

Manuale dell'utente v. 2.1



Introduzione

Benvenuto in Amberlight 2!

Amberlight è uno software unico per creazioni artistiche che genera fantastiche immagini e animazioni al computer.

Un milione di particelle stanno librando sulla scena e li puoi guidare con i settori speciali di Amber. Non importa se sei un artista avanzato o un principiante, giocando e sperimentando con i suoi strumenti sarai in grado di creare fantastiche immagini e grafica animata. Nel mondo della computer art, questo è uno strumento *unico nel suo genere* che allargherà sicuramente i tuoi orizzonti creativi, rivelando una moderna e avvincente esperienza artistica.

Amberlight 2 è stato potenziato con molte caratteristiche innovative inclusa la modalità di animazione avanzata, i modificatori e le variazioni. Da questo momento tutti gli utenti possono dar vita alle loro personali opere artistiche creando animazioni impeccabili da salvate come sequenze video o immagini.

Analogamente a Flame Painter, anche Amberlight è stato originariamente creato come progetto sperimentale nella mia serie 'lo sono un Artista'. La visione iniziale era quella di realizzare un'applicazione con cui chiunque potesse creare opere originali, poi attuata come strumento sia per artisti provetti, che per persone senza capacità artistiche, ma che vogliono tuttavia creare qualcosa di unico. La mancanza d'ispirazione e di motivazione sono spesso le ragioni per cui le persone non sono ingegnose, però sono sicuro che, con i giusti strumenti, tutti possono sviluppare estro e creatività, lasciando spazio alla fantasia che c'è in ognuno di noi...dando sfogo alla nostra vena artistica.

In questo manuale troverai informazioni di carattere generale e spiegazioni sui dettagli fondamentali che devi conoscere per un uso senza problemi di questo software. Abbiamo preparato per te spiegazioni sulle caratteristiche di Amberlight, suggerimenti utili e alcuni retroscena tecnici.

Grazie per aver acquistato Amberlight. Auspico per te grandi momenti di divertimento!

Peter Blaškovič Creatore di Amberlight

Sommario

Introduzione	2
Benvenuto in Amberlight 2!	2
Getting Started / Guida introduttiva	5
Installing and Registering Amberlight / Installazione e registrazione di Amberlight	5
Amberlight Interface / Interfaccia di Amberlight	7
Scene Panel / Pannello Scena	8
Parameters Panel / Pannello Parametri	8
Modifiers Panel / Pannello Modificatori	9
Contrast Curve Panel / Pannello Curva di contrasto	10
Filter Panel / Pannello Filtro	10
Navigator Panel / Pannello Navigatore	10
Palette Panel /Pannello Tavolozza	11
Layers Panel/ Pannello Livelli	12
Timeline Panel / Pannello Timeline	12
Edit Fields / Modifica dei settori	14
Field parameters/Parametri del settore	14
Working with fields/Utilizzo dei settori	15
The Menu Bar / Barra dei Menu	16
File Menu/Menu File	16
Edit Menu / Menu Modifica	18
Scene Menu /Menu Scena	18
Filter Menu / Menu Filtro	19
View Menu / Menu Visualizza	19
Window Menu / Menu Finestra	19
Help Menu / Menu Aiuto	20
Animation / Animazione	21
1. Create a New Scene / Creare una nuova scena	21
2. Playback Speed and Playback Looping / Velocità di riproduzione e loop di riproduzior	1e 22
3. Work with Timeline / Lavorare con la Timeline	23
4. Animate fields (simple example) / Settori animati (esempio semplice)	24
5. Experiment with Modifiers / Sperimentare con i modificatori	26

6. Rendering Animation Preview / Anteprima del rendering d'animazione	28
7. Final Render / Rendering finale 2	29
Creating, Opening and Saving Scene / Creazione, caricamento e salvataggio delle scene 3	31
Creating a New Scene/Creazione di una nuova scena 3	31
Opening a Scene/Apertura di una scena3	31
Saving a Scene/Salvataggio di una scena3	31
Closing an Application / Chiusura dell'applicazione	32
Publish an Image to Gallery / Pubblicare un'immagine nella galleria	33
Creating a Gallery account / Creare un account Gallery	33
Publish image from Amberlight to Gallery /3	33
Pubblicare un'immagine da Amberlight a Gallery3	33
Keyboard Shortcuts	34
Copyright & Credits	36
Amberlight End-User Software License Agreement 3	37

Getting Started / Guida introduttiva

Installing and Registering Amberlight / Installazione e registrazione di Amberlight

Download & Install / Download & Installazione

Dopo l'acquisto di Amberlight dal nostro sito, riceverai una mail con il link per il download e i dettagli della registrazione.

Utenti Mac OS X

Scarica il file .dmg dal link contenuto nella e-mail di registrazione. Individua il file d'installazione di Amberlight denominato "Amberlight 2.1.dmg" e fai doppio clic su di esso per completare l'installazione.

Utenti Windows

Scarica il file .zip dal link contenuto nella e-mail di registrazione. Individua il file d'installazione di Amberlight denominato "Amberlight 2.1.zip". Estrai il programma zippato .zip in una cartella e fai doppio clic sul programma d'installazione .exe per completare il tutto.

Registration / Registrazione

Inserisci i tuoi dati di registrazione forniti con la e-mail di registrazione. Verifica di essere connesso a Internet, è necessaria la connessione Internet per l'attivazione, questo consente di verificare i dettagli della registrazione.

SUGGERIMENTO: Si consiglia di fare Copia&Incolla della chiave di registrazione e dell'ID per evitare errori di scrittura o invertire numeri e lettere.

Application Launch / Avvio dell'applicazione

Durante il primo avvio dell'applicazione vedrai il *Tutorial Introduttivo*, o dopo ogni aggiornamento alla versione più recente. Questo tutorial ti guiderà attraverso gli strumenti principali di Amberlight. È possibile eseguire in qualunque momento il *Tutorial Introduttivo* dal Menu->Help.

System Requirements / Requisiti di sistema

Processore Intel or AMD, Scheda grafica OpenGL 2.0, 1GB RAM, 40 MB di spazio libero su disco, Windows XP, Vista, 7, 8, 10, o Mac OS X 10.6 e recenti.

Getting Support for Amberlight / Come ottenere assistenza per Amberlight

Se hai bisogno di aiuto con Amberlight, ti suggeriamo di consultare prima il manuale in dotazione. Abbiamo cercato di offrire una facile lettura, completa di tutte le informazioni di cui hai bisogno.

Sei invitato ad inviarci una e-mail a <u>support@escapemotions.com</u> per qualsiasi domanda, problema tecnico con Amberlight, o semplicemente per darci il benvenuto.

Prima di porre delle domande ti consigliamo di leggere la sezione **FAQ** sul sito web *http://amberlight.escapemotions.com.* Se non trovi una risposta adeguata, ti rammentiamo di aggiungere alla tua e-mail la configurazione del tuo computer (Windows / Mac OS, 32 / 64bit OS, processore, scheda grafica, memoria). Questo ci aiuterà a fornire risposte chiarificatrici molto più velocemente.

Community

Teniamoci in contatto attraverso i nostri canali social - clicca su una delle icone per visitare le nostre pagine su: Facebook, Twitter, Pinterest, Google+, Tumblr, YouTube, DeviantArt, Behance e Instagram.



