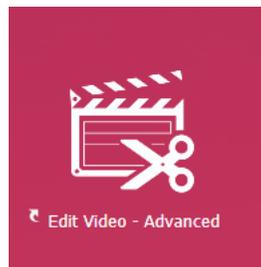


# Roxio Creator NXT



## VideoWave

Roxio® Creator® NXT include VideoWave per effettuare l'editing dei video. Questo manuale online include alcune delle ultime funzionalità di VideoWave.



*VideoWave è disponibile nella home page di Roxio Creator o nella pagina Video/Filmati.*

In questo manuale, sono trattati gli argomenti riportati di seguito:

- Schermo diviso
- Audio Ducking (Pro)
- Effetti pittura (Pro)
- Trasparenza traccia
- Gestione del movimento
- Video 360

## Schermo diviso

È possibile creare facilmente un video con schermo diviso per riprodurre più video in un'impostazione predefinita o in un modello personalizzato.



*È possibile usare un modello per creare un progetto video con schermo diviso o creare un modello schermo diviso personalizzato.*

## Prima di iniziare

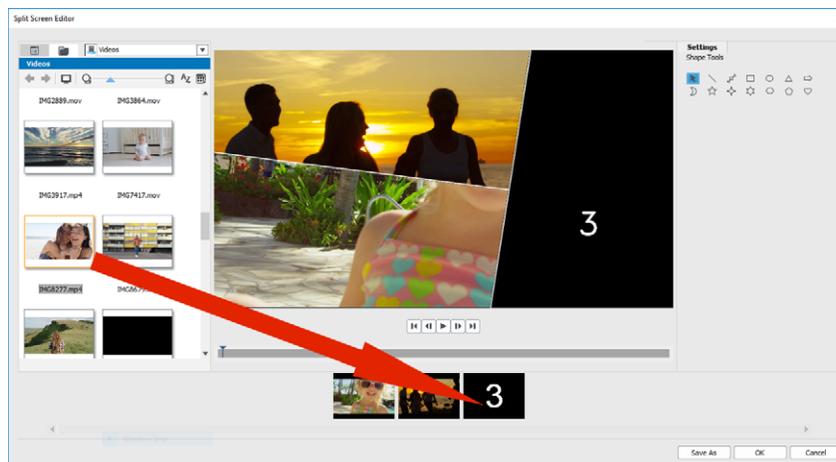
- Assicurarsi che i clip video che si desidera usare siano disponibili nel **Selettore materiali**.
- Visualizzare in anteprima i clip video che si desidera usare per avere un'idea delle forme più adatte ai contenuti sui quali si desidera focalizzare l'attenzione. Ad esempio, se l'azione principale è verticale, una forma orizzontale non è adatta.

## Per scegliere e riempire un modello schermo diviso

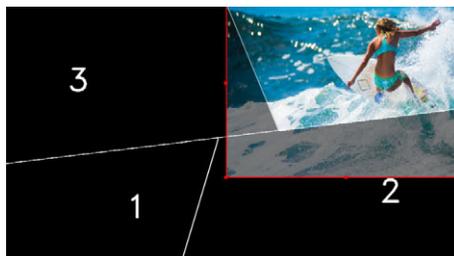
- 1 Nel pannello **Selettore effetti**, fare clic sul pulsante **Schermo diviso**.



- 2 Dal menu a discesa, selezionare **Tutto** (per tutti i modelli creati con Roxio) o **Personalizzato** (per i modelli creati dall'utente).
- 3 Fare doppio clic sulla miniatura di un modello per aprire **Editor schermo diviso**.
- 4 Per riempire il modello, trascinare la miniatura di un video o una foto dall'area dei contenuti multimediali alla zona di trascinamento sotto la finestra di anteprima. Il contenuto multimediale riempie l'area del modello che corrisponde al numero nella zona di trascinamento.



- 5 Con la miniatura del contenuto multimediale che si desidera regolare selezionato nella zona di trascinamento, nell'area di anteprima, effettuare una delle seguenti operazioni:
- Ridimensionare il clip selezionato trascinando i nodi di dimensionamento rossi che appaiono nella finestra di anteprima.
  - Posizionare il clip trascinandolo nella finestra di anteprima.



*Il clip selezionato nella zona di trascinamento mostra un contorno rosso nella finestra di anteprima.*

- 6 Una volta completato il progetto a schermo diviso, fare clic su **OK** per chiudere l'**Editor schermo diviso**.

