



# Macro Generator

Automate your Workflow



Per qualsiasi richiesta o informazione non esitate a contattare il nostro supporto  
[support@macrogenerator.net](mailto:support@macrogenerator.net)

oppure visitate il sito

[www.macrogenerator.net](http://www.macrogenerator.net)

## Sommario

Cos'è MacroGenerator.....	6
Capitolo 1 - Introduzione.....	7
Capitolo 2 - Macro.....	8
Capitolo 3 – Installazione, Attivazione, Aggiornamento e Disinstallazione.....	9
3.1 Installazione.....	9
3.2 - Attivazione Versione di Prova.....	11
3.3 - Attivazione Versione Full.....	15
3.4 - Passaggio dalla versione di Prova alla versione Completa.....	19
3.5 - Aggiornamento.....	20
3.6 - Disinstallazione.....	20
3.7 - Esegui come Amministratore.....	21
Numero di Attivazioni possibili.....	22
Capitolo 4 - Workspace.....	23
4.1 - Cosa è un Workspace.....	23
4.2 - Primo Avvio e Creazione del primo Workspace.....	24
4.3 - Cambio del Workspace corrente quando MG è in esecuzione.....	27
4.4 - Ripristino del Workspace corrente.....	30
4.5 - Impostare un Workspace di Default per l'avvio.....	31
4.6 - Cambiare il percorso di memorizzazione dei Workspaces.....	32
4.7 – Creazione di un Workspace di tipo Generico.....	33
4.8 – Applicazioni Target e applicazioni da lanciare all'avvio di un workspace.....	35
Capitolo 5 – Configurazione per il collegamento con Tablet.....	36
Capitolo 6 – Utilizzo dei Comandi vocali in MG.....	42
6.1 – Abilitare il Pc all'utilizzo dei Comandi Vocali in Windows.....	42
6.2 – Impostare un Comando Vocale associato ad una Macro.....	45
6.3 - Applichiamo le macro con i comandi vocali.....	47
Capitolo 7 – Interfaccia Utente.....	48
7.1 – Finestra Principale.....	48
7.1.1 Barra del Titolo.....	49
7.1.2 Contenitori.....	53
7.1.3 Bottoni per le Macro.....	54
7.1.4 Barra di Stato.....	56
7.1.5 Pannelli Fluttuanti.....	57
7.2 Finestra Favoriti.....	59
7.3 - Pannello dei Comandi.....	62
7.4 - Pannello del Ciclo.....	63

7.5 - Pannello degli Effetti .....	64
7.4.1 - Cerca Effetto .....	65
7.5 - Pannello dei Comandi Vocali.....	66
7.6 - Pannello dei Tasti Trasportabili .....	67
Capitolo 8 – GUI Skin .....	69
Capitolo 9 – Layout.....	70
Capitolo 10 – Preset Grafici per le Macro .....	71
Capitolo 11 – Gestione Macro.....	73
11.1 - Gestione Macro .....	73
11.2 – Creazione di una nuova macro con il Wizard.....	75
11.3 – Creazione di una nuova macro con il MacroRecorder .....	78
11.4 - Edita Macro .....	79
11.5 - Modifica della parte Funzionale di una macro .....	81
11.6 - Cerca Macro.....	83
11.7 - Liste .....	84
Capitolo 12 - Player.....	85
Capitolo 13 – Impostazioni .....	86
13.1 – Impostazioni Globali .....	87
13.1.1 – Impostazioni Contenitori.....	87
13.1.2 Impostazioni Generiche .....	88
13.3 - Impostazione Pannelli.....	88
13.1.4 Impostazioni Percorsi.....	89
13.2 -Impostazione Dimensioni e Stile Bottoni Macro.....	90
13.1.5 Impostazioni Velocità di applicazione delle macro.....	91
Il MacroRecorder .....	92
Creazione di una macro con il MacroRecorder .....	92
Creazione di una macro con il Wizard relativa al comando MACRORECORDER.....	96
Applicazioni Generiche .....	98
Creazione di un Workspace di tipo Generico .....	99
MacroGenerator per EDIUS.....	102
Prerequisiti per il corretto funzionamento di EDIUS con MG .....	102
Impostazione Palette Effetti di EDIUS in Vista Albero .....	105
Caricare i Preset Effetti di MG Automaticamente.....	106
Caricare i Preset Effetti di MG Manualmente.....	108
Impostazione Tastiera EDIUS per il corretto funzionamento con MG.....	110
Cosa sono gli idKey di EDIUS .....	110
Configurazione Tastiera EDIUS per un ottimo lavoro tra MG ed EDIUS .....	114

Impostazioni Globali per EDIUS .....	117
Apertura pannello per le macro di tipo Filtro .....	117
Modalità di applicazione Effetti .....	117
Modalità di applicazione delle transizioni .....	118
Avvio con EDIUS .....	120
Funzioni Speciali per EDIUS .....	122
Imposta Capitoli in Adobe Encore .....	123
Timeline Render .....	124
Bin 2 Marker .....	125
Mark Each clip in Timeline .....	126
Storyboard .....	127
Exporter .....	128
Notifier .....	131
Backup e Restore di EDIUS .....	133
Uso del Ciclo di MG con EDIUS .....	135
Lista Effetti .....	136
Comandi per EDIUS .....	137
ACTIVATE_APPLICATION .....	138
ADD_TO_BIN_FOLDER .....	138
ADD_TO_BIN_FOLDER_WITH_DURATION .....	138
ASPECT_RATIO .....	139
AUDIO_CHANNEL .....	140
AUDIO_CHANNEL_8_16 .....	140
AUDIO_GAIN .....	141
AUDIO_NORMALIZE .....	141
COLOR_CLIP .....	142
COLOR_MATTE .....	143
COPY .....	143
CONTEXT_MENU .....	144
CREATE_BIN_FOLDER .....	144
CUT .....	144
CUT_FRAMES .....	145
DURATION .....	145
EFFECT .....	146
EXPORT .....	147
FADE .....	148
FIELD_OPTION .....	149
FIELD_ORDER .....	150

FRAME.....	150
FRAME_RATE.....	151
GET_CURSOR.....	151
IDKEY.....	152
KEYBOARD.....	153
LAYOUT.....	154
MACRORECORDER.....	154
MARKER_TIMECODE.....	154
MENU_APPLICATION.....	155
MOUSE.....	155
NEXT_CLIP.....	156
OPEN_CLIP.....	156
PASTE.....	156
PACK_AND_TRANSITION.....	156
PAUSE.....	157
PRIOR_CLIP.....	157
SET_CURSOR.....	157
SPEED.....	158
SPEED_ADAPTER.....	158
SELECT_BIN_FOLDER.....	159
STEREOSCOPIC_MODE.....	159
STILL_FRAMES.....	160
TEXT.....	160
TIMECODE.....	161
TRANSITION_MIXER_AUTO_IN.....	162
TRANSITION_MIXER_AUTO_OUT.....	163
UNDO.....	164
WINDOW_FOCUS.....	164
Round Trip con Audacity.....	165
Round Trip con Photoshop.....	168
Realizziamo una macro complessa.....	169
MacroGenerator per Vegas.....	176
Creiamo un Workspace per Vegas.....	176
Impostazione per velocizzare l'applicazione delle macro con Vegas.....	180
Aggiornare la Lista Effetti se non è presente un effetto nella lista.....	185

## Cos'è MacroGenerator

MacroGenerator è uno strumento per tutte le applicazioni che aggiunge, al tuo software preferito, la gestione di azioni macro e automatiche e velocizza molto il tuo flusso di lavoro.

MacroGenerator è riassunto in una singola chiave, un insieme di azioni che l'utente deve eseguire con la tastiera o con il mouse ripetutamente.

Immaginate anche di applicare la vostra macro con un tablet o un telefono cellulare, come se fosse un telecomando per il tuo software o aggiungere un comando vocale per applicare la macro con un semplice comando vocale.

Quando usiamo il software di video editing, se ci fermiamo a pensare quanto tempo possiamo guadagnare se riusciamo ad automatizzare tutte quelle azioni che si ripetono continuamente, avremo la necessità di disporre di uno strumento di automazione del flusso di lavoro ed è per questo che è nato MacroGenerator.

MacroGenerator è nato per l'editor video che utilizza il software EDIUS, ma presto si adatta anche a Adobe Premiere, Sony Vegas, DaVinci Resolve, Avid Media Composer e gradualmente tutti gli altri software, non solo quelli per l'editing video.

Lo strumento è unico per tutto il software, quindi acquistando la prima versione di EDIUS, hai diritto agli aggiornamenti per tutte le altre versioni

È importante conoscere il significato di Macro o Azione, Macro o comunemente chiamato Azione di Photoshop, è quella singola azione, in cui vengono raggruppate insieme tutta una serie di operazioni eseguite in un solo colpo.

MacroGenerator è un software che ci aiuta a automatizzare i nostri processi aziendali e migliorare il nostro flusso di lavoro, MacroGenerator è molto semplice da usare, oltre ad avere una serie di macro o azioni già disponibili.

Basic offre la possibilità di creare tutte le macro o le azioni di cui abbiamo bisogno,

Offre la possibilità, ad un utente inesperto, di eseguire azioni già preparate da un esperto senza dover impegnare così l'utente per tanto tempo.

## Capitolo 1 - Introduzione

MacroGenerator, che da adesso in poi abbrevieremo con la sigla MG, è un software che serve per velocizzare il nostro flusso di lavoro al Pc.

Soprattutto se utilizziamo un software per professionisti, quasi sempre il nostro lavoro è composto da azioni ripetitive, che facciamo senza accorgercene, nel momento in cui sappiamo che esiste un software che ci viene incontro a velocizzare il nostro lavoro, iniziamo a riflettere su quali possa essere le azioni che possiamo convertire in Macro.

MG si basa sull'utilizzo delle macro e la spiegazione di cosa sia una macro la rimandiamo al prossimo capitolo dedicato interamente alla definizione di Macro

MG è realizzato per lavorare con sistemi operativi da Windows 7 in poi, sia a 32 bit che a 64 bit.

MG si è evoluto da una esperienza passata dagli utenti di Editing Video e nel tempo si sta applicando in tutti i campi di utilizzo Software con Pc per poter comandare tutte le applicazioni che lavorano con Windows.

Tutti gli esempi e i test che si faranno in questo manuale sono effettuati su un sistema con Windows 10.

Inoltre MG aggiunge al tuo sistema, anche la possibilità di applicare Macro con un Sistema a Comando Vocale, oppure con un Tablet iOS, Android o Windows.

## Capitolo 2 - Macro

Chiunque si approcci per la prima volta ad utilizzare MG si chiederà che cosa è una macro?

Una macro è un'azione ripetitiva che si compie più volte nel nostro flusso di lavoro, se avete presente il funzionamento delle azioni di Photoshop, potete capire qual è il vero scopo della macro, quello di racchiudere in una sola azione una serie di operazioni che facciamo ricorrentemente durante il nostro flusso di lavoro che può essere editing video oppure un qualsiasi altro tipo di lavoro.

Una macro può essere composta da una singola operazione oppure da più operazioni, quindi possiamo distinguere i due tipi di macro in macro semplice oppure macro complessa.

MG ha la possibilità di utilizzare sia macro semplici che macro complesse, gli utilizzatori di MG una volta installato il software troveranno già funzionanti circa un centinaio di macro predefinite studiate proprio per il proprio software, ma possono comunque crearne altre a proprio piacimento.

MG è un software che più si utilizza e più si capisce come può farci risparmiare tempo nell'operazione di ogni giorno, quindi vi consiglio di utilizzarlo quanto più possibile.

Man mano che utilizzerete MG vi renderete sempre più conto di quanto questo software può farvi risparmiare tempo e quindi sarete voi a capire quali sono le macro che vi serviranno di più, per sostituire tutte quelle operazioni che svolgete frequentemente.

Facciamo un esempio pratico con il software di Editing Video EDIUS, nel video editing capita spesso che si applica ad una clip un rallenty, con EDIUS, per applicare un rallenty,

Selezioniamo una clip

Clicchiamo sulla tastiera il tasto rapido all'apertura del pannello per la velocità ALT+E

Scriviamo il valore corrispondente alla velocità che si desidera modificare

Spuntiamo le opzioni per personalizzare il nostro rallenty

Chiudiamo il pannellino

Questa serie di operazioni, in MG, è contenuto tutto in un unico comando "SPEED" così una volta creata una macro di tipo SPEED, l'utente vedrà solo un bottone, e cliccando su quel bottone verrà eseguita la macro.

Immaginate di voler applicare una macro più volte consecutivamente, ed immaginate quanto tempo ci mettereste manualmente, per questo MG ha una funzione che si chiama "Ciclo", in modo da applicare un numero di volte infinito una macro ad infinite clip, con un risparmio notevole di tempo.

Chiaramente il Comando "SPEED" è solo uno dei tanti comandi disponibili, per gli altri comandi ti rimandiamo alla lista dei comandi.

