*.



Importare

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Destinazioni dell'importazione" a pagina 258
- "Usare lo strumento Importa" a pagina 258
- "Impotare usando il trascinamento" a pagina 259
- "Usare lo strumento Importazione multipla" a pagina 259

Destinazioni di importazione

Si imposta la destinazione di importazione per Lightworks storico usando la procedura descritta nella sezione "Destinazione di importazione" a pagina 195.

Usare lo strumento Importa

Per importare un file o un gruppo di file, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic sull'icona *Importa* nella *Barra Strumenti*.
- 2. Viene aperto il dialogo Seleziona file da importare.



- 3. Si fa clic su *Posti* nell'angolo superiore sinistro del dialogo. Dal menu che si apre, si naviga nella cartella che contiene i file che si desidera importare.
- 4. Il dialogo *Seleziona file da importare* visualizza *Nome*, *Formato*, *Frequenza*, *Dimensione* e *Data* di ciascun clip. Si deve accertare che il *frame rate* (*Frequenza fotogrammi*) del file sia compatibile con il frame rate del progetto.

Se il frame rate non è compatibile, viene visualizzato in rosso. Non è possibile importarlo nel pro getto. I clip con frame rate incompatibile possono essere riprodotti in un nuovo progetto impostato con lo stesso frame rate del clip.

5. Si fa clic sul pulsante *Importa*. Si apre un dialogo, che riporta la progressione della procedura di importazione.



- 6. Quando l'importazione è terminata, il dialogo si chiude e il/i clip importati sono visualizzati nel filtro *Recente* o *Cerca* del *Gestore contenuti*.
- 7. È possibile selezionare dove inserire il file importato e se si desidera transcodificarlo in un nuovo formato di compressione.

Importare usando il trascinamento

In modo predefinito, ogni file media valido trascinato in un bin vuoto è automaticamente importato. Disabilitando la funzione di trascinamento è possibile usare lo strumento *Importazione multipla*. Per disabilitare il trascinamento, si fa clic destro sull'icona *Importa* e, dal menu che appare, si imposta il comando *Avvia importazione con trascinamento* a *No*.

Usare lo strumento Importazione multipla

Prima di usare *Importazione multipla*, si deve accertare che sia stata disabilitata in Lightworks la funzione di trascinamento, si consulti la sezione "Importare usando il trascinamento" a pagina 259.

Per usare la funzione Importazione multipla, si deve agire nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic destro sull'icona *Importa* nella *Barra Strumenti* e, dal menu che si apre, si sceglie *Importazione multipla*.
- -

- 2. Si apre il dialogo *Importazione multipla*.
- 3. Si fa clic sul pulsante Aggiungi file.
- 4. Viene aperto il dialogo Seleziona file da importare.

		5				4							
Imp	portazione multipla								×				
1		Contenu							Codifica video				
1	MotoTurismo nel bellunese - V	Tutto					Straight		Crea collegamento 🔻				
~	vacanza in moto in sardegna	Tutto					Straight		Crea collegamento 🔻				
2 -	Sel	eziona fi	le da	importare									*° ×
	Pa	sti 🔻 /V											1
		AL_											
		1.	Goi	alkeeper, i se	greti dei	portieri b	ianconeri -all sec	ret	s 720p, AVCHD	25 fps	27.1 Mb	Jun 09, 201	5
		The second	Mo	toTurismo ne	l bellunes	e - Valle	Del Mis.mp4		720p, AVCHD	25 fps	149.7 Mb	Sep 25, 201	5
3 - Aç	ggiungi file Rimuovi I		Тес	cnica di blocc	a di bloccaggio palla.mp4				720p, AVCHD	25 fps	114.1 Mb	Apr 27, 201	5
A	rvia	ort	vac	anza in moto	o in sarde	gna 2014	l.mp4		720p, AVCHD	25 fps	78.7 Mb	Sep 26, 201	5
	7 6 📕												
	0	ĸ											

5. Si fa clic su *Posti* nell'angolo superiore sinistro del dialogo e si naviga nella cartella che contiene i file che si vogliono importare.

6. Per rimuovere i file dal dialogo *Importazione multipla*, si selezionano i file che si vuole rimuovere, e poi si fa clic su *Rimuovi*.

Se il frame rate non è compatibile, viene visualizzato in rosso. Non è possibile importarlo nel progetto. I clip con frame rate incompatibile possono essere riprodotti in un nuovo progetto impostato con lo stesso frame rate del clip.

