



[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#)

[Creazione di oggetti](#)

[Utilizzo degli oggetti](#)

[Trasformazione e combinazione di oggetti](#)

[Importazione di immagini e di altri oggetti](#)

[Livelli di oggetti](#)

[Colore, sfumatura e opacità](#)

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#)

[Stili e Libreria](#)

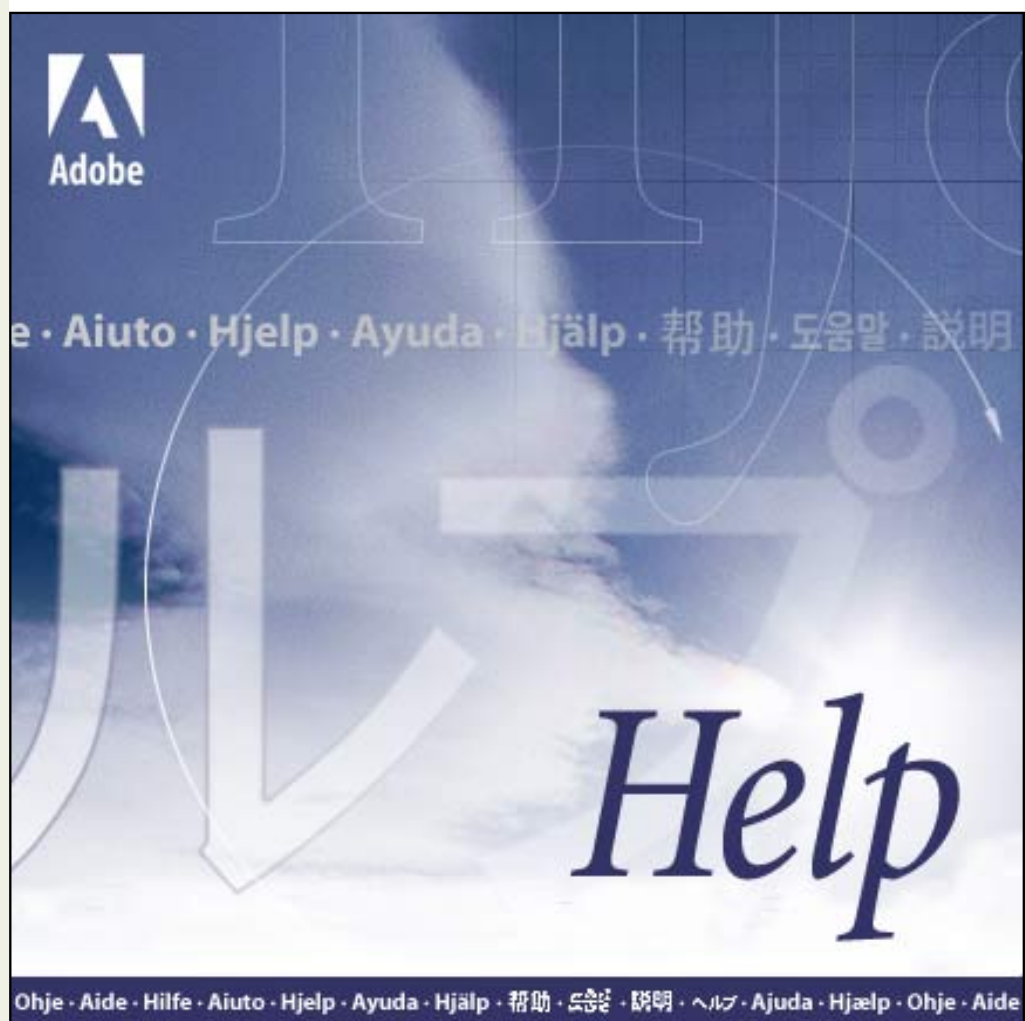
[Animazione di oggetti](#)

[Creazione di oggetti interattivi](#)

[Esportazione delle composizioni](#)

[Tasti di scelta rapida](#)

[Note legali](#)



Visualizzazione degli argomenti

Uso dell'indice

Uso del comando Trova

Requisiti del browser Web

# Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion

---

[Informazioni su Adobe LiveMotion](#)

[Creazione e apertura di composizioni](#)

[Modifica delle impostazioni della composizione](#)

[Salvataggio \(Registrazione in Mac OS\) delle composizioni](#)

[Stampa delle composizioni](#)

[Utilizzo della palette degli strumenti](#)

[Utilizzo delle palette](#)

[Visualizzazione della composizione](#)

[Visualizzazione della finestra Cronologia](#)

[Impostazione delle preferenze](#)

[Annullamento delle modifiche](#)

[Utilizzo delle risorse Web](#)

[Servizio supporto tecnico clienti](#)



# Informazioni su Adobe LiveMotion

---

Adobe LiveMotion consente di progettare, creare e ottimizzare con facilità animazioni, rollover, barre di spostamento e grafica per le pagine Web. Con LiveMotion è possibile creare animazioni Web di alta qualità ed esportare i file contenenti le animazioni nei formati standard Flash e GIF. È anche possibile utilizzare LiveMotion per creare ed esportare immagini grafiche di dimensioni ridotte o intere pagine Web.

Una breve introduzione ai concetti di composizione, oggetto, livello e animazione faciliterà l'utilizzo dell'applicazione.

**Composizioni** Le composizioni sono i documenti di base creati con LiveMotion. Possono contenere uno o più oggetti e sono visualizzati nella *finestra Composizione*.

È possibile esportare singoli oggetti in un formato file di immagini da inserire in una pagina Web o esportare l'intera composizione come pagina Web in formato HTML.

È inoltre possibile esportare la composizione o i singoli oggetti come file di animazione in formato Flash (.swf), GIF animata o file PNG o JPEG da inserire in una pagina Web.

**Oggetti** Gli oggetti sono gli elementi di base creati e utilizzati nelle composizioni di LiveMotion. Consentono di progettare e creare gli elementi grafici per una pagina Web o un'animazione.

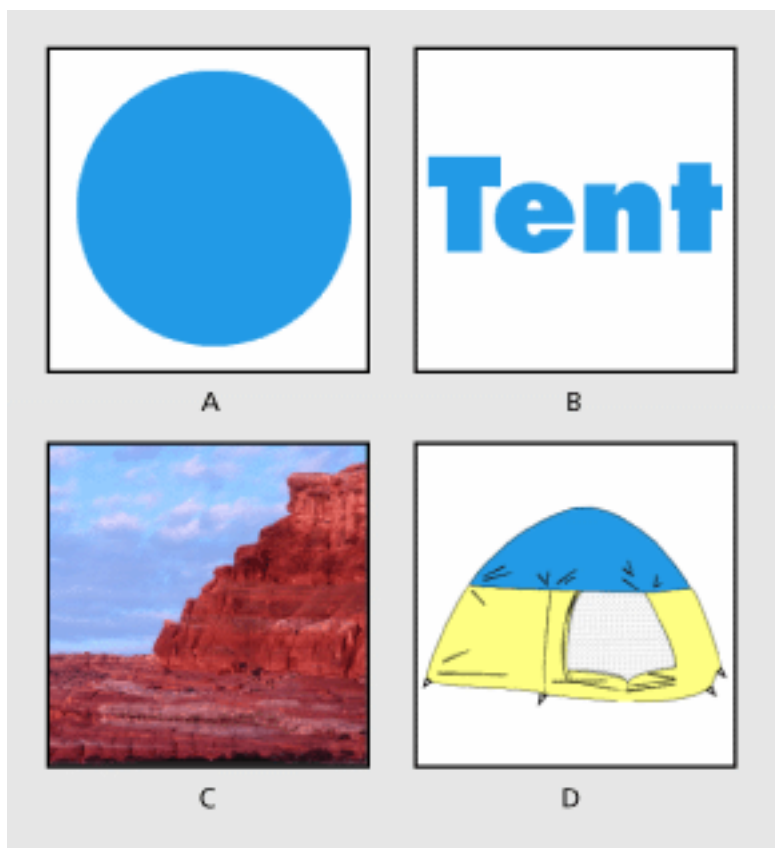
Si suddividono in quattro tipi:

- Oggetti geometrici, creati utilizzando gli strumenti di disegno o trascinati dalla Libreria. Anche gli oggetti EPS (Encapsulated PostScript<sup>®</sup>) importati vengono convertiti in oggetti geometrici.
- Oggetti testo, ovvero blocchi di testo creati utilizzando lo strumento testo.
- Oggetti immagine, ovvero immagini bitmap importate in LiveMotion.
- Oggetti audio, ovvero file audio importati per gli effetti di animazione e i rollover. Gli oggetti audio non compaiono nella finestra Composizione, sono presenti solo nella finestra Cronologia.

**Forme** Rappresentano il contorno visibile degli oggetti:

- Gli oggetti geometrici possono avere una forma regolare, quale rettangolo, rettangolo smussato, poligono o ellisse oppure una forma irregolare.
- Gli oggetti testo hanno la forma dei singoli caratteri del testo.

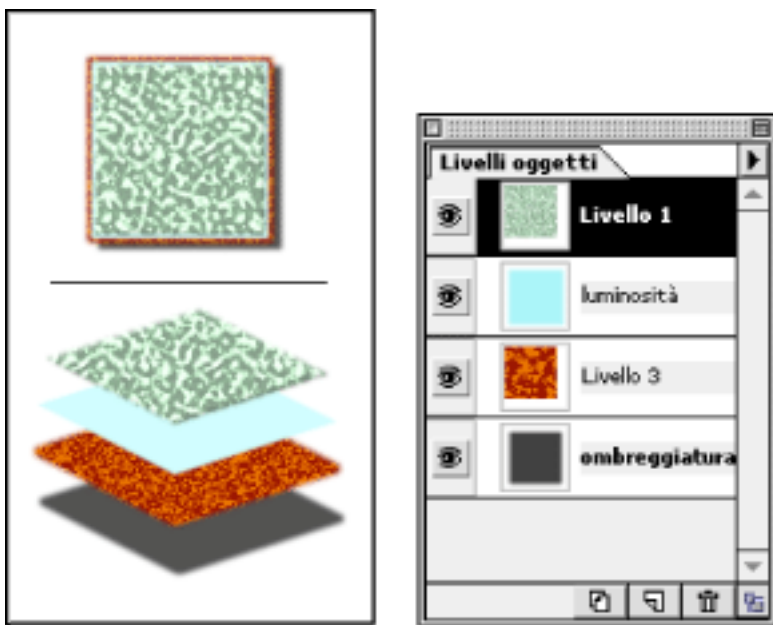
- Le immagini bitmap hanno generalmente forma rettangolare, tranne quando è stato loro applicato un canale alfa o un alone attivo.
- Le immagini vettoriali EPS hanno la forma dell'illustrazione stessa. L'immagine vettoriale EPS di un fiore, ad esempio, ha la forma del fiore.



**A.** Oggetto geometrico **B.** Oggetto testo **C.** Oggetto immagine (bitmap) **D.** Oggetto immagine (vettore EPS)

**Livelli oggetto** In LiveMotion sono riferiti ai singoli oggetti, *non* all'intera composizione. Un oggetto è composto da un numero di livelli compreso tra uno e 99 e ogni livello ha la forma di quell'oggetto.

Quando viene creato, l'oggetto ha un solo livello. Successivamente è possibile aggiungere, eliminare, riordinare e scostare i livelli in qualunque momento. Un livello può ad esempio essere aggiunto a un oggetto e poi spostato per simulare l'ombra dell'oggetto.

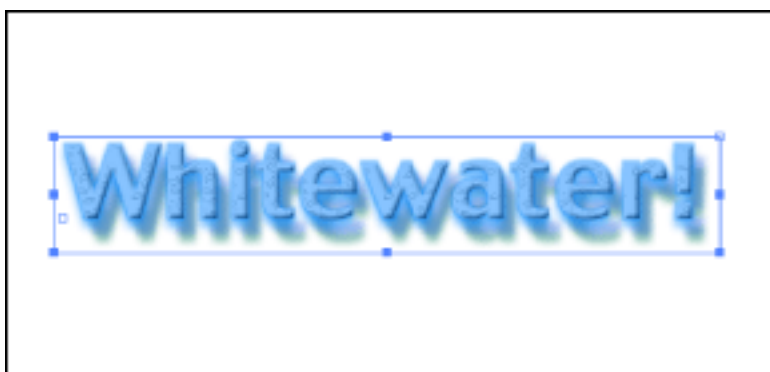


Un oggetto e i relativi livelli

**Attributi livello** Gli attributi possono essere applicati ai livelli singolarmente e includono effetti di colore, opacità, sfumatura, distorsione ed effetti tridimensionali. È anche possibile utilizzare un'immagine per applicare a un livello l'effetto texture.

L'applicazione di attributi diversi a ogni livello consente di creare innumerevoli effetti e oggetti complessi. Ad esempio, per creare un pulsante è possibile applicare a un semplice oggetto geometrico tre livelli e a ogni livello effetti diversi. È possibile applicare un effetto rilievo e una texture al livello superiore, allargare il secondo livello e riempirlo con un colore per conferire l'effetto contorno al pulsante, infine spostare il terzo livello e riempirlo con grigio semitrasparente per simulare l'ombra del pulsante.

**Stili** Gli stili sono raccolte di attributi e proprietà, applicabili a qualunque oggetto, che consentono di modificare l'aspetto di un oggetto lasciandone inalterata la forma. È possibile, ad esempio, applicare uno stile a un oggetto testo in modo da assegnare numerosi livelli all'oggetto, che disporrà quindi degli attributi di quello stile.



**Modifica** Consente di applicare modifiche contemporaneamente a più oggetti, che possono essere inclinati, ruotati e ridimensionati indipendentemente dal tipo di oggetto o dagli attributi livello applicati.

È possibile modificare oggetti o singoli attributi di livelli o interi stili in qualunque

momento, indipendentemente dalle trasformazioni apportate.

È possibile modificare gli oggetti testo in modo completo, riscrivendone il testo oppure modificare le proprietà del font o gli attributi dei livelli in qualunque momento.

Inoltre le modifiche *non sono permanenti*. È possibile annullare le modifiche apportate a un oggetto senza alterare l'oggetto stesso. È possibile, ad esempio, ridurre le dimensioni di un'immagine, inclinarla, applicare uno stile e quindi ripristinare l'immagine originale così com'è stata importata anche se la composizione è stata salvata e chiusa più volte.

**Animazione** Consente di applicare modifiche a un oggetto nel tempo, di eseguire questa operazione su uno o più oggetti contemporaneamente e persino animare le modifiche apportate a singoli livelli in un oggetto, ad esempio ruotando solo l'angolo di un effetto sfumatura applicato a un oggetto.

LiveMotion dispone di funzionalità che consentono la creazione di rollover e di JavaScript, oltre all'aggiornamento di immagini grafiche e testi in pagine Web già esistenti.

**Il formato file LiveMotion** Il formato LiveMotion (liv) consente di salvare una composizione mantenendo tutti gli oggetti, le modifiche e gli attributi applicati in modo che sia possibile ripristinare gli oggetti in qualunque momento.

**Esportazione** Consente di esportare gli oggetti e di inserirli nel Web. LiveMotion supporta i più comuni formati di esportazione di immagini e di animazioni e dispone di numerosi strumenti per l'esportazione di singoli oggetti in pagine Web.

L'opzione Layout automatico consente di esportare un'intera composizione con tutti i relativi componenti grafici in un'unica pagina Web.

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > Informazioni su Adobe LiveMotion



# Creazione e apertura di composizioni

---

Il comando Nuovo crea una composizione LiveMotion vuota e senza titolo. In base all'impostazione predefinita, l'area di lavoro della nuova composizione ha una larghezza di 550 pixel e un'altezza di 500 pixel e sfondo bianco. La dimensione massima è di 1024 x 1024 pixel.

Il comando Apri apre file originali LiveMotion. Una volta aperto il file, è possibile creare, inserire, importare e modificare gli oggetti della composizione.

## **Per creare una nuova composizione LiveMotion:**

- 1 Scegliere File (Archivio in Mac OS) > Nuovo.
- 2 Accettare le impostazioni predefinite o apportare le modifiche necessarie, quindi scegliere OK.

## **Per aprire un file LiveMotion:**

- 1 Scegliere File (Archivio in Mac OS) > Apri.
- 2 Scegliere il nome del file da aprire, quindi fare clic su Apri.



[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > Modifica delle impostazioni della composizione



# Modifica delle impostazioni della composizione

---

Il comando Impostazioni composizione consente di aumentare o diminuire le dimensioni dell'area di composizione, la frequenza dei fotogrammi delle animazioni e il tipo di esportazione predefinita.

## Per modificare le dimensioni dell'area di composizione:

**1** Scegliere Modifica (Composizione in Mac OS) > Impostazioni composizione.

**2** Immettere l'altezza, la larghezza, la frequenza fotogrammi desiderati e il tipo di file di esportazione predefinito. Scegliere Crea HTML per creare una tabella HTML quando il file viene salvato o esportato. Vedere [Esportazione delle composizioni](#).

**3** Scegliere OK.

**Nota:** una frequenza fotogrammi bassa crea file di esportazione di dimensioni ridotte ma l'animazione risulta discontinua. Una frequenza fotogrammi alta consente di creare animazioni continue ma i file esportati hanno dimensioni maggiori. Inoltre, se la velocità della connessione al computer o a Internet non è sufficiente, le animazioni con frequenza fotogrammi alta possono non risultare scorrevoli.

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > Modifica delle impostazioni della composizione

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > Salvataggio (Registrazione in Mac OS) delle composizioni



# Salvataggio (Registrazione in Mac OS) delle composizioni

---

Il file viene salvato in formato LiveMotion, il che consente di apportarvi successive modifiche e di esportarlo in un secondo tempo. Per utilizzare l'illustrazione in una pagina Web è necessario esportarla. Vedere [Esportazione di composizioni e oggetti](#).

I file LiveMotion utilizzano l'estensione *LIV* in Windows. Assegnando al file Mac OS questa estensione si consente una migliore interoperatività fra le piattaforme, in quanto i formati LiveMotion per Windows e per Mac OS sono completamente compatibili.

## Per salvare un file in formato LiveMotion:

Scegliere File (Archivio in Mac OS) > Salva (Registra in Mac OS).

## Per salvare con un nome file diverso:

**1** Scegliere File (Archivio in Mac OS) > Salva con nome (Registra con nome in Mac OS).

**2** Immettere un nome file, scegliere una posizione, quindi fare clic su Salva (Registra in Mac OS).

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > Salvataggio (Registrazione in Mac OS) delle composizioni



# Stampa delle composizioni

---

Sebbene le composizioni create con LiveMotion siano prevalentemente destinate all'inserimento in pagine Web, è anche possibile stamparle. LiveMotion ricampiona l'immagine per farla corrispondere alla risoluzione della stampante.

La finestra di dialogo Imposta stampante (Formato di stampa in Mac OS) consente di scegliere le opzioni di stampa generali. Le caratteristiche di questa finestra di dialogo dipendono dall'hardware e dal software di cui si dispone. Le opzioni principali sono relative a tipo di carta, effetti della stampante, riduzione, ingrandimento e orientamento.

## **Per scegliere le opzioni del formato di stampa e stampare:**

- 1 Scegliere File (Archivio in Mac OS) > Imposta stampante (Formato di stampa in Mac OS).
- 2 Scegliere le opzioni relative alle pagine da stampare, quindi scegliere OK.
- 3 Scegliere File (Archivio in Mac OS) > Stampa.
- 4 Scegliere le opzioni di stampa, quindi scegliere OK (Stampa in Mac OS).

Per ulteriori informazioni relative alle opzioni di stampa, fare riferimento alla documentazione.



# Utilizzo della palette degli strumenti

---

Gli strumenti di LiveMotion consentono la selezione, la creazione, il riempimento, la modifica e la visualizzazione di oggetti e sfondi. Quando viene selezionato uno strumento, il puntatore assume generalmente la forma di una freccia per la selezione. Fanno eccezione il puntatore dello strumento testo, rappresentato da una I, e il puntatore degli strumenti secchiello, contagocce, mano e zoom che assumono la corrispondente forma dello strumento selezionato.



**Per visualizzare o spostare la palette degli strumenti:**

**1** Scegliere Finestra > Strumenti.

**2** Per trascinare la palette, fare clic con il puntatore sulla barra del titolo e tenere premuto durante il trascinamento.

**Per selezionare uno strumento:**

Fare clic sull'icona corrispondente nella palette.



È possibile selezionare temporaneamente uno strumento premendo il relativo tasto di scelta rapida della tastiera. Per visualizzare i tasti di scelta rapida, posizionare il puntatore sullo strumento desiderato.

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > Utilizzo della palette degli strumenti



# Utilizzo delle palette

---

Le palette consentono di controllare e modificare gli oggetti e possono essere visualizzate o nascoste.

In base all'impostazione predefinita, le palette vengono visualizzate sovrapposte in gruppi. La posizione delle palette aperte viene salvata quando l'utente chiude l'applicazione.

## **Per visualizzare o nascondere una palette:**

Scegliere il nome della palette dal menu Finestra.

Il segno di spunta a lato del nome della palette indica che la palette selezionata si trova in primo piano.

## **Altri argomenti correlati:**

[Modifica della visualizzazione della palette](#)

[Immissione di valori](#)

[Ripristino dell'ordine originario delle palette](#)

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Utilizzo delle palette](#) > Modifica della visualizzazione della palette



# Modifica della visualizzazione della palette

È possibile organizzare l'area di lavoro in numerosi modi e personalizzare i gruppi di palette per una migliore accessibilità alle palette di utilizzo più frequente.

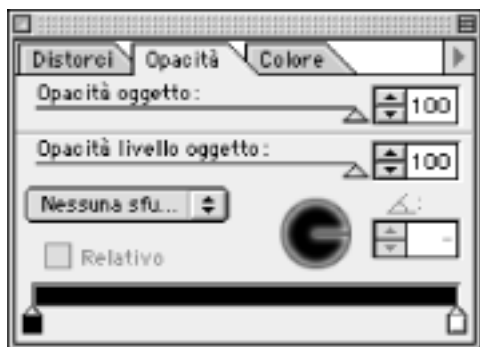
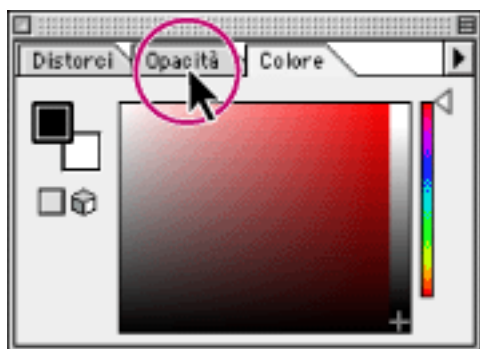
## Per modificare la visualizzazione delle palette:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare tutte le palette e la palette degli strumenti, premere Opzione+Tab (solo Mac OS).
- Per visualizzare o nascondere tutte le palette aperte (e la palette degli strumenti in Mac OS), premere Tab.
- Per visualizzare o nascondere tutte le palette aperte esclusa la palette degli strumenti, premere Maiusc+Tab.

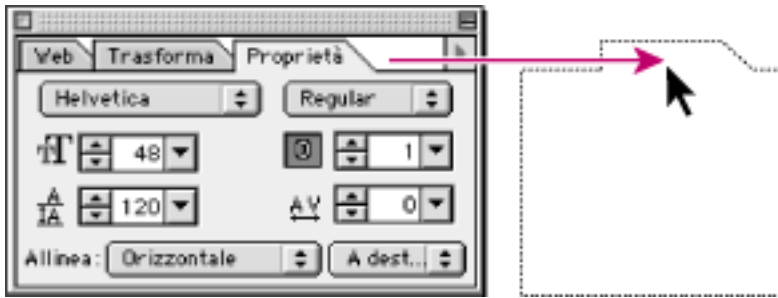
**Nota:** (solo Mac OS) per utilizzare i tre tasti di scelta rapida mentre si utilizza una palette, premere e tenere premuto Comando oltre ai tasti di scelta rapida. In caso contrario, premendo Tab il cursore passa alla casella successiva della palette.

- Per portare una palette in primo piano, scegliere la scheda corrispondente.



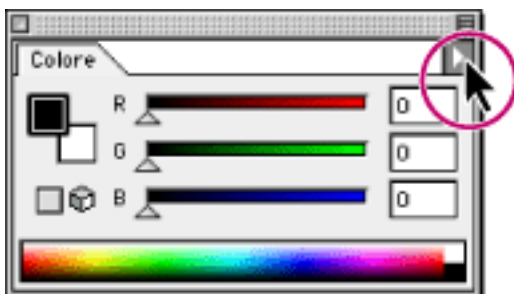
Scegliere la scheda Opacità per portarla in primo piano

- Per spostare un gruppo di palette, trascinare la relativa barra del titolo.
- Per riorganizzare o separare un gruppo di palette, trascinare la scheda di una palette. Quando si trascina una palette fuori da un gruppo esistente, si crea un nuovo gruppo.

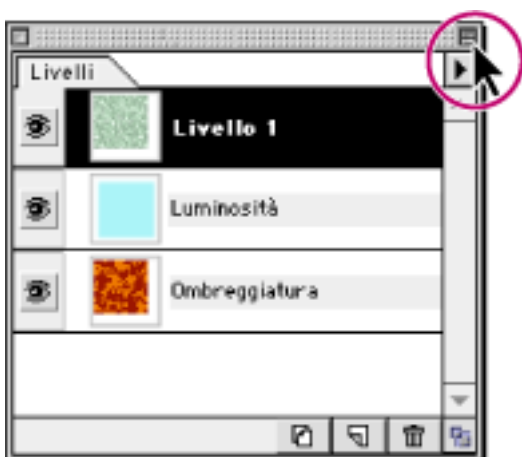


Fare clic sulla scheda della palette e trascinarla in una posizione diversa

- Per inserire una palette in un gruppo, trascinare la scheda della palette su quel gruppo.
- Per visualizzare il menu della palette, fare clic sul triangolo situato nell'angolo superiore destro della palette.



- (Solo Mac OS) per comprimere o espandere il gruppo di palette, fare clic sul pulsante Contrazione finestre.



Fare clic per comprimere o espandere la palette



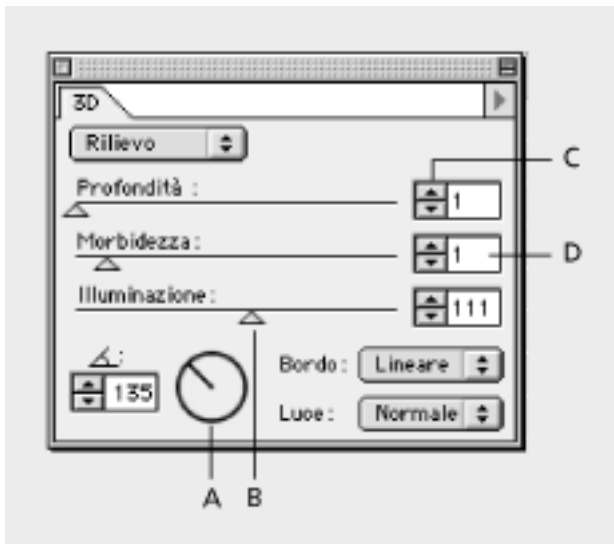
---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Utilizzo delle palette](#) > Modifica della visualizzazione della palette



# Immissione di valori

Alcune palette contengono opzioni che consentono l'inserimento di valori utilizzando qualunque combinazione di cursori, controllo angolazione, pulsanti di selezione e caselle di testo.



**A.** Controllo angolazione **B.** Corsore **C.** Pulsanti di selezione **D.** Casella di testo

## Per immettere i valori:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Digitare un valore nella casella di testo. Per rendere effettivo il valore immesso, fare clic su un'opzione o casella di testo diversa nella palette; premere Tab per spostarsi fra le caselle della palette; fare clic sullo sfondo della composizione; premere Invio.
- Spostare il cursore in corrispondenza del valore desiderato. Per incrementare il valore di 10 unità alla volta, trascinare il cursore tenendo contemporaneamente premuto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS).
- Fare clic sui pulsanti di selezione nella palette per aumentare o diminuire il valore.
- (Solo Windows) fare clic sul campo di testo, quindi fare clic sui pulsanti freccia SU e freccia GIÙ sulla tastiera per aumentare o diminuire il valore.
- (Solo Windows) utilizzare la rotellina del mouse per aumentare o diminuire il valore.
- Trascinare il controllo angolazione in corrispondenza del valore desiderato. Per incrementare l'angolo di 15 gradi alla volta, trascinare tenendo contemporaneamente premuto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS).

## Per annullare valori prima di renderli effettivi:

Premere il tasto Esc.

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Utilizzo delle palette](#) > Immissione di valori

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Utilizzo delle palette](#) > Ripristino dell'ordine originario delle palette



# Ripristino dell'ordine originario delle palette

---

La disposizione delle palette viene salvata dopo ogni sessione di lavoro. Il comando Ripristina predefiniti (Reimposta valori di default in Mac OS) consente di ripristinare i gruppi e la posizione originari.

## **Per ripristinare l'ordine originario delle palette:**

Scegliere Finestra > Ripristina predefiniti (Reimposta valori di default in Mac OS).

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Utilizzo delle palette](#) > Ripristino dell'ordine originario delle palette



# Visualizzazione della composizione

---


Lo strumento mano, gli strumenti zoom e i comandi Zoom avanti e Zoom indietro consentono di visualizzare parti diverse della composizione con ingrandimenti diversi.

È possibile visualizzare le composizioni con un ingrandimento variabile da 100% a 800%, con incrementi di 100%. Nella barra del titolo della finestra Composizione viene visualizzata la percentuale di zoom.

È possibile aprire più composizioni contemporaneamente. Nel menu Finestra viene visualizzato l'elenco delle composizioni aperte.

## Per visualizzare una parte diversa della composizione:

Se la composizione non è contenuta interamente nella finestra Composizione, scegliere fra le operazioni di seguito descritte:

- Utilizzare le barre di scorrimento della finestra Composizione.
- Selezionare lo strumento mano () e trascinare la composizione per modificare la parte visualizzata.



Per utilizzare lo strumento mano quando è selezionato un altro strumento, premere **H** o la barra spaziatrice.

## Per ordinare più composizioni (Windows):

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Finestra > Sovrapponi per visualizzare le finestre Composizione sovrapposte e disposte a partire dall'angolo in alto a sinistra verso l'angolo in basso a destra.
- Scegliere Finestra > Affianca per visualizzare le finestre Composizione affiancate verticalmente e orizzontalmente. Se, ad esempio, le composizioni aperte sono sei, verranno visualizzate affiancate orizzontalmente a due a due e verticalmente a tre a tre.
- Scegliere Finestra > Ordina icone per allineare le finestre Composizione ridotte a icona.


## Per ordinare più finestre Composizione (Mac OS):

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Finestra > Sovrapponi per visualizzare le finestre Composizione sovrapposte disposte a partire dall'angolo in alto a sinistra verso l'angolo in basso a destra.
- Scegliere Finestra > Affianca per visualizzare le finestre Composizione affiancate verticalmente e orizzontalmente. Se, ad esempio, le composizioni aperte sono sei, verranno visualizzate affiancate orizzontalmente a due a due e verticalmente a tre a tre.
- Scegliere Finestra > Affianca verticalmente per visualizzare le finestre Composizione affiancate verticalmente.

### **Per eseguire uno zoom in avanti:**

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare lo strumento zoom () , quindi fare clic sull'area da ingrandire. Ad ogni clic l'immagine verrà ingrandita della percentuale preimpostata. Il punto sul quale si fa clic diviene il punto centrale dell'immagine ingrandita. Quando si raggiunge l'ingrandimento massimo, dal centro dello strumento zoom scompare il segno +.
- Scegliere Visualizza > Zoom avanti per ingrandire alla percentuale preimpostata successiva.
- Premere Ctrl+(+) (Comando+(+) in Mac OS).

### **Per eseguire uno zoom indietro:**

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare lo strumento zoom. Premere Alt (Opzione in Mac OS) per attivare lo strumento zoom indietro (nello strumento compare un segno meno), quindi fare clic sull'area di lavoro di cui si desidera ridurre l'ingrandimento. Ad ogni clic l'immagine viene diminuita della percentuale preimpostata.
- Scegliere Visualizza > Zoom indietro per ridurre alla percentuale preimpostata precedente.
- Premere Ctrl+(-) (Comando+(-) in Mac OS).

### **Per ingrandire mediante trascinamento:**



1 Selezionare lo strumento zoom () .

2 Trascinare sulla parte della composizione che si desidera ingrandire.

L'area all'interno della sezione evidenziata viene visualizzata con ingrandimento massimo. L'area viene visualizzata nella finestra Composizione con dimensioni correnti.

### **Per visualizzare l'immagine con ingrandimento 100%:**

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Visualizza > Dimensioni reali.
- Fare doppio clic sullo strumento zoom (.
- Fare doppio clic sullo strumento mano (.

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > Visualizzazione della composizione



# Visualizzazione della finestra Cronologia

---

Nella finestra Cronologia vengono visualizzati tutti gli oggetti della composizione. Anche se non si stanno creando animazioni, la finestra Cronologia può risultare utile per selezionare gli oggetti, in quanto consente la selezione degli stessi oggetti in più finestre contemporaneamente.

## **Per visualizzare la finestra Cronologia:**

Scegliere Finestra > Cronologia o utilizzare il tasto di scelta rapida Ctrl-T (Comando-T in Mac OS).

Quando la finestra Cronologia è visualizzata, scegliendo questo comando si può attivare o disattivare la finestra Cronologia portandola rispettivamente davanti o dietro alla finestra Composizione.





# Impostazione delle preferenze

---

Nel file preferenze sono memorizzate numerose impostazioni del programma. Ogni volta che LiveMotion viene chiuso, vengono salvate le impostazioni delle preferenze.

## Per specificare le preferenze:

**1** Scegliere Modifica (Composizione in Mac OS) > Preferenze.

**2** Selezionare le preferenze desiderate:

- Strumento ripristino automatico freccia per passare dallo strumento attivo allo strumento selezione dopo ogni singolo utilizzo di un altro strumento.
- Griglia ogni per impostare la distanza fra le griglie.
- Suddivisioni per impostare il numero di suddivisioni fra griglie.
- (Solo Windows) Usa font di sistema di Windows per utilizzare i font di sistema di Windows predefiniti per le palette.
- (Solo Mac OS) Aggiungi estensione documento per aggiungere l'estensione al nome del documento (importante se i file vengono condivisi con utenti di Windows).

**3** Scegliere OK.



# Annullamento delle modifiche

---

È possibile annullare tutte le modifiche apportate alla composizione. È anche possibile annullare o ripetere un'operazione dopo avere eseguito il salvataggio (registrazione in Mac OS) se il file non è ancora stato chiuso.

Infine è possibile annullare più operazioni precedenti. Questa opzione dipende dalla memoria disponibile.

Può presentarsi la necessità di annullare tutte le operazioni eseguite dall'ultimo salvataggio. In questo caso, si consiglia di utilizzare il comando **Versione precedente** e non il comando **Annulla**. Scegliendo **Versione precedente**, vengono perse tutte le modifiche apportate alla composizione dall'ultimo salvataggio.

**Nota:** il comando **Versione precedente** non può essere annullato.

## Per annullare o ripetere le operazioni precedenti:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere **Modifica (Composizione in Mac OS) > Annulla (operazione)** una o più volte per annullare le operazioni eseguite in precedenza.
- Scegliere **Modifica (Composizione in Mac OS) > Annulla > Annulla (nome operazione)**. In questo modo vengono annullate tutte le modifiche apportate dopo l'operazione, inclusa l'operazione stessa.
- Scegliere **Modifica (Composizione in Mac OS) > Ripeti (Ripristina in Mac OS) (operazione)** una o più volte per ripristinare le singole operazioni annullate.
- Scegliere **Modifica (Composizione in Mac OS) > Annulla > Ripeti (Ripristina in Mac OS) (operazione)**. In questo modo vengono ripristinate tutte le modifiche apportate dopo l'operazione, inclusa l'operazione stessa.

Nel caso in cui un'operazione non possa essere annullata o ripetuta, il comando non è disponibile e viene sostituito da **Impossibile annullare** o **Impossibile ripetere** (**Impossibile ripristinare in Mac OS**). Non è possibile annullare comandi globali che non si riferiscono a un documento specifico o salvare ed esportare comandi.

## Per ripristinare l'ultima versione salvata del file:

Scegliere **File (Archivio in Mac OS) > Versione precedente**, quindi scegliere **OK (Versione precedente in Mac OS)**.

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > Annullamento delle modifiche



# Utilizzo delle risorse Web

---

Se si dispone di una connessione a Internet e di un browser Web, è possibile utilizzare la funzione Adobe Online per accedere alla home page di Adobe Systems e da qui a una serie di risorse che consentono di utilizzare al meglio LiveMotion.

**Procedure** Consente l'accesso a procedure per l'esecuzione di attività con LiveMotion. Tali procedure guidano l'utente nel completamento di processi comuni quali la stampa, così come nell'esecuzione di attività complesse che coinvolgono più applicazioni, quali la conversione di immagini raster in vettoriali.

**Esercitazioni** Vengono fornite istruzioni dettagliate sull'utilizzo delle funzionalità di LiveMotion o sull'esecuzione di tecniche avanzate. Queste esercitazioni forniscono informazioni aggiuntive rispetto alle informazioni di riferimento contenute nel manuale dell'utente e vengono costantemente aggiornate per fornire assistenza su nuove caratteristiche o tecniche complesse.

**Suggerimenti rapidi** Forniscono procedure rapide che aiutano a utilizzare LiveMotion in maniera più efficace. I suggerimenti rapidi possono essere costituiti da tasti di scelta rapida per l'utilizzo di nuove funzionalità o da istruzioni che consentono un utilizzo più efficace delle funzionalità esistenti.

**Informazioni di sfondo** Forniscono informazioni di riferimento dettagliate sui concetti relativi al disegno e alle illustrazioni.

**Risoluzione dei problemi** Consentono di risolvere alcuni problemi che si possono verificare durante l'utilizzo di LiveMotion. Si consiglia di consultare questa sezione prima di rivolgersi al servizio supporto tecnico. È inoltre disponibile una sezione di domande frequenti (FAQ, Frequently Asked Questions) relative a problemi tecnici. Vedere [Servizio supporto tecnico clienti su Adobe Online](#).

Per accedere alla home page di Adobe relativa al proprio paese di residenza:

**1** Aprire la home page di Adobe relativa agli Stati Uniti all'indirizzo [www.adobe.com](http://www.adobe.com).

**2** Fare clic su Adobe Worldwide, quindi selezionare il paese desiderato. La home page di Adobe è stata personalizzata per 20 diverse regioni geografiche.

## **Altri argomenti correlati:**

[Informazioni su Adobe Online](#)

[Utilizzo di Adobe Online](#)

[Per accedere ad Adobe Online dal menu ? \(Aiuti in Mac OS\)](#)

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Utilizzo delle risorse Web](#) > Informazioni su Adobe Online



# Informazioni su Adobe Online

---

Adobe Online fornisce accesso a esercitazioni, a suggerimenti rapidi e ad altro contenuto Web aggiornato relativo a LiveMotion. È anche possibile scaricare la versione corrente del documento contenente le domande più frequenti rivolte al supporto tecnico Adobe e le relative soluzioni. Sono anche inclusi segnalibro che consentono di spostarsi rapidamente a siti di interesse collegati ad Adobe e a LiveMotion.

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Utilizzo delle risorse Web](#) > Informazioni su Adobe Online



# Utilizzo di Adobe Online

---

Le informazioni contenute in Adobe Online sono soggette a modifiche continue. Si consiglia quindi di utilizzare spesso il comando Aggiorna. In questo modo vengono aggiornati i segnalibri e i pulsanti che consentono di accedere rapidamente al contenuto più recente disponibile. È possibile impostare le preferenze per l'aggiornamento automatico di Adobe Online su base quotidiana, settimanale o mensile.

Quando si imposta Adobe Online per la connessione al browser, Adobe è in grado di notificare la disponibilità di nuove informazioni o di scaricare automaticamente le relative informazioni sul disco rigido. Se si sceglie di non utilizzare la funzionalità di download automatico di Adobe, sarà comunque possibile visualizzare e scaricare i nuovi file in qualunque momento utilizzando il comando File scaricabili del menu ? (Aiuti in Mac OS).

## Per utilizzare Adobe Online:

**1** In LiveMotion, scegliere ? (Aiuti in Mac OS) > Adobe Online o fare clic sull'icona in alto nella palette degli strumenti.




**Nota:** è necessario disporre di una connessione Internet e di un browser. Adobe Online avvia il browser utilizzando la configurazione predefinita per Internet del browser.

**2** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su Aggiorna per disporre della versione più recente della finestra e dei pulsanti di Adobe Online oltre che dei segnalibri più recenti. Si consiglia di aggiornare lo schermo per disporre delle opzioni più recenti.
- Fare clic su Preferenze per specificare le opzioni di connessione. Le preferenze relative alla voce Generale influiscono sulla modalità di interazione tra Adobe Online e i programmi installati nel sistema, mentre quelle relative alla voce Applicazione riguardano la modalità di interazione tra Adobe Online e LiveMotion. Per visualizzare una spiegazione delle varie opzioni, fare clic su Installazione e seguire le indicazioni visualizzate. È anche possibile impostare l'aggiornamento automatico utilizzando le opzioni di aggiornamento.

**Nota:** per impostare le preferenze di Adobe Online scegliere Modifica > Preferenze >

## Impostazioni in linea.

- Fare clic su qualunque pulsante nella finestra di Adobe Online per aprire la relativa pagina Web.
- Fare clic sul pulsante segnalibri () per visualizzare i siti suggeriti da Adobe collegati a LiveMotion e Adobe. I segnalibri vengono aggiornati automaticamente quando nuovi siti Web diventano disponibili.
- Fare clic su Chiudi per tornare a LiveMotion.

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Utilizzo delle risorse Web](#) > Utilizzo di Adobe Online



[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Utilizzo delle risorse Web](#) > Per accedere ad Adobe Online dal menu ? (Aiuti in Mac OS).



# Per accedere ad Adobe Online dal menu ? (Aiuti in Mac OS)

---

Nel menu ? sono incluse opzioni per la visualizzazione e il download di informazioni dal sito Web di Adobe.

## **Per visualizzare articoli o documenti aggiornati:**

Dal menu ? scegliere l'argomento che si desidera visualizzare.

## **Per visualizzare e scaricare informazioni dal sito Web di Adobe tramite il menu ?:**

**1** In LiveMotion scegliere ? > File scaricabili.

**2** Selezionare un'opzione di visualizzazione:

- Selezionare Mostra solo nuovi file per visualizzare solo i file nuovi rispetto all'ultima volta in cui si sono visualizzati i file disponibili per il download o rispetto all'ultima notifica della loro disponibilità.
- Selezionare Mostra tutti i file per visualizzare tutti i file disponibili per il download sul sito Web di Adobe.


**3** Selezionare le opzioni di download:

- Selezionare Installa automaticamente componenti scaricati per avviare il programma di installazione del componente (se disponibile) subito dopo il completamento del download. Seguire quindi le istruzioni di installazione visualizzate.
- Selezionare Esegui download in background per continuare ad utilizzare LiveMotion e altre applicazioni durante il download dei file.
- Selezionare Avvisa al completamento del download per visualizzare un messaggio dopo che i file sono stati trasferiti nel computer.

**4** Per visualizzare un elenco dei file, aprire la cartella File scaricabili e qualsiasi altra cartella elencata.

**5** Per vedere la descrizione di un file, posizionare il puntatore del mouse sul nome di un file e visualizzarne la descrizione nella sezione Descrizione elemento.

**6** Per vedere in quale posizione verrà scaricato un file, selezionare il file e visualizzarne la

posizione nella sezione Directory di download. Per cambiare la posizione, fare clic sul pulsante Cartella ()

**7** Per scaricare un file, selezionarlo e fare clic su Download.

**8** Per chiudere la finestra di dialogo File scaricabili, scegliere Chiudi.

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Utilizzo delle risorse Web](#) > Per accedere ad Adobe Online dal menu ? (Aiuti in Mac OS).

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > Servizio supporto tecnico clienti



# Servizio supporto tecnico clienti

---

Quando il prodotto viene registrato, si ha diritto al servizio supporto tecnico clienti per un periodo di 90 giorni dalla data della prima richiesta. Le condizioni variano in base al paese di residenza. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla scheda di assistenza tecnica fornita con la documentazione LiveMotion.

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > Servizio supporto tecnico clienti

## **Altri argomenti correlati:**

[Servizio supporto tecnico clienti su Adobe Online](#)

[Risorse aggiuntive per il servizio supporto tecnico clienti](#)

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Servizio supporto tecnico clienti](#) > Servizio  
supporto tecnico clienti su Adobe Online



# Servizio supporto tecnico clienti su Adobe Online

---

Adobe Online consente l'accesso a una serie di domande frequenti (FAQ, Frequently Asked Questions) e a guide di carattere tecnico che forniscono informazioni relative a metodi non contemplati nel manuale dell'utente o nella Guida in linea. È inoltre possibile accedere a informazioni per la risoluzione dei problemi più comuni.

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Servizio supporto tecnico clienti](#) > Servizio supporto  
tecnico clienti su Adobe Online

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Servizio supporto tecnico clienti](#) > Risorse aggiuntive per il servizio supporto tecnico clienti



# Risorse aggiuntive per il servizio supporto tecnico clienti

---

Adobe Systems fornisce numerose forme di supporto tecnico automatizzato:

- Consultare i due file Leggimi installati con il programma per informazioni divenute disponibili dopo la stampa del presente manuale.
- Per informazioni dettagliate sul Servizio supporto tecnico clienti, visitare il sito Web di Adobe all'indirizzo [www.adobe.it/](http://www.adobe.it/). Per accedere al sito di Adobe da LiveMotion, scegliere ? (Aiuti in Mac OS) > Adobe Online oppure fare clic nella parte superiore della palette degli strumenti. (Vedere [Utilizzo delle risorse Web](#)).

Consultare il file PDF contenente le domande più frequenti disponibile nel menu ?.

---

[Introduzione alle caratteristiche di LiveMotion](#) > [Servizio supporto tecnico clienti](#) > Risorse aggiuntive per il servizio supporto tecnico clienti

# Creazione di oggetti

---



[Informazioni sugli oggetti di LiveMotion](#)

[Disegnare forme](#)

[Disegnare utilizzando lo strumento penna](#)

[Regolazione dei segmenti di un tracciato](#)

[Creazione di oggetti testo](#)



# Informazioni sugli oggetti di LiveMotion

---

Gli oggetti sono la base per la progettazione e creazione degli elementi per le pagine Web. Si suddividono in quattro tipi: oggetti geometrici, oggetti testo, oggetti immagine e oggetti audio.

L'ordine di sovrapposizione predefinito degli oggetti di LiveMotion è basato sull'ordine di creazione. Gli oggetti più recenti sono inseriti davanti agli oggetti già presenti. È possibile modificare l'ordine spostando gli oggetti davanti o dietro agli altri oggetti. Gli oggetti audio non hanno un ordine di sovrapposizione. Per ulteriori informazioni sull'ordine di sovrapposizione, vedere [Sovrapposizione di oggetti](#).

In base all'impostazione predefinita, è possibile selezionare, spostare e modificare ogni oggetto singolarmente. È possibile raggruppare gli oggetti in modo da selezionare, spostare e modificare un gruppo di oggetti come un singolo oggetto. Per ulteriori informazioni sul raggruppamento di oggetti, vedere [Raggruppamento di oggetti](#).



# Disegnare forme

---

Gli strumenti di disegno di Adobe LiveMotion consentono di creare oggetti geometrici e di disegnare le seguenti forme:

- Lo strumento rettangolo consente di tracciare rettangoli e quadrati.
- Lo strumento rettangolo smussato consente di tracciare rettangoli e quadrati con gli angoli arrotondati.
- Lo strumento poligono consente di tracciare oggetti con un numero di lati variabile da tre a dieci, posti a una distanza costante dal centro dell'oggetto.
- Lo strumento ellisse consente di tracciare cerchi ed ellissi.

Una volta creata la forma di base utilizzando questi strumenti, è possibile modificarla utilizzando la palette Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere [Modifica delle proprietà delle forme geometriche](#).

## **Per tracciare un rettangolo, un rettangolo smussato, un poligono o un'ellisse:**

**1** Selezionare lo strumento rettangolo (□), lo strumento rettangolo smussato (◻), lo strumento poligono (⬡), o lo strumento ellisse (○).

**2** Posizionare il puntatore in corrispondenza dell'angolo e del bordo della forma che si desidera creare e trascinarlo diagonalmente fino a ottenere la dimensione desiderata.

Per tracciare quadrati con lo strumento rettangolo e cerchi con lo strumento ellisse, tenere premuto il tasto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS) durante il trascinamento.

In base all'impostazione predefinita, un poligono viene creato con 4 lati. Per modificare il numero dei lati, scegliere Finestra > Proprietà e modificare il numero di lati utilizzando il cursore, i pulsanti di selezione o la casella di testo. Un poligono può avere da tre a dieci lati.



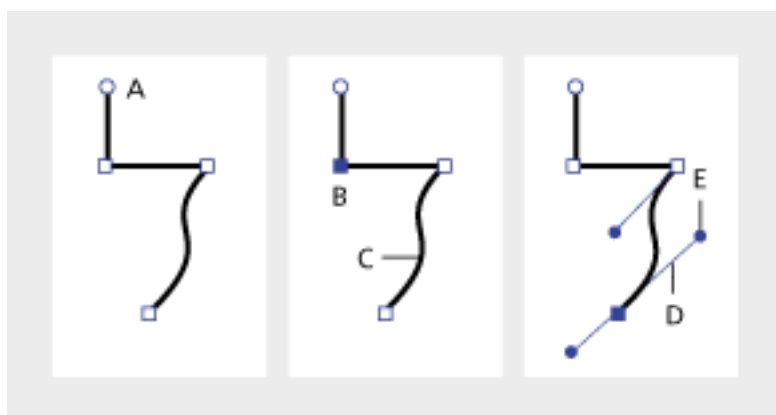


# Disegnare utilizzando lo strumento penna

Lo strumento penna consente di disegnare un tracciato con la forma desiderata. Con lo strumento penna è possibile disegnare linee rette e linee curve con estrema precisione.

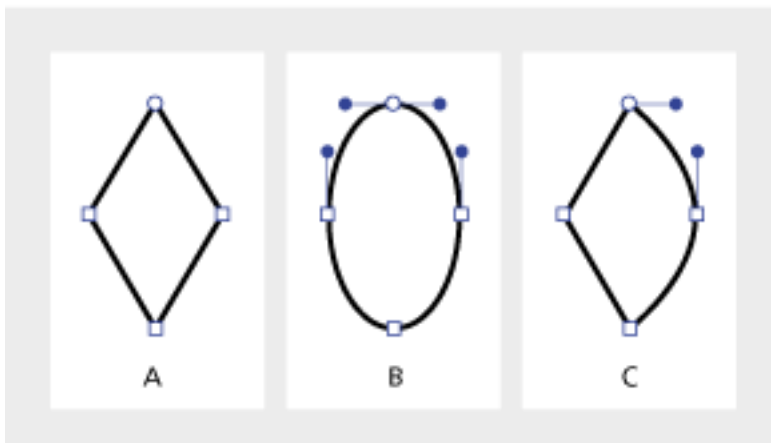
Un tracciato è composto da uno o più *segmenti* retti o curvi. L'inizio e la fine di ogni segmento sono marcati da *maniglie*, la cui funzione è di fissare il tracciato in quel punto. Per modificare la forma del tracciato è necessario intervenire sulle maniglie.

Un tracciato può essere *aperto* e formare un arco o *chiuso* a formare un cerchio. Nel caso di un segmento aperto, l'inizio e la fine del tracciato si chiamano *maniglie terminali*. Per controllare le curve, utilizzare le *maniglie direzionali* poste alla fine delle *linee direzionali*, visualizzate in corrispondenza delle maniglie che formano le linee curve.



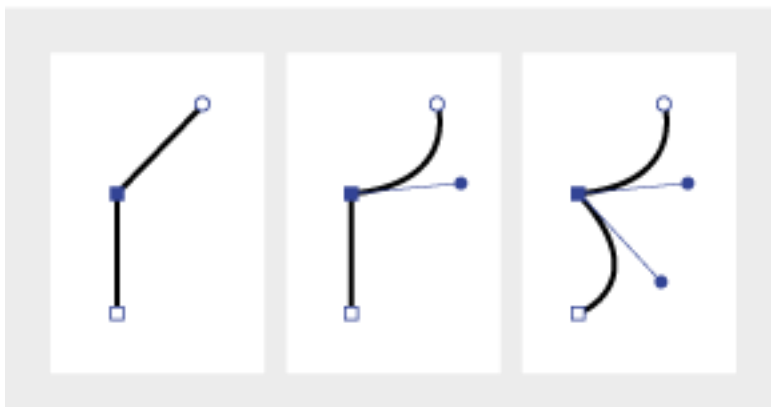
**A.** Maniglia terminale selezionata **B.** Maniglia selezionata **C.** Segmento tracciato curvo **D.** Linea direzionale **E.** Maniglia direzionale

Le maniglie sono di due tipi: maniglie d'angolo e maniglie di curva. In corrispondenza di una *maniglia d'angolo*, il tracciato cambia direzione bruscamente. In corrispondenza di una *maniglia di curva*, i segmenti che compongono il tracciato sono collegati a formare una linea curva continua. È possibile disegnare un tracciato utilizzando la combinazione desiderata di maniglie d'angolo e di curva. È possibile modificare il tipo di maniglia se non è stata inserita correttamente.



**A.** Quattro maniglie d'angolo **B.** Maniglie di curva inserite nella stessa posizione delle maniglie d'angolo  
**C.** Combinazione di maniglie d'angolo e di curva

Una maniglia d'angolo può collegare due segmenti retti o curvi mentre una maniglia di curva collega sempre due segmenti curvi.



Una maniglia d'angolo può collegare sia segmenti retti che curvi

**Nota:** la proprietà predefinita Riempimento relativa alle linee crea forme solide fra i punti del tracciato. Per disattivare la proprietà, scegliere Finestra > Proprietà, quindi selezionare Contorno. Per determinare lo spessore delle linee, utilizzare il cursore.

---

[Creazione di oggetti](#) > Disegnare utilizzando lo strumento penna

## Altri argomenti correlati:

[Tracciare segmenti retti](#)

[Informazioni sulle linee direzionali e sulle maniglie direzionali](#)

[Disegnare segmenti curvi](#)



# Tracciare segmenti retti

---

Il tracciato più semplice è rappresentato da una linea retta creata facendo clic due volte con lo strumento penna per fissare due maniglie. Facendo ancora clic, si crea un tracciato composto da segmenti collegati da maniglie d'angolo.

## Per disegnare segmenti retti con lo strumento penna:

**1** Selezionare lo strumento penna ()

**2** Posizionare la punta della penna nel punto in cui si desidera iniziare il segmento, quindi fare clic per fissare la prima maniglia (non trascinare). Il punto di controllo rimane selezionato fino a quando viene aggiunta la successiva maniglia.


**Nota:** il primo segmento disegnato sarà visibile solo dopo aver creato la seconda maniglia. Se compaiono delle linee direzionali, lo strumento penna è stato trascinato accidentalmente. Scegliere Modifica (Composizione in Mac OS) > Annulla e ripetere l'operazione.

**3** Fare clic di nuovo nel punto in cui si desidera far terminare il segmento. In questo modo viene creata un'altra maniglia.

**4** Per aggiungere altri segmenti retti, fare nuovamente clic.

L'ultima maniglia creata ha l'aspetto di un quadratino pieno, a indicare che è selezionata. Aggiungendo una nuova maniglia le precedenti vengono deselectionate.

**5** Per completare il tracciato, scegliere fra le operazioni di seguito descritte:

- Per chiudere il tracciato, posizionare il puntatore della penna sulla prima maniglia (vuota). Un piccolo cerchio viene visualizzato accanto allo strumento penna () quando quest'ultimo è posizionato correttamente. Fare clic per chiudere il tracciato.
- Per lasciare il tracciato aperto, premere Ctrl (Comando in Mac OS) e fare clic in qualunque punto libero da oggetti dell'area di lavoro oppure scegliere Modifica > Deseleziona tutto o selezionare un nuovo strumento nella palette degli strumenti.