## Capitolo 3 – Installazione, Attivazione, Aggiornamento e Disinstallazione

### 3.1 Installazione

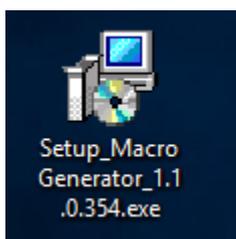
Il file da lanciare per eseguire l'installazione della versione Professional oppure per la versione di prova è lo stesso file, ed è scaricabile sul sito ufficiale

<http://www.macrogenerator.net/>

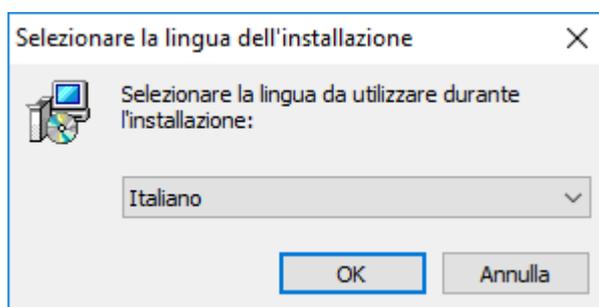
oppure a questo indirizzo

[http://www.macrogenerator.net/Software/Setup\\_MacroGenerator.exe](http://www.macrogenerator.net/Software/Setup_MacroGenerator.exe)

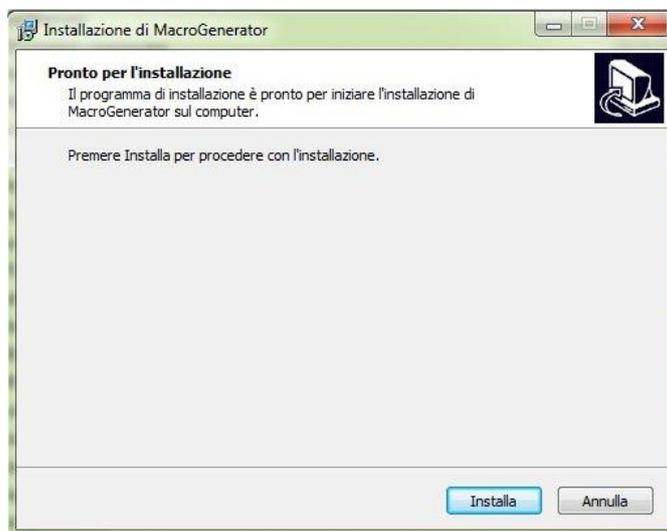
Una volta scaricato il file , facciamo doppio clic sulla icona di Setup



Selezioniamo la lingua che ci interessa



E clicchiamo su ok



Clicchiamo su Installa



E poi su Fine



A questo punto, ci ritroviamo sul Desktop due Icone, una a 64 bit, che serve per comandare le applicazioni a 64 bit, e l'altra a 32 bit, che serve per comandare le applicazioni a 32 bit.

### Per gli utenti di EDIUS

Per Comandare	Devi Utilizzare
EDIUS 8	MacroGenerator 64 bit
EDIUS 7	MacroGenerator 64 bit
EDIUS 6.5	MacroGenerator 32 bit
EDIUS 6	MacroGenerator 32 bit

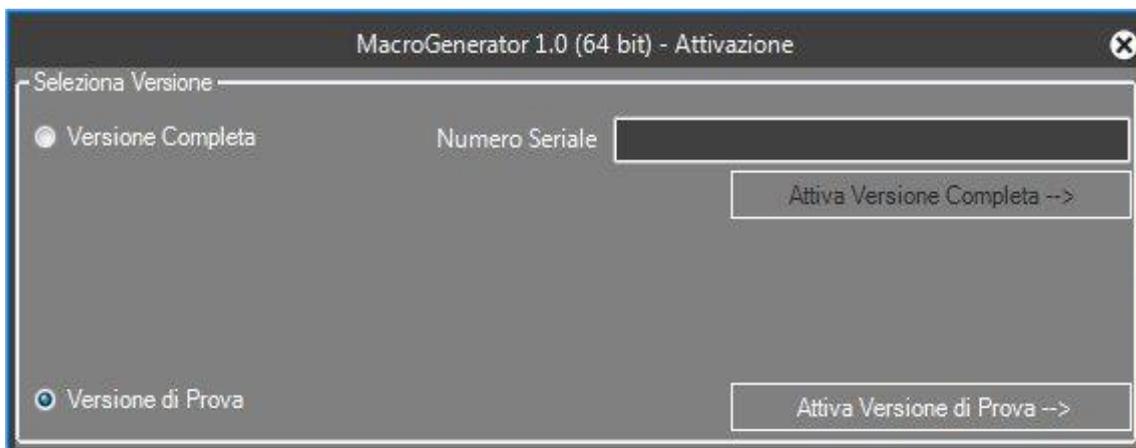
Scegliamo quella adatta al nostro sistema operativo e cancelliamo l'altra.

### 3.2 - Attivazione Versione di Prova

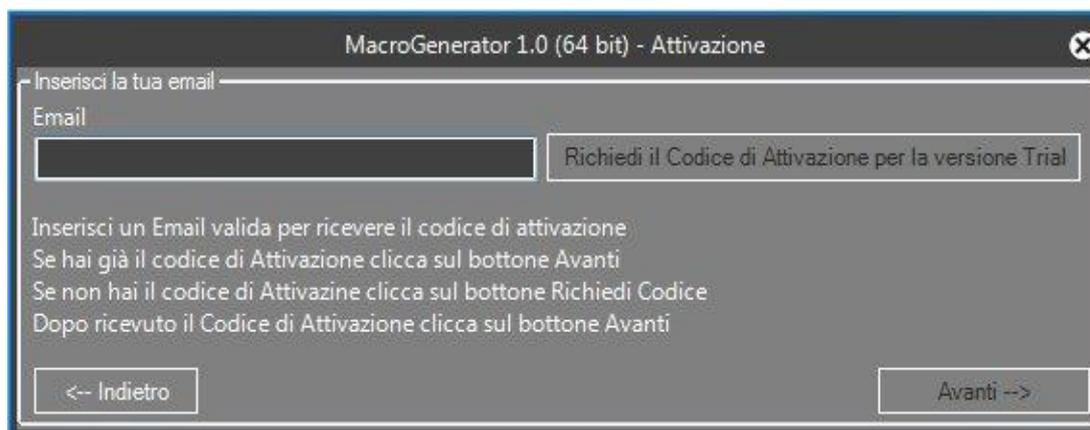
La versione di prova di MG ha bisogno sia per l'attivazione, che per il funzionamento, della connessione ad Internet

La versione di prova di MG dura 21 giorni dall'attivazione.

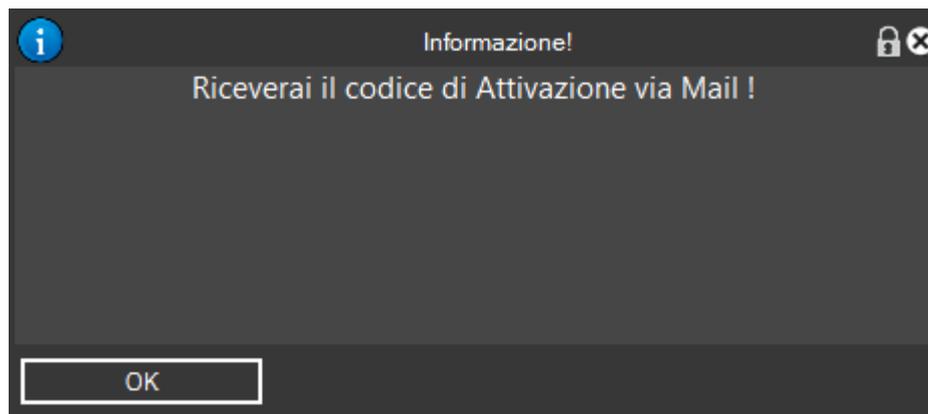
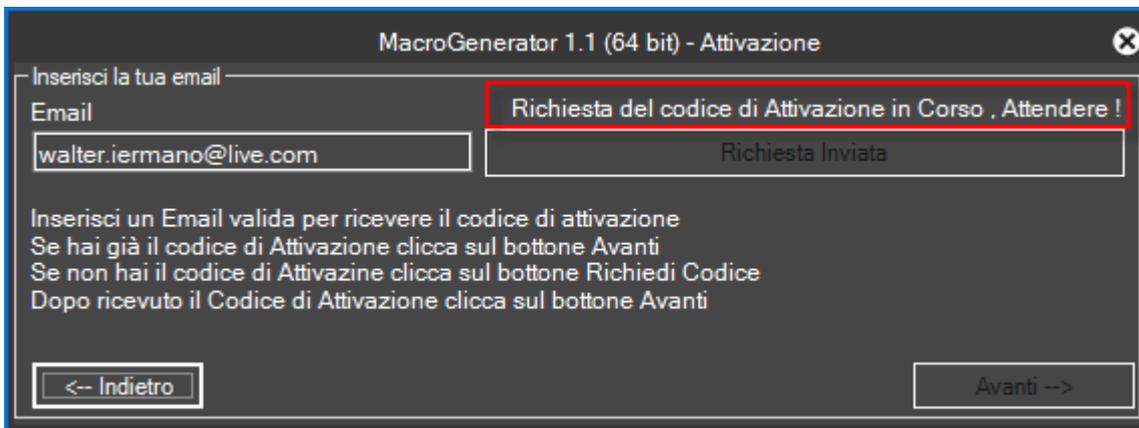
Una volta installato MG lanciamo il software.



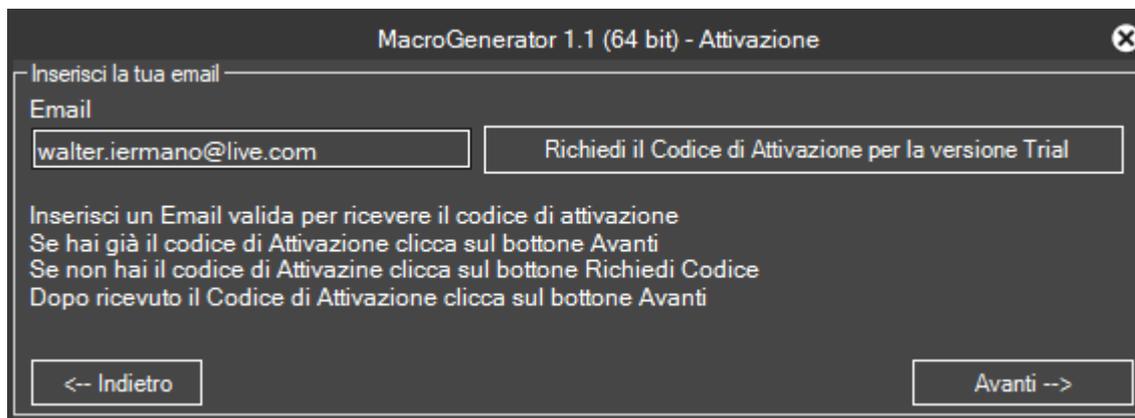
clicchiamo su versione di prova e sul tasto Attiva Versione di prova



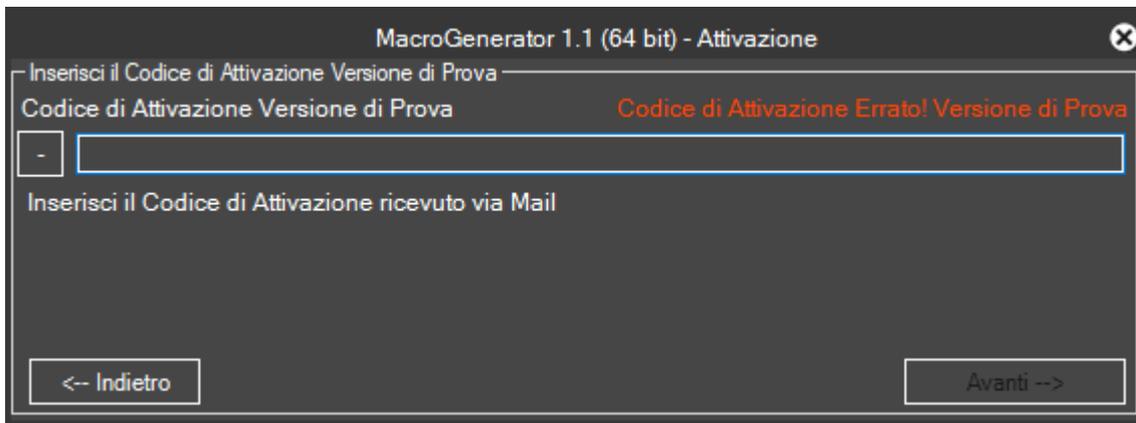
Nel riquadro di testo inseriamo la nostra mail valida e clicchiamo sul tasto richiedi codice di attivazione per la versione di prova, aspettiamo qualche secondo fin quando non compare il messaggio che ci avvisa che ci arriverà via mail una mail contenente il codice di attivazione.



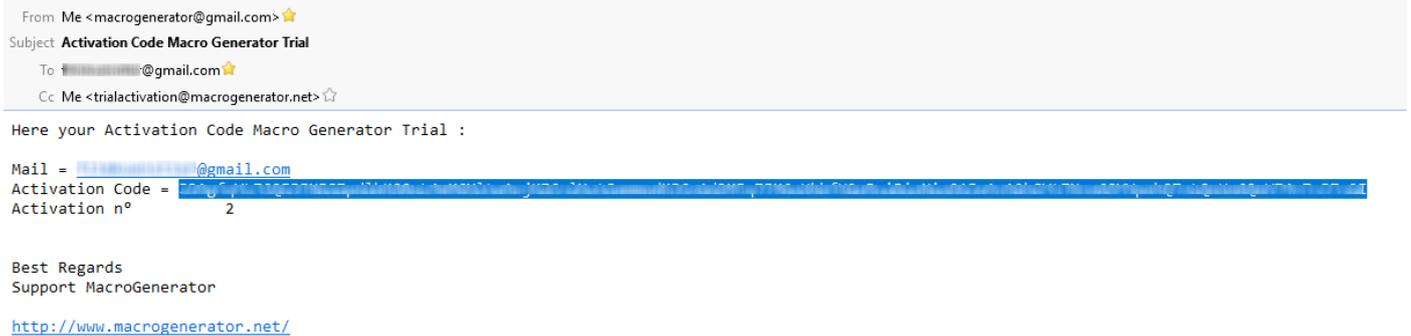
Clicchiamo su Ok , controlliamo nella posta una mail proveniente da [macrogenerator@gmail.com](mailto:macrogenerator@gmail.com) , se non è arrivata , controlliamo nella cartella “posta indesiderata” , se questa mail non arriva entro una decina di minuti, prego contattaci al supporto [support@macrogenerator.net](mailto:support@macrogenerator.net)