Per salvare il modello con il contenuto multimediale aggiunto o se si sceglie di modificare il modello con gli **Strumenti forma**, fare clic su **Salva con nome** per salvare la versione corrente del modello con un nuovo nome.

**Nota:** Per modificare l'elemento a schermo diviso dopo averlo aggiunto nella **Timeline**, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic sull'elemento a schermo diviso nella **Timeline** per riaprire l'**Editor schermo diviso**.
- Selezionare l'elemento a schermo diviso nella **Timeline** e fare clic sulla scheda **Tracce interne** nell'**Editor produzione**. In questa modalità è possibile fare clic sulle singole tracce di sovrapposizione per regolare i clip (fare clic sul pulsante **Fatto** una volta terminato per tornare alla **Timeline**).

## Per creare o modificare un modello con schermo diviso

- 1 Nella barra degli strumenti della **Timeline**, fare clic sul pulsante **Editor schermo diviso**  o fare doppio clic su un modello a schermo diviso esistente.
- 2 Nel pannello **Impostazioni**, fare clic su **Strumenti Forma** e trascinare nella finestra dell'editor per dividere l'area in diverse zone di clip.

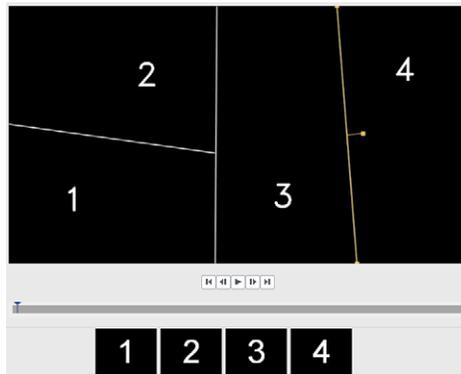


- 3 Per regolare le linee e le forme, nell'area **Strumenti Forma**, scegliere lo strumento **Seleziona** , e selezionare l'elemento che si desidera modificare nella finestra dell'editor.

È possibile trascinare le linee e le forme per riposizionarle e ridimensionarle. Si può anche regolare **Rotazione**, **Larghezza** e **Colore** nell'area **Proprietà**.

- 4 Per salvare i contenuti con il modello (ad esempio, un'immagine o un video che farà parte del modello), andare al contenuto che si desidera aggiungere e trascinare la miniatura corrispondente sul numero desiderato nella zona di trascinamento.

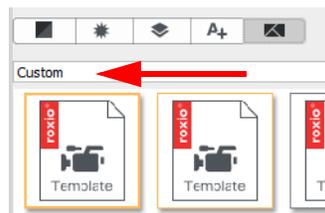
**Nota:** Per rimuovere i contenuti, fare clic con il pulsante destro del mouse nella zona di trascinamento e selezionare **Elimina**.



*Una zona di trascinamento numerata si apre lungo il bordo inferiore del pannello di anteprima.*

- 5 Quando il modello è completo, fare clic su **Salva con nome**, immettere il nome di un file e fare clic su **Salva**.

I modelli vengono salvati nella cartella **Immagini** come impostazione predefinita e sono accessibili selezionando **Personalizzato** dal menu a discesa nella pagina **Schermo diviso** del **Selettore effetto**.



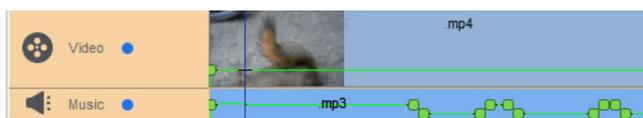
- 6 Fare clic su **OK** per tornare alla **Timeline**.

## Audio Ducking (Pro)

L'Audio Ducking (concetto simile al sidechaining) è utilizzato per abbassare automaticamente il volume di una traccia in modo da poterne sentire meglio un'altra. Ad esempio, con un progetto video che include musica e voci fuori campo è possibile usare il l'Audio Ducking per ridurre automaticamente il volume della musica quando il narratore parla. Si può ridurre la soglia che attiva il "ducking" e decidere di quanto ridurre il volume della traccia di sottofondo.