Amberlight Interface / Interfaccia di Amberlight



- 1 Viewport / Area di visualizzazione
- 2 Scene Panel / Pannello Scena
- 3 Parameters Panel / Pannello Parametri
- 4 Modifiers Panel / Pannello Modificatori
- 5 Contrast Curve Panel / Pannello Curva di contrasto
- 6 Filter Panel / Pannello Filtro
- 7 Navigator Panel / Pannello Navigatore
- 8 Palette Panel / Pannello Tavolozza
- 9 Layers Panel / Pannello Livelli
- 10 Timeline Panel / Pannello Timeline

Si tratta dell'interfaccia predefinita di Amberlight, è possibile modificarla secondo le proprie esigenze.

SUGGERIMENTO: Tutti i pannelli sono ancorabili, si possono modificare, cambiare di posizione e regolare la loro larghezza.

Scene Panel / Pannello Scena



Fields/Settori - Imposta il numero dei settori (1-12).

 \oplus / Θ - Aggiunge o rimuove i settori selezionati.

Edit/Modifica - Consente di modificare i settori.

• • Random/Casuale - Permette di creare settori e scene casuali.

Render/Mostra - Mostra la scena corrente.

Render animation/Mostra animazione - Mostra l'anteprima dell'animazione.

Step/Passo - Imposta il numero di passaggi di renderingripetizioni. Se si desidera riprodurre uno scenario senza interruzioni impostarlo a 10000. Se c'è bisogno di una qualità di stampa superiore aumentare il numero.

Use actual value/ Utilizza il valore effettivo - Utilizza il valore dello Step/Passo come valore finale.

Raster - Seleziona il valore raster (1-8). Impostare il Raster con valori più alti per visualizzare l'anteprima, il rendering sarà più veloce.

Parameters Panel / Pannello Parametri

Parameters ×		
Position X	406.00	
Position Y	389.00	•
Force	156.76	•
Intensity	22.87	•
Cut-off	32.05	

Position X/Posizione X- Imposta la posizione X del settore.
Position Y/Posizione Y - Imposta la posizione Y del settore.
Force/Forza - Imposta la forza del settore.
Intensity/Intensità - Imposta l'intensità del settore.
Cut-off/Limite - Imposta il limite del settore.

Altra info sui parametri fields/settori e come modificarli possono essere trovati nella sezione "<u>Edit Fields/Modifica</u> <u>settori".</u>

Modifiers Panel / Pannello Modificatori

Esperimento con modificatori di campo e manipolazione dell'aspetto finale. I modificatori sono divisi in:



Variations/Variazioni

Ci sono due tipi di variazioni tra cui scegliere:

Random/Casuale - I campi creeranno forme e formazioni casuali.

Uniform/Uniforme - I campi creeranno forme e formazioni uniformi.

Number/Numero - Seleziona il numero di variazioni (1-50). Il numero influenza quante variazioni verranno create sulla scena.

Scale/Scala - Scala le variazioni (1-100). La scala influenza la posizione di ogni variazione. Quando la scala è più bassa le varianti verranno avvicinate l'una all'altra. Quando la scala è più alta le variazioni si allontaneranno l'una dall'altra.

Wave / Onda

Onda è un modificatore che influenza l'aspetto finale. Ci sono sei diversi **tipi** di modificatore d'onda tra cui scegliere: **None/Nessuno** - Nessun modificatore d'onda viene utilizzato.

Circle/Cerchio - Onda circolare.

Square/Quadrato - Onda quadrata.

Vertical/Verticale - Onda verticale.

Horizontal/Orizzontale - Onda orizzontale.

Frequency/Frequenza - Imposta la velocità con cui le onde verranno ripetute sulla scena (1-100).

Amplitude/Ampiezza - Imposta l'ampiezza dell'onda (1-100). L'ampiezza è la metà della distanza tra i valori minimi e massimi dell'onda.

Contrast Curve Panel / Pannello Curva di contrasto

	Contrast Curve	
Base		55
Peak		70
Limit		66

Ci sono quattro diverse impostazioni di contrasto:

Base/Base - Imposta la base della curva di contrasto - ombre (1-100).

Peak/Picco - Imposta l'apice della curva - alteluci (1-100). **Limit/Limite** - Imposta il valore massimo del picco della curva. (1-100).

Filter Panel / Pannello Filtro



Parametri filtro per sperimentare:

Alpha Mask/Maschera Alpha - Opacità dell'immagine di Amberlight (0 - 100).

Tint/Tinta - Accende/Spegne la tinta della sfumatura, ruota il colore e imposta la tinta e il raggio (0 - 100).

Glow/Bagliore - Attiva/Disattiva l'effetto bagliore.

Radius/Raggio - Imposta il raggio del bagliore (0 - 100). **Strength/Forza** - Imposta l'energia del bagliore (0 - 100).

Navigator Panel / Pannello Navigatore



Q Zoom Out - Riduce la scena (dimensione minima del 5%).

Zoom In - Ingrandisce la scena (dimensione massima del 2000%).

Zoom Slider/Cursore zoom - Imposta lo zoom utilizzando il cursore (1 - 2000%).

Q Reset Zoom - Controlla il valore dello zoom. Premere il pulsante per ripristinare lo zoom al 100%.

Fit to screen/Adatta allo schermo - Imposta la scena per adattarla allo schermo.

Palette Panel /Pannello Tavolozza



Sceglie e imposta la transizione del gradiente per la scena. Fare clic sul pulsante del colore che si desidera modificare e selezionare il colore dalla tavolozza. È possibile attivare/disattivare il colore che si desidera utilizzare nella sfumatura.

•• Palette/Tavolozza - Apre la tavolozza dei colori di sistema.

Gradient to White/Gradiente in bianco - Modifica la transizione della sfumatura verso il colore bianco.

Gradient to Black/Gradiente in nero - Modifica la transizione della sfumatura verso il colore nero.

"Flip/Rifletti - Rispecchia la sfumatura.

Invert/Inverte - Capovolge i colori della sfumatura.

C Shift/Sposta - Muove i colori della sfumatura verso destra.

H | S | L - Cambia tonalità, saturazione e luminosità di tutti i colori del gradiente.

Palette/Tavolozza - Permette di selezionare un colore.

Color set/Set colori - Una tavolozza del set di colori predefinito. È possibile aggiungere colori personalizzati che verranno salvati per un altro progetto di pittura anche quando l'applicazione verrà chiusa.

 \oplus / Θ - Aggiunge/Rimuove i colori dei set colori.

Gradients/Gradiente - Permette di selezionare una sfumatura dall'elenco Gradiente.

 \oplus / Θ - Aggiunge/Rimuove le varie sfumature dall'elenco.



Per utilizzare un **colore monocromatico** anziché una sfumatura, impostare il primo colore del gradiente in nero, al centro il colore che si desidera utilizzare e l'ultimo colore

in bianco.

Layers Panel/ Pannello Livelli



Utilizzare la finestra del pannello Livelli per modificare e gestire i livelli.

Blending/Fusione - Modalità di fusione dei livelli.

Opacity/Opacità - Imposta la trasparenza del livello (0 - 100).

• Eye/Occhio - Mostra/Nasconde il livello attivo.

Background Color/Colore sfondo - Mostra/Nasconde il *colore di sfondo* e seleziona il relativo colore. Per salvare una scena con uno sfondo trasparente, nascondere il colore di sfondo facendo clic sull'icona dell'occhio e salvare <u>come</u>.png.

Import Image/Importa immagine - Importa la seconda immagine per la composizione.

Clear Layer/Pulisci livello - Svuota il livello Amberlight o Image.

Timeline Panel / Pannello Timeline

Utilizza il pannello Timeline per creare animazioni, modificare e manipolare i fotogrammi e le chiavi.