- 7. Per avviare *Importazione multipla*, si fa clic sul pulsante *Avvia*. Si fa clic su *Importa*. Viene visualizzata una barra di progressione man mano che la procedura di importazione progredisce.
- 8. Quando l'importazione è terminata, si apre un bin denominato *Importazioni*, che contiene i file importati. Il dialogo *Importa* viene chiuso.

Staccare bin e gruppi

È possibile staccare *Bin* e *Gruppi* dal *Gestore contenuti* principale, creare viste *Rack* di bin e nuove versioni. Sono descritti i seguenti argomenti:

- "Staccare bin" a pagina 260
- "Staccare gruppi" a pagina 261
- "Usare bin e gruppi staccati" on page 262

Staccare bin

Per staccare un bin, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si fa clic su un elemento bin nella Lista contenuti e si trascina il bin fuori dalla finestra Gestore contenuti.



- 2. Si fa clic sull'icona Allarga (b).
- 3. La finestra si espande, viualizzando il contenuto del bin selezionato.

Staccare gruppi

Per staccare un *gruppo* contenente *bin*, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Con il *Gestore contenuti* aperto, si fa clic sul *gruppo* che si vuole staccare, e lo si trascina nel desktop Lightworks.



- 2. Si rilascia il pulsante del mouse per lasciare il gruppo nel desktop.
- 3. Il gruppo si apre e visualizza i suoi bin in una vista *Rack*.
- 4. Se vi sono più bin di quanti il gruppo ne può visualizzare, si usa la barra di scorrimento per mostrare i bin nascosti dalla vista.

Usare bin e gruppi staccati

Si usano i bin e i gruppi staccati nel modo seguente:

Azione

- 1. Si fa clic sull'icona Minimizza del gruppo per minimizzare il gruppo.
- 2. Si fa clic sull'icona Allarga del gruppo per ripristinare la vista Rack.
- 3. Si fa clic sull'icona Allarga del bin per aprirlo.



- 4. Il bin si apre come un *Gestore contenuti*. Si fa clic sul pulsante *Lista contenuti* per mostrare e nascondere il pannello *Lista contenuti*.
- 5. Il bin contiene una riga di schede, ognuna delle quali rappresenta uno dei bin nel gruppo. Si fa clic sinistro su una scheda per portarsi rapidamente nel bin che rappresenta.
- 6. Si fa clic destro su una scheda per aprire una lista a discesa di tutti i bin nel gruppo. Si scorre attraverso la lista e si fa clic sinistro su un bin per aprirlo.
- 7. Si fa clic sull'icona *Cerca* per cercare elementi nei bin o gruppi. Si consulti il "Capitolo 9: Ricerche e filtri" a pagina 153 per altre informazioni.
- 8. Si fa clic sull'icona Minimizza del bin per minimizzarlo.
- 9. Si fa clic sull'icona Allarga del bin per ripristinarlo nella vista Gestore contenuti.
- 10. Nella vista Rack del gruppo, si fa clic sull'icona Chiudi di un bin per rimuoverlo dal gruppo.

Modificare sorgenti multiple

Lightworks rende semplice e veloce la riproduzione e la modifica di materiale proveniente da più sorgenti. È possibile aggiornare fino a quattro sorgenti bloccate insieme in tempo reale, a seconda del tipo di materiale e del metodo che si desidera, ma è possibile bloccare insieme tutte le fonti desiderate.

Lightworks offre diversi metodi per la riproduzione simultanea di più sorgenti:

- Riproduzione insieme del visualizzatore *Sequenza* e di un singolo visualizzatore sorgente, o due visualizzatori sorgenti.
- Riproduzione di più di due sorgenti, con molte in tempo reale sulla base della larghezza di banda e delle risorse di archiviazione.



La riproduzione di immagini multiple contemporanea e completa e senza problemi dipende dalle risorse disponibili e dalle limitazioni di larghezza di banda del sistema.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Riprodurre due sorgenti" a pagina 263
- "Usare bin multicam" a pagina 264

Riprodurre due sorgenti

È possibile bloccare due visualizzatori insieme per una riproduzione doppia. È possibile selezionare due visualizzatori *Sorgenti* o un visualizzatore *Sorgente* e un visualizzatore *Sequenza* per la riproduzione:

Azione

- 1. Si parcheggia il primo visualizzatore *Sorgente* sul fotogramma di sincronizzazione desiderato.
- 2. Si parcheggia un visualizzatore *Sequenza*, o un secondo visualizzatore *Sorgente* nel fotogramma di sincronizzazione che si vuole.
- 3. Si preme Alt+2 (Cmd+2 su Mac OS X).
- 4. Si fa clic su uno dei visualizzatori, e si preme il pulsate *Play* nella console.
- 5. Inizia la riproduzione di entrambi i visualizzatori. L'audio per il visualizzatore attivo viene indirizzato al sistema di monitoraggio audio.
- 6. Si usa uno dei pulsanti di trasporto del visualizzatore, o una scorciatoia da tastiera, per controllare la riproduzione.
- 7. Per fermare la riproduzione doppia, si preme Alt+1 (Cmd+2 su Mac OS X).