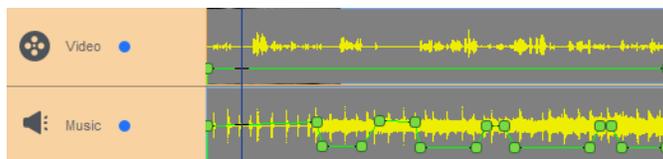
## Per usare l'Audio Ducking

- 1 Nel pannello **Editor produzione**, fare clic sulla scheda **Timeline**.
- 2 Fare clic con il pulsante destro del mouse su una traccia nel progetto e scegliere **Audio Ducking**.
- 3 Nella finestra di dialogo **Audio Ducking**, dal menu a discesa **Traccia master** selezionare la traccia il cui audio si desidera proteggere.
- 4 Regolare i seguenti cursori per determinare il modo in cui l'audio nelle altre tracce sarà abbassato:
  - **Livello Ducking**: determina la riduzione del volume. Valori elevati indicano un volume più basso.
  - **Sensibilità**: determina la soglia del volume (legge dalla traccia superiore la traccia selezionata) necessaria per il ducking. Per ottenere i risultati desiderati può essere necessario regolare di nuovo il cursore **Sensibilità**.
  - **Attacco**: determina il tempo necessario per abbassare il volume nelle impostazioni **Livello Ducking** dopo il raggiungimento della soglia **Sensibilità**.
  - **Decadimento**: determina il tempo necessario per ripristinare il volume del clip normale dal **Livello Ducking**.



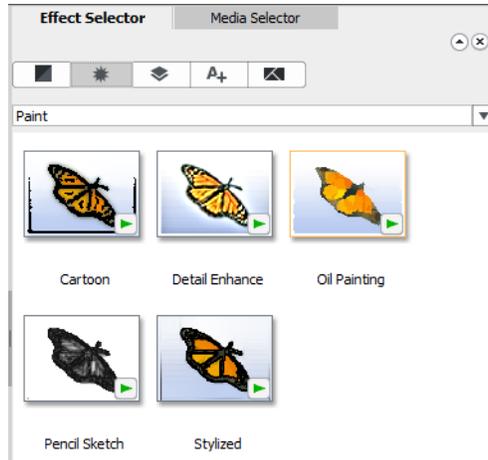
*In questo esempio, un'impostazione della Sensibilità pari a 10 ha fornito i risultati migliori, abbassando e alzando la traccia Musica in modo da non coprire le voci nella traccia Video.*

I risultati dell'**Audio Ducking** possono essere regolati manualmente. Nella barra degli strumenti della **Timeline**, selezionare il pulsante **Modifica involucro volume per oggetti audio** , e lungo la linea del volume verde trascinare, aggiungere (fare clic sulla linea) o eliminare (premere cancella) i nodi dei fotogrammi chiave.



## Effetti pittura (Pro)

Gli effetti **Pittura** ti permettono di applicare effetti artistici ai tuoi video. Includono **Fumetto**, **Dettaglio Potenza**, **Dipinto a olio**, **Schizzo a matita** e **Stilizzato**. Gli effetti **Pittura** si trovano in **Selettore effetti**. Scegliere **Pittura** dall'elenco a discesa.



## Trasparenza traccia

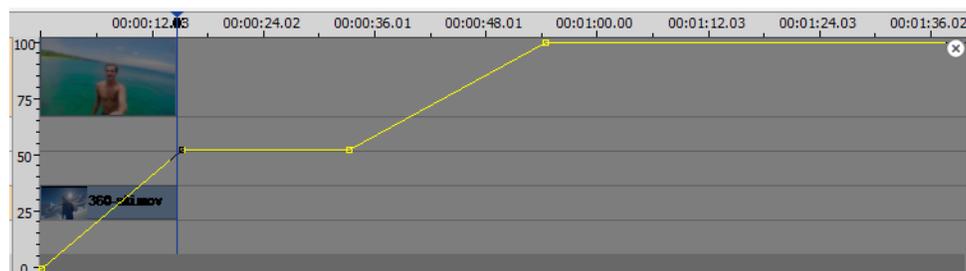
Consente di regolare il livello di opacità dei clip in una traccia di sovrapposizione per creare un effetto di sovrapposizione o un effetto di sfumatura in entrata o uscita personalizzato.

### Per regolare la trasparenza di una traccia di sovrapposizione

- 1 Nell'area **Editor produzione**, fare clic sulla scheda **Timeline**.
- 2 Sulla traccia di sovrapposizione che si desidera modificare, fare clic sull'icona Traccia trasparenza.