Playback Range Start Time/Tempo inizio riproduzione - Imposta il tempo d'inizio della riproduzione. È possibile modificarlo inserendone uno nuovo. Se si immette un valore maggiore del tempo di fine riproduzione, il tempo d'inizio riproduzione viene spostato di un'unità inferiore a quella di fine riproduzione.

Playback Range End Time/Tempo fine riproduzione - Imposta il tempo di fine riproduzione. È possibile modificarlo inserendone uno nuovo. Se si immette un valore inferiore alla durata

d'avvio della riproduzione, il tempo di fine riproduzione viene spostato di un'unità superiore a quello dell'avvio di riproduzione.

Animation Start Time/Tempo inizio animazione - Imposta il numero del primo fotogramma dell'animazione.

Animation End Time/Tempo fine animazione- Imposta il numero dell'ultimo fotogramma dell'animazione.

Current Frame/Fotogramma corrente - Il campo indica il fotogramma corrente. È possibile modificarlo digitando un nuovo valore.

Range Slider/Cursore Intervalli - Imposta l'intervallo di riproduzione.

Time Slider/Cursore Tempo- Controlla l'intervallo di riproduzione, i tasti e le selezioni entro l'intervallo di riproduzione.

Rendered Range/Rendering gamma - La linea verde indica i fotogrammi su cui è già stato eseguito il rendering tramite la funzione "render animazione".

Selection/Selezione - Seleziona più chiavi per copiare, tagliare, incollare o eliminare.

Playback Controls/Controlli di riproduzione:

Go to Start/Vai a Start - Va all'inizio della riproduzione.

Previous Keyframe/Fotogramma chiave precedente - Va al fotogramma chiave precedente.

Previous Frame/Fotogramma precedente - Va al fotogramma precedente.

Play/Riproduci - Riproduce l'animazione. Quando l'animazione viene riprodotta, il pulsante si modifica con il pulsante **Stop/Arresto**

Next Frame/Fotogramma successivo - Va al fotogramma successivo.

Next Keyframe/Fotogramma chiave successivo - Va al fotogramma chiave successivo.

Go to End/Vai alla fine - Va alla fine della riproduzione.

• Add Keyframe/Aggiungi fotogramma chiave - Aggiunge un nuovo fotogramma chiave.

Remove Keyframe/Rimuovi fotogramma chiave - Rimuove fotogramma/fotogrammi chiave selezionati.

Auto Key/Chiave automatica - Keyframing automatico. Verrà creata automaticamente la chiave sul fotogramma corrente. Spegnere se si desidera impostare manualmente le chiavi.

All Fields/Tutti i campi - Fotogramma Chiave in tutti i campi. Verranno create chiavi per tutti i campi. Spegnere se si desidera solo la chiave del campo selezionato.

Scene Settings/Impostazioni scena - Apre la finestra di dialogo delle impostazioni Scene.

Edit Fields / Modifica dei settori

Cliccare il pulsante **Edit/Modifica** nel pannello Scena o premere il **tasto sinistro del Mouse** sulla scena per modificare i settori. È possibile impostare il numero dei settori nel pannello Scene da 1 a 12. Ogni settore è rappresentato da un cerchio con punti di posizione X, Y e 3 parametri, questi servono a determinare l'influenza sulle particelle.

Field parameters/Parametri del settore



Force/Forza - (B) - Premere il LMB (pulsante sx del mouse) e impostare l'energia del settore muovendo il cerchio a destra/sinistra. A destra del centro del settore ha forza positiva (+), a sinistra ha forza negativa (-). È possibile impostare tutto manualmente nel pannello parametri.

Intensity/Intensità - (C) - Premere il LMB (pulsante sx del mouse) e impostare l'intensità del settore muovendo il cerchio su e giù. La distanza dal centro imposta il valore dell'intensità, lontano dal centro è più alta e vicino è bassa. Con questo parametro si stabilisce quanto è energica l'influenza del settore sulle particelle. È possibile impostare tutto manualmente nel pannello parametri.

Cut-off/Limite - (D) - Premere il LMB (pulsante sx del mouse) e impostare la distanza della soglia spostando il cerchio dal centro verso il basso. La sua lontananza dal nucleo centrale del settore determina dove le particelle si fermano. È possibile impostare tutto manualmente nel pannello parametri.



Working with fields/Utilizzo dei settori

Per **copiare le proprietà** del settore selezionato usare Ctrl C / Cmd C o Edit/Modifica -> Copy Field Properties/Copia proprietà settore.

Per **incollare le proprietà** nel settore selezionato usare Ctrl V / Cmd V o Edit/Modifica -> Paste Field Properties /Incolla proprietà settore.

Per **duplicare** i campi o i campi selezionati utilizzare Ctrl D / Cmd D o Edit/Modifica -> Duplicate Fields/Duplica settori.

Seleziona tutti i settori usando Ctrl A / Cmd A o Edit/Modifica -> Select All Fields/Seleziona tutti i settori.

È inoltre possibile selezionare i settori facendo clic e trascinando per eseguire la selezione, la scala o la rotazione dei settori selezionati.

Utilizzare Shift/Maiusc per sollevare i settori e Control / Cmd per ruotare solo i settori.

Il centro della rotazione viene visualizzato come simbolo (+). È possibile posizionare il centro in qualsiasi punto della scena facendo clic e trascinando (+) nella posizione desiderata.



Visualizza le griglie per posizionare i settori in modo più preciso tramite il menu Scene -> Snap to Grid/Aggancia alla griglia. Il centro del settore, il centro della selezione e i fotogrammi chiave vengono agganciati alla griglia.

È possibile impostare il numero di griglie nel Preferences Panel/Pannello Preferenze.

The Menu Bar / Barra dei Menu

File/File - Contiene elementi relativi al caricamento, salvataggio, esportazione e pubblicazione delle immagini.
Edit/Modifica - Contiene elementi relativi a strumenti di modifica e settori.
Scene/Scena - Contiene elementi relativi a strumenti di disegno, modifica e scena.
Filter/Filtro - Contiene elementi relativi ai filtri dell'immagine.
View/Visualizza - Contiene elementi relativi alla visualizzazione.
Window/Finestra - Contiene elementi relativi all'ancoraggio dei pannelli e all'interfaccia utente.
Help/Aiuto - Contiene elementi per ottenere aiuto sull'applicazione, o cercare aggiornamenti sul sito web.

File Menu/Menu File

Il Menu File contiene elementi relativi alla scena e funzionano come segue:

New.../Nuovo... - Apre una finestra di dialogo che consente di creare una nuova scena con nuove impostazioni. Si possono impostare la larghezza e l'altezza della nuova scena in pixel, centimetri o pollici, impostare la velocità di riproduzione in fotogrammi al secondo (FPS), selezionare la riproduzione in loop, colore di sfondo e i DPI dell'immagine.

🛞 New Scene	? ×
Image Size: Width: 2048 pixels J DPI: 72 Opixel Height: 1556 pixels J OPI: 72 Opixel Ocm	Image Size Info: 2048 x 1556 pixels 72.25 x 54.89 cm 28.44 x 21.61 inches
Playback speed: 24 🔹 Fps 📃 Playl	back Looping
Presets:	Background Color:
Film (2K) , 2048 x 1556 pixels, 24 fps	Custom 🝷
Film (4K) , 4096 x 3112 pixels, 24 fps	
Cineon Half, 1828 x 1332 pixels, 24 fps	
Cineon Full, 3656 x 2664 pixels, 24 fps	
Cinemascope, 2048 x 872 pixels, 24 fps	
HDTV/HDV 720, 1280 x 720 pixels, 25 Fps	
HDTV 768, 1360 x 768 pixels, 25 Fps	
HDI V 1080, 1920 X 1080 pixels, 25 rps	
Hitra HD 4K, 3840 v 2160 pixels, 25 fps	
Film (2K)	
	OK Cancel

È possibile scegliere anche tra alcuni differenti preset le dimensioni della scena o utilizzare i pulsanti Aggiungi/Rimuovi preset \oplus / Θ .