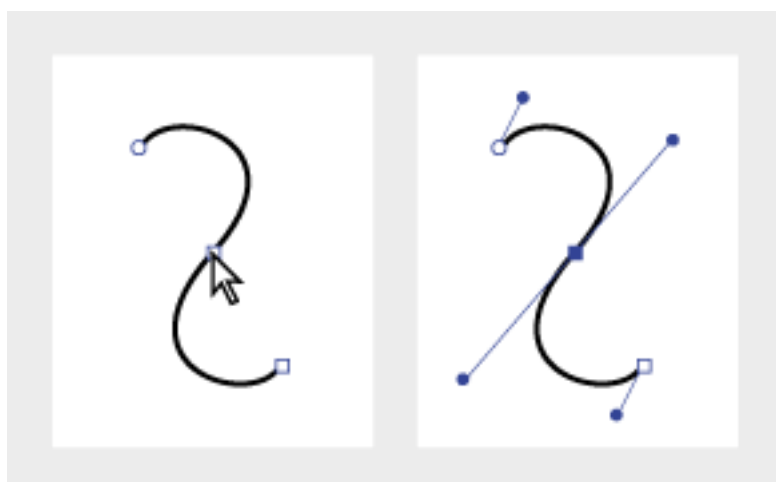
[Creazione di oggetti](#) > [Disegnare utilizzando lo strumento penna](#) > Informazioni sulle linee direzionali e sulle maniglie direzionali



# Informazioni sulle linee direzionali e sulle maniglie direzionali

---

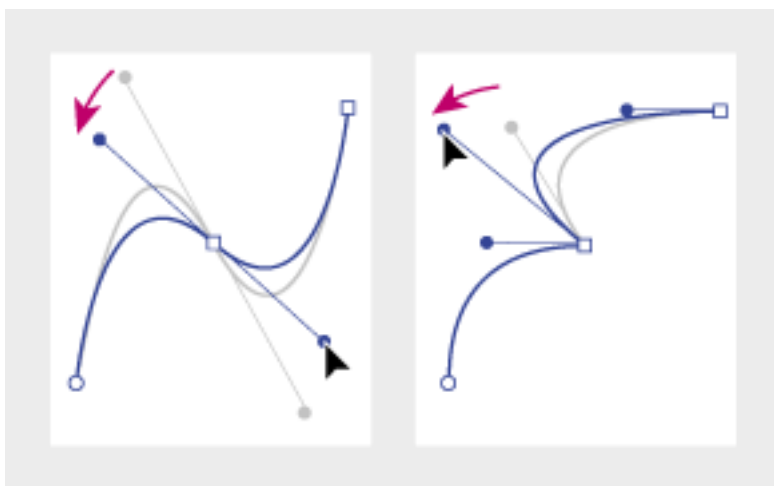
Quando si seleziona una maniglia che collega due segmenti curvi o un segmento curvo, vengono visualizzate *linee direzionali* terminanti con *maniglie direzionali*. L'angolo e la lunghezza delle linee direzionali determinano la forma e le dimensioni dei segmenti curvi. Spostando le maniglie direzionali si modifica la forma dei segmenti. Le linee direzionali non sono visibili nella pagina Web.



Selezionando una maniglia (sinistra), vengono visualizzate le linee direzionali di tutti i segmenti curvi collegati dal punto di ancoraggio (destra)

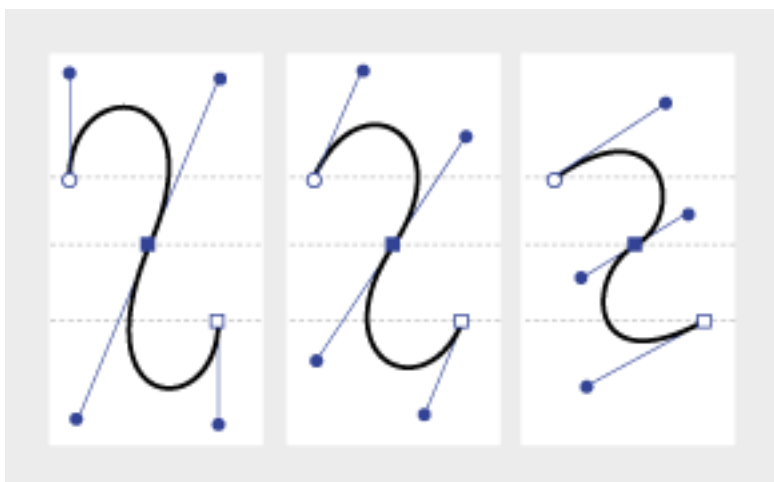
Una maniglia di curva ha sempre due linee direzionali che si muovono all'unisono come un'unica linea. Quando si trascina la maniglia direzionale di una delle linee direzionali di una maniglia, entrambe le linee si muovono, mantenendo la curva continua in corrispondenza di quella maniglia.

Una maniglia d'angolo non ha linee direzionali. Gli angoli delle maniglie d'angolo vengono modificati trascinando la maniglia direttamente.



Regolazione delle linee direzionali di una maniglia di curva (sinistra) e di una maniglia d'angolo (destra)

Le linee direzionali sono sempre tangenti alla curva e quindi perpendicolari al raggio della curva in corrispondenza della maniglia. L'angolazione delle linee direzionali determina l'inclinazione della curva e la lunghezza delle singole linee determina l'altezza o profondità della curva.



Modificando e ridimensionando le linee direzionali si modifica l'inclinazione delle curve

---

[Creazione di oggetti](#) > [Disegnare utilizzando lo strumento penna](#) > Informazioni sulle linee direzionali e sulle maniglie direzionali




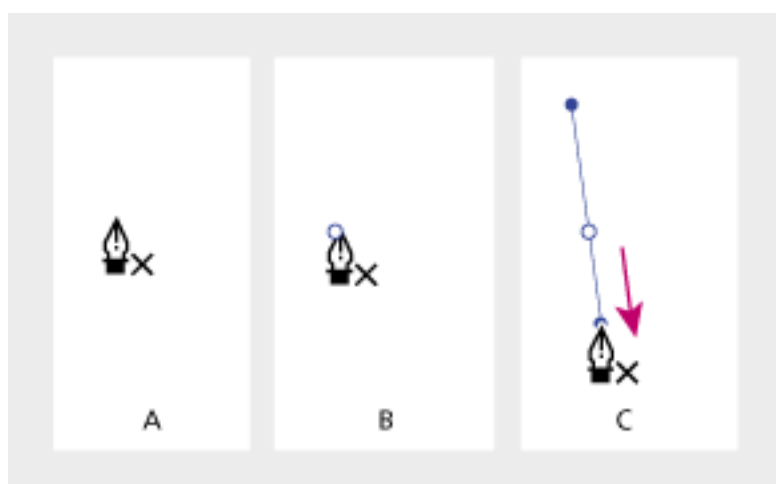
# Disegnare segmenti curvi

È possibile creare curve utilizzando lo strumento penna per aggiungere maniglie nei punti in cui una curva cambia direzione e per trascinare le maniglie direzionali che danno forma alla curva.

Modificare le curve è più semplice e il sistema le visualizza più velocemente se vengono disegnate utilizzando il numero minimo di maniglie. Troppe maniglie possono causare protuberanze non desiderate in una curva. Si consiglia perciò di lasciare spazio fra le maniglie e di abituarsi a modellare le curve regolando la lunghezza e l'angolatura delle linee direzionali.

## Per disegnare un segmento curvo:

- 1 Selezionare lo strumento penna (  ).
- 2 Posizionare il puntatore della penna nel punto in cui si desidera iniziare il segmento curvo. Tenere premuto il pulsante del mouse. Verrà visualizzata la prima maniglia.
- 3 Trascinare per impostare l'inclinazione della curva creata. Estendere la linea direzionale di una lunghezza pari a circa un terzo della distanza dalla successiva maniglia che si desidera inserire.



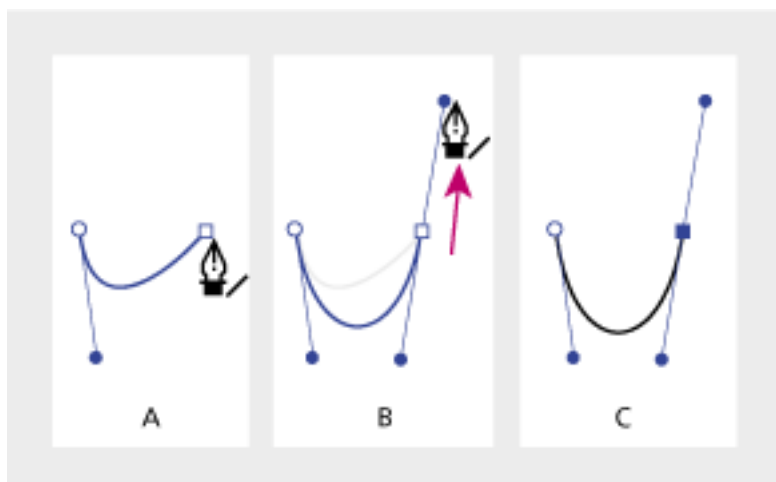
**A.** Posizionamento dello strumento penna **B.** Inizio del trascinamento (pulsante del mouse premuto) **C.** Trascinamento per estendere le linee direzionali

- 4 Rilasciare il pulsante del mouse.

**Nota:** il primo segmento sarà visibile solo dopo aver creato la seconda maniglia.

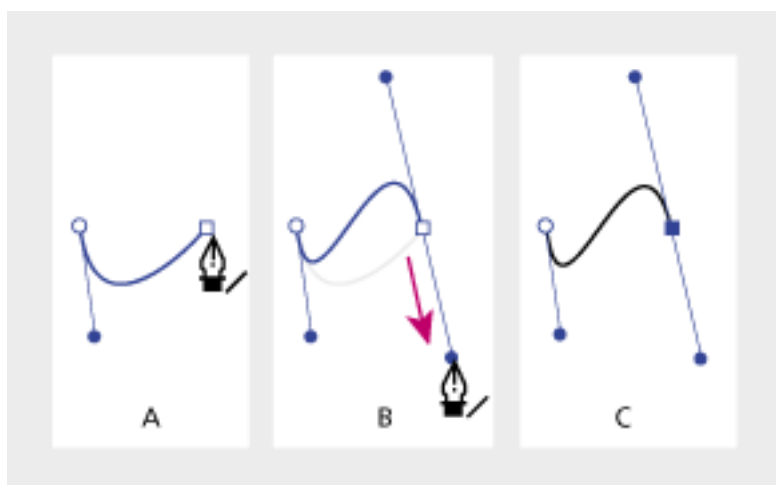
**5** Posizionare lo strumento penna in corrispondenza del punto in cui si desidera terminare il segmento, quindi scegliere fra le operazioni di seguito descritte:

- Per creare una curva a forma di "C", trascinare nella direzione opposta rispetto alla linea direzionale della maniglia precedente.



**A.** Inizio del trascinamento della seconda maniglia di curva **B.** Trascinamento nella direzione opposta alla linea direzionale precedente per creare una curva a "C" **C.** Risultato ottenuto al rilascio del pulsante del mouse

- Per creare una curva a forma di "S", trascinare nella stessa direzione della linea direzionale della maniglia precedente.



**A.** Inizio del trascinamento della nuova maniglia di curva **B.** Trascinamento nella stessa direzione della linea di direzione precedente per creare una curva a "S" **C.** Risultato ottenuto al rilascio del pulsante del mouse

**6** Continuare a trascinare lo strumento penna da altre posizioni per creare altre maniglie di curva.

**7** Per completare il tracciato, scegliere fra le operazioni di seguito descritte:

- Per chiudere il tracciato, posizionare lo strumento penna sulla prima maniglia (vuota). Un piccolo cerchio viene visualizzato accanto allo strumento penna quando quest'ultimo è posizionato correttamente. Fare clic o trascinare per chiudere il tracciato.
- Per lasciare il tracciato aperto, premere Ctrl (Comando in Mac OS) e fare clic in



qualunque punto libero da oggetti dell'area di lavoro oppure scegliere Modifica > Deseleziona tutto o selezionare un nuovo strumento nella palette degli strumenti.

---

[Creazione di oggetti](#) > [Disegnare utilizzando lo strumento penna](#) > Disegnare segmenti curvi

[Creazione di oggetti](#) > Regolazione dei segmenti di un tracciato



# Regolazione dei segmenti di un tracciato

---

È possibile cambiare la forma di un tracciato aggiungendo, eliminando o spostando le maniglie. Per regolare un segmento curvo, spostare una o più maniglie o maniglie direzionali. È anche possibile regolare un tracciato convertendo una maniglia di curva in una maniglia d'angolo e viceversa.

---

[Creazione di oggetti](#) > Regolazione dei segmenti di un tracciato

## **Altri argomenti correlati:**

[Aggiunta, eliminazione e conversione di maniglie](#)

[Regolazione dei segmenti retti e curvi](#)

[Creazione di oggetti](#) > [Regolazione dei segmenti di un tracciato](#) > Aggiunta, eliminazione e conversione di maniglie



# Aggiunta, eliminazione e conversione di maniglie

---



È possibile aggiungere o eliminare maniglie da qualunque tracciato. L'aggiunta di maniglie consente di ottenere un maggiore controllo del tracciato o di allungare un tracciato aperto. Allo stesso modo, è possibile eliminare maniglie per modificare la forma di un tracciato o per semplificarlo. Si consiglia di eliminare le maniglie non necessarie per ridurre la complessità del tracciato.

## Per aggiungere o eliminare una maniglia:


1 Selezionare il tracciato interessato con lo strumento selezione ()

2 Selezionare lo strumento penna ()

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere una maniglia, posizionare il puntatore su un segmento e fare clic. Un segno più () compare accanto al puntatore quando quest'ultimo è posizionato su un segmento.
- Per eliminare una maniglia, posizionare il puntatore sulla maniglia da eliminare e fare clic. Un segno meno () compare accanto al puntatore quando quest'ultimo è posizionato esattamente su una maniglia.

## Per allungare un tracciato aperto:

1 Con lo strumento selezione penna () fare clic sul tracciato da allungare.

2 Posizionare il puntatore sulla maniglia terminale del tracciato aperto che si desidera allungare.

3 Fare clic sulla maniglia terminale. Se si desidera allungare il segmento finale, trascinare il puntatore.

4 Selezionare lo strumento penna.

5 Effettuare una delle seguenti operazioni:

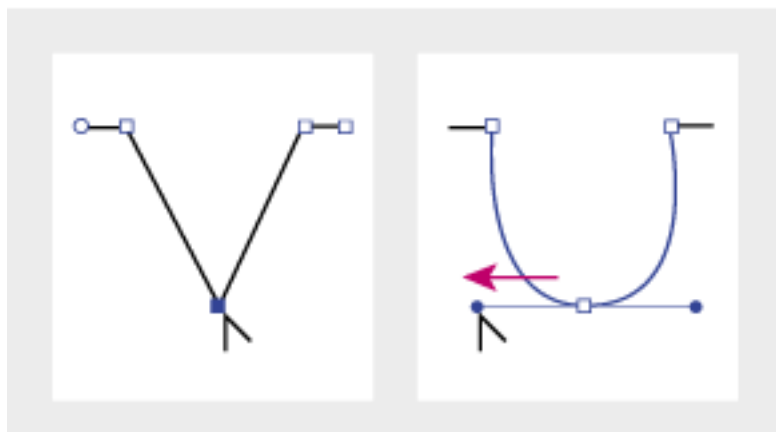
- Per creare una maniglia d'angolo, posizionare lo strumento penna nel punto in cui si desidera far terminare il nuovo segmento, quindi fare clic. Se si allunga un tracciato che termina con una maniglia di curva, il nuovo segmento verrà reso curvo dalla linea direzionale esistente.
- Per creare una maniglia di curva, posizionare lo strumento penna nel punto in cui si desidera far terminare il nuovo segmento, quindi trascinare.

**Per trasformare una maniglia di curva in una maniglia d'angolo utilizzando lo strumento per la conversione dei punti di ancoraggio:**

**1** Con lo strumento selezione penna fare clic sul tracciato da modificare.

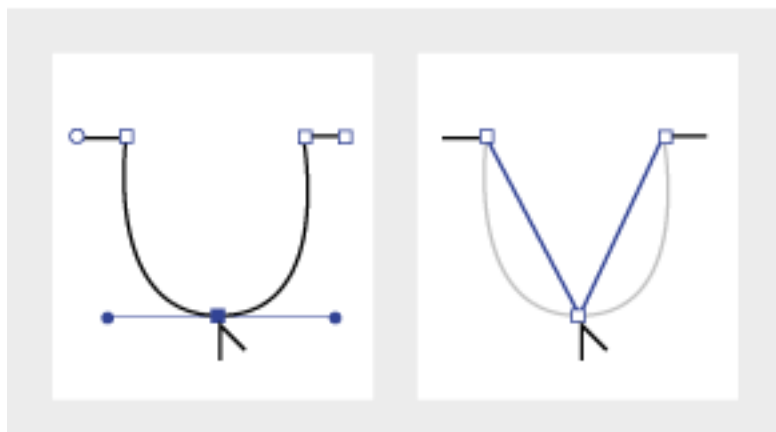
**2** Posizionare il puntatore sulla maniglia da convertire, quindi premere Alt (Opzione in Mac OS). Il puntatore assume la forma di una punta di freccia vuota.

- Per convertire una maniglia d'angolo in una maniglia di curva, fare clic sulla maniglia e trascinare.

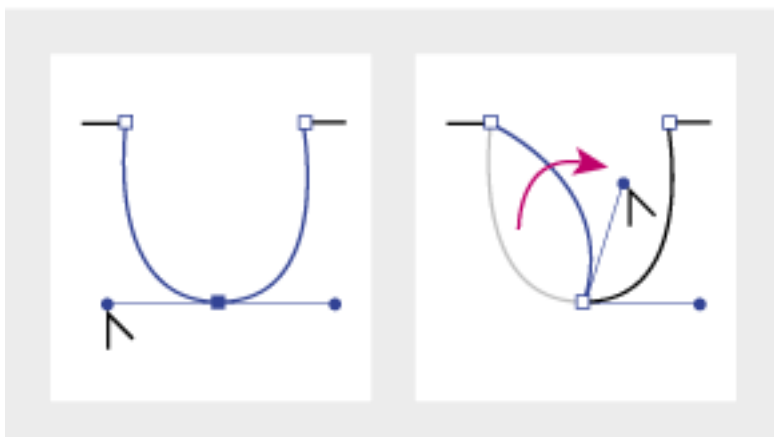


Trascinamento di una maniglia direzionale da una maniglia d'angolo per creare una maniglia di curva

- Per convertire una maniglia di curva in una maniglia d'angolo, fare clic su una maniglia di curva.



Creazione di una maniglia di curva facendo clic su una maniglia d'angolo



Conversione di una maniglia di curva in maniglia d'angolo

---

[Creazione di oggetti](#) > [Regolazione dei segmenti di un tracciato](#) > Aggiunta, eliminazione e conversione di maniglie




# Regolazione dei segmenti retti e curvi


È possibile modificare la forma di un tracciato spostando qualunque maniglia o le maniglie direzionali delle linee direzionali collegate ai segmenti curvi. La procedura per la modifica dei segmenti esistenti differisce da quella seguita per la creazione dei segmenti. Si consiglia di attenersi alle seguenti istruzioni quando si modificano segmenti esistenti:

- Se una maniglia unisce due segmenti, spostando la maniglia si modificano entrambi i segmenti.
- Mentre si disegna con lo strumento penna, è possibile attivare temporaneamente lo strumento selezione penna premendo Ctrl (Comando in Mac OS), in modo da regolare il segmento già disegnato.
- Quando si disegna una maniglia di curva con lo strumento penna, trascinando la maniglia direzionale si modifica la lunghezza della linea direzionale in entrambi i sensi. Tuttavia, modificando una maniglia di curva esistente con lo strumento selezione penna, si modifica la lunghezza della linea direzionale solo nel senso in cui si esegue il trascinamento.

## Per regolare un segmento retto:

Con lo strumento selezione penna () , trascinare una delle maniglie poste alle estremità del segmento.

## Per regolare un segmento curvo:

**1** Con lo strumento selezione penna () , selezionare una delle maniglie poste alle estremità del segmento curvo. Sulla maniglia compaiono linee direzionali.

**2** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare la maniglia.
- Trascinare una maniglia direzionale. Se si stanno regolando le linee direzionali di una maniglia di curva, entrambe le linee direzionali ruotano intorno alla maniglia.



Per separare le linee direzionali di una maniglia di curva, posizionare lo strumento selezione penna su una linea direzionale, quindi tenere premuto Alt (Opzione in Mac OS). Il puntatore assume la forma di una punta di freccia vuota ed è possibile spostare le linee direzionali separatamente.

---

[Creazione di oggetti](#) > [Regolazione dei segmenti di un tracciato](#) > Regolazione dei segmenti retti e curvi



# Creazione di oggetti testo

---

Lo strumento testo consente di creare testi orientati in senso orizzontale e verticale. Per modificare il testo in qualunque momento, utilizzare la finestra di dialogo Strumento testo o la palette Proprietà. È inoltre possibile specificare il font, le dimensioni, l'interlinea, la spaziatura e l'allineamento del testo e modificare i caratteri.

Adobe LiveMotion consente di creare testi composti da font a due byte. Se è stato installato il software di sistema corretto, è possibile creare immagini che includono testo in lingua giapponese, coreana e cinese.

**Nota:** non è possibile mescolare famiglie di font all'interno di uno stesso oggetto testo. Per mescolare testo in lingua inglese e testo in lingua giapponese, ad esempio, è necessario creare un oggetto per il testo in lingua inglese e uno per il testo in lingua giapponese.

Gli oggetti testo possono essere modificati come qualunque altro oggetto. È possibile applicare stili diversi e trasformare la forma di un oggetto testo, creare livelli multipli e applicare attributi diversi ai livelli risultanti.

Gli oggetti testo così ottenuti possono essere utilizzati con altri oggetti per creare elementi grafici o striscioni da esportare in una pagina Web. È anche possibile esportare gli attributi del testo e dello stile per modificare i titoli delle pagine Web. Per ulteriori informazioni, vedere [Creazione di oggetti interattivi](#).

## Altri argomenti correlati:

[Testo anti-alias](#)

[Inserimento di testo](#)

[Modifica del testo](#)

[Impostazione degli attributi del testo](#)

[Conversione di oggetti testo in caratteri](#)





# Testo anti-alias

---

I testi creati con LiveMotion sono anti-alias. L'opzione anti-alias produce un testo dai bordi arrotondati, in quanto vengono parzialmente riempiti i pixel del bordo, che di conseguenza si fonde con lo sfondo. Questa opzione consente una lettura più agevole del testo di piccole dimensioni inserito nelle pagine Web.

Molti font dispongono di informazioni sulla spaziatura fra due caratteri. Poiché Adobe LiveMotion utilizza le informazioni sulla crenatura codificate nel font, non è possibile modificare i valori relativi alla crenatura.



Quando si crea un testo per pagine Web, si consiglia di utilizzare font di dimensioni maggiori rispetto a quelle utilizzate in un testo stampato. Data la bassa risoluzione del monitor, un testo di dimensioni maggiori risulta più agevole da leggere in linea.



# Inserimento di testo

---

Per inserire il testo, selezionare lo strumento testo e fare clic sulla finestra Composizione per impostare un punto d'inserimento. La finestra di dialogo Strumento testo consente di immettere il testo e di specificare gli attributi della formattazione.

## Per inserire il testo:

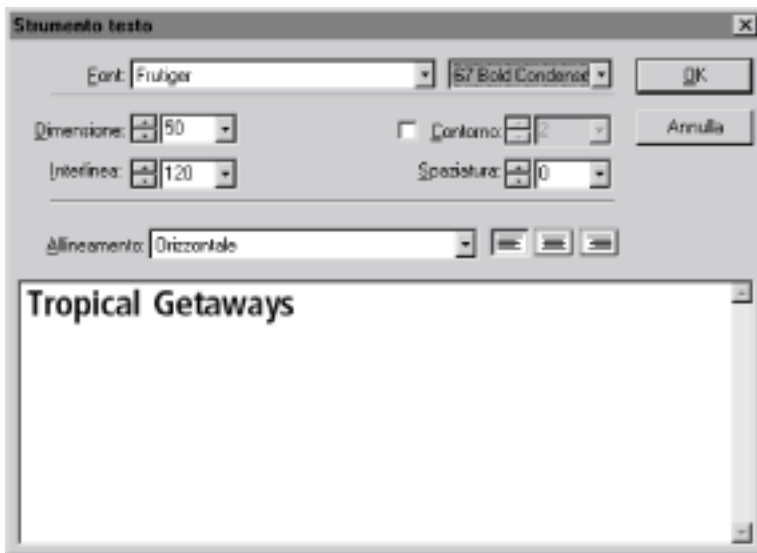
- 1 Selezionare lo strumento testo (**T**). Il puntatore assume la forma di una I.
- 2 Fare clic all'interno della finestra Composizione per specificare la posizione dell'angolo superiore sinistro del testo.
- 3 Specificare gli attributi nella finestra di dialogo Strumento testo visualizzata. (Vedere [Impostazione degli attributi del testo](#)).
- 4 Il testo inserito nella finestra di dialogo Strumento testo viene visualizzato nell'area testo e un'anteprima viene visualizzata nella composizione.

Fare clic all'interno dell'area testo nella parte inferiore della finestra di dialogo e modificare o inserire un nuovo testo. Il testo viene visualizzato nella composizione durante la digitazione.

- 5 Per andare a capo, premere Invio quando il cursore si trova nell'area testo.



Per importare testo, trascinarlo nell'area testo o nella composizione da un'altra applicazione che supporta la funzionalità trascinamento selezione oppure copiarlo e incollarlo da un'altra composizione o applicazione. Le caratteristiche del testo ottenuto variano in base all'applicazione da cui è stato importato.



**6** Se necessario, utilizzare la barra di scorrimento per visualizzare il testo nell'area testo.

**7** Scegliere OK.

**8** Per regolare la posizione del testo, trascinarlo nel punto desiderato della composizione.

---

[Creazione di oggetti](#) > [Creazione di oggetti testo](#) > Inserimento di testo



# Modifica del testo

---

È possibile modificare il contenuto, gli attributi e l'orientamento del testo in qualunque momento. Come per gli altri oggetti, anche per l'oggetto testo è possibile spostare, sovrapporre, copiare e modificare le opzioni dei livelli, nonché applicare tutti i comandi relativi agli oggetti di LiveMotion, mantenendo la possibilità di modificare il testo.

## Per modificare un oggetto testo:

1 Scegliere lo strumento selezione o lo strumento testo (**T**).

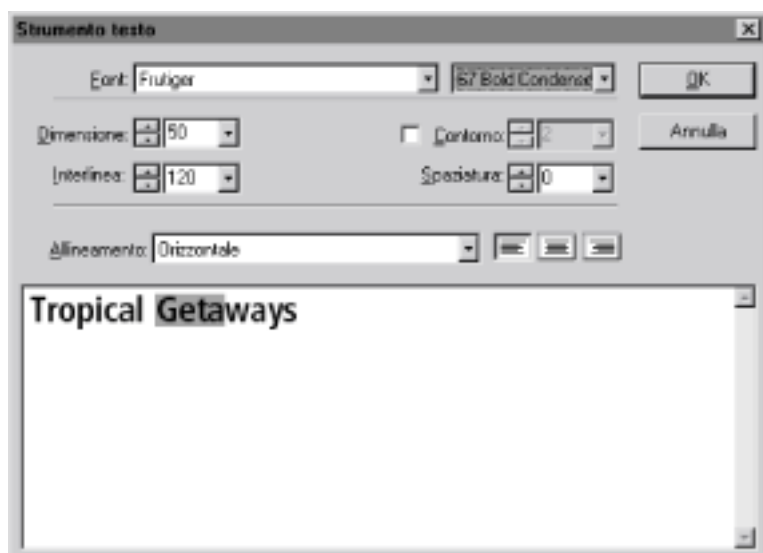
2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic sull'oggetto testo o selezionarlo e premere Invio. Riscrivere il testo o modificare gli attributi dell'intero oggetto.
- Selezionare l'oggetto testo e modificare gli attributi nella palette Proprietà.

## Per selezionare il testo nella finestra di dialogo Strumento testo:

Posizionare il cursore nell'area testo della finestra di dialogo, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare per selezionare il testo che si desidera riscrivere.
- Fare clic per determinare l'inizio della selezione, quindi fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per stabilire la fine della selezione.
- Posizionare il cursore su una parola e fare doppio clic per selezionarla.
- Premere Comando+A (solo Mac OS) per selezionare tutti i caratteri dell'area testo.



## Modalità di selezione dei caratteri nell'area testo

---

[Creazione di oggetti](#) > [Creazione di oggetti testo](#) > Modifica del testo



# Impostazione degli attributi del testo

---

Adobe LiveMotion consente di controllare con precisione gli attributi del testo, inclusi font, dimensione del font, interlinea, spaziatura, allineamento e rotazione. Gli attributi selezionati sono validi per l'intero oggetto testo.

Per modificare la maggior parte degli attributi di un oggetto testo è necessario selezionare il testo. È possibile applicare al testo i seguenti attributi:

**Font** Un font è un insieme completo di caratteri, lettere e simboli con un particolare tipo di caratteri. Oltre a scegliere un font, è possibile scegliere lo stile del testo (ad esempio Normale, Grassetto o Corsivo) se lo stile è incluso nella famiglia dei font. Gli stili disponibili variano per ogni font.

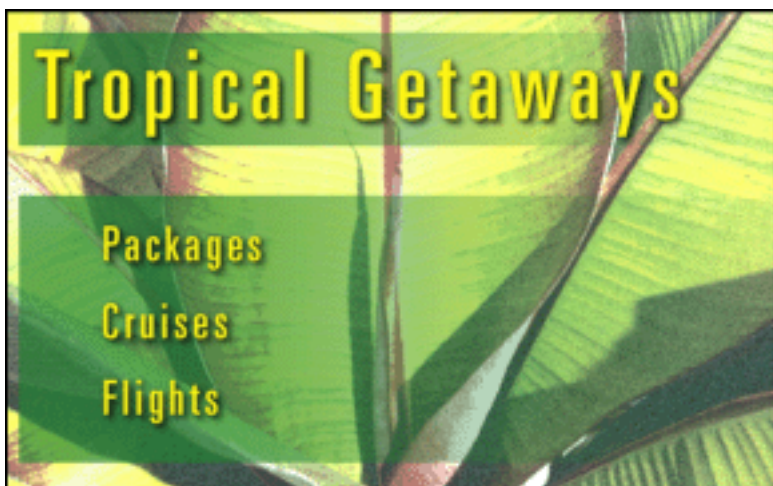
**Dimensione** L'opzione Dimensione determina la grandezza del testo nell'immagine. La dimensione predefinita è 48 punti. Ogni punto è pari a 1/72 di un pollice in un'immagine con risoluzione 72 pixel/pollice.

**Contorno** L'opzione Contorno consente di visualizzare il testo come solo contorno e non come oggetto con riempimento. Questa opzione è valida solo con font di tipo vettoriale (TrueType<sup>®</sup> o PostScript<sup>®</sup>), non con font di tipo bitmap (per schermo). Se si seleziona un font bitmap, l'opzione è disattivata.

**Interlinea** L'opzione Interlinea specifica la distanza fra le linee di base e viene misurata come percentuale della dimensione del punto.



Impostazione predefinita del testo 20 punti



Impostazione del testo 20 punti con interlinea 200% e spaziatura 40

**Spaziatura** L'opzione Spaziatura consente di applicare una distanza uniforme tra i caratteri nell'oggetto testo.

Se la Spaziatura ha valore positivo i caratteri si allontanano, se ha valore negativo si avvicinano. I valori della Spaziatura vengono misurati con unità pari a un 1/100 di uno *spazio lungo*. L'ampiezza di uno spazio lungo è pari all'ampiezza della lettera *m* minuscola per il font e la dimensione correnti.

**Allineamento** L'opzione Allineamento controlla l'orientamento dei caratteri e delle righe del testo. L'Allineamento orizzontale consente di orientare i caratteri uno di fianco all'altro, con ogni nuova riga sotto la precedente. L'Allineamento verticale da sinistra a destra consente di orientare i caratteri uno sotto l'altro, con ogni nuova riga a destra della precedente. L'Allineamento verticale da destra a sinistra consente di orientare i caratteri uno sotto l'altro, con ogni nuova riga a sinistra della precedente.

## Per impostare gli attributi del testo:

**1** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare la finestra di dialogo Testo, selezionare lo strumento selezione, quindi fare doppio clic sul testo.
- Selezionare il testo, quindi scegliere Finestra > Proprietà per visualizzare la palette Proprietà.

**2** Specificare gli attributi del testo nella finestra di dialogo o nella palette Proprietà:

- Selezionare una famiglia di font nella casella di riepilogo Font. Scegliere uno stile dalla casella di riepilogo a discesa posta a destra della casella Font.
- Immettere un valore per la dimensione del font nella casella di riepilogo Dimensione.
- Per creare testo con il solo contorno, selezionare la casella di controllo Contorno e immettere un valore in unità pari a 1/4 di pixel per lo spessore del tratto (contorno).
- Immettere un valore nella casella di riepilogo Interlinea.
- Immettere un valore nella casella di riepilogo Spaziatura.

- Selezionare un'opzione di allineamento orizzontale o verticale. L'opzione allineamento in alto o a sinistra allinea le righe del testo al margine superiore o sinistro della casella. L'opzione allineamento al centro allinea il testo al centro della casella. L'opzione allineamento a destra o in basso allinea le righe al margine destro o inferiore della casella.

### **Per regolare le dimensioni del font mediante trascinamento:**

**1** Selezionare il testo nella finestra Composizione.

**2** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare qualunque maniglia eccetto le maniglie laterali e la maniglia in alto a destra per modificare le dimensioni del font utilizzato nel testo.
- Per mantenere le proporzioni del font originale, trascinare qualunque maniglia d'angolo, eccetto la maniglia in alto a destra, premendo contemporaneamente il tasto Maiusc.

Per ulteriori informazioni sulla trasformazione del testo, vedere [Trasformazione di oggetti](#).

---

[Creazione di oggetti](#) > [Creazione di oggetti testo](#) > Impostazione degli attributi del testo





# Conversione di oggetti testo in caratteri

---

Adobe LiveMotion consente di creare oggetti testo e di separarne i singoli caratteri in oggetti testo distinti mantenendo l'allineamento e la crenatura originari. È quindi possibile utilizzarli come qualunque altro oggetto, creare animazioni e aprirli nella finestra di dialogo Strumento testo per modificarli.

## Per convertire oggetti testo in caratteri:

- 1 Creare un testo con più caratteri utilizzando lo strumento testo.
- 2 Selezionare l'oggetto testo.
- 3 Scegliere Oggetto > Scomponi testo.

# Utilizzo degli oggetti

---



[Selezione degli oggetti](#)

[Sovrapposizione di oggetti](#)

[Spostamento di oggetti](#)

[Duplicazione di oggetti](#)

[Creazione di alias](#)

[Tagliare, copiare e incollare oggetti](#)

[Copiare e incollare attributi di oggetti](#)

[Utilizzo di righelli, guide e griglie](#)

[Allineamento e distribuzione di oggetti](#)

[Raggruppamento di oggetti](#)

[Selezione di oggetti in un gruppo](#)




[Mantenimento della formattazione del testo raggruppato](#)



# Selezione degli oggetti

---




Per modificare un oggetto, è necessario distinguerlo dagli oggetti circostanti selezionandolo con uno strumento di selezione:

- Lo strumento selezione () consente di selezionare un oggetto facendo clic sull'oggetto stesso.
- Lo strumento trascina selezione () consente di selezionare e spostare oggetti coperti da altri oggetti mediante il trascinamento. È inoltre possibile utilizzare questo strumento per selezionare oggetti posti di fronte ad altri oggetti che non si desidera selezionare.
- Lo strumento selezione sottogruppo () consente di selezionare un sottogruppo o un oggetto all'interno di un gruppo. Facendo clic una seconda volta si seleziona il sottogruppo o oggetto sottostante nella gerarchia di raggruppamento della selezione. (Vedere [Raggruppamento di oggetti](#)).

Indipendentemente dallo strumento di selezione utilizzato, è possibile fare clic in uno spazio vuoto all'interno di un oggetto per selezionare un oggetto diverso posto dietro. Ad esempio, fare clic con lo strumento selezione sullo spazio vuoto nell'oggetto testo "O" per selezionare l'oggetto posto dietro.

Gli oggetti selezionati sono dotati di maniglie di selezione. Una volta selezionato un oggetto, è possibile selezionare un livello specifico di quell'oggetto e modificarlo. Per informazioni sulla selezione dei livelli, vedere [Utilizzo della palette Livelli oggetti \(Livelli oggetto in Mac OS\)](#).

## Per selezionare un oggetto:




1 Scegliere lo strumento selezione () , lo strumento trascina selezione () o lo strumento selezione sottogruppo () .

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sull'oggetto utilizzando lo strumento selezione o selezione sottogruppo.
- Tracciare un rettangolo, chiamato *padiglione*, intorno al riquadro o all'oggetto che si desidera selezionare.

## Per selezionare o deselezionare più oggetti:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

1 Scegliere lo strumento selezione () , lo strumento selezione sottogruppo () o lo strumento trascina selezione () .

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su un oggetto.
- Tracciare un padiglione sull'intero riquadro di uno o più oggetti.

3 Dopo aver selezionato uno o più oggetti, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare o deselegionare altri oggetti, fare clic tenendo contemporaneamente premuto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS).
- Per selezionare o deselegionare altri oggetti, tracciare un padiglione tenendo contemporaneamente premuto Maiusc.

### **Per selezionare o deselegionare tutti gli oggetti della composizione:**

1 Scegliere Modifica (Composizione in Mac OS) > Seleziona tutto per selezionare tutti gli oggetti.

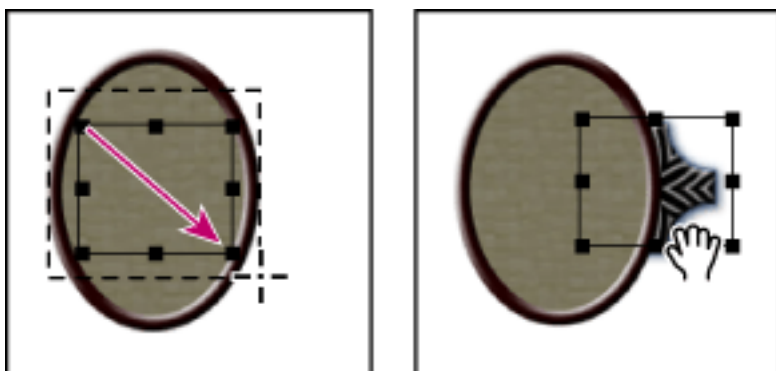
2 Scegliere Modifica > Deselegiona tutto o fare clic su un'area vuota della composizione per deselegionare tutti gli oggetti.

### **Per selezionare un oggetto nascosto da un altro oggetto:**

1 Selezionare lo strumento trascina selezione () .

2 Tracciare un padiglione intorno al riquadro dell'oggetto o degli oggetti che si desidera selezionare.

**Nota:** per selezionare oggetti nascosti, è inoltre possibile fare clic sugli oggetti premendo contemporaneamente Ctrl-Alt-Maiusc (Comando-Opzione-Maiuscolo in Mac OS). Tenendo premuti questi tasti, ad ogni clic verrà selezionato l'oggetto successivo nell'ordine di sovrapposizione.



Trascinare lo strumento trascina selezione per selezionare e spostare un oggetto posto sotto un altro oggetto

---

[Utilizzo degli oggetti](#) > Selezione degli oggetti



# Sovrapposizione di oggetti

---

In Adobe LiveMotion gli oggetti vengono sovrapposti nell'ordine in cui vengono utilizzati, a partire dal primo oggetto creato, aperto o importato. La modalità di sovrapposizione determina la modalità di visualizzazione degli oggetti sovrapposti. La sovrapposizione è inoltre importante per combinare gli oggetti utilizzando i comandi Combina. (Vedere [Combinazione di oggetti](#)).

È possibile modificare l'ordine z (ordine di sovrapposizione) degli oggetti nella composizione in qualunque momento.

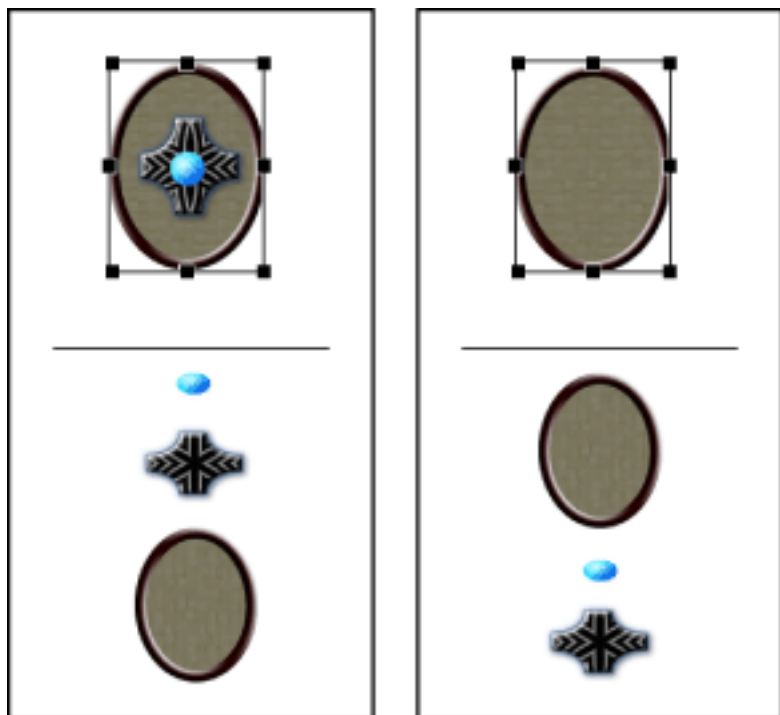
**Nota:** gli oggetti raggruppati vengono spostati in primo piano. Per ulteriori informazioni sul raggruppamento di oggetti, vedere [Raggruppamento di oggetti](#).

## Per modificare l'ordine di sovrapposizione:

1 Selezionare l'oggetto che si desidera spostare.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

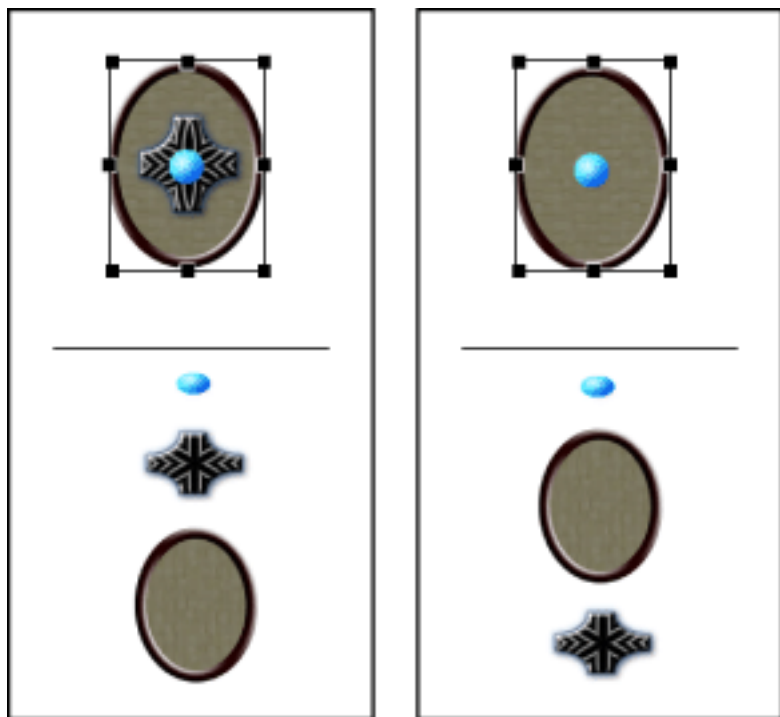
- Per spostare un oggetto in primo piano o dietro a tutti gli altri, scegliere Oggetto > Ordina > Porta in primo piano (Porta sopra in Mac OS) oppure Oggetto > Ordina > Porta sotto.



L'oggetto selezionato si trova dietro tutti gli altri. Il comando Porta in primo piano sposta l'oggetto davanti a tutti.

- Per spostare un oggetto di un livello sopra o sotto, scegliere Oggetto > Ordina > Porta avanti oppure Oggetto > Ordina > Porta dietro.

**Nota:** se l'oggetto che si desidera selezionare è nascosto da un altro oggetto, utilizzare lo strumento trascina selezione (☞).



L'oggetto selezionato si trova dietro tutti gli altri. Il comando Porta avanti sposta l'oggetto avanti di un livello.

---

[Utilizzo degli oggetti](#) > Sovrapposizione di oggetti



# Spostamento di oggetti

---

È possibile spostare gli oggetti trascinandoli, utilizzando i tasti di direzione e la palette Trasforma. È possibile trascinare un oggetto da una composizione all'altra, ottenendo in questo modo una copia.

Per ulteriori informazioni sulla palette Trasforma, vedere [Trasformazione di oggetti](#); per ulteriori informazioni sulla funzione trascinamento, vedere [Copia mediante trascinamento tra applicazioni](#).

## Per spostare un oggetto:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare l'oggetto e trascinarlo (non utilizzare le maniglie). Premere il tasto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS) durante il trascinamento per mantenere il movimento verticale o orizzontale.
- Selezionare l'oggetto e premere il tasto di direzione appropriato sulla tastiera. Ad ogni pressione del tasto l'oggetto si sposta di 1 pixel. Tenere premuto il tasto Maiusc per spostare l'oggetto di 10 pixel ad ogni pressione del tasto di direzione.
- Selezionare l'oggetto e utilizzare la palette Trasforma.

Per ulteriori informazioni sullo spostamento di un livello selezionato all'interno di un oggetto, vedere [Utilizzo della palette Livelli oggetti \(Livelli oggetto in Mac OS\)](#).

## Per spostare un oggetto con la palette Trasforma:

1 Selezionare l'oggetto.

2 Scegliere Finestra > Trasforma.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per spostare l'oggetto in senso orizzontale (lungo l'asse x), immettere un valore per x. Se si immette un numero inferiore l'oggetto si sposta verso sinistra, se si immette un numero superiore l'oggetto si sposta a destra. Immettendo 0 viene posizionato contro il margine sinistro dell'area di lavoro.
- Per spostare l'oggetto in senso verticale (lungo l'asse y), immettere un valore per y. Se si immette un numero inferiore l'oggetto si sposta verso l'alto, se si immette un numero superiore l'oggetto si sposta verso il basso. Immettendo 0 viene posizionato contro il



marginale superiore dell'area di lavoro.

**Nota:** è possibile modificare il punto di origine (il punto dal quale i valori x e y sono derivati). Per ulteriori informazioni sulle modalità di modifica del punto di origine, vedere [Utilizzo di righelli, guide e griglie](#).

---

[Utilizzo degli oggetti](#) > Spostamento di oggetti



# Duplicazione di oggetti

---

È possibile duplicare gli oggetti della composizione e creare alias degli stessi. Duplicando un oggetto si crea una copia esatta dell'oggetto, che viene posizionata sopra l'originale.

## Per duplicare un oggetto:

**1** Selezionare l'oggetto che si desidera duplicare.

**2** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Modifica (Composizione in Mac OS) > Duplica, quindi spostare l'oggetto come desiderato.
- Tenere premuto il tasto Alt (Opzione in Mac OS) e trascinare l'oggetto.



# Creazione di alias

---

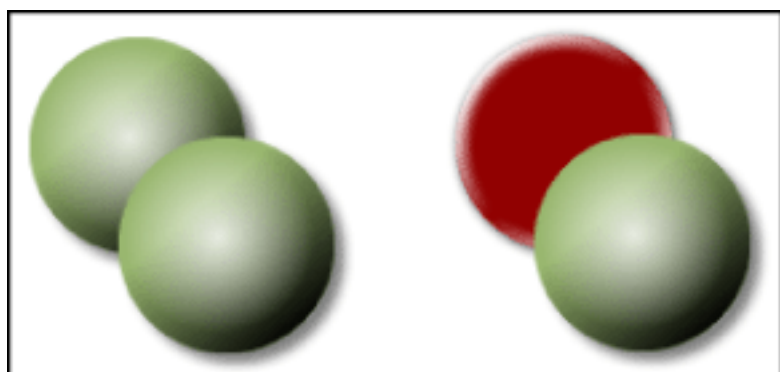
Quando si crea un alias, Adobe LiveMotion crea un duplicato con gli stessi attributi dell'originale. Quando si modifica l'originale o un alias, anche l'originale e i relativi alias vengono modificati automaticamente. Se si desidera modificare un alias indipendentemente dall'originale, è possibile interrompere l'alias e creare un oggetto indipendente.

## Per creare l'alias di un oggetto:

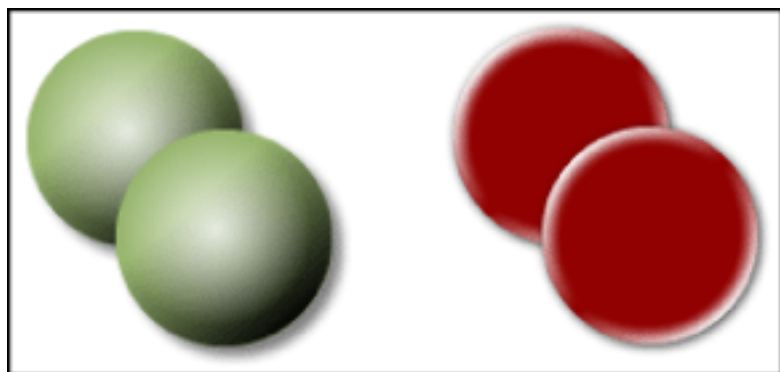
**1** Selezionare l'oggetto di cui si desidera creare un alias.

**2** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Modifica > Crea alias.
- Tenere premuti i tasti Maiusc+Alt (Maiuscolo+Opzione in Mac OS) e trascinare l'oggetto.



Originale con duplicato e originale modificato



Originale con alias e originale modificato

**Nota:** se si desidera creare un duplicato di un oggetto utilizzando la combinazione di tasti di scelta rapida e non un alias, interrompere l'alias dopo averlo creato.

## Per interrompere un alias dall'oggetto originale:

- 1 Selezionare l'alias che si desidera rendere indipendente.
- 2 Scegliere Modifica (Composizione in Mac OS) > Interrompi alias.



Gli alias sono riferimenti all'oggetto originale. Il loro utilizzo può velocizzare l'aggiornamento di oggetti e di pagine Web e consentire di minimizzare le dimensioni della composizione.

---

[Utilizzo degli oggetti](#) > Creazione di alias



# Tagliare, copiare e incollare oggetti

---

Il comando Taglia rimuove un oggetto che può quindi essere incollato altrove. Il comando Elimina (Cancella in Mac OS) rimuove l'oggetto in modo permanente.

Per utilizzare in Adobe LiveMotion immagini create con altre applicazioni, si consiglia di ricorrere all'importazione. Per ulteriori informazioni, vedere [Importazione di immagini e di altri oggetti](#). Per ulteriori informazioni su metodi alternativi per eseguire la copia, vedere [Copia mediante trascinamento tra applicazioni](#).

## Per tagliare o copiare un oggetto:

1 Selezionare gli oggetti che si desidera tagliare o copiare.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Modifica > Taglia per tagliare l'oggetto.
- Modifica > Copia per copiare l'oggetto.

**Nota:** se non viene eseguita una selezione, vengono copiati tutti gli oggetti della composizione.

## Per incollare un oggetto tagliato o copiato:

Scegliere Modifica > Incolla per inserire l'oggetto.

## Per incollare in un'applicazione diversa la rappresentazione dell'immagine bitmap di un oggetto copiato o tagliato:

1 Aprire l'applicazione e il documento.

2 Scegliere Modifica > Incolla.

Per ulteriori informazioni sull'esportazione di oggetti in altre applicazioni, vedere [Esportazione delle composizioni](#).





# Copiare e incollare attributi di oggetti

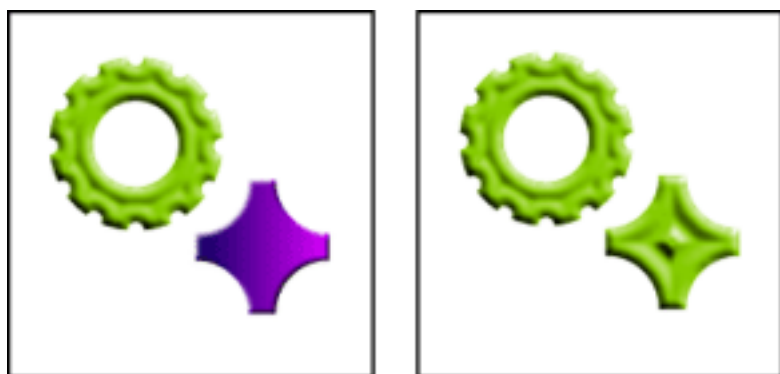
---

Il comando Incolla speciale consente di applicare numerosi attributi da un oggetto all'altro. È possibile copiare o tagliare un oggetto da un altro file di Adobe LiveMotion o da un'altra applicazione

## Per copiare e incollare gli attributi di un oggetto:

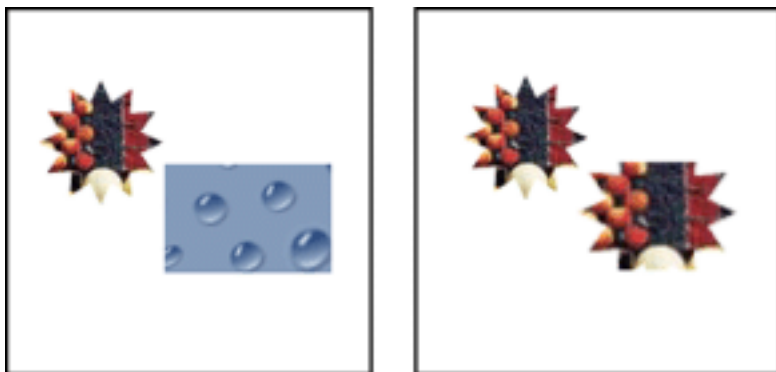
- 1 Selezionare e copiare l'oggetto il cui stile o i cui attributi si desidera incollare su un altro oggetto.
- 2 Selezionare l'oggetto (e il livello se necessario) al quale si desidera applicare lo stile e gli attributi.
- 3 Scegliere uno dei seguenti comandi dal menu Modifica (Composizione in Mac OS):

**Incolla stile** Consente di applicare all'oggetto selezionato lo stile dell'oggetto copiato o tagliato.



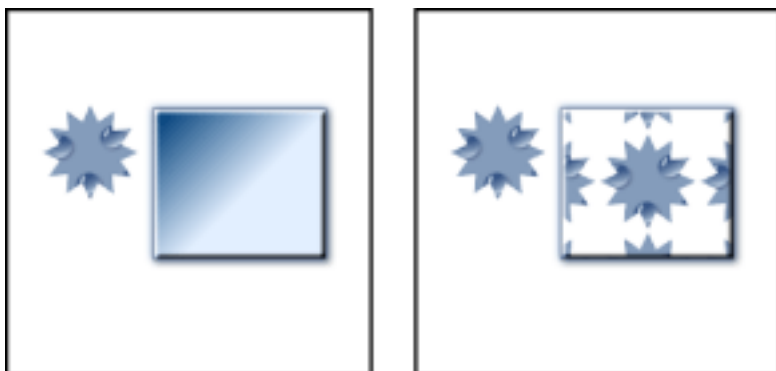
Prima e dopo l'esecuzione di Incolla stile dal primo oggetto

**Incolla speciale > Incolla immagine** Consente di ritagliare e ridurre l'immagine o l'oggetto copiati adattandoli alla dimensione del riquadro dell'oggetto selezionato. Se non viene selezionato alcun oggetto, l'immagine viene incollata come nuovo oggetto.



Prima e dopo l'esecuzione di Incolla immagine dal primo oggetto

**Incolla speciale > Incolla texture** Consente di applicare come texture al livello selezionato l'oggetto copiato o tagliato. Se non viene selezionato alcun oggetto, la texture viene applicata allo sfondo.



Prima e dopo l'esecuzione di Incolla texture dal primo oggetto

**Modifica > Incolla alone attivo** Consente di applicare all'oggetto immagine selezionato la forma dell'oggetto copiato o tagliato.

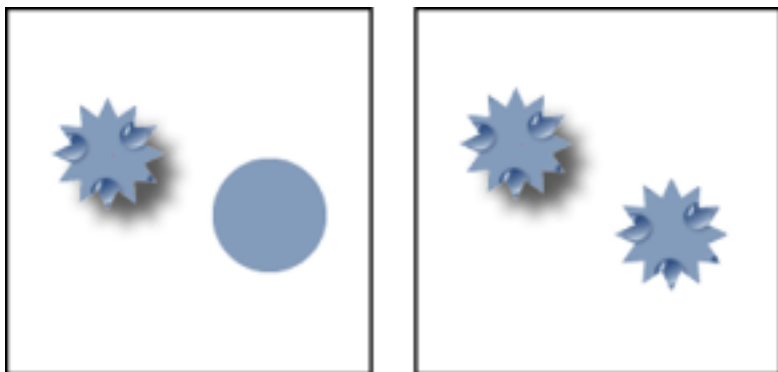
**Nota:** questo comando è valido solo per gli oggetti immagine.



Prima e dopo l'esecuzione di Incolla alone attivo dal primo oggetto

**Incolla speciale > Livello** Consente di applicare al livello selezionato gli attributi del livello selezionato dell'oggetto copiato o tagliato.





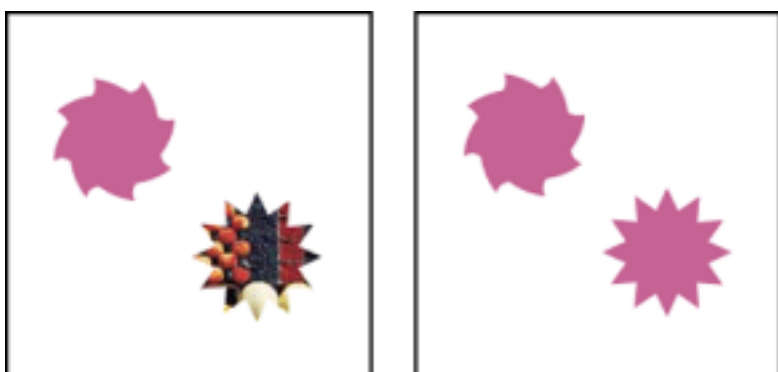
Prima e dopo l'applicazione degli attributi del livello dal primo oggetto

**Incolla speciale > Trasformazioni** Consente di applicare all'oggetto selezionato la rotazione e l'inclinazione dell'oggetto copiato o tagliato.