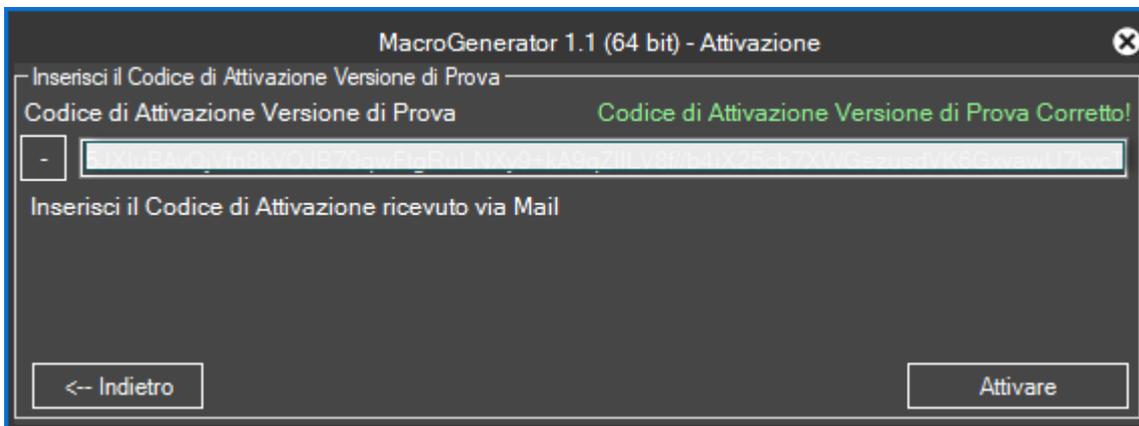
Una volta ricevuta la mail con il codice di attivazione clicchiamo sul tasto Avanti



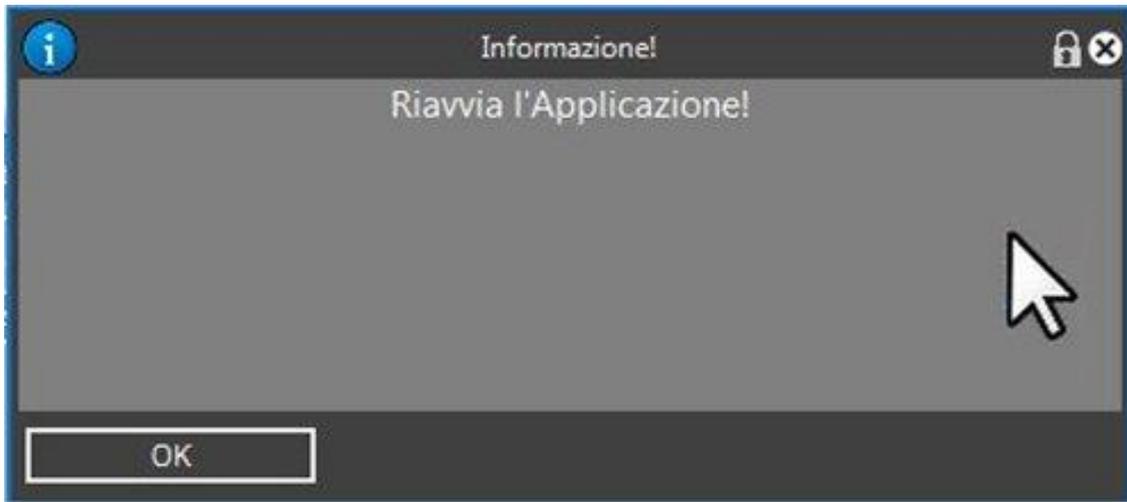
Ricevuta la mail , seleziona il codice di attivazione completo, copialo con ctrl-c o tasto destro e copia



Una volta copiato in memoria il codice di attivazione ricevuto via mail , inseriamolo nel box di testo con ctrl-v oppure tasto destro incolla ,



Se abbiamo inserito il codice di attivazione corretto verrà visualizzato il messaggio in colore verde se invece abbiamo inserito il codice di attivazione errato verrà visualizzato il messaggio in colore rosso, se tutto ok verrà attivato il tasto “Attiva”, clicchiamoci sopra

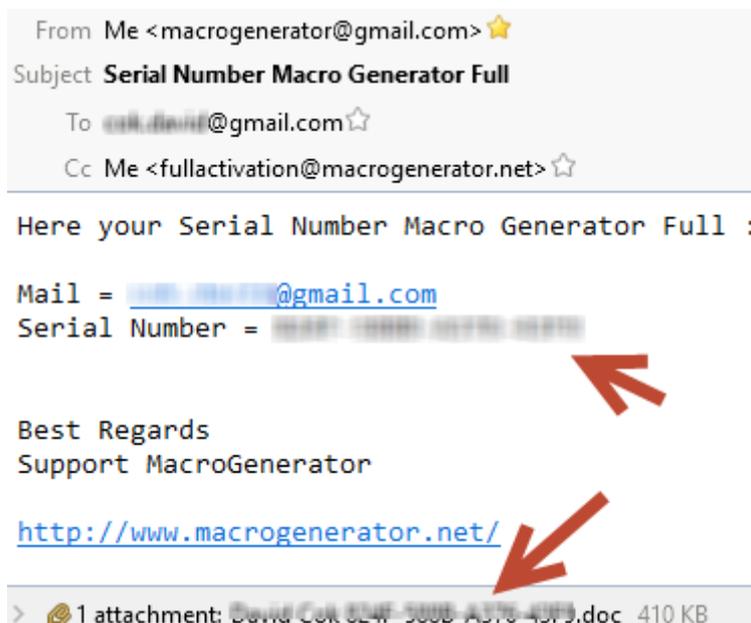


Una volta attivato comparirà il box di informazione che ci chiede di riavviare l'applicazione.  
A questo punto abbiamo terminato la procedura di attivazione della versione di prova

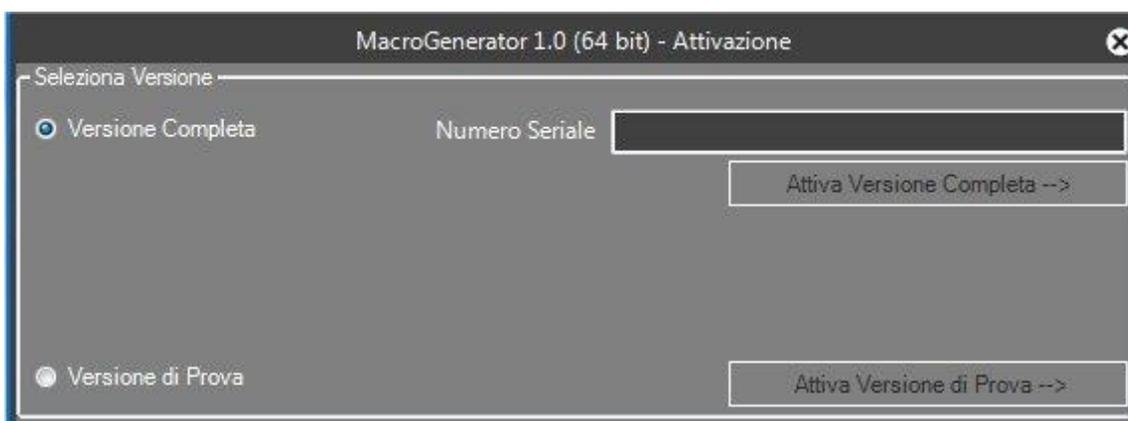
### 3.3 - Attivazione Versione Full

A differenza della versione di prova, la versione completa ha bisogno del collegamento ad internet per il processo di attivazione, e una volta attivata ogni 45 giorni è necessario un collegamento ad internet.

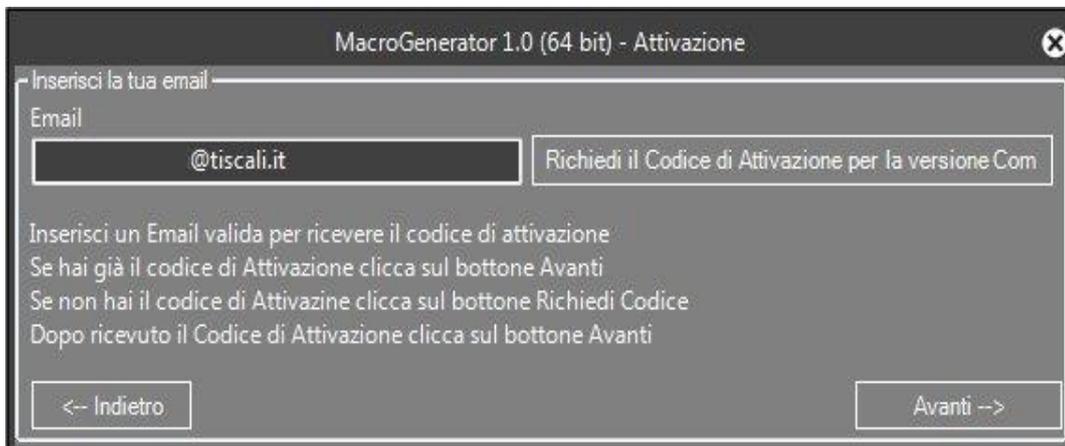
Una volta effettuato l'acquisto riceverete una mail contenente il serial number ed allegato un certificato di acquisto



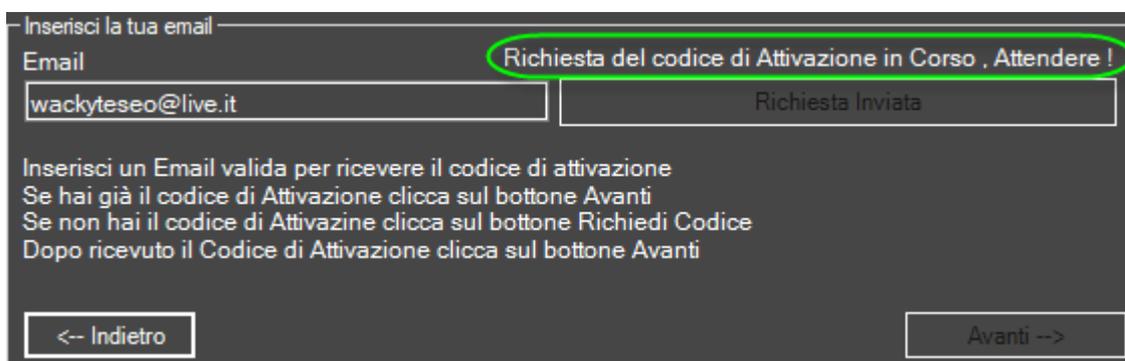
Una volta lanciata l'applicazione, per attivare la versione completa attiviamo il Radio Button della versione completa e inseriamo nel riquadro il serial number ricevuto via mail



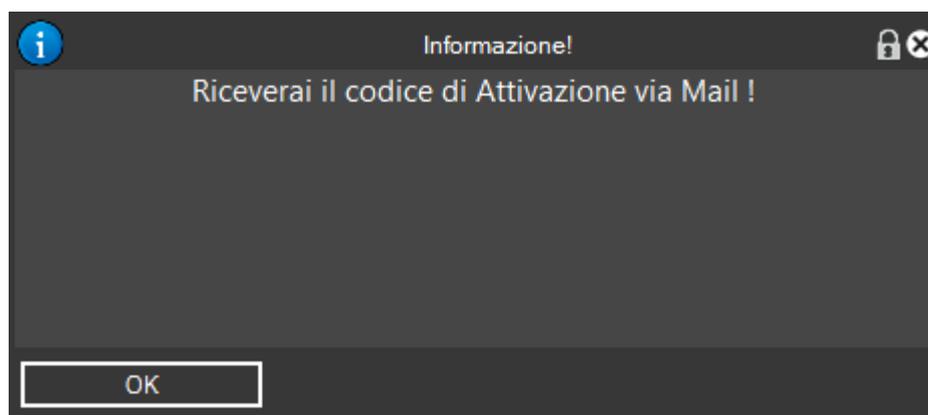
Se il serial number inserito è corretto si attiverà il tasto "Attiva versione completa" e a questo punto clicchiamo



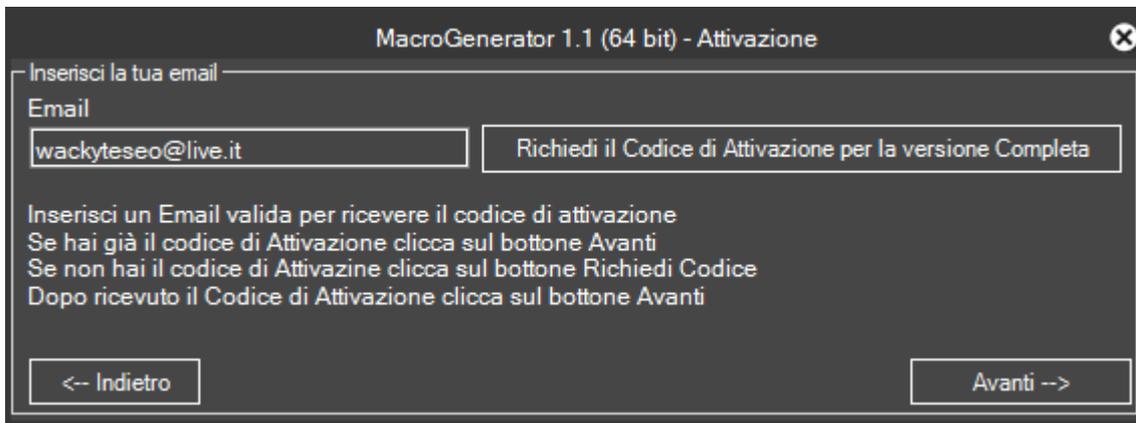
inseriamo la mail associata al numero seriale al momento dell'acquisto della versione completa e clicchiamo su richiedi codice di attivazione versione completa



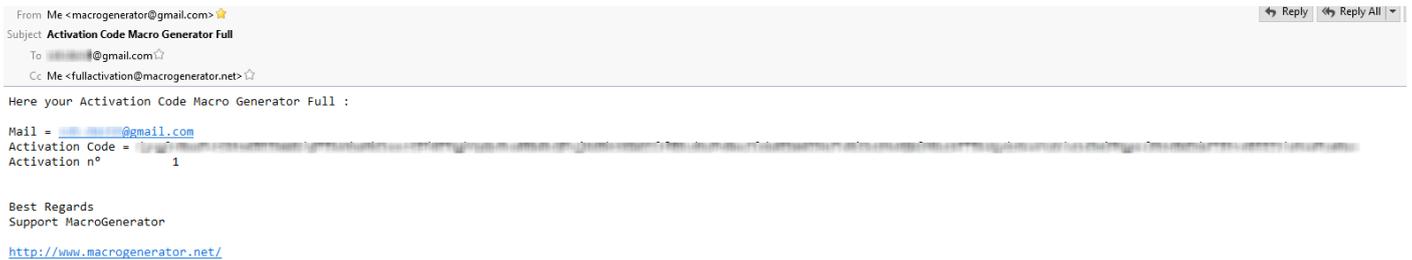
Verrà mi verrà visualizzato un messaggio di attesa e alla fine verrà visualizzato un messaggio che ci dice di aspettare il codice di attivazione per la versione completa che arriverà via mail