Usare bin multicam



Anche se lo stesso clip può apparire sullo schermo in più di un posto, c'è solo una copia del materiale sul disco. La cancellazione di un clip contenuto in qualsiasi Bin multicam elimina ogni altra istanza di tale clip, per esempio altri contenitori, sequenze e subclip.

È disponibile un menu per le funzioni dei *Bin multicam* facendo clic sull'icona *Impostazioni (Ingranaggi)* nell'angol superiore destro del *Gestore contenuti*.

Azione

1. I *Bin multicam* sono elencati nel pannello *Lista contenuti*, sotto *Bin*, e sono identificati da da un quadratino verde prima del loro nome. Si fa cli sull'etichetta *Multicam* per vedere il contenuto.



- 2. Ciascun clip è visualizzato come una miniatura nel Bin multicam.
- 3. Per riprodurre una miniatura:
 - a. Si usano i controlli di riproduzione della Console di Lightworks.
 - b. Si usano le scorciatoie da tastiera per la riproduzione.
 - c. Si porta il mouse sopra una miniatura e si fa clic sull'icna visualizzatore che appare. Si apre un visualizzatore che fornisce accesso ai controlli di riproduzione - se i controlli di riproduzione sono stati abiitati nelle *Impostazioni*.
 - d. Si usano i controlli di riproduzione globale nella parte inferior dello schermo, se sono stati abilitati.
- 4. Per aprire i visualizzatori per tutte le miniature, si esegue una delle azioni seguenti:
 - a. Si spunta la casella *Compatta* nella parte inferiore destra del *Bin multicam*.
 - b. Si fa clic sull'icona Impostazioni (Ingranaggi) nel bin e si seleziona Visualizza visualizzatori.

Il Gestore contenuti si contrae (A), e si aprono i visualizzatori per ciascuna miniatura.

- 5. Per ripristinare la vista Gestore contenuti, si toglie il segno si spunta alla casella Compatta.
- 6. Per chiudere tutti i visualizzatori aperti, si fa clic sull'icona *Impostazioni (Ingranaggi)* e, nel menu che si apre, si seleziona *Nascondi visualizzatori*.

- 7. Per ridimensionare le miniature nella vista *Bin multicam*, si fa clic sull'icona *Impostazioni (Ingranaggi)* e nel menu che si apre, si seleziona *Piccola*, *Media* o *Grande* dalla lista a discesa *Dimensione miniatura*.
- 8. Per abilitare riproduzioni indipendenti delle miniature, si fa clic sull'icona *Impostazioni (Ingranaggi)* e, nel menu che si apre, si seleziona *Riproduttori simultanei > No*. Per ripristinare la riproduzione simultanea, si seleziona *Riproduttori simultanei > Si*.

Montaggio dal vivo con visualizzatori multipli

Durante il mobtaggio dal vivo, Lightworks storico permette di aprire separate visualizzatori per ciascun angolo camera angle. È disponibile un menu per le funzioni del *Montaggio dal vivo* facendo cic sull'icona *Impostazioni (Ingranaggi)* nell'angolo superiore destro del *Gestore contenuti*. In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Iniziare un montaggio dal vivo" a pagina 265
- "Vedere un edit creato con il montaggio dal vivo" a pagina 267

Iniziare un montaggio dal vivo

Per iniziare un *Montaggio dal vivo*, si agisce nel modo seguente:

Azione

1. Si apre il *Bin multicam* che si vuole utilizzare per il *Montaggio dal vivo*. Si sceglie di visualizzare i visualizzatori per il contenuto del bin o solo per le miniature - il *Bin multicam* non deve essere impostato a *Compatta* se si vuole usare le miniature.



2. Si fa clic sul pulsante Autosincronizzazione con registrazione sequenza.

- 3. Si fa clic sull'icona Impostazioni (Ingranaggi), o clic destro all'interno del Bin multicam. Nel menu che si apre:
 - a. Si abilita l'opzione *Motaggio dal vivo abilitato*.
 - b. Si abilita l'opzione Riproduttori simultanei.
- 4. Si fa clic sull'icona Edit nella Barra strumenti per iniziare un nuovo Edit.
 - a. Si aprono un nuovo visualizzatore Sequenza e una timeline.
 - b. Si accerta che sia abilitato l'indicatore Registra.