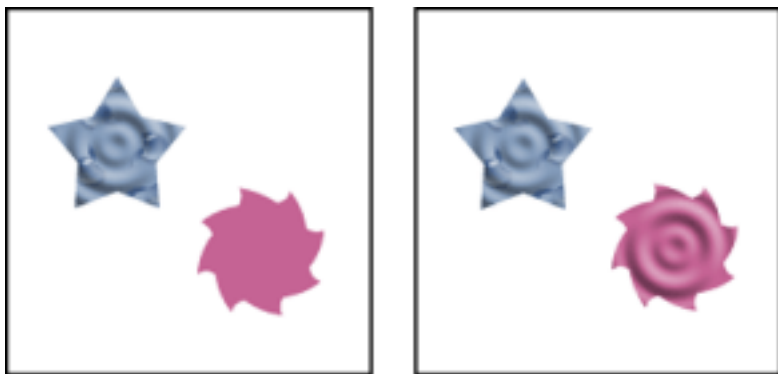
Prima e dopo l'applicazione delle trasformazioni dal primo oggetto

**Incolla speciale > Riempimento** Consente di applicare al livello selezionato il colore di riempimento, l'immagine, la texture o lo sfondo oltre alla sfumatura e alla tinta del livello copiato o tagliato.



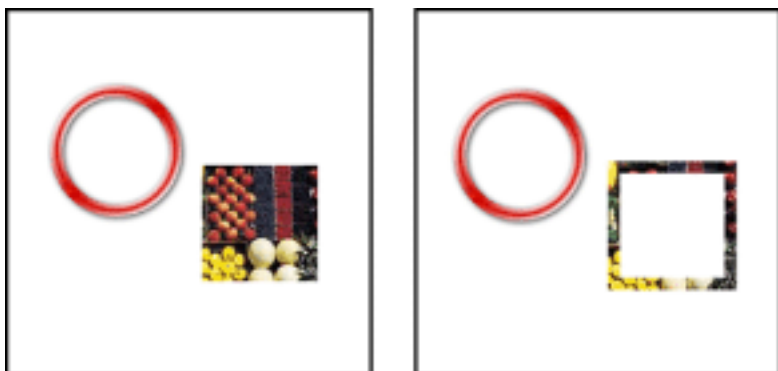
Prima e dopo l'applicazione del colore di riempimento dal primo oggetto

**Incolla speciale > Effetti** Consente di applicare al livello selezionato le impostazioni delle palette Distorci e 3D utilizzate con il livello copiato o tagliato.



Prima e dopo l'applicazione di effetti dal primo oggetto

**Incolla speciale > Proprietà** Consente di applicare all'oggetto selezionato le impostazioni della palette Proprietà dell'oggetto copiato o tagliato.



Prima e dopo l'applicazione di proprietà dal primo oggetto

---

[Utilizzo degli oggetti](#) > Copiare e incollare attributi di oggetti

[Utilizzo degli oggetti](#) > Utilizzo di righelli, guide e griglie



# Utilizzo di righelli, guide e griglie

---

I righelli, le guide e le griglie consentono di posizionare con precisione l'oggetto lungo gli assi x e y della composizione. In base all'impostazione predefinita, i righelli e le griglie dividono la finestra Composizione in unità di 100 pixel, ma l'applicazione dello strumento zoom aumenta o diminuisce l'ingrandimento del righello e della griglia.

---

[Utilizzo degli oggetti](#) > Utilizzo di righelli, guide e griglie

## Altri argomenti correlati:

[Utilizzo dei righelli](#)

[Utilizzo delle guide e della griglia](#)



# Utilizzo dei righelli

---

Quando sono visibili, i righelli vengono visualizzati in corrispondenza del margine superiore e sinistro della finestra attiva. L'unità di misura è il pixel. La posizione del puntatore viene individuata da appositi indicatori. Modificando l'origine del righello (gli indicatori 0, 0 nei righelli in alto e a sinistra) è possibile eseguire la misurazione da un punto specifico della composizione. L'origine del righello determina anche l'origine della griglia.

## Per visualizzare o nascondere i righelli:

Scegliere **Visualizza > Mostra righelli** o **Nascondi righelli**.

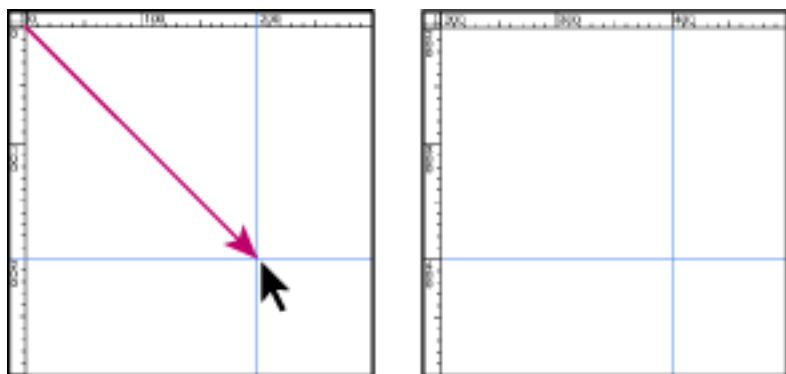
## Per modificare l'origine zero del righello:

**1** Trascinare la casella con il punto di origine dall'angolo in alto a sinistra della finestra Composizione nella composizione.

Durante il trascinamento, viene visualizzato un mirino che indica il nuovo punto di origine dei righelli.

**2** Posizionare il cursore nel punto desiderato, quindi rilasciare il pulsante del mouse.

**Nota:** per bloccare l'origine sulla tacca del righello premere **Maiusc** (**Maiuscolo** in Mac OS) durante il trascinamento.



## Per bloccare l'origine del righello sulle guide o sulle griglie:

**1** Scegliere **Visualizza > Mostra guide** o **Visualizza > Mostra griglia**.

**2** Scegliere **Visualizza > Guide calamitate** o **Visualizza > Griglia calamitata**.

## **Per ripristinare l'origine predefinita del righello:**

Fare doppio clic sulla casella in alto a sinistra della finestra.

---

[Utilizzo degli oggetti](#) > [Utilizzo di righelli, guide e griglie](#) > Utilizzo dei righelli



# Utilizzo delle guide e della griglia

---

Le guide sono linee che coprono l'intera composizione, disposte di fronte agli oggetti. Le guide facilitano il posizionamento e non vengono stampate o esportate. È possibile spostare o eliminare una guida o bloccarla per evitare di spostarla accidentalmente.

La griglia è formata da linee non stampabili in base all'impostazione predefinita. Essa consente di disporre gli elementi in modo simmetrico.

Le guide e le griglie si comportano in modo simile:

- Gli oggetti vengono calamitati alla guida o alla griglia se trascinati a una distanza inferiore a 8 pixel da queste. Anche le guide vengono calamitate dalla griglia quando vengono spostate. È possibile attivare e disattivare questa funzione.
- La spaziatura fra guide, come anche la visibilità e la capacità di agire da calamite di guide e griglie, è specifica di ciascun file.
- La spaziatura fra guide, nonché il colore e lo stile di guide e griglie, non cambiano da file a file.

## Per visualizzare o nascondere le guide o la griglia:

Scegliere Visualizza > Mostra guide o Mostra griglia.

## Per inserire una guida:

Visualizzare i righelli, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare dal righello orizzontale per creare una guida orizzontale.
- Trascinare dal righello verticale per creare una guida verticale.

## Per spostare una guida:

**1** Selezionare la guida tenendo premuto Ctrl (Comando in Mac OS).

**2** Trascinare la guida in una delle direzioni indicate dal cursore. Allineare la guida alle tacche del righello tenendo premuto Maiusc durante il trascinamento. La guida verrà calamitata dalla griglia se questa è visibile ed è selezionata l'opzione Visualizza > Griglia calamitata.

## Per bloccare tutte le guide:

Scegliere Visualizza > Blocca guide.

### **Per rimuovere le guide dalla composizione:**

**1** Selezionare la guida tenendo premuto Ctrl (Comando in Mac OS).

**2** Trascinare la guida fuori dell'area di composizione verso il righello.

### **Per attivare e disattivare le guide calamitate o la griglia calamitata:**

Scegliere Visualizza > Guide calamitate o Griglia calamitata rispettivamente.

### **Per impostare le preferenze per le guide e la griglia:**

**1** Scegliere Modifica > Preferenze.

**2** Impostare la spaziatura della griglia e le suddivisioni utilizzando i cursori o inserendo i valori direttamente nelle caselle.

---

[Utilizzo degli oggetti](#) > [Utilizzo di righelli, guide e griglie](#) > Utilizzo delle guide e della griglia



# Allineamento e distribuzione di oggetti

---

I comandi Allinea consentono di allineare gli oggetti selezionati lungo l'asse specificato. È possibile allineare gli oggetti lungo l'asse verticale utilizzando i punti all'estrema destra, al centro e all'estrema sinistra dell'oggetto selezionato. È possibile allineare gli oggetti lungo l'asse orizzontale utilizzando i punti superiore, centrale o inferiore dell'oggetto selezionato.

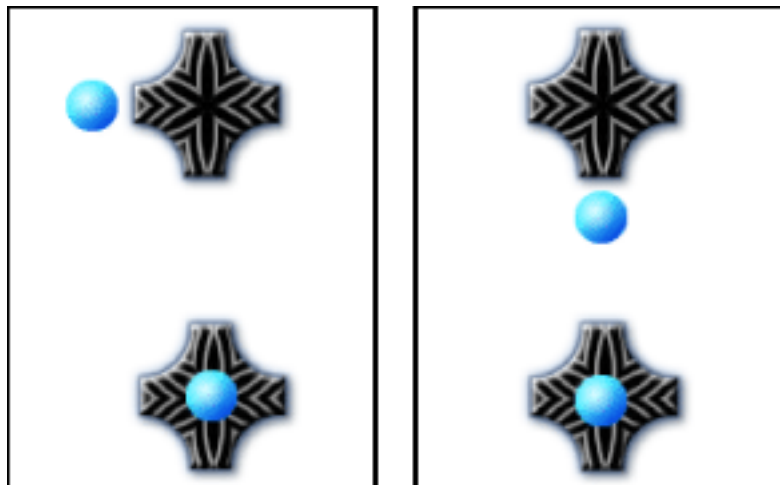
Il comando Distribuisci consente di distribuire gli oggetti a distanza regolare lungo l'asse verticale o orizzontale.

## Per allineare o distribuire gli oggetti:

**1** Selezionare gli oggetti che si desidera allineare o distribuire.

**2** Scegliere uno dei seguenti comandi dal menu Oggetto:

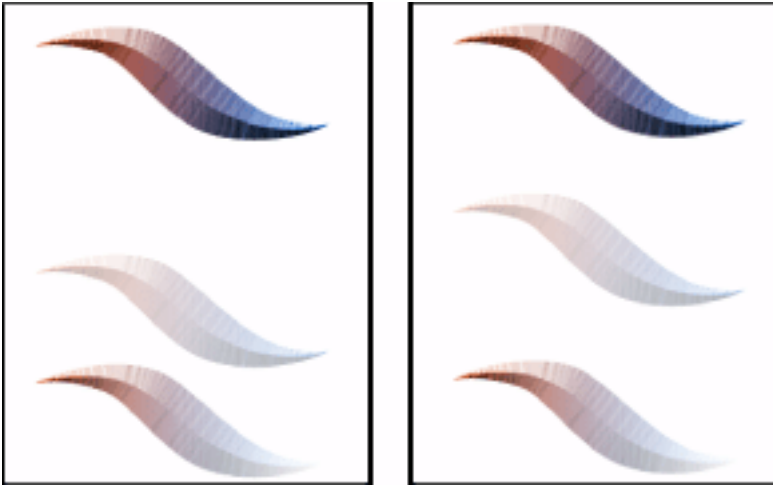
- I comandi Allinea > A sinistra, A destra, In alto o In basso consentono di allineare gli oggetti lungo il relativo margine dell'oggetto appropriato. Il comando Allinea > A sinistra, ad esempio, allinea tutti gli oggetti lungo il margine sinistro dell'oggetto posto più a sinistra.
- Il comando Allinea > Al centro orizzontalmente o verticalmente allinea il centro degli oggetti a metà tra il margine sinistro dell'oggetto posto più a sinistra e il margine destro dell'oggetto posto più a destra (orizzontalmente) o a metà tra il margine superiore dell'oggetto posto più in alto e il margine inferiore dell'oggetto posto più in basso (verticalmente).



Comandi Allinea: Al centro orizzontalmente e Al centro verticalmente



- Allinea > Al centro allinea il centro degli oggetti selezionati.
- Distribuisci > Orizzontale o Verticale consente di disporre il centro degli oggetti a distanza regolare lungo l'asse verticale o orizzontale.



Prima e dopo l'applicazione del comando Distribuisci > Verticale

---

[Utilizzo degli oggetti](#) > Allineamento e distribuzione di oggetti



# Raggruppamento di oggetti

---

È possibile raggruppare un numero qualunque di oggetti, che vengono quindi trattati come un'unica unità. È quindi possibile spostare o trasformare gli oggetti senza influenzarne posizioni o attributi. È possibile, ad esempio, raggruppare gli oggetti in una barra di spostamento, che può quindi essere spostata o ridimensionata come se fosse un'unica unità.

I gruppi sono caratterizzati dalle seguenti proprietà:

- I gruppi possono essere nidificati, vale a dire raggruppati all'interno di altri oggetti o gruppi per formare gruppi più estesi.
- Gli oggetti raggruppati vengono sovrapposti dietro l'oggetto del gruppo posto in primo piano. Se vengono raggruppati due oggetti separati da un oggetto non raggruppati nell'ordine di sovrapposizione, l'oggetto non raggruppati viene spostato dietro gli oggetti raggruppati.
- È possibile modificare l'oggetto testo in primo piano all'interno di un gruppo.

Per informazioni sulla selezione dei gruppi, vedere [Selezione degli oggetti](#).

## Per raggruppare o separare gli oggetti:

**1** Selezionare gli oggetti che si desidera raggruppare o separare.

**2** Scegliere Oggetto > Raggruppa o Oggetto > Separa.



# Selezione di oggetti in un gruppo

---

## Per selezionare oggetti raggruppati:

**1** Selezionare lo strumento selezione sottogruppo () e fare clic sul gruppo, sottogruppo o oggetto che si desidera selezionare.

**2** Fare clic nello stesso punto per selezionare i sottogruppi successivi fino a selezionare il sottogruppo o l'oggetto singolo desiderato.

Gli oggetti e i sottogruppi selezionati sono dotati di maniglie di selezione. Intorno al gruppo o sottogruppo cui appartiene il gruppo o il sottogruppo selezionato viene visualizzato un bordo spesso.



# Mantenimento della formattazione del testo raggruppato

---

Il comando Mantieni allineamento consente di mantenere il testo allineato con altri oggetti con i quali esso è raggruppato. Quando vengono modificati le dimensioni, la spaziatura, il font o lo stile, il testo viene allineato nuovamente all'interno del gruppo o gli oggetti del gruppo vengono ridimensionati in base alla necessità. Per ulteriori informazioni sulla modifica degli attributi del testo, vedere [Creazione di oggetti testo](#).

È possibile, ad esempio, raggruppare un oggetto testo con un pulsante. Se si aggiunge del testo, le dimensioni del pulsante raggruppato aumentano automaticamente in modo da contenere il testo. Se esistono alias del pulsante, le dimensioni degli alias aumentano nella stessa misura.

Il comando Mantieni allineamento è particolarmente utile quando si esegue una sostituzione batch di testo HTML e si desidera che l'oggetto raggruppato con il testo venga ridimensionato in base al testo sostituito. Per ulteriori informazioni, vedere [Utilizzo del comando Sostituzione batch HTML](#).

## Per mantenere l'allineamento del testo raggruppato:

Scegliere Oggetto > Mantieni allineamento.

# Trasformazione e combinazione di

---

[Informazioni sulle trasformazioni](#)

[Trasformazione di oggetti](#)

[Modifica delle proprietà delle forme geometriche](#)

[Ritagliare gli oggetti](#)

[Applicazione di aloni](#)

[Utilizzo dei canali alfa](#)

[Creazione di maschere di gruppo](#)

[Combinazione di oggetti](#)



# Informazioni sulle trasformazioni

---

È possibile *trasformare* le dimensioni, la posizione, la forma e l'orientamento degli oggetti selezionati selezionando uno o più oggetti e applicando le trasformazioni desiderate.

Per la trasformazione di oggetti sono applicabili le seguenti istruzioni:

- È possibile trasformare più oggetti simultaneamente. Se, ad esempio, sono stati selezionati numerosi oggetti geometrici e immagini, è possibile ruotarli nella stessa direzione nello stesso momento.
- In base all'impostazione predefinita, gli oggetti geometrici e le immagini vengono trasformati intorno a un punto di ancoraggio posto al centro degli oggetti. Per eseguire la trasformazione intorno a un punto diverso, spostare il punto di ancoraggio.
- In base all'impostazione predefinita, gli oggetti testo vengono trasformati intorno ai relativi punti di giustificazione. Se, ad esempio, l'oggetto testo è un paragrafo giustificato a sinistra, ruoterà intorno all'estremità sinistra della linea di base della prima riga del testo. Se il paragrafo è giustificato a destra, ruoterà intorno all'estremità destra della linea di base della prima riga del testo. Per eseguire la trasformazione degli oggetti testo intorno a un punto diverso, spostare il punto di ancoraggio.
- Le trasformazioni non sono permanenti. È possibile annullare tutte le trasformazioni apportate a un oggetto.
- Quando si trasformano le immagini di una composizione, una copia dell'immagine originale viene conservata nel file insieme alle modifiche apportate alla stessa. In questo modo, anche le trasformazioni apportate a immagini bitmap non sono permanenti, pertanto è possibile ripristinare l'aspetto originario dell'immagine anche se le modifiche sono state salvate e il file chiuso.

Per trasformare gli oggetti è possibile utilizzare:

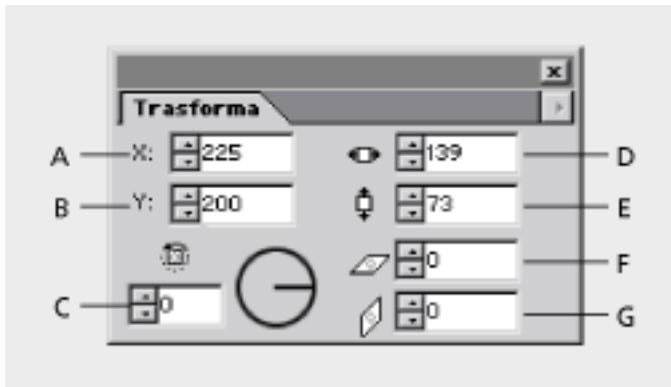
- Gli strumenti di selezione, che consentono, oltre alla selezione di oggetti, lo spostamento, la rotazione, l'inclinazione e il ridimensionamento degli oggetti mediante trascinamento.

**Nota:** non è possibile inclinare gruppi di oggetti. Inoltre è possibile inclinare gli oggetti solo in una direzione, verticalmente o orizzontalmente, ma non in entrambe contemporaneamente.

- La palette Trasforma, che consente lo spostamento, la rotazione e il ridimensionamento degli oggetti mediante l'immissione di valori numerici.
- I comandi Capovolgi orizzontalmente e Capovolgi verticalmente (Rifletti orizzontale e Rifletti verticale in Mac OS).

- Lo strumento trasformazione, che consente la visualizzazione delle trasformazioni apportate all'oggetto mentre vengono eseguite.

Per ulteriori informazioni sullo spostamento degli oggetti mediante trascinamento o utilizzando la palette Trasforma, vedere [Spostamento di oggetti](#).



**A.** Posizione sull'asse x **B.** Posizione sull'asse y **C.** Angolo di rotazione **D.** Larghezza **E.** Altezza **F.** Numero di pixel relativo all'inclinazione dell'oggetto lungo l'asse x **G.** Numero di pixel relativo all'inclinazione dell'oggetto lungo l'asse y

---

[Trasformazione e combinazione di oggetti](#) > Informazioni sulle trasformazioni



# Trasformazione di oggetti

---

Gli strumenti di selezione consentono la rotazione, il ridimensionamento e l'inclinazione degli oggetti mediante trascinamento. I comandi Capovolgi (Rifletti in Mac OS) consentono di creare l'immagine riflessa degli oggetti. Lo strumento trasformazione consente di modificare inclinazione, punto di ancoraggio e rotazione in modo dinamico.


Nella palette Trasforma sono visualizzate informazioni su posizione, dimensione e orientamento di uno o più oggetti selezionati. Immettendo nuovi valori, è possibile modificare gli oggetti selezionati. Tutti i valori della palette si riferiscono al riquadro dell'oggetto selezionato. Il riquadro stabilisce i confini dei singoli oggetti.

Quando a un oggetto vengono applicati effetti e quindi trasformazioni, anche gli effetti subiscono le trasformazioni. Se, ad esempio, un oggetto con l'ombra viene ruotato, l'ombra ruota con l'oggetto come se fossero raggruppati. Se non si desidera applicare le trasformazioni agli effetti, scegliere Oggetto > Trasforma > Modifica forma.

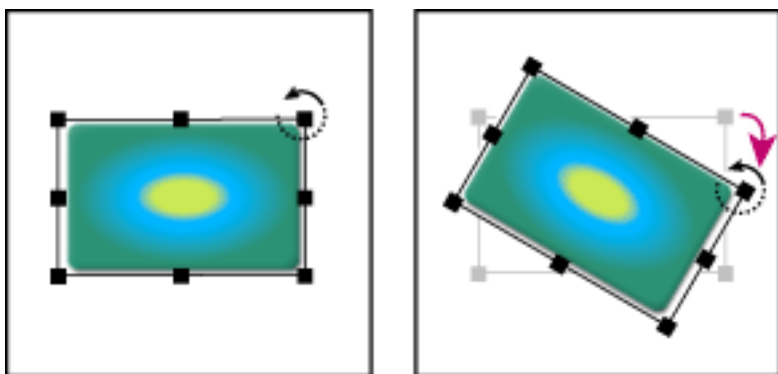
## Per far ruotare un oggetto mediante trascinamento:

**1** Selezionare l'oggetto.

**2** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare la maniglia in alto a destra dell'oggetto. (Una volta posizionato sopra la maniglia, il puntatore assume la forma di una freccia di orientamento circolare). Durante il trascinamento tenere premuto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS) per far ruotare l'oggetto di 15° in 15°.
- Tenendo premuto Ctrl (Comando in Mac OS), trascinare qualunque maniglia d'angolo dell'oggetto. Durante il trascinamento tenere premuto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS) per far ruotare l'oggetto di 15° in 15°.
- Selezionare lo strumento trasformazione () e trascinare qualunque maniglia d'angolo dell'oggetto. Durante il trascinamento tenere premuto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS) per far ruotare l'oggetto di 15° in 15°.





Trascinamento con lo strumento trasformazione

## Per far ruotare un oggetto utilizzando la palette Trasforma:

1 Selezionare l'oggetto.

2 Scegliere Finestra > Trasforma.

3 Nella casella in basso a sinistra della palette Trasforma immettere un numero positivo che rappresenta l'angolo di rotazione dell'oggetto. Per far ruotare un oggetto più di 360° per un'animazione, immettere un numero positivo superiore a 360. Inserendo, ad esempio, il valore 900, l'oggetto compirà due rotazioni e mezza.

## Per modificare il punto di ancoraggio di un oggetto:

In base all'impostazione predefinita, un oggetto ruota intorno al centro. Se si desidera far ruotare l'oggetto intorno a un altro punto:

1 Selezionare l'oggetto.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere Ctrl (Comando in Mac OS) e fare clic sul punto di ancoraggio dell'oggetto (il piccolo quadratino vuoto al centro dell'oggetto) per selezionarlo. Rilasciare quindi il tasto e trascinare il punto di ancoraggio.
- Selezionare lo strumento trasformazione, quindi trascinare il punto di ancoraggio.

## Per far ruotare un oggetto intorno al punto di ancoraggio:

Lo strumento trasformazione consente di spostare un oggetto mantenendone inalterato il punto di ancoraggio. A questo scopo selezionare lo strumento trasformazione, quindi trascinare l'oggetto tenendo premuto Ctrl (Comando in Mac OS).

## Per ridimensionare un oggetto mediante trascinamento:

1 Selezionare l'oggetto.

## 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare qualunque maniglia eccetto la maniglia in alto a destra per modificare l'altezza e la larghezza dell'oggetto. La maniglia in alto a destra viene utilizzata per far ruotare l'oggetto.
- Per ridimensionare l'oggetto utilizzando la maniglia in alto a destra, trascinarla tenendo premuto Ctrl (Comando in Mac OS).
- Per mantenere le proporzioni dell'oggetto durante il ridimensionamento, trascinare una maniglia d'angolo tenendo premuto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS).
- Per mantenere le proporzioni correnti dell'oggetto, trascinare tenendo premuto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS). Se, ad esempio, un rettangolo viene ridimensionato in questo modo, il rapporto altezza-larghezza rimarrà invariato.
- Per eseguire il ridimensionamento da un punto fisso opposto alla maniglia, trascinare una maniglia d'angolo tenendo premuto Alt (Opzione in Mac OS).



Quando si utilizzano gli alias, eseguendo il ridimensionamento dal centro gli alias mantengono l'allineamento. È possibile selezionare più alias contemporaneamente per controllarne le direzioni di ridimensionamento.

- Per modificare solo l'altezza dell'oggetto, trascinare la maniglia centrale posta in alto o quella posta in basso.
- Per modificare solo la larghezza dell'oggetto, trascinare la maniglia centrale posta a destra o quella posta a sinistra.

## Per ridimensionare un oggetto mediante la palette Trasforma:

1 Selezionare l'oggetto.

2 Scegliere Finestra > Trasforma.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:


- Immettere un valore per la larghezza (☞) e premere Invio.
- Immettere un valore per l'altezza (☞) e premere Invio.

## Per inclinare un oggetto mediante trascinamento:

1 Selezionare l'oggetto.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Tenendo premuto Ctrl (Comando in Mac OS), trascinare una maniglia laterale (non le maniglie d'angolo). Per inclinare l'oggetto di 15° in 15°, trascinare tenendo premuto Maiusc-Ctrl (Maiuscolo-Comando in Mac OS).



- Selezionare lo strumento trasformazione () e trascinare una delle maniglie laterali (non le maniglie d'angolo). Per inclinare l'oggetto di 15° in 15°, trascinare tenendo premuto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS).

### **Per inclinare un oggetto mediante la palette Trasforma:**

1 Selezionare l'oggetto.

2 Scegliere Finestra > Trasforma.

3 Utilizzare le caselle relative al grado di inclinazione contenute nella palette Trasforma:

- Per inclinare l'oggetto orizzontalmente, immettere un valore compreso tra -75 e 75 pixel nella casella Inclina orizzontale (). Inserendo un valore positivo, la parte superiore dell'oggetto viene inclinata verso destra e la parte inferiore verso sinistra; inserendo un valore negativo, la parte superiore viene inclinata verso sinistra e la parte inferiore verso destra.
- Per inclinare l'oggetto verticalmente, immettere un valore compreso tra -75 e 75 pixel nella casella Inclina verticale (). Inserendo un valore positivo, il lato destro dell'oggetto viene inclinato verso l'alto e il lato sinistro verso il basso; inserendo un valore negativo, il lato destro viene inclinato verso il basso e il lato sinistro verso l'alto.

### **Per capovolgere un oggetto:**

1 Selezionare l'oggetto.

2 Scegliere uno dei seguenti comandi:

- Oggetto > Trasforma > Capovolgi orizzontalmente (Rifletti orizzontale in Mac OS) per invertire i lati sinistro e destro dell'oggetto.
- Oggetto > Trasforma > Capovolgi verticalmente (Rifletti verticale in Mac OS) per invertire i lati inferiore e superiore dell'oggetto.

### **Per annullare tutte le trasformazioni apportate a un oggetto:**

1 Selezionare l'oggetto.

2 Scegliere Oggetto > Trasforma > Annulla trasformazioni.

---

[Trasformazione e combinazione di oggetti](#) > Trasformazione di oggetti



# Modifica delle proprietà delle forme geometriche

---

La palette Proprietà consente di trasformare e modificare gli oggetti geometrici creati con gli strumenti rettangolo, rettangolo smussato, ellisse e poligono anche se è stato loro applicato uno stile. È possibile, ad esempio, trasformare un'ellissi in un poligono, specificare il numero di lati e scegliere se rendere l'oggetto una forma solida o visualizzare solo il contorno.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo della palette Proprietà per modificare gli attributi del testo, vedere [Impostazione degli attributi del testo](#); per ulteriori informazioni sull'utilizzo della palette Proprietà per modificare i canali alfa delle immagini bitmap, vedere [Utilizzo dei canali alfa](#).

## Per utilizzare la palette Proprietà per modificare la forma di un oggetto geometrico:

**1** Selezionare l'oggetto.

**2** Scegliere Finestra > Proprietà.

**3** Scegliere una delle seguenti forme:

- Rettangolo per trasformare l'oggetto in un rettangolo con gli angoli retti.
- Rettangolo smussato per trasformare l'oggetto in un rettangolo con gli angoli arrotondati. Immettere un valore compreso tra 0 e 200 per specificare il raggio di curvatura espresso in unità di 1/4 di pixel. Il raggio di curvatura rappresenta il raggio di un cerchio ipotetico tracciato nell'angolo del rettangolo o quadrato. Con un raggio di curvatura pari a zero si ottengono angoli retti.
- Ellissi per trasformare l'oggetto in un'ellissi.
- Poligono per assegnare a un oggetto un numero specifico di lati. Immettere un valore compreso tra 3 e 10 nella casella Lati.

**4** Scegliere se assegnare una forma solida o solo il contorno:

- Riempimento per rendere l'oggetto una forma solida.
- Contorno per definire solo il contorno dell'oggetto. Immettere un valore compreso tra 1 e 200 per specificare la larghezza espresso in unità di 1/4 di pixel. Maggiore il valore immesso, più larga apparirà la linea di contorno.

**Nota:** sebbene lo schermo non visualizzi gli oggetti con una risoluzione pari a 1/4 di pixel, tale valore consente di determinare le modalità di applicazione dell'anti-alias all'oggetto per definire lo spessore delle linee.

---

[Trasformazione e combinazione di oggetti](#) > Modifica delle proprietà delle forme geometriche



# Ritagliare gli oggetti

---

Lo strumento taglierina consente di ritagliare gli oggetti riducendo l'area della sezione visibile e di spostare un'immagine bitmap all'interno di un alone.

Una volta ritagliato un oggetto, è possibile annullare l'operazione in qualunque momento, anche dopo il salvataggio (registrazione in Mac OS) e la chiusura del file, utilizzando lo strumento taglierina per ripristinare le dimensioni originali.

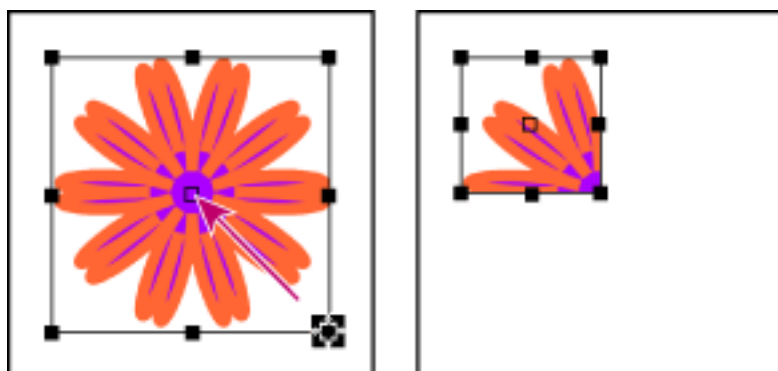
## Per ritagliare un oggetto utilizzando lo strumento taglierina:

1 Selezionare l'oggetto che si desidera ritagliare.

2 Selezionare lo strumento taglierina (.

3 Ritagliare l'immagine:

- Posizionare il puntatore su una delle maniglie dell'oggetto selezionato. Il puntatore assume la forma di una serie di frecce direzionali. Trascinare per ridimensionare la parte visibile dell'oggetto.



Applicazione dello strumento taglierina all'oggetto selezionato e risultato

- Posizionare il puntatore sul punto di ancoraggio dell'oggetto selezionato. Il puntatore assume la forma di una serie di frecce direzionali. Trascinare per spostare la parte visibile dell'immagine all'interno dell'alone.



# Applicazione di aloni

---

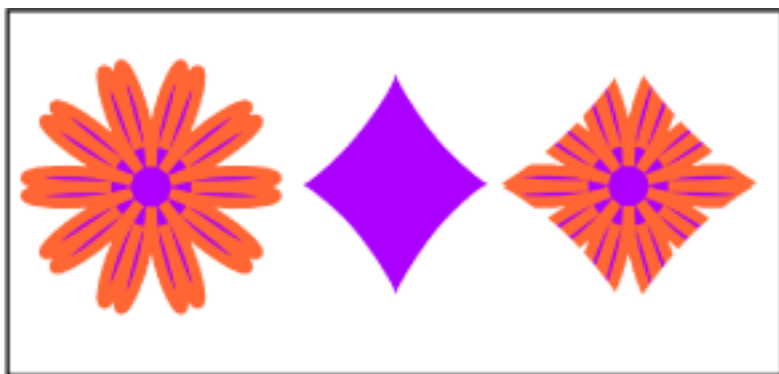
La palette Proprietà consente di ritagliare immagini importate in LiveMotion. È possibile, ad esempio, utilizzare questa palette per applicare un alone a un oggetto immagine. In questo modo l'oggetto immagine viene ritagliato in modo da assumere la forma dell'alone. Un alone è una forma trasparente che definisce l'area visibile di un'immagine. La parte posta all'interno dell'alone risulta visibile, mentre la parte posta fuori dell'alone non è visibile. Un alone attivo è un alone applicato a un oggetto immagine.

## Per applicare un alone attivo a un oggetto immagine:

1 Selezionare l'oggetto immagine.

2 Scegliere Finestra > Proprietà.

3 Selezionare Alone attivo per utilizzare una forma per ritagliare l'immagine. È possibile aggiungere un alone attivo utilizzando il pulsante Crea alone attivo nella palette Libreria o trascinando una forma dalla palette Libreria o da un file EPS posto in una cartella sul pulsante Alone attivo nella palette Proprietà. La forma dell'alone attivo viene adattata alle dimensioni dell'immagine. Per informazioni sulla palette Libreria, vedere [Informazioni sulla Libreria](#).



Oggetto immagine, alone e alone applicato all'oggetto immagine

**Nota:** se all'immagine è stato applicato un canale alfa, l'alone attivo si combina con questo per creare un alone.



# Utilizzo dei canali alfa

---

A seconda del formato e delle modalità di creazione, un'immagine può contenere un *canale alfa*. Il canale alfa è un'immagine in scala di grigio che viene aggiunta ai canali colore quali rosso, verde e blu dell'immagine RGB per creare l'immagine definitiva.

È possibile utilizzare un canale alfa per creare e memorizzare un alone. Come l'alone, il canale alfa consente di definire una forma per l'oggetto immagine. L'immagine di un fiore alla quale non è stato applicato un canale alfa può essere visualizzata in un rettangolo bianco, visibile se inserito su uno sfondo colorato. Utilizzando un canale alfa per la forma del fiore, sarà visibile solo il fiore.

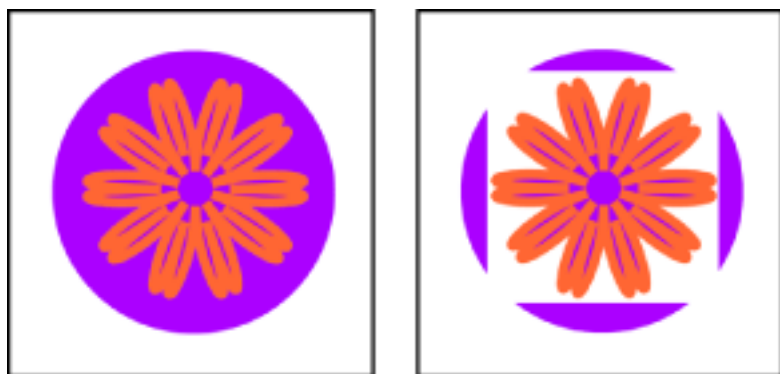


Immagine originale con canale alfa e senza

## Per utilizzare i canali alfa:

1 Selezionare l'oggetto immagine.

2 Scegliere Finestra > Proprietà.

3 Selezionare una delle seguenti opzioni:

- Nessun alfa se si desidera che l'immagine conservi una forma rettangolare anche al di fuori della selezione. Se l'immagine non è rettangolare, l'area al di fuori della selezione viene riempita di colore bianco.
- Usa canale alfa per utilizzare il canale alfa come alone, se l'immagine è stata importata con un canale.
- Crea alfa dall'immagine per creare un canale alfa utilizzando la luminosità del colore dell'immagine. Con un'immagine a colori, l'effetto è equivalente alla conversione del colore in scala di grigio e all'utilizzo della scala di grigio come canale alfa. Tuttavia, l'opzione è utile soprattutto per rimuovere lo sfondo bianco da disegni in bianco e nero e per utilizzare un disegno in scala di grigio come forma.



---

[Trasformazione e combinazione di oggetti](#) > Utilizzo dei canali alfa



# Creazione di maschere di gruppo

---

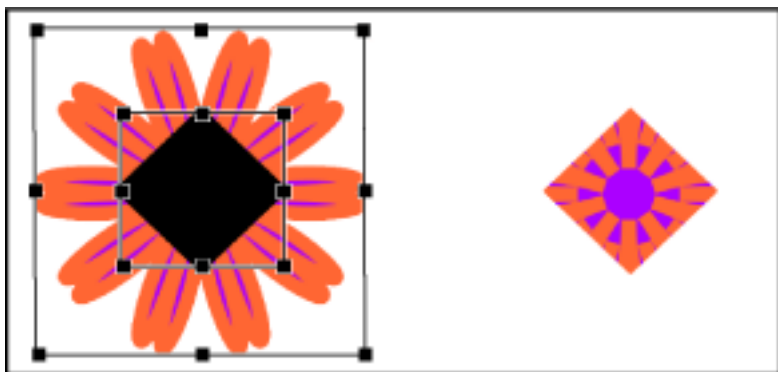
Le maschere di gruppo isolano un'area di un'immagine e creano una specie di finestra attraverso la quale è possibile vedere gli oggetti del gruppo. La maschera assume la forma dell'oggetto che si trova in primo piano e rende visibile solo l'area degli oggetti raggruppati corrispondente per forma e dimensioni all'oggetto in primo piano. Questo effetto può essere utilizzato, ad esempio, nelle animazioni per simulare il movimento degli oggetti sotto o dietro lo sfondo.

## Per creare una maschera di gruppo:

**1** Selezionare gli oggetti che si desidera raggruppare. Posizionare l'oggetto che si desidera utilizzare come maschera in primo piano. Per ulteriori informazioni sull'ordine di sovrapposizione, vedere [Sovrapposizione di oggetti](#).

**2** Scegliere Oggetto > Raggruppa.

**3** Scegliere Oggetto > Oggetto superiore maschera.



Oggetti raggruppati, oggetto in primo piano maschera di gruppo



# Combinazione di oggetti

---

I comandi Combina consentono di creare nuovi oggetti mediante l'intersezione di oggetti preesistenti.

Un oggetto combinato è formato da due o più oggetti sovrapposti uniti a formare un singolo oggetto immagine. Utilizzando i comandi Combina è possibile creare oggetti con zone trasparenti in corrispondenza delle sezioni sovrapposte (ad esempio una forma ad anello o una finestra). In questo modo è possibile creare oggetti più complessi rispetto a quelli creati con i soli strumenti da disegno.

Un oggetto combinato ha le seguenti proprietà:

- Gli oggetti creati con i comandi Unisci, Sottrai sovrapposti (Sotto meno sopra in Mac OS), Interseca ed Escludi hanno gli stessi attributi di stile dell'oggetto posto sotto tutti gli oggetti combinati. (Vedere [Sovrapposizione di oggetti](#)).
- Gli oggetti combinati formano un oggetto immagine.
- Se un oggetto testo viene inserito in un oggetto combinato, il testo può ancora essere modificato. Se più oggetti testo vengono inseriti in un oggetto combinato, solo il testo in primo piano può essere modificato.
- È possibile scomporre gli oggetti di un file LiveMotion in qualunque momento, anche se il file è stato salvato (registrato in MacOS) e riaperto. I singoli oggetti mantengono i relativi attributi di stile.

## Per creare un oggetto combinato:

- 1 Posizionare gli oggetti che si vogliono rendere trasparenti in primo piano.
- 2 Selezionare tutti gli oggetti che si desidera includere nell'oggetto combinato.
- 3 Scegliere Oggetto > Combina.
- 4 Scegliere uno dei seguenti comandi Combina:

**Unisci** Crea un singolo oggetto immagine da due o più oggetti, mantenendo lo stile dell'oggetto posto dietro tutti gli altri e traccia il contorno di tutti gli oggetti selezionati come se fossero un unico oggetto.

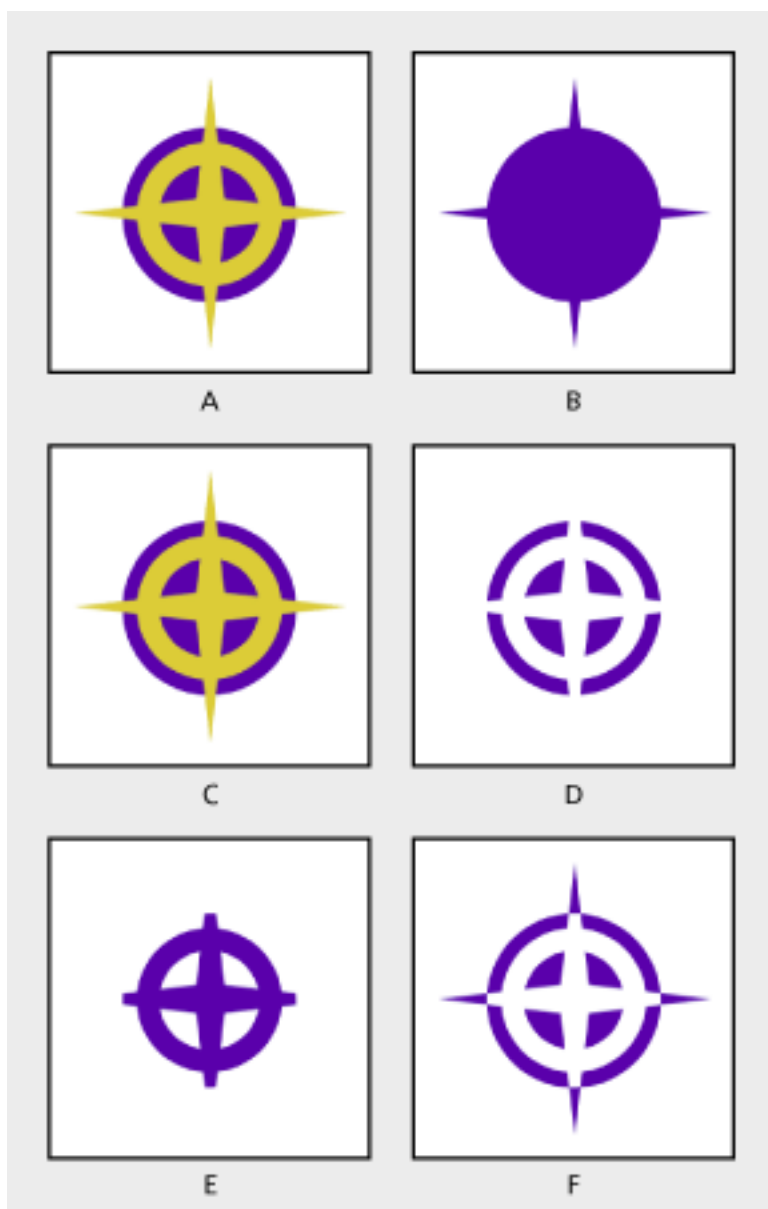
**Unisci con colore** Crea un singolo oggetto immagine da due o più oggetti, mantenendo gli stili dei singoli oggetti e traccia il contorno di tutti gli oggetti selezionati come se

fossero un unico oggetto.

**Sottrai sovrapposti (Sotto meno sopra in Mac OS)** Crea un singolo oggetto immagine sottraendo l'oggetto in primo piano dall'oggetto posto dietro tutti. È possibile utilizzare questo comando per eliminare aree dell'oggetto regolando l'ordine di sovrapposizione.

**Interseca** Crea un singolo oggetto immagine dall'area comune condivisa dagli oggetti selezionati e traccia il contorno delle forme sovrapposte degli oggetti selezionati, ignorando le aree non sovrapposte.

**Escludi** Crea un singolo oggetto immagine eliminando l'area in cui una forma si sovrappone all'altra, traccia il contorno delle parti non sovrapposte e rende quelle sovrapposte trasparenti. Nei punti in cui si intersecano un numero pari di oggetti, l'area diviene trasparente. Nei punti in cui si intersecano un numero dispari di oggetti, l'area di sovrapposizione risulta riempita.



**A.** Originale **B.** Unisci **C.** Unisci con colore **D.** Sottrai sovrapposti (Sotto meno sopra in Mac OS) **E.** Interseca **F.** Escludi

## **Per scomporre un oggetto combinato:**

**1** Selezionare l'oggetto combinato.

**2** Scegliere Oggetto > Scomponi.

---

[Trasformazione e combinazione di oggetti](#) > Combinazione di oggetti

# Importazione di immagini e di altri oggetti

---

[Informazioni sull'importazione](#)

[Inserimento di file di immagini](#)

[Sostituzione di oggetti](#)

[Modifica di oggetti importati](#)

[Utilizzo di plug-in per importare immagini](#)

[Digitalizzazione di immagini](#)

[Incollare immagini](#)

[Copia mediante trascinamento tra applicazioni](#)

[Importazione di oggetti a livelli](#)

[Informazioni sui suoni](#)

[Aggiunta di suoni alla palette Suoni](#)



# Informazioni sull'importazione

---

Dalle caratteristiche dell'immagine importata dipende la modalità di intervento in LiveMotion:

- Le immagini vettoriali (Encapsulated PostScript (EPS) e i file di Illustrator) conservano le proprietà della grafica vettoriale e possono essere ridimensionate senza alterarne la qualità.
- Le immagini bitmap vengono convertite in oggetti immagine formati da pixel. I file di immagini compressi non vengono decompressi, in modo da ridurre le dimensioni del file e della memoria. È possibile inserire immagini bitmap in formato TIFF, GIF, JPEG, PNG, BMP e DIB (PICT in Mac OS) e file di Photoshop.

**Nota:** quando si inserisce un file EPS contenente font non installati nel sistema, questi vengono sostituiti con font disponibili nel sistema.



# Inserimento di file di immagini

---

Il comando **Inserisci** consente di inserire file creati con altre applicazioni come nuovi oggetti immagine in un documento LiveMotion.

In una composizione LiveMotion è possibile inserire sia immagini vettoriali che bitmap, inclusi file EPS, TIFF, GIF, JPEG, PNG, BMP (PICT in Mac OS) e Photoshop 2.5 o versioni successive (file in scala di grigio o RGB uniformati).

## **Per inserire file creati in un'altra applicazione:**

**1** Scegliere **File** (Archivio in Mac OS) > **Inserisci**.

**2** Selezionare il file che si desidera inserire.

**Nota:** nella finestra di dialogo **Inserisci** vengono visualizzati solo i file salvati (registrati in Mac OS) in formati supportati da LiveMotion.

**3** Scegliere **Apri** per aggiungere il file alla finestra attiva di LiveMotion quale nuovo oggetto immagine.

È possibile inserire un gruppo di file di Photoshop o di Illustrator in sequenza trasformandoli in un'animazione unica di LiveMotion. LiveMotion mantiene la sequenza dei file in base al nome assegnato. Per creare una sequenza di file, collocare tutti i file nella stessa posizione e assegnare nomi utilizzando uno schema che li renda riconoscibili. LiveMotion è in grado di riconoscere file con lo stesso nome seguito da un numero e file con un numero seguito da un nome condiviso. Tutti i file di una sequenza devono essere dello stesso tipo. È possibile, ad esempio, assegnare ai file della sequenza i nomi 01animazione.psd, 02animazione.psd, 03animazione.psd o fotogramma1.ai, fotogramma2.ai, fotogramma3.ai. In Mac OS non è necessario assegnare un'estensione ai file, ma tutti i file della sequenza devono essere dello stesso tipo o formato.

Una volta preparata la sequenza dei file, è possibile inserirla in LiveMotion.

## **Per inserire i file come una sequenza:**

**1** Scegliere **File** (Archivio in Mac OS) > **Inserisci sequenza**.

**2** Selezionare un file dalla sequenza che si desidera inserire. Non è necessario selezionare il primo file della sequenza.



### 3 Scegliere Apri.

Quando LiveMotion inserisce una sequenza, ogni file viene convertito in un fotogramma di una singola animazione. I fotogrammi sono numerati. Il primo file corrisponde al primo fotogramma (zero) e l'ultimo file della sequenza all'ultimo fotogramma. I fotogrammi sono rappresentati nella palette Proprietà. Per visualizzare un singolo fotogramma, utilizzare il cursore Durata per passare da un fotogramma all'altro, immettere il numero del fotogramma che si desidera visualizzare nella casella di testo accanto al cursore Durata o utilizzare i pulsanti di selezione per specificare quale fotogramma si desidera visualizzare.

Nella finestra Cronologia, l'animazione è rappresentata da un fotogramma chiave iniziale e uno finale nella Cronologia degli oggetti degli attributi oggetti. I fotogrammi sono interpolati fra i fotogrammi chiave. Ogni fotogramma rappresenta un'unità di tempo e la durata dell'animazione è data dalla somma della durata dei singoli fotogrammi. La durata delle unità di tempo è determinata dalla frequenza dei fotogrammi di animazione specificata nella finestra di dialogo Impostazioni composizione. Se, ad esempio, si sceglie una frequenza fotogrammi pari a 30 fotogrammi al secondo e si importa un file con 30 livelli, l'animazione durerà 1 secondo.

Per modificare la durata dell'animazione dopo avere inserito una sequenza di file, trascinare il fotogramma finale dell'animazione fino a raggiungere la lunghezza desiderata. I fotogrammi verranno nuovamente interpolati per corrispondere alla durata dell'animazione.

Quando si inserisce un file che appartiene a una sequenza o al quale è stato assegnato un nome come se fosse parte di una sequenza, utilizzando il comando File (Archivio in Mac OS) > Inserisci, verrà chiesto di importarlo in forma di sequenza. Se non si desidera inserire il file come parte di una sequenza, utilizzare la funzionalità trascinamento selezione. Per ulteriori informazioni sul trascinamento tra applicazioni, vedere [Copia mediante trascinamento tra applicazioni](#).

---

[Importazione di immagini e di altri oggetti](#) > Inserimento di file di immagini



# Sostituzione di oggetti

---

Il comando Sostituisci inserisce un file da un'altra applicazione nel *riquadro* di un oggetto selezionato e mantiene le informazioni relative a stile e trasformazioni dell'oggetto originale.

È possibile, ad esempio, importare un'immagine in LiveMotion e manipolare l'oggetto immagine. È quindi possibile modificare l'immagine sorgente nell'applicazione originaria e utilizzare Sostituisci in LiveMotion per selezionare l'oggetto immagine e sostituirlo con l'immagine modificata. In questo modo, tutte le trasformazioni e gli effetti applicati a più livelli prima di modificare l'immagine vengono mantenuti.

## Per sostituire un oggetto con un file inserito:

- 1 Selezionare l'oggetto o gli oggetti che si desidera sostituire.
- 2 Scegliere File (Archivio in Mac OS) > Sostituisci.
- 3 Trovare e selezionare il file che si desidera utilizzare per sostituire l'oggetto selezionato.
- 4 Scegliere Apri.

L'immagine inserita viene adattata il più possibile all'oggetto sostituito, l'oggetto viene ritagliato lungo il lato più corto, se necessario, quindi vengono apportate trasformazioni o effetti applicati in precedenza all'immagine.



# Modifica di oggetti importati

---

È possibile modificare gli oggetti importati da Illustrator o Photoshop nell'applicazione con cui sono stati creati, senza chiudere la composizione in LiveMotion. In questo modo è possibile sfruttare le numerose funzionalità di Illustrator e Photoshop senza intervenire sulla composizione in LiveMotion. Non è necessario importare nuovamente gli oggetti dopo averli modificati nelle applicazioni originarie.

## Per modificare oggetti importati:

- 1 Selezionare l'oggetto, quindi scegliere Modifica (Composizione in Mac OS) > Modifica originale.
- 2 Trasformare l'oggetto.
- 3 Salvare (Registrare in Mac OS) l'oggetto nell'applicazione originale, quindi chiudere l'applicazione.



# Utilizzo di plug-in per importare immagini

---

I plug-in sono programmi sviluppati da Adobe Systems e da altri sviluppatori insieme ad Adobe Systems per espandere le capacità di importazione di Adobe LiveMotion.

Alcuni plug-in di importazione, quali il modulo TWAIN che consente di acquisire immagini mediante uno scanner compatibile TWAIN e altre fonti digitali, sono comprese nel programma e vengono installate automaticamente nella cartella Plug-in. È inoltre possibile utilizzare i plug-in di importazione di Photoshop per Mac OS forniti con numerose fotocamere digitali. Altri moduli per plug-in (quali Kodak Photo CD) sono forniti da terzi.

Una volta installati, i moduli dei plug-in appaiono come opzioni del menu Importa o formati di file nella finestra di dialogo Inserisci.

## **Per installare i plug-in di Adobe Systems:**

Per installare il plug-in utilizzare il programma di installazione, se fornito. In caso contrario, trascinare una copia del plug-in nella cartella Plug-in contenuta nella cartella Adobe LiveMotion. È necessario riavviare il sistema.

Per l'utilizzo di plug-in di terzi, seguire le istruzioni di installazione fornite.



# Digitalizzazione di immagini

---

Adobe LiveMotion consente di importare immagini con qualunque scanner per il quale sia stato installato un plug-in compatibile di terzi (software elaborato, fornito e supportato dal produttore dello scanner) o che supporti l'interfaccia TWAIN.

Per ulteriori istruzioni sull'installazione di un plug-in compatibile Adobe LiveMotion, vedere la documentazione dello scanner. Per informazioni generali sui plug-in, vedere [Utilizzo di plug-in per importare immagini](#).

**Nota:** prima di digitalizzare un'immagine, verificare che il software necessario sia stato installato. I driver degli scanner vengono forniti e supportati dai singoli produttori, non da Adobe Systems. Se i verificano problemi con la digitalizzazione, verificare di avere a disposizione la versione più recente del driver appropriato per lo scanner.

## Altri argomenti correlati:

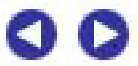
[Importazione di immagini digitalizzate](#)

[Digitalizzazione di un'immagine utilizzando l'interfaccia TWAIN](#)

[Importazione di un file con anti-alias PICT \(solo Mac OS\)](#)

[Importazione delle Risorse PICT \(solo Mac OS\)](#)

[Importazione di immagini e di altri oggetti](#) > [Digitalizzazione di immagini](#) > Importazione di immagini digitalizzate



# Importazione di immagini digitalizzate

---

Per la digitalizzazione e l'importazione di un'immagine in Adobe LiveMotion, attenersi alle seguenti istruzioni:

- Le immagini digitalizzate possono avere una risoluzione massima di 300 punti per pollice.
- Se lo scanner dispone di un plug-in compatibile, selezionare il nome dal sottomenu File > Importa.
- Se lo scanner supporta l'interfaccia TWAIN, per digitalizzare l'immagine seguire le istruzioni riportate nella sezione successiva.
- Se lo scanner non supporta né un modulo per plug-in compatibile né l'interfaccia TWAIN, utilizzare il software fornito dal produttore per digitalizzare l'immagine, quindi salvarla in un formato che possa essere inserito in LiveMotion (TIFF, GIF o Photoshop).

---

[Importazione di immagini e di altri oggetti](#) > [Digitalizzazione di immagini](#) > Importazione di immagini digitalizzate

[Importazione di immagini e di altri oggetti](#) > [Digitalizzazione di immagini](#) > Digitalizzazione di un'immagine utilizzando l'interfaccia TWAIN



# Digitalizzazione di un'immagine utilizzando l'interfaccia TWAIN

---

TWAIN è un'interfaccia per varie piattaforme che consente di acquisire le immagini catturate con scanner, fotocamere digitali e altri strumenti. Il produttore della periferica TWAIN deve fornire un programma di gestione e l'origine dati TWAIN per far funzionare la periferica con Adobe LiveMotion.

Adobe LiveMotion supporta lo standard corrente TWAIN\_32 per la digitalizzazione. Contattare il produttore dello scanner per informazioni sulla disponibilità di plug-in origine per TWAIN\_32.