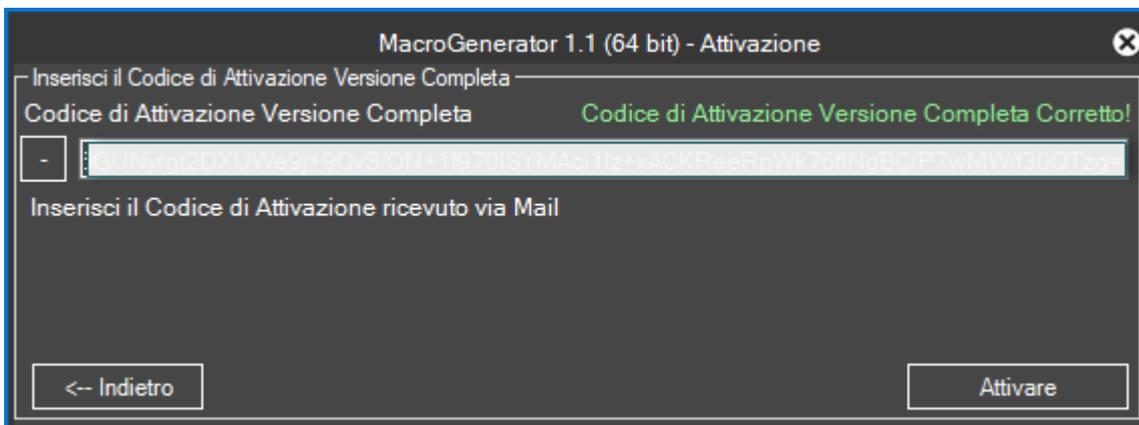
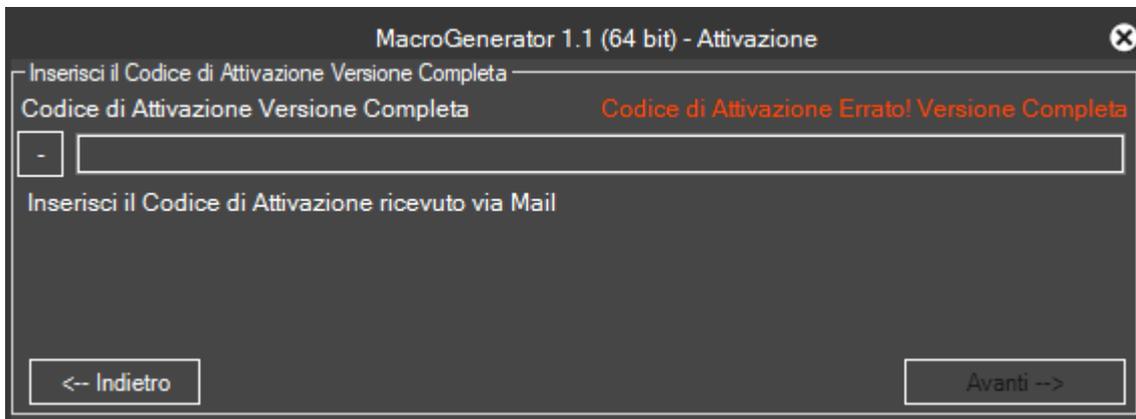
Clicchiamo su Ok , controlliamo nella posta una mail proveniente da [macrogenerator@gmail.com](mailto:macrogenerator@gmail.com) , se non è arrivata , controlliamo nella cartella “posta indesiderata” , se questa mail non arriva entro una decina di minuti, prego contattaci al supporto [support@macrogenerator.net](mailto:support@macrogenerator.net)



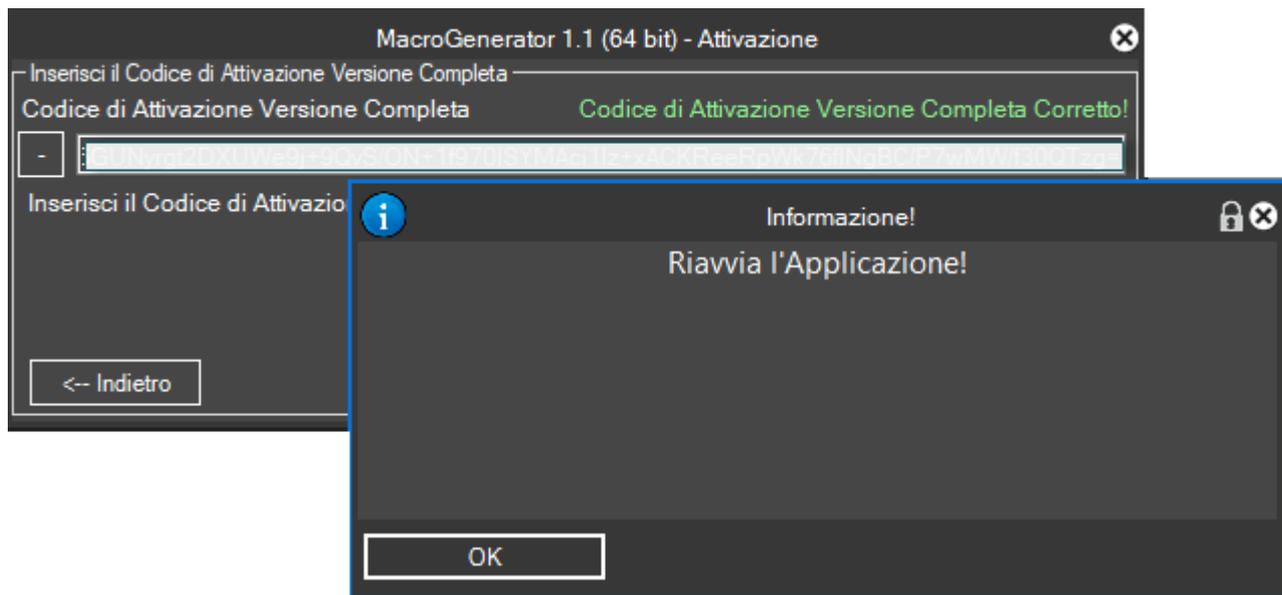
Ricevuta la mail, seleziona il codice di attivazione completo, copialo con ctrl-c o tasto destro e copia



Una volta copiato in memoria il codice di attivazione ricevuto via mail, inseriamolo nel box di testo con ctrl-v oppure tasto destro incolla,



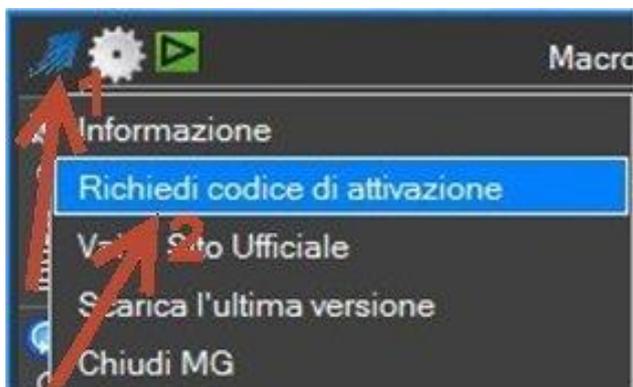
Se il codice di attivazione inserito è errato verrà visualizzato il messaggio di colore rosso se il codice di attivazione inserito è corretto il messaggio sarà di colore verde e quindi possiamo cliccare sul tasto Attiva



Una volta attivata l'applicazione viene richiesto il riavvio

### 3.4 - Passaggio dalla versione di Prova alla versione Completa

Se già si sta utilizzando la versione di prova e si è acquistata l'applicazione, per passare dalla versione di prova alla versione completa, una volta ricevuto il seriale via mail, cliccare sull'icona di MG in alto a sinistra, si aprirà un menu, andare sulla voce "Richiedi codice di attivazione"



Si aprirà questa finestra



Smistare il Radiobutton da Versione di prova a Versione completa

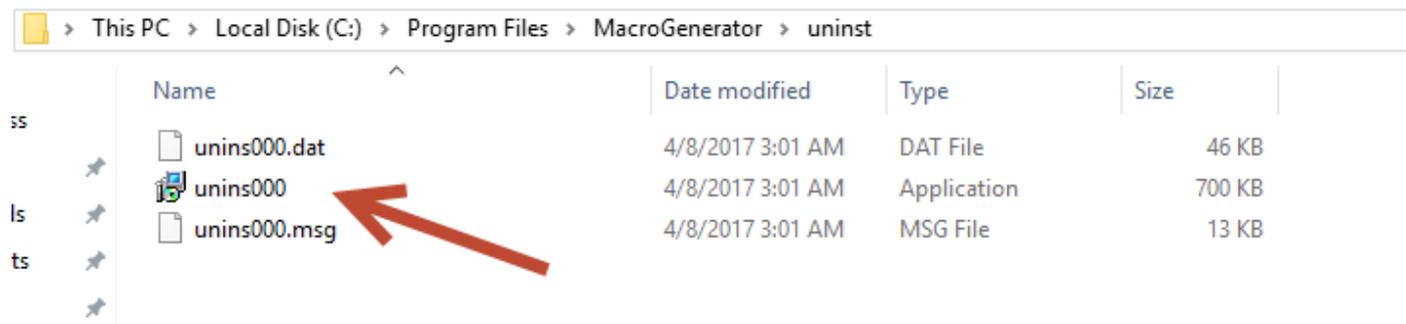
Poi seguire il processo descritto al capitolo [Attivazione Versione Full](#)

### 3.5 - Aggiornamento

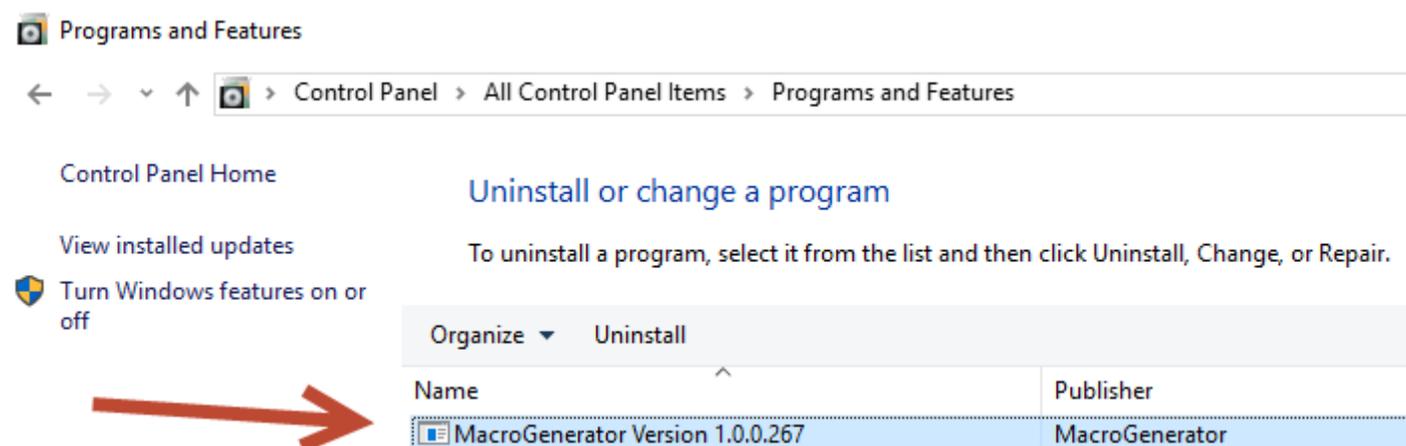
Per eseguire l'aggiornamento di MG basta lanciare tranquillamente il file di setup scaricato. Questo file automaticamente effettua installazione e aggiornamento senza sovrascrivere precedenti settaggi.

### 3.6 - Disinstallazione

Per Disinstallare MG lanciare il file unins000 mostrato in figura



Oppure tramite il tool di Windows



Entrambe le procedure disinstallano solo il software ma non eventuali workspace creati, questo per non perdere eventuali macro create e backup salvati.

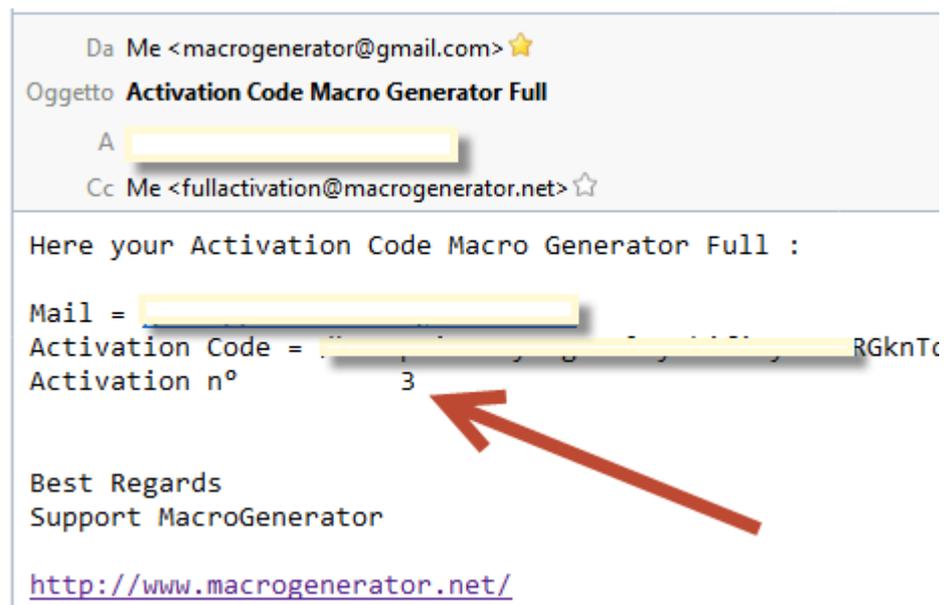
### **3.7 - Esegui come Amministratore**

MG non è un plug-in interno, ma è un plug-in esterno, questo significa che è un software che va a comandare un altro software, alcuni Antivirus, alcuni sistemi di protezione, potrebbero vedere MG come un software sospetto, quindi bloccarlo, per questa ragione è necessario installarlo come Amministratore, se non si installa come Amministratore, le Macro lanciate potrebbero non funzionare.