5. Si fa clic su uno dei visualizzatori miniatura o sorgente per focalizzarsi sulla riproduzione.

L'audio della sorgente selezionata è monitorato durante tutta la sessione di *Montaggio dal vivo*, indipendentemente dai tagli eseguiti. Non si sentono gli edit audio quando sono creati, ma solo quando si riproduce l'edit completato.

- 6. Si avvia la riproduzione dei sorgenti eseguendo una delle azioni seguenti:
 - a. Si fa clic sul pulsante Riproduci del visualizzatore sorgente (o globale)
 - b. Si usa la scorciatoia da tastiera Riproduci (L o Barra spazio)
 - c. Si preme il pulsante Play della Console di Lightworks
- 7. Nel punto In del sorgente che si vuole per il primo clip, si esegue una delle azioni seguenti:
 - a. Si fa clic sulla miniatura sorgente o sul visualizzatore per selezionarla
 - b. Si usa la scorciatoia da tastiera Tagia dal vivo che si è assegnata al sorgente
 - c. Si premono gli assegnati pulsanti *Cut (Taglia)* nella *Console* di Lightworks si consulti la sezione "Usare i pulsanti Cut della Console di Lightworks" a pagina 67
- 8. Il primo clip è visualizzato nel visualizzatore Sequenza e nella timeline.
- 9. Si ripete il passo 8 per aggiungere altri clip all'edit.

Vedere un edit creato con il montaggio dal vivo

Per vedere un Edit dal vivo creato, si agisce nel modo seguente:

Azione

- 1. Si arresta il *Montaggio dal vivo*.
- 2. Si fa clic sul visualizzatore Sequenza per renderlo attivo.
- 3. Si accerta che sia abilitato il pulsante Autosincronizzazione con registrazione sequenza.
- 4. Si avvia la riproduzione dell'edit.
- 5. L'edit viene riprodotto in tempo reale.
- 6. Quando si ferma l'edit, gli elementi sincronizzati si fermano nella sezione corretta.

Registrare

Questa sezione descrive la procedura di base per acquisire materiale. È possibile registrar materiale nei seguenti modi:

- Registrare senza controllo macchina
- Registrare con controllo macchina
- Registrare con controllo macchina e un database Logging

È possibile registrare materiale come una serie di separate registrazioni, in cui ogni registrazione è una ripresa del materiale originale, oppure è possibile effettuare una registrazione continua contenente molte riprese.

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Preparazione" a pagina 267
- "Registrazione manuale" a pagina 271

Preparazione

Si devono seguire le seguenti procedure nel passare a nuova sorgente di registrazione o quando si vuole cambiare la cartella di destinazione o il formato video:

- "Selezione dispositivo e formato" a pagina 268
- "Scegliere una destinazione per la registrazione" a pagina 269
- "ID bobina" a pagina 270
- "Impostare i livelli di ingresso audio" a pagina 271

Selezione dispositivo e formato



Si devono selezionare il Dispositivo e il Formato nello strumento Registrazione che corrispondono al tipo di se-

olta che si è impostato il formato, si seleziona il tipo di file e di compressione che si desidera.

Ciascun tipo di file dispone di differenti opzioni di copressione, comprese le opzioni senza conpressiobe per Avid e MOV. Se si vuole registrare Avid DNxHD MXF si deve acquistare una licenza Avid nel negozio online di Lightworks.

La seguente procedura presume che che sia stato già aggiunto e configurato il dispositivo sorgente in Lightworks.

Azione TASK

1. Si fa clic sull'icona Registra nella Barra strumenti.



- 2. Si apre lo strumento *Registrazione*.
- 3. Si seleziona il dispositivo che si vuole usare dalla lista a discesa Dispositivo.
- 4. Se il dispositivo è connnesso e in linea, è visualizzato un timecode nel pannello informazioni.
- 5. Nello strumento *Registrazione*, si seleziona un formato video dalla lista a discesa *Formato*.
- 6. Si seleziona il formato file necessario dalla lista a discesa Tipo file.
- 7. Si salaziona un tino di compressione dalla lista a discesa Connressione
- 8. Si seleziona *Manuale* dalla lista a discesa *Tipo registrazione*. Le tracce video e audio sono visualizzate sotto la lista a discesa *Tipo registrazione*.

Scegliere una destinazione per la registrazione

È possibile selezionare una destinazione per la registrazione. In una produzione con moltissimo materiale, è possibile che si voglia memorizzare ciascun episodio o bobina in un disco separato o in uno spazio media. Le registrazioni sono sempre memorizzate nel volume che dispone di maggiore spazio libero a meno che non si seleziona manualmente un disco differente.