Open.../Apri... - Apre una finestra di dialogo che consente di caricare una scena dal disco. **Open recent.../Apri recenti...** - Apre uno degli ultimi lavori salvati.

Save.../Salva... - Salva la scena nel formato file .amb, .png, .jpg, .bmp e .tif. Se non è ancora stata salvata, verrà richiesto di immettere un nome.

Save As.../Salva con nome... - Salva una copia della scena corrente con una nuova.

Import Image.../Importa immagine ... - Importa immagini .png, .jpg, .bmp e .tif in un livello immagine. L'immagine viene ridimensionata per adattarsi alla dimensione reale della scena, ma è possibile modificarla con qualsiasi dimensione. Premere Enter/Invio per confermare o Esc per annullare.

Export Image.../Esporta immagine ... - Esporta i file immagine di Amberlight in .png, .jpg, .bmp e .tif.

Publish Image.../Pubblica Immagine... - Pubblica l'immagine in Escape Motions Gallery.

Publish Preferences.../Pubblica Preferenze... - Imposta il *tuo nome*, Email ("il tuo ID") e *Password* alla Galleria e facoltativamente il link al tuo *sito Web*.

Ulteriori informazioni sulle opzioni di pubblicazione nella sezione "Publish an Image to Gallery.

Preferences.../Preferenze... - Imposta le preferenze per General/Generale e Keyboard/Tasti rapidi.

- General/Generale
- Startup Screen/Schermata di avvio Mostra la finestra di dialogo "Nuova scena" all'avvio dell'applicazione. Selezionare questa opzione se si desidera aprire la finestra di dialogo Nuova scena ogni volta che si avvia l'applicazione.
- Scene/Scena Zoom sul cursore. Selezionare questa opzione se si desidera ingrandire in corrispondenza del cursore, non al centro della scena.
- Jpeg compression/Compressione Jpeg Imposta la qualità del file jpeg.
- Interface/Interfaccia Imposta la scala per ridimensionare l'interfaccia (90-200%).
- Spinbox editing sensitivity/ Sensibilità di editing Spinbox Imposta la sensibilità del montaggio di spinbox per mouse o tablet.
- *Memory/Memoria* Imposta la memoria massima utilizzata.
- Grid/Griglia Imposta il numero di griglie orizzontali e verticali (massimo 100).

- Keyboard/Tastiera

Imposta i tasti di scelta rapida personalizzati. Fare clic su *Ripristina* per ricomporre la scorciatoia corrente o *Elimina* per eliminare il collegamento. Fare clic su *Reset* per ripristinare tutte le scorciatoie.

Fare clic su **OK** per continuare o Cancel/Cancella per annullare.

Quit/Chiudi - Chiude l'applicazione. (Solo su Windows)

Per ulteriori informazioni sulla creazione, apertura e salvataggio delle immagini, vedere la sezione "<u>Creating a New Scene</u>/Creazione, apertura e salvataggio scena" più avanti nel manuale.

SUGGERIMENTO: È possibile anche **trascinare e rilasciare** l'immagine da qualsiasi applicazione, file manager o browser Internet, direttamente in Amberlight se l'applicazione lo consente.

Edit Menu / Menu Modifica

Undo/Annulla - Annulla l'ultima operazione eseguita. Il numero massimo di punti di annullamento è impostato su 100.
 Redo/Ripristina - Ripete l'ultima operazione annullata.

Copy Field Properties/Copia proprietà settore - Copia le proprietà del settore selezionato. Paste Field Properties/ Incolla proprietà settore - Incolla le proprietà del settore selezionato. Duplicate Fields/Duplica settori - Duplica il settore o i settori selezionati.

Select All Fields/Seleziona tutti i settori - Seleziona tutti i settori.

Scene Menu /Menu Scena

Scene Settings.../Impostazioni scena... - Apre la finestra di dialogo che consente di impostare la dimensione della scena. È possibile selezionare se si desidera Keep aspect ratio/Mantieni proporzioni della scena e se si desidera Scale fields/Scala settori.

Edit/Modifica - Modifica i settori, la loro posizione e i parametri: *Force/Forza, Intensity/Intensità* e Cut-off/Limite.

Edit Trajectory/Modifica traiettoria - Modifica chiavi e traiettoria delle tangenti di animazione. Ogni tasto ha due tangenti, sinistra e destra. Spostando le tangenti di una chiave cambia la forma della traiettoria d'animazione.

Reset Tangents/Resetta tangenti - Resetta le tangenti alla modalità predefinita.

Random/Casuale - Parametri scena e settori casuali.

Snap to Grid/Allinea alla Griglia - Utilizza la griglia per posizionare con maggiore precisione i settori. È possibile impostare il numero delle griglie nel *Preferences Panel/Pannello preferenze*.
 Crop/Ritaglio - Seleziona l'area da ritagliare. L'area ritagliata verrà inserita sulla scena e i settori verranno ridimensionate di conseguenza.

Render Image/Mostra immagine - Mostra l'attuale fotogramma.

Render Animation/Mostra animazione - Mostra l'animazione per avere un'anteprima di come apparirà l'esecuzione finale.

Final Render/Animazione finale - Mostra l'animazione finale e la salva sul computer. Selezionare il percorso, il nome e il formato del file come una sequenza d'immagini in .jpg, .png, .bmp, .tif o come video in formato .mov o .mkv.

Filter Menu / Menu Filtro

Tint/Tinta - Attiva/Disattiva il filtro tinta. Imposta il colore, la rotazione e la forza.
Glow/Bagliore - Attiva/Disattiva il filtro bagliore. Imposta il raggio e la forza del bagliore.
Tile/Affianca - Affianca il livello orizzontalmente e verticalmente per immagini ripetitive.

View Menu / Menu Visualizza

Zoom In - Ingrandisce la scena (dimensione massima del 2000%).
Zoom Out - Riduce la scena (dimensione minima del 5%).
Zoom 100% - Controlla il valore dello zoom. Premere il pulsante per ripristinare lo zoom al 100%.
Fit to Screen/Adatta allo schermo - Imposta la scena per adattarla allo schermo.

Stay on Top/Resta sopra - L'applicazione rimane sempre in primo piano. **Enter Full Screen/Entra a schermo intero** - Entra in modalità schermo intero.

Window Menu / Menu Finestra

Il menu Finestra contiene elementi relativi all'ancoraggio dei pannelli e all'interfaccia utente:

Scene/Scena - Mostra/Nasconde il pannello Scena.
Parameters/Parametri - Mostra/Nasconde il pannello Parametri.
Modifiers/Modificatori - Mostra/Nasconde il pannello Modificatori.
Contrast Curve/Curva contrasto - Mostra/Nasconde il pannello Curva contrasto.
Filter/Filtro - Mostra/Nasconde il pannello Filtro.
Navigator/Navigatore - Mostra/Nasconde il pannello Navigatore.
Palette/Tavolozza - Mostra/Nasconde il pannello Tavolozza.
Layers/Livelli - Mostra/Nasconde il pannello Livelli.
Timeline - Mostra/Nasconde il pannello Timeline.