## **Per importare un'immagine utilizzando l'interfaccia TWAIN:**

**1** La prima volta che si utilizza una periferica TWAIN con Adobe LiveMotion, Scegliere File (Archivio in Mac OS)> Importa > Select TWAIN\_32 Source (Seleziona origine TWAIN in Mac OS). Selezionare quindi la periferica utilizzata. Non è necessario ripetere questo passaggio quando si utilizza nuovamente la periferica TWAIN con LiveMotion.

Se nel sistema sono installate più periferiche TWAIN e si desidera passare da una all'altra, utilizzare il comando Seleziona origine.

**2** Per importare l'immagine, scegliere TWAIN\_32 (Acquisisci TWAIN in Mac OS) dal sottomenu File > Importa.

---

[Importazione di immagini e di altri oggetti](#) > [Digitalizzazione di immagini](#) > Digitalizzazione di un'immagine utilizzando l'interfaccia TWAIN

[Importazione di immagini e di altri oggetti](#) > [Digitalizzazione di immagini](#) > Importazione di un file con anti-alias PICT (solo Mac OS)



# Importazione di un file con anti-alias PICT (solo Mac OS)

---

Scegliere Archivio > Importa > Anti-alias PICT per importare file PICT orientati agli oggetti con immagini dai bordi arrotondati o *anti-alias*.

Nella finestra di dialogo PICT anti-alias sono indicate le dimensioni correnti del file. Per modificare le dimensioni dell'immagine, immettere i valori necessari nelle caselle Larghezza e Altezza. La dimensione del file verrà aggiornata. Per mantenere le proporzioni dell'immagine, selezionare Mantieni proporzioni.

---

[Importazione di immagini e di altri oggetti](#) > [Digitalizzazione di immagini](#) > Importazione di un file con anti-alias PICT (solo Mac OS)



[Importazione di immagini e di altri oggetti](#) > [Digitalizzazione di immagini](#) > Importazione delle Risorse PICT (solo Mac OS)



# Importazione delle Risorse PICT (solo Mac OS)

---

Il modulo Risorse PICT consente di leggere le risorse PICT da un file. Per aprire una risorsa PICT, scegliere Archivio > Importa > Risorse PICT.

Per visualizzare l'anteprima di una risorsa, scegliere Anteprima. Utilizzare i pulsanti di selezione per passare da una risorsa all'altra. Il numero visualizzato relativo a ogni Risorsa si riferisce alla posizione della risorsa in ordine ascendente nel resource fork e non rappresenta il numero identificativo della risorsa.

---

[Importazione di immagini e di altri oggetti](#) > [Digitalizzazione di immagini](#) > Importazione delle Risorse PICT (solo Mac OS)



# Incollare immagini

---

Per copiare selezioni in Adobe LiveMotion e tra Adobe LiveMotion e altre applicazioni, è possibile utilizzare i comandi Modifica (Composizione in Mac OS) > Taglia o Copia. La selezione tagliata o copiata rimane negli Appunti fino a quando viene copiata o tagliata la successiva selezione.

Gli oggetti copiati in LiveMotion possono essere incollati come nuovi oggetti o applicati a oggetti selezionati come stili.

È inoltre possibile utilizzare i comandi Modifica > Taglia, Copia e Incolla per copiare immagini e testo in LiveMotion, inclusi i formati EPS, DIB (Windows), PICT (Mac OS), ASCII e RTF.



# Copia mediante trascinamento tra applicazioni

---

La funzionalità trascinamento selezione consente di spostare immagini da un'applicazione diversa a LiveMotion o da LiveMotion a un'altra applicazione quale Photoshop, applicazioni per grafica bitmap ed elaboratori di testo.

È possibile trascinare in Adobe LiveMotion qualunque immagine importabile. In base al punto in cui viene trascinata l'immagine, si ottiene uno dei seguenti risultati:

- Trascinando l'immagine su un oggetto, l'oggetto viene sostituito dall'immagine.
- Trascinando l'immagine sulla finestra Composizione, si crea un nuovo oggetto immagine.
- Trascinando un testo da un'altra applicazione sulla composizione, si crea un nuovo oggetto testo.
- Trascinando un'immagine su un livello, si applica una texture a quel livello. Vedere [Applicazione di texture ai livelli](#).
- Trascinando un file di LiveMotion su una finestra Composizione, si aggiunge l'intero contenuto, quale gruppo, alla composizione. Vedere [Raggruppamento di oggetti](#).
- Trascinando uno o più oggetti da una composizione in un'altra finestra di LiveMotion, si crea una copia della selezione nella nuova finestra.

In Mac OS l'applicazione deve supportare Macintosh<sup>®</sup> Drag Manager.

## Per trascinare selezioni di immagini da Adobe LiveMotion sul desktop:

**1** Selezionare l'immagine che si desidera copiare.

**2** Trascinare la selezione sul desktop.

In Windows, la selezione viene copiata sul desktop come file di ritagli (Metafile). In Mac OS, la selezione viene copiata come un archivio immagine (PICT). È possibile trascinare questi file in un altro file in un secondo tempo.

## Per trascinare un'immagine in una finestra di Photoshop o editor grafico:

**1** Selezionare l'immagine che si desidera copiare.

**2** Aprire l'immagine di Photoshop nella quale si desidera copiare la selezione.

**3** Trascinare la selezione sull'immagine di Photoshop, quindi rilasciare il pulsante del mouse.

---

[Importazione di immagini e di altri oggetti](#) > Copia mediante trascinamento tra applicazioni



# Importazione di oggetti a livelli

---

In LiveMotion, solo gli oggetti sono composti da livelli, non le composizioni. Per contro, i livelli di Photoshop e Illustrator sono parte della composizione e possono includere numerosi oggetti. Ogni composizione è composta da almeno un livello, lo sfondo, al quale è possibile aggiungere oggetti. È possibile creare nuovi livelli, ma gli oggetti non dispongono di livelli.

Quando si importa in LiveMotion un file di Illustrator o Photoshop a più livelli, questo viene inserito come un oggetto con un unico livello. È quindi possibile modificarlo come qualunque oggetto creato in LiveMotion e aggiungere nuovi livelli oggetto. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo del livelli oggetto in LiveMotion, vedere [Livelli di oggetti](#).

È inoltre possibile convertire gli oggetti a livelli, in modo che mantengano i livelli originari. I vari livelli vengono convertiti in oggetti singoli o in un gruppo di oggetti ed è possibile modificarli nel programma originario dopo la conversione. Gli effetti applicati ai livelli vengono ignorati durante la conversione e i livelli di regolazione vengono visualizzati come rettangoli bianchi.

Con LiveMotion è possibile convertire livelli in una sequenza di fotogrammi di animazione che possono essere visualizzati in modo simile ai file separati inseriti in una sequenza. Per ulteriori informazioni sull'importazione di sequenze di animazione, vedere [Inserimento di file di immagini](#).

## Per convertire un oggetto importato a livelli in LiveMotion:

**1** Importare un oggetto a livelli.

**2** Selezionare l'oggetto, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Oggetto > Converti livelli in > Oggetti per convertire i livelli in singoli oggetti.
- Scegliere Oggetto > Converti livelli in > Gruppo di oggetti per convertire i livelli in un gruppo di oggetti.
- Scegliere Oggetto > Converti livelli in > Sequenza per convertire i livelli in fotogrammi di un'animazione.
- Scegliere Oggetto > Converti livelli in > Sequenza con sfondo per convertire i livelli in fotogrammi di un'animazione mantenendo lo sfondo invariato. I livelli vengono trasformati in un'animazione come descritto sopra, ma il primo livello rimarrà visibile per l'intera durata della sequenza di animazione.

[Importazione di immagini e di altri oggetti](#) > Importazione di oggetti a livelli



# Informazioni sui suoni

---

La palette Suoni consente di applicare un suono alla composizione. È possibile aggiungere un suono personalizzato alla palette o utilizzare i suoni presenti nella palette. Fare doppio clic su un suono, premere Invio o fare clic sul pulsante Riproduci suono per un'anteprima.

## Per visualizzare la palette Suoni:

**1** Scegliere Finestra > Suoni.

**2** Scegliere un'opzione di visualizzazione dal menu nella palette Suoni:

- Visualizzazione Nome (Vista Nome in Mac OS) per visualizzare un elenco di suoni con nome e un esempio di anteprima di dimensioni ridotte di ognuno di essi.
- Visualizzazione Anteprima (Vista Anteprima in Mac OS) per visualizzare un elenco di suoni con nome e un'anteprima di dimensioni normali del suono correntemente selezionato.
- Visualizzazione Campioni (Vista Campioni in Mac OS) per visualizzare un elenco di esempi di anteprima dei suoni.

## Per applicare un suono utilizzando la palette Suoni:

**1** Selezionare il suono.

**2** Applicare il suono:

- Fare clic sul pulsante Applica suono.
- Trascinare il suono sulla composizione.



# Aggiunta di suoni alla palette Suoni

---

All'insieme di suoni forniti nella palette è possibile aggiungere file audio creati in altre applicazioni. Adobe LiveMotion supporta i formati audio più comuni, inclusi .aif, .mp3, .wav e .snd.

## **Per aggiungere un suono alla palette mediante trascinamento:**

- 1 Selezionare l'oggetto contenente il suono che si desidera aggiungere alla palette Suoni.
- 2 Trascinare l'oggetto dalla finestra Composizione sulla palette Suoni.
- 3 Immettere un nome e scegliere OK.

Il suono verrà inserito in ordine alfabetico nell'elenco dei suoni disponibili.

## **Per aggiungere un suono alla palette mediante trascinamento di un file audio:**

- 1 Aprire la cartella o directory contenente il file audio.
- 2 Impostare Adobe LiveMotion quale applicazione attiva.
- 3 Trascinare il file audio sulla palette Suoni.
- 4 Immettere un nome e scegliere OK.

Una copia del file audio verrà salvata come suono e inserita in ordine alfabetico nell'elenco dei suoni disponibili.

## **Per aggiungere un suono alla palette specificando il file audio da utilizzare:**

- 1 Fare clic sul pulsante Nuovo suono (🔊) nella palette Suoni.
- 2 Selezionare il file audio contenente il suono che si desidera aggiungere alla palette, quindi scegliere OK.
- 3 Immettere un nome e scegliere OK.

Il file audio verrà inserito in ordine alfabetico nell'elenco dei suoni disponibili.



## **Per aggiungere un suono alla palette inserendolo nella cartella Suoni:**

Trascinare o copiare il file audio nella cartella Suoni posta nella cartella Adobe LiveMotion.

Il suono verrà visualizzato in ordine alfabetico nell'elenco dei suoni disponibili al successivo avvio di LiveMotion.

## **Per sostituire un suono:**

Aggiungere un suono e assegnare il nome di un suono esistente.

## **Per eliminare un suono dalla palette Suoni:**

**1** Nella palette Suoni, selezionare il suono che si desidera eliminare.

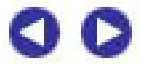
**2** Fare clic sul pulsante Elimina suono (🗑).

---

[Importazione di immagini e di altri oggetti](#) > Aggiunta di suoni alla palette Suoni

# Livelli di oggetti

---



[Informazioni sui livelli di oggetti](#)

[Utilizzo della palette Livelli oggetti \(Livelli oggetto in Mac OS\)](#)

[Utilizzo della palette Livello](#)

[Applicazione di texture ai livelli](#)

[Applicazione della regolazione dei colori ai livelli](#)

[Applicazione di effetti 3D a un livello](#)

[Applicazione degli effetti di distorsione ai livelli](#)



# Informazioni sui livelli di oggetti

---

L'utilizzo dei livelli è uno dei modi più semplici per creare effetti in LiveMotion. Quando viene creato, ogni oggetto ha un solo livello, al quale è possibile aggiungerne altri 98. I livelli sono copie della forma dell'oggetto disposte in pila una sull'altra. Negli oggetti con più livelli, in ogni livello è ripetuta la stessa forma ma gli attributi sono diversi. Quando un livello viene scostato rispetto ai livelli sottostanti o è semitrasparente, è possibile vedere i livelli sottostanti. Dietro tutti i livelli dell'oggetto si trovano altri oggetti o lo sfondo.

Applicando attributi diversi a ogni livello, è possibile creare elementi sofisticati per le pagine Web, quali frecce con forma in rilievo al livello superiore e un effetto ombreggiatura all'ultimo livello.

I livelli sono indipendenti, perciò è possibile utilizzare livelli diversi per provare vari tipi di riempimento ed effetti. Questo consente inoltre di creare versioni alternative dello stesso oggetto. Ad esempio, utilizzare il secondo livello per applicare un colore alternativo a un pulsante.

È possibile selezionare e riempire tutti i livelli con i seguenti attributi:

**Riempimento colore** Include impostazioni dalle palette Colore e Sfumatura. Per ulteriori informazioni, vedere [Scelta dei colori con la palette Colore](#).

**Riempimento immagine** Riempie tutti i livelli di un oggetto immagine con quell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere [Utilizzo della palette Livello](#).

**Riempimento sfondo** È possibile riempire qualunque livello con l'oggetto o lo sfondo sotto l'oggetto. Per ulteriori informazioni, vedere [Utilizzo della palette Livello](#).

**Riempimento texture** È possibile utilizzare qualunque texture della palette Texture. Per ulteriori informazioni, vedere [Applicazione di texture ai livelli](#).

È inoltre possibile applicare qualunque combinazione di attributi a un livello.

**Effetto 3D** Include effetti quali il rilievo e la smussatura del livello. Per ulteriori informazioni, vedere [Applicazione di effetti 3D a un livello](#).

**Effetto distorsione** Include l'applicazione di effetti quali l'effetto sfera e spirale sul riempimento del livello. Per ulteriori informazioni, vedere [Applicazione di effetti 3D a un](#)

[livello.](#)

**Impostazioni palette Opacità** Consentono di regolare il grado di trasparenza del livello. Per ulteriori informazioni, vedere [Regolazione dell'opacità di oggetti e livelli.](#)

**Impostazioni palette Regola** Consentono di regolare le informazioni relative al colore del livello. Per ulteriori informazioni, vedere [Applicazione della regolazione dei colori ai livelli.](#)

**Impostazioni palette Livello** Consentono di scostare i vari livelli per visualizzarli tutti e di allargare, restringere e sfumare i livelli dell'oggetto. Per ulteriori informazioni, vedere [Utilizzo della palette Livello.](#)

---

[Livelli di oggetti](#) > Informazioni sui livelli di oggetti

[Livelli di oggetti](#) > Utilizzo della palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS)



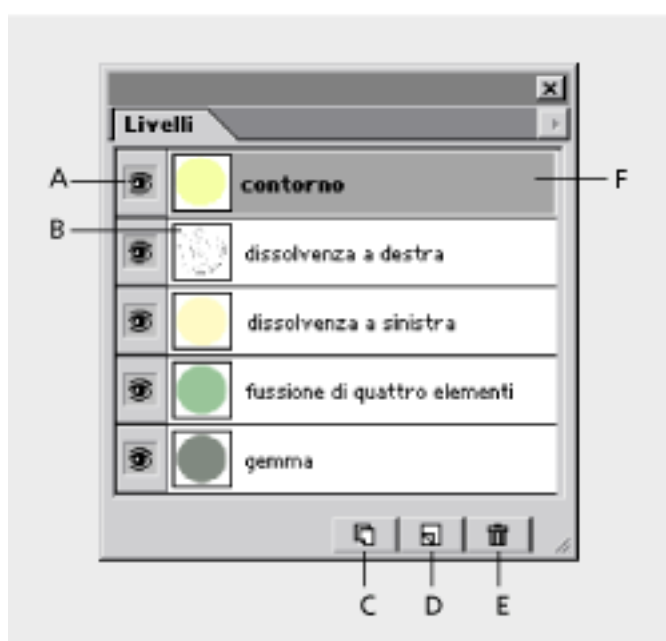
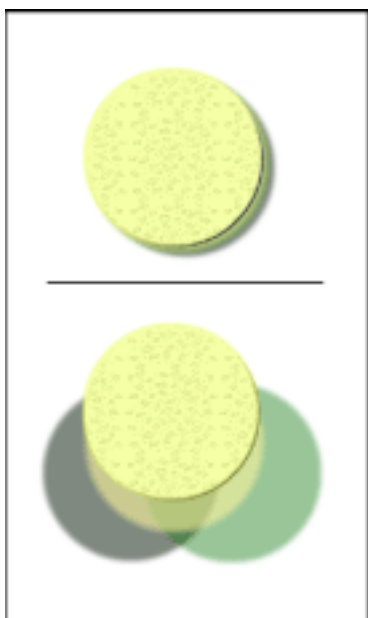
# Utilizzo della palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS)

---

Selezionare un livello per modificarne gli attributi. La palette Livelli oggetti consente di selezionare, creare, nascondere, visualizzare, copiare ed eliminare i livelli. Ulteriori comandi sono presenti nel menu Livello.

Nella palette Livelli oggetti sono elencati tutti i livelli che compongono l'oggetto, a partire da quello superiore. Nella palette viene visualizzata un'anteprima di ogni livello, che viene aggiornata mentre vengono apportate le modifiche.

Utilizzando le palette Forma, Stili, Proprietà e Trasforma si agisce su tutti i livelli dell'oggetto selezionato. Utilizzando le palette Livello, Colore, Opacità, Regola, Distorci, 3D, Sfumatura e Texture si agisce solo sul livello selezionato.



**A.** Mostra/Nascondi **B.** Anteprima **C.** Duplica livello **D.** Nuovo livello **E.** Elimina livello **F.** Il livello evidenziato è selezionato

## Per visualizzare la palette Livelli oggetti e selezionare un livello:

**1** Scegliere Finestra > Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).

**2** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella palette Livelli oggetto, fare clic su un livello per selezionarlo.
- Scegliere Livello > Seleziona livello e scegliere il livello desiderato.

---

[Livelli di oggetti](#) > Utilizzo della palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS)

## Altri argomenti correlati:

[Visualizzazione dei livelli](#)

[Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli](#)

[Aggiunta di livelli](#)

[Duplicazione di livelli](#)

[Rimozione degli attributi livello](#)



# Visualizzazione dei livelli

---

La palette Livelli oggetti consente di controllare se un livello è visibile e in che modo viene visualizzata la relativa *anteprima*. Riducendo le dimensioni dell'anteprima, è possibile salvare spazio sullo schermo. È possibile esportare e stampare solo i livelli visibili.

## Per visualizzare o nascondere un livello:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS), fare clic sul pulsante Mostra/Nascondi (👁) accanto a un livello per nascondere quel livello. Fare nuovamente clic sulla colonna per visualizzare di nuovo il livello.
- Fare clic sul pulsante Mostra/Nascondi di un livello tenendo contemporaneamente premuto Alt (Opzione in Mac OS) per visualizzare solo quel livello. Ripetere l'operazione per visualizzare nuovamente tutti i livelli.

**Nota:** è possibile rendere invisibile il livello selezionato. Le modifiche apportate, tuttavia, hanno effetto anche sul livello selezionato, benché invisibile.

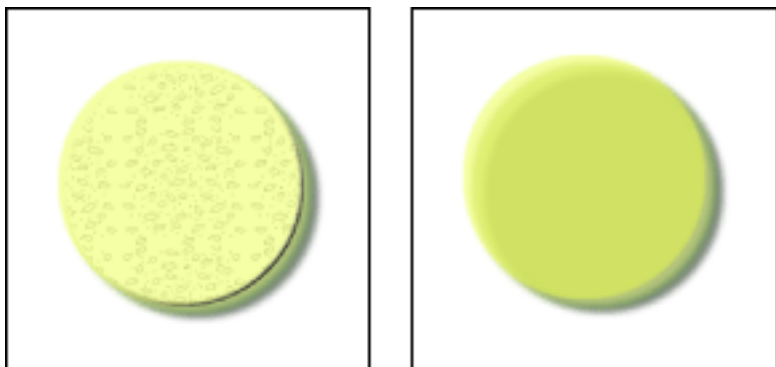


Immagine originale con livelli Secondo livello nascosto



[Livelli di oggetti](#) > [Utilizzo della palette Livelli oggetti \(Livelli oggetto in Mac OS\)](#) > Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli



# Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli

---

L'ordine di sovrapposizione (ordine z) determina l'ordine in cui sono disposti i livelli che formano un oggetto.

## Per modificare l'ordine dei livelli dal menu Livello:

- 1 Nella palette Livelli oggetti, selezionare il livello che si desidera spostare.
- 2 Scegliere Livello > Ordina, quindi scegliere un comando per disporre il livello.

## Per modificare l'ordine dei livelli mediante trascinamento:

- 1 Nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS), selezionare il livello che si desidera spostare.
- 2 Trascinare il livello verso il basso o verso l'alto nella palette. Quando il contorno del livello trascinato compare nella posizione desiderata, rilasciare il pulsante del mouse.



Modifica dell'ordine dei livelli mediante trascinamento

---

[Livelli di oggetti](#) > [Utilizzo della palette Livelli oggetti \(Livelli oggetto in Mac OS\)](#) > Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli

[Livelli di oggetti](#) > [Utilizzo della palette Livelli oggetti \(Livelli oggetto in Mac OS\)](#) > Aggiunta di livelli



# Aggiunta di livelli

---

I livelli aggiunti vengono visualizzati nella palette Livelli oggetti sotto il livello selezionato. È possibile aggiungere livelli a un oggetto, assegnare un nome ai nuovi livelli e rinominare i livelli esistenti.

## Per aggiungere un nuovo livello:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Livello > Nuovo livello.
- Fare clic sul pulsante Nuovo livello (📄) nella parte inferiore della palette Livelli oggetti.

Al livello viene assegnato un nome in base alla posizione nell'ordine di sovrapposizione dei livelli.

## Per assegnare un nome o rinominare un livello:

- 1 Nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS), fare doppio clic sul livello.
- 2 Immettere il nome che si desidera assegnare al livello, quindi scegliere OK.

---

[Livelli di oggetti](#) > [Utilizzo della palette Livelli oggetti \(Livelli oggetto in Mac OS\)](#) > Aggiunta di livelli



# Duplicazione di livelli

---

È possibile duplicare qualunque livello dell'oggetto, purché il numero di livelli sia inferiore a 98. Il nuovo livello viene inserito sotto l'originale e viene automaticamente selezionato.

## Per duplicare un livello:

- 1 Se sono stati creati 99 livelli (numero massimo), eliminare un livello.
- 2 Nella palette Livelli oggetti, selezionare il livello che si desidera duplicare.
- 3 Duplicare il livello:
  - Scegliere Livello > Duplica livello.
  - Fare clic sul pulsante Duplica livello (📄) nella parte inferiore della palette Livelli oggetti.

## Per eliminare un livello:

- 1 Selezionare il livello nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).
- 2 Eliminare il livello:
  - Scegliere Livello > Elimina livello.
  - Fare clic sul pulsante Elimina livello (🗑️) nella parte inferiore della palette Livelli oggetti.

[Livelli di oggetti](#) > [Utilizzo della palette Livelli oggetti \(Livelli oggetto in Mac OS\)](#) >



Rimozione degli attributi livello

# Rimozione degli attributi livello

---

Il comando Cancella attributi livelli (Cancella attributi livello in Mac OS) rimuove gli attributi relativi a sfumatura, opacità, regolazione colore, texture, immagine, effetto 3D, distorsione, scostamento o morbidezza applicati al livello. Si ottiene un livello riempito con il colore corrente.

## Per rimuovere gli attributi di un livello:

**1** Selezionare il livello nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).

**2** Scegliere Livello > Cancella attributi livelli.

---

[Livelli di oggetti](#) > [Utilizzo della palette Livelli oggetti \(Livelli oggetto in Mac OS\)](#) > Rimozione degli attributi livello



# Utilizzo della palette Livello

La palette Livelli oggetti consente di selezionare, riordinare ed eliminare uno specifico livello di un oggetto. La palette Livello consente di specificare numerose proprietà di base del livello selezionato. Per ogni livello è possibile specificare le seguenti opzioni:

- Riempi (Riempi con in Mac OS), che consente di riempire il livello con un colore, una texture, un'immagine o uno sfondo.
- Scostamento X e Scostamento Y, che consentono di specificare la distanza del livello dal centro dell'oggetto. Queste opzioni sono utili per creare, ad esempio, un effetto ombreggiatura utilizzando il livello posto sotto e a destra del livello in primo piano.
- Larghezza, che consente di allargare o restringere un livello. Se, ad esempio, un oggetto ha due livelli, è possibile utilizzare questa opzione per allargare il livello inferiore, creando un contorno o *tratto* intorno all'oggetto.
- Morbidezza, che consente di specificare la quantità di sfumatura di Gauss da applicare al livello. Questa opzione consente ad esempio di creare ombre con margini arrotondati.

## Per specificare il tipo di riempimento di un livello:

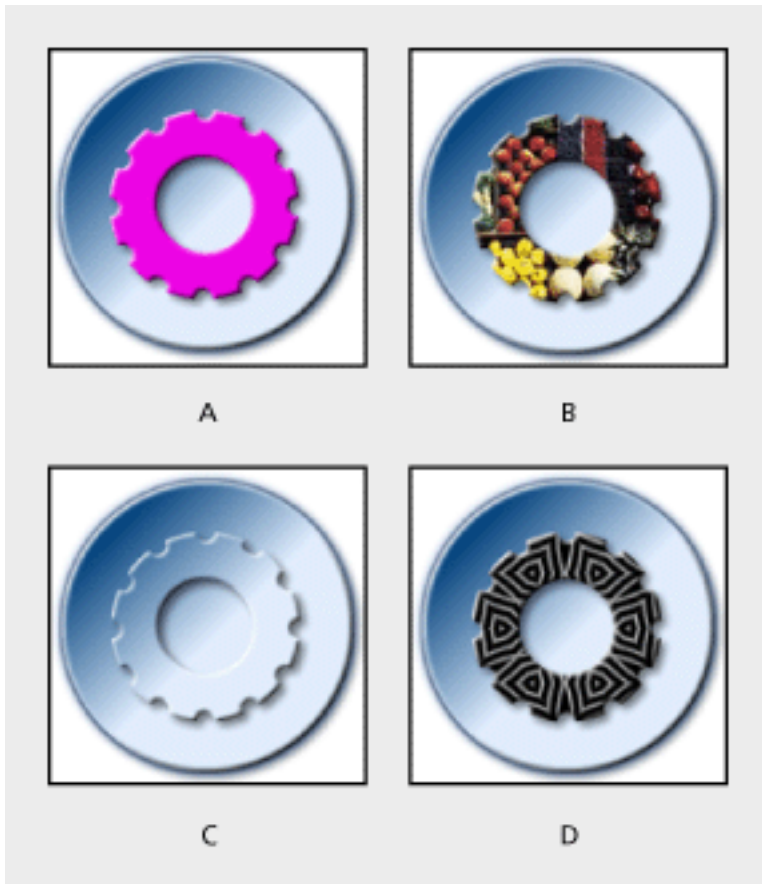
- 1 Selezionare il livello nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).
- 2 Scegliere Finestra > Livello per aprire la palette Livello.
- 3 Scegliere una delle seguenti opzioni nella casella di riepilogo Riempi (Riempi con in Mac OS):
  - Colore consente di riempire con il colore, l'opacità e la sfumatura correntemente selezionati nelle palette Colore, Opacità e Sfumatura.
  - Immagine può essere applicata solo a oggetti immagine e riempie il livello selezionato con l'immagine specificata. Se, ad esempio, si seleziona l'immagine di una barca, il livello verrà riempito con tale immagine. Se si imposta questa opzione per un oggetto testo o geometrico, il livello rimarrà riempito con il colore corrente. Se si desidera applicare un'immagine a un livello di un oggetto di base, trascinare l'immagine sul livello nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).
  - Sfondo consente di riempire il livello con l'elemento che si trova sotto l'intero oggetto, sia questo un altro oggetto o lo sfondo. Per ulteriori informazioni, vedere [Scelta e modifica del colore di primo piano, del colore di sfondo e del colore del livello](#).



Utilizzare le palette Regola, 3D e Distorsione per applicare effetti interessanti

quando si riempie il livello con lo sfondo.

- Texture consente di riempire il livello con qualunque texture applicata. Se non viene applicata una texture, la forma mantiene il riempimento con il colore, l'opacità e la sfumatura correnti. Per ulteriori informazioni, vedere [Applicazione di texture ai livelli](#).



Livello in primo piano riempito con **A.** Colore, **B.** Immagine, **C.** Sfondo e **D.** Texture

### **Per specificare la morbidezza di un livello:**

- 1 Selezionare il livello nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).
- 2 Scegliere Finestra > Livello.
- 3 Nella casella Morbidezza, immettere un valore compreso tra 0 e 10 per specificare la quantità di sfumatura di Gauss. Immettendo un valore maggiore, il grado di trasparenza del bordo del livello aumenta.

### **Per spostare un livello utilizzando la palette Livello:**


- 1 Selezionare il livello nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).
- 2 Scegliere Finestra > Livello per visualizzare la palette Livello.
- 3 Spostare il livello rispetto al centro dell'oggetto di un numero specifico di pixel:

- Per spostare l'oggetto orizzontalmente rispetto al centro, nella casella Scostamento X immettere un valore compreso tra -50 e 50 pixel. Immettendo un valore negativo, il livello si sposta verso sinistra; immettendo un valore positivo, il livello si sposta verso destra.
- Per spostare l'oggetto verticalmente rispetto al centro, nella casella Scostamento Y immettere un valore compreso tra -50 e 50 pixel. Immettendo un valore negativo, il livello si sposta verso l'alto; immettendo un valore positivo, il livello si sposta verso il basso.

### **Per spostare un livello mediante trascinamento:**

**1** Selezionare il livello.

**2** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare lo strumento scostamento livello () e trascinare.
- Tenendo premuto Ctrl (Comando in Mac OS), trascinare partendo dal centro dell'oggetto.

### **Per allargare o restringere un livello:**

**1** Selezionare il livello.

**2** Scegliere Finestra > Livello.

**3** Immettere un valore compreso tra -10 e 10 nella casella Larghezza. Immettendo un valore negativo, il livello si restringe; immettendo un valore positivo, il livello si allarga.

---

[Livelli di oggetti](#) > Utilizzo della palette Livello



# Applicazione di texture ai livelli

---

La palette Texture consente di applicare una texture ripetuta o affiancata a qualunque livello di un oggetto o dello sfondo. Poiché le texture sono immagini e possono essere inserite in tutti i formati di file importabili in LiveMotion, è possibile aggiungere texture personalizzate oppure utilizzare quelle fornite. È possibile visualizzare un sottoinsieme di texture nella relativa palette, in base al tipo di texture desiderate.

Un'immagine bitmap può essere applicata quale texture direttamente a un oggetto o allo sfondo.

Per ulteriori informazioni sui livelli, vedere [Utilizzo della palette Livello](#); per ulteriori informazioni sui formati consentiti, vedere [Inserimento di file di immagini](#); per ulteriori informazioni sulle modalità con cui copiare e incollare un'immagine bitmap o una texture da un oggetto all'altro, vedere [Copiare e incollare attributi di oggetti](#).



È possibile utilizzare la stessa texture quale sfondo della composizione di LiveMotion come nella pagina Web. In questo modo, mentre gli oggetti vengono composti in LiveMotion, è possibile visualizzare l'aspetto che avranno una volta posizionati nella pagina Web. È inoltre possibile migliorare l'aspetto degli oggetti esportati in formato GIF sullo sfondo della pagina Web, poiché LiveMotion imposta la fusione automatica con la texture di sfondo delle trasparenze e dei bordi degli oggetti esportati.

Nei vari browser Web lo scostamento delle singole immagini importate rispetto allo sfondo varia, perciò si consiglia di esportare una composizione come pagina intera e non come immagini separate.

## Per visualizzare la palette Texture:

**1** Nella palette degli strumenti selezionare lo sfondo oppure selezionare l'oggetto nella finestra Composizione e il livello al quale si desidera applicare la texture nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).

**2** Scegliere Finestra > Texture.

**3** Scegliere un'opzione di visualizzazione dal menu nella palette Texture:



- Visualizzazione Campioni (Vista Campioni in Mac OS) per visualizzare una griglia di esempi di anteprima delle texture.
- Visualizzazione Anteprima (Vista Anteprima in Mac OS) per visualizzare un elenco di texture con nome e un'anteprima di dimensioni normali della texture correntemente selezionata.
- Visualizzazione Nome (Vista Nome in Mac OS) per visualizzare un elenco di texture con nome e un esempio di anteprima di dimensioni ridotte di ogni texture.

### **Per visualizzare un sottoinsieme di texture:**

**1** Scegliere Finestra > Texture.

**2** Selezionare uno o più attributi di texture:

- Texture di piccole dimensioni (🔍) sono di dimensioni inferiori a 500 pixel di larghezza o di altezza e generalmente devono essere affiancate per riempire uno sfondo.
- Texture di grandi dimensioni (🖼️) sono di dimensioni superiori a 500 pixel di larghezza o di altezza e generalmente non devono essere affiancate per riempire uno sfondo.

### **Per applicare una texture utilizzando la palette Texture:**

**1** Selezionare lo sfondo (fare clic sulla casella relativa al colore dello sfondo nella palette degli strumenti o nella palette Colore) oppure selezionare l'oggetto nella finestra Composizione e il livello nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).

**2** Applicare una texture dalla palette Texture:

- Selezionare la texture che si desidera applicare tra le texture disponibili. Fare clic sul pulsante Applica texture (🔍) nella palette oppure premere Invio.
- Fare doppio clic sulla texture desiderata tra le texture disponibili.
- Trascinare la texture sull'oggetto esistente per applicarla al livello selezionato. Quando l'oggetto è selezionato, vengono visualizzate delle maniglie di selezione.
- Trascinare la texture su un livello nella palette Livelli oggetti per applicare la texture al livello selezionato.
- Trascinare la texture sullo sfondo per applicarla allo sfondo.

### **Per applicare una texture a un livello mediante trascinamento di un'immagine da una cartella o directory:**

**1** Aprire la cartella o directory contenente l'immagine bitmap che si desidera applicare come texture.

**2** Selezionare l'oggetto a cui si desidera applicare la texture.

**3** Visualizzare la palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).

**4** Trascinare l'immagine dalla cartella o directory nella palette Livelli oggetti sul livello al quale si desidera applicare la texture.

### **Per importare un'immagine come texture:**

**1** Selezionare lo sfondo o l'oggetto e il livello a cui si desidera applicare la texture.

**2** Scegliere File (Archivio in Mac OS) > Inserisci come texture.

**3** Selezionare l'immagine che si desidera inserire come texture.

**4** Selezionare Anteprima (solo Mac OS) per visualizzare un'anteprima del file. In Windows l'anteprima viene visualizzata automaticamente, se possibile.

**5** Scegliere Apri.

### **Per aggiungere una texture alla relativa palette mediante trascinamento:**

**1** Nella finestra Composizione selezionare l'oggetto e nella palette Livelli oggetti il livello contenente la texture che si desidera aggiungere alla relativa palette.

**2** Trascinare l'oggetto o il livello:

- Trascinare l'oggetto dalla finestra Composizione sulla palette Texture.
- Trascinare il livello dalla palette Livelli oggetti sulla palette Texture.

**3** Assegnare un nome alla texture, quindi scegliere OK.

La texture verrà inserita in ordine alfabetico nell'elenco delle texture disponibili.



Per applicare un oggetto immagine quale texture a un oggetto, è necessario salvare prima l'immagine come texture. A questo scopo trascinare l'oggetto immagine sulla palette Texture.

### **Per aggiungere una texture alla palette mediante trascinamento di un'immagine bitmap:**

**1** Aprire la cartella o directory contenente l'immagine bitmap.

**2** Tornare a LiveMotion.

**3** Trascinare l'immagine sulla palette Texture.

**4** Assegnare un nome alla texture, quindi scegliere OK.

Una copia dell'immagine bitmap viene salvata come texture e inserita in ordine alfabetico nell'elenco delle texture disponibili.

### **Per aggiungere una texture alla palette specificando l'immagine da utilizzare:**

**1** Scegliere il pulsante Nuova texture () nella palette Texture.

**2** Selezionare l'immagine che si desidera aggiungere alla palette, quindi scegliere Apri.

**3** Assegnare un nome alla texture, quindi scegliere OK.

La texture verrà inserita in ordine alfabetico nell'elenco delle texture disponibili.

### **Per aggiungere una texture alla palette inserendola nella cartella Texture:**

**1** In Gestione risorse o Esplora risorse (Finder in Mac OS) rinominare l'immagine assegnando il nome con cui si desidera che venga visualizzata nella palette Texture. Affinché possa essere utilizzata in Windows, l'immagine deve essere seguita dall'estensione corretta.

**2** Inserire l'immagine nella cartella Texture della cartella LiveMotion .

L'immagine verrà inserita in ordine alfabetico nell'elenco delle texture disponibili al successivo avvio di LiveMotion.

### **Per sostituire una texture:**

Aggiungere una texture e assegnare lo stesso nome di una texture esistente.

### **Per eliminare una texture dalla relativa palette:**

**1** Nella palette Texture selezionare la texture che si desidera eliminare.

**2** Fare clic sul pulsante Elimina texture () .

**3** Fare clic su Elimina.



# Applicazione della regolazione dei colori ai livelli

---

La palette Regola consente di regolare gli attributi del colore per tutti i livelli di un oggetto o per lo sfondo. È possibile modificare la luminosità, il contrasto, la saturazione o la tinta dei colori. È inoltre possibile limitare il numero di colori, per ottenere un effetto di posterizzazione, e invertire i colori.

In base alle scelte effettuate nella palette Livello, è possibile riempire un livello con un colore, un'immagine, una texture o lo sfondo. Per ulteriori informazioni, vedere [Utilizzo della palette Livelli oggetti \(Livelli oggetto in Mac OS\)](#).

L'effetto della palette Regola varia in base al riempimento del livello:

- Se il livello è stato riempito con un colore, generalmente è più semplice scegliere un colore diverso dalla palette Colore che regolare il colore esistente utilizzando la palette Regola. In quest'ultimo caso, al colore esistente ne viene semplicemente sostituito un altro, che avrebbe potuto essere scelto direttamente dalla palette Colore.
- Se il livello è stato riempito con un'immagine o una texture, la palette Regola consente di modificare l'intera serie dei colori della texture o dell'immagine. Le opzioni della palette Regola risultano dunque particolarmente utili per questi tipi di riempimento.
- Se il livello è stato riempito con lo sfondo, la palette Regola consente di modificare il colore di tutto ciò che è visibile attraverso quel livello, creando un effetto simile a quello dato da una lente colorata trasparente.

## Altri argomenti correlati:

[Informazioni sulla regolazione dei colori](#)



# Informazioni sulla regolazione dei colori

---

La regolazione dei colori è un processo simile al mescolamento di bianco e nero con una vernice colorata: viene alterato l'aspetto del colore ma non la tonalità. Nella palette Regola, è possibile regolare i colori utilizzando le seguenti opzioni:

- Luminosità rende un livello più chiaro o più scuro. Immettere un valore compreso tra -255 e 255. Immettendo un valore negativo il livello diventa più scuro; immettendo un valore positivo, diventa più chiaro.

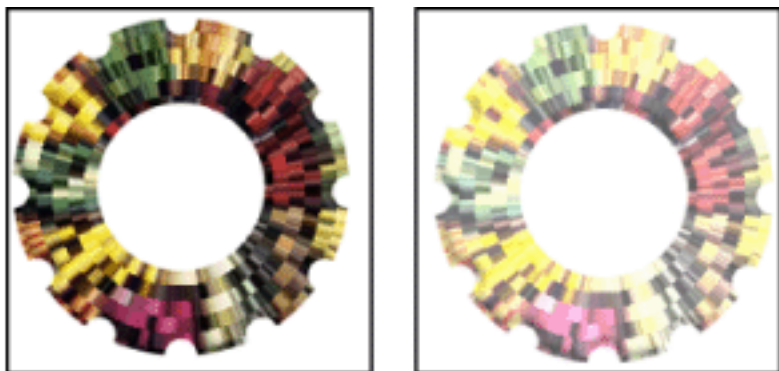


Immagine originale e con un grado di luminosità superiore

- Contrasto aumenta o diminuisce la differenza tra i colori. Immettere un valore compreso tra -128 e 128. Immettendo un valore negativo, il contrasto diminuisce; immettendo un valore positivo, aumenta. Questo effetto è maggiormente visibile se il livello è riempito con un'immagine, una texture o uno sfondo.



Immagine originale e con un grado di contrasto superiore

- Saturazione regola l'intensità del colore. Immettere un valore compreso tra -128 e 128. Immettendo un valore negativo, aumenta la quantità di grigio in modo proporzionale rispetto alla tonalità; immettendo un valore positivo, diminuisce la quantità di grigio in modo proporzionale rispetto alla tonalità.



Immagine originale e con un grado di saturazione superiore

- Tinta fonde il colore corrente di primo piano nella palette Colore con il riempimento corrente per il livello selezionato. Immettere un valore compreso tra 0 e 255. Immettendo un valore superiore, aumenta la quantità di tinta aggiunta al riempimento. Questa opzione non è disponibile se il livello è riempito con un colore della palette Colore.

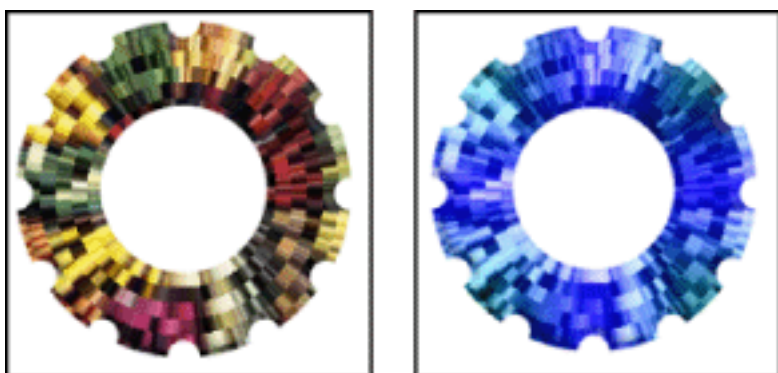


Immagine originale e con una quantità di tinta superiore

- Posterizza imposta il numero di colori dell'immagine. Immettendo 0, una serie completa di colori viene applicata al livello. Immettendo 1, al livello viene applicato un colore; immettendo 30, 30 colori. Utilizzando, ad esempio, solo pochi colori per un'immagine bitmap, è possibile trasformare un'immagine a tonalità continua, come una foto, in aree di colore uniforme, rendendo la foto simile a un poster dipinto.



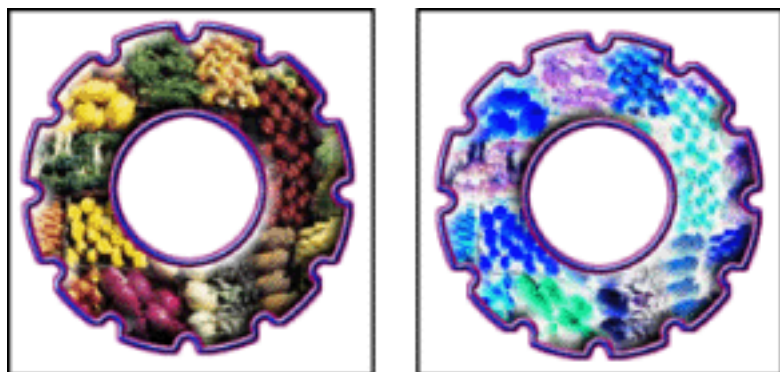
Immagine originale e con un grado di posterizzazione superiore

- Inverti modifica i colori di un'immagine negli opposti. È possibile utilizzare questo comando per ottenere il negativo di un'immagine in bianco e nero o per creare un'immagine dal corrispondente negativo in bianco e nero digitalizzato. Il colore normale non invertito viene visualizzato nella casella relativa al colore di riempimento corrente e al colore dello sfondo del documento nella palette degli strumenti e nella palette Colore,

poiché questo è il colore correntemente invertito.

**Nota:** le pellicole negative a colori hanno sempre una maschera arancione quale base, perciò con il comando Inverti non è possibile ottenere un'immagine dai negativi a colori digitalizzati.

Quando si inverte un colore, il valore della luminosità di ciascun componente del colore viene convertito nel corrispondente valore inverso sul cursore dell'intervallo colore, ovvero ciascun colore viene trasformato nel colore opposto nella ruota dei colori. Ad esempio, l'inverso di un colore al quale corrisponde il valore 255 per il rosso è 0.



Originale e con colori invertiti

### Per regolare i colori utilizzando la palette Regola:

- 1 Selezionare l'oggetto nella finestra Composizione e il livello nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).
- 2 Scegliere Finestra > Regola.
- 3 Scegliere una regolazione colore.

---

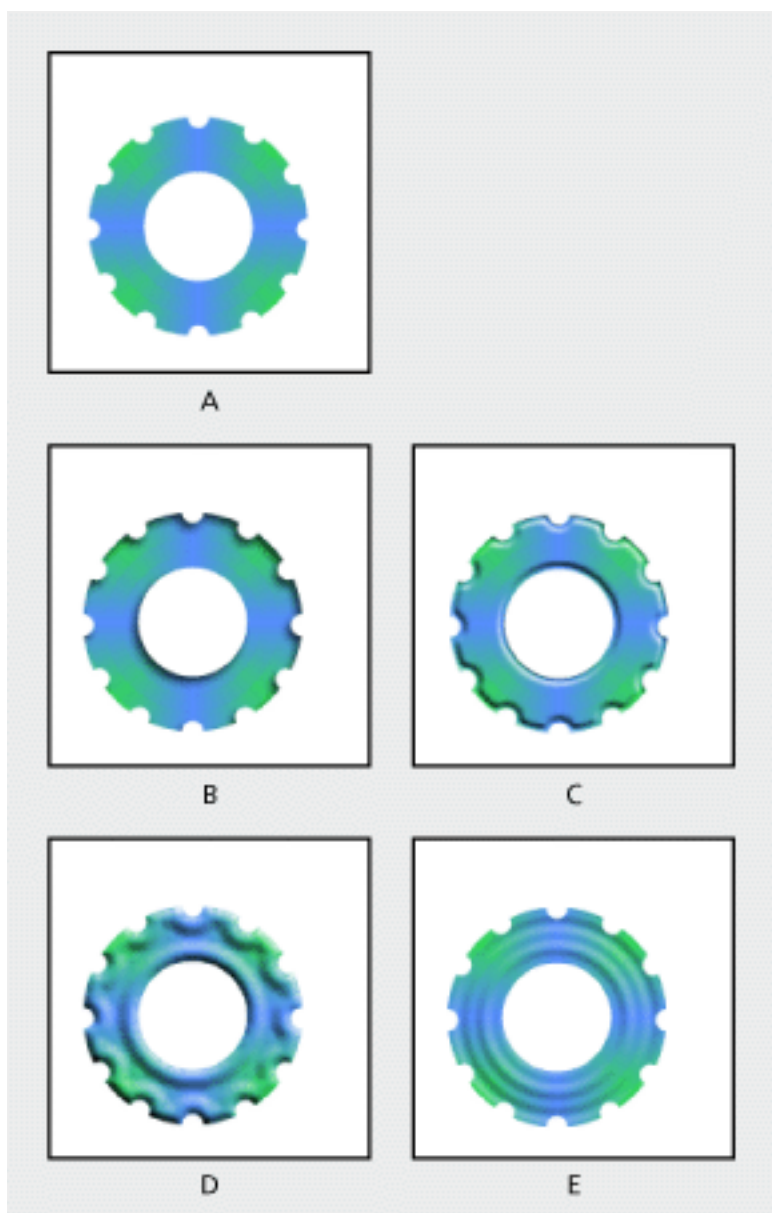
[Livelli di oggetti](#) > [Applicazione della regolazione dei colori ai livelli](#) > Informazioni sulla regolazione dei colori





# Applicazione di effetti 3D a un livello

LiveMotion consente di applicare quattro diversi effetti tridimensionali a qualunque livello di un oggetto. Gli effetti sono ritaglio, rilievo, smussatura e increspatura.



A. Originale B. Ritaglio C. Rilievo D. Smussatura E. Increspatura

## Per applicare un effetto tridimensionale a un livello:

**1** Selezionare l'oggetto nella finestra Composizione e il livello nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).

**2** Scegliere Finestra > 3D.



**3** Per applicare un effetto, scegliere una delle seguenti opzioni: Nessuno, Ritaglio, Rilievo, Smussatura o Increspatura.

**4** Specificare l'intensità dell'effetto:


- Nella casella Profondità, immettere un valore compreso tra 0 (distanza uguale a 0) e 40 per specificare la distanza in pixel tra il bordo del livello e il punto in cui l'effetto è maggiore. Immettendo un valore superiore aumenta la distanza e si crea una maggiore profondità apparente.
- Nella casella Morbidezza, immettere un valore compreso tra 0 (sfumatura pari a 0) e 10 per specificare la quantità di sfumatura di Gauss che si desidera applicare al livello. Immettendo un valore superiore aumenta l'effetto di sfumatura apparente, che consente di evitare la comparsa di bordi dentellati in corrispondenza delle smussature e di arrotondarle.
- Nella casella Illuminazione, immettere un valore compreso tra 0 (nessuna differenza) e 200 per specificare la differenza tra le aree chiare e scure dell'oggetto. Immettendo il valore 100, vengono utilizzate tutte le informazioni relative all'illuminazione dell'oggetto; immettendo un valore superiore o inferiore si ottiene un effetto simile alla sovraesposizione o sottoesposizione dell'oggetto.

**5** Scegliere un'opzione della casella Bordo per specificare il tipo di bordo: Lineare, Pulsante, Rilievo o Increspatura.

**Nota:** quando si utilizza l'opzione Ritaglio, le impostazioni relative al bordo non sono disponibili.

**6** Scegliere un'opzione della casella Luce:

- Normale per applicare illuminazione neutra, zone di luce e ombre all'oggetto.
- Solo chiaro per applicare solo illuminazione neutra e zone di luce all'oggetto.
- Solo scuro per applicare solo illuminazione neutra ed ombre all'oggetto.

**7** Nell'apposita casella () immettere l'angolo di rotazione, espresso in gradi, indicante la fonte di luce. Quando l'angolo è pari a 0° la fonte è posta a destra dell'oggetto, a 90° la fonte è posta in alto rispetto all'oggetto, a 180° la fonte è posta a sinistra dell'oggetto, a 270° la fonte è posta in basso.

---

[Livelli di oggetti](#) > Applicazione di effetti 3D a un livello



# Applicazione degli effetti di distorsione ai livelli

---

La palette Distorci consente di applicare numerosi effetti di distorsione al riempimento di qualunque livello di un oggetto.

È possibile applicare i seguenti effetti di distorsione al livello:

**Nessuna distorsione (Nessuno in Mac OS)** Non applica alcun effetto.

**Muovi** Sposta il riempimento. Utilizzare questa opzione soprattutto con forme alle quali sono stati applicati uno sfondo ed effetti 3D, poiché l'effetto Muovi agisce sulla profondità apparente della forma. Aumentando il valore Distanza, il riempimento si sposta ulteriormente nella direzione dell'angolo specificato.

**Lente** Ingrandisce o riduce il riempimento. Aumentando o riducendo l'ingrandimento, rispettivamente aumentano o si riducono le dimensioni del riempimento. Immettendo un valore nella casella relativa all'angolo, il riempimento ruota nella direzione specificata.

**Spirale** Esegue una rotazione più accentuata della parte centrale rispetto alla parte esterna. Immettendo un valore positivo nella casella Rotazioni, l'immagine ruota in senso orario; immettendo un valore negativo ruota in senso antiorario. Immettendo un valore pari a 100, compie una rotazione completa.

Aumentando il valore Ampiezza banda, l'immagine si divide in bande concentriche di larghezza crescente. All'interno delle bande i pixel vengono ruotati uniformemente.

**Effetto sfera** Avvolge il riempimento intorno a una sfera, creando un effetto simile a un obiettivo a occhio di pesce. Aumentando il valore nella casella Ingrandimento, aumentano le dimensioni del riempimento, riducendolo si riducono le dimensioni. Immettendo un valore Effetto sfera positivo si aumentano le dimensioni del riempimento al centro; immettendo un valore negativo le dimensioni diminuiscono.

**Quantizzazione** Visualizza il riempimento sotto forma di tasselli o blocchi. Il valore nella casella Dimensione determina la grandezza espressa in pixel dei tasselli.

**Quantizzazione radiale** Suddivide il riempimento in bande circolari a partire al centro della forma. Il valore nella casella Dimensione determina la larghezza della banda in pixel.

[Livelli di oggetti](#) > Applicazione degli effetti di distorsione ai livelli

## **Altri argomenti correlati:**

[Informazioni sugli effetti di distorsione](#)

[Livelli di oggetti](#) > [Applicazione degli effetti di distorsione ai livelli](#) > Informazioni sugli effetti di distorsione



# Informazioni sugli effetti di distorsione

Il risultato degli effetti di distorsione dipende dal tipo di riempimento del livello:

- Applicando una distorsione a un livello riempito con un colore uniforme, senza gradazioni non si produce alcun effetto. È invece possibile distorcere un livello riempito con una sfumatura.
- Applicando una distorsione a un livello riempito con una texture, si distorce la texture.
- Applicando una distorsione a un livello riempito con un'immagine, si distorce l'immagine.
- Applicando una distorsione a un livello riempito con uno sfondo si distorce l'area sotto l'oggetto, creando un effetto lente.



A



B



C

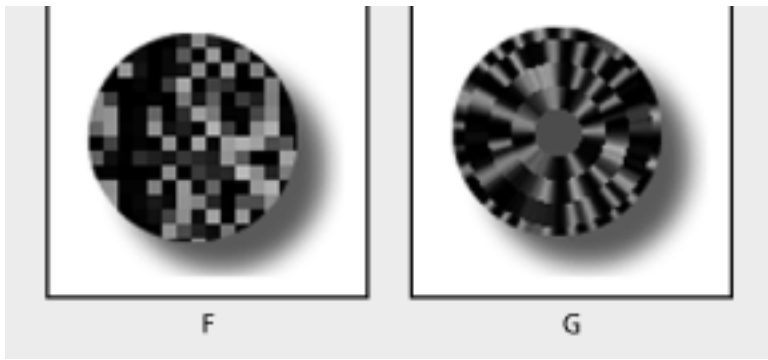


D



E





**A.** Originale **B.** Muovi **C.** Lente **D.** Spirale **E.** Effetto sfera **F.** Quantizzazione **G.** Quantizzazione radiale

**Nota:** quando si applica una distorsione a un livello, non si hanno effetti rilevabili se il livello è riempito con un colore uniforme.

### **Per distorcere un livello:**

**1** Selezionare l'oggetto nella finestra Composizione e il livello nella palette Livelli oggetti (Livelli oggetto in Mac OS).

**2** Se si desidera, specificare il riempimento per la forma di quel livello: un colore (sconsigliato), lo sfondo, un'immagine o una texture.

**3** Scegliere Finestra > Distorci.

**4** Scegliere un effetto di distorsione.

---

[Livelli di oggetti](#) > [Applicazione degli effetti di distorsione ai livelli](#) > Informazioni sugli effetti di distorsione

# Colore, sfumatura e opacità

---



[Informazioni sulla gestione dei colori](#)

[Scelta e modifica del colore di primo piano, del colore di sfondo e del colore del livello](#)

[Scelta dei colori con la palette Colore](#)

[Copia di colori e stili con il contagocce e il secchiello](#)

[Creazione di combinazioni di colori](#)

[Creazione di sfumature](#)

[Regolazione dell'opacità di oggetti e livelli](#)



# Informazioni sulla gestione dei colori

---

I colori scelti influenzano l'aspetto e la percezione delle immagini grafiche oltre alle modalità di utilizzo delle pagine in cui sono inserite. Agli utenti che utilizzano altri programmi Adobe per creare immagini sono noti i processi per la scelta e l'applicazione dei colori. LiveMotion fornisce numerose opzioni nella palette colori che consentono di creare e modificare i colori come desiderato. Tutti i colori visibili sono presenti nella ruota dei colori ed è possibile creare piacevoli combinazioni di colori utilizzando la palette Combinazione colori. Sono inoltre presenti opzioni per scegliere colori che vengano visualizzati adeguatamente nei browser Web.

[Colore, sfumatura e opacità](#) > Scelta e modifica del colore di primo piano, del colore di sfondo e del colore del livello

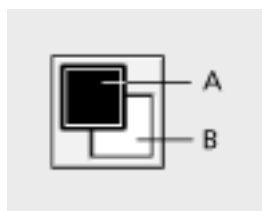


# Scelta e modifica del colore di primo piano, del colore di sfondo e del colore del livello

Il colore di *primo piano* è il colore che riempie il livello correntemente selezionato e viene utilizzato per riempire gli oggetti creati mano a mano; il colore di *sfondo* riempie lo sfondo o la tela sui quali è posto l'oggetto. Il colore del livello è il colore del livello correntemente selezionato. Per specificare un colore per il primo piano, per lo sfondo o per il livello, è possibile utilizzare la palette Colore, lo strumento contagocce o persino applicare una texture con la palette Texture. Per ulteriori informazioni sulle texture, vedere [Applicazione di texture ai livelli](#).

I colori di primo piano e di sfondo sono i colori utilizzati in tutte le composizioni fino a quando ne vengono scelti altri.