Si deve essere sicuri che vi sia sufficiente spazio libero nel volume per la registrazione che si sta per eseguire. Se si riempie un volume durante la registrazione, la registrazione si interrome automaticamente, ma il materiale registrato fino a quadamarcento viene mantenuto.

Per scegliere una destinazi

Azione



2. Nel menu che si apre. si seleziona il volume destinazione desiderato, oppure si scealie Auto se si vuole che Lightworks decid

ID bobina

Quando si fa clic sul pulsante *In attesa* nello strumento *Registrazione*, è possibile che venga richiesto di inserire un *ID bobbina*. Questo avviene in genere quando si aggiunge o si cambia il dispositivo sorgente.

Azione

1. Quando si apre il dialogo ID bobina, si seleziona un ID bobina dalla lista visualizzata.



- 2. In alternativa, si crea un nuoco ID bobina:
 - a. Si fa clic sul pulsante Crea nuova bobina.
 - b. Si apre il dialogo Crea nuova bobina.
 - c. Si digita il nome o il numero per il nuovo ID bobina.
 - d. Si fa clic su *Esegui*. Il dialogo si chiude, e il nuovo *ID bobina* è aggiunto alla lista.
- 3. Selezionando il necessaaruo ID bobina, si clic su Usa.
- 4. Il riquadro *ID bobina* si chiude, e lo strumento *Registrazione* si espande per mostrare aaltre funzioni di registrazione.

Impostare i livelli di ingresso audio

I livelli audio possono variare da clip a clip, o da nastro a nastro. Questo può essere fastidioso se i livelli sobo troppo alti o troppo bassi. È possibile impostare i livelli audio in ingresso al momento della registrazione nello strumento *Registrazione* nel modo seguente:

Azione

1. Si avvia il dispositivo di registrazione e lo si seleziona dalla lista a discesa *Dispositivo* nello strumento *Registrazione*.



- 2. Si fa cli sul pulsante *In attesa*. Se si apre il dialogo *ID bobina*, si seleziona un *ID bobina* come descritto nella sezione "ID bobina" a pagina 270.
- 3. Lo strumento *Registra* si espande per visualizzare altri controlli audio e video.
- 4. Le barre livello audio per le tracce audio disponibili sino visualizzate a destra dello strumento *Registra*.
- 5. Si esegue una delle azioni seguenti:
 - a. Si digitano i valori decibel (dB) negativi o positivi nel riquadro Livello audio.
 - b. Si fa clic destro su un cursore livello audio e lo si trascina sul valore desiderato.
- 6. L'audio registrato è catturato con questa impostazione finché non viene cambiata.
- 7. Si fa clic sul pulsante *In attesa* di nuovo se non si vuole procedere con la registrazione in questo momento. Lo strumento *Registrazione* alla sua normale dimensione.

Registrazione manuale

In questa sezione sono descritti i seguenti argomenti:

- "Iniziare una registrazione" a pagina 272
- "Fermare una registrazione" a pagina 273
- "Registrare solo audio" a pagina 273

Iniziare una registrazione

Una volta che Lightworks è stato preparato per la registrazione (si consulti la sezione "Selezione dispositivo e formato" a pagina 268) si procede nel modo seguente:

Azione

1. Con lo strumento Registrazione aperto, si fa clic sul pulsante In attesa.



- 2. Se si apre il dialogo *ID bobina*, si seleziona un ID bobina come descritto nella sezione "ID bobina" a pagina 270.
- 3. Lo strumento Registrazione si espande per visualizzare altri controlli di registrazione.
- 4. È visualizzato il video di ingresso del dispositivo sorgente.
- 5. È visualizzato un misuratore del livello audio per ciascuna traccia audio individuata.
- 6. Si accerta che i pulsanti *Video* e *Genlock* posizionati sotto il visualizzatore del video siano verdi. Se non sono illuminati, il segnale video o il riferimento video sono instabili.
- 7. Se abilitati, si usano i pulsanti di controllo del trasporto per posizionare il nastro qualche secondo prima di dove si vuole che sia il *punto In*.
- 8. Si fa clic sul pulsante *Registra*. La registrazione ha inizio.
- 9. Durante la registrazione:
 - a. L'etichetta e la funzione del pulsant *Registra* cambia in *Fine*, e appare un pulsante *Annulla* a destra del pulsante *Fine*.
 - b. Un'etichetta rossa Registrazione in atto è visualizzata sotto i controlli di trasporto.
 - c. Si apre una *Scheda file*, nella quale è possibile rivedere e aggiornare i metadati. Si consulti la Guida utente Lightworks per ulteriori informazioni.