Deselezionare il pannello per nasconderlo dall'interfaccia utente. Selezionare il pannello per inserirlo nell'interfaccia utente.

Help Menu / Menu Aiuto

Help/Aiuto - Apre questo documento.

Send Feedback.../Invia commenti... - Inviaci dei commenti se c'è qualsiasi problema, qualche idea o semplicemente gli apprezzamenti sul programma. È possibile scegliere tra 3 tipi di commenti:

Bravo - Vuoi esprimere quanto sia interessante e soddisfacente Amberlight?Idea - Hai qualche caratteristica in mente che potrebbe essere importante per Amberlight?Bug - Hai notato qualche comportamento strano quando usi Amberlight?

Inserisci il tuo indirizzo email e scrivi un messaggio - li leggiamo tutti. 😊

Amberlight Website/Sito Web di Amberlight - Link del sito web:

http://amberlight.escapemotions.com.

Intro Tutorial/Manuale introduttivo - Visualizza l'Intro Tutorial. Questo tutorial vi guiderà attraverso gli strumenti più essenziali di Amberlight.

About Amberlight /Info su Amberlight - Informazioni di base su Amberlight, copyright e crediti. (*Nel menu Help/Aiuto solo su Windows*).

Show Library Folder/Mostra cartella Libreria - Visualizza la cartella dove vengono salvati i gradienti.

Animation / Animazione

Questa sezione descrive come creare animazioni con Amberlight:

- 1. Creare una nuova scena
- 2. Impostare la velocità di riproduzione e il loop di riproduzione
- 3. Lavorare con la timeline
- 4. Settori animati (esempio semplice)
- 5. Esperimenti con i modificatori
- 6. Anteprima del rendering d'animazione
- 7. Rendering finale

1. Create a New Scene / Creare una nuova scena

In questa sezione descriveremo come creare una nuova scena con Amberlight:

1. Fare clic su File -> New/Nuovo... viene visualizzata la finestra New Scene/Nuova scena:

🛞 New Scene	? ×
Image Size: Width: 2048 pixels DPI: 72 Opixel Height: 1556 pixels I Opixel	Image Size Info: 2048 x 1556 pixels 72.25 x 54.89 cm 28.44 x 21.61 inches
Playback speed: 24 🔹 fps 📃 Play	yback Looping
Presets:	Background Color:
Film (2K) , 2048 x 1556 pixels, 24 Fps Film (4K) , 4096 x 3112 pixels, 24 Fps	Custom 🝷
Cineon Half, 1828 x 1332 pixels, 24 fps Cineon Full, 3656 x 2664 pixels, 24 fps	
Cinemascope, 2048 x 872 pixels, 24 fps HDTV/HDV 720, 1280 x 720 pixels, 25 fps	
HDTV 768, 1360 x 768 pixels, 25 fps	
HDV 1080, 1440 x 1080 pixels, 25 fps	
Ultra HD 4K, 3840 x 2160 pixels, 25 rps Film (2K)	
	OK Cancel

2. Impostare manualmente larghezza, altezza e DPI della scena oppure selezionare dall'elenco dei preset (impostazioni predefinite) una dimensioni della scena.

3. Impostare la velocità di riproduzione in FPS e attivare/disattivare il loop di riproduzione (ulteriori informazioni sulla velocità di riproduzione e la riproduzione loop nella sezione seguente).

4. Salvare le impostazioni personalizzate della scena utilizzando il pulsante \bigoplus per un futuro riferimento.

5. Impostare il colore di sfondo. Scegliere tra Nero, Bianco o Trasparente (nessuno) oppure selezionare il proprio colore personalizzato dalla tavolozza dei colori di sistema.

6. Fare clic su OK per continuare o Cancel/Annullare se si decide di non fare nulla.

È possibile modificare queste impostazioni in qualsiasi momento durante il lavoro sull'animazione dal menu Scene -> Scene Settings o direttamente dalla timeline facendo clic sul pulsante Scene Setting/Impostazioni scena 🗒.

2. Playback Speed and Playback Looping / Velocità di riproduzione e loop di riproduzione

Durante la creazione di una nuova scena è possibile impostare facilmente i valori FPS e loop di riproduzione. **FPS** si riferisce a **fotogrammi per secondo** o il numero di fotogrammi che devono essere disegnati per ogni secondo che passa in tempo reale. Questa caratteristica è essenziale quando si valuta quanto deve essere lungo il video finale da parte di Amberlight. L'impostazione consigliata è 25-30 fps, tuttavia questo dipende per quale scopo il video sarà utilizzato. Impostare il loop di riproduzione se si desidera che il video abbia un ciclo continuo.

È possibile modificare la velocità di riproduzione e loop prima del rendering finale.

SUGGERIMENTO: per contare quanti fotogrammi avete bisogno per il vostro video, pensate alla lunghezza finale del video in fotogrammi per secondo. Se la velocità di riproduzione è impostata a 30 fps ed è necessario che il video finale sia lungo 30 secondi, sarà opportuno creare 900 fotogrammi (30 FPS x 30 secondi).

3. Work with Timeline / Lavorare con la Timeline

Utilizzare il pannello Timeline per creare animazioni, modificare e manipolare i fotogrammi e le chiavi.



Impostare il numero di fotogrammi stabilendo Animation Start Time/Tempo inizio animazione e Animation End Time/Tempo fine animazione.

Impostare manualmente **Playback Range Start Time/Tempo inizio riproduzione** e **Playback Range End Time/Tempo fine riproduzione**. Fare clic e trascinare **Range Slider/Cursore Intervalli** per spostarsi nella timeline. Il **Time Slider/Cursore Tempo** visualizza l'intervallo di riproduzione e i tasti impostati per i fotogrammi selezionati.

I **Playback Controls/Controlli di riproduzione** accertano la riproduzione dell'animazione. È possibile riconoscere i pulsanti convenzionali di riproduzione e riavvolgimento (ritorno all'ora di inizio). Il pulsante Stop viene visualizzato solo quando l'animazione è in riproduzione. Per scoprire quale operazione rappresenta un pulsante, tenere premuto il puntatore del mouse su di esso:

Go to Start/Vai a Start - Va all'inizio della riproduzione.

Previous Keyframe/Fotogramma chiave precedente - Va al fotogramma chiave precedente.

Previous Frame/Fotogramma precedente - Va al fotogramma precedente.

Play/Riproduci - Riproduce l'animazione. Quando l'animazione viene riprodotta, il pulsante si modifica con il pulsante **Stop/Arresto**

Next Frame/Fotogramma successivo - Va al fotogramma successivo.

Next Keyframe/Fotogramma chiave successivo - Va al fotogramma chiave successivo.

Go to End/Vai alla fine - Va alla fine della riproduzione.

• Add Keyframe/Aggiungi fotogramma chiave - Aggiunge un nuovo fotogramma chiave.

Remove Keyframe/Rimuovi fotogramma chiave - Rimuove fotogramma/fotogrammi chiave selezionati.

Auto Key/Chiave automatica - Keyframing automatico. Verrà creata automaticamente la chiave sul fotogramma corrente. Spegnere se si desidera impostare manualmente le chiavi.

All Fields/Tutti i campi - Fotogramma Chiave in tutti i campi. Verranno create chiavi per tutti i campi. Spegnere se si desidera solo la chiave del campo selezionato.

Scene Settings/Impostazioni scena - Apre la finestra di dialogo delle impostazioni Scene.