Il colore di primo piano corrente viene visualizzato nella casella superiore per la selezione del colore e il colore di sfondo nella casella inferiore sia nella palette degli strumenti che nella palette Colore. Il colore di primo piano predefinito è il nero, il colore di sfondo predefinito è il bianco. Qualunque modifica apportata alla composizione si riflette nelle caselle per la selezione del colore. Modificando il colore del livello selezionato, si modifica il colore di primo piano e viceversa, perciò è possibile modificarli contemporaneamente.



**A.** Colore di primo piano **B.** Colore di sfondo

## Per modificare il colore di primo piano, di sfondo o di un livello:

### 1 Selezionare il primo piano, lo sfondo o il livello:

- Fare clic sulla casella relativa al colore di primo piano o selezionare un oggetto o un livello cui si desidera applicare il colore. Per modificare il colore di primo piano senza modificare alcun oggetto, deseleggergli gli oggetti selezionati, quindi verificare che la casella relativa al colore di primo piano sia selezionata nella palette degli strumenti o nella palette Colore.
- Fare clic sulla casella relativa al colore dello sfondo per selezionare lo sfondo e



deselezionare tutti gli oggetti correntemente selezionati.

- Per applicare il colore direttamente a un livello, selezionare l'oggetto e il livello.

**2** Scegliere il colore, la sfumatura o la texture da applicare al primo piano, al livello o allo sfondo:

- Eseguire la campionatura di un colore seguendo le istruzioni fornite in [Copia di colori e stili con il contagocce e il secchiello](#).
- Creare una sfumatura seguendo le istruzioni fornite in [Creazione di sfumature](#).
- Scegliere una texture seguendo le istruzioni fornite in [Applicazione di texture ai livelli](#).

---

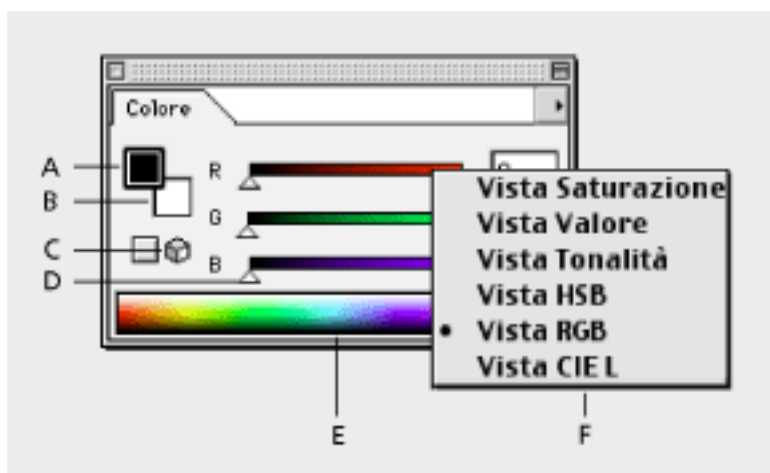
[Colore, sfumatura e opacità](#) > Scelta e modifica del colore di primo piano, del colore di sfondo e del colore del livello



# Scelta dei colori con la palette Colore

---

Nella palette Colore sono visualizzati i valori relativi ai colori di primo piano e di sfondo correnti. È possibile modificare i colori di primo piano e di sfondo secondo numerosi modelli di colore utilizzando i cursori nella palette Colore. È inoltre possibile scegliere un colore fra quelli visualizzati nella barra dei colori.



**A.** Colore di primo piano **B.** Colore di sfondo **C.** Colori sicuri per il Web **D.** Cursore **E.** Barra dei colori **F.** Menu della palette Colore

## Altri argomenti correlati:

[Informazioni sui modelli di colore](#)

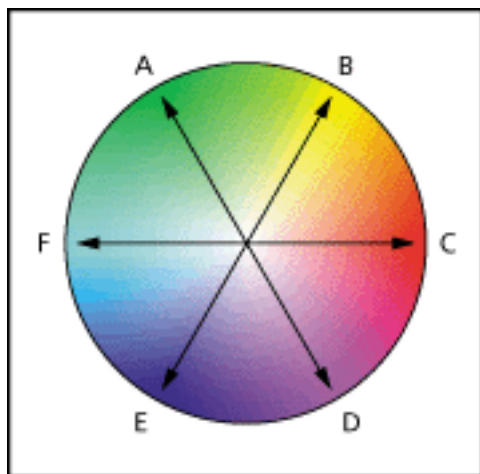


# Informazioni sui modelli di colore

I modelli di colore consentono di creare colori utilizzando modalità diverse, ognuna delle quali è basata su un aspetto particolare del colore o su una diversa modalità di visualizzazione del colore. In LiveMotion sono disponibili numerosi modelli di colore.

La scelta dei colori è particolarmente delicata per quanto riguarda le pagine Web, poiché i monitor a colori non sono in grado di visualizzare tutti i colori, mentre i browser Web ne visualizzano un numero persino inferiore. Perciò è necessario scegliere colori visibili nel Web. In LiveMotion sono presenti funzionalità che consentono di scegliere colori sicuri per il Web.

**Visualizzazione Saturazione (Vista Saturazione in Mac OS)** Chiamata anche *colore*, la saturazione rappresenta l'intensità o la purezza del colore. La saturazione rappresenta la quantità di grigio presente in proporzione rispetto alla tonalità, misurata in percentuale da 0% (grigio) a 100% (saturazione completa). Nella ruota dei colori standard, la saturazione aumenta dal centro verso i bordi.



A. Verde B. Giallo C. Rosso D. Magenta E. Blu F. Ciano

**Visualizzazione Valore (Vista Valore in Mac OS)** Rappresenta il livello relativo di luminosità del colore, solitamente misurato in percentuale da 0% (nero) a 100% (bianco).

**Visualizzazione Tonalità (Vista Tonalità in Mac OS).** Rappresenta il colore riflesso da un oggetto o trasmesso attraverso un oggetto. Viene identificato dalla posizione nella ruota dei colori standard ed espresso sotto forma di angolo compreso tra 0° e 360°. Nell'uso comune, la tonalità viene identificata con il nome del colore quale rosso, arancio o verde.

**Visualizzazione HSB (Vista HSB in Mac OS)** È composto dai valori relativi a tonalità (colore), compresi tra 0° e 360°, saturazione (l'intensità o purezza del colore) e luminosità

(grado di luminosità del colore), compresi tra 0% e 100%. L'angolo della tonalità viene definito come un angolo relativo al rosso puro sulla ruota dei colori.

**Visualizzazione RGB** Assegna ai colori un valore intensità corrispondente a un intervallo compreso tra 0 (nero) e 255 (bianco) per ogni componente rosso, verde e blu in un'immagine a colori.

**Visualizzazione CIE L (Vista CIE L in Mac OS)** Rappresenta un sottoinsieme dei colori visibili che possono essere visualizzati con un monitor a colori. La palette presenta un intervallo di saturazione. Al variare della saturazione, varia l'intervallo di colori visibili all'interno del limite della saturazione. I colori di un intervallo che non possono essere visualizzati con un monitor a colori sono sostituiti da uno spazio bianco.

**Colori sicuri per il Web** Sono i 216 colori più utilizzati dai browser Web per visualizzare immagini a 8 bit. L'insieme rappresenta un sottoinsieme delle palette di sistema di Windows e Mac OS.

**Nota:** l'applicazione di effetti di distorsione o 3D, tinte o sfumature può produrre colori non sicuri per il Web.

### **Per specificare un colore utilizzando la palette Colore:**

**1** Selezionare l'oggetto che si desidera modificare oppure il primo piano o lo sfondo.

**2** Scegliere Finestra > Colore.

**3** Scegliere un modello di colore dal menu in alto a destra nella palette Colore.

**4** Specificare un nuovo colore:

- Trascinare i cursori dei colori.
- Immettere valori numerici nelle caselle di testo poste in prossimità dei cursori.
- Fare clic sulla barra dei colori.
- Per specificare un nuovo colore Saturazione, Tonalità, Valore o CIE L utilizzare il cursore e il campo colore per selezionare un colore. Il cursore verticale visualizza l'intervallo dei livelli colore disponibili per il colore selezionato (ad esempio, Tonalità). Il campo colore visualizza l'intervallo dei due componenti rimanenti, uno sull'asse orizzontale e uno sull'asse verticale (in questo caso Saturazione e Valore).

---

[Colore, sfumatura e opacità](#) > [Scelta dei colori con la palette Colore](#) > Informazioni sui modelli di colore



# Copia di colori e stili con il contagocce e il secchiello

---

Lo strumento contagocce consente il campionamento del colore in qualunque punto del desktop. In questo modo è possibile campionare il colore di qualunque oggetto o dello sfondo della composizione o persino da un'altra applicazione. Lo strumento secchiello consente quindi di applicare il colore corrente al livello superiore di un oggetto.

È anche possibile utilizzare questi strumenti per copiare e applicare stili dalla finestra Composizione. Per ulteriori informazioni sulle modalità per copiare attributi quali stile e riempimento corrente utilizzando i comandi Incolla, vedere [Copiare e incollare attributi di oggetti](#).

## Per campionare un colore o uno stile utilizzando lo strumento contagocce:

**1** Selezionare il livello, il primo piano o lo sfondo al quale si desidera applicare il colore o lo stile campionato:

**2** Selezionare lo strumento contagocce (.

**3** Campionare un colore o uno stile:

- Fare clic nella finestra Composizione nel punto in cui si desidera campionare il colore di un oggetto o dello sfondo.
- Trascinare il contagocce per un campionamento continuo dei colori all'interno o all'esterno della finestra Composizione. (Per campionare i colori all'esterno della finestra, iniziare il trascinamento dall'interno della finestra). Per selezionare il colore, rilasciare il pulsante del mouse.
- Per campionare lo stile di un oggetto, fare clic tenendo contemporaneamente premuto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS). Sullo strumento contagocce viene visualizzata una barra di colore bianco. Per ulteriori informazioni sugli stili, vedere [Informazioni sugli stili](#).
- Per un campionamento continuo dello stile di un oggetto, trascinare tenendo contemporaneamente premuto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS). Per selezionare il nuovo stile, rilasciare il pulsante del mouse.

Quando si utilizza lo strumento contagocce, il colore della casella relativa al colore di primo piano e al colore di sfondo, della palette Colore e di tutti gli oggetti selezionati varia in modo dinamico.

**Nota:** i colori campionati nella composizione sono i colori correnti degli oggetti e dello sfondo, non i colori visualizzati in Anteprima attiva.

## Per applicare un colore o uno stile campionato:

**1** Selezionare lo strumento secchiello ()

**2** Applicare il colore o lo stile:

- Fare clic sull'oggetto o sullo sfondo per selezionarlo e riempirlo con il colore corrente della palette Colore. Se è stato selezionato un oggetto, viene riempito il livello superiore.
- Per selezionare un oggetto e applicare l'ultimo stile campionato con lo strumento contagocce, fare clic sull'oggetto tenendo contemporaneamente premuto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS). Sul bordo dello strumento secchiello viene visualizzata una barra di colore grigio.

---

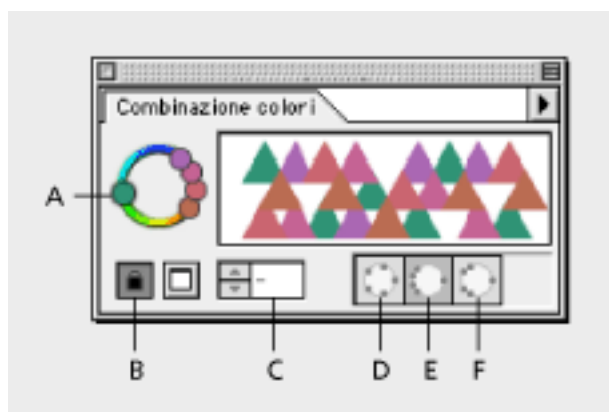
[Colore, sfumatura e opacità](#) > Copia di colori e stili con il contagocce e il secchiello



# Creazione di combinazioni di colori

La palette Combinazione colori consente di creare una combinazione di colori basata sul colore selezionato. I colori della combinazione possono quindi essere applicati agli oggetti della composizione.

Le combinazioni di colori sono basate sulla posizione relativa dei colori sulla ruota dei colori. I colori simili sono vicini uno all'altro nella ruota dei colori e creano combinazioni di colori tonali composte, ad esempio, da colori caldi quali i rossi. I colori complementari sono disposti in posizione opposta uno all'altro nella ruota dei colori e creano combinazioni di colori dinamiche composte da colori univoci.



**A.** Colore di base **B.** Blocco combinazione colori **C.** Numero di colori nella combinazione **D.** Combinazione di colori equidistanti **E.** Combinazione di colori complementari **F.** Combinazione di complementari divisi

Nella palette Combinazione colori vengono visualizzati fino a sei colori in un insieme, in base al numero di colori e alle opzioni della combinazione colori scelta:


- Complementari divisi: il colore di base e i relativi colori simili complementari (🔄).
- Complementari simili: il colore di base, il relativo colore simile e i rispettivi complementari (🔄).
- Tetrade: il colore di base e i relativi tre colori equidistanti (🔄).
- Triade: il colore di base e i relativi due colori equidistanti (🔄).
- Sestetto: il colore di base e i relativi cinque colori equidistanti (🔄).

Di seguito sono fornite alcune istruzioni per l'utilizzo della palette Combinazione colori:

- I browser Web non consentono la visualizzazione di alcuni colori. Se nella palette Colore è stata selezionata la casella di controllo Colori sicuri per il Web, nella combinazione dei colori vengono visualizzati solo colori sicuri.

- Il colore di base viene contraddistinto da un cerchio nero di dimensioni maggiori.
- Scegliendo un complementare evidenziato quale nuovo colore di base, non si otterrà lo stesso insieme di colori del colore di base originario.

## **Per creare una combinazione di colori utilizzando la palette Combinazione colori:**

**1** Selezionare il colore che si desidera utilizzare quale colore di base utilizzando lo strumento contagocce () , la palette Colore, i tasselli della Combinazione colori nella palette degli strumenti o selezionando un oggetto.

**2** Scegliere Finestra > Combinazione colori.

**3** Scegliere la visualizzazione dei colori di base e complementari utilizzando il menu in alto a destra nella palette:

- Triangoli consente la visualizzazione dei colori sotto forma di triangoli parzialmente sovrapposti.
- Nido d'ape consente la visualizzazione dei colori sotto forma di nidi d'ape concatenati.

Selezionare il pulsante sfondo per visualizzare il colore di sfondo della composizione nella casella anteprima combinazione colori.

Scegliere una combinazione di colori utilizzando i relativi pulsanti nella parte inferiore della palette.

**4** Disattivare Blocco colori, attivato in base all'impostazione predefinita.

**5** Selezionare il numero di colori della combinazione utilizzando i pulsanti di selezione.

**6** Selezionare l'oggetto al quale si desidera applicare un colore dalla palette Combinazione colori.

**7** Fare clic sul colore nella palette o sui tasselli Combinazione colori della palette degli strumenti. Viene selezionata l'opzione Blocco colori per impedire che vengano modificati i colori della palette Combinazione colori quando si seleziona un nuovo colore.



Per salvare una combinazione colori e utilizzarla in altre composizioni di LiveMotion, aprire una nuova finestra Composizione, creare alcuni oggetti di base e applicare ogni colore della combinazione a un oggetto. Salvare la composizione. La composizione potrà essere aperta in un secondo tempo per poter applicare i colori della composizione salvata agli oggetti di una diversa composizione utilizzando lo strumento contagocce.



[Colore, sfumatura e opacità](#) > Creazione di combinazioni di colori



# Creazione di sfumature

---

La palette Sfumatura consente di mescolare in modo graduale due colori in un livello. La sfumatura viene applicata a tutto il livello attivo dell'oggetto selezionato. È possibile creare vari modelli di sfumature per ottenere un effetto complesso.

Le cinque sfumature di base sono:

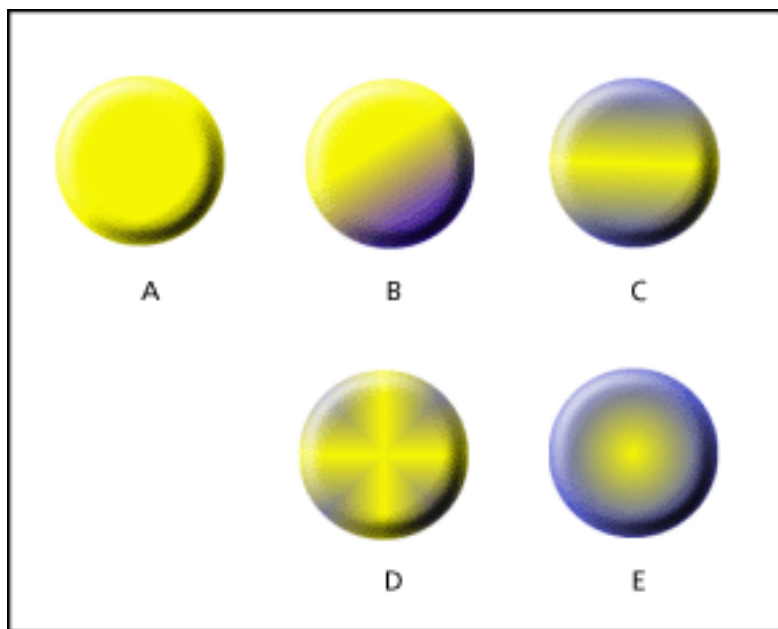
**Nessuna sfumatura** Non applica alcuna sfumatura.

**Lineare** Applica una sfumatura lineare da una parte all'altra dell'oggetto.

**Riflessa** Applica una sfumatura lineare simmetrica rispetto al centro dell'oggetto.

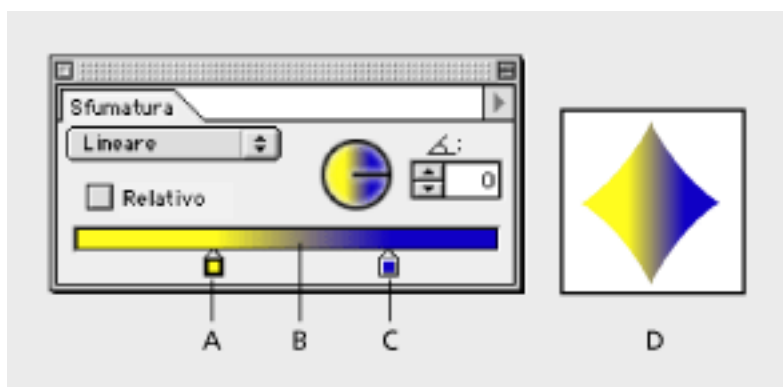
**A rombi** Applica due sfumature riflesse simmetriche, ad angolo retto una rispetto all'altra, a partire dal centro dell'oggetto.

**Radiale** Applica una sfumatura a partire dal centro creando un motivo circolare.



**A.** Nessuna sfumatura **B.** Lineare **C.** Riflessa **D.** A rombi **E.** Radiale

La palette Sfumatura consente di selezionare il colore iniziale e il colore finale. È inoltre possibile regolare la distanza relativa dai bordi dell'oggetto al punto in cui il colore iniziale comincia a mescolarsi con il colore finale. È inoltre possibile specificare se la sfumatura ruota con l'oggetto utilizzando l'opzione Relativo. Per passare dalle impostazioni relative a quelle non relative, è necessario attivare l'opzione Modifica forma dal menu Oggetto.



**A.** Indicatore colore iniziale **B.** Mescolamento fra colore iniziale e colore finale **C.** Indicatore colore finale  
**D.** Oggetto risultante

### Per applicare e modificare una sfumatura:

**1** Selezionare lo sfondo oppure un oggetto e un livello.

**2** Scegliere Finestra > Sfumatura.

**3** Selezionare il tipo di sfumatura desiderata.

**4** Fare clic sull'indicatore colore posto a sinistra sotto la barra sfumatura per determinare il colore iniziale (colore predefinito dell'oggetto). Il quadratino sotto l'indicatore è evidenziato, ad indicare che il colore iniziale viene modificato.

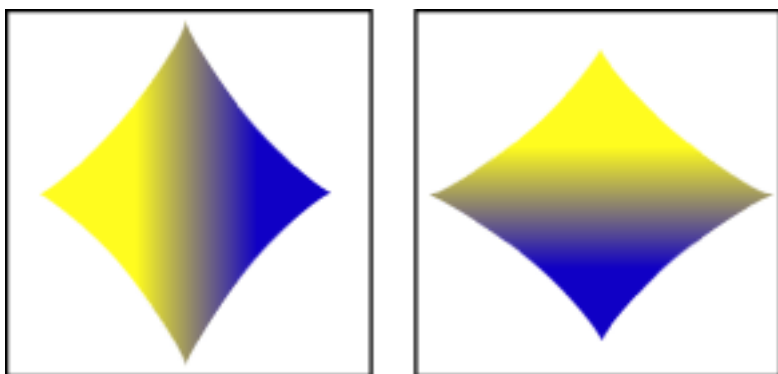
**5** Per modificare il colore, scegliere fra le operazioni di seguito descritte:

- Utilizzare lo strumento contagocce per campionare e applicare un colore.
- Utilizzare la palette Colore per specificare un colore.

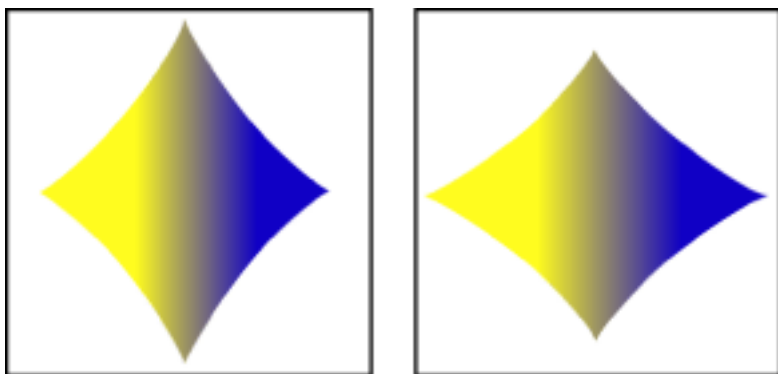
**6** Definire il colore finale. Fare clic sull'indicatore colore posto a destra sotto la barra sfumatura (nero in base all'impostazione predefinita). Scegliere quindi un colore come descritto nel passaggio precedente.

**7** Trascinare l'indicatore colore corrispondente a destra o a sinistra per regolare la posizione del punto iniziale o finale della sfumatura.

**8** Scegliere Oggetto > Trasforma > Modifica forma. Selezionare Relativo per ruotare la sfumatura quando viene fatto ruotare l'oggetto.



Originale e oggetto ruotato con la casella di controllo Relativo selezionata



Originale e oggetto ruotato con la casella di controllo Relativo deselezionata

**9** Immettere un valore compreso tra 0° e 359° per specificare l'angolo della sfumatura. Nell'indicatore dell'angolo di sfumatura viene visualizzata un'anteprima della sfumatura.

---

[Colore, sfumatura e opacità](#) > Creazione di sfumature

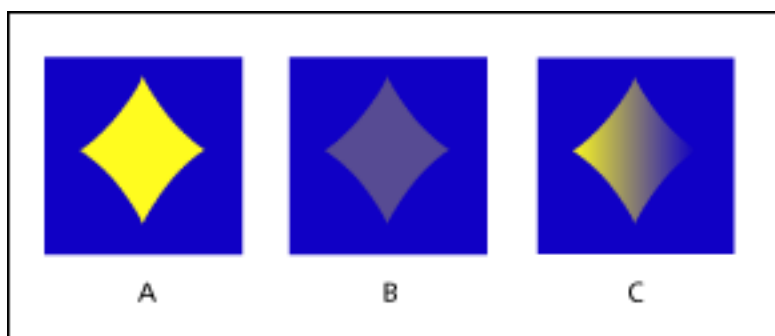


# Regolazione dell'opacità di oggetti e livelli

---

La palette Opacità consente di specificare l'opacità di qualunque oggetto o livello, ovvero di controllarne la trasparenza. È possibile applicare la stessa opacità a tutti i livelli oppure un'opacità diversa a ogni livello, oltre all'opacità globale dell'oggetto. L'opacità consente di verificare il rendering delle texture e delle immagini. Applicando un livello colorato con opacità 30% su un livello con una texture, ad esempio, si modifica il colore della texture, che appare ammorbidito ma ancora visibile.

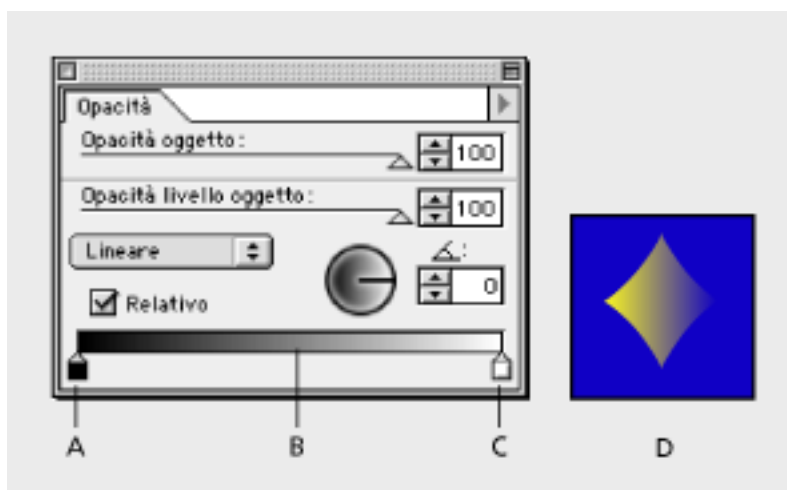
È possibile applicare l'opacità in modo uniforme o come una sfumatura. È possibile, ad esempio, impostare un'opacità di partenza pari a 100% e mescolare gradualmente il riempimento con un'opacità finale pari a 50%.



**A.** Opacità 100% **B.** Opacità 50% su tutti i livelli **C.** Opacità sfumata da 100% a 0%

Le opzioni di sfumatura della palette Opacità consentono di selezionare l'opacità iniziale e finale e la distanza relativa dai bordi dell'oggetto rispetto al punto in cui l'opacità iniziale comincia a sfumare nell'opacità finale.

Nella barra sfumatura opacità, il colore nero rappresenta l'opacità 100% (completamente opaco), il colore bianco l'opacità 0% (completamente trasparente) e il grigio l'opacità intermedia fra 0% e 100% (semitrasparente). La barra posta nella parte inferiore della palette consente di visualizzare un'anteprima degli effetti della sfumatura opacità.



**A.** Indicatore opacità iniziale **B.** Mescolamento fra opacità iniziale e opacità finale **C.** Indicatore opacità finale **D.** Oggetto risultante

### Per specificare l'opacità:

**1** Selezionare l'oggetto o l'oggetto e il livello.

**2** Scegliere Finestra > Opacità.

**3** Regolare l'opacità dell'oggetto o del livello:

- Per regolare l'opacità dell'intero oggetto, immettere un valore compreso tra 0 e 100 nella casella Opacità oggetto.
- Per regolare l'opacità del livello selezionato, immettere un valore compreso tra 0 e 100 nella casella Opacità livello oggetto.

Un valore pari a 0 rende il livello o l'oggetto completamente trasparente; un valore pari a 100 lo rende completamente opaco.

### Per applicare una sfumatura all'impostazione opacità:

**1** Specificare l'opacità iniziale come descritto nelle relative procedure.

**2** Selezionare il tipo di sfumatura desiderato. Per una descrizione dei tipi di sfumatura disponibili, vedere [Creazione di sfumature](#).

**3** Fare clic sull'indicatore sfumatura posto a sinistra sotto la barra sfumatura per determinare l'opacità iniziale della sfumatura. Il quadratino sotto l'indicatore è evidenziato, ad indicare che il colore iniziale viene modificato.

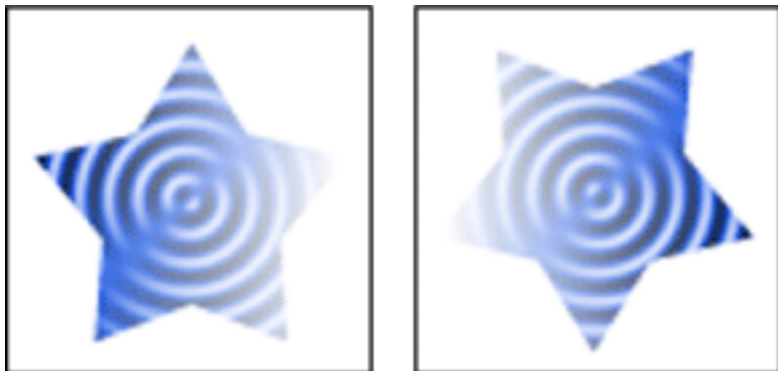
**4** Immettere un valore per l'opacità iniziale.

**5** Fare clic sull'indicatore sfumatura posto a destra sotto la barra sfumatura per determinare l'opacità finale, quindi scegliere un'opacità come descritto nel passaggio

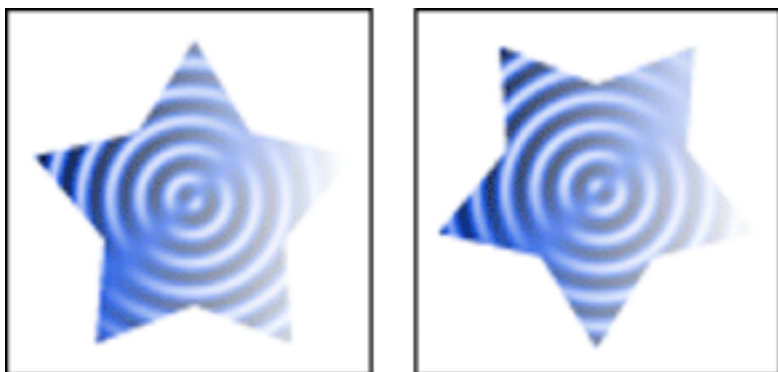
precedente.

**6** Trascinare l'indicatore opacità corrispondente a destra o a sinistra per regolare la posizione del punto iniziale e finale.

**7** Selezionare Relativo per ruotare la sfumatura quando viene fatto ruotare l'oggetto.



Originale e oggetto ruotato con la casella di controllo Relativo selezionata



Originale e oggetto ruotato con la casella di controllo Relativo deselezionata

**8** Immettere un valore compreso tra 0° e 359° per specificare l'angolo della sfumatura. Nell'indicatore dell'angolo di sfumatura viene visualizzata un'anteprima della sfumatura.

---

[Colore, sfumatura e opacità](#) > Regolazione dell'opacità di oggetti e livelli

# Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop

---



[Informazioni sui filtri di Adobe Photoshop](#)

[Anteprima e applicazione di filtri](#)

[Utilizzo della palette Filtri di Photoshop](#)

[Creazione di effetti speciali](#)

[Scelta di un effetto filtro](#)

[Filtri Artistico](#)

[Filtri Sfocatura](#)

[Filtri Tratti pennello](#)

[Filtri Distorsione](#)

[Filtri Effetto pixel](#)

[Filtri Rendering](#)

[Filtri Schizzo](#)

[Filtri Stilizzazione](#)

[Filtri Texture](#)





# Informazioni sui filtri di Adobe Photoshop

---

LiveMotion consente di applicare i filtri di Adobe Photoshop alle immagini bitmap. I filtri aggiungono effetti speciali agli oggetti quali gli effetti impressionista, mosaico e distorsione e possono essere combinati in variazioni infinite per creare effetti unici.

Per l'utilizzo dei filtri sono applicabili le seguenti istruzioni:

- I filtri non possono essere applicati a forme geometriche create con gli strumenti forma di LiveMotion se non vengono convertite in immagini bitmap.
- I filtri sono applicati all'intero oggetto, non ai singoli livelli.
- Una volta applicato il filtro, il relativo effetto viene trasformato insieme all'oggetto. Se, ad esempio, si applica un filtro che aggiunge una luminescenza di 1/4 di pollice, raddoppiando le dimensioni dell'oggetto si raddoppiano anche le dimensioni dell'effetto applicato. (Se non si desidera trasformare l'effetto insieme all'oggetto, applicare il filtro dopo la trasformazione).
- È possibile modificare l'effetto di un filtro in qualunque momento. È possibile, ad esempio, rimuovere uno o più filtri o modificare le impostazioni dei filtri applicati a un'immagine.
- È possibile applicare uno o più filtri a un'immagine, quindi salvare il risultato nella palette Stili per applicarlo successivamente a immagini o texture.
- Gli effetti dei filtri non possono essere animati.



# Anteprima e applicazione di filtri

Per utilizzare un filtro, scegliere il comando dal sottomenu appropriato del menu Filtri. L'applicazione di filtri a immagini di grandi dimensioni può richiedere molto tempo. La visualizzazione in anteprima degli effetti consente di risparmiare tempo e di evitare risultati non desiderati.

## Per visualizzare in anteprima e applicare un filtro:

- 1 Selezionare l'oggetto a cui si desidera applicare il filtro.
- 2 Scegliere un filtro dai sottomenu Oggetto > Filtri.
- 3 Immettere i valori o selezionare le opzioni desiderate nella finestra di dialogo, se visualizzata.
- 4 Se nella finestra di dialogo è presente una finestra anteprima, utilizzare i metodi di seguito descritti per visualizzare l'anteprima dell'effetto:
  - Trascinare all'interno della finestra anteprima per centrare un'area specifica dell'immagine nella finestra.
  - Utilizzare i pulsanti + o - posti sotto la finestra anteprima per eseguire uno zoom avanti o indietro.



**A.** Fare clic e trascinare per spostare l'immagine nella finestra anteprima. **B.** Fare clic su + per eseguire uno zoom avanti o su - per uno zoom indietro.

Una linea a intermittenza sotto l'indicatore dimensione indica che l'anteprima non è ancora definitiva.

**5** Per applicare il filtro, scegliere OK.

**Per applicare nuovamente il filtro precedente:**

Scegliere Oggetto > Applica ultimo filtro.

**Per annullare un filtro:**

Scegliere Modifica (Composizione in Mac OS) > Annulla Aggiungi filtro.

---

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > Anteprima e applicazione di filtri

**Altri argomenti correlati:**

[Utilizzo del comando Variazioni](#)



# Utilizzo del comando Variazioni

---

Il comando Variazioni consente di regolare visivamente il bilanciamento di colori, il contrasto e la saturazione di un'immagine. Questo comando risulta particolarmente utile per le immagini con toni medio-scuri che non richiedono una regolazione accurata del colore. Ogni volta che si seleziona una regolazione con il comando Variazioni, la regolazione viene aggiunta in forma di filtro alla palette dei filtri di Photoshop e può essere selezionata, nascosta, visualizzata, modificata o eliminata come gli altri filtri.

## Per utilizzare il comando Variazioni:

**1** Scegliere Oggetto > Filtri > Regola > Variazioni.

Nelle due anteprime in alto nella finestra di dialogo vengono visualizzate la selezione originale (Originale) e la selezione con le regolazioni selezionate (Risultato). Quando viene aperta la finestra di dialogo, le due immagini sono uguali. Mano a mano che vengono apportate le modifiche, l'immagine Risultato varia di conseguenza.

**2** Selezionare le seguenti regolazioni:

- Mostra eccesso per visualizzare un'anteprima neon delle aree che risulterebbero in eccesso e quindi visualizzate in bianco o nero. Non si ha eccesso quando si regolano i mezzitoni.
- Ombre, Mezzitoni o Luci per indicare se si desidera regolare le aree scure, medio-scure o chiare.
- Saturazione per modificare la tonalità nell'immagine. Quando l'opzione Mostra eccesso è selezionata, l'immagine può mostrare un eccesso dopo una regolazione. In questo caso si è superata la saturazione massima del colore.
- Il cursore Maggiore/Minore determina la quantità di ogni regolazione. Spostando il cursore di un segno di graduazione si raddoppia la quantità di regolazione.

**3** Regolare il colore e la luminosità facendo clic sull'anteprima colore appropriata.

**4** Fare clic sulle anteprime poste a destra nella finestra di dialogo per regolare la luminosità dell'immagine.

Ad ogni clic, tutte le anteprime vengono modificate. L'anteprima centrale rappresenta sempre la scelta corrente.

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > [Anteprima e applicazione di filtri](#) > Utilizzo del comando  
Variazioni



# Utilizzo della palette Filtri di Photoshop

---

La palette Filtri di Photoshop consente di selezionare, nascondere, visualizzare, modificare ed eliminare i filtri applicati a un oggetto.

La palette Filtri di Photoshop contiene l'elenco di tutti i filtri applicati a un oggetto, nell'ordine di applicazione.



**A.** Mostra/Nascondi **B.** Elimina Filtri di Photoshop dall'elenco

## Per visualizzare la palette Filtri di Photoshop:

Scegliere Finestra > Filtri di Photoshop.

## Altri argomenti correlati:

[Visualizzazione dei filtri](#)

[Modifica delle impostazioni dei filtri](#)

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > [Utilizzo della palette Filtri di Photoshop](#) >

Visualizzazione dei filtri



# Visualizzazione dei filtri

---

La palette Filtri di Photoshop consente di controllare se l'effetto del filtro è visibile, in quanto è possibile esportare e stampare solo gli effetti visibili.

## Per visualizzare o nascondere un filtro:

**1** Nella palette Filtri di Photoshop, fare clic sul pulsante Mostra/Nascondi (🔍) accanto a un filtro per nascondere l'effetto del filtro.

**2** Fare nuovamente clic per visualizzare il filtro.

---

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > [Utilizzo della palette Filtri di Photoshop](#) > Visualizzazione dei filtri

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > [Utilizzo della palette Filtri di Photoshop](#) > Modifica delle impostazioni dei filtri



# Modifica delle impostazioni dei filtri

---

La palette Filtri di Photoshop consente di gestire con facilità gli effetti dei filtri applicati a un'immagine. Oltre a visualizzare gli effetti dei singoli filtri o dei filtri combinati, è possibile modificare le impostazioni dei filtri anche dopo la loro applicazione per una regolazione accurata dell'immagine.

## Per modificare le impostazioni di un filtro:

**1** Nella palette Filtri di Photoshop, fare doppio clic sul nome del filtro per aprire la finestra di dialogo relativa alle impostazioni del filtro.

**Nota:** alcuni filtri non possono essere impostati dall'utente e quindi non possono essere modificati.

**2** Regolare le impostazioni nella finestra di dialogo, quindi scegliere OK.

## Per eliminare un filtro:

**1** Selezionare il filtro nella palette Filtri di Photoshop.

**2** Fare clic sul pulsante Elimina Filtri di Photoshop dall'elenco (🗑) posto in basso nella palette.

---

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > [Utilizzo della palette Filtri di Photoshop](#) > Modifica delle impostazioni dei filtri





# Creazione di effetti speciali

---

Per creare effetti speciali con i filtri, provare le tecniche di seguito descritte.

**Creare sfondi** Applicando effetti a oggetti in scala di grigio o con colore uniforme, è possibile generare numerosi sfondi e texture. Le texture possono quindi essere sfocate. Sebbene alcuni filtri non siano visibili se applicati su colori uniformi (ad esempio Vetro), altri producono effetti sorprendenti.

**Migliorare la qualità e l'uniformità dell'immagine** È possibile nascondere difetti, alterare, evidenziare o far apparire una serie di immagini correlate tra di loro applicando lo stesso effetto a tutte.

---

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > Creazione di effetti speciali

## Altri argomenti correlati:

[Alterazione di contorni non distorti](#)

[Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro](#)

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > [Creazione di effetti speciali](#) > Alterazione di contorni non distorti



# Alterazione di contorni non distorti

---

I filtri Muovi, Effetto lente ed Effetto onda nel sottomenu Distorsione consentono di intervenire sui contorni ai quali non è stato applicato alcun filtro secondo le seguenti modalità:

- Riprendi riempie lo spazio non definito con il contenuto del contorno opposto dell'immagine.
- Ripeti pixel di contorno estende il colore dei pixel lungo il contorno dell'immagine nella direzione specificata. Se i pixel del contorno sono di colore diverso, potrebbero crearsi delle rigature.

---

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > [Creazione di effetti speciali](#) > Alterazione di contorni non distorti

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > [Creazione di effetti speciali](#) > Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro



# Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro

---

I filtri Conté Crayon, Vetro, Pastelli su superficie ruvida, Applica texture e Vernice di fondo dispongono di opzioni che consentono di applicare texture. Applicando queste opzioni, le immagini sembrano dipinte su texture quali tele o mattoni oppure appaiono visualizzate attraverso tasselli di vetro.

Oltre alle opzioni predefinite per l'applicazione di texture, è possibile caricare immagini da utilizzare come texture e mappe di spostamento. Le immagini devono essere bitmap in scala di grigio, in formato Adobe Photoshop.

## Per utilizzare i controlli per texture e superfici di vetro:

- 1 Selezionare l'oggetto al quale si desidera applicare il filtro.
- 2 Dal menu Filtri, scegliere Artistico > Pastelli su superficie ruvida o > Vernice di fondo; Distorsione > Vetro; Schizzo > Conté Crayon o Texture > Applica texture.
- 3 Nella casella di riepilogo Texture, scegliere il tipo di texture o Carica texture per sfogliare e specificare un file personalizzato di Photoshop.
- 4 Trascinare il cursore Ridimensionamento per allargare o ridurre l'effetto sulla superficie dell'immagine.
- 5 Trascinare il cursore Rilievo/Relief (se disponibile) per regolare la profondità della superficie della texture.
- 6 Selezionare Inverti per invertire le zone chiare e scure della superficie.
- 7 Nella casella Dir. luce impostare la direzione della fonte di luce.
- 8 Scegliere OK.

---

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > [Creazione di effetti speciali](#) > Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro





# Scelta di un effetto filtro

---

I filtri di Adobe Photoshop forniti con LiveMotion si suddividono in nove categorie generali.

**Filtri Artistico** Consentono di applicare un effetto speciale o pittorico a una pubblicità o a un'immagine artistica. Utilizzare ad esempio il filtro Effetto ritaglio per collage o testo. Questi filtri riproducono gli effetti dei mezzi tradizionali o naturali. Per ulteriori informazioni sui filtri Pastelli su superficie ruvida e Vernice di fondo, vedere [Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro](#).

**Filtri Sfocatura** I filtri Sfocatura ammorbidiscono l'immagine e sono utili per il ritocco, poiché smussano i punti di transizione rendendo meno definiti i pixel posti in prossimità di contorni definiti e aree d'ombra.

**Filtri Tratti pennello** Come i filtri Artistico, i filtri Tratti pennello consentono di applicare un effetto artistico o pittorico utilizzando numerosi effetti di tratti di pennello e di inchiostro. Alcuni dei filtri aggiungono grana, colore, luminosità, dettaglio contorno o texture all'immagine per ottenere un effetto puntinista.

**Filtri Distorsione** Consentono di distorcere un'immagine dal punto di vista geometrico creando effetti 3D o modificando la forma. Questi filtri possono richiedere molta memoria. Per ulteriori informazioni sul filtro Vetro, vedere [Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro](#). Per ulteriori informazioni sul filtro Muovi, vedere [Alterazione di contorni non distorti](#).

**Filtri Effetto pixel** Consentono di definire una selezione raggruppando i pixel con valore colore simile in celle.

**Filtri Rendering** Consentono di creare modelli di nuvole e di rifrazioni e riflessi simulati di luce in un'immagine.

**Filtri Schizzo** Consentono di aggiungere texture alle immagini, spesso per un effetto 3-D. I filtri sono inoltre utili per conferire un aspetto artistico o di disegno a mano. Numerosi filtri Schizzo utilizzano i colori di sfondo e di primo piano quando l'immagine viene aggiornata. Per ulteriori informazioni sul filtro Conté Crayon, vedere [Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro](#).



Per ottenere un effetto più realistico quando si utilizza il filtro Conté Crayon, modificare il colore di primo piano con uno dei colori tipici di Conté Crayon (nero, nero di seppia, rubino) prima di applicare il filtro.

**Filtri Stilizzazione** Consentono di produrre un effetto impressionista o pittorico su una selezione spostando i pixel e trovando e migliorando il contrasto dell'immagine. Dopo l'utilizzo di filtri quali Trova bordi e Traccia contorno che schiariscono i bordi, è possibile applicare il comando Inverti per contornare i bordi di un'immagine a colori con linee colorate o i bordi di un'immagine in scala di grigio con linee bianche.

**Filtri Texture** Consentono di conferire alle immagini un'apparenza di profondità o sostanza o di aggiungere un aspetto organico. (Vedere [Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro](#)).

---

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > Scelta di un effetto filtro



# Filtri Artistico

---

Per ottenere un effetto speciale o pittorico per una pubblicità o a un'immagine artistica, scegliere un filtro dal sottomenu Artistico. Utilizzare ad esempio il filtro Effetto ritaglio per collage o testo. Questi filtri riproducono gli effetti dei mezzi tradizionali o naturali e includono:

**Matita colorata** Consente di tracciare un'immagine utilizzando matite colorate su uno sfondo uniforme. I bordi principali sono mantenuti e assumono un aspetto a trama incrociata grossolana; il colore uniforme di sfondo è visibile attraverso le aree ammorbidite.



Per un effetto pergamena, modificare il colore di sfondo subito prima di applicare il filtro Matita colorata.

**Effetto ritaglio** L'immagine assume l'aspetto di un collage composto da pezzi di carta colorata. Immagini ad alto contrasto appaiono come sagome mentre le immagini colorate appaiono composte da vari strati di carta colorata.

**Pennello a secco** Consente di applicare ai bordi dell'immagine la tecnica del pennello a secco (tra olio e acquerello). Il filtro semplifica l'immagine riducendone l'intervallo di colori ad aree di colore comune.

**Grana pellicola** Consente di applicare un modello uniforme alle ombre e ai mezzitoni di un'immagine. Nelle aree più chiare, la struttura risulta più satura e ammorbidita. Le rigature vengono eliminate e gli elementi unificati visivamente da varie fonti.

**Affresco** L'immagine risulta dipinta in modo grossolano, con pennellate brevi, rotonde e frettolose.

**Luce al neon** Consente di aggiungere vari tipi di luce all'oggetto e di colorare un'immagine ammorbidendola. Per selezionare un colore per la luce, fare clic sulla casella Colore e selezionare il colore dal Selettore colore.

**Effetto pennellate** Consente di scegliere fra pennelli di varie dimensioni (da 1 a 50) e tipologie per ottenere un effetto dipinto. I tipi di pennello includono normale, ruvido chiaro, ruvido scuro, molto sottile, molto sfocato e brillante.

**Effetto spatola** Consente di ridurre il dettaglio di un'immagine creando un effetto tela

dipinta che rivela la texture sottostante.

**Involucro di plastica** Consente di rivestire l'immagine con un sottile strato di plastica, accentuando i dettagli della superficie.

**Contorni poster** Consente di ridurre il numero dei colori (posterizza) in un'immagine in base alle opzioni di posterizzazione impostate e trova i bordi delle immagini tracciandovi sopra righe nere. Le aree ampie dell'immagine risultano ombreggiate in modo semplice mentre i dettagli vengono distribuiti in tutta l'immagine.

**Pastelli su superficie ruvida** L'immagine appare dipinta con matite colorate su uno sfondo di tipo texture. Nelle aree più chiare il tratto appare più spesso con meno texture, mentre nelle aree più scure il tratto sembra rimosso a rivelare la texture. Per ulteriori informazioni sulle opzioni relative ai filtri, vedere [Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro](#).

**Effetto sfumino** Ammorbidisce un'immagine utilizzando tratti diagonali corti per sfumare o attenuare le aree più scure dell'immagine. Le aree più chiare diventano ancora più luminose e i dettagli sbiadiscono.

**Effetto spugna** Consente di creare immagini con una struttura di colori contrastanti che sembrano dipinte con una spugna.

**Vernice di fondo** Dipinge l'immagine su uno sfondo a texture sul quale viene dipinta l'immagine finale. Per ulteriori informazioni sulle opzioni relative ai filtri, vedere [Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro](#).

**Effetto acquerello** Consente di applicare uno stile acquerello all'immagine semplificandone i dettagli, utilizzando un pennello di medie dimensioni con acqua e colore. Il filtro satura il colore nei punti in cui si verificano modifiche tonali ai bordi.

---

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > Filtri Artistico





# Filtri Sfocatura

---

I filtri Sfocatura ammorbidiscono l'immagine e sono utili per il ritocco, poiché smussano i punti di transizione rendendo meno definiti i pixel posti in prossimità di contorni definiti e aree d'ombra.

**Sfocatura radiale** Consente di simulare l'effetto sfocatura ottenuto attraverso lo zoom o la rotazione di una macchina fotografica per produrre una sfumatura smorzata. Scegliere Rotazione per applicare una sfumatura lungo cerchi concentrici, quindi specificare il fattore di rotazione, oppure Zoom per una sfocatura lungo linee radiali come uno zoom avanti e indietro, quindi specificare il fattore da 1 a 100. La qualità della sfocatura varia da Bozza, per un risultato veloce ma a grana grossa, a Buona e Migliore per risultati più uniformi non visibili eccetto in immagini di grandi dimensioni. Specificare l'origine della sfocatura trascinando il modello nella casella Centro sfocatura.

**Sfocatura migliore** Consente di sfocare un'immagine con precisione. È possibile specificare il raggio per determinare la distanza entro la quale il filtro cerca i pixel diversi da sfocare, la soglia per determinare la differenza tra i valori dei pixel prima che vengano eliminati e la qualità della sfocatura. È inoltre possibile impostare una modalità per tutto l'oggetto (Normale) o per i bordi delle transizioni di colore (Solo contorno e Sovrapponi contorno). Nei punti di maggior contrasto, l'opzione Solo contorno consente di applicare bordi in bianco e nero e l'opzione Sovrapponi contorno solo contorni bianchi.



# Filtri Tratti pennello

---

Come i filtri Artistico, i filtri Tratti pennello consentono di applicare un effetto artistico o pittorico utilizzando numerosi effetti di tratti di pennello e di inchiostro. Alcuni dei filtri aggiungono grana, colore, luminosità, dettaglio contorno o texture all'immagine per ottenere un effetto puntinista.

**Contorni accentuati** Consente di accentuare i contorni dell'immagine. Quando l'opzione relativa alla luminosità del contorno è impostata su valori alti, l'accentuazione è simile a gesso bianco, quando l'opzione è impostata su valori bassi, l'accentuazione è simile a inchiostro nero.

**Tratti ad angolo** L'immagine viene ridipinta utilizzando tratti diagonali. Nelle aree più chiare i tratti assumono una direzione, in quelle più scure la direzione opposta.

**Ombra tratteggiata** Consente di conservare i dettagli e le caratteristiche dell'originale aggiungendo una texture e irruvidendo i bordi delle aree colorate simulando un'ombreggiatura a matita. L'opzione Intensità determina il numero di passaggi dell'ombreggiatura, da 1 a 3.

**Tratti scuri** Consente di dipingere le aree scure di un'immagine prossime al nero con tratti brevi e ravvicinati e le aree chiare con tratti lunghi e bianchi.

**Contorni con inchiostro** Consente di applicare all'originale linee sottili simili a quelle ottenute utilizzando pennino e inchiostro.

**Spruzzo** Consente di replicare l'effetto creato da un aerografo. Aumentando i valori, l'effetto risulta semplificato.

**Tratti a spruzzo** Consente di ridipingere l'immagine utilizzando i colori dominanti con tratti angolari a spruzzo.

**Sumi-e** Consente di applicare all'immagine uno stile giapponese simile a quello ottenuto utilizzando un pennello bagnato carico di inchiostro nero su un foglio di carta di riso. I contorni risultano sfumati e ammorbiditi da ricche tonalità di colore nero.





# Filtri Distorsione

---

Consentono di distorcere un'immagine dal punto di vista geometrico creando effetti 3D o modificando la forma. Questi filtri possono richiedere molta memoria.

**Bagliore diffuso** L'immagine appare come attraverso un filtro diffusore che aggiunge all'immagine un bagliore bianco in dissolvenza dal centro della selezione.

**Vetro** L'immagine appare come vista attraverso tipi diversi di vetro. È possibile scegliere un effetto o crearne uno personalizzato salvato come file di Photoshop e applicarlo. È possibile regolare le impostazioni di ridimensionamento, distorsione e sfumatura. Quando si utilizzano i controlli di superficie con un file, seguire le istruzioni del filtro Muovi. Per ulteriori informazioni sui controlli del filtro Vetro, vedere [Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro](#).

**Increspatura oceano** Consente di applicare increspature a distanza casuale, come se l'immagine si trovasse sott'acqua.

**Deforma** La selezione viene compressa. Impostando un valore positivo fino a 100%, la selezione viene spostata verso il centro; impostando un valore negativo fino a -100%, la selezione viene spostata verso l'esterno.

**Coordinate polari** Consente di convertire le coordinate della selezione da polari a rettangolari e viceversa, in base all'opzione selezionata. Applicando questo filtro è possibile creare un'anamorfofi cilindrica, arte popolare nel XVIII secolo, nella quale l'immagine distorta appare normale quando viene vista in un cilindro riflesso.

**Effetto increspatura** Consente di creare su una selezione una struttura ondulata, simile alle increspature sulla superficie di un laghetto. Per un controllo maggiore, utilizzare il filtro Effetto onda. Le opzioni comprendono il fattore e le dimensioni delle increspature.

**Effetto lente** L'immagine risulta distorta lungo una curva, che va specificata trascinando la linea al centro della casella. È possibile regolare tutti punti della curva. Scegliere Default per riportare la linea nella posizione originaria. È inoltre possibile scegliere cosa applicare alle aree non distorte. Per ulteriori informazioni, vedere [Alterazione di contorni non distorti](#).

**Effetto sfera** Consente di applicare a un oggetto un effetto 3D avvolgendo una selezione intorno a una forma sferica, in modo da distorcere l'immagine e allungarla per adattarla alla curva selezionata.

**Effetto spirale** Consente di far ruotare la selezione in modo più accentuato nella parte centrale che in quella esterna. Specificando un angolo, si produce un motivo a spirale.

**Effetto onda** Funziona in modo simile al filtro Effetto increspatura, ma con un maggior controllo. Alcune delle opzioni disponibili sono relative al numero di generatori di onde, alla lunghezza delle onde (distanza tra una cresta e quella successiva), all'ampiezza e al tipo di onda: Sinusoidale (rotante), Triangolare e Quadrato. L'opzione Parametri casuali applica valori casuali. È inoltre possibile definire le aree non distorte (vedere [Alterazione di contorni non distorti](#)).

**ZigZag** Consente di creare una distorsione radiale della selezione, in base al raggio dei pixel dell'immagine. L'opzione Rilievi imposta il numero di inversioni di direzione dello zigzag dal centro verso i margini. È inoltre possibile scegliere le modalità di spostamento dei pixel: Effetto pozzanghera muove i pixel verso l'alto a sinistra o il basso a destra, Concentrico muove i pixel verso o lontano dal centro dell'immagine e Intorno al centro ruota i pixel intorno al centro.

---

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > Filtri Distorsione



# Filtri Effetto pixel

---

I filtri del sottomenu Effetto pixel definiscono in modo netto un'immagine raggruppando i pixel con valore colore simile in celle.

**Colore mezzetinte** Consente di simulare l'effetto dato dall'utilizzo di un retino allargato su ogni canale dell'immagine. Per ogni canale, il filtro divide l'immagine in rettangoli e sostituisce ogni rettangolo con un cerchio. La dimensione del cerchio è proporzionale alla luminosità del rettangolo.

## Per utilizzare il filtro Colore mezzetinte:

- 1 Selezionare l'oggetto al quale si desidera applicare il filtro.
- 2 Scegliere Filtro > Effetto pixel > Colore mezzetinte.
- 3 Immettere un valore in pixel, compreso tra 4 e 127, per il raggio massimo del punto a mezzatinta.
- 4 Immettere un valore per l'angolo di inclinazione del retino (l'angolo del punto rispetto all'orizzonte reale) per uno o più canali:
  - Per le immagini in scala di grigio utilizzare solo il canale 1.
  - Per le immagini RGB utilizzare i canali 1, 2 e 3, che corrispondono ai canali rosso, verde e blu.
  - Per le immagini CMYK utilizzare tutti i quattro canali, che corrispondono ai canali ciano, magenta, giallo e nero.
  - Scegliere Default per ripristinare i valori predefiniti degli angoli di inclinazione.
- 5 Scegliere OK.

**Mezzatinta** Consente di convertire un'immagine in un disegno casuale di aree bianche e nere o di colori saturi in un'immagine a colori. Per utilizzare il filtro, scegliere l'opzione desiderata nella casella di riepilogo della finestra di dialogo Mezzatinta.

**Effetto punti** L'immagine risulta composta da punti posizionati in modo casuale come in un dipinto puntinista. Il colore di sfondo viene utilizzato come tela fra i punti.





# Filtri Rendering

---

Consentono di creare modelli di nuvole e di rifrazioni e riflessi simulati di luce in un'immagine.

**Nuvole** Consente di creare forme simili a nuvole utilizzando valori casuali intermedi tra i colori di primo piano e di sfondo. Per creare un effetto maggiore, scegliere Filtro > Rendering > Nuvole tenendo premuto Alt (Opzione in Mac OS).

**Nuvole in differenza** Consente di produrre una struttura a nuvola utilizzando valori casuali intermedi tra i colori di primo piano e di sfondo. Il filtro mescola i dati relativi alla nuvola con i pixel esistenti allo stesso modo in cui la modalità Nuvole in differenza mescola i colori. Quando si applica il filtro la prima volta, porzioni dell'immagine vengono invertite nella struttura della nuvola. Applicando il filtro più volte, si crea una struttura di nervature e vene simile al marmo.