Fermare una registrazione

Per fermare una registrazione:

Azione

1. Si esegue una delle azioni seguenti:

egistrazione: Bobina	Registrazione 01 (1)			** ×	
isnositivo	Lumix DMC-LX7 🔻			Registrazione	
20 a a		The state of the second state of the		Dispositivo	Lumix DMC
	legistrazione	State of the second sec		?≉	
	Registrazione 01				
reazione clip			-		
	1080p (sf) 25fps 🔻	1		Creazione dip	
	AVI 🔻	DE		Formato	1080p (sf) 2
	YUYV 🔻			Tipo file	
	Automatico 🔻	and a start		Compressione	۲
o registrazione	Manuale 🔻	122 1 1 1 238		Destinazione	Autom
Tracce	N AL AZ		and the second s	The end-banders	Mar
	V	ideo 💿 Genlock 💿		Tracce	mar
n attora	Annulla				
in allesa File	Ailiulia				
				In attesa Registr	
3 1a	1b				
					-

- a. Per mantenere il materiale che è stato registrato, si fa clic sul pulsante *Fine* nello strumento *Registrazione*, o si fa clic sul pulsante *Stop* nella *Console* di Lightworks.
- b. Per eliminare il materiale registrato fino a quell momento, si fa clic sul pulsante *Annulla* durante la registrazione.
- 2. La registrazione viene interrotta.
 - a. L'etichetta e la funzione del pulsante *Fine* cambia in *Registra*, e il pulsante *Annulla* scompare.
 - b. L'etichetta rossa Registrazione scompare.
 - c. La Scheda file per il materiale registrato viene chiusa.
 - d. A meno che non si sia fatto clic sul pulsante *Annulla*, il nuovo materiale registrato è posizionato in un *Bin* con il nome dopo l'*ID nastro*.
- 3. Si preme di nuovo il pulsante In attesa.
- 4. Lo strumento *Registrazione* si contrae alla sua normale dimensione.

Registrare solo audio

Facendo clic sul pulsante *In attesa* quando è stato selezionato un dispositivo solo audio, lo strumento *Registrazione* si espande per mostrare solo tracce audio - non vi è alcun video nell'area di registrazione. Per il resto la procedura di registrazione è la stessa descritta nelle sezioni "Iniziare una registrazione" a pagina 272 e "Fermare una registrazione" a pagina 273.

Indice analitico

Numeri

3D importare 48 impostazioni 148

A

AAF esportare 139 importare 51 Adattare per riempire 93 ALE importare 52 Ambiente 183 Archivi ripristinare progetti da 219 Aspect ratio selezionare 145 Assegnazione tasti selezionare 206 Atmos, Atmosfera 183 Audio aggiungere e rimuovere tracce 191 assegnare il corretto timecode ai file importati 55 cambiare i livelli nella Timeline 110 copiare per trascinamento 190 generatore segnale 205 importare in progetti 30 e 24fps 55 modificare 183 nodi 111 nodi, copiare 112 sostituire audio con atmos 183 spostare per trascinamento 189 spostare con le scorciatoie da tastiera 187 spostare con gli Appunti 186 transizioni 181 visualizzare i livelli 109 visualizzare le forme d'onda 109 AVI importare 50

B

Backup automatico 217 ripristinare edit da 218 Backup automatici 217 Barra strumenti descrizione 20 Bin aggiungere al gruppo 36 aprire 34

aspetto 164 cambiare l'ordine campi 172 campo durata 169 cercare 157 collegare miniatura a un visualizzatore 62 creare 34 creare 34 descrizione 33 eliminare 166 Gestore contenuti 29 lavorare con 163 ordinare 37 personalizzare la vista Lista 171 riprodurre clip 34 rimuovere dai gruppi 36 rinominare 164 ridimensionare 164 salvare viste 172 spostare clip tra 165 unire 173, 173, 174 vista Lista 168 vista Miniature 167 visualizzare in colonne 170 Blend, transizione 177 BWF importare 55

С

Cercare materiale da eliminare 222 Chunks, MXF 50 Clip cercare 158 copiare in altri bin 165 descrizione 27 eliminare 223 muoversi tra i bin 165 riprodurre in un visualizzatore 61 riproduzione 34 ritaglio clip in uscita 116 slittamento 120 scivolamento 119 sostituire con nero o spazio audio 121 trovare 222 trovare originale da subclip 79 Clip audio 183 Console a schermo 63 Controlli trasporto posizionare 63 Controllo spazio disco libero 150 Copia locale importazioni 222 Copia sezione marcata scorciatoia 76 Crea collegamento 222