È possibile manipolare con la chiave/chiavi selezionate direttamente nella timeline.

Spostare una chiave utilizzando clic&trascina. Selezionare più tasti contemporaneamente facendo clic e trascinando o con il tasto Shift/MAIUSC. Spostarli o fare clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione e scegliere di **Copy-Copiare**, **Cut-Tagliare**, **Paste-Incollare** o **Delete-Eliminare** i tasti selezionati.

4. Animate fields (simple example) / Settori animati (esempio semplice)

Di seguito troverai l'esempio di una semplice animazione. Creeremo un'animazione con due settori.







2. Passare al fotogramma 8 sulla timeline.

3. Selezionare tutti i settori utilizzando CTRL+A o evidenziarli con la selezione multipla (fare clic e trascinare).

Spostare i settori nella posizione desiderata. Come "auto Key" si accende, il tasto verrà automaticamente creato sul fotogramma 8.



4. Passare al frame 15 sulla timeline.



5. Fare clic sul settore 1 e spostarlo nella posizione desiderata.

Il tasto per questo settore verrà creato automaticamente sul fotogramma 15.



6. Fare clic sul settore 2 e spostarlo nella posizione desiderata.

Il tasto per questo settore verrà creato automaticamente sul fotogramma 15.

Per visualizzare la traiettoria dell'animazione di un settore, fare clic sul centro del settore. I tasti sulla traiettoria vengono visualizzati come nodi. È possibile modificare la posizione dei tasti direttamente sulla curva.

Per modificare le chiavi e la traiettoria dell'animazione, andare alla barra del menu: "Scene-Scena" -> "Edit trajectory-Modifica traiettoria". Verranno visualizzate le tangenti su ogni tasto. Ogni tasto ha due tangenti, sinistra e destra. Lo spostamento delle tangenti di una chiave modifica la forma della traiettoria dell'animazione:



Per reimpostare le tangenti all'impostazione predefinita andare al menu "Scene" -> "Reset tangents/Reset tangenti".

5. Experiment with Modifiers / Sperimentare con i modificatori

I modificatori vi aiuteranno a modellare e modificare l'aspetto finale della scena. Sono divisi in due gruppi: Variations/Variazioni e Wave/Onda.

Variations/Variazioni

Ci sono due tipi di varianti tra cui scegliere: **Random/Casuali** - I settori casuali creeranno forme e formazioni casuali. **Uniform/Uniformi** - I settori uniformi creeranno forme e formazioni uniformi. È possibile selezionare il **numero** di varianti che influiscono su quante varianti verranno create sulla scena. Oltre ad aggiungere variazioni è anche possibile scalarle. La scala influisce sulla posizione di ogni variazione: se impostata su valori bassi, le variazioni verranno avvicinate tra loro. Quando il valore è più elevato la distanza tra ogni variazione è maggiore.



Esempi di variazioni casuali e uniformi:

Wave/Onde

Ci sono cinque diversi tipi di onda tra cui scegliere:

None/Nessuno - Nessun modificatore d'onda viene utilizzato.
Circle/Cerchio - Onda circolare.
Square/Quadrato - Onda quadrata.
Vertical/Verticale - Onda verticale.
Horizontal/Orizzontale - Onda orizzontale.

Esempi di tipi di modificatore d'onda:



Impostare la **Frequenza** delle onde, o in altre parole, il tasso con cui le onde si ripetono sulla scena. Scegliere con il cursore d'**Amplitude/Ampiezza** quanto dovrebbero essere forti le onde. L'ampiezza rappresenta metà della distanza tra i valori minimi e massimi dell'onda.

Esempi di un modificatore ad onda quadrata con diverse impostazioni di frequenza e ampiezza:



6. Rendering Animation Preview / Anteprima del rendering d'animazione

Per verificare l'aspetto dell'animazione, è possibile utilizzare il pulsante *Render* animation/Mostra animazione nel pannello Scene. Non è necessario eseguire il rendering dell'anteprima dell'animazione prima di eseguire il rendering finale. L'animazione del rendering serve solo per scopi d'anteprima.

Con Raster impostato su 1, il rendering sarà più fluido, l'immagine avrà una qualità superiore, ma ci vorrà anche più tempo per mostrare l'animazione. Impostare Raster su 8 per ottenere un rendering più veloce con un'anteprima di bassa qualità.

I frame che sono già stati sottoposti a rendering nell'anteprima dell'animazione sono contrassegnati in verde sulla timeline.

NOTA: il rendering è un'operazione di calcolo intenso. Quando si dispone di molte chiavi e fotogrammi impostati, potrebbe richiedere molto tempo. Vi consigliamo di impostare raster a valori più alti per ottenere un look approssimativo ma l'animazione molto più veloce. La qualità d'anteprima dell'animazione non corrisponde alla qualità del rendering finale.

7. Final Render / Rendering finale

Quando si è soddisfatti dell'animazione selezionare dal menu: Scene-> Final render/Rendering finale.

Selezionare il percorso, il nome del file e il formato o come sequenza d'immagini in .jpg, .png, .bmp, .tif o come video in formato .avi, .mov, .mkv o .WebM.

🧐 Final Rer	nder	-	? ×
		Filename	
Path	D:/GRAP	HICS//bestof/am	ber projects
Filename	anim		png 👻
	anim.00	01.png	
		mage sequence	
Frame # p	adding		4
Animation	ext	name.#.format	-
Start fram	ne		1
End frame			100
		Render Settings	
Steps			5000
		Render	
		Cancel	Apply

Per image sequence/sequenza immagini

impostare il riempimento del fotogramma e l'estensione dell'animazione.

Scegliere il fotogramma iniziale, il fotogramma finale e il numero di passaggi di rendering.

Fare clic su **Render/Rendering** per avviare il rendering finale o **Cancel/Annulla** se si decide di non procedere.

Fare clic su **Apply/Applica** per applicare le modifiche.

È possibile creare animazioni dalla sequenza d'immagini utilizzando applicazioni di terze parti.

🧒 Final Ren	der		? x
	Filenar	ne	
Dath	DY/CRAPHICS/ /b	estof/amber o	rolects
Filename		cator/amocr p	may
ritenarrie	anim mov		
	children of the second		
	Video		
Frame rate	2	FPS	25
Codec			H.264 -
() Basic		Quality	69%
Ø Advance	d		
Profile	high 👻	Lev	el 4.2 -
Bitrate	e encoding	VBR, 2 pass	-
Target	bitrate [Mbps]		8
Maxim	um bitrate [Mbps]		8
∐ Keyf	rame distance less		25
and many a	Frame		
Start fram	ne		1
End frame			100
		ttings	
Steps		5	000
	Rende	er	
		Cancel	Apply

Per il **video** impostare il frame rate in FPS. Selezionare il codec per il formato video: .avi: h264, huffYUV (lossless compression/compressione senza perdita) .mov: h264, h265 .mkv: h264, h265, huffYUV (lossless compression / compressione senza perdita) .webm: VP8

Scegliere tra impostazioni di qualità di base o avanzate.

Basic/Base - impostare la qualità in %. Maggiore è la qualità più grande sarà il file.

Advanced/Avanzate - determinare le impostazioni avanzate per il codec selezionato, tra cui profilo, livello, bitrate encoding, target bitrate, bitrate massimo e la distanza del fotogramma chiave.

Spuntare la compressione *Lossless/Senza perdita* se si desidera che il video originale e decompresso sia identico. L'opzione di compressione *Lossless/Senza perdita* non è disponibile per il codec VP8.