Anche al primo collegamento con il Tablet potrebbe intervenire il Firewall che blocca il collegamento di MG con il Tablet o Smartphone, per questo bisogna dare il consenso al Firewall per MG.

## Numero di Attivazioni possibili

Quando arriva la mail di attivazione con il codice di attivazione



Compare il numero sequenziale delle attivazioni effettuate .  
Automaticamente vengono disattivate le attivazioni precedenti.

## Capitolo 4 - Workspace

### 4.1 - Cosa è un Workspace

Come abbiamo già detto , MG può comandare tutte le applicazioni Windows ,ma è giusto tenere separate le Macro create per ogni tipo di applicazione , quindi abbiamo la possibilità di creare più Set di Macro separate sia a livello visivo che a livello fisico , questa separazione viene chiamata workspace o spazio di lavoro , per esempio se utilizziamo sullo stesso computer EDIUS ed Adobe Premiere , è giusto avere un Workspace per EDIUS ed un workspace per Premiere, dato che nella maggioranza dei casi le macro create sono esclusive per ogni tipo di software , in questo modo le macro create per lo spazio di lavoro di EDIUS vengono separate da quelle create per Adobe Premiere.

Quindi quando si lavora con EDIUS si seleziona il workspace di EDIUS, quando si lavora con Premiere si seleziona il Workspace di Premiere.

In questo momento per applicazioni di tipo Editing Video già sono previsti dei Templates con set di Macro già preparate e personalizzate per ogni tipo di software come, EDIUS, Adobe Premiere, DaVinci Resolve, Avid Media Composer, Magix Vegas e Sony Vegas, già confezionati e personalizzati

Per le altre Applicazioni, che chiameremo di tipo Generico, alla creazione di un nuovo Workspace verrà chiesto di selezionare il tipo di applicazione e verranno create le macro più comuni utili a tutte le applicazioni, il workspace una volta creato, può essere modificato a seconda delle esigenze dell'utente.

## 4.2 - Primo Avvio e Creazione del primo Workspace

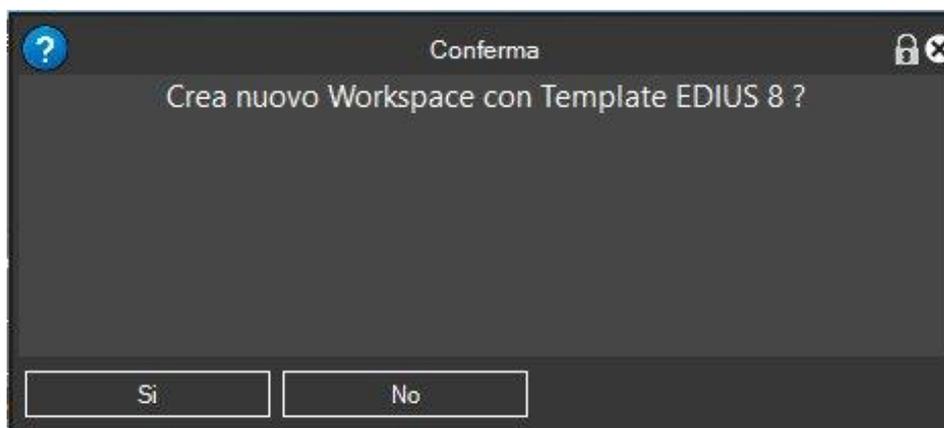
All'avvio di MG avremo un pannello che ci mostrerà nella parte inferiore, tutti i Template Disponibili per le applicazioni di Editing video, in base alle applicazioni installate sul nostro Pc, e un template di tipo Generico per tutte le altre applicazioni, per esempio se sul nostro pc non è installato Adobe Premiere, la relativa icona nei template disponibili non sarà visibile, la figura qui sotto è relativa ad un Pc in cui sono installati tutti i software descritti in precedenza.

Attenzione! Prima di creare un Workspace o prima di avviare un Workspace è consigliato avviare il software che vogliamo comandare, MG ha una funzione che avvia automaticamente il software che vogliamo comandare ma è consigliato avviare l'applicazione manualmente prima di creare o avviare il Workspace.

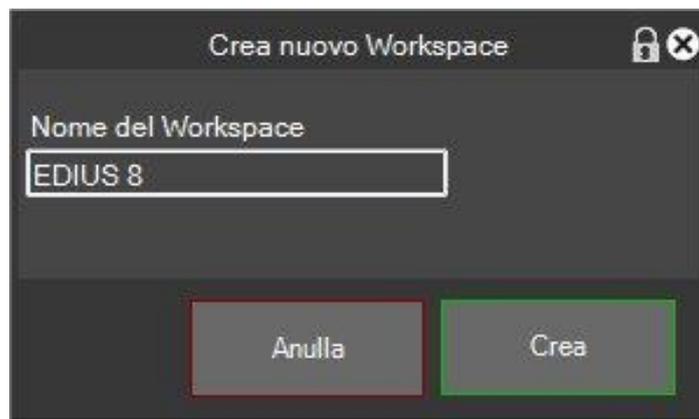


Al primo avvio, dopo la prima installazione, avremo questa schermata con la parte "Workspace Disponibili" vuota, e i Templates relativi ai software installati nella parte inferiore.

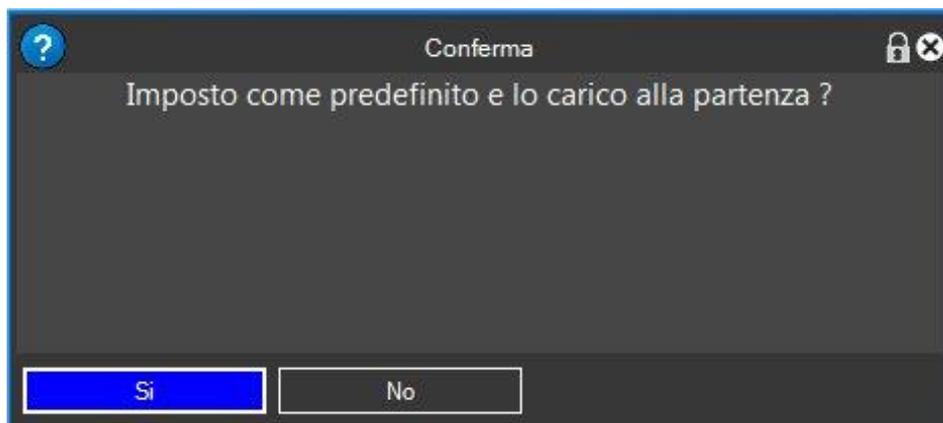
Nel nostro caso, creiamo un workspace da un template di EDIUS, cliccando sulla relativa icona



Viene richiesta una conferma per la creazione del nuovo workspace



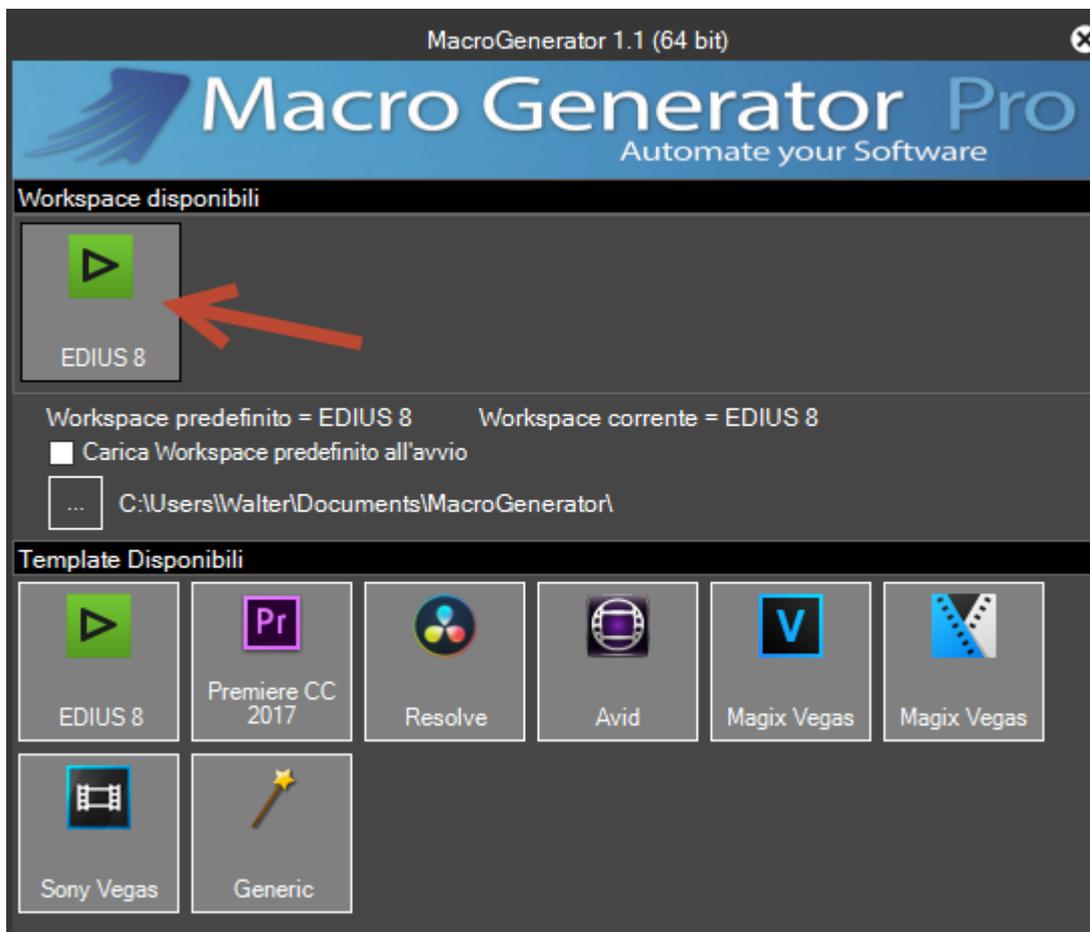
Viene chiesto il nome del nuovo Workspace



si apre una richiesta che ci chiede se vogliamo fare in modo che questo Workspace appena creato, venga considerato come il Workspace predefinito, e quindi, verrà avviato automaticamente all'avvio di MG, senza mostrare la lista dei workspace disponibili, se l'intenzione è quella di utilizzare un solo Workspace in MG, allora conviene scegliere **Si**, se invece si vogliono utilizzare più Workspace scegliere **No**.

Se abbiamo cliccato **Si**, MG al prossimo avvio caricherà direttamente questo Workspace senza mostrare la schermata di selezione dei Workspace.

Se abbiamo cliccato **No**, ogni volta che si avvia MG verrà chiesto quale Workspace utilizzare, come in figura



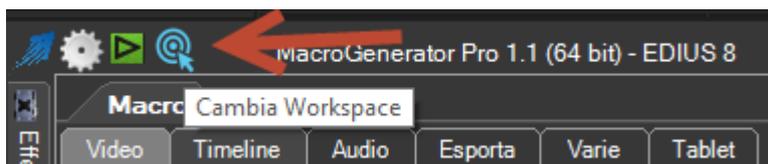
Da questo momento abbiamo disponibile il nostro Workspace, possiamo selezionarlo e si aprirà il pannello con le macro relative al workspace selezionato

Nel caso di EDIUS abbiamo preparato un workspace che prevede già circa 100 macro disponibili suddivise in 6 schede diverse in base alla tipologia, la scheda "Tablet" contiene tutte le macro che devono essere presenti sul nostro Tablet nel momento in cui lo colleghiamo al nostro Pc per lavorare con MG.

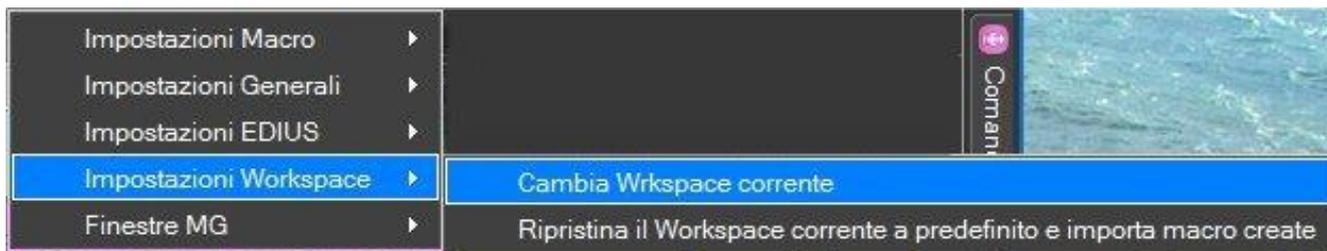


### 4.3 - Cambio del Workspace corrente quando MG è in esecuzione

Una volta avviato un Workspace, può essere cambiato cliccando sull'icona indicata dalla freccia sotto



Oppure andando sul menu impostazioni (ruota dentata) poi "Impostazioni Workspace" e "Cambia Workspace Corrente"

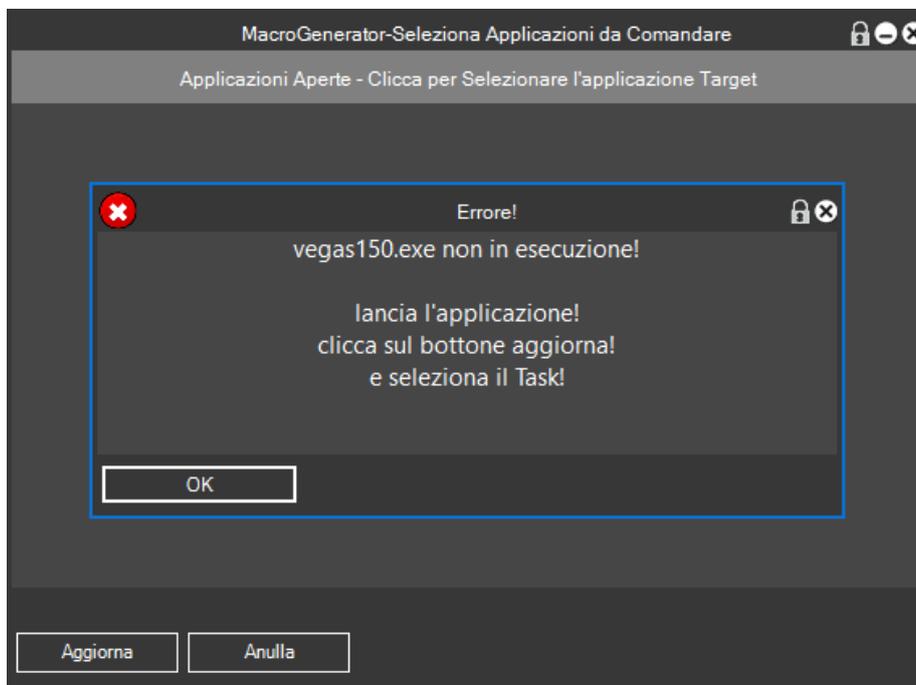


A questo punto si aprirà il pannello con la scelta dei Workspaces disponibili.