D

Data, ricerca per 156 Dispositivi 13 Spazio disco controllare 150 Dissolvi 177 Dividi automaticamente 114 Documentazione 15

Ε

Edit aggiungere fermo immagine 96 cambiare tempo di inizio 93 cercare 22 descrizione 29 eliminare 223 eliminare materiale 86 eseguire una copia 95 impostazioni 82 iniziare un nuovo 83 inserire materiale 84 marca e parcheggia 72 modificare tracce raggruppate 106 raggruppare tracce in 106 rimuovere materiale 85 ripristinare da backup 218 salvare 95 salvare un fotogramma da un 97 sostituire una sezione in un 89 sostituire un'intera ripresa in un 91 sostituire materiale inizio-fine 87 sostituire solo immagine o solo audio in un 90 sostituire con selezione sorgente 88 tracciare i subclip in un 81 usare i punti In e Out 73 EditShare documentazione 15 Effetto cambiare 181 Eliminare clip 223 media importati 222 solo materiale 221 Esportare archivi Lightworks 138 formati 131 in AAF 139 in Vimeo 135 in YouTube 134 posizione file 204 scorciatoie da tastiera 209 usare lo strumento Esporta 133 **Etichetta** aggiungere 65 rimuovere 65 visualizzare 65 visualizzare timecode 64

Etichetta Timecode rimuovere 65 visualizzare 64

F

FAQ 16 File spostare e copiare 151 Fermo immagine 96 Filtri clip, subclip, edit 32 creare 159 creare in base a una ricerca 161 eliminare 162 gestire 162 Recente 33 Filtro tipi media 32 Flusso di lavoro modificare 71 Formati 47 esportare 131 Forme d'onda visualizzare 109 Forum 16

G

Gestore contenuti sfogliare 30 creare un nuovo 31 filtro tipi media 32 aprire 30 panoramica 29 Filtro recente 33 Gruppi aggiungere bon 36 ordinare 37 copiare o spostare 36 creare 35 descrizione 35 rimuovere bin 36 rinominare 35 cercare 157

Η

Hardware 13 HTML Rapporto delle scorciatoie da tastiera 211

I

Immagine fissa, salvare 97 Immagini Importare sequenze 50 Importare una singola immagine 49 Importare 47 destinazione 44 Importare **ALE 52** AVI, MOV, MPG, MPEG 50 file AAF 51 file audio in progetti 30 e 24 fps 55 file RED (R3D) 53 file singoli o gruppi di file 42 file WAV 55 formati supportati 47 immagini singole 49 media stereoscopici 48 NTSC 55 OMF 53 PAL 56 posizione file 202 progetti 24 fps 56 progetti 30 fps 55 sequenze di immagini 50 scorciatoie da tastiera 209 transcodifica durante l'importazione 57 usare il trascinamento 43 usare lo strumento Importazione multipla 43 usare lo strumento Importa 42

L

Lingue localizzazione 202 Letterboxing Selezionare le opzioni per il 145

Μ

Macro assegnare alla Console Lightworks 229 creare 212 eliminare 213 modificare 213 panoramica 211 scambiare i punti In e Out 74 usare i punti In e Out 73 Marcatore timeline, bloccare 101 Media posizioni 150 spostare e copiare file 151 Media, eliminare importati 222 Media stereoscopici importare 48 selezionare le opzioni 148 Miniature collegare a visualizzatore 62 aprire in un visualizzatore 60 ridimensionare nella vista Lista 168 ridimensionare nella vista Miniature 168 riprodurre 59 riprodurre in un visualizzatore 61 Marca e parcheggia 72, 183 Masked Blend, transizione 177 Materiale, eliminare 221

Metadati Aggiornamento da Gestore contenuti 39 Aggiornamento usando la Scheda file 38 Milestones 217 Mouse 13 controllare gli oggetti con 21 MOV importare 50 MPG / MPEG importare 50 Multiple Subclips da singolo clip 78 MXF importare 50

Ν

Nodi audio 111 copiare audio 112 NTSC, importare 55

0

OMF 53 Organizzare bin e gruppi 37

Ρ

PAL, importare 56 Progetto aprire scheda progetto 143 creare un nuovo 23 gestore file 151 menu 19 ripristinare da archivi 219 scheda posizione file 150 selezionare opzio ni audio 149 selezionare dettagli 144 selezionare preferenze editor 206 selezionare opzioni film 149 selezionare opzioni video 145 vista 19 Pulsanti Sfoglia Pulsanti Ritaglio Console 121 Punti In e Out 73 scambiare 74 Push, transizione 177 **PNG 97** Portable Network Graphic 97 Preservare sincronizzazione traccia 85