Queste impostazioni sono per utenti avanzati che hanno familiarità con i codec H.264, H.265 e VP8.

Scegliere il fotogramma iniziale, finale e il numero di passaggi di rendering.

Fare clic su **Render/Rendering** per avviare il rendering finale o **Cancel/Annulla** se si decide di non procedere.

Fare clic su **Apply/Applica** per applicare le modifiche.

Quando viene avviato il rendering finale l'applicazione calcola l'ora stimata del rendering:

1/20 (frame #1)			
	Estimated: 00:09:56	Total: 00:00:17	C
		0%	
	C	ancel	

NOTA: più passi si impostano per il rendering finale, più tempo ci vorrà per acquisire l'animazione finale. Grandi animazioni possono richiedere anche molte ore. Consigliamo di eseguire il rendering di tali animazioni quando non si utilizza attivamente il computer, ad esempio durante la notte.

Creating, Opening and Saving Scene / Creazione, caricamento e salvataggio delle scene

Creating a New Scene/Creazione di una nuova scena

Per creare una nuova scena, selezionare dal menu **File > New/Nuovo**... Quando si esegue questa operazione viene visualizzata la finestra *New scene/Nuova scena*, che consente di determinare la dimensione dell'immagine e di configurare altre impostazioni che si desiderano usare. Nella sezione *"Image Size Info - Info dimensione immagine"* si può specificare la risoluzione di stampa in DPI.

È possibile scegliere tra i preset di dimensione scena e aggiungere/rimuovere il proprio, utilizzando i pulsanti \oplus / Θ .

Imposta la velocità di riproduzione in FPS e riproduzione loop.

È possibile selezionare il colore dello sfondo selezionando **Custom.../Personale...** dal menu a tendina. È disponibile anche la possibilità di scelta tra i preset di sfondo: **Black/Nero**, **White/Bianco** e **None/Nessuno** (trasparente).

Infine confermare con **OK** per creare la nuova scena, oppure **Cancel/Annulla** per ignorare tutto.

Opening a Scene/Apertura di una scena

Per aprire una scena, selezionare dal menu **File > Open/Apri**... Questa finestra permette di aprire un'immagine (PNG, JPG, BMP, TIFF) o un'immagine salvata in precedenza (in file formato AMB) e configurarne le proprietà. Quando si apre una creazione salvata in precedenza, l'immagine viene nuovamente renderizzata.

Confermare con **OK** per aprire l'immagine, oppure **Cancel/Annulla** per ignorare.

Per aprire un'immagine recente salvata selezionare l'opzione **Open Recent /Apri recenti** dal Menu File. Questa opzione consente di selezionare una delle ultima opere salvate nei formati di file .amb, .png, .jpg, .bmp e .tif .

Saving a Scene/Salvataggio di una scena

Selezionare dal menu File -> Save.../Salva... per salvare la scena. Il formato nativo è un file AMB, che contiene tutte le informazioni circa l'immagine e i livelli. Utilizzare questo formato se si desidera proseguire il lavoro sulla scena in un secondo tempo. Quando si apre una scena salvata

in precedenza, essa viene nuovamente renderizzata. Consigliamo di salvare regolarmente il lavoro per evitare qualsiasi problema mentre ci si abitua al nuovo software.

Se si desidera salvare la scena con impostazioni specifiche o in una forma che può essere letta da altre applicazioni selezionare dal menu **File** -> **Save AS.../Salva con nome...** ciò consente il salvataggio dell'immagine nei formati: PNG, JPEG, BMP o TIFF.

NOTA: Si prega di essere consapevoli del fatto che solo i file AMB contengono tutte le informazioni dell'immagine. Il salvataggio con file PNG, TIF e BMP contiene solo informazioni di colore e trasparenza. La trasparenza non viene salvata in formato JPG.

Terminare cliccando su **OK** per salvare l'immagine, o **Cancel/Annulla** se si decide di non procedere.

Closing an Application / Chiusura dell'applicazione

Se si desidera chiudere l'applicazione è possibile scegliere tra le seguenti opzioni a seconda del sistema operativo utilizzato:

)
C

Utenti Mac OS

NOTA: Non dimenticate di salvare l'immagine prima di chiudere l'applicazione.

Publish an Image to Gallery / Pubblicare un'immagine nella galleria

Creating a Gallery account / Creare un account Gallery

Per pubblicare le immagini innanzitutto è indispensabile creare un account e per farlo ci sono due opzioni:

From application/Dall'applicazione:

Creare un account Gallery dal menu dell'applicazione **File/File** -> **Publish Preferences/ Preferenze di Pubblicazione**. Inserire il proprio *Nome, l'e-mail* ("*proprio ID*") e la *Password,* il link del proprio *Sito Web* è facoltativo.

From website/Dal sito web:

Sul sito web nella Gallery premere **login** -> **Create Account/Crea account** e inserire il "*proprio ID*" (e-mail di registrazione). Noi invieremo una *Password* che sarà possibile modificare in seguito.

Nota: È possibile trovare il "*proprio ID*" nel menu **Help/Aiuto** -> **About Amberlight/Info su Amberlight**. Se il "*proprio ID*" non esiste, inserire la propria e-mail attiva.

Publish image from Amberlight to Gallery / Pubblicare un'immagine da Amberlight a Gallery

Per pubblicare un'immagine usare l'opzione **Publish**.../**Pubblica...** nel menu File. Scrivere il *Nome dell'immagine*, una *Descrizione* e un *Tag*, cliccare sul pulsante **Publish/Pubblica**. L'immagine verrà mostrata sul sito web nella Gallery (<u>www.escapemotions.com/gallery</u>), dove è possibile modificarla successivamente.

Edit your profile and artworks in Gallery / Modificare il profilo e le creazioni nella Gallery

Se è già stato creato un account, andare al sito web della Gallery, premere **login** e inserire "*il prorio ID*" e la *Password*.

Nella sezione **Edit Pictures/Modifica immagine** si può cambiare il nome della creazione, la descrizione, il tag e altre impostazioni.

Nella sezione **My Profile/Mio profilo** è possibile modificare la *Password*.

NOTA: Alla nostra Galleria online possono essere inviate solo le immagini. Per condividere un video devi caricarlo sui siti di condivisione video Youtube o Vimeo.