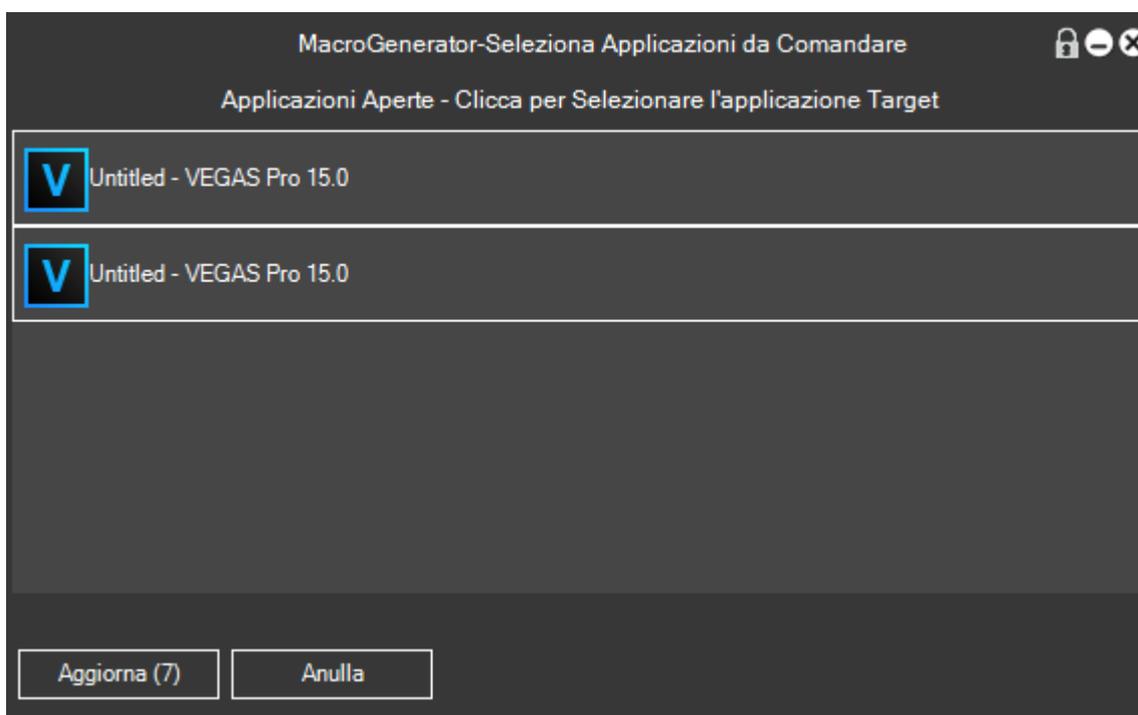
Selezioniamo il Workspace del software con cui vogliamo lavorare, ricordiamo ancora una volta che è consigliato avviare prima il software che vogliamo comandare.

Supponiamo di selezionare il Workspace di Magix Vegas, clicchiamo sulla relativa icona. Se il Magix Vegas non è in esecuzione, verrà segnalato come nella seguente figura

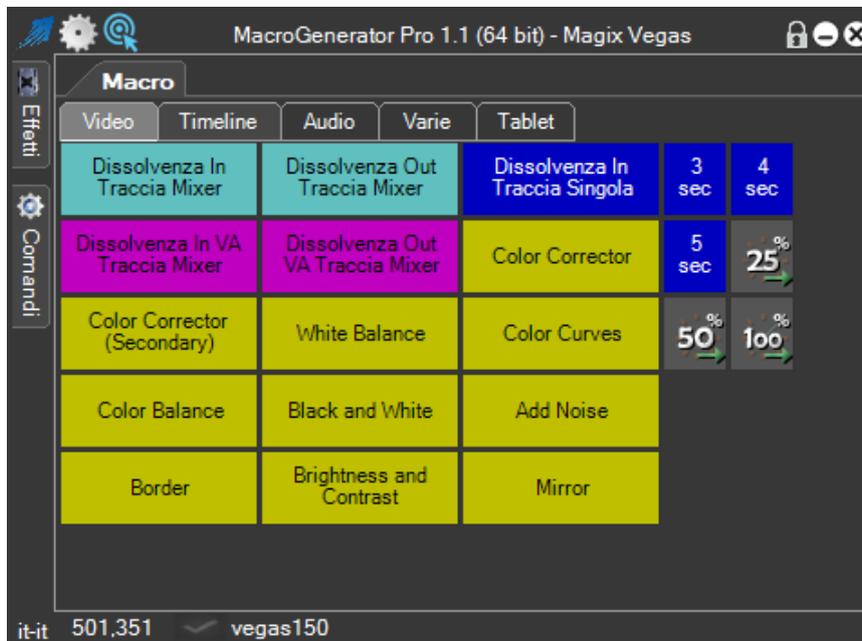


Quindi provvediamo a mandare in esecuzione Magix Vegas, clicchiamo su ok e poi su Refresh  
Se Magix Vegas è in esecuzione apparirà questa schermata

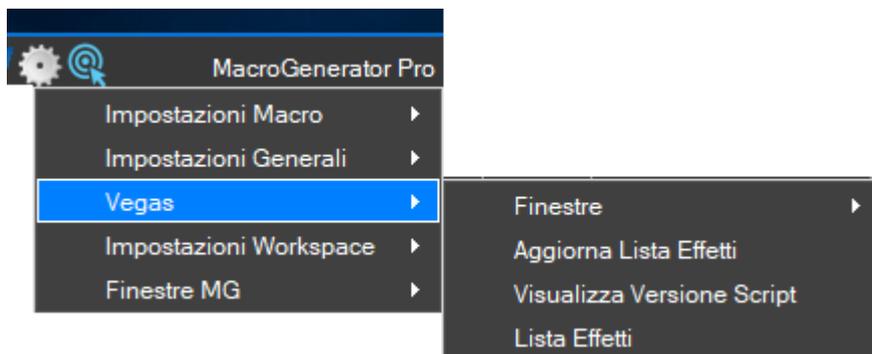
Se invece ci sono più task aperti della stessa applicazione apparirà una schermata di questo tipo



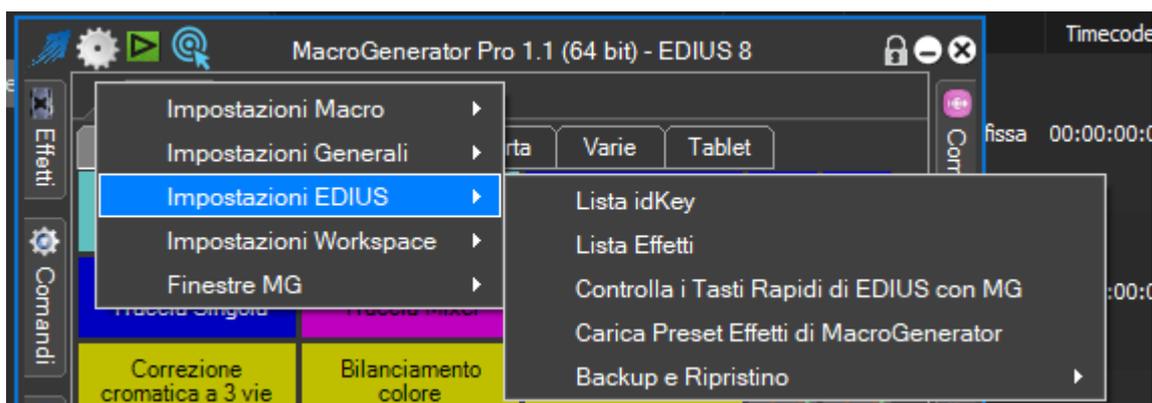
Selezionare il task con il quale vogliamo lavorare cliccandoci sopra, a questo punto si aprirà il  
Workspace relativo.



Possiamo vedere che in base al tipo di Workspace lanciato abbiamo schermate personalizzate, per esempio in un workspace per Vegas



Oppure per un Workspace per EDIUS



#### 4.4 - Ripristino del Workspace corrente

Con l'opzione "Ripristina Workspace", abbiamo la possibilità di azzerare tutto il workspace e riportarlo al momento in cui è stato predefinito,

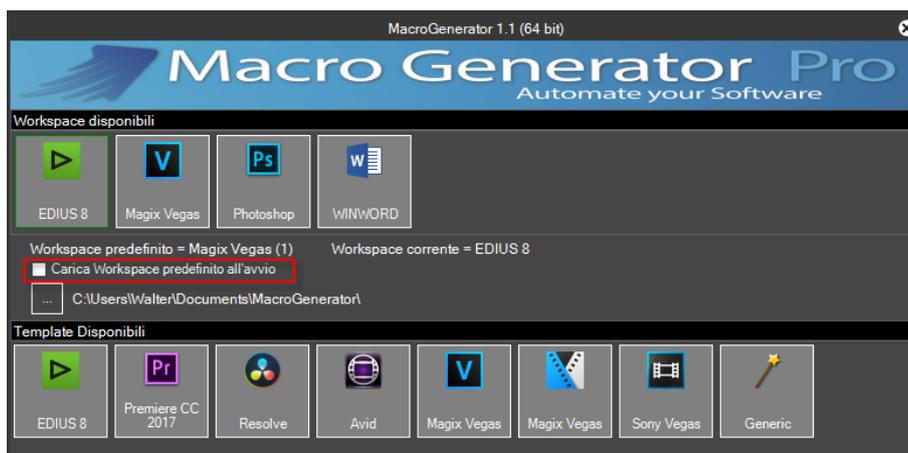
clickare su questa voce di menu,



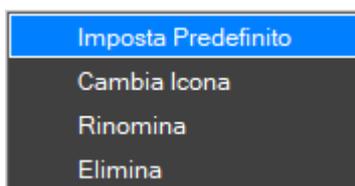
Se l'utente ha creato delle nuove macro, verrà avviato il processo di importazione delle macro create dall'utente e non previste dal template predefinito, quindi l'utente avrà la possibilità di non perdere le proprie macro create.

## 4.5 - Impostare un Workspace di Default per l'avvio

Nel pannello di caricamento dei Workspace, c'è una opzione "Carica Workspace predefinito all'avvio", questa opzione fa in modo che all'avvio di MG venga caricato subito il Workspace predefinito



Cliccando con il tasto destro del mouse sull'icona di un Workspace disponibile, si aprirà un menu a tendina con le seguenti voci:



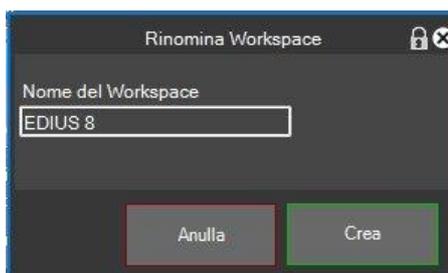
- **Imposta Predefinito:** imposta lo Workspace selezionato come Workspace predefinito, se è spuntata l'opzione "Carica all'avvio Workspace predefinito", MG si avvierà direttamente con lo Workspace selezionato.

- **Cambia Icona:** cambia l'icona del Workspace selezionato.

Viene presentata la finestra relativa a Micro Style per scegliere il colore della macro.

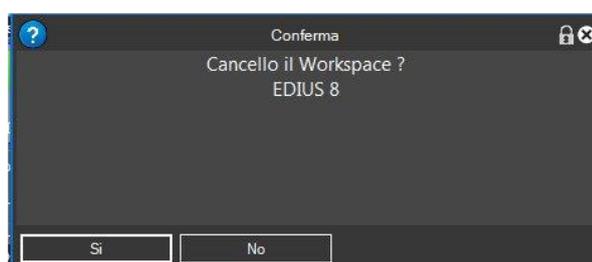
- **Rinomina:** rinomina lo Workspace selezionato

- 



Nella casella relativa al nome del Workspace inserisco il nuovo nome che voglio assegnare, poi cliccando sul tasto Crea creo il nuovo workspace.

- **Cancella:** cancella lo Workspace selezionato.



#### 4.6 - Cambiare il percorso di memorizzazione dei Workspaces

Come predefinito, MG, memorizza i workspaces nella directory dei Documenti, ma c'è la possibilità di cambiare questa impostazione, cliccare sul bottone “...” e selezionare il nuovo percorso di memorizzazione, questa operazione è consigliata prima di creare un nuovo Workspace.