La modalità Traccia trasparenza viene attivata nell'area della Timeline con una scala di valore dell'opacità che va da 0 in basso (completamente trasparente) a 100 in alto (completamente opaco). Una riga gialla rappresenta l'impostazione attuale.



- 3 Eseguire una delle operazioni seguenti:
  - per regolare l'opacità dell'intera traccia, trascinare la linea gialla in su o in giù al livello desiderato. Se sono presenti fotogrammi chiave sulla riga, occorre rimuoverli (clic con il pulsante destro del mouse e dal menu contestuale selezionare **Rimuovi tutti i fotogrammi chiave**).
  - Per variare la trasparenza della traccia, fare clic sulla riga gialla per aggiungere tutti i nodi desiderati al fotogramma chiave. Trascinare i nodi per regolare l'opacità.

**Nota:** Per cancellare un singolo fotogramma chiave, fare clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma chiave e dal menu contestuale scegliere **Rimuovi fotogramma chiave**.

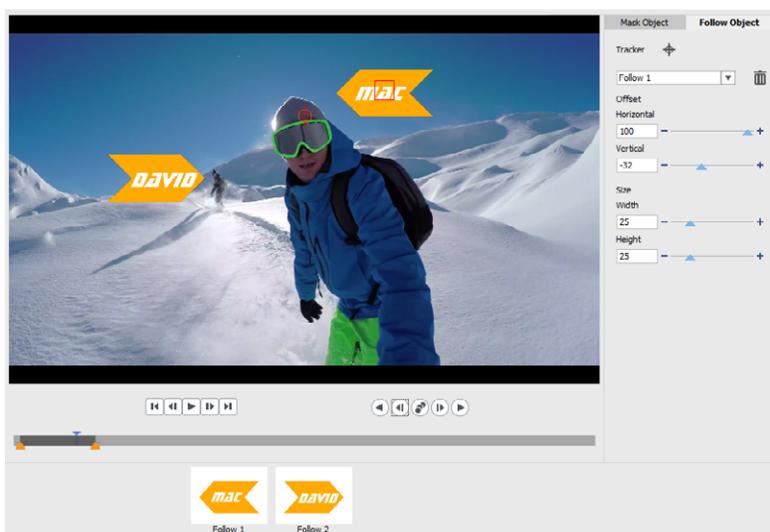
- 4 Per uscire dalla modalità **Traccia trasparenza**, fare clic sul pulsante **Chiudi**  nell'angolo in alto a destra dell'area Timeline.

## Gestione del movimento

Si può monitorare il movimento di elementi nei video e aggiungere maschere od oggetti che seguono lo stesso movimento. Ad esempio, è possibile applicare una maschera per oscurare un volto, una targa o il logo di un marchio registrato visibile nel proprio video.

Si può anche monitorare il movimento di un elemento in modo da riuscire a seguirlo con un oggetto. Ad esempio, è possibile aggiungere l'etichetta di un nome per seguire un giocatore nel video di un evento sportivo. È possibile gestire più di un elemento in un video.

**Nota:** è meglio creare file di immagini tag o etichetta (anche i file PNG vanno bene) prima di aprire Gestione del movimento. È possibile usare l'applicazione a propria scelta per creare un tag o n'etichetta Segui oggetto. Basta archiviare i file in modo che siano accessibili da Selettore materiali.

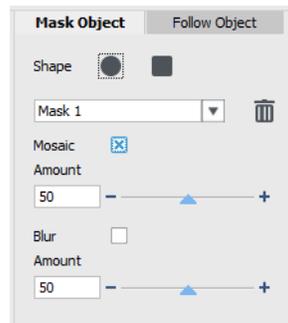


*Le etichette nome gialle sono state importate in VideoWave e applicate a tracker separati.*

## Per monitorare e mascherare un elemento in un video

- 1 Nell'area **Editor produzione**, fare clic sulla scheda **Timeline**.
- 2 Selezionare un clip nella traccia **Video** e fare clic sul pulsante **Gestione del movimento**  nella barra degli strumenti o fare clic con il pulsante destro del mouse sulla traccia e scegliere **Gestione del movimento** dal menu contestuale.

- 3 Fare clic sulla scheda **Maschera oggetto** , quindi sull'icona **Forma**.