R

R3D, file 53 Recente, filtro 33 RED, file 53 Ricerca bin, bin multicam e gruppi 157 clip o subclip in un edit 158

creare un filtro da 161 dialogo 154 impostare il comportamento del dialogo 157 interrompere 157 media ed edit 155 per data 156 rapida 153 Ricerca rapida 153 Ripristinare le modifiche Timeline 127 Riunire un taglio 123 Rinominare i bin 164 Ridimensionare bin e gruppi 37 Ripristinare edit da backup 218 Ripristinare progetti da archivi 219 Ritagliare anteprima 123 clip in uscita 116 dividere automaticamente 114 fare scivolare un clip 119 fare slittare un clip 120 pulsanti console 121 riaprire edit 121 spostare un taglio118 riunire un taglio 123 un taglio in entrata 117

S

Sala creare una nuova 24 descrizione 24 Salvare un edit 95 Scheda file per metadati 38 Scorciatoie da tastiera 207 Scorciatoie da tastiera 207 assegnare i tasti 208 assegnazioni predefinite 210 esportare 209 importare 209 rapporto HTML 211 tastiera Lightworks 214 Segnali 68 Sfondo 183 Sincronizza in automatico 80 Sincronizzazione cambiare nella Timeline 124 cambiare nella Timeline allineando i marcatori 124 correggere nella Timeline usando i comandi menu 125 correggere nella Timeline usando i comandi sincro 126 descrizione 28 eliminare 223 preservare le tracce 85 separare audio e video insieme 80 Sistema cambiare l'aspetto di Lightworks 200 iniziare 17 menu Impostazioni 199 specifiche 12

Soluzione dei problemi 16 Sostituire solo audio 90 Sostituire selezione sorgente 88 Sostituire una sezione di registrazione 89 Sostituire all'indietro in un edit 92 creare in un progetto 25 eliminare 26 materiale in un edit 87 materiale sorgente in un edit 88 solo immagine o solo audio in un edit 90 sezione in un edit 89 un'intera ripresa in un edit 91 usare un'esistente 25 Spazio disco libero controllare 150 Squalo 21 Squeeze, transizione 177 Stereo 3D, scheda 148 Strumento Importazione multipla 43 tracciare 81 Submixer, audio 196 Subclip di base Subclip annullare e ripristinare 81 creare 76 creare subclip di base 76 creare multipli subclip da un clip 78 descrizione 28 eliminare 79, 223 marcare nel clip sorgente 72 mostrare originale 79 ricerca 158

Т

Taglio ritaglio in entrata 117 riunire 123 spostamento 118 Tastiera 13 Lightworks 14, 214 usare la tastiera per spostarsi tra le colonne 169 Test GPU 205 Test uscita hardware 205 Transizioni semplici 177 Tempo inizio edit cambiare 93 Timecode andare al 67 assegnare il tipo corretto ai file importati 55 calcolatore 66 inserimento diretto 66 Timeline annullare e rispristinare le modifiche 127 cambiare l'ingrandimento dell'indicatore di posizione 103 cambiare la sincronizzazione allineando i marcatori 124 cambiare la sincronizzazione nella 124 copiare con il trascinamento 129 correggere la sincronizzazione usando i comandi menu 125

correggere la sincronizzazione usando i comandi sincro126 navigare 100 ridimensionare 103 selezionare le tracce nella 105 spostare con il trascinamento 128 usare la funzione trascinamento 128 visualizzare 99 visualizzare testo nella 104 Tracce modificare tracce in gruppo 106 raggruppare 106 selezionare nella Timeline 105 separare da un gruppo 107 Tracce audio aggiungere 191 eliminare 192 miscelare 193 rinominare 192 Traccia non sincrona 183 Transcodificare video importato 57, 222 Transizioni aggiungere 178 aggiungere audio 181 aggiungere con Marca e parcheggia 179 aggiungere dal menu Timeline 180 rimuovere 182 tipi 177 Trascinare copiare nella timeline 129 importare usando 43 spostarsi nella timeline 128

V

Video generatore segnale 205 monitorare con Vista ritaglio 115 schermo intero 62 Video, scheda Scheda progetto 145 Vista Miniature 167 Vista ritaglio 114 Visualizzatore aprire una miniatura 60 collegare a una miniatura 62 ridimensionare 62 riprodurre 61 Vedere video a schermo intero 62 Vimeo 135

W

WAV 205 Wipe 146

X

XML 201

Y

YouTube 210