**Riflesso lente** Consente di simulare la rifrazione prodotta da una luce brillante rivolta verso l'obiettivo di una macchina fotografica. Specificare il centro del riflesso facendo clic in qualunque punto all'interno dell'anteprima o trascinando il mirino.





# Filtri Schizzo

---

I filtri del sottomenu Schizzo consentono di aggiungere texture alle immagini, spesso per ottenere un effetto 3D. I filtri sono inoltre utili per conferire un aspetto artistico o di disegno a mano. Numerosi filtri Schizzo utilizzano i colori di sfondo e di primo piano quando l'immagine viene aggiornata.

**Basso rilievo** L'immagine appare scolpita in un basso rilievo e illuminata per accentuarne le variazioni superficiali. Le aree scure dell'immagine assumono il colore di primo piano, le aree chiare il colore di sfondo.

**Gessetto e carboncino** I mezzi toni e le zone di luce assumono uno sfondo di colore grigio uniforme tracciato con un gesso ruvido. Le zone in ombra sono sostituite da righe diagonali nere a carboncino. Il carboncino viene utilizzato con il colore di primo piano, il gessetto con il colore di sfondo.

**Effetto carboncino** L'immagine assume un aspetto posterizzato e sfocato. I bordi principali sono marcati, mentre i mezzitoni sono schizzati utilizzando tratti diagonali. Il carboncino è il colore di primo piano e la carta è il colore di sfondo.

**Effetto cromatura** L'immagine assume l'aspetto di una superficie cromata lucida. Le zone di luce sono i rilievi e le ombre gli avvallamenti della superficie riflettente. Dopo aver applicato il filtro, utilizzare la finestra di dialogo Livelli per aumentare il contrasto.

**Conté Crayon** La texture composta di nero intenso e bianco puro Conté Crayon viene replicata sull'immagine. Questo filtro utilizza il colore di primo piano per le aree scure e il colore di sfondo per le aree più chiare. Per smorzare l'effetto, modificare il colore di sfondo in bianco con l'aggiunta di un po' di colore di primo piano prima di applicare il filtro. (Vedere [Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro](#)).

**Penna grafica** Consente di catturare i dettagli dell'originale con tratti sottili e lineari di inchiostro, di grande effetto con le immagini digitalizzate. I colori dell'originale vengono sostituiti: il colore di primo piano rappresenta l'inchiostro e lo sfondo rappresenta la carta.

**Pattern mezzetinte** Consente di simulare l'effetto dato dall'utilizzo di un retino, pur mantenendo l'intervallo continuo di toni.

**Carta da lettere** Consente di creare un'immagine semplificata composta all'apparenza da carta lavorata a mano. Il filtro combina gli effetti dei filtri Texture > Granulosità e Rilievo. Le aree scure dell'immagine vengono visualizzate come buchi nel livello superiore della

carta, rivelando il colore di sfondo.

**Effetto fotocopia** Consente di simulare l'effetto ottenuto fotocopiando un'immagine. Vengono copiati solo i bordi di ampie aree scure, mentre i mezzitoni assumono un colore uniforme nero o bianco.

**Effetto intonaco** L'immagine viene creata da un intonaco 3D e colorata utilizzando i colori di primo piano e di sfondo. Le aree scure vengono sollevate e quelle chiare infossate.

**Effetto retinatura** Lo strato viene compresso e distorto in modo controllato, creando un'immagine che appare agglutinata nelle zone in ombra e leggermente granulata nelle zone chiare.

**Timbro** L'immagine semplificata appare stampata con un timbro di gomma o di legno, di effetto con immagini in bianco e nero.

**Contorni strappati** L'immagine appare con i bordi strappati e dipinta utilizzando i colori di primo piano e di sfondo. È particolarmente di effetto con immagini contenenti testo o oggetti ad alto contrasto.

**Effetto carta bagnata** Consente di ottenere un effetto colore a chiazze su carta umida fibrosa, causando lo scorrimento e il mescolamento dei colori.

---

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > Filtri Schizzo



# Filtri Stilizzazione

---

I filtri Stilizzazione consentono di ottenere un effetto impressionista o pittorico su una selezione spostando i pixel e trovando e migliorando il contrasto dell'immagine.

**Estrusione** Consente di applicare a un oggetto una texture 3D.

**Bordi brillanti** Consente di identificare i contorni dei colori e di aggiungere una brillantezza simile al neon.

**Porzioni** Consente di suddividere l'immagine in una serie di porzioni e sposta la selezione dalla posizione originale. È possibile scegliere il tipo di riempimento da inserire tra le porzioni: il colore di sfondo, il colore di primo piano, una versione inversa dell'immagine o una versione inalterata dell'immagine: in quest'ultimo caso la versione ottenuta viene posizionata sopra l'originale ed è possibile intravedere parti dell'originale sotto le porzioni affiancate.

**Effetto vento** Consente di applicare all'immagine sottili linee orizzontali simulando l'effetto del vento. I metodi disponibili sono Vento, Bufera per un effetto più spettacolare e Vibrazione per scostare le linee nell'immagine.

## Per utilizzare il filtro Estrusione:

1 Selezionare l'oggetto al quale si desidera applicare il filtro.

2 Scegliere Filtro > Stilizzazione > Estrusione.

3 Scegliere un oggetto 3D:

- L'opzione Cubi consente di creare oggetti con una faccia frontale quadrata e quattro facce laterali. Per riempire la faccia frontale di ciascun cubo con il colore medio, selezionare l'opzione Facce frontali uniformi. Per riempire la faccia frontale con l'immagine, lasciare l'opzione Facce frontali uniformi deselezionata.
- L'opzione Piramidi consente di creare oggetti composti da quattro facce triangolari convergenti in un punto.

4 Immettere un valore compreso tra 2 a 255 nella casella di testo Dimensione per determinare la lunghezza di un lato della base dell'oggetto.

5 Immettere un valore compreso tra 0 e 255 nella casella di testo Profondità per indicare

la profondità dell'oggetto più alto.

**6** Scegliere un'opzione relativa alla profondità:

- Casuale per assegnare a ogni cubo o piramide una profondità arbitraria.
- In base al livello per far corrispondere la profondità dell'oggetto alla sua luminosità: un oggetto chiaro sporge più di un oggetto scuro.

**7** Selezionare Maschera blocchi incompleti per nascondere qualunque oggetto esteso oltre la selezione.

**8** Scegliere OK.

---

[Utilizzo dei filtri di Adobe Photoshop](#) > Filtri Stilizzazione



# Filtri Texture

---

Utilizzare i filtri Texture per conferire alle immagini un'apparenza di profondità o sostanza o per aggiungere un aspetto organico.

**Effetto incrinatura** L'immagine viene dipinta su una superficie di intonaco in rilievo, producendo una rete di incrinature che seguono il contorno dell'immagine. Utilizzando questo filtro è possibile creare un effetto rilievo con le immagini che contengono un'ampia gamma di colori o di toni in scala di grigio.

**Granulosità** Consente di applicare all'immagine texture a grana di vario tipo: normale, morbida, spruzzo, agglutinata, contrasto, allargata, puntinata, orizzontale, verticale e picchiettata.

**Porzioni mosaico** L'immagine appare composta da piccole tessere o tasselli con intonaco a riempire gli spazi. (Il filtro Effetto pixel > Mosaico suddivide l'immagine in blocchi di pixel di colore diverso).

**Patchwork** L'immagine appare composta da quadrati riempiti con il colore predominante di quell'area. Il filtro riduce o aumenta casualmente la profondità dei tasselli per replicare le zone di luce e d'ombra.

**Vetro colorato** L'immagine appare composta da celle adiacenti monocrome contornate dal colore di primo piano.

**Applica texture** Consente di applicare all'immagine la texture selezionata o creata dall'utente. (Vedere [Utilizzo dei controlli personalizzati per texture e superfici di vetro](#)).

# Stili e Libreria

---



[Informazioni sugli stili](#)

[Visualizzazione degli stili](#)

[Applicazione degli stili](#)

[Creazione di stili personalizzati](#)

[Informazioni sulla Libreria](#)

[Visualizzazione degli oggetti della Libreria](#)

[Utilizzo degli oggetti della Libreria](#)

[Aggiunta ed eliminazione degli oggetti della Libreria](#)



# Informazioni sugli stili

---

Uno stile contiene tutti gli attributi di un oggetto. Gli attributi di un oggetto includono impostazioni relative a diverse palette, tra cui l'animazione della Cronologia e la palette Rollover. Gli stili non includono il tipo di oggetto (geometrico, testo o immagine), la forma e le eventuali trasformazioni o impostazioni della palette Web applicate allo stile.

Nella palette Stili è possibile salvare e applicare stili a qualsiasi oggetto. A ogni stile corrisponde un file nella sottocartella Stili della cartella LiveMotion.

Per gli stili sono applicabili le seguenti istruzioni:

- Gli stili possono essere applicati a qualunque oggetto di LiveMotion, sia esso geometrico, testo o immagine. È possibile applicare uno stile a tutti gli oggetti creati con la palette Libreria, i comandi Combina o le immagini bitmap importate.
- Uno stile può avere un massimo di 99 livelli di oggetto che adottano la forma e il tipo di oggetto a cui è applicato lo stile.
- A ogni livello in uno stile è associata una combinazione qualunque di colore, riempimento dello sfondo, texture, effetto tridimensionale, effetto distorsione, sfumatura, opacità ed eventuali attributi impostati nelle palette Filtri e Livello. Per ulteriori informazioni, vedere [Informazioni sui livelli di oggetti](#).
- Se l'anteprima dello stile nella palette Stili è grigia, in seguito all'applicazione dello stile il livello superiore dell'oggetto rimarrà riempito con il colore, l'immagine, lo sfondo o la texture corrente.
- È possibile copiare e incollare stili e singoli attributi degli stili. Per ulteriori informazioni, vedere [Tagliare, copiare e incollare oggetti](#).
- Oltre ad applicare interi stili, è possibile creare e modificare i singoli attributi degli stili, come illustrato in [Informazioni sui livelli di oggetti](#).



# Visualizzazione degli stili

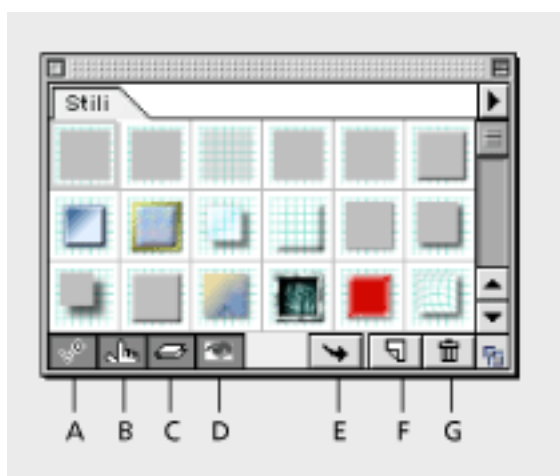
Nella palette Stili è possibile visualizzare gli stili in diversi modi, nonché scegliere sottoinsiemi di stili da visualizzare, in base agli attributi che si desidera utilizzare.

## Per visualizzare la palette Stili:

1 Scegliere Finestra > Stili.

2 Scegliere una visualizzazione per gli stili di esempio:

- Visualizzazione Campioni (Vista Campioni) per visualizzare una griglia di esempi di anteprima degli stili.
- Visualizzazione Anteprima (Vista Anteprima) per visualizzare un elenco di stili con nome e un'anteprima di dimensioni normali dello stile correntemente selezionato.
- Visualizzazione Nome (Vista Nome) per visualizzare un elenco di stili con nome e un esempio di anteprima di dimensioni ridotte di ognuno di essi.



**A.** Animazione **B.** Rollover **C.** Livelli oggetto **D.** Filtri di Photoshop **E.** Applica **F.** Nuovo stile **G.** Cestino

## Per visualizzare un sottoinsieme di stili nella palette:

1 Scegliere Finestra > Stili.

2 Selezionare uno o più attributi di stile:

- Animazione (🌀) per visualizzare stili che includono effetti di animazione.
- Rollover (👈) per visualizzare stili con rollover.
- Livelli oggetto (📁) per visualizzare stili con più di un livello di oggetto.
- Filtri di Photoshop (🖼️) per visualizzare stili che incorporano filtri di Adobe Photoshop.



---

[Stili e Libreria](#) > Visualizzazione degli stili



# Applicazione degli stili

---

Nella palette Stili è possibile applicare stili a uno o più oggetti.

## **Per applicare uno stile a un oggetto:**

**1** Selezionare l'oggetto a cui si desidera applicare lo stile.

**2** Applicare lo stile dalla palette Stili effettuando una delle seguenti operazioni:

- Selezionare lo stile desiderato dall'elenco. Fare clic sul pulsante Applica nella palette oppure premere Invio.
- Fare doppio clic sullo stile desiderato dell'elenco.
- Trascinare lo stile su un oggetto selezionato esistente.



# Creazione di stili personalizzati

---

È possibile creare stili personalizzati assegnando a un oggetto una serie di attributi e salvando tali attributi nella palette Stili. In questo modo gli attributi dell'oggetto verranno salvati come nuovo stile senza che l'oggetto stesso venga tuttavia salvato.

## Per aggiungere uno stile alla palette:

1 Selezionare un oggetto di cui si desidera salvare lo stile.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Nuovo (📄) nella palette Stili.
- Trascinare l'oggetto sulla palette Stili.

3 Assegnare un nome allo stile.

4 Per mantenere intatti i livelli dello stile, selezionare Livelli.

5 Selezionare una delle seguenti opzioni:

- Ignora colore del primo livello per mantenere l'attributo di riempimento del livello superiore a cui viene applicato lo stile.
- Rollover/animazione livello per includere nello stile eventuali animazioni o rollover basati sul livello.
- Filtri di Photoshop per mantenere gli attributi dei filtri.
- Filtri di Photoshop e Rollover/animazione filtro per includere nello stile le animazioni dei filtri di Photoshop.
- Rollover/animazione oggetto se all'oggetto è associato un effetto di animazione o rollover che si desidera includere nello stile.

6 Fare clic su OK.

Lo stile verrà visualizzato in ordine alfabetico nell'elenco degli stili disponibili.

**Nota:** i suoni non vengono salvati come parte dello stile di un oggetto. Se si desidera salvare un suono o applicarlo a un oggetto, vedere [Utilizzo dei suoni](#).

## Per aggiungere uno stile alla palette inserendolo nella cartella Stili:

**1** In Gestione risorse o Esplora risorse (in Windows) o nel Finder (in Macintosh) rinominare il file di stile di LiveMotion assegnandovi il nome con cui si desidera che venga visualizzato nella palette Stili. Affinché sia riconosciuto in Windows, il nome file deve terminare con l'estensione LIV.

**2** Collocare il file nella sottocartella Stili della cartella LiveMotion.

Lo stile verrà visualizzato in ordine alfabetico nell'elenco degli stili disponibili al successivo avvio di LiveMotion.



Per condividere gli stili con altri utenti, creare lo stile e fornire agli altri utenti una copia del file contenuto nella cartella Stili.

### **Per sostituire uno stile nella palette:**

Aggiungere uno stile e assegnarvi lo stesso nome di uno stile esistente.

### **Per eliminare uno stile dalla palette:**

**1** Nella palette Stili selezionare lo stile che si desidera eliminare.

**2** Fare clic sul pulsante Cestino (🗑).

**Nota:** Una volta eliminato, lo stile verrà cancellato dal disco rigido. Questa operazione non può essere annullata.

[Stili e Libreria](#) > Informazioni sulla Libreria



# Informazioni sulla Libreria

---

A differenza degli stili, che consentono di memorizzare gli attributi di un oggetto in modo da poterli applicare ad altri oggetti, la palette Libreria consente di memorizzare un oggetto o un gruppo di oggetti con i relativi attributi, inclusi rollover e animazioni. Nella Libreria è inoltre possibile memorizzare elementi grafici, quali logo o barre di spostamento, da utilizzare in composizioni multiple.

---

[Stili e Libreria](#) > Informazioni sulla Libreria



# Visualizzazione degli oggetti della Libreria

---

È possibile visualizzare gli oggetti della Libreria in diversi modi nella palette Libreria, nonché scegliere sottoinsiemi di oggetti da visualizzare, in base ai formati degli oggetti che si desidera utilizzare.

## Per visualizzare gli oggetti della Libreria:

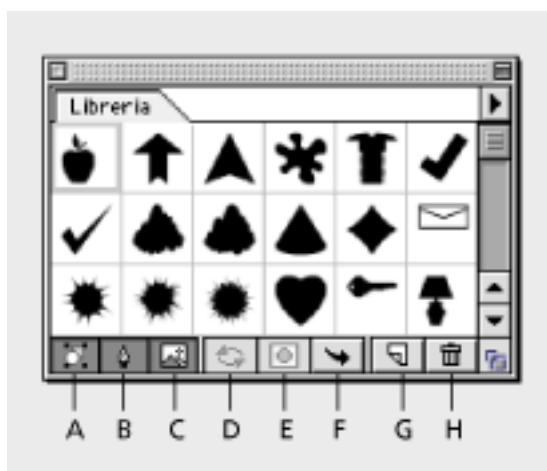
1 Scegliere Finestra > Libreria.

2 Scegliere una visualizzazione per gli oggetti di esempio:

- Visualizzazione Campioni (Vista Campioni) per visualizzare una griglia di esempi di anteprima degli oggetti.
- Visualizzazione Anteprima (Vista Anteprima) per visualizzare un elenco di oggetti con nome e un'anteprima di dimensioni normali dell'oggetto correntemente selezionato.
- Visualizzazione Nome (Vista Nome) per visualizzare un elenco di oggetti con nome e un esempio di anteprima di dimensioni ridotte di ognuno di essi.




## Per visualizzare un sottoinsieme di oggetti nella palette:

1 Scegliere Finestra > Libreria.



**A.** LiveMotion **B.** EPS **C.** Bitmap **D.** Sostituisci **E.** Crea alone attivo **F.** Inserisci oggetto **G.** Nuovo oggetto **H.** Elimina oggetto

2 Selezionare uno o più formati di oggetto:

- LiveMotion () per visualizzare oggetti originali di LiveMotion creati dall'utente.
- EPS () per visualizzare oggetti vettoriali in formato Encapsulated PostScript.
- Bitmap () per visualizzare oggetti bitmap.

---

[Stili e Libreria](#) > Visualizzazione degli oggetti della Libreria



# Utilizzo degli oggetti della Libreria

---

Gli oggetti della Libreria possono essere inseriti in una composizione sotto forma di nuovo oggetto o utilizzati in sostituzione di oggetti esistenti all'interno di una composizione. È possibile utilizzare tali oggetti come aloni in modo da trasferirne la forma a un oggetto della composizione. Per ulteriori informazioni, vedere [Applicazione di aloni](#).

## **Per inserire un oggetto della Libreria in una composizione:**

- 1 Selezionare l'oggetto che si desidera inserire nella palette Libreria.
- 2 Inserire l'oggetto nella composizione effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sul pulsante Inserisci.
  - Trascinare l'oggetto sulla composizione.

## **Per sostituire un oggetto con un oggetto della Libreria:**

- 1 Selezionare l'oggetto che si desidera sostituire.
- 2 Nella palette Libreria selezionare l'oggetto della Libreria che si desidera utilizzare in sostituzione ed effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sul pulsante Sostituisci.
  - Trascinare l'oggetto della Libreria dalla palette sull'oggetto da sostituire.

## **Per utilizzare un oggetto della Libreria come alone:**

- 1 Selezionare l'oggetto a cui si desidera applicare l'alone.
- 2 Nella palette Libreria selezionare l'oggetto di cui si desidera utilizzare la forma come alone.
- 3 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sul pulsante Crea alone attivo.
  - Trascinare l'oggetto della Libreria dalla palette Libreria su Alone attivo nella palette Proprietà.



[Stili e Libreria](#) > Utilizzo degli oggetti della Libreria



# Aggiunta ed eliminazione degli oggetti della Libreria

---

È possibile salvare come oggetto della Libreria qualsiasi oggetto creato in LiveMotion mantenendone gli attributi. Quando si inserisce un oggetto della Libreria salvato in una composizione, è possibile modificarlo come qualsiasi altro oggetto di LiveMotion.

## Per salvare un oggetto nella Libreria:

**1** Selezionare l'oggetto che si desidera salvare.

**2** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare l'oggetto sulla palette Libreria e assegnarvi un nome.
- Fare clic sul pulsante Nuovo oggetto. Selezionare la cartella Libreria di LiveMotion e assegnare un nome all'oggetto. Fare clic su Apri.

L'oggetto verrà visualizzato in ordine alfabetico nell'elenco degli oggetti disponibili.

## Per aggiungere un oggetto alla palette inserendolo nella cartella Libreria:

**1** In Gestione risorse o Esplora risorse (in Windows) o nel Finder (in Macintosh) rinominare il file dell'oggetto della Libreria assegnandovi il nome con cui si desidera che venga visualizzato nella palette Libreria. Affinché sia riconosciuto in Windows, il file deve terminare con l'estensione LIV.

**2** Collocare il file nella sottocartella Libreria della cartella LiveMotion.

L'oggetto verrà visualizzato in ordine alfabetico nell'elenco degli oggetti disponibili al successivo avvio di LiveMotion.

## Per sostituire un oggetto nella palette:

Aggiungere un oggetto e assegnarvi lo stesso nome di un oggetto esistente.

## Per eliminare un oggetto dalla palette:

**1** Nella palette Libreria selezionare l'oggetto che si desidera eliminare.

## 2 Fare clic sul pulsante Cestino (🗑).

---

[Stili e Libreria](#) > Aggiunta ed eliminazione degli oggetti della Libreria

# Animazione di oggetti

---



[Concetti di animazione](#)

[Finestra Cronologia](#)

[Utilizzo di fotogrammi chiave](#)

[Animazione di proprietà di oggetti e livelli](#)

[Modifica della durata dell'oggetto](#)

[Impostazione della dimensione di rendering di oggetti bitmap](#)

[Visualizzazione di animazioni](#)

[Salvataggio e inserimento di oggetti animati](#)

[Salvataggio e applicazione di stili animati](#)

[Utilizzo dei suoni](#)

[Gruppi e animazione](#)

[Animazione di maschere](#)

[Animazioni indipendenti](#)

[Salvataggio ed esportazione di animazioni](#)



# Concetti di animazione

---

Le animazioni possono essere eseguite modificando le proprietà dell'oggetto nella cronologia. È inoltre necessario comprendere la durata, i fotogrammi chiave e i comportamenti.

**Cronologia** Consente di visualizzare gli oggetti dell'animazione. Nella cronologia è possibile visualizzare, impostare e modificare tutti gli attributi di un'animazione. È inoltre possibile controllare le proprietà e la durata degli oggetti, i fotogrammi chiave, l'interpolazione, i comportamenti e visualizzare in anteprima le operazioni da eseguire.

Gli oggetti aggiunti a una composizione vengono collocati nella parte inferiore della gerarchia di oggetti nella finestra Cronologia. Per visualizzare e modificare le proprietà dell'oggetto è possibile espandere la gerarchia di oggetti.

**Proprietà dell'oggetto** La proprietà di un oggetto è un aspetto dell'oggetto che può essere modificato nel tempo per creare animazioni. Tutti gli oggetti hanno determinate proprietà quali posizione, rotazione, scala e colore.

**Durata dell'oggetto** Si riferisce alla durata dell'oggetto nell'animazione. Gli oggetti hanno inoltre un inizio e una fine che determinano il momento in cui appaiono e scompaiono nell'animazione. In base all'impostazione predefinita, la durata di tutti gli oggetti nuovi corrisponde alla durata della composizione.

**Fotogrammi chiave** Un fotogramma chiave è un indicatore che imposta il valore di una proprietà in un fotogramma di animazione specifico, determinando in tal modo una modifica nell'oggetto. Per animare un oggetto sono necessari almeno due fotogrammi chiave. Più i fotogrammi chiave sono vicini, più rapidamente verrà applicata la modifica.

**Comportamenti** Un comportamento è un'istruzione che consente all'animazione di effettuare un'operazione diversa dalla modifica di una proprietà dell'oggetto. Un comportamento consente ad esempio di riprodurre o interrompere un'animazione, passare a un punto differente dell'animazione, modificare lo stato di un oggetto, caricare un URL o eseguire il codice JavaScript. Per ulteriori informazioni sui comportamenti, vedere [Utilizzo di comportamenti](#).

**Animazioni indipendenti** Un'animazione indipendente è un'animazione che viene riprodotta in modo indipendente dall'animazione principale. È ad esempio possibile creare un logo per l'esecuzione continua, anche quando l'animazione principale viene interrotta. La capacità di inserire animazioni più piccole e indipendenti all'interno di

animazioni più grandi costituisce una delle caratteristiche di animazione più potenti e flessibili di LiveMotion.

---

[Animazione di oggetti](#) > Concetti di animazione

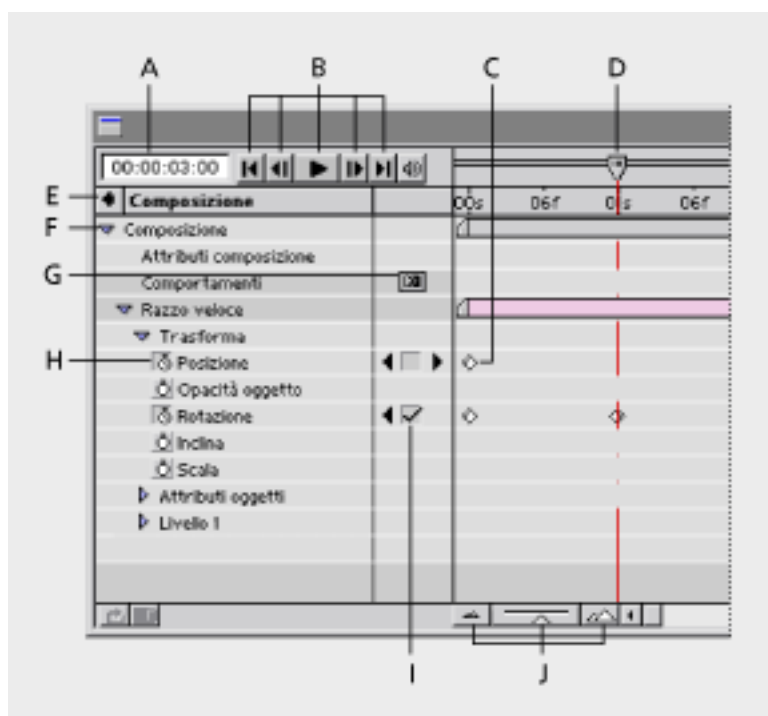


# Finestra Cronologia

La finestra Cronologia viene utilizzata per animare una composizione.

## Per visualizzare la finestra Cronologia:

Scegliere Cronologia > Mostra finestra Cronologia.



**A.** Ora corrente **B.** Controlli di riproduzione **C.** Fotogramma chiave **D.** Indicatore ora corrente **E.** Strumento di spostamento nella cronologia **F.** Controllo Espandi/Comprimi **G.** Pulsante Comportamenti **H.** Cronometro proprietà **I.** Casella Aggiungi/Rimuovi fotogramma chiave **J.** Zoom cronologia

La maggior parte della finestra Cronologia è occupata dalla cronologia stessa. La cronologia mostra la durata dell'animazione, partendo da 0 secondi sul lato sinistro e continuando verso destra.

La parte superiore della cronologia contiene l'indicatore dell'ora corrente (il triangolo con la linea verticale rossa in esecuzione quando si visualizza la cronologia). L'indicatore dell'ora corrente può essere trascinato a sinistra o a destra per spostare l'animazione indietro o avanti nel tempo. Prima di aggiungere un fotogramma chiave per la proprietà di un oggetto, è necessario spostare l'indicatore dell'ora corrente sul momento desiderato.

Sotto l'indicatore dell'ora corrente vi sono dei segni di graduazione che rappresentano gli intervalli di tempo dell'animazione, sotto dei quali sono visualizzati i comportamenti. I

comportamenti vengono utilizzati per estendere le capacità di un'animazione e per aggiungere elementi interattivi. Per ulteriori informazioni sui comportamenti, vedere [Utilizzo di comportamenti](#).

Nella parte restante della cronologia viene visualizzata una riga per ogni oggetto o proprietà dell'oggetto visibile nella gerarchia di oggetti. La riga dell'oggetto contiene la barra della durata dell'oggetto. La riga della proprietà visualizza i fotogrammi chiave aggiunti per tale proprietà.

---

[Animazione di oggetti](#) > Finestra Cronologia

## **Altri argomenti correlati:**

[Strumento di spostamento nella cronologia](#)

[Gerarchia di oggetti e proprietà](#)

[Colonna Fotogramma chiave](#)

[Controlli di riproduzione e volume](#)

[Visualizzazione dell'ora corrente](#)

[Zoom](#)



[Animazione di oggetti](#) > [Finestra Cronologia](#) > Strumento di spostamento nella cronologia



# Strumento di spostamento nella cronologia

---

Nella parte superiore della gerarchia di oggetti è collocato lo strumento di spostamento nella cronologia, in cui è indicato il nome della cronologia visualizzata. Tale strumento corrisponde anche a un menu a discesa che può essere utilizzato per selezionare cronologie di animazione indipendenti. La freccia visualizzata a sinistra del nome della cronologia corrente consente di esplorare un livello alla volta.

---

[Animazione di oggetti](#) > [Finestra Cronologia](#) > Strumento di spostamento nella cronologia



# Gerarchia di oggetti e proprietà

---

La parte sinistra della finestra Cronologia contiene un elenco di tutti gli oggetti della cronologia corrente e le relative proprietà. Gli oggetti sono elencati nell'ordine z nella composizione, vale a dire nell'ordine in cui sono impilati, dove gli oggetti situati nelle posizioni più alte sono i primi.

In LiveMotion, un oggetto creato nella finestra Composizione viene aggiunto nella finestra Cronologia con un nome descrittivo, quale "ellisse blu media". Gli oggetti possono essere rinominati in qualunque momento.

Per espandere o comprimere la gerarchia, è possibile fare clic sul triangolo accanto al titolo. In tal modo gli oggetti e le relative proprietà vengono visualizzati o nascosti. Le proprietà degli oggetti sono divise in tre categorie: trasformazioni, attributi di oggetti e livelli.

Le trasformazioni includono proprietà quali posizione, rotazione e scala, disponibili per tutti gli oggetti.

Gli attributi dell'oggetto includono proprietà aggiuntive specifiche per il tipo di oggetto selezionato, come ad esempio il font per un oggetto testo.

Sono inoltre elencati i singoli livelli dell'oggetto, che consentono di animare le proprietà di ciascun livello separatamente.

## Per rinominare un oggetto:

- 1 Fare clic sul nome dell'oggetto nella finestra Cronologia.
- 2 Premere Invio o scegliere Cronologia > Modifica nome.
- 3 Immettere un nome nuovo e scegliere OK.



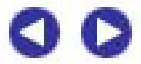
# Colonna Fotogramma chiave

---

Accanto alla gerarchia di oggetti c'è una colonna in cui sono visualizzate le informazioni relative al fotogramma chiave delle proprietà dell'oggetto. Se una proprietà dell'oggetto è stata attivata, la colonna conterrà una casella nella quale impostare o rimuovere un fotogramma chiave per la proprietà. Sono inoltre disponibili delle frecce che consentono di passare al fotogramma chiave precedente o successivo della stessa proprietà.

La colonna include inoltre un pulsante per aggiungere eventi di comportamenti e opzioni speciali per alcuni tipi di oggetti.

[Animazione di oggetti](#) > [Finestra Cronologia](#) > Controlli di riproduzione e volume



# Controlli di riproduzione e volume

---

La parte superiore sinistra della finestra Cronologia contiene i controlli di riproduzione per visualizzare in anteprima l'animazione. Il pulsante del volume consente di attivare o disattivare l'audio durante la riproduzione.

---

[Animazione di oggetti](#) > [Finestra Cronologia](#) > Controlli di riproduzione e volume



# Visualizzazione dell'ora corrente

---

Nel contatore del tempo situato nell'angolo superiore sinistro della finestra Cronologia è visualizzata la posizione dell'indicatore dell'ora corrente in ore, minuti, secondi e fotogrammi. I fotogrammi vengono contati in singoli incrementi fino al raggiungimento di un nuovo secondo, quindi si riparte da 0. Pertanto, se la frequenza dei fotogrammi è pari a 12 fotogrammi al secondo, il contatore avanzerà da 00:00:00:11 a 00:00:01:00.



# Zoom

---

È possibile eseguire uno zoom in avanti e indietro nella cronologia e nella composizione. Quando si esegue uno zoom in avanti nella cronologia, nella finestra viene visualizzato un intervallo di tempo inferiore, facilitando così l'utilizzo dei fotogrammi chiave a poca distanza l'uno dall'altro. Quando si esegue uno zoom indietro, è possibile ottenere una visualizzazione più grande della cronologia. Lo zoom indietro è particolarmente utile per una panoramica della durata degli oggetti. Per eseguire uno zoom indietro o avanti, fare clic rispettivamente sui pulsanti (⏮, ⏭). Per le modifiche di ingrandimenti di precisione è inoltre possibile trascinare il dispositivo di scorrimento dello zoom.



# Utilizzo di fotogrammi chiave

---

L'animazione richiede almeno due fotogrammi chiave. La modifica inizia nel primo fotogramma chiave e continua fino a raggiungere il secondo. LiveMotion regola i valori di una proprietà in ogni fotogramma di animazione regolare per creare una transizione uniforme da un fotogramma chiave all'altro.

Le informazioni contenute in un fotogramma chiave includono:

- Il momento in cui ha luogo la modifica.
- La proprietà dell'oggetto che viene modificata.
- Il valore della proprietà dell'oggetto modificato.
- Il tipo di modifica, ad esempio uniforme o non uniforme, tra i valori nei fotogrammi chiave precedenti, selezionati e successivi.

## Altri argomenti correlati:

[Creazione di fotogrammi chiave](#)

[Interpolazione di fotogrammi chiave](#)

[Esplorazione e spostamento di fotogrammi chiave](#)

[Eliminazione di fotogrammi chiave](#)



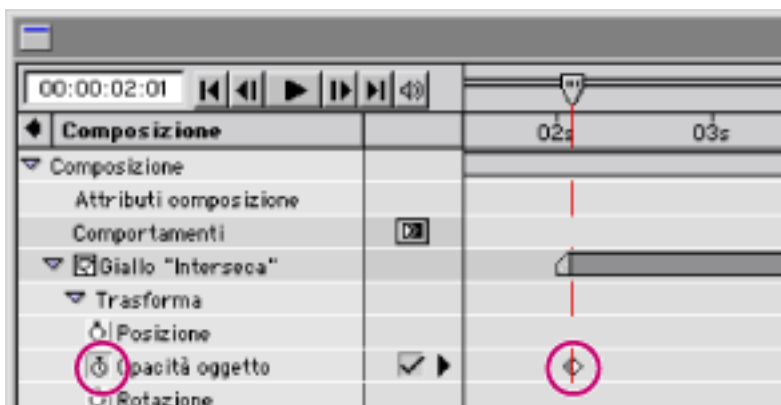
# Creazione di fotogrammi chiave

È possibile impostare fotogrammi chiave per qualunque tipo di oggetto e combinazione di proprietà dell'oggetto in qualsiasi punto della cronologia. I fotogrammi chiave possono inoltre essere spostati ed eliminati con facilità.

Ciascuna proprietà dell'oggetto dispone di un pulsante del cronometro (⌚) sul quale è possibile fare clic per attivare la proprietà dell'animazione. Facendo clic sul cronometro viene impostato il primo fotogramma chiave per la proprietà. Dopo avere attivato il cronometro per una proprietà specifica, la modifica automatica del valore della proprietà crea un nuovo fotogramma chiave nell'indicatore dell'ora corrente.

## Per impostare il primo fotogramma chiave di una proprietà dell'oggetto:

- 1 Espandere la gerarchia di oggetti fino a quando non sarà possibile visualizzare la proprietà che si desidera animare.
- 2 Spostare l'indicatore dell'ora corrente nel punto in cui si desidera aggiungere un fotogramma chiave.
- 3 Fare clic sul pulsante del cronometro accanto alla proprietà che si desidera attivare. Nell'indicatore dell'ora corrente verrà così impostato un fotogramma chiave iniziale.
- 4 Specificare il valore desiderato in quel momento. Per informazioni sull'animazione delle proprietà dell'oggetto, vedere [Animazione di proprietà di oggetti e livelli](#).



Fotogramma chiave di una proprietà dell'oggetto

## Per aggiungere ulteriori fotogrammi chiave per una proprietà dell'oggetto:

- 1 Espandere la gerarchia di oggetti fino a quando non sarà possibile visualizzare la

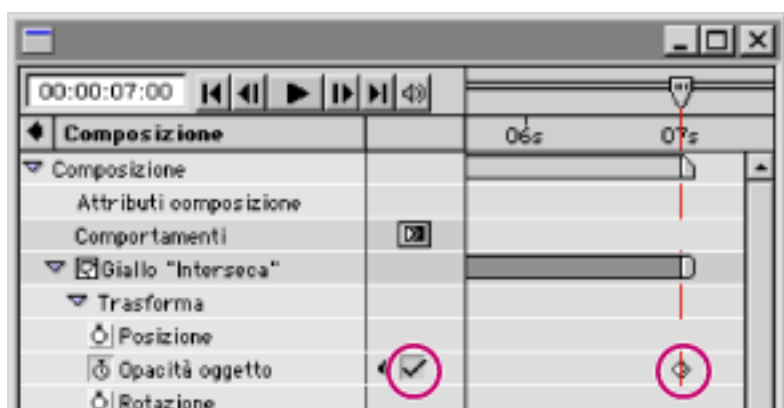


proprietà che si desidera animare.

**2** Spostare l'indicatore dell'ora corrente nel punto in cui si desidera aggiungere un nuovo fotogramma chiave.

**3** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Modificare il valore della proprietà dell'oggetto che viene animato. In tal modo, verrà automaticamente aggiunto un nuovo fotogramma chiave.
- Fare clic sulla casella di controllo vuota nella colonna del fotogramma chiave. Ciò consente di aggiungere un fotogramma chiave senza modificare il valore della proprietà.



Aggiunta di fotogrammi chiave senza modificare i valori della proprietà.

---

[Animazione di oggetti](#) > [Utilizzo di fotogrammi chiave](#) > Creazione di fotogrammi chiave



# Interpolazione di fotogrammi chiave

---

L'interpolazione di fotogrammi chiave determina il modo in cui i valori vengono modificati da un fotogramma chiave all'altro. Per la maggior parte delle proprietà è possibile applicare un metodo d'interpolazione a ciascun fotogramma chiave. Alcuni metodi d'interpolazione creano modifiche improvvise o angoli retti in movimento, mentre altri offrono una transizione uniforme e curve arrotondate. Applicando ad esempio impostazioni d'interpolazione differenti a fotogrammi chiave di posizione, è possibile rallentare la velocità di un oggetto che si sposta dal primo fotogramma chiave al secondo, quindi farlo rapidamente passare per un terzo fotogramma chiave mentre, effettuando una curva, si dirige velocemente verso il fotogramma chiave finale.

## Per modificare l'interpolazione di un fotogramma chiave:

**1** Nella finestra Cronologia, selezionare uno o più fotogrammi chiave per una singola proprietà dell'oggetto.

**2** Scegliere il metodo d'interpolazione desiderato dal menu Cronologia:

- Lineare per modificare i valori della proprietà in modo uguale da un fotogramma chiave all'altro. I fotogrammi chiave lineari creano rotazioni angolari per trasformazioni basate sulle posizioni o transizioni improvvise per trasformazioni basate sul tempo.
- Bezier automatico (impostazione predefinita) per regolare i valori della proprietà per creare movimenti curvi o transizioni uniformi da un fotogramma chiave all'altro.
- Blocca fotogramma chiave per creare una modifica improvvisa da un fotogramma chiave all'altro. Con il metodo Blocca fotogramma chiave, non vi è interpolazione. Per le trasformazioni spaziali, l'oggetto manterrà la posizione corrente o l'impostazione della proprietà fino a quando non passa al fotogramma chiave successivo con impostazioni nuove. Per le trasformazioni temporali, la proprietà dell'oggetto passerà rapidamente da un'impostazione all'altra nel fotogramma chiave successivo.
- Entra lentamente per ridurre la velocità con cui la transizione entra nel fotogramma chiave.
- Esci lentamente per ridurre la velocità con cui la transizione esce dal fotogramma chiave.

[Animazione di oggetti](#) > [Utilizzo di fotogrammi chiave](#) > Esplorazione e spostamento di fotogrammi chiave



# Esplorazione e spostamento di fotogrammi chiave

---

Dopo l'attivazione di una proprietà dell'oggetto, nella colonna del fotogramma chiave vengono visualizzate una casella di controllo del fotogramma chiave e le frecce triangolari del fotogramma chiave precedente e di quello successivo. Utilizzare le frecce dei fotogrammi chiave precedente e successivo per passare al fotogramma chiave precedente o successivo della proprietà dell'oggetto. Per aggiungere o rimuovere un fotogramma chiave per la proprietà nell'indicatore dell'ora corrente, fare clic nella relativa casella.

## **Per spostare l'indicatore dell'ora corrente nel fotogramma chiave precedente o successivo:**

Fare clic sulla freccia sinistra o destra (◀▶) nella colonna del fotogramma chiave. Con la freccia sinistra è possibile spostare l'indicatore dell'ora corrente nel fotogramma chiave dell'oggetto precedente. Con la freccia destra è possibile spostare l'indicatore dell'ora corrente nel fotogramma dell'oggetto successivo.

## **Per spostare un fotogramma chiave:**

Trascinare il fotogramma chiave in una posizione nuova della cronologia. Per selezionare più fotogrammi chiave fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc. I fotogrammi chiave possono essere spostati come gruppo, senza modificare la posizione che occupano.

---

[Animazione di oggetti](#) > [Utilizzo di fotogrammi chiave](#) > Esplorazione e spostamento di fotogrammi chiave



# Eliminazione di fotogrammi chiave

---

I fotogrammi chiave possono essere eliminati dalla cronologia. Quando si elimina un fotogramma chiave interno, cioè non il primo o l'ultimo di una determinata proprietà, il valore della proprietà relativo a ogni fotogramma di animazione regolare interessato viene regolato di nuovo per creare una transizione uniforme tra i fotogrammi chiave esistenti.

## Per eliminare un fotogramma chiave:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Spostare l'indicatore dell'ora corrente per l'allineamento con il fotogramma chiave che si desidera eliminare. Fare clic sulla casella di controllo nella colonna del fotogramma chiave.
- Selezionare un fotogramma chiave. Se si desidera, fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc per selezionare ulteriori fotogrammi chiave. Premere il tasto BACKSPACE (Windows) o Delete (Mac).
- Per eliminare tutti i fotogrammi chiave di una proprietà dell'oggetto, disattivare la proprietà dell'oggetto facendo clic sulla relativa icona del cronometro nella gerarchia di oggetti. Quando si fa clic sull'icona del cronometro per disattivare una proprietà, i fotogrammi chiave di tale proprietà vengono eliminati in modo permanente e il valore della proprietà diventa il valore dell'ora corrente. I fotogrammi chiave eliminati non possono essere ripristinati selezionando di nuovo il cronometro. Se si elimina un fotogramma chiave involontariamente, scegliere Modifica > Annulla.



# Animazione di proprietà di oggetti e livelli

---

È possibile animare le proprietà Trasforma, Attributi oggetto e Livello di ogni oggetto. Le proprietà di un oggetto sono valide per l'intero oggetto, mentre le proprietà Livello interessano i singoli livelli dell'oggetto. Esistono due categorie di proprietà dell'oggetto: Trasforma e Attributi oggetto.

La procedura per l'animazione delle proprietà dell'oggetto e delle proprietà Livello è praticamente identica. La sola differenza consiste nella proprietà che si desidera utilizzare. Utilizzando la cronologia, i fotogrammi chiave e la durata sono identici per l'animazione di un oggetto o di un livello.

## Per animare un oggetto o un livello:

**1** Creare o inserire l'oggetto che si desidera animare.

**2** Scegliere Cronologia > Mostra finestra cronologia per aprire la finestra Cronologia.

**3** Fare clic sul triangolo situato a sinistra dell'oggetto nella cronologia per espandere l'oggetto e visualizzare la proprietà che si desidera animare.

- L'opzione Posizione consente di modificare la posizione dell'oggetto. Utilizzare questo attributo per spostare l'oggetto.
- L'opzione Opacità oggetto controlla la trasparenza dell'oggetto.
- L'opzione Rotazione consente di far girare l'oggetto attorno al punto di ancoraggio. In base all'impostazione predefinita, il punto di ancoraggio si trova al centro dell'oggetto.
- L'opzione Inclina orizzontale consente di tagliare l'oggetto lungo l'asse y orizzontale.
- L'opzione Inclina verticale consente di tagliare l'oggetto lungo l'asse x verticale.
- L'opzione Scala consente di modificare la dimensione dell'oggetto. Utilizzare questa opzione per aumentare o ridurre la dimensione dell'oggetto.
- L'opzione Sostituisci consente di sostituire un oggetto con un altro.
- L'opzione Ridimensionamento forma consente di ridimensionare solo la forma dell'oggetto, lasciando intatti gli effetti applicati all'oggetto.
- L'opzione Punto di ancoraggio consente di impostare il punto centrale della rotazione.
- L'opzione Colore consente di modificare il colore dell'oggetto.

**4** Impostare l'indicatore dell'ora corrente nel punto in cui si desidera modificare la proprietà.

**5** Per attivare la proprietà desiderata fare clic sul pulsante del cronometro.

**6** Spostare l'indicatore dell'ora corrente nel punto in cui si desidera eseguire la modifica successiva.

**7** Modificare o manipolare l'oggetto a seconda delle necessità.

Dopo aver attivato una proprietà, se si modifica un valore verrà automaticamente creato un fotogramma chiave nuovo nel punto in cui si apporta la modifica.

**8** Impostare il metodo d'interpolazione di fotogrammi chiave se necessario. Vedere [Interpolazione di fotogrammi chiave](#).

**9** Animare altre proprietà a seconda delle necessità.



Le proprietà dell'oggetto possono essere animate per creare effetti speciali. È ad esempio possibile animare la posizione di un oggetto in modo che inizi o termini al di fuori della schermata. Per eseguire tale operazione è necessario immettere nella palette Trasforma valori X e Y superiori alle dimensioni della composizione oppure trascinare l'oggetto al di fuori della composizione. Per quest'ultima operazione può essere necessario ingrandire la finestra Composizione. È inoltre possibile immettere valori di rotazione superiori a 360° per far ruotare un oggetto più di una volta o animare il punto di ancoraggio di un oggetto e la relativa rotazione contemporaneamente, creando così un effetto "avvitamento".

---

[Animazione di oggetti](#) > Animazione di proprietà di oggetti e livelli

## **Altri argomenti correlati:**

[Visualizzazione di tracciati movimento](#)

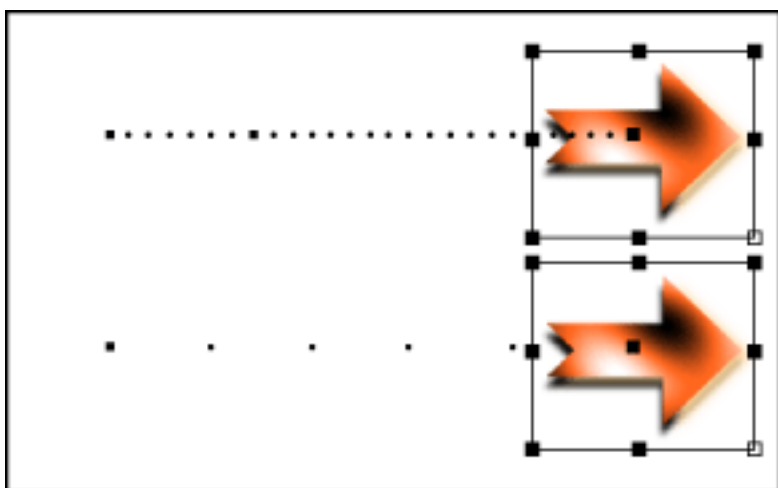
[Animazione di oggetti](#) > [Animazione di proprietà di oggetti e livelli](#) > Visualizzazione di tracciati movimento



# Visualizzazione di tracciati movimento

Il tracciato movimento è una rappresentazione del tracciato che un oggetto segue durante il corso di un'animazione.

Ogni punto di un tracciato movimento rappresenta la posizione dell'oggetto nel fotogramma di animazione. I quadrati rappresentano la posizione dell'oggetto in un fotogramma chiave. Poiché la frequenza dei fotogrammi è costante, più distanti sono i punti o i quadrati in un tracciato movimento, più rapidamente si muove l'oggetto lungo il tracciato.



La freccia inferiore richiede un numero di fotogrammi inferiore, quindi meno tempo, per percorrere la stessa distanza.

Non è possibile modificare direttamente un tracciato movimento. Se invece vengono creati nuovi fotogrammi chiave di posizione o si modifica la posizione dell'oggetto nei fotogrammi chiave esistenti, il tracciato movimento viene automaticamente aggiornato per riflettere tali modifiche.

## Per visualizzare o nascondere il tracciato movimento di un oggetto:

- 1 Selezionare l'oggetto di cui si desidera visualizzare il tracciato movimento.
- 2 Scegliere **Visualizza > Anteprima tracciato movimento**.

---

[Animazione di oggetti](#) > [Animazione di proprietà di oggetti e livelli](#) > Visualizzazione di tracciati movimento







# Modifica della durata dell'oggetto

La durata di un oggetto è determinata dai relativi punti iniziale e finale. I punti iniziale e finale indicano in quali fotogrammi l'oggetto appare e scompare. Quando l'animazione raggiunge il punto iniziale dell'oggetto, l'oggetto appare. Quando l'animazione raggiunge il punto finale dell'oggetto, l'oggetto scompare.

In base all'impostazione predefinita, i punti iniziale e finale di tutti gli oggetti corrispondono a quelli della cronologia in cui vengono visualizzati. Se viene modificato il punto iniziale o finale della cronologia, i punti iniziale e finale di tutti gli oggetti appartenenti alla cronologia vengono anch'essi modificati per poter così corrispondere. Tale operazione è definita durata dell'oggetto *implicita*.

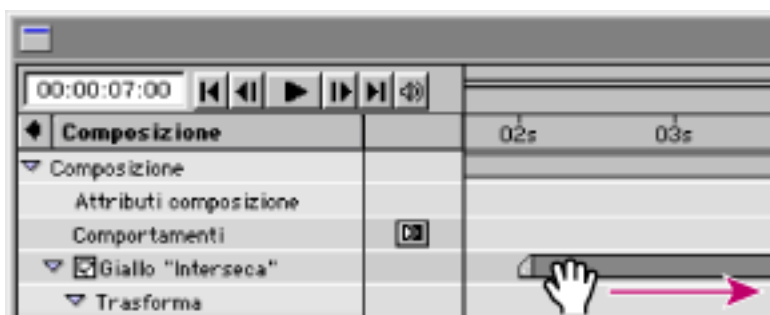
È possibile modificare il punto finale di un oggetto in modo che non corrisponda a quello della cronologia. Gli oggetti con punti finali differenti da quelli della cronologia in cui sono visualizzati hanno durate *esplicite*.

## Per impostare i punti iniziale e finale di un oggetto:

**1** Selezionare l'oggetto di cui si desidera modificare la durata.

**2** Nella cronologia, trascinare la barra della durata o gli indicatori d'inizio e di fine alla fine della barra della durata per modificare gli orari in cui l'oggetto appare e scompare dall'animazione.

- Trascinare l'indicatore sinistro per modificare l'ora d'inizio dell'oggetto.
- Trascinare l'indicatore destro per modificare l'ora di fine dell'oggetto.
- Trascinare il centro della barra della durata per modificare l'ora d'inizio e di fine mantenendo al tempo stesso la durata dell'oggetto.



La barra della durata controlla la durata di un oggetto.





# Impostazione della dimensione di rendering di oggetti bitmap

---

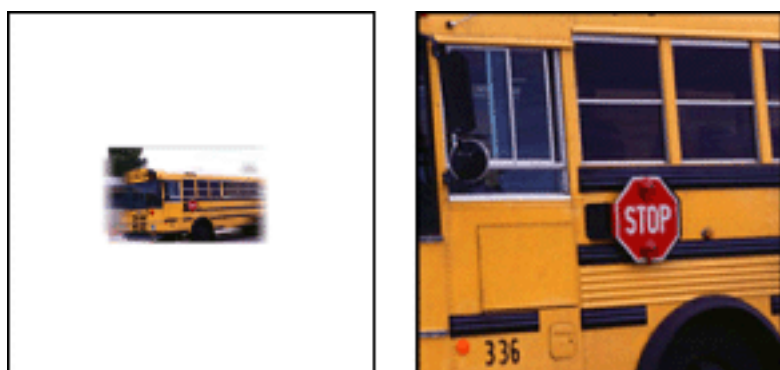
Quando si esegue o si salva un'animazione, LiveMotion esegue il rendering di oggetti bitmap con la risoluzione dello schermo *prima* di applicare le trasformazioni. Ciò può costituire un problema per le animazioni in cui la dimensione dell'immagine aumenta proporzionalmente, poiché l'ingrandimento di un'immagine a bassa risoluzione può produrre risultati inaccettabili.

Per risolvere tale problema, è possibile selezionare il punto dell'animazione in cui si desidera che l'immagine venga visualizzata al meglio, quindi impostare tale punto come dimensione di rendering per l'immagine. LiveMotion eseguirà quindi il rendering dell'oggetto con la risoluzione dello schermo per questa dimensione, anche se la dimensione dell'oggetto è inferiore all'inizio dell'animazione.

Per impostare la dimensione di rendering di un oggetto, scegliere il comando Dimensioni reali dal sottomenu Trasforma del menu Oggetto. Quando si imposta la dimensione di rendering, quanto più grande è l'oggetto, tanto più grande sarà il file di output. Ciò può influire sulle prestazioni dell'esecuzione dell'animazione.



Risultato dell'impostazione della dimensione di rendering su un valore inferiore



Risultato dell'impostazione della dimensione di rendering su un valore superiore

## **Per impostare la dimensione di rendering di un'immagine:**

**1** Nella finestra Cronologia, impostare l'indicatore dell'ora corrente nel punto dell'animazione in cui si desidera visualizzare al meglio l'oggetto.

**2** Selezionare l'oggetto immagine, quindi scegliere Oggetto > Trasforma > Dimensioni reali.

---

[Animazione di oggetti](#) > Impostazione della dimensione di rendering di oggetti bitmap



# Visualizzazione di animazioni

---

Ad eccezione delle animazioni più semplici, è necessario testare l'animazione ripetutamente, apportando le eventuali modifiche necessarie. Esistono numerosi modi per visualizzare un'animazione, ma poiché è necessario eseguire le operazioni di verifica e modifica sopra descritte, si consiglia di visualizzare in anteprima l'animazione all'interno della finestra Cronologia. Dopo avere verificato il funzionamento corretto dell'animazione, è possibile utilizzare la modalità Anteprima o visualizzare in anteprima la composizione in un browser per la verifica finale.

## **Altri argomenti correlati:**

[Controllo della riproduzione](#)

[Spostamento manuale](#)

[Visualizzazione in anteprima di una composizione animata](#)



# Controllo della riproduzione

---

Per controllare la riproduzione è possibile utilizzare i relativi pulsanti. I pulsanti di riproduzione consentono di eseguire l'animazione, spostarsi da un fotogramma all'altro o passare al primo o all'ultimo fotogramma dell'animazione.

## Per visualizzare in anteprima l'animazione:

**1** Spostare l'indicatore dell'ora corrente nel punto in cui si desidera avviare l'animazione.

**2** Fare clic sul pulsante Esegui (▶) per visualizzare in anteprima l'animazione.

L'animazione verrà così eseguita dal punto in cui si trova l'indicatore dell'ora corrente.

**3** Per spostare l'indicatore dell'ora corrente, che determina qual è il fotogramma correntemente visualizzato, fare clic su uno dei rimanenti pulsanti di riproduzione:

- Il pulsante Primo fotogramma (◀) consente di spostare l'animazione al primo fotogramma del tracciato cronologico della composizione.
- Il pulsante Fotogramma precedente (◀) consente di spostare l'animazione indietro tornando al fotogramma precedente.
- Il pulsante Fotogramma successivo (▶) consente di spostare l'animazione avanti passando al fotogramma successivo.
- Il pulsante Ultimo fotogramma (▶) consente di spostare l'animazione all'ultimo fotogramma del tracciato cronologico della composizione.



# Spostamento manuale

---

Per visualizzare in anteprima l'animazione è inoltre possibile utilizzare la tecnica dello *spostamento manuale*, che consiste nello spostare manualmente avanti e indietro l'indicatore dell'ora corrente per rivedere più volte la stessa parte dell'animazione. In tal modo, è possibile controllare la velocità dell'animazione, interromperla in qualsiasi punto ed eseguirla sia normalmente che all'inverso.

[Animazione di oggetti](#) > [Visualizzazione di animazioni](#) > Visualizzazione in anteprima di una composizione animata





# Visualizzazione in anteprima di una composizione animata

---

A causa delle differenze tra browser Web e rendering, si consiglia di visualizzare in anteprima l'animazione al di fuori della finestra Cronologia. Tale operazione può essere eseguita all'interno di LiveMotion utilizzando la modalità Anteprima oppure in un browser facendo clic su File > Mostra anteprima in.