- 4 Trascinare nella finestra di anteprima per applicare la forma all'area che si desidera coprire. Regolare la maschera trascinando i nodi della maschera



- 5 Nell'area **Mosaico** o **Sfocatura**, attivare la casella corrispondente e regolare il **Valore** per oscurare l'area selezionata.



*Effetto Mosaico (sinistra) Effetto di sfocatura (destra)*

- 6 Tracciare l'area selezionata del video scegliendo uno dei seguenti pulsanti Analizza



- **Analizza indietro:** traccia l'area selezionata indietro dal punto temporale attuale fino a che non viene rilevata sullo schermo.
- **Analizza un fotogramma indietro:** traccia l'area selezionata indietro di un fotogramma dal punto temporale attuale. Una buona soluzione per segmenti brevi che non vengono facilmente tracciati.
- **Analizza indietro e avanti:** traccia l'area selezionata (indietro e avanti dal punto temporale attuale) fino a che non viene rilevata sullo schermo.
- **Analizza un fotogramma avanti:** traccia l'area selezionata avanti di un fotogramma dal punto temporale attuale. Una buona soluzione per segmenti brevi che non vengono facilmente tracciati.
- **Analizza avanti:** traccia l'area selezionata avanti dal punto temporale attuale fino a che non viene rilevata sullo schermo.

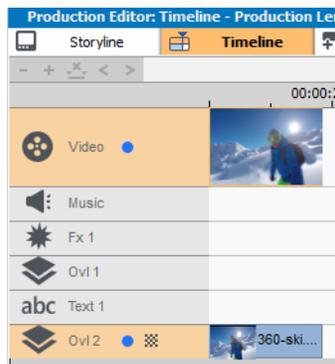
- 7 Verificare l'analisi della tracciatura riproducendo il video con i controlli di riproduzione  sotto l'anteprima.

Mettere in pausa il video se si notano dei punti in cui la maschera non copre completamente l'area selezionata e regolare di nuovo i nodi nell'area di anteprima. Si

può cambiare la forma della maschera facendo clic sul contorno arancione della maschera per aggiungere un nodo (un puntatore mostra un segno più) o facendo clic su un nodo (il nodo selezionato è giallo) per rimuoverlo. Si può anche riposizionare la maschera trascinandola (il puntatore è nero quando la modalità di spostamento è attiva). Per ritagliare i risultati della gestione del movimento, è possibile usare i marcatori di ritaglio gialli che appaiono sotto la finestra di anteprima.

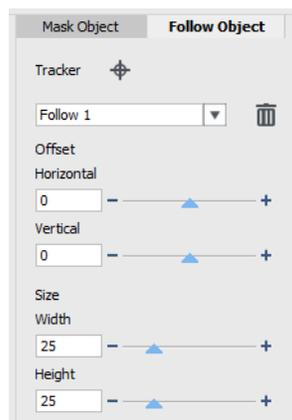


- 8 Fare clic su **OK** una volta soddisfatti della maschera.  
L' Oggetto maschera viene aggiunto alla Timeline nella nuova traccia di sovrapposizione.



## Per gestire un elemento in un video con un oggetto

- 1 Nell'area **Editor produzione**, fare clic sulla scheda **Timeline**.
- 2 Selezionare un clip nella traccia **Video** e fare clic sul pulsante **Traccia movimento**  nella barra degli strumenti.
- 3 Fare clic sulla scheda **Segui oggetto**.
- 4 Nell'area **Segui oggetto**, fare clic sull'icona **Indicatore** .



- 5 Nell'area di anteprima, fare clic sull'elemento che si desidera tracciare. Scegliere un'area che ha un colore e un contrasto ben definiti è la soluzione ideale. Il tracker diventa rosso nella finestra di anteprima.



6 Tracciare l'area selezionata del video scegliendo una delle seguenti opzioni Analizza



- **Analizza indietro:** traccia l'area selezionata indietro dal punto temporale attuale fino a che non viene rilevata sullo schermo.
- **Analizza un fotogramma indietro:** traccia l'area selezionata indietro di un fotogramma dal punto temporale attuale. Una buona soluzione per segmenti brevi che non vengono facilmente tracciati.
- **Analizza indietro e avanti:** traccia l'area selezionata (indietro e avanti dal punto temporale attuale) fino a che non viene rilevata sullo schermo.
- **Analizza un fotogramma avanti:** traccia l'area selezionata avanti di un fotogramma dal punto temporale attuale. Una buona soluzione per segmenti brevi che non vengono facilmente tracciati.
- **Analizza avanti:** traccia l'area selezionata avanti dal punto temporale attuale fino a che non viene rilevata sullo schermo.