Keyboard Shortcuts

Windows

Mac OS

New/Nuovo	Ctrl+N	Cmd+N
Open/Apri	Ctrl+O	Cmd+O
Save/Salva	Ctrl+S	Cmd+S
Save As/Salva con nome	Ctrl+Shift+S (Ctrl+Maiusc+S)	Cmd+Shift+S
Quit/Esci	Ctrl+Q	Cmd+W
Import Image/Importa immagine	Ctrl-I	Cmd-I
Publish Image/Pubblica immagine	Ctrl-P	Cmd-P
Preferences/Preferenze	Ctrl-,	Cmd-,
Undo/Annulla	Ctrl-Z	Cmd-Z
Redo/Ripristina	Ctrl-Shift-Z	Cmd-Shift-Z
Copy Field Properties/Copia le proprietà del settore	Ctrl-C	Cmd-C
Paste Field Properties/Incolla le proprietà del settore	Ctrl-V	Cmd-V
Duplicate Fields/Duplica i settori	Ctrl-D	Cmd-D
Select All Fields/Seleziona tutti i settori	Ctrl-A	Cmd-A
Delete Fields/Elimina settore	Del	Del
Scene Settings/Impostazione scena	Ctrl-E	Cmd-E
Edit Mode/Modalità modifica	E	E
Pan Selected Fields/Pan settori selezionati	Left Mouse Button (LMB)/Pulsante sx del mouse	
Scale Selected Fields/Scala settori selezionati	Shift + LMB	Shift + LMB
Rotate Selected Fields/Ruota settori selezionati	Ctrl + LMB	Cmd + LMB
Increase Value +1/Incrementa il valore +1	Up (freccia Su)	Up
Decrease Value -1/Riduci il valore -1	Down (freccia Giù)	Down
Increase Value +10/Incrementa il valore +10	Pg Up (Pag su)	Pg Up
Decrease Value -10/Riduci il valore -10	Pg Down (Pag giù)	Pg Down
Move Scene	Right Mouse Button (RMB)/Pulsa	nte dx del mouse
Previous Keyframe/Fotogramma chiave precedente	Ctrl-Left	Cmd-Left
Next Keyframe/Fotogramma chiave successivo	Ctrl-Right	Cmd-Right
Previous Frame/Fotogramma precedente	Left	Left
Next Frame/Fotogramma successivo	Right	Right
Play/Stop /Avvia/Ferma	Spacebar - Barra spaziatrice	
Add Keyframe/Aggiungi fotogramma chiave	S	S
Remove Keyframe/Rimuovi fotogramma chiave	Del	Del

Zoom In	Ctrl - +	Cmd - +
Zoom Out	Ctrl	Cmd
Zoom 100%	Ctrl - 0	Cmd - 0
Zoom In Out	Mouse Scroll or Alt + Mouse Scroll	
	Mouse Scroll /Rotellina mouse Mouse	e Scroll /Rotellina mouse
Fit to Screen/Adatta allo schermo	Ctrl	Cmd
Help/Aiuto	F1	Cmd + ?

Copyright & Credits

Amberlight © 2013-2017 Escape Motions, s.r.o. Amberlight © 2009-2012 Peter Blaškovič

Amberlight Team/Team di Amberlight:

Peter Blaškovič, Michal Fapšo, Ľuboš Tóth, Miroslav Sedlák, Anton Poživenec, Veronika Klimeková, Andrea Hornáková, Jaroslav Kaša

Special Thanks to/Un grazie speciale a...

...tutti coloro che hanno contribuito con idee, suggerimenti, o aiutato a finalizzare Amberlight, soprattutto a: Mark Schafer, Shannon Hoppe, Casey Herbert, Tomáš Lancz and Rastislav Piovarči.

Traduzioni e correzioni: Tanya Hayman, Veronika Klimeková, Marta Fernandez, Andrea Hornáková, Irene Briz, Serge Fleury.

Icone interfaccia utente: "Batch" by Adam Whitcroft.

Libraries & Tools/Librerie & Strumenti:

Questa applicazione è stata sviluppata con le seguenti librerie: Qt 4.8 - LGPL license (2.1) - <u>http://qt-project.org/downloads/</u> QuaZIP - LGPL license (2.1) - <u>http://sourceforge.net/projects/quazip/</u> CryptoPP - Boost Software License (1.0) - <u>http://www.cryptopp.com/</u> FFmpeg with libx264, libx265 and libvpx - <u>https://www.ffmpeg.org/</u> H.264/AVC license by MPEGLA - <u>http://www.mpegla.com</u> H.265/HEVC license by MPEGLA - <u>http://www.mpegla.com</u>

L'elenco completo delle licenze è disponibile nella cartella d'installazione Amberlight 2/Licenze.

Grazie a Dio per tutte le idee creative.

Amberlight End-User Software License Agreement

Copyright 2013-2017 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved. Copyright 2009-2013 Peter Blaskovic. All Rights Reserved.

This license is a legal agreement between you and Escape Motions for the use of Amberlight software (the "Software"). By downloading, installing, copying, or otherwise using the Software, you acknowledge that you have read terms and conditions of this license, understand them, and agree to be bound by them. If you do not agree with these terms and conditions, Escape Motions is unwilling to license the Software to you, and you are not authorized and may not use the Software.

Permitted Use

You may install the Software on multiple computers provided that not more than one of those computers is in use simultaneously and that those computers are solely for your own personal use.

The Software may be installed on a computer that is for multiple users but it may not be installed on more than one computer regardless of whether those computers are operated simultaneously or not.

Users may use the Software for commercial, or for-profit activities as well as for personal, noncommercial, or non-profit activities.

You may not remove the copyrights notices from the Software. You may make one (1) copy of the Software for back-up or archival purposes.

Restrictions

This is a SINGLE COPY SOFTWARE LICENSE. The Software is copyrighted and protected by law and international treaty. This is a license, not a transfer of title, and unless you have been granted prior, written consent from Escape Motions you may not:

a, Reproduce, distribute, or transfer the Software, or portions thereof, to any third party.

b, Sell, rent, lease, assign, or sublet the Software or portions thereof.

c, Grant rights to any other person.

d, Modify, decompile, reverse engineer, disassemble, or create derivative works based on the Software or the documentation in whole or in part.

e, Use the Software in violation of any international law or regulation.

You must not intentionally or unintentionally make the Software available on any web server, ftp server, file sharing network, shared directory, or other location where any other person can acquire a copy of the Software. You are responsible for keeping the Software safe from being copied by others.

Display of Copyright Notices

All copyright and proprietary notices and logos within the Software files must remain intact.

Indemnity

You agree to indemnify and hold harmless Escape Motions for any third-party claims, actions or suits, as well as any related expenses, liabilities, damages, settlements or fees arising from your use or misuse of the Software, or a violation of any terms of this license.

The Software may contain technical inaccuracies or typographical errors, so changes and/or updates may be affected without notice. Escape Motions may also make improvements and/or other changes to the Software at any time without notice.

Disclaimer Of Warranty

THE SOFTWARE IS PROVIDED \"AS IS\", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESSED OR IMPLIED, AS TO THE SOFTWARE OR ITS OPERATION, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF QUALITY, PERFORMANCE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. FURTHER, PETER BLASKOVIC DOES NOT WARRANT THAT THE SOFTWARE OR ANY RELATED SERVICE WILL ALWAYS BE AVAILABLE.

H.264/AVC and H.265/HEVC License Notice

To the extent that the Software contains AVC and HEVC encoding and/or decoding functionality, commercial use of AVC and HEVC requires additional licensing and the following provision applies: THE AVC AND HEVC FUNCTIONALITY IN THIS PRODUCT IS LICENSED HEREIN ONLY FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC AND HEVC STANDARD ("AVC VIDEO" / "HEVC VIDEO") AND/OR DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR AVC AND HEVC VIDEO THAT WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC AND HEVC VIDEO. INFORMATION REGARDING OTHER USES AND LICENSES MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA L.L.C. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM.

Limitations Of Liability

YOU ASSUME ALL RISK ASSOCIATED WITH THE INSTALLATION AND USE OF THE SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS OF THE SOFTWARE BE LIABLE FOR CLAIMS, DAMAGES OR OTHER LIABILITY ARISING FROM, OUT OF, OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE. LICENSE HOLDERS ARE SOLELY RESPONSIBLE FOR DETERMINING THE APPROPRIATENESS OF USE AND ASSUME ALL RISKS ASSOCIATED WITH ITS USE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE RISKS OF PROGRAM ERRORS, DAMAGE TO EQUIPMENT, ANY LOST PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF DATA OR SOFTWARE PROGRAMS, OR UNAVAILABILITY OR INTERRUPTION OF OPERATIONS.