## Per visualizzare in anteprima la composizione in LiveMotion:

- 1 Fare clic sul pulsante Modalità anteprima () nella parte inferiore della palette degli strumenti.
- 2 Spostare il puntatore del mouse nella finestra Composizione per caricare ed eseguire l'animazione.
- 3 Al termine dell'operazione fare clic sul pulsante Modalità modifica () per uscire dalla modalità Anteprima.

## Per visualizzare in anteprima la composizione in un browser Web:

- 1 Salvare la composizione.
- 2 Scegliere File > Mostra anteprima in e selezionare un browser Web.

**Nota:** si consiglia di visualizzare in anteprima tutte le animazioni completate sia in Netscape Navigator che in Microsoft Internet Explorer, poiché la visualizzazione dell'animazione può essere differente nei due browser.

- 3 Al termine dell'operazione, uscire dal browser e ritornare a LiveMotion.

---

[Animazione di oggetti](#) > [Visualizzazione di animazioni](#) > Visualizzazione in anteprima di una composizione animata





# Salvataggio e inserimento di oggetti animati

---

Dopo avere creato l'animazione desiderata, è possibile salvarla per un utilizzo futuro. Anche gli oggetti animati, come altri tipi di oggetti, possono essere salvati nella Libreria. Dopo essere stati salvati nella Libreria, gli oggetti possono essere inseriti in una composizione in qualsiasi momento, senza che l'animazione venga modificata. Per ulteriori informazioni sulla Libreria, vedere [Aggiunta ed eliminazione degli oggetti della Libreria](#).

## Per aggiungere un oggetto animato alla Libreria:

- 1 Trascinare l'oggetto dalla finestra Composizione sulla palette Libreria.
- 2 Assegnare un nome all'oggetto, quindi scegliere OK.

## Per inserire un oggetto animato spostandolo dalla Libreria:

Inserire l'oggetto nella composizione effettuando una delle seguenti operazioni:

- Trascinare l'oggetto dalla palette Libreria nella finestra Composizione.
- Selezionare l'oggetto nella palette Libreria, quindi fare clic sul pulsante Inserisci.



# Salvataggio e applicazione di stili animati

---

Qualsiasi animazione aggiunta a un oggetto è semplicemente un insieme di istruzioni che vengono applicate all'oggetto quando la composizione è aperta o quando altre circostanze lo determinano. Le istruzioni sono separate dall'oggetto in sé e pertanto possono essere memorizzate come stile e applicate ad altri oggetti in qualsiasi momento.

**Nota:** la posizione dell'indicatore dell'ora corrente è salvata come parte dello stile. Quando si applica lo stile a un oggetto, la posizione dell'indicatore dell'ora corrente nel momento in cui è stato creato lo stile determina la modalità di applicazione dell'animazione al nuovo oggetto. Se ad esempio un'animazione modifica la posizione dell'oggetto e l'indicatore dell'ora corrente si trovava all'inizio dell'animazione al momento della creazione dello stile, l'oggetto verrà avviato nella posizione corrente da cui poi verrà spostato. Se invece lo stile è stato creato quando l'indicatore dell'ora corrente si trovava alla fine dell'animazione, l'oggetto finirà nella posizione corrente dopo l'esecuzione dell'animazione.

## Per salvare un'animazione come stile:

1 Trascinare l'oggetto animato dalla finestra Composizione sulla palette Stili.

2 Immettere un nome per il nuovo stile nella finestra di dialogo.

3 Selezionare gli aspetti dell'oggetto che si desidera salvare come parte dello stile:

- Livelli consente di salvare i livelli o gli effetti dei livelli come parte dello stile.
- Ignora colore del primo livello consente di evitare che il colore del primo livello dell'oggetto venga salvato come parte dello stile. Se l'opzione è selezionata, sarà possibile applicare questo stile ad altri oggetti senza annullarne il colore corrente.
- Rollover/animazione livello consente di salvare le animazioni o i rollover basati sul livello come parte dello stile.
- Filtri di Photoshop consente di salvare gli effetti dei filtri di Photoshop come parte dello stile.
- Rollover/animazione filtri consente di salvare le animazioni o i rollover basati sui filtri come parte dello stile.
- Rollover/animazione oggetto consente di salvare le animazioni o i rollover basati sull'oggetto come parte dello stile.

## 4 Scegliere OK.

### **Per applicare uno stile di animazione a un oggetto:**

1 Selezionare l'oggetto nella finestra Composizione.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare lo stile dalla palette Stili sull'oggetto di destinazione.
- Fare doppio clic sullo stile desiderato nella palette Stili.
- Selezionare lo stile desiderato, quindi fare clic sul pulsante Applica stile nella parte inferiore della palette Stili.

---

[Animazione di oggetti](#) > Salvataggio e applicazione di stili animati



# Utilizzo dei suoni

---

I suoni sono presenti solo nella cronologia, ad eccezione di quelli generati dai rollover. Se si aggiunge un suono alla composizione utilizzando il comando Inserisci o selezionandone uno dalla palette Suoni, il suono verrà visualizzato come oggetto nella cronologia come parte della composizione. I suoni possono essere aggiunti anche a cronologie indipendenti. Per effettuare tale operazione, aprire la cronologia indipendente, quindi trascinare il suono nella finestra Cronologia. In entrambi i casi, i suoni possono essere manipolati e animati in modo simile a qualsiasi altro oggetto.

## Per aggiungere un suono a una cronologia:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere un suono dalla palette Suoni, trascinarlo nella finestra Composizione o Cronologia oppure selezionarlo nella palette, quindi fare clic sul pulsante Applica suono.
- Per aggiungere un file audio esterno, scegliere File > Inserisci e individuare il file audio.

## Per impostare le proprietà del suono:

**1** Selezionare il suono che si desidera utilizzare nella finestra Cronologia.

**2** Modificare le impostazioni Panoramica e Volume nella palette Proprietà.

- Panoramica sposta il segnale stereo da un canale all'altro.
- Volume controlla il volume del suono. Più i valori sono alti, più il suono è alto.

**3** Nella palette Proprietà, stabilire se il suono sarà un suono evento o un suono evento isolato.

- Suono evento esegue il download completo del suono prima di riprodurlo, ma lo memorizza in modo da poterlo riutilizzare.
- Suono evento isolato imposta il suono come un suono evento, ma imposta un flag per interrompere l'esecuzione di tutte le altre istanze di *questo* suono (e non di altri) quando il suono viene eseguito. Ciò consente di evitare un coro di segnali acustici, se ad esempio si fa clic su un pulsante più volte di seguito.

## Per animare le proprietà del suono:

**1** Espandere il suono che si desidera animare nella finestra Cronologia.

**2** Espandere il titolo Attributi oggetto.

**3** Spostare l'indicatore dell'ora corrente nel punto in cui si desidera attivare la proprietà del suono (Panoramica o Volume).

**4** Fare clic sul cronometro Panoramica o Volume per attivare la proprietà desiderata.

**5** Spostare l'indicatore dell'ora corrente su un altro momento.

**6** Modificare le impostazioni Panoramica o Volume del suono, a seconda della proprietà animata, nella palette Proprietà.

---

[Animazione di oggetti](#) > Utilizzo dei suoni



# Gruppi e animazione

---

Gli oggetti raggruppati possono essere animati nella cronologia in modo simile ai singoli oggetti. Con un gruppo, vengono animate solo le proprietà che possono essere applicate a livello logico al gruppo intero, quali posizione e rotazione. È sempre possibile animare i singoli oggetti che costituiscono il gruppo.

I gruppi possono essere animati indipendentemente dal fatto che gli oggetti stessi che formano il gruppo siano animati. Se gli oggetti del gruppo sono animati, le singole animazioni verranno eseguite insieme all'animazione del gruppo. Le lettere di un titolo possono, ad esempio, ruotare individualmente mentre il titolo si sposta all'interno dello schermo.

Anche se non si desidera animare il gruppo, il raggruppamento di oggetti è un modo eccellente per organizzare la finestra Cronologia. Invece di essere elencati uno per uno nella composizione, i singoli oggetti di un gruppo sono elencati come sottotitoli sotto l'oggetto raggruppatto. Se si fa clic sul triangolo del gruppo, vengono visualizzati i singoli oggetti che costituiscono il gruppo e le proprietà dell'oggetto raggruppatto.

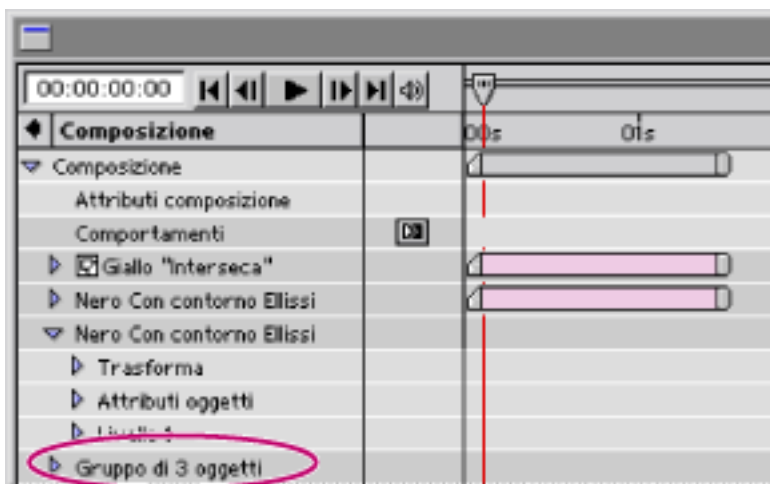
## **Per raggruppare oggetti nella cronologia:**

- 1 Selezionare tutti gli oggetti che si desidera includere nel gruppo.
- 2 Scegliere Oggetto > Raggruppa.

## **Per animare un oggetto raggruppatto:**

- 1 Selezionare l'oggetto raggruppatto nella finestra Composizione o nella finestra Cronologia.

In base all'impostazione predefinita, gli oggetti raggruppati sono denominati Gruppo di x oggetti, ma possono essere rinominati per l'identificazione.



Un gruppo

**2** Espandere l'oggetto raggruppato per visualizzare i titoli Trasforma e Attributi oggetto per il gruppo e per ogni oggetto del gruppo.

**3** Animare la proprietà di un gruppo o espandere il titolo di un oggetto e animare un oggetto o la proprietà del livello.

---

[Animazione di oggetti](#) > Gruppi e animazione



# Animazione di maschere

---

L'animazione di una maschera è semplice ma ha degli effetti importanti. È possibile scegliere qualsiasi oggetto per la maschera e qualsiasi altro oggetto da visualizzare. Per ulteriori informazioni sulla creazione di maschere, vedere [Creazione di maschere di gruppo](#).

## Per animare una maschera:

**1** Selezionare l'oggetto della maschera e l'oggetto che verrà visualizzato, quindi scegliere Oggetto > Gruppo.



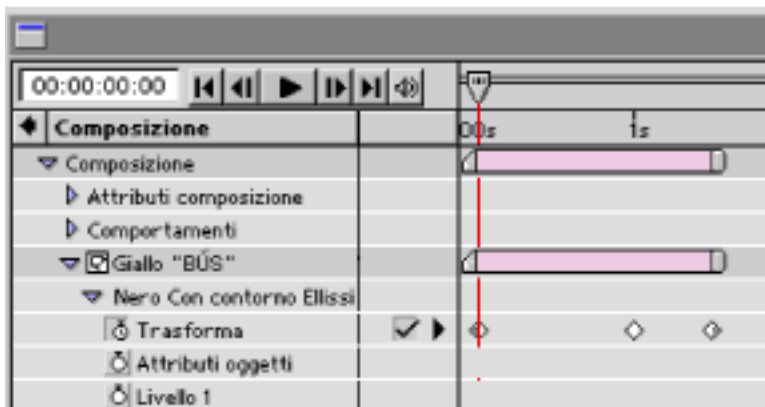
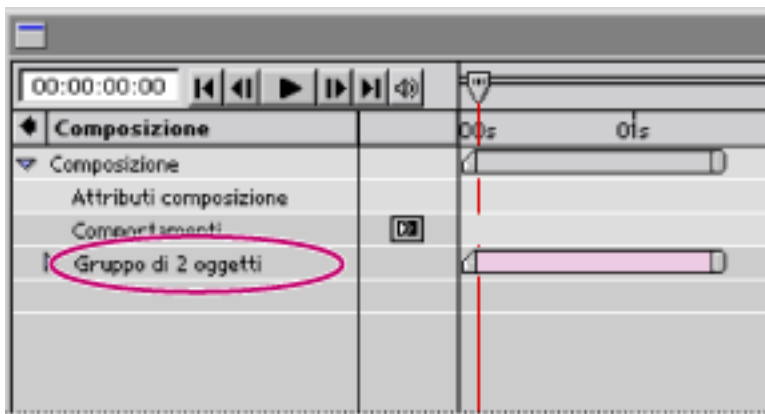
Il testo verrà utilizzato come maschera per l'immagine bus sottostante.

**2** Scegliere Oggetto > Oggetto superiore maschera.

**3** Nella finestra Cronologia, espandere il nuovo oggetto Cronologia, Gruppo con maschera di 2 oggetti.

**4** Espandere l'oggetto maschera e animare la maschera nel modo desiderato.





Animazione della posizione dell'oggetto della maschera

---

[Animazione di oggetti](#) > Animazione di maschere



# Animazioni indipendenti


Un'animazione indipendente è un'animazione che viene riprodotta in modo indipendente dall'animazione della composizione. È ad esempio possibile far ruotare un logo continuamente, anche quando l'animazione principale termina. È inoltre possibile eseguire l'animazione di un oggetto solo quando viene determinata da un'azione di un programma di visualizzazione, come ad esempio fare clic su un pulsante. Le animazioni indipendenti sono spesso definite *animazioni nidificate* o *animazioni di caratteri*. Per crearle, è necessario avere un oggetto o un gruppo indipendente, quindi creare un'animazione nella cronologia indipendente.

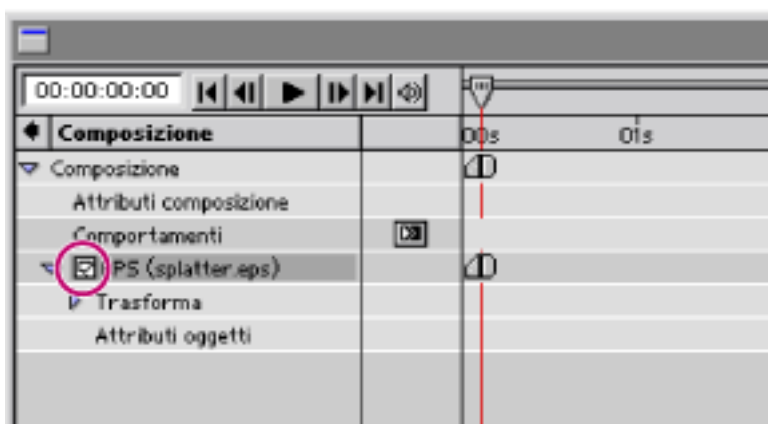
Inizialmente, la finestra Cronologia contiene solo una cronologia: la cronologia della composizione. Tutti gli oggetti della cronologia della composizione vengono animati quando viene eseguita l'animazione della composizione. Ogni oggetto o gruppo indipendente ha una cronologia. Un gruppo indipendente può contenere ulteriori oggetti.

## Per impostare o rilasciare l'indipendenza dalla cronologia:

1 Selezionare l'oggetto nella finestra Cronologia.

2 Scegliere Cronologia > Indipendente.

Verrà visualizzata un'icona () accanto al nome dell'oggetto nella gerarchia di oggetti quando l'oggetto è indipendente.



Cronologia indipendente

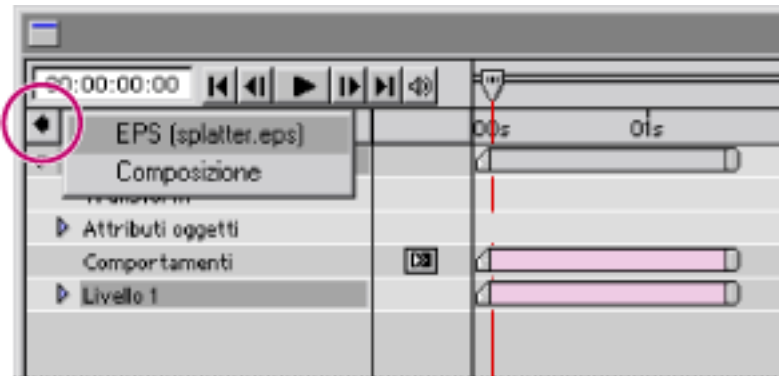
## Per visualizzare una cronologia indipendente:

Fare doppio clic sull'oggetto di animazione indipendente nella gerarchia di oggetti.

## Per chiudere una cronologia indipendente:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per salire di un livello nella gerarchia, fare clic sul pulsante di selezione sinistro accanto al nome della cronologia corrente.
- Per salire di più livelli nella gerarchia, fare clic sul nome della cronologia corrente e scegliere la cronologia desiderata dalla casella di riepilogo a discesa.



Casella di riepilogo a discesa della cronologia

---

[Animazione di oggetti](#) > Animazioni indipendenti

## Altri argomenti correlati:

[Animazione di oggetti indipendenti](#)

[Creazione di gruppi indipendenti](#)



# Animazione di oggetti indipendenti

---

Per creare animazioni indipendenti, è necessario avere un oggetto indipendente, aprire la cronologia dell'oggetto e animare le proprietà all'interno della cronologia dell'oggetto.

Le proprietà Attributi oggetto e Livello sono contenute nella cronologia dell'oggetto, a differenza delle proprietà Trasformazioni. Pertanto le proprietà relative a posizione, rotazione, scala e altre proprietà di trasformazione non possono essere animate *per l'oggetto della cronologia in uso*. È comunque possibile animare le proprietà di trasformazione dell'oggetto dalla cronologia *dell'animazione*. È ad esempio possibile creare un insieme di pulsanti indipendenti e considerarli come parte dell'animazione della composizione.

È possibile animare qualunque proprietà, incluse le trasformazioni, degli oggetti contenuti *nel* gruppo indipendente. Se ad esempio si ha un gruppo di oggetti di testo (lettere) che formano un titolo e lo si rende indipendente, è possibile animare la posizione del gruppo come parte dell'animazione che lo contiene (in genere la composizione), ma la posizione del gruppo non può essere animata in modo indipendente. La posizione delle singole lettere, ciascuna delle quali è un oggetto del gruppo, può essere animata in modo indipendente. Il titolo può pertanto essere spostato nella parte superiore dello schermo, come parte dell'animazione della composizione, mentre le lettere vengono mescolate e riformano il titolo più volte come un'animazione indipendente di ciclo.

## Per creare un'animazione indipendente:

- 1 Aprire la cronologia di un oggetto o un gruppo indipendente.
- 2 Espandere il titolo Attributi oggetto o Livelli per l'oggetto o il gruppo indipendente e applicare le animazioni desiderate.
- 3 Se si lavora con un gruppo di oggetti, espandere qualsiasi oggetto del gruppo per accedere e animare le proprietà Trasformazione, Attributo oggetto o Livello.
- 4 Fare clic sul pulsante Ciclo iterativo per l'esecuzione continua dell'animazione indipendente.





# Creazione di gruppi indipendenti

---

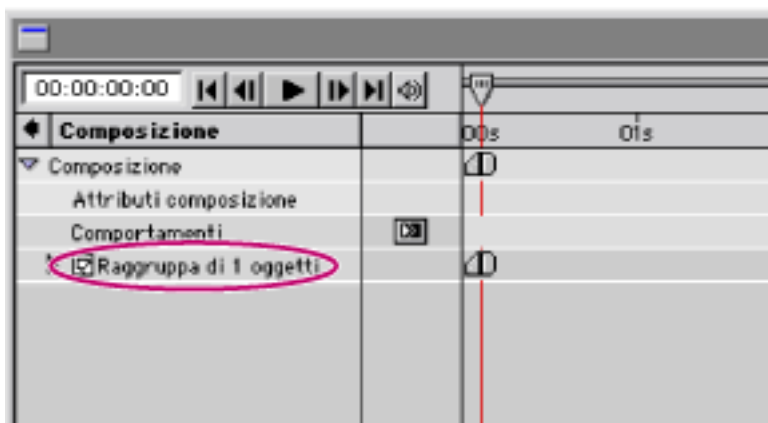
Il menu Cronologia contiene il comando Crea gruppo indipendente che consente di raggruppare uno o più oggetti selezionati e di renderli indipendenti con un solo comando.

**Nota:** è possibile creare un gruppo da un singolo oggetto. Ciò consente di creare un gruppo indipendente e di animare le proprietà di trasformazione dell'oggetto all'interno del gruppo. È l'unico modo per creare animazioni indipendenti basate sulla trasformazione di singoli oggetti.

## Per creare un gruppo indipendente:

- 1 Selezionare l'oggetto o gli oggetti che si desidera includere nel gruppo indipendente.
- 2 Scegliere Cronologia > Crea gruppo indipendente.

Se l'oggetto è già stato raggruppato scegliendo Oggetto > Gruppo, è possibile scegliere Cronologia > Indipendente per renderlo un gruppo indipendente.



Gruppo indipendente



# Salvataggio ed esportazione di animazioni

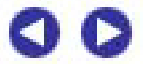
---

Dopo avere creato un'animazione, è necessario salvarla nel formato di file LiveMotion (.liv). Per utilizzare l'animazione in una pagina Web, è necessario esportarla in un formato di animazione Web. Lo standard attuale per le animazioni Web è il formato di file Flash (.swf). Utilizzare tale formato per tutti gli effetti, ad eccezione di quelli di rollover. Per i rollover utilizzare il formato GIF, in cui è necessaria una maggiore compatibilità del browser Web.

Per informazioni sull'esportazione di un'animazione, vedere [Esportazione della composizione](#).

# Creazione di oggetti interattivi

---



[Informazioni sui rollover](#)

[Utilizzo di stati dell'oggetto](#)

[Creazione di effetti rollover](#)

[Collegamento di suoni a oggetti](#)

[Salvataggio e inserimento di oggetti rollover](#)

[Salvataggio e applicazione di stili rollover](#)

[Creazione di rollover remoti](#)

[Creazione di immagini collegate e mappe immagini](#)

[Creazione di rollover animati](#)

[Utilizzo di comportamenti](#)





# Informazioni sui rollover

---

Un rollover è un effetto, quale una luce, un nuovo colore o un suono, che si verifica quando il mouse viene posizionato su un oggetto. Lo stesso termine viene utilizzato anche per descrivere un effetto creato da altre azioni del mouse, da un pulsante o da un altro oggetto a cui è stato applicato tale effetto. Una delle caratteristiche fondamentali di LiveMotion è la creazione di elementi interattivi per una pagina Web.



# Utilizzo di stati dell'oggetto

---

Prima di creare un oggetto interattivo, è necessario aggiungere stati aggiuntivi all'oggetto. Lo stato di un oggetto è l'aspetto dell'oggetto che viene visualizzato in risposta a un evento scatenante, quale un'azione del mouse.

Gli stati di un oggetto si basano sullo stato Normale (predefinito) dell'oggetto. Gli stati standard del puntatore del mouse sono sopra, giù e fuori. Gli oggetti possono inoltre avere stati personalizzati aggiuntivi non determinati da azioni del mouse.

Gli stati personalizzati consentono di creare effetti interattivi in modo molto flessibile. È ad esempio possibile creare due stati personalizzati per un oggetto e assegnare ad essi i nomi Visibile e Nascosto. L'opacità dell'oggetto può essere impostata su 100% per lo stato Visibile e su 0% per lo stato Nascosto. È quindi possibile visualizzare o nascondere l'oggetto attivando uno di questi stati.


## Per aggiungere un nuovo stato a un oggetto:

1 Selezionare l'oggetto.

2 Nella palette Rollover fare clic sul pulsante Nuovo stato () nella parte inferiore della palette.

3 Selezionare il trigger dello stato dalla casella di riepilogo a discesa:

- Normale è lo stato predefinito dell'oggetto.
- Sopra indica che il puntatore del mouse è posizionato sopra l'oggetto.
- Giù indica che il puntatore del mouse è posizionato sopra l'oggetto e si fa clic o si tiene premuto il pulsante del mouse.
- Fuori indica che il puntatore del mouse è posizionato al di fuori dell'oggetto.
- Personalizza stato consente di creare stati personalizzati dell'oggetto, che vengono utilizzati per rollover remoti e altri effetti. Se si seleziona questa opzione, verrà visualizzata una finestra di dialogo per assegnare un nome allo stato.

**Nota:** oltre al pulsante Nuovo stato, è possibile utilizzare il pulsante Duplica stato () per creare un nuovo stato sulla base di quello correntemente selezionato.





# Creazione di effetti rollover

---

Dopo avere creato degli stati per l'oggetto, per creare l'effetto rollover è necessario modificare uno o più stati. In tal modo viene generato il feedback visivo che sta alla base dell'effetto rollover.

## Per modificare l'aspetto di uno stato dell'oggetto:

- 1 Selezionare un oggetto.
- 2 Attivare la palette Rollover.
- 3 Se l'oggetto non dispone dello stato rollover desiderato (sopra, giù, fuori), crearlo adesso.
- 4 Selezionare lo stato dell'oggetto che si desidera modificare.
- 5 Apportare le modifiche all'oggetto per modificarne l'aspetto, quali texture, colore o effetto del livello nuovi.

## Altri argomenti correlati:

[Modifica di effetti rollover](#)



# Modifica di effetti rollover

---

Quando si modifica l'aspetto di uno stato, le modifiche apportate vengono elencate sotto il relativo nome. Per visualizzare le modifiche apportate, è possibile espandere l'elenco delle modifiche. È inoltre possibile eliminare qualunque modifica.

## **Per eliminare una modifica da uno stato dell'oggetto:**

**1** Nella palette Rollover, espandere il titolo Modifica per lo stato che contiene la modifica da eliminare.

**2** Selezionare la modifica da eliminare e fare clic sul pulsante Elimina nella parte inferiore della palette Rollover.

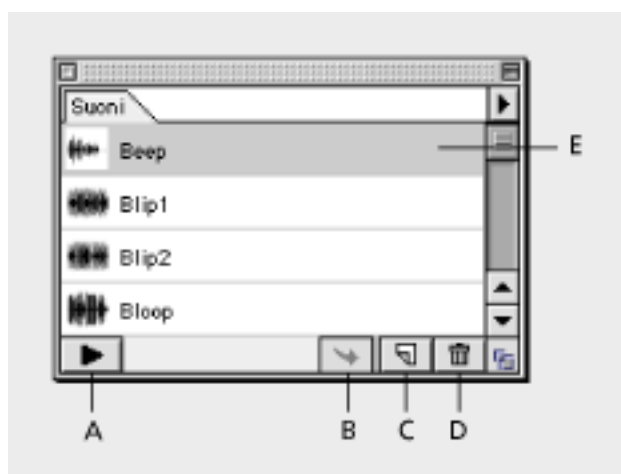


# Collegamento di suoni a oggetti

Per fornire un feedback sonoro e visivo, è possibile collegare suoni a stati dell'oggetto. I suoni possono essere applicati solo a stati diversi da quello normale. I suoni vengono eseguiti quando si attiva lo stato, ad esempio un suono viene eseguito quando si fa clic su un pulsante. È possibile applicare un suono dalla palette Suoni oppure collegare un file audio esterno.

## Per collegare un suono a uno stato dell'oggetto utilizzando la palette Suoni:

- 1 Selezionare l'oggetto, quindi fare clic sullo stato desiderato nella palette Rollover.
- 2 Nella palette Suoni, selezionare il suono desiderato dall'elenco.



**A.** Riproduci suono **B.** Pulsante Applica **C.** Pulsante Nuovo suono **D.** Elimina suono **E.** Suono selezionato

**3** Applicare il suono allo stato attivo dell'oggetto selezionato effettuando una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante Applica nella palette Suoni oppure premere Invio.
- Trascinare il suono dalla palette Suoni sull'oggetto desiderato nella finestra Composizione.

## Per collegare un suono esterno a uno stato dell'oggetto:

- 1 Selezionare l'oggetto nella finestra Composizione, quindi fare clic sullo stato dell'oggetto nella palette Rollover.
- 2 Fare clic sul pulsante Aggiungi suono (🔊) nella parte inferiore della palette Rollover.

**3** Nella finestra di dialogo Scegli suono, selezionare il suono desiderato, quindi fare clic su Apri.

---

[Creazione di oggetti interattivi](#) > Collegamento di suoni a oggetti



# Salvataggio e inserimento di oggetti rollover

---

Dopo avere creato l'effetto rollover desiderato, è possibile salvarlo per un utilizzo futuro. Anche gli oggetti interattivi, come altri tipi di oggetti, possono essere salvati nella Libreria, senza che gli effetti rollover vengano modificati. Per ulteriori informazioni sulla Libreria, vedere [Aggiunta ed eliminazione degli oggetti della Libreria](#).

## **Per aggiungere un oggetto interattivo alla Libreria:**

- 1 Trascinare l'oggetto dalla finestra Composizione sulla palette Libreria.
- 2 Assegnare un nome all'oggetto, quindi scegliere OK.

## **Per inserire un oggetto interattivo spostandolo dalla Libreria:**

Inserire l'oggetto nella composizione effettuando una delle seguenti operazioni:

- Trascinare l'oggetto dalla palette Libreria nella finestra Composizione.
- Selezionare l'oggetto nella palette Libreria, quindi fare clic sul pulsante Applica.





# Salvataggio e applicazione di stili rollover

---

Quando si salva un oggetto a cui è stato applicato un effetto rollover basato sul livello nella palette Stili, la casella di controllo Rollover/animazione livello sarà disponibile nella finestra di dialogo Nuovo stile. Se si seleziona questa opzione, l'effetto rollover verrà salvato come parte dello stile e potrà essere applicato a qualunque oggetto della composizione. Se sono stati creati rollover basati sull'oggetto o sui filtri, anche le relative caselle di controllo saranno attive.

## Per salvare un effetto rollover come stile:

**1** Trascinare l'oggetto dalla finestra Composizione sulla palette Stili.

**2** Immettere un nome per il nuovo stile e selezionare le opzioni appropriate:

- Livelli consente di salvare i livelli o gli effetti dei livelli come parte dello stile.
- Ignora colore del primo livello consente di evitare che il colore del primo livello dell'oggetto venga salvato come parte dello stile. Se l'opzione è selezionata, sarà possibile applicare questo stile ad altri oggetti senza annullarne il colore corrente.
- Rollover/animazione livello consente di salvare le animazioni o i rollover basati sul livello come parte dello stile.
- Filtri di Photoshop consente di salvare gli effetti dei filtri di Adobe Photoshop come parte dello stile.
- Rollover/animazione filtri consente di salvare le animazioni o i rollover basati sui filtri come parte dello stile.
- Rollover/animazione oggetto consente di salvare le animazioni o i rollover basati sull'oggetto come parte dello stile.

**3** Scegliere OK.

## Per applicare uno stile rollover a un oggetto:

**1** Nella palette Stili selezionare lo stile desiderato dall'elenco.

**2** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare lo stile desiderato dalla palette Stili sull'oggetto di destinazione.
- Fare doppio clic sullo stile desiderato nella palette Stili.

- Selezionare lo stile e fare clic sul pulsante Applica.

---

[Creazione di oggetti interattivi](#) > Salvataggio e applicazione di stili rollover



# Creazione di rollover remoti

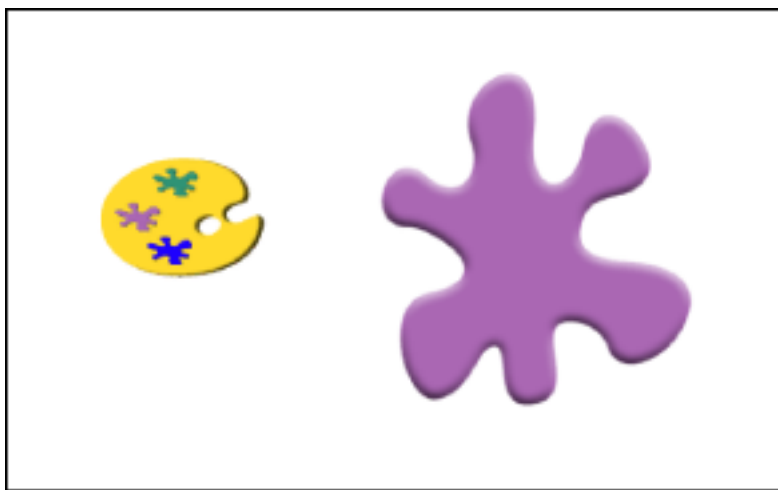
---

I rollover remoti sono effetti generati da un oggetto che però influiscono su un oggetto di destinazione. L'oggetto del trigger è l'oggetto con cui l'utente interagisce, in genere facendo clic o posizionando il puntatore su di esso. L'oggetto di destinazione è l'oggetto che viene modificato. Spostando ad esempio il cursore sul nome di un prodotto, è possibile visualizzare l'immagine del prodotto.

È necessario preparare l'oggetto di destinazione *prima* di utilizzarlo in un effetto rollover secondario. Per effettuare tale operazione, è necessario creare uno stato personalizzato per l'oggetto di destinazione, quindi modificare lo stato dell'oggetto personalizzato.

## Per creare un rollover remoto:

**1** Creare un oggetto che agisca come trigger per l'effetto remoto e un altro che agisca come oggetto di destinazione.

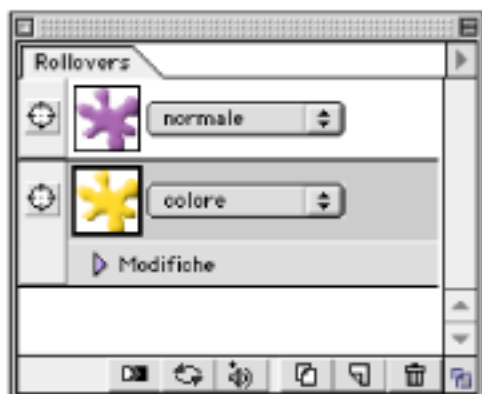
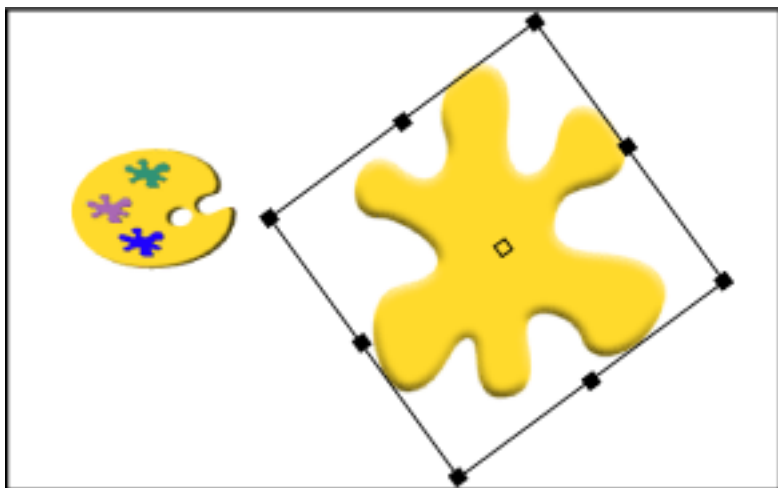


Oggetto del trigger e oggetto di destinazione

**2** Selezionare l'oggetto di destinazione.

**3** Creare uno stato personalizzato per l'oggetto di destinazione. Per ulteriori informazioni sugli stati personalizzati, vedere [Utilizzo di stati dell'oggetto](#).

**4** Modificare l'aspetto del nuovo stato personalizzato.



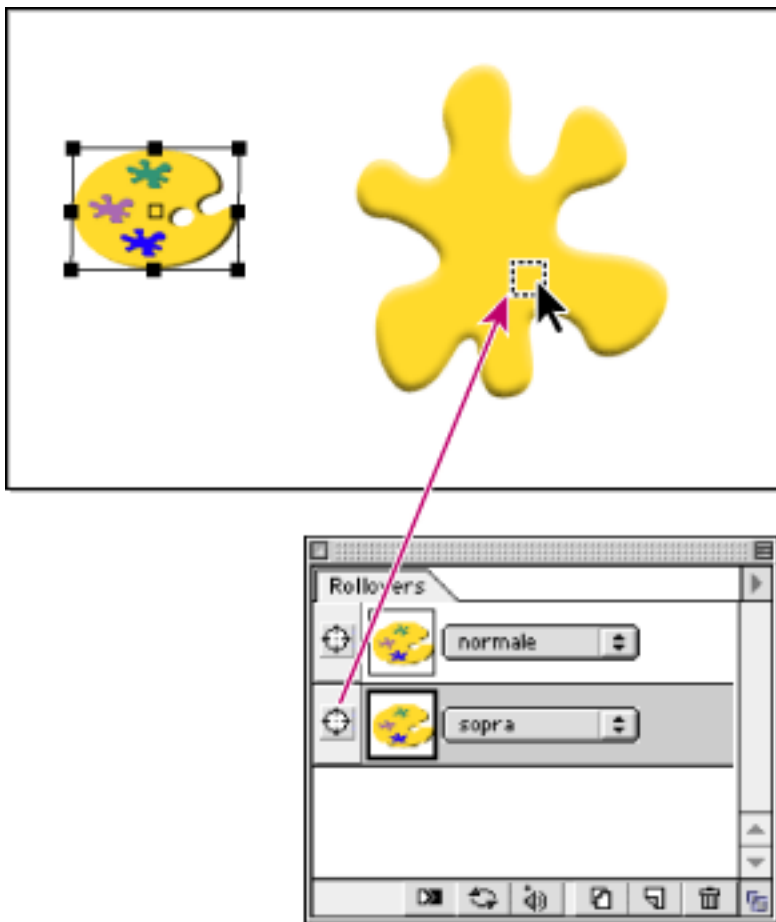
Oggetto di destinazione con stato personalizzato

**5** Creare stati personalizzati aggiuntivi per l'oggetto di destinazione, se si desidera.

**6** Selezionare l'oggetto del trigger.

**7** Creare un nuovo stato per l'oggetto del trigger, quale Sopra o Giù, per rispondere all'azione del mouse del visualizzatore.

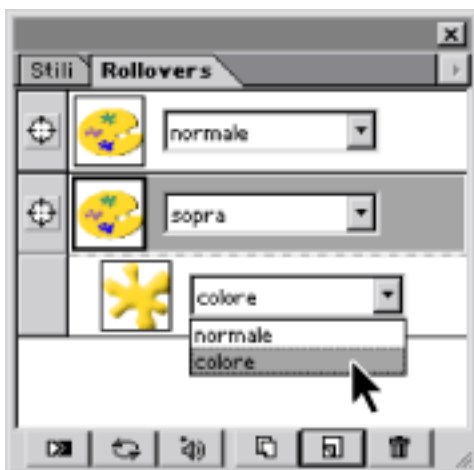
**8** Accertarsi che il nuovo stato sia selezionato, quindi trascinare l'icona di destinazione (🌀) relativa allo stato sull'oggetto di destinazione.



Trascinamento dell'icona di destinazione sull'oggetto di destinazione

L'oggetto di destinazione viene aggiunto alla descrizione delle modifiche dello stato.

**9** Per selezionare lo stato dell'oggetto di destinazione che si desidera attivare tramite il trigger, utilizzare la casella di riepilogo a discesa Stato.



Impostazione dello stato dell'oggetto di destinazione

**10** Se per modificare l'aspetto dell'oggetto di destinazione si utilizza lo stato Sopra dell'oggetto del trigger, è necessario creare uno stato Fuori per l'oggetto del trigger. Trascinare il pulsante di destinazione dello stato Fuori sull'oggetto di destinazione, quindi utilizzare la casella di riepilogo a discesa Stato per selezionare lo stato Normale dell'oggetto di destinazione.

In tal modo l'oggetto di destinazione riacquista l'aspetto normale quando il puntatore del mouse viene posizionato lontano dell'oggetto del trigger.

---

[Creazione di oggetti interattivi](#) > Creazione di rollover remoti



# Creazione di immagini collegate e mappe immagini

---

È possibile collegare qualunque oggetto creato in LiveMotion, incluso un rollover, a un URL (Uniform Resource Locator), trasformando l'oggetto in un pulsante che collega l'utente a un'altra pagina Web. Una mappa immagini è un'immagine in una pagina Web che contiene più collegamenti. Le aree di una mappa immagini, definite *aree sensibili*, collegano agli URL.

Per creare mappe immagini in LiveMotion è necessario innanzitutto associare i collegamenti ai singoli oggetti. Utilizzando l'opzione Crea pagina, è quindi possibile esportare gli oggetti come singola immagine. LiveMotion genera il codice HTML per la mappa immagini. È quindi possibile aprire la pagina HTML e copiare e incollare il codice HTML nell'origine dell'applicazione della pagina Web. Vedere [Inserimento di codice HTML nelle composizioni](#).

LiveMotion crea mappe immagini sul lato client, nelle quali i collegamenti sono interpretati dallo stesso browser. A differenza delle mappe immagini sul lato server, quelle sul lato client non devono collegarsi al server per funzionare, quindi è possibile esplorarle in modo più rapido.

## Per collegare un oggetto a un URL e creare una mappa immagini:

- 1 Selezionare il rollover o un altro oggetto al quale si desidera assegnare un URL.
- 2 Scegliere Finestra > Web per visualizzare la palette Web.
- 3 Immettere un URL nella casella di testo URL.



- 4 Se si desidera utilizzare altri oggetti come mappa immagini, ripetere le operazioni indicate dal passaggio 1 al passaggio 3.

## 5 Esportare la composizione con l'opzione Crea pagina selezionata.

LiveMotion esporta i file di immagine e crea una pagina HTML con la mappa immagini sul lato client.

**Nota:** se durante la creazione di una mappa immagini gli oggetti vengono sovrapposti, l'oggetto in primo piano costituirà l'area sensibile attiva delle aree sovrapposte.

---

[Creazione di oggetti interattivi](#) > Creazione di immagini collegate e mappe immagini





# Creazione di rollover animati

---

Collegando le animazioni a stati di oggetti differenti è possibile creare effetti rollover sofisticati. È ad esempio possibile creare un pulsante che generi impulsi a colori quando il mouse viene tenuto premuto su di esso o che ruoti quando si fa clic su di esso.

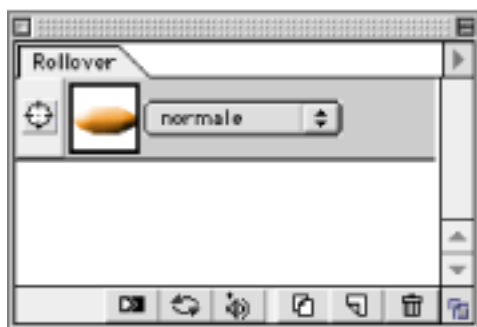
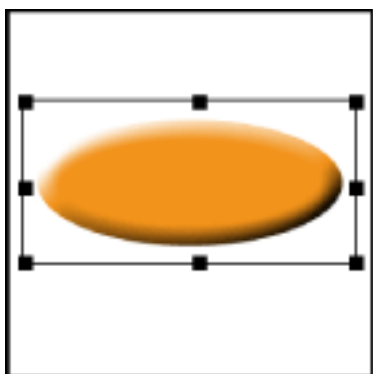
Per creare rollover animati, l'animazione deve essere creata all'interno della cronologia dell'oggetto e non nella cronologia della composizione.

Con l'aggiunta di uno stato, un oggetto diventa automaticamente indipendente. Per includere una trasformazione, quale una posizione o una rotazione, in un'animazione, l'oggetto deve diventare un gruppo indipendente. Per informazioni su cronologie e gruppi indipendenti, vedere [Animazioni indipendenti](#).

## Per creare un rollover animato di base:

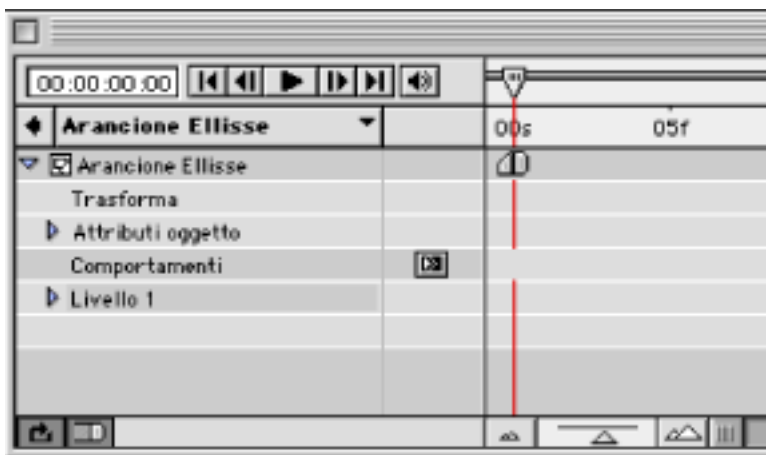
**1** Selezionare l'oggetto nella finestra Composizione o nella finestra Cronologia.

**2** Nella palette Rollover, selezionare uno stato dell'oggetto. Se necessario, creare uno stato rollover per l'animazione.

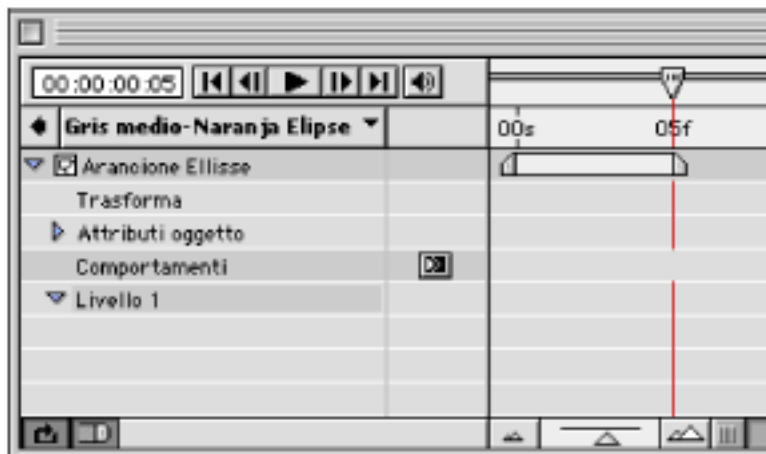
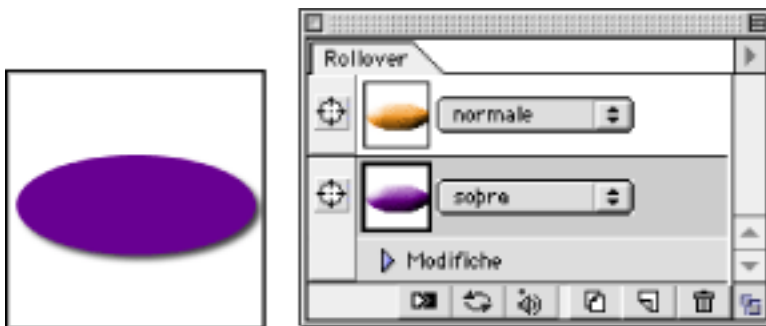


Nell'elenco di oggetti nella finestra Cronologia sono visualizzati sia l'oggetto che lo stato correntemente selezionato.

**3** Fare doppio clic sull'oggetto nella finestra Cronologia per visualizzare la relativa cronologia.



**4** Creare una breve animazione utilizzando le proprietà Attributi oggetto o Livello.



**Nota:** se si desidera che l'animazione esegua un ciclo iterativo continuo mentre lo stato dell'oggetto è attivo, fare clic sul pulsante Ciclo iterativo nell'angolo inferiore sinistro della finestra Cronologia.

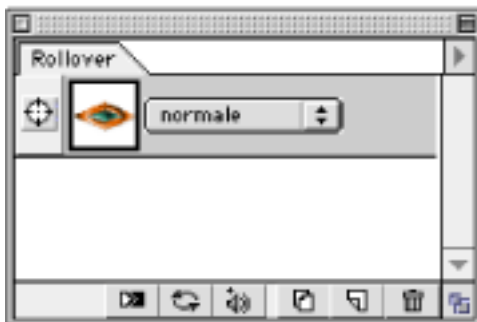
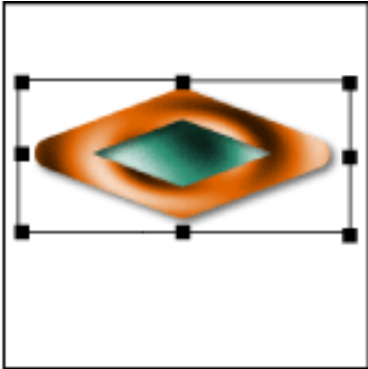
**Per creare un rollover animato basato sulla trasformazione:**

**1** Selezionare l'oggetto che si desidera utilizzare nella finestra Composizione o Cronologia.

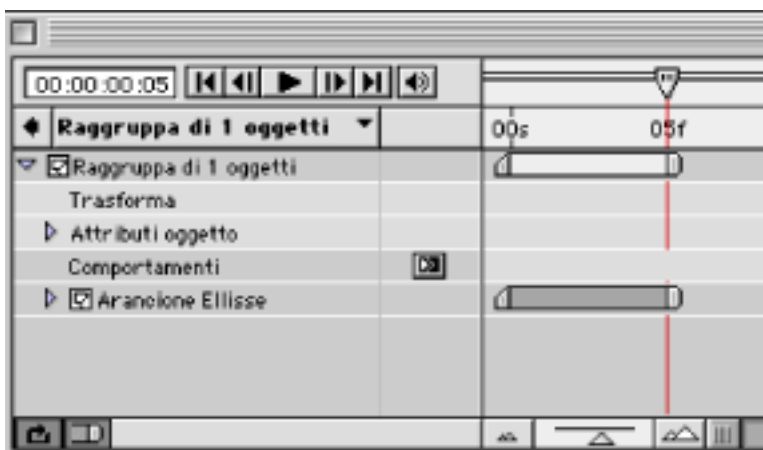
## 2 Scegliere Oggetto > Raggruppa.

Per creare un'animazione indipendente basata sulla trasformazione, l'oggetto deve fare parte di un gruppo.

## 3 Nella palette Rollover creare lo stato dell'oggetto desiderato per il nuovo oggetto raggruppato.



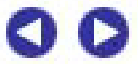
## 4 Fare doppio clic sull'oggetto nella finestra Cronologia per visualizzare la relativa cronologia.



## 5 Espandere l'oggetto originale, quindi il titolo Trasforma dell'oggetto.

## 6 Creare una breve animazione utilizzando una delle proprietà Trasforma.





# Utilizzo di comportamenti

---

I comportamenti sono comandi specifici che vengono eseguiti quando un'animazione raggiunge un certo punto o quando l'utente interagisce con un oggetto, facendo ad esempio clic su un pulsante. I comportamenti consentono di riprodurre o interrompere un'animazione, effettuare il download di un filmato, chiamare una funzione JavaScript e altro.

I comportamenti hanno capacità e impostazioni differenti ed è quindi necessario trattarli singolarmente.

## **Altri argomenti correlati:**

[Informazioni su comportamenti ed eventi di comportamenti](#)

[Creazione di comportamenti di riproduzione o interruzione](#)

[Creazione di comportamenti di esplorazione](#)

[Creazione di altri comportamenti](#)

[Creazione di oggetti interattivi](#) > [Utilizzo di comportamenti](#) > Informazioni su comportamenti ed eventi di comportamenti



# Informazioni su comportamenti ed eventi di comportamenti

---

Gli eventi di comportamenti vengono aggiunti alla cronologia e uno o più comportamenti singoli vengono aggiunti agli eventi di comportamenti.

È possibile assegnare un'etichetta agli eventi di comportamenti per facilitarne la gestione e utilizzarli come destinazione per altri comportamenti.

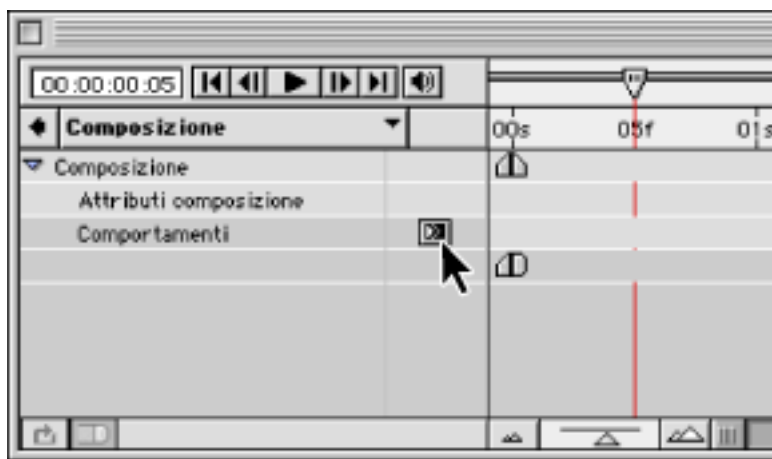
## Per aggiungere un evento di comportamenti alla cronologia:

**1** Visualizzare la finestra Cronologia.

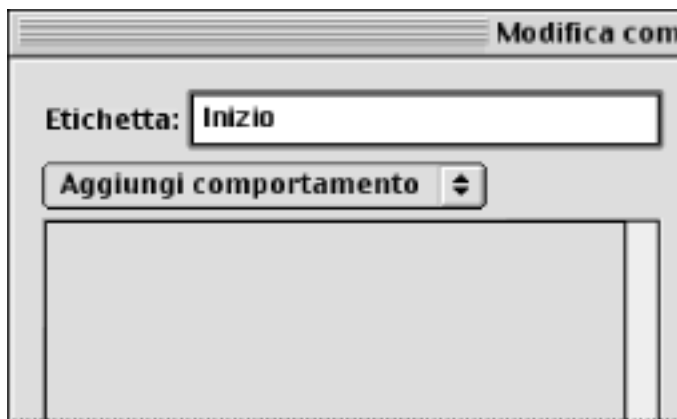
Per creare l'evento di comportamenti all'interno di un'animazione indipendente, visualizzare la cronologia relativa all'animazione.

**2** Spostare l'indicatore dell'ora corrente nel punto in cui si desidera creare l'evento di comportamenti.

**3** Fare clic sul pulsante Comportamenti nella finestra Cronologia.



**4** Immettere un nome per l'evento di comportamenti nella casella di testo dell'etichetta nella finestra di dialogo Modifica comportamenti.



**5** Selezionare il comportamento desiderato dalla casella di riepilogo a discesa Aggiungi comportamento, quindi scegliere OK.

### **Per eliminare un evento di comportamenti:**

**1** Selezionare l'evento di comportamenti dalla cronologia.

**2** Premere il tasto BACKSPACE (Windows) o Delete (Mac OS).

### **Per visualizzare un evento di comportamenti:**

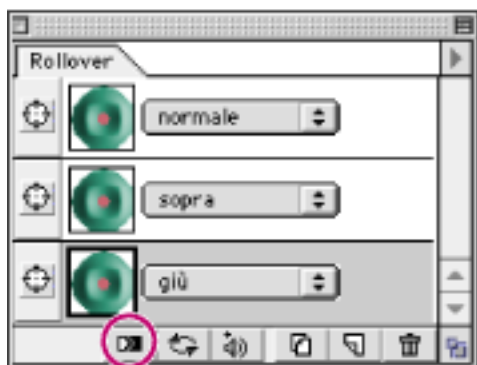
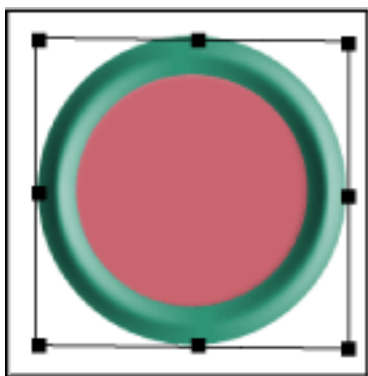
Selezionare l'icona dell'evento di comportamenti desiderata sulla traccia dei comportamenti nella finestra Cronologia, quindi fare doppio clic su di essa.

### **Per aggiungere un evento di comportamenti a uno stato dell'oggetto:**

**1** Nella finestra Composizione selezionare l'oggetto desiderato.

**2** Nella palette Rollover, selezionare lo stato dell'oggetto.

**3** Fare clic sul pulsante Modifica comportamenti nella parte inferiore della palette Rollover.



**4** Selezionare il comportamento desiderato dalla casella di riepilogo a discesa Aggiungi comportamento, quindi scegliere OK.

---

[Creazione di oggetti interattivi](#) > [Utilizzo di comportamenti](#) > Informazioni su comportamenti ed eventi di comportamenti



[Creazione di oggetti interattivi](#) > [Utilizzo di comportamenti](#) > Creazione di comportamenti di riproduzione o interruzione



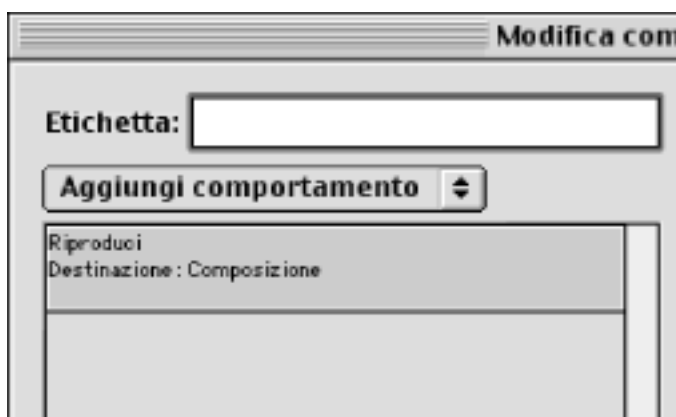
# Creazione di comportamenti di riproduzione o interruzione

---

I due comportamenti più semplici sono i comportamenti Riproduci e Interrompi, che riproducono o interrompono un'animazione specifica. Un insieme di comportamenti di interruzione aggiunti al primo fotogramma della cronologia della composizione può ad esempio interrompere l'esecuzione di tutte le animazioni indipendenti durante l'esecuzione dell'animazione principale (composizione). È quindi possibile aggiungere comportamenti di riproduzione separati alle cronologie o agli stati di oggetti per eseguire singole animazioni indipendenti.