7 Verificare l'analisi della tracciatura riproducendo il video con i controlli di riproduzione

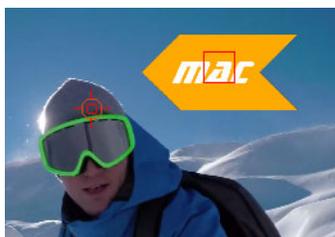


sotto l'anteprima.

Se la tracciatura viene persa in qualche punto, trovare il punto in cui l'indicatore viene perso e riapplicare l'indicatore.

8 Trascinare l'oggetto che si desidera applicare al percorso delle tracce dal Selettore materiali sulla zona di trascinamento (area miniatura) sotto la finestra di anteprima.

L'oggetto selezionato appare nell'area di anteprima.



9 Per regolare la posizione del titolo o dell'oggetto, nell'area **Offset**, regolare le impostazioni **Orizzontale** e **Verticale**.

10 Per scalare il titolo o l'oggetto, nell'area **Dimensioni**, digitare i valori **Larghezza** e **Altezza**.

11 Riprodurre il video per verificare la posizione dell'oggetto.

**12** Fare clic su **OK** quando si è soddisfatti della tracciatura per tornare all'area di lavoro principale.

Una nuova traccia di sovrapposizione viene inserita nella Timeline.

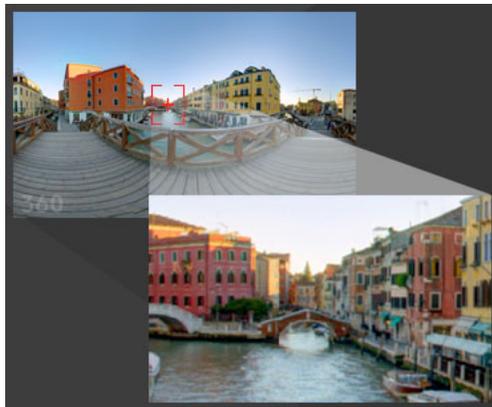
**Suggerimenti:**

per eliminare un oggetto in movimento, nell'area **Segui oggetto**, selezionare il nome del tracker dall'elenco a discesa che appare sotto l'icona del tracker e fare clic sul pulsante **Elimina** 

Per ricollocare un oggetto in movimento, trascinare un file dal Selettore materiali su una miniatura esistente in una zona di trascinamento.

## Video 360

In VideoWave, è possibile convertire un video 360 in un video standard.

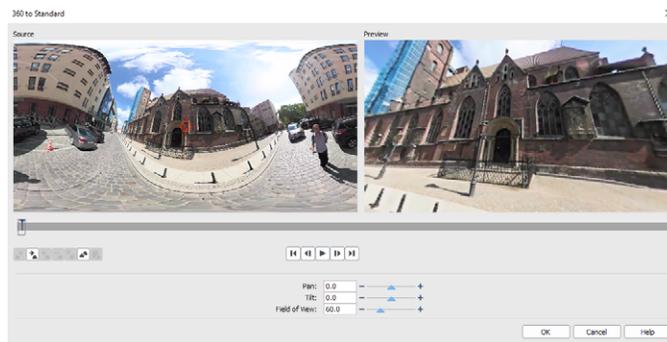


Nota: vi sono diversi tipi di video 360. VideoWave funziona con riprese video 360 equirettangolare monoscopico, fisheye singolo e fisheye doppio.

### Perché convertire video 360 in video standard?

Ecco alcuni dei motivi per i quali si sceglie di convertire un video 360:

- Vi sono casi in cui si desidera controllare quello che il pubblico vede in una ripresa video 360. Quando si converte un video in formato standard in VideoWave, è possibile usare la sorgente video 360 proprio come avviene per le sorgenti multi-camera, ovvero è possibile scegliere la vista con precisione al keyframe.
- I video standard possono essere riprodotti utilizzando una più ampia gamma di applicazioni e dispositivi, senza bisogno di dispositivi di riproduzione speciali (il video non è interattivo).
- Il video standard è un file di dimensioni molto inferiori rispetto al video 360.