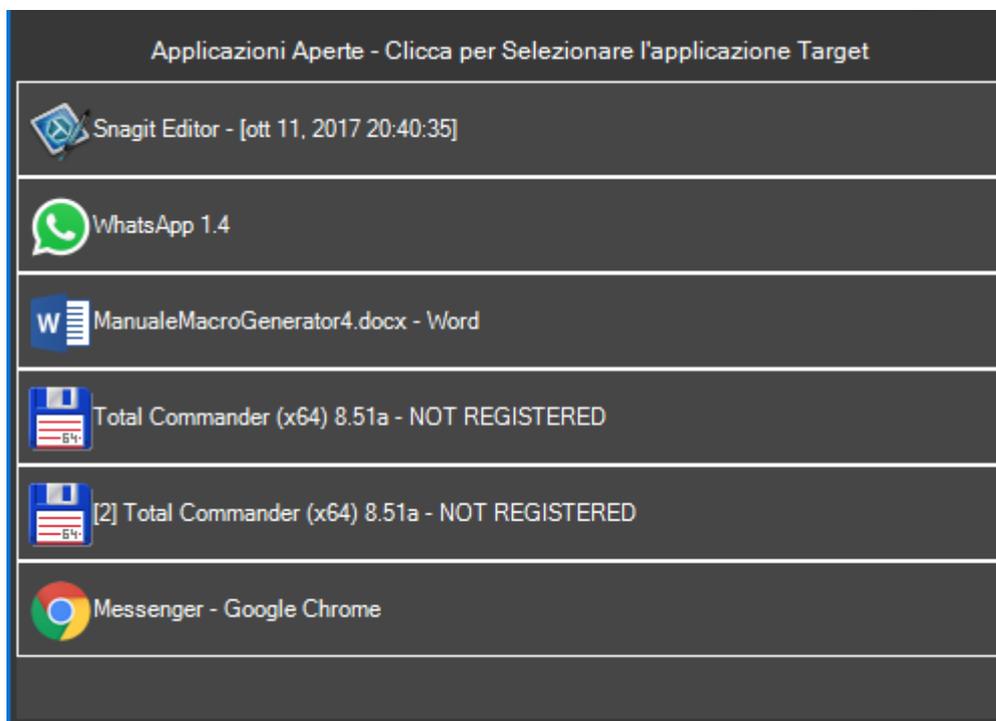


#### 4.7 – Creazione di un Workspace di tipo Generico

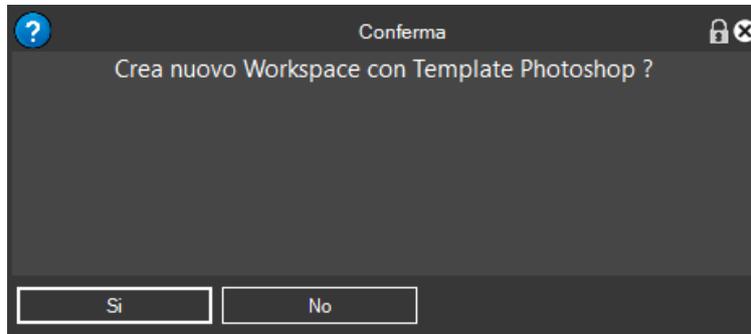
Come abbiamo detto in precedenza, MG può comandare tutte le applicazioni, se l'applicazione che vogliamo comandare non è nell'elenco dei templates disponibili, selezionare il template "Generico",



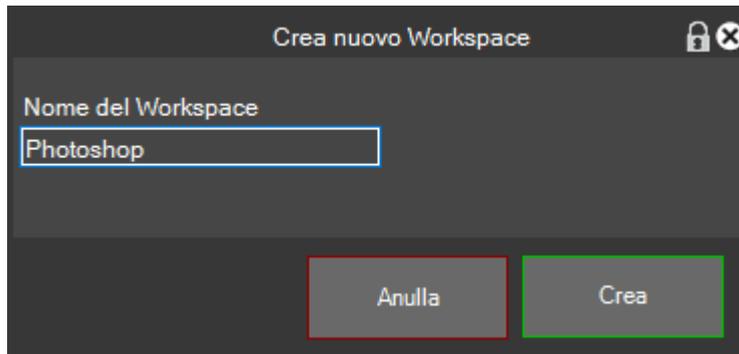
Cliccando sul template Generico si aprirà la lista delle applicazioni in esecuzione, nel nostro esempio vogliamo creare un Workspace per Adobe Photoshop, se compare nella lista delle applicazioni in esecuzione clicchiamo sull'icona relativa,



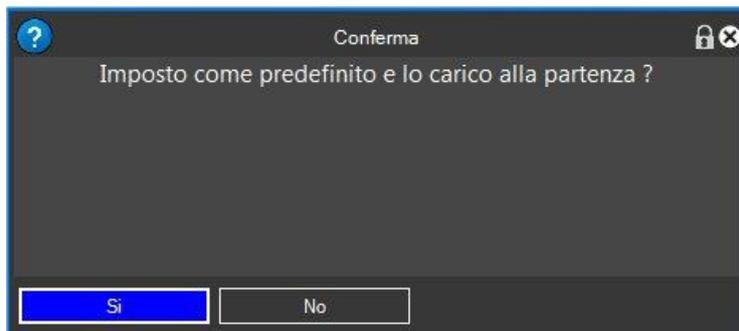
Viene chiesta la conferma se vogliamo creare un Workspace per Photoshop, clicchiamo su sì,



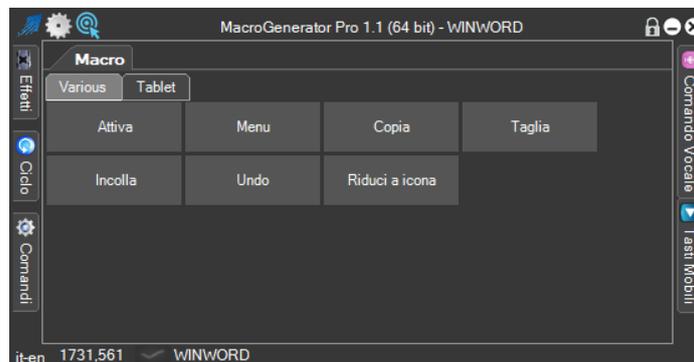
viene chiesto il nome del nuovo Workspace relativo a Photoshop, e clicchiamo su “Crea”,



Viene chiesto se questo workspace deve essere un workspace predefinito in modo da essere lanciato all’avvio di MG.



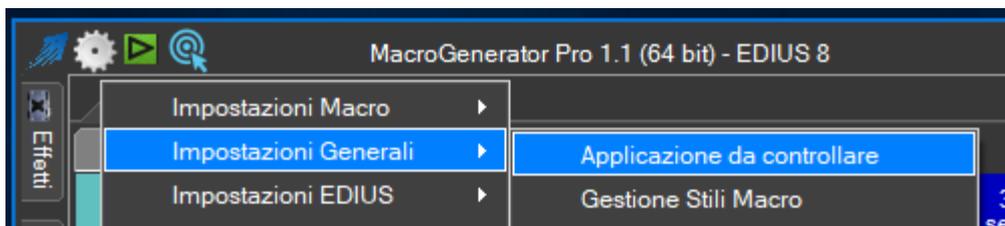
Per una applicazione Generica verranno create due schede, dove in “Varie” ci sono le macro più generiche, e nell’altra scheda, “Tablet”, le macro che devono essere presenti sul tablet nel caso in cui viene collegato un tablet ad MG,



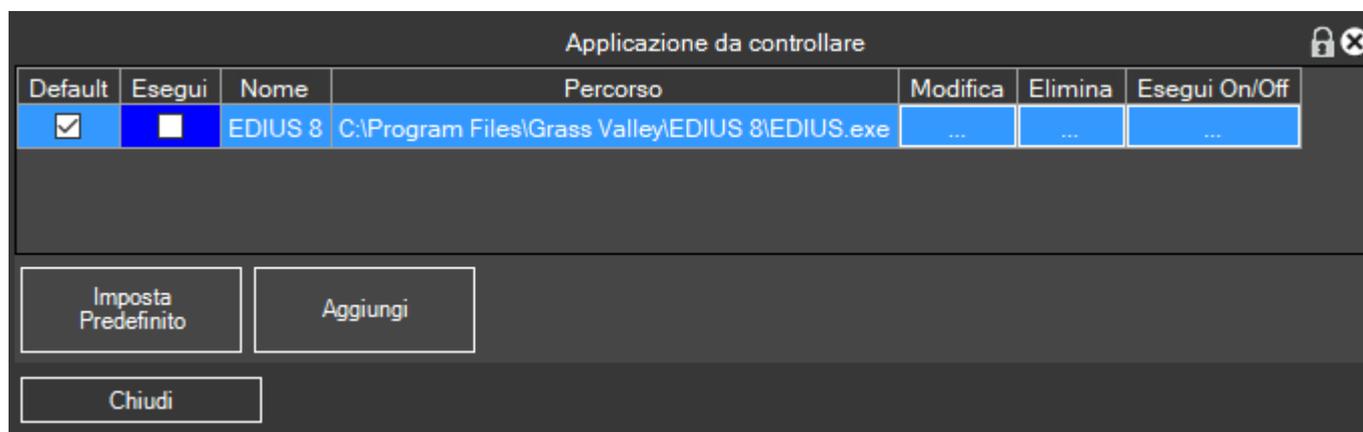
Da questo momento il workspace creato è pronto per lavorare con l’applicazione per cui è stato creato e in cui possiamo creare tutte le macro che vogliamo.

## 4.8 – Applicazioni Target e applicazioni da lanciare all'avvio di un workspace

Alla creazione del workspace vengono inserite in un elenco di esecuzione le applicazioni target ossia le applicazioni da comandare



esiste questa funzione raggiungibile dal Menù Impostazioni → Applicazioni da Comandare, nel caso di EDIUS, si aprirà questa schermata



Il Valore “Default”, indica quale è l’applicazione che deve essere comandata da MG per Default.

Il Valore “Esegui”, indica se vogliamo che all’avvio del workspace venga avviato anche il software da comandare, si può abilitare o disabilitare cliccando sul tasto corrispondente “Avvio On/Off”.

E’ preferibile lasciarlo disabilitato in quanto per esperienza è preferibile che all’avvio del Workspace il software da comandare sia già in modalità di lavoro.

Il Tasto “Modifica” serve per modificare il percorso del software da comandare.

Il Tasto “Elimina” per togliere il software da comandare dalla lista.

“Imposta Default” nel caso in cui ci sono più di una riga.

“Aggiungi” se vuoi che all’avvio del workspace vengano lanciate altre applicazioni esterne.

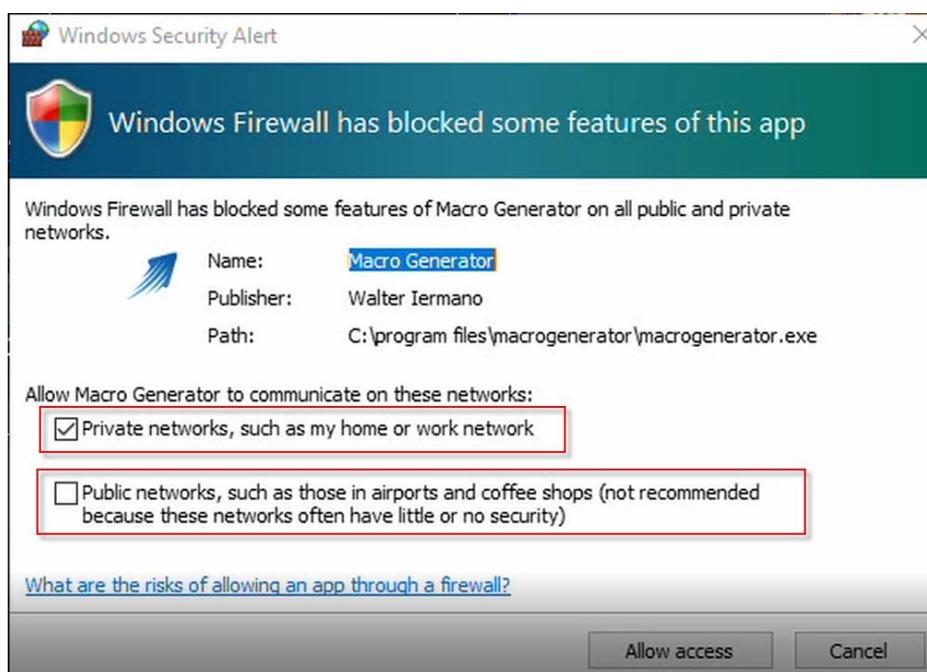
## Capitolo 5 – Configurazione per il collegamento con Tablet

MG offre la possibilità di collegare a sè stesso fino a 99 dispositivi, Tablet, Smartphone o Pc, iOS, Android o Windows Phone, l'importante è che siano all'interno della stessa rete, ed è molto importante che vengano testate le porte e venga dato il consenso al Firewall per MG in modo che possa mettere a disposizione di tutti i dispositivi, il proprio servizio di Server.

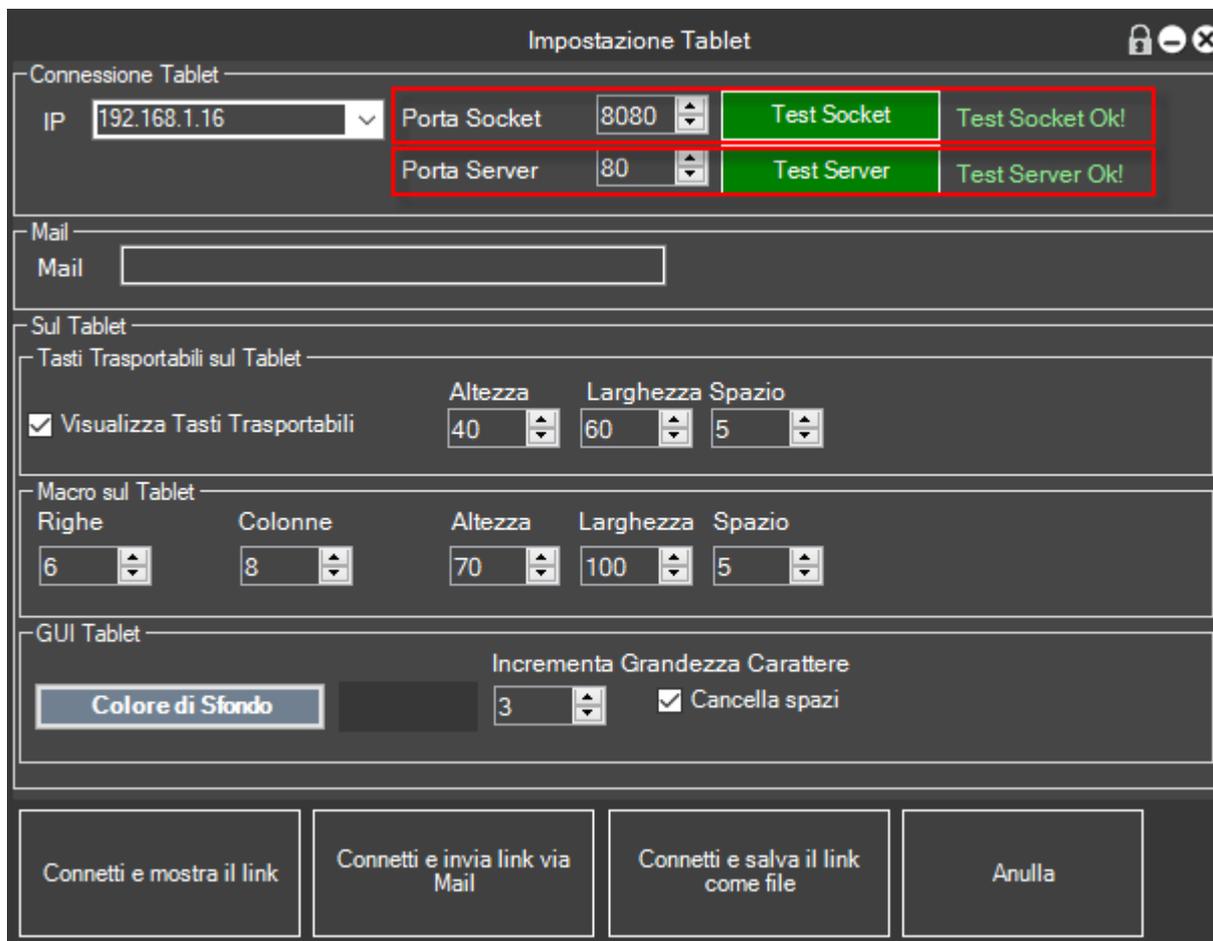
A questo apriamo il pannello comandi e spuntiamo sulla casellina "Connetti Tablet ad MG"



Al primo utilizzo di questa funzione apparirà la richiesta del consenso al Firewall per MG



Spuntando le due caselline evidenziate in rosso, diciamo al Firewall che MG ha la nostra autorizzazione per connettere un dispositivo al nostro Pc, se non si autorizza il Firewall, non si potrà utilizzare il collegamento del Tablet con il Pc.