## Per aggiungere un comportamento Riproduci o Interrompi:

- 1 Aggiungere un evento di comportamenti a una cronologia o a uno stato dell'oggetto.
- 2 Nella finestra di dialogo Modifica comportamenti selezionare Riproduci o Interrompi dalla casella di riepilogo a discesa Aggiungi comportamento.
- 3 Scegliere l'animazione di destinazione che si desidera riprodurre o interrompere dalla casella di riepilogo a discesa Destinazione.



- 4 Se si desidera, aggiungere altri comportamenti Riproduci o Interrompi e assegnarli ad animazioni differenti.
- 5 Scegliere OK.

---

[Creazione di oggetti interattivi](#) > [Utilizzo di comportamenti](#) > Creazione di comportamenti di riproduzione o interruzione





# Creazione di comportamenti di esplorazione

---

I comportamenti possono essere utilizzati anche per incrementare il controllo di un'animazione o degli oggetti. L'esplorazione può essere interna, per spostarsi avanti o indietro in un'animazione, o esterna, per spostarsi a un sito o a una pagina Web differente, per eseguire ad esempio altre animazioni. I comportamenti di controllo interno dell'animazione aggiungono controllo di flusso a quella che altrimenti sarebbe un'animazione sequenziale. I tre comportamenti che è possibile utilizzare come controlli di esplorazione sono Vai a etichetta, Vai a durata relativa e Vai a URL.

**Vai a etichetta** sposta l'animazione in un evento di comportamenti dotato di etichetta specifico di qualsiasi cronologia.

**Vai a durata relativa** sposta l'animazione di un numero specifico di fotogrammi chiave avanti o indietro.

**Vai a URL** visualizza un URL specifico nella finestra del browser dell'utente.

## Per aggiungere un comportamento Vai a etichetta:

- 1 Aggiungere un evento di comportamenti a una cronologia o a uno stato dell'oggetto.
- 2 Scegliere Vai a etichetta dalla casella di riepilogo a discesa Aggiungi comportamento nella finestra di dialogo Modifica comportamenti.
- 3 Scegliere l'animazione di destinazione che contiene l'etichetta desiderata dalla casella di riepilogo a discesa Destinazione.
- 4 Scegliere l'etichetta che desiderata dalla casella di riepilogo a discesa Etichetta.
- 5 Scegliere OK.

## Per aggiungere un comportamento Vai a durata relativa:

- 1 Aggiungere un evento di comportamenti a una cronologia o a uno stato dell'oggetto.
- 2 Scegliere Vai a durata relativa dalla casella di riepilogo a discesa Aggiungi

comportamento nella finestra di dialogo Modifica comportamenti.

**3** Scegliere l'animazione di destinazione che si desidera spostare avanti o indietro dalla casella di riepilogo a discesa Destinazione.

**4** Scegliere Avanti o Indietro dalla casella di riepilogo a discesa Durata.

**5** Specificare di quanti fotogrammi si desidera spostare l'animazione avanti o indietro nella casella di testo Fotogrammi.

**6** Scegliere OK.

### **Per aggiungere un comportamento Vai a URL:**

**1** Aggiungere un evento di comportamenti a una cronologia o a uno stato dell'oggetto.

**2** Scegliere Vai a URL dalla casella di riepilogo a discesa Aggiungi comportamento nella finestra di dialogo Modifica comportamenti.

**3** Immettere l'URL desiderato nella casella di testo URL.

**4** Immettere il fotogramma HTML desiderato da caricare nella relativa casella di testo oppure scegliere un tipo di fotogramma HTML standard (parent, top, self o blank) dalla relativa casella di riepilogo a discesa.

**5** Scegliere OK.

---

[Creazione di oggetti interattivi](#) > [Utilizzo di comportamenti](#) > Creazione di comportamenti di esplorazione



# Creazione di altri comportamenti

---

Oltre ai comportamenti di controllo e di esplorazione, in LiveMotion sono disponibili quattro comportamenti che eseguono funzioni molto specifiche e un comportamento multifunzione. I quattro comportamenti con funzioni specifiche sono Carica filmato, Scarica filmato, Attendi completamento download e Interrompi tutti i suoni. Il comportamento multifunzione è Esegui JavaScript.

**Carica filmato** Carica ed esegue un file in formato Flash (.swf) che può sostituire l'animazione esistente o essere eseguito sopra l'animazione esistente.

**Scarica filmato** Rimuove un file .swf già caricato dallo schermo.

**Attendi completamento download** Crea un'animazione con ciclo iterativo che viene ripetuta fino a quando non viene eseguito il download dell'oggetto specificato. Ciò consente di non peggiorare le prestazioni delle animazioni che includono grandi oggetti o che sono lunghe e complesse. Tale comportamento viene utilizzato per eseguire il download di file di animazione per la riproduzione e *non* per salvare i file sul disco.

**Interrompi tutti i suoni** Interrompe tutti i suoni della composizione, inclusi i suoni evento.

**Esegui JavaScript** Esegue il codice JavaScript immesso nella finestra di dialogo Modifica comportamenti.

## Per caricare un filmato:

**1** Aggiungere un evento di comportamenti a una cronologia o a uno stato dell'oggetto.

**2** Scegliere Carica filmato dalla casella di riepilogo a discesa Aggiungi comportamento nella finestra di dialogo Modifica comportamenti.

**3** Nella casella di testo URL specificare la posizione del file .swf che si desidera caricare.

**4** Scegliere l'opzione Sostituisci o Aggiungi per il file in arrivo.

- L'opzione Sostituisci consente di sostituire l'animazione corrente con quella in arrivo. L'animazione corrente termina immediatamente e quella in arrivo viene eseguita dal primo fotogramma.

- L'opzione **Aggiungi** consente di sovrapporre l'animazione in arrivo su quella corrente. Se si sceglie l'opzione **Aggiungi**, è possibile immettere un valore **Livello** per indicare la posizione del file nella sovrapposizione di animazioni, e non nell'ordine di sovrapposizione delle composizioni. Per sostituire un altro filmato caricato, scegliere l'opzione **Aggiungi** e specificare lo stesso livello del filmato non desiderato. *Non* utilizzare il comando **Sostituisci** per sostituire un elemento diverso dall'animazione originale.

5 Scegliere **OK**.

### **Per attendere il completamento del download di un oggetto:**

1 Aggiungere un evento di comportamenti a una cronologia o a uno stato dell'oggetto.

2 Nella finestra di dialogo **Modifica comportamenti** scegliere **Attendi completamento download** dalla casella di riepilogo a discesa **Aggiungi comportamento**.

3 Scegliere un'etichetta per il ciclo iterativo dalla casella di riepilogo a discesa **Ciclo iterativo su**.

L'animazione verrà eseguita dal punto in cui è stato aggiunto il comportamento **Attendi completamento download** all'etichetta scelta, eseguendo un ciclo iterativo fino al completamento del download dell'oggetto specificato nel passaggio successivo.

4 Scegliere l'oggetto per cui l'animazione attende dalla casella di riepilogo a discesa **Fino a**.

5 Scegliere **OK**.

### **Per interrompere tutti i suoni:**

1 Aggiungere un evento di comportamenti a una cronologia o a uno stato dell'oggetto.

2 Scegliere **Interrompi tutti i suoni** dalla casella di riepilogo a discesa **Aggiungi comportamento** nella finestra di dialogo **Modifica comportamenti**.

3 Scegliere **OK**.

### **Per eseguire JavaScript:**

1 Aggiungere un evento di comportamenti a una cronologia o a uno stato dell'oggetto.

2 Scegliere **Esegui JavaScript** dalla casella di riepilogo a discesa **Aggiungi comportamento** nella finestra di dialogo **Modifica comportamenti**.

**3** Immettere il codice JavaScript che si desidera eseguire quando tale comportamento è attivato nella casella di testo JavaScript.

**4** Scegliere OK.

---

[Creazione di oggetti interattivi](#) > [Utilizzo di comportamenti](#) > Creazione di altri comportamenti

# Esportazione delle composizioni

---



[Informazioni sull'esportazione](#)

[Informazioni sui formati di esportazione](#)

[Visualizzazione in anteprima e ottimizzazione delle composizioni](#)

[Esportazione di composizioni e oggetti](#)

[Divisione di una composizione senza modificarne il layout](#)

[Utilizzo del comando Sostituzione batch HTML](#)

[Inserimento di codice HTML nelle composizioni](#)

[Utilizzo del codice HTML in LiveMotion](#)



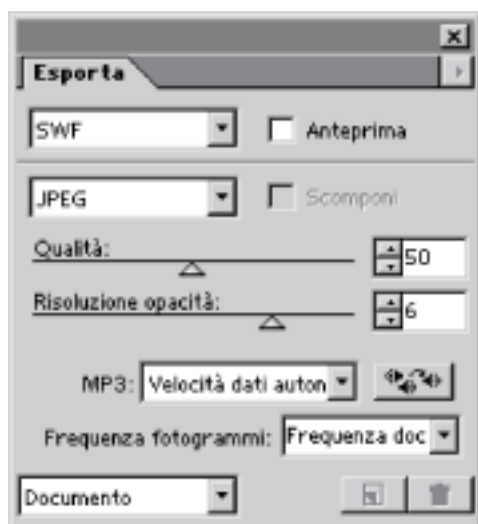


# Informazioni sull'esportazione

---

LiveMotion consente di visualizzare in anteprima e regolare in modo interattivo la composizione per ottenere i migliori risultati in un browser Web. È possibile, ad esempio, vedere quale effetto avrà la modifica di un'impostazione di esportazione sulla qualità dell'immagine o sulla dimensione del file.

Per scegliere la maggior parte delle opzioni di esportazione è possibile utilizzare la palette Esporta, una comoda interfaccia che consente di sperimentare i risultati ottenuti applicando impostazioni diverse.



Palette Esporta

Le funzionalità di esportazione di LiveMotion consentono inoltre di:

- Esportare un'intera composizione o soltanto gli oggetti selezionati.
- Creare una pagina HTML che fa riferimento ai file di immagini.
- Dividere una composizione in immagini singole, generando quindi una tabella HTML che consentirà di riunire le varie parti in una pagina Web.
- Collegare URL agli oggetti e creare mappe immagini, ad esempio un insieme di pulsanti in una pagina HTML.
- Eseguire una generazione batch di grafica Web utilizzando i tag delle intestazioni e gli attributi di classe HTML.
- Esportare lo sfondo di una composizione come sfondo HTML.
- Esportare una composizione in più file HTML contemporaneamente e aggiornare i file in base alle modifiche apportate alla composizione.

Prima di esportare una composizione, è opportuno salvarla come file LiveMotion, in modo da potervi apportare successive modifiche, se necessario (vedere [Salvataggio](#)).

[\(Registrazione in Mac OS\) delle composizioni](#)).

---

[Esportazione delle composizioni](#) > Informazioni sull'esportazione



# Informazioni sui formati di esportazione

---

Per utilizzare una composizione in una pagina Web, è possibile esportare le composizioni di LiveMotion nei seguenti formati di file Web: SWF, JPEG, GIF, PNG-In scala di colore e PNG-16,8 milioni di colori. Il formato utilizzato dipende dalle caratteristiche dell'immagine.

È inoltre possibile esportare la composizione nel formato Adobe Photoshop.

**Flash** Esporta composizioni animate nel formato Flash (.swf). Il formato SWF può essere letto dalla maggior parte dei browser dotati di plug-in Flash Player. Il formato SWF salva le animazioni come immagini vettoriali ed è la scelta migliore per le animazioni con aree di colore uniforme e alte definizioni di oggetti. Nelle animazioni vettoriali inoltre la dimensione file è in genere ridotta. Per ulteriori informazioni sull'ottimizzazione della composizione, vedere [Esportazione della composizione](#).

Molti degli oggetti creati, tra cui quelli con più di un livello, non possono essere esportati come oggetti vettoriali. In questi casi, il formato SWF farà riferimento a un file raster per gli oggetti. In tal modo, quando si sceglie il formato SWF per l'esportazione, si sceglie anche un formato immagine quale JPEG o PNG-In scala di colore.

Il formato SWF supporta solo sfondi di colore uniforme. Le sfumature o le texture applicate allo sfondo di una composizione vengono esportate come oggetti backdrop, vale a dire oggetti bitmap che vengono visualizzati sotto tutti gli altri oggetti della composizione. Attraverso l'oggetto backdrop, non sarà possibile visualizzare le animazioni presenti nei livelli inferiori del file, quali le animazioni nidificate.

Il formato SWF consente la riproduzione di un'animazione solo quando è stato eseguito il download di tutti i file. È possibile eseguire un'animazione di piccole dimensioni e con ciclo iterativo senza intaccare il flusso del resto dell'animazione. Per definire tale comportamento, utilizzare il comportamento Attendi completamento download nella finestra di dialogo Comportamenti.

**JPEG** Da utilizzare con immagini raster e altre immagini grafiche a tonalità continua. Il formato JPEG utilizza colori a 24 bit e conserva l'ampia gamma di colori e sottili variazioni di luminosità e tonalità presenti nelle fotografie.

Il formato JPEG utilizza il metodo di compressione *con perdita di informazioni*, che prevede

l'eliminazione dei dati durante la compressione e un possibile peggioramento dei dettagli in alcune immagini.

Per creare un file JPEG leggermente più piccolo è possibile utilizzare l'opzione Riduci colore riducendo le informazioni relative al colore nell'immagine esportata. L'opzione Riduci colore ignora i pixel alterni nelle informazioni relative al colore senza influenzare la luminosità e senza modificare visibilmente la qualità dell'immagine.

Per un più rapido caricamento delle immagini, è possibile creare un JPEG progressivo. Il download dell'immagine viene eseguito *in modo progressivo*, affinché nei programmi di visualizzazione sia possibile visualizzare una versione a bassa risoluzione dell'immagine prima del completamento del download dell'immagine finale.

**Nota:** l'eliminazione dei dati da un'immagine JPEG viene eseguita ogni volta che si esporta un file in formato JPEG. Se possibile, si consiglia di salvare sempre i file JPEG dalla composizione originale, invece che reimportare ed esportare l'immagine più volte.

**GIF** Supporta i colori indicizzati a 8 bit per uno schermo con una risoluzione massima di 256 colori. Il formato GIF consente di comprimere aree di colore uniformi conservando al tempo stesso la precisione dei dettagli, quali quelli in line art, logo o illustrazioni. Il formato GIF consente inoltre di eseguire il rendering di animazioni su piccola scala, quali la rotazione o l'intermittenza di pulsanti.

Durante l'esportazione di un file nel formato GIF, è possibile scegliere una tavola di colori indicizzati che contenga i colori maggiormente utilizzati nell'immagine. I colori utilizzati devono inoltre essere sicuri per il Web.

Il formato GIF utilizza un metodo di compressione *senza perdita di informazioni* che non prevede l'eliminazione dei dati durante la compressione. Tuttavia, poiché le immagini GIF hanno un massimo di 256 colori e LiveMotion può utilizzare milioni di colori, è possibile che un'immagine in formato GIF subisca danni.

È possibile creare un'immagine GIF *interlacciata*, nella quale venga visualizzata una versione a bassa risoluzione dell'immagine in un browser Web durante il download dell'immagine.

Se si esporta un'immagine GIF animata, è possibile selezionare una delle frequenze fotogrammi regolari oppure utilizzare l'opzione Solo fotogrammi chiave, che consente di animare solo i fotogrammi chiave nella finestra Cronologia senza interpolazione. In tal modo verranno create delle animazioni nelle quali l'immagine viene modificata in punti specifici, invece di transizioni uniformi tra fotogrammi chiave.

**PNG-In scala di colore** Definito anche PNG-8, PNG-In scala di colore supporta colori indicizzati a 8 bit. Il formato PNG-In scala di colore utilizza il metodo di compressione senza perdita di informazioni. PNG-In scala di colore consente di comprimere aree solide

di colore conservando al tempo stesso la precisione dei dettagli, quali quelli in line art, logo o illustrazioni.

LiveMotion utilizza le informazioni relative all'alone attivo o al canale alfa della composizione per esportare i file PNG-In scala di colore con un unico livello di trasparenza.

PNG-In scala di colore è supportato direttamente da Internet Explorer versioni 4.0 e successive. Le versioni di Internet Explorer precedenti a 4.0 e Netscape Navigator versione 2.0 o successive necessitano di un plug-in.

**PNG-16,8 milioni di colori** Definito anche PNG-24, PNG-16,8 milioni di colori supporta i colori a 24 bit. PNG-16,8 milioni di colori utilizza un metodo di compressione senza perdita di informazioni. PNG-16,8 milioni di colori conserva l'ampia gamma di colori e tonalità delle immagini fotografiche.

La compressione delle immagini bitmap di piccole dimensioni viene eseguita in modo molto efficiente con 16,8 milioni di colori, mentre per la compressione delle immagini bitmap di grandi dimensioni (più di 100x100 pixel) si consiglia di utilizzare JPEG.

LiveMotion esporta i file PNG-16,8 milioni di colori con un unico livello di trasparenza.

PNG-16,8 milioni di colori è supportato direttamente da Internet Explorer versioni 4.0 e successive. Le versioni di Internet Explorer precedenti a 4.0 e Netscape Navigator versione 2.0 o successive necessitano di un plug-in.

Durante la scelta dei formati di esportazione, tenere presenti le seguenti indicazioni:

- Per i formati GIF, JPEG e PNG-In scala di colore o PNG-16,8 milioni di colori utilizzati con l'opzione di esportazione Layout automatico, l'oggetto in primo piano di una sezione determina le relative impostazioni nella composizione.
- Durante la selezione delle impostazioni di compressione per i suoni, accertarsi di avere selezionato un oggetto audio. Se le impostazioni audio vengono selezionate quando è selezionato un altro tipo di oggetto, non verranno applicate ai suoni della composizione.

**Photoshop** Esporta un'immagine uniformata nel formato Adobe Photoshop. Con Photoshop, Adobe ImageReady<sup>TM</sup> e Adobe Illustrator è possibile visualizzare una composizione LiveMotion.

---

[Esportazione delle composizioni](#) > Informazioni sui formati di esportazione

[Esportazione delle composizioni](#) > Visualizzazione in anteprima e ottimizzazione delle composizioni



# Visualizzazione in anteprima e ottimizzazione delle composizioni

---

È possibile ottimizzare l'illustrazione in uso scegliendo le impostazioni relative alla qualità dell'esportazione e visualizzando la risultante dimensione del file. Se necessario, è possibile modificare la composizione o le impostazioni relative alla compressione per ridurre ulteriormente la dimensione del file durante la visualizzazione in anteprima del risultato. Tutti i comandi e gli strumenti funzionano in modalità Anteprima esportazione attiva. Per informazioni sulla modifica delle impostazioni di esportazione, vedere [Esportazione di composizioni e oggetti](#).

Nelle due sezioni lungo il margine inferiore sinistro della finestra attiva sono visualizzate la dimensione della composizione e la dimensione di tutti gli oggetti selezionati. Se sono stati selezionati degli oggetti, verrà visualizzata un'icona indicante se questi verranno esportati come oggetti bitmap, oggetti vettoriali o entrambi. Nell'Anteprima esportazione attiva gli oggetti selezionati nella composizione vengono visualizzati con un bordo rosso.

Se l'opzione Sezione automatica o Layout automatico è selezionata, la dimensione reale è la somma dei file che verranno esportati.

Se Photoshop è installato nel computer in uso, è possibile visualizzare in anteprima una composizione e un collegamento (Windows) o alias (Mac ) nella cartella Mostra anteprima in. La composizione può essere visualizzata in anteprima anche in un browser Web.

**Nota:** le prestazioni sono ridotte quando si utilizza la modalità Anteprima attiva. Utilizzare questa modalità solo per correggere il lavoro.

## Per ottimizzare la composizione:

- 1 Scegliere Visualizza > Anteprima esportazione attiva.
- 2 Nella finestra Composizione, visualizzare il risultato della modifica delle impostazioni della palette Esporta. Nella parte inferiore sinistra della finestra LiveMotion, visualizzare la dimensione del file esportato.
- 3 Continuare a modificare la composizione per ridurre ulteriormente la dimensione file di un'immagine.

**4** Scegliere **Visualizza > Anteprima** esportazione attiva per disattivare l'anteprima esportazione attiva.

**Per aggiungere un browser o un'altra applicazione al menu Mostra anteprima in:**

**1** Creare un collegamento o un alias per il browser che si desidera aggiungere al menu oppure creare un collegamento o un alias per Photoshop.

**2** Trascinare l'icona relativa al collegamento o all'alias nella cartella Mostra anteprima in all'interno della cartella del programma LiveMotion.

**3** Riavviare LiveMotion e selezionare l'applicazione dal menu Mostra anteprima in.

**Per visualizzare in anteprima una composizione in un browser Web:**

Scegliere **File > Mostra anteprima in**, quindi selezionare un browser dall'elenco visualizzato. Verrà avviato il browser in cui sarà visualizzata la composizione.

**Nota:** se nella finestra di dialogo Impostazioni composizione è selezionata l'opzione **Tutta la composizione** o **Composizione ritagliata**, la casella di controllo **Crea HTML** deve essere selezionata per visualizzare in anteprima la composizione in un browser Web.

---

[Esportazione delle composizioni](#) > Visualizzazione in anteprima e ottimizzazione delle composizioni

[Esportazione delle composizioni](#) > Esportazione di composizioni e oggetti



# Esportazione di composizioni e oggetti

---

Durante l'esportazione di intere composizioni o di oggetti selezionati, le impostazioni relative agli oggetti possono essere salvate e successivamente scartate. Per esportare una composizione o un oggetto, scegliere un formato di esportazione, impostare le relative opzioni, quindi scegliere un comando di esportazione.

---

[Esportazione delle composizioni](#) > Esportazione di composizioni e oggetti

## Altri argomenti correlati:

[Informazioni sulle isole oggetti](#)

[Utilizzo della palette Esporta](#)

[Informazioni sulle palette di colori](#)

[Esportazione della composizione](#)



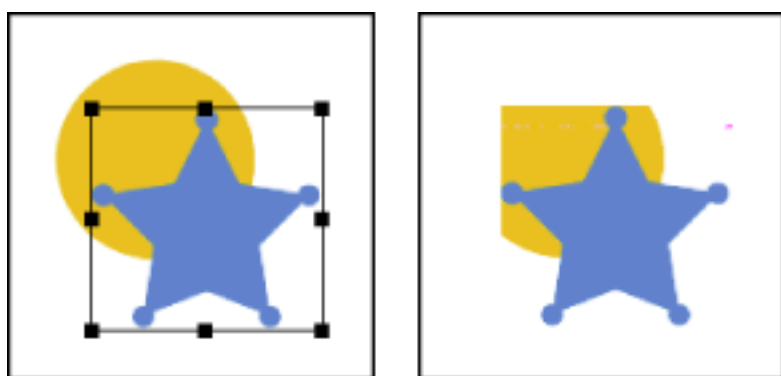
[Esportazione delle composizioni](#) > [Esportazione di composizioni e oggetti](#) > Informazioni sulle isole oggetti



# Informazioni sulle isole oggetti

---

Per esportare una composizione nei diversi file di immagine che formano la composizione, è possibile utilizzare le opzioni Sezione automatica, Layout automatico o il comando Sostituzione batch HTML. A questo punto la composizione viene divisa lungo i confini dell'*isola oggetti*. Un'isola oggetti è composta da un gruppo di oggetti o da oggetti vicini o sovrapposti, incluse le relative caselle. L'esportazione interessa tutti gli oggetti sovrapposti.



Selezione ed esportazione di un oggetto

---

[Esportazione delle composizioni](#) > [Esportazione di composizioni e oggetti](#) > Informazioni sulle isole oggetti



# Utilizzo della palette Esporta

---

La palette Esporta contiene quasi tutte le opzioni di esportazione necessarie per impostare le composizioni. Ciascun formato file ha opzioni specifiche, ma le operazioni di base per l'utilizzo della palette Esporta sono identiche indipendentemente dal formato scelto. Per informazioni sulle opzioni specifiche dei formati, vedere [Esportazione della composizione](#).

Per utilizzare la palette Esporta, scegliere il relativo comando dal menu Finestra o File. Scegliere Anteprima esportazione attiva dal menu Visualizza per verificare in che modo le scelte effettuate influiscano sulla dimensione del file.

Nella palette Esporta, scegliere se esportare l'intera composizione (Documento) o solo gli oggetti selezionati (Oggetto). Le impostazioni di ottimizzazione di ciascun oggetto consentono di determinare il formato di esportazione, la qualità e la dimensione di singoli oggetti o gruppi di oggetti. Per salvare le impostazioni di compressione di un oggetto, accertarsi che l'oggetto sia selezionato, quindi fare clic su Crea impostazioni oggetti. Le impostazioni relative a un oggetto vengono salvate anche se le impostazioni di esportazione del documento vengono modificate. Scegliere un formato file dalla casella di riepilogo a discesa. Le opzioni nella palette cambiano a seconda del formato scelto.

Scegliere Impostazioni composizione dal menu Modifica, quindi selezionare un'opzione di esportazione nella finestra di dialogo visualizzata. L'opzione Tutta la composizione esporta la composizione come unico file. L'opzione Composizione ritagliata esporta l'area più piccola che racchiude tutti gli oggetti della composizione. L'opzione Sezione automatica esporta gli oggetti o i gruppi di oggetti come file separati e genera una pagina HTML che fa riferimento alle immagini. L'opzione Layout automatico divide una composizione e ne conserva il layout nella pagina HTML generata. Vedere [Divisione di una composizione senza modificarne il layout](#).

Se è stata selezionata l'opzione Tutta la composizione o Composizione ritagliata, è possibile scegliere se creare una pagina HTML. Con Sezione automatica e Layout automatico vengono sempre create pagine HTML. Se si desidera esportare solo un file di immagini, non creare una pagina HTML.

Esportare il file utilizzando il menu File. Per esportare l'intera composizione come file singolo o più file, scegliere Esporta. Per modificare il nome, la posizione o il formato di un file esportato per una composizione precedentemente esportata, scegliere Esporta come. Per esportare solo gli oggetti correntemente selezionati, scegliere Esporta selezione. LiveMotion esporta il rettangolo più piccolo che racchiude completamente le caselle degli

oggetti selezionati. Assegnare un nome al file e selezionare una posizione per l'esportazione, quindi scegliere Salva.

**Nota:** un file precedentemente esportato verrà sovrascritto la volta successiva in cui si sceglie File > Esporta. Per esportare più versioni di un file, scegliere Esporta come e immettere un nuovo nome file.

---

[Esportazione delle composizioni](#) > [Esportazione di composizioni e oggetti](#) > Utilizzo della palette Esporta

[Esportazione delle composizioni](#) > [Esportazione di composizioni e oggetti](#) > Informazioni sulle palette di colori



# Informazioni sulle palette di colori

---

Nella palette Esporta è possibile scegliere i colori per la composizione esportata. Il tipo di palette di colori scelto determina il modo in cui i colori verranno visualizzati in un sistema operativo o in un browser Web.

**Percettivo** Scegliendo questa opzione, viene creata una palette personalizzata che dà priorità a colori ai quali l'occhio umano è particolarmente sensibile. In questa palette le immagini vengono prodotte con la massima integrità di colori.

**Selettivo** Scegliendo questa opzione, viene creata una palette personalizzata eseguendo la campionatura dei colori maggiormente visualizzati nell'immagine. Se ad esempio in un'immagine i colori predominanti sono il verde e il blu, verrà creata una palette di colori composta prevalentemente da verdi e blu. Nella maggior parte delle immagini i colori sono concentrati in aree particolari.

**Adattabile al Web** Questa opzione consente di creare una palette personalizzata facendo diventare i colori sicuri per il Web e conserva tali colori durante l'esportazione.

**Web** Scegliendo questa opzione viene utilizzata la palette standard a 216 colori comune alle palette a 256 colori di Windows e del sistema operativo Mac OS.

**Windows** Scegliendo questa opzione vengono utilizzati 256 colori (8 bit), impostazione predefinita del sistema operativo Windows, che è basato su una campionatura uniforme di colori RGB.

**Sistema operativo Mac** Scegliendo questa opzione vengono utilizzati 256 colori (8 bit), impostazione predefinita del sistema operativo Mac OS, che è basato su una campionatura uniforme di colori RGB.

---

[Esportazione delle composizioni](#) > [Esportazione di composizioni e oggetti](#) > Informazioni sulle palette di colori



# Esportazione della composizione

---

Dopo avere individuato il tipo di file che si desidera utilizzare, è possibile scegliere le impostazioni della palette Esporta per tale oggetto. Nella finestra Composizione e negli indicatori relativi alla dimensione dei file è possibile vedere in che modo le scelte effettuate influiscano sulla dimensione e la qualità visiva della composizione.

## Per esportare un file JPEG:

- 1 Scegliere Finestra > Esporta per visualizzare la palette Esporta.
- 2 Selezionare JPEG dalla casella di riepilogo a discesa relativa al formato.
- 3 Scegliere Documento o Oggetto dalla casella di riepilogo a discesa visualizzata nella parte inferiore della palette.
- 4 Selezionare un'opzione di esportazione dalla finestra di dialogo Impostazioni composizione.
- 5 Specificare la qualità dell'immagine esportata utilizzando l'indicatore di scorrimento Qualità o immettendo un valore compreso tra 0 e 100 nella relativa casella di selezione. Più il valore è alto, maggiore sarà la qualità e la dimensione del file dell'immagine esportata.
- 6 Selezionare Progressiva per esportare le immagini come JPEG progressiva.
- 7 Selezionare Riduci colore per creare un file JPEG di dimensione inferiore. Se la qualità dell'immagine si riduce notevolmente, aumentare il valore relativo alla qualità.
- 8 Selezionare Ottimizzata per creare una tabella di compressione personalizzata per l'immagine. Le immagini JPEG ottimizzate hanno un file di dimensione leggermente inferiore e un tempo di compressione maggiore.
- 9 Per eliminare le impostazioni dell'oggetto, fare clic su Elimina impostazioni oggetti.
- 10 Scegliere File > Esporta.

## Per esportare un file GIF o PNG-In scala di colore:

- 1 Scegliere Finestra > Esporta per visualizzare la palette Esporta.

**2** Selezionare GIF o PNG-In scala di colore dalla casella di riepilogo a discesa relativa al formato.

**3** Scegliere Documento o Oggetto dalla casella di riepilogo a discesa visualizzata nella parte inferiore della palette.

**4** Selezionare un'opzione di esportazione dalla finestra di dialogo Impostazioni composizione.

**5** Specificare il numero di colori relativi all'immagine esportata utilizzando l'indicatore di scorrimento Colori o immettendo un valore compreso tra 2 e 256 nella relativa casella di selezione. Premendo il tasto Maiusc (Maiuscolo in Mac OS) durante il trascinamento viene mantenuto il valore sull'intensità di colore standard.

**6** Selezionare una palette di colori e l'opzione di visualizzazione:

- Dithering unisce i colori disponibili per simulare quelli non disponibili. Il dithering spesso consente di migliorare la gradazione in seguito alla riduzione del numero di colori e di aumentare la dimensione del file dell'immagine esportata. Il dithering può essere visualizzato con l'Anteprima di esportazione attiva.
- Includi informazioni sulla trasparenza consente di esportare l'immagine con il canale alfa o l'alone attivo dell'oggetto. Vedere [Utilizzo dei canali alfa](#).
- Interlacciato consente a un browser di visualizzare un'immagine a risoluzione inferiore durante il caricamento dell'immagine finale.

**7** Se si esporta una GIF animata, selezionare una frequenza fotogrammi dalla relativa casella di riepilogo.

**8** Per eliminare le impostazioni dell'oggetto, fare clic su Elimina impostazioni oggetti.

**9** Scegliere File > Esporta.

### **Per esportare un file PNG-16,8 milioni di colori:**

**1** Scegliere Finestra > Esporta per visualizzare la palette Esporta.

**2** Selezionare PNG-16,8 milioni di colori dalla casella di riepilogo a discesa relativa al formato.

**3** Scegliere Documento o Oggetto dalla casella di riepilogo a discesa visualizzata nella parte inferiore della palette.

**4** Selezionare un'opzione di esportazione dalla finestra di dialogo Impostazioni composizione.

**5** Selezionare **Includi informazioni sulla trasparenza** per esportare l'immagine con il canale alfa o l'alone attivo dell'oggetto. Vedere [Utilizzo dei canali alfa](#).

**6** Selezionare **Interlacciato** per esportare l'immagine a una risoluzione inferiore e aumentare la qualità dell'immagine durante il caricamento dell'immagine.

**7** Per eliminare le impostazioni dell'oggetto, fare clic su **Elimina impostazioni oggetti**.

**8** Scegliere **File > Esporta**.

### **Per esportare un file nel formato Flash (.swf):**

**1** Scegliere **Finestra > Esporta** per visualizzare la palette **Esporta**.

**2** Selezionare **SWF** dalla casella di riepilogo a discesa relativa al formato.

**3** Scegliere **Documento** o **Oggetto** dalla casella di riepilogo a discesa visualizzata nella parte inferiore della palette.

**4** Selezionare un'opzione di esportazione dalla finestra di dialogo **Impostazioni composizione**.

**5** Selezionare un'opzione per il formato dell'immagine:

**JPEG** Se vengono esportate immagini JPEG, specificare la qualità dell'immagine utilizzando l'indicatore di scorrimento **Qualità** o immettendo un valore compreso tra 0 e 100 nella relativa casella di selezione. Specificare la **Risoluzione opacità** utilizzando il relativo indicatore di scorrimento o immettendo un valore compreso tra 0 e 8 nella casella di selezione. Più il valore è alto, maggiore sarà la qualità delle aree colorate e la dimensione del file. Più il valore è basso, minore sarà la dimensione del file, ma ciò può causare delle rigature, una variazione non desiderata nell'opacità delle aree colorate.

**In scala di colore** Se vengono esportate immagini **In scala di colore**, selezionare le impostazioni di compressione come precedentemente descritto nella sezione relativa a **PNG-In scala di colore**.

**16,8 milioni di colori** Se vengono esportate immagini a 16,8 milioni di colori, specificare la risoluzione dei colori utilizzando l'indicatore di scorrimento **Risoluzione colori** o immettendo un valore compreso tra 1 e 8 nella relativa casella di selezione. Più il valore è alto, maggiore sarà la disponibilità di colori per le palette e la dimensione del file. Se il valore è 8, ci saranno milioni di colori disponibili ma se il valore è 1 saranno disponibili solo il bianco e il nero.

**6** Selezionare **Scomponi** per esportare gli oggetti selezionati come bitmap. Non è

possibile selezionare la casella di controllo Scomponi durante l'esportazione di composizioni in formato SWF.

**7** Impostare la velocità dei suoni nella casella di riepilogo MP3. Se non sono necessari suoni stereo, si consiglia di fare clic sul pulsante Converti suoni stereo in mono. Tale operazione riduce notevolmente la dimensione del file.

**8** Scegliere una frequenza fotogrammi dalla relativa casella di riepilogo.

**9** Per eliminare le impostazioni dell'oggetto, fare clic su Elimina impostazioni oggetti.

**10** Scegliere File > Esporta.

---

[Esportazione delle composizioni](#) > [Esportazione di composizioni e oggetti](#) > Esportazione della composizione



[Esportazione delle composizioni](#) > Divisione di una composizione senza modificarne il layout



# Divisione di una composizione senza modificarne il layout

---

Durante l'esportazione della composizione, è possibile dividerla in più componenti e creare un file di immagini separato per ciascun oggetto o gruppo di oggetti. In LiveMotion è inoltre possibile creare un file HTML che fa riferimento alle immagini esportate.

È possibile conservare il layout di una composizione nella pagina HTML generata utilizzando l'opzione Layout automatico. In LiveMotion è possibile creare una tabella nella pagina HTML e collocare gli oggetti nelle celle per assomigliare alla composizione.

Quando si divide una composizione, è possibile specificare un nome file e un testo alternativo per ogni immagine.

---

[Esportazione delle composizioni](#) > Divisione di una composizione senza modificarne il layout

## Altri argomenti correlati:

[Nome file, testo alternativo e destinazione di un'immagine divisa](#)

[Esportazione di una composizione divisa](#)

[Esportazione delle composizioni](#) > [Divisione di una composizione senza modificarne il layout](#)



> Nome file, testo alternativo e destinazione di un'immagine divisa

# Nome file, testo alternativo e destinazione di un'immagine divisa

---

Prima di dividere una composizione, è possibile specificare un nome file e un testo alternativo per l'immagine. Se non si specifica un nome file, questo verrà creato automaticamente. Il testo alternativo viene utilizzato in un browser Web quando non si trova un'immagine o quando il download dell'immagine viene eseguito lentamente.

È inoltre possibile specificare una finestra o un fotogramma di destinazione per una pagina a cui è collegata un'immagine. Se ad esempio si crea un pulsante per aprire una pagina Web, è possibile specificare se si desidera visualizzare la pagina in una nuova finestra del browser oppure indicare che la pagina venga visualizzata in un fotogramma specifico se si utilizza il pulsante in un set di fotogrammi.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di tali campi, consultare una guida di riferimento HTML.

## Per specificare un nome file, un testo alternativo o una destinazione:

- 1 Selezionare un oggetto che farà parte di un'immagine esportata.
- 2 Scegliere Visualizzazione Dettagli dalla casella situata nella parte superiore destra della palette Web per espandere la palette.
- 3 Immettere il nome file nella relativa casella di testo per specificare il nome file per l'immagine esportata.
- 4 Immettere il testo nella casella di testo ALT per specificare il testo alternativo per l'immagine esportata.
- 5 Per inviare una pagina esportata alla quale ci si collega facendo clic sul pulsante in una nuova finestra o in un fotogramma specifico di un set di fotogrammi, accertarsi di avere immesso un URL per l'immagine, quindi digitare una delle seguenti opzioni nella casella di testo Destinazione:
  - *\_blank* per caricare la pagina collegata in una nuova finestra del browser (includere il trattino di sottolineatura).
  - *\_parent* per caricare la pagina collegata nel fotogramma del set di fotogrammi (includere il trattino di sottolineatura).

- *\_self* per caricare la pagina collegata nel fotogramma che contiene il pulsante (includere il trattino di sottolineatura). Questa è l'impostazione predefinita se non è specificata alcuna destinazione.
- *\_top* per caricare la pagina collegata nel fotogramma in primo piano (includere il trattino di sottolineatura).
- Il nome di un fotogramma del set di fotogrammi (non includere il trattino di sottolineatura all'inizio).

Per informazioni sull'aggiunta di un URL in un'immagine esportata, vedere [Creazione di immagini collegate e mappe immagini](#).

---

[Esportazione delle composizioni](#) > [Divisione di una composizione senza modificarne il layout](#) > Nome file, testo alternativo e destinazione di un'immagine divisa

[Esportazione delle composizioni](#) > [Divisione di una composizione senza modificarne il layout](#)

> Esportazione di una composizione divisa



# Esportazione di una composizione divisa

---

In LiveMotion è possibile determinare come dividere una composizione individuando gli oggetti che sono raggruppati o vicini e posizionandoli nello stesso file di immagini.

Vedere [Informazioni sulle isole oggetti](#).

**Nota:** se una composizione non viene divisa come desiderato, accertarsi che le caselle racchiudenti gli oggetti non si tocchino.

Qualunque texture o colore di sfondo applicato alla composizione viene conservato nelle singole immagini. Anche lo sfondo può essere esportato come file di immagini.

## Per dividere una composizione:

**1** Nella palette Esporta impostare il formato file e le opzioni relative alla qualità. Vedere [Esportazione di composizioni e oggetti](#).

**2** Nella finestra di dialogo Impostazioni composizione scegliere Sezione automatica o Layout automatico dalla casella di riepilogo a discesa nella parte inferiore della finestra:

- Sezione automatica inserisce immagini nel file HTML, dal margine superiore sinistro della composizione a quello inferiore destro.
- Layout automatico crea una tabella in un file HTML che si avvicina al layout della composizione di LiveMotion esportata.

**3** Specificare il nome file, il testo alternativo e la destinazione per le immagini, se si desidera. Vedere [Nome file, testo alternativo e destinazione di un'immagine divisa](#).

**4** Scegliere File > Esporta e selezionare la posizione in cui salvare il file HTML e i file di immagini.

In LiveMotion è possibile inserire i file di immagini esportati in una cartella di immagini posizionata nella stessa cartella del file HTML.

**5** Aprire il file HTML nel browser Web o nell'applicazione di creazione di pagine Web oppure importare i file di immagini in un'altra pagina Web.

[Esportazione delle composizioni](#) > [Divisione di una composizione senza modificarne il layout](#) >

Esportazione di una composizione divisa

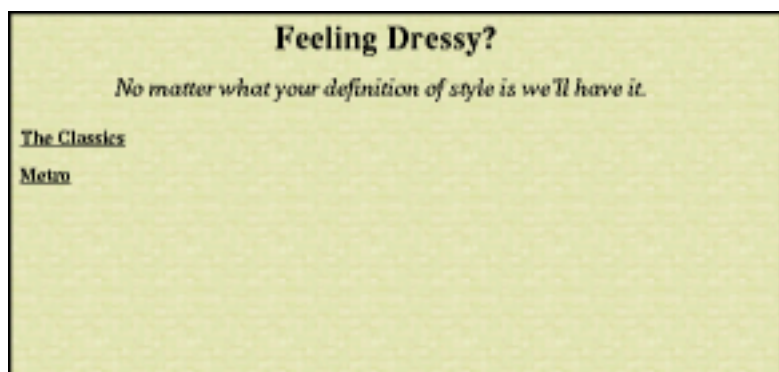


# Utilizzo del comando Sostituzione batch HTML

---

Con il comando Sostituzione batch HTML, è possibile sostituire il titolo di un file HTML con immagini.

In una composizione di LiveMotion è possibile utilizzare un oggetto testo con stile come modello e specificare il testo HTML da sostituire. Dal file HTML desiderato si estrae il testo con il tag delle intestazioni specificato o il testo con l'attributo di classe specificato. In LiveMotion viene quindi applicato lo stile dell'oggetto testo al testo, viene esportato un file di immagini e infine il testo HTML originale viene sostituito con l'immagine.



Pagina Web originale e pagina Web dopo la sostituzione del testo in LiveMotion

Se l'oggetto testo si sovrappone ad altri oggetti, tutti gli oggetti verranno esportati. Se l'oggetto testo fa parte di un gruppo, l'intero gruppo verrà esportato e il testo verrà sostituito.

Il testo HTML originale viene memorizzato nel codice sorgente della pagina Web, il che consente di eseguire di nuovo il comando Sostituzione batch HTML per aggiornare l'aspetto della pagina Web.

Se è necessario modificare il testo di un'intestazione, è possibile modificare il codice sorgente della pagina Web e utilizzare di nuovo il comando di sostituzione. Per ulteriori informazioni vedere [Inserimento di codice HTML nelle composizioni](#).

È inoltre possibile utilizzare la stessa tecnica di sostituzione batch per creare un insieme di pulsanti di testo corrispondenti.

**Nota:** per ulteriori informazioni sulle intestazioni HTML e gli attributi di classe, consultare una guida di riferimento HTML o la documentazione fornita con l'applicazione di modifica HTML.

### **Per sostituire le intestazioni in un file HTML con immagini:**

**1** Utilizzando un'applicazione di modifica HTML, contrassegnare il testo che si desidera aggiornare con l'intestazione appropriata (da H1 a H6) o con un attributo di classe.

**2** In LiveMotion, selezionare l'oggetto testo di cui si desidera utilizzare lo stile nelle immagini di sostituzione. Se l'oggetto testo fa parte di un gruppo, selezionare l'oggetto raggruppato.

**3** Scegliere Finestra > Web per visualizzare la palette Web.

**4** Scegliere il livello di intestazione o immettere la classe del testo che si desidera sostituire nel file HTML.

**5** Salvare la composizione.

**6** Scegliere File > Sostituisci batch HTML.

**7** Selezionare il file HTML contenente il testo che si desidera aggiornare, quindi fare clic su Apri. È possibile eseguire più file tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare i nomi file nella finestra di dialogo.

**8** Per verificare le immagini di sostituzione, aprire il file in un browser Web.

### **Per creare un insieme di pulsanti di testo in un file HTML:**

**1** Utilizzare un'applicazione di modifica HTML per immettere il testo desiderato su ciascun pulsante. Contrassegnare il testo con un'intestazione HTML (da H1 a H6) e separare il testo utilizzando le tabulazioni o un tag HTML quale <BR>.

**2** In LiveMotion, creare un pulsante che utilizzi lo stile e la dimensione dei pulsanti che si desidera creare. Il pulsante dovrà includere un oggetto testo.

**3** Selezionare l'oggetto testo di esempio e altri oggetti che compongono il pulsante.

**4** Scegliere Oggetto > Raggruppa e poi Oggetto > Mantieni allineamento. Per ulteriori informazioni su questi comandi, vedere [Raggruppamento di oggetti](#) e [Mantenimento della formattazione del testo raggruppato](#).



Per aggiungere una sottolineatura al testo con cui verrà ridimensionata, utilizzare lo strumento rettangolo per tracciare una linea. Unirlo quindi al pulsante e utilizzare il comando Mantieni allineamento.

**5** Selezionare l'oggetto raggruppato, quindi nella casella di riepilogo Sostituisci della palette Web, scegliere il livello di intestazione HTML del testo che viene convertito in pulsanti.

**6** Salvare la composizione.

**7** Scegliere File > Sostituisci batch HTML.

**8** Selezionare il file HTML o i file contenenti il testo che si desidera aggiornare, quindi fare clic su Apri.

---

[Esportazione delle composizioni](#) > Utilizzo del comando Sostituzione batch HTML





# Inserimento di codice HTML nelle composizioni

---

Lo strumento testo HTML di LiveMotion consiste di inserire codice HTML direttamente nelle composizioni. Lo strumento testo HTML riserva un'area nella tabella della composizione quando viene diviso in modo automatico nel punto in cui è possibile aggiungere codice HTML. Il testo creato utilizzando lo strumento testo standard di LiveMotion viene salvato in un formato grafico, che richiede una quantità di memoria superiore rispetto al testo creato come HTML. Se è necessario inserire una certa quantità di testo nella composizione, è possibile inserirlo come HTML per ridurre la dimensione del file. È inoltre possibile utilizzare codice HTML per incorporare pulsanti modulo quali Invia e Reimposta nelle composizioni.

Se si utilizza lo strumento HTML, è necessario esportare la composizione utilizzando le opzioni Sezione automatica o Layout automatico. Tali opzioni consentono di creare una tabella dalla composizione e lo strumento testo HTML riserva un'area nella tabella della composizione. Il codice HTML non è supportato nel formato SWF. Se si crea un'area HTML nella composizione, non verrà esportata nel formato SWF.

## **Per creare un'area HTML nella composizione:**

- 1 Selezionare lo strumento HTML.
- 2 Creare un rettangolo per il codice HTML tramite trascinamento.
- 3 Fare doppio clic sul rettangolo.
- 4 Immettere il codice HTML nella finestra di dialogo. È inoltre possibile inserire il codice HTML da un'altra sorgente oppure salvare la composizione e inserire il codice HTML in un secondo tempo.



# Utilizzo del codice HTML in LiveMotion

---

Durante la creazione di pagine Web, è possibile aprire e modificare i file HTML generati da LiveMotion in un'applicazione di creazione di pagine Web quale Adobe GoLive. È inoltre possibile copiare e incollare il codice HTML generato da LiveMotion nelle pagine create in un'altra applicazione. Se ad esempio si crea una mappa immagini in LiveMotion, è possibile eseguire una delle seguenti operazioni:

- Utilizzare la pagina HTML generata da LiveMotion nel sito Web. Il riferimento alle immagini e il codice della mappa immagini sono inclusi nel codice sorgente della pagina.
- Aprire la pagina HTML generata da LiveMotion nell'applicazione di creazione di pagine Web o nell'editor HTML. Visualizzare il codice sorgente della pagina, copiare il codice della mappa immagini e inserirlo nella visualizzazione HTML di un'altra pagina.

Se è stato utilizzato il comando Sostituzione batch HTML e si desidera modificare il testo originale, è possibile modificare il codice datamap nel codice sorgente della pagina Web.

Per ulteriori informazioni, vedere la documentazione fornita con l'applicazione di creazione di pagine Web o una guida di riferimento HTML.

## Per copiare codice JavaScript in una pagina Web:

**1** Nell'editor HTML, aprire la pagina HTML creata da LiveMotion. Se si utilizza un'applicazione di creazione di pagine Web quale Adobe GoLive, aprire la pagina HTML e selezionare la modalità sorgente.

**2** Copiare il codice JavaScript dalla sezione Head della pagina HTML nella sezione Head della pagina in cui si aggiunge il codice. Copiare il testo compreso tra il tag iniziale<Script> e il tag finale </Script>.

**3** Copiare gli elementi di ancoraggio per le immagini dalla sezione Body della pagina e inserirli nella posizione in cui si desidera visualizzarli nel corpo dell'altra pagina. L'elemento di ancoraggio inizia con il tag <a HREF= "nnn" e termina con il tag </a>. L'elemento di ancoraggio conterrà inoltre il riferimento ai file di immagini.

## Per copiare il codice della mappa immagini in una pagina Web:

**1** Nell'editor HTML, aprire la pagina HTML creata da LiveMotion. Se si utilizza un'applicazione di creazione di pagine Web quale Adobe GoLive, aprire la pagina HTML e selezionare la modalità sorgente.

**2** Copiare e incollare il codice di riferimento per l'immagine esportata e la mappa immagini nel codice sorgente della nuova pagina. Il riferimento alle immagini inizia con il tag `<img src=` e termina con il simbolo `>`. Segue il codice della mappa immagini che è racchiuso nei tag `<MAP name= "nnn">` e `</MAP>`.

### **Per modificare il testo originale in una pagina Web dopo la sostituzione batch con le immagini:**

**1** Nell'editor HTML aprire la pagina Web. Se si utilizza un'applicazione di creazione di pagine Web quale Adobe GoLive, aprire la pagina HTML e selezionare la modalità sorgente.

**2** Individuare il riferimento per l'immagine che si desidera modificare, che inizia con `<img src=`. Prendere nota dell'attributo Name per il riferimento alle immagini, ad esempio, `Name="object10"`.

**3** Nella parte finale del codice sorgente, prima del tag `</Body>`, ci sarà il commento DataMap creato da LiveMotion. Individuare l'*ObjId* che corrisponde all'attributo Name. Modificare il testo nell'attributo *FPOrigText* associato a *ObjId*, ad esempio, `<?FPPI ObjId="object10" FpOrigTag="H1" FpOrigText="My Heading" ?>`.

---

[Esportazione delle composizioni](#) > Utilizzo del codice HTML in LiveMotion

# Tasti di scelta rapida

---



[Macintosh](#)

[Windows](#)



# Macintosh

Risultato	Azione
Visualizza in anteprima una composizione o una selezione in Internet Explorer	⌘ + 0
Apri la palette Esporta dal menu Finestra	⌘ + E
Sposta la cronologia al fotogramma precedente	PGGIÙ
Sposta la cronologia indietro di dieci fotogrammi	⏮ + PGGIÙ
Sposta la cronologia al fotogramma successivo	PGSU
Sposta la cronologia avanti di dieci fotogrammi	⏭ + PGSU
Raggiunge la fine della cronologia	Fine
Raggiunge l'inizio della cronologia	Home
Visualizza il cronometro Posizione per l'oggetto correntemente selezionato	P
Visualizza il cronometro Rotazione per l'oggetto correntemente selezionato	R
Visualizza il cronometro Scala per l'oggetto correntemente selezionato	S
Visualizza il cronometro Opacità per l'oggetto correntemente selezionato	T

Visualizza il cronometro Punto di ancoraggio per l'oggetto correntemente selezionato	A
Riproduce o interrompe un'animazione	Barra spaziatrice

 Comando  Maiuscolo  Opzione 

---

[Tasti di scelta rapida](#) > Macintosh



# Windows

Risultato	Azione
Visualizza in anteprima una composizione o una selezione in Internet Explorer	Ctrl + 0
Apri la palette Esporta dal menu Finestra	Ctrl + E
Sposta la cronologia al fotogramma precedente	PGGIÙ
Sposta la cronologia indietro di dieci fotogrammi	⏮ + PGGIÙ
Sposta la cronologia al fotogramma successivo	PGSU
Sposta la cronologia avanti di dieci fotogrammi	⏭ + PGSU
Raggiunge la fine della cronologia	Fine
Raggiunge l'inizio della cronologia	Home
Visualizza il cronometro Posizione per l'oggetto correntemente selezionato	P
Visualizza il cronometro Rotazione per l'oggetto correntemente selezionato	R
Visualizza il cronometro Scala per l'oggetto correntemente selezionato	S
Visualizza il cronometro Opacità per l'oggetto correntemente selezionato	T

Visualizza il cronometro Punto di ancoraggio per l'oggetto correntemente selezionato	A
Riproduce o interrompe un'animazione	Barra spaziatrice

 MAIUSC 

---

[Tasti di scelta rapida](#) > Windows



# Note legali



---

[Copyright](#)



# Copyright

---

© 2000 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Adobe® LiveMotion™ Manuale dell'utente per Windows® e Macintosh

Il presente manuale il software in esso descritto sono forniti su licenza e possono essere utilizzati o copiati esclusivamente nel rispetto dei termini e delle condizioni di tale licenza. Il contenuto del presente manuale è esclusivamente per scopi informativi, è soggetto a modifiche senza preavviso e non deve essere inteso come vincolante per Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated non accetta alcuna responsabilità per eventuali errori o inesattezze presenti in questa documentazione.

Salvo quanto consentito dalla suddetta licenza, nessuna parte di questa documentazione potrà essere riprodotta o inserita in un sistema di riproduzione o trasmessa in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo (in formato elettronico, meccanico, su fotocopia, come registrazione o altro) senza il permesso scritto di Adobe Systems Incorporated.

Si ricorda all'utente che le illustrazioni e immagini esistenti che vorrà inserire nel proprio progetto possono essere protette dalle leggi sul copyright. L'inserimento non autorizzato di tale materiale in nuovi progetti potrebbe violare i diritti del proprietario del copyright.

Assicurarsi di ottenere le autorizzazioni necessarie dal proprietario del copyright.

Ogni riferimento a nomi di società nei modelli di esempio è puramente a scopo dimostrativo e non allude ad alcuna società reale.

Adobe, il logo di Adobe, Acrobat, Acrobat Reader, GoLive, Illustrator, ImageReady, LiveMotion, Photoshop e PostScript sono marchi registrati di Adobe Systems Incorporated. Microsoft e Windows sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Apple, Macintosh e QuickTime sono marchi registrati di Apple Computer, Inc. negli Stati Uniti e negli altri paesi. QuickTime e il logo di QuickTime sono marchi registrati su licenza. Flash è un marchio registrato di Macromedia, Inc. Tutti gli altri marchi sono dei rispettivi proprietari.

I componenti del Toolkit TWAIN sono distribuiti "come sono". Gli sviluppatori e i distributori del Toolkit TWAIN dichiarano espressamente tutte le garanzie espresse, implicite o stabilite dalla legge, incluse, senza limitazioni, le garanzie implicite di commerciabilità, di idoneità per un fine particolare e di non violazione di diritti altrui. Né gli sviluppatori né i distributori saranno responsabili per danni diretti o indiretti, speciali, incidentali o consequenziali derivanti dalla riproduzione, modifica, distribuzione o altro utilizzo del Toolkit TWAIN.

Tecnologia di compressione audio MPEG layer-3 concessa in licenza da Fraunhofer IIS e THOMSON Multimedia.

Contiene un'implementazione dell'algoritmo LZW concesso in licenza sulla base del brevetto U.S.A. 4,558,302.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Comunicazione agli utenti finali e al governo degli Stati Uniti. Il software e la documentazione sono "elementi commerciali" (commercial items) secondo la definizione

dell'articolo 48 C.F.R. §2.101 e consistono rispettivamente in "software commerciale" (commercial computer software) e "documentazione del software commerciale (commercial computer software documentation), nel senso in cui tali termini sono utilizzati negli articoli 48 C.F.R. §12.212 e 48 C.F.R. §227.7202. In conformità con gli articoli da 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §§227.7202-1 a 227.7202-4, il software commerciale e la documentazione del software commerciale sono concessi in licenza agli utenti finali e al governo degli Stati Uniti (A) esclusivamente come elementi commerciali e (B) con i diritti concessi a tutti gli altri utenti finali in conformità dei termini e delle condizioni esposti nel contratto commerciale standard di Adobe relativo al presente software. Diritti riservati in base alle leggi sul copyright degli Stati Uniti.

---

[Note legali](#) > Copyright