*La finestra di dialogo Da 360 a standard La sorgente video 360 viene visualizzata a sinistra e l'anteprima del video standard a destra*

## Controlli e impostazioni nella finestra di dialogo Da 360 a standard

- I controlli dei fotogrammi chiave  consentono di modificare i fotogrammi chiave nella linea temporale, in base alla posizione dello scrubber. Selezionare **Keyframe precedente** o Keyframe successivo. Le altre operazioni possibili sono **Aggiungi fotogramma chiave**, **Rimuovi fotogramma chiave**, **Rimuovi tutti i fotogrammi chiave**, **Copia fotogramma chiave** e **Incolla fotogramma chiave**.
- La barra di riproduzione  consente di navigare all'interno del clip (Home, Fotogramma precedente, Riproduci, Fotogramma successivo, Fine).
- Scrubber : consente di scorrere all'interno del clip. Facendo clic su un fotogramma chiave lo scrubber viene spostato nella posizione attuale nella Linea temporale.
- Nella timeline nella finestra di dialogo Da 360 a standard è presente una barra che contiene i fotogrammi chiave impostati e può essere scorsa con lo scrubber.
- Panoramica: consente di regolare la vista orizzontalmente (asse x)
- Inclinazione: consente di regolare la vista verticalmente (asse y)
- Campo visuale: consente di regolare la vicinanza o la lontananza della videocamera dalla scena nella vista selezionata. L'effetto è simile allo zoom. Valori bassi effettuano un ingrandimento per una vista ravvicinata; valori alti effettuano un allargamento per una vista più ampia.

## Per convertire video 360 in video standard

- 1 Nell'area **Editor produzione**, fare clic sulla scheda **Timeline**.
- 2 Fare clic con il pulsante destro del mouse su un clip video 360 nella traccia **Video** e scegliere Video 360 > Da 360 a standard, e una delle seguenti opzioni:
  - **Da equirettangolare a standard**
  - **Da fisheye a standard**
  - **Da fisheye doppio a standard**

Si apre la finestra **conversione** con due pannelli di anteprima: la sorgente video 360 è a sinistra e l'anteprima del video standard è a destra.

- 3 Nel riquadro del video 360 (**Sorgente**), trascinare l'icona dell'**indicatore della vista**  fino a che la sua posizione non corrisponde alla vista che si desidera mostrare nel riquadro del video standard (**Anteprima**).
- 4 Fare clic su **Riproduci** e sull'**indicatore della vista** per modificare la vista nel pannello del video standard.  
Ogni volta che si modifica la vista, vengono aggiunti fotogrammi chiave.



*I fotogrammi chiave appaiono come marcatori gialli lungo la linea temporale.*

È anche possibile trascinare il fotogramma nella finestra **Anteprima** e scorrere con la rotella del mouse per ingrandire o rimpicciolire.

- 5 Una volta terminato, è possibile riprodurre il video e modificare la vista eseguendo una di queste azioni:
  - Eliminare un fotogramma chiave facendo clic sulla timeline e premendo **Rimuovi fotogramma chiave**.
  - Trascinare un fotogramma chiave sulla linea temporale per effettuare le modifiche quando si apre la vista.
  - Fare clic su un fotogramma chiave e modificare la vista regolando i valori **Panoramica**, **Inclinazione** e **Campo visuale**.
  - Eliminare tutti i fotogrammi chiave facendo clic sul pulsante **Rimuovi tutti i fotogrammi chiave**.
- 6 Scegliere **OK** per accettare le modifiche e tornare all'area di lavoro principale.
- 7 Per esportare il proprio progetto, verificare di aver selezionato le impostazioni del video standard per i propri dispositivi di riproduzione.

**Nota:** è possibile annullare le modifiche applicate a un video 360 facendo clic con il pulsante destro del mouse sul clip nella Timeline e selezionando **Video 360 > Ripristina**.

Copyright © 2019 Corel Corporation. Tutti i diritti riservati.

Manuale utente di Roxio® Creator® NXT

Corel, Creator, Roxio, il logo Corel e il logo della mongolfiera Corel sono marchi o marchi registrati di Corel Corporation e/o delle sue consociate in Canada, negli Stati Uniti e in altri paesi. Tutti gli altri nomi di prodotto e i marchi registrati e non registrati menzionati sono utilizzati a fini identificativi e restano di proprietà esclusiva dei rispettivi proprietari. Brevetti: [www.corel.com/patent](http://www.corel.com/patent)