A questo punto appare la finestra di Impostazioni Tablet, automaticamente viene fatto il Test del Socket e del Server, se ci sono errori, i tasti sono rossi e non verdi.

Se il tasto “Test Socket” è rosso dovete cambiare numero di Socket, incrementando il valore di uno e cliccare su Test Socket, se il tasto diventa verde ok, altrimenti continuate fin quando non diventa verde

Lo stesso va fatto per Test Server.

Nella maggior parte dei casi i valori 8080 per il Socket e 80 per la porta sono sempre disponibili.

Una volta che i test sono andati a buon fine, andiamo a vedere i vari settaggi,

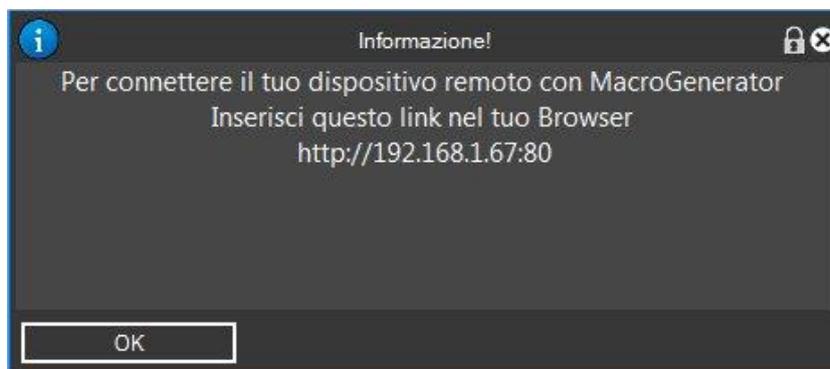
Abbiamo tutte le opzioni che vanno a modificare l’aspetto grafico dei tasti sul Tablet, possiamo anche decidere se visualizzare i Tasti Trasportabili o no, possiamo cambiare la dimensione dei tasti, dei caratteri, e il colore di sfondo

Il valore del campo IP è il valore dell’interfaccia di rete con il quale il Pc si collega al Router, e normalmente comincia con 192.168.1.\* oppure 192.168.0.\*, dove “\*” può variare da 2 a 254 ,

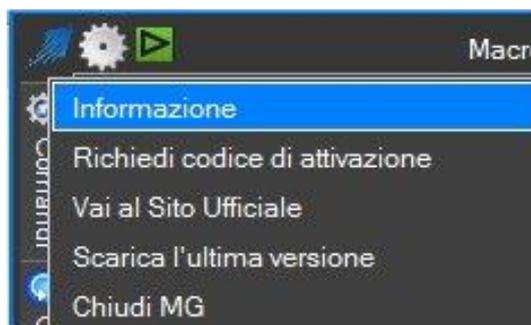
Inserire la mail se si vuole utilizzare la funzione “Connetti e invia mail con link”, così verrà inviata una mail al dispositivo che si dovrà connettere al Pc, arriverà una mail con il link diretto, cliccando sul link il dispositivo apre il browser e si connette al Pc direttamente

Inserire un percorso di un file, se si vuole utilizzare l’opzione “Connetti e copia file su Disco”, in questo caso, viene salvato un file di testo con il link per il browser, così possiamo trasferire il file su una chiavetta USB o in rete.

L'ultima opzione è quella di cliccare sul tasto "Connetti e mostra link ", una volta cliccato appare questo messaggio a video



Ora in base al tipo di sistema operativo del Tablet andiamo ad installare l'applicazione dallo store, quindi o ricerchiamo sullo store l'Applicazione "MacroGenerator" oppure apriamo il menu information

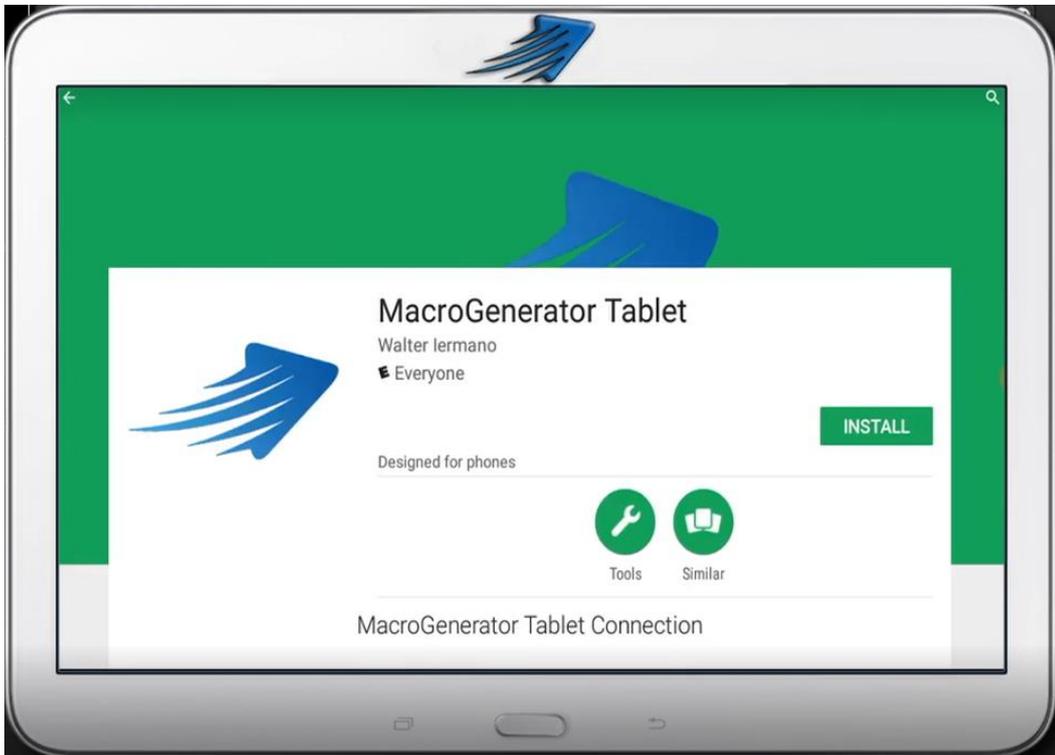


Ed apparirà questa schermata

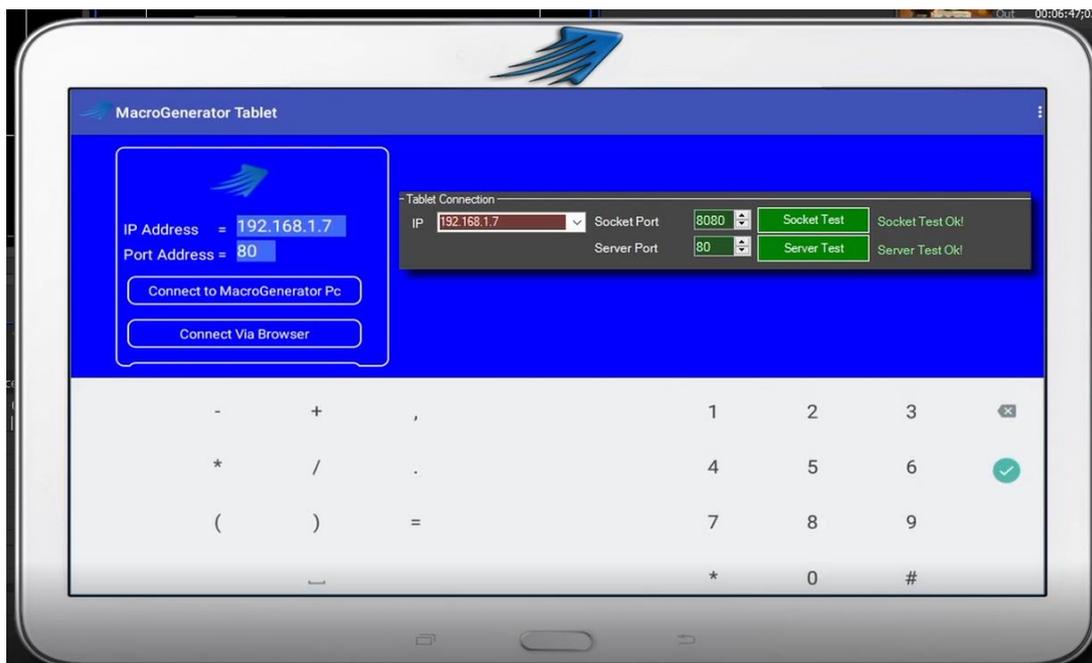


Con tutti i link necessari per andare sullo store, oppure, cliccando sul simbolo dello store appropriato si aprirà il QrCode che una volta scannerizzato con il Tablet aprirà direttamente l'applicazione dallo Store



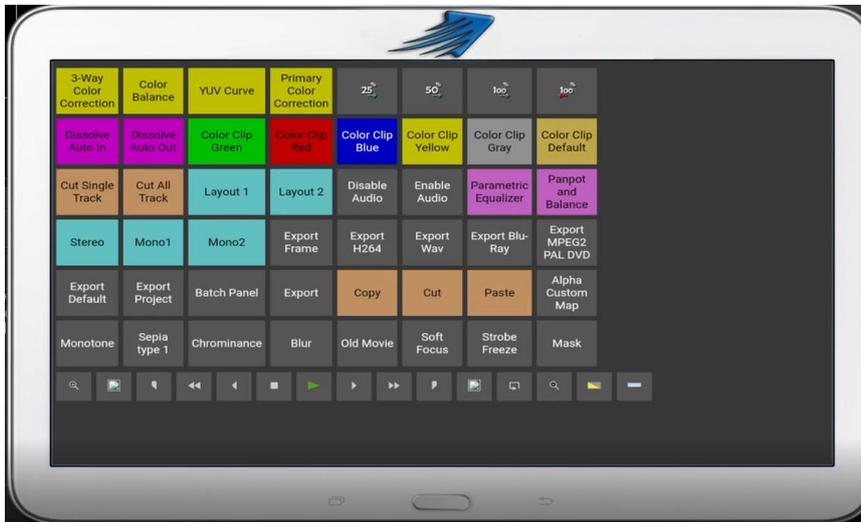


Installiamo l'applicazione sul tablet, e nei box di testo inseriamo l'indirizzo IP e la porta così come viene indicato sul Pc

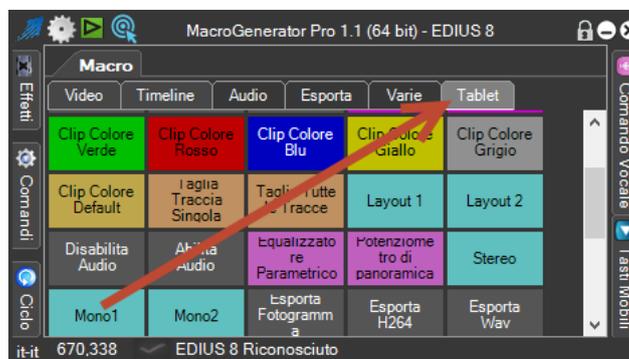


Poi clicchiamo su "Connetti a MacroGenerator Pc" e sul tablet avremo questa schermata

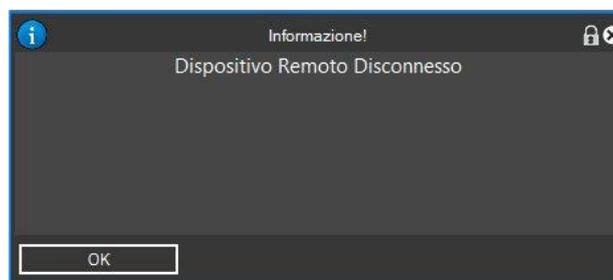
Da questo momento possiamo lanciare le macro dal tablet



Le macro che compariranno sul tablet sono tutte quelle macro che sono nella scheda contenitore in MG "Tablet"



Le varie modifiche applicate alle macro e ai preferiti non hanno subito effetto ma bisogna riavviare il Server , quindi disconnettere il dispositivo tramite il check box  , e avremo il messaggio del collegamento chiuso



A questo punto se si vuole riconnettere tutto basta ripetere il click su 

## Capitolo 6 – Utilizzo dei Comandi vocali in MG

### 6.1 – Abilitare il Pc all'utilizzo dei Comandi Vocali in Windows

Una delle caratteristiche più innovative di MG è la possibilità di utilizzare i comandi vocali, quindi ad una macro, che svolge un'azione complessa, si può associare un comando vocale, bisogna accertarsi che il sistema sia abilitato all'utilizzo dei comandi vocali di Windows, purtroppo Microsoft non supporta tutte le lingue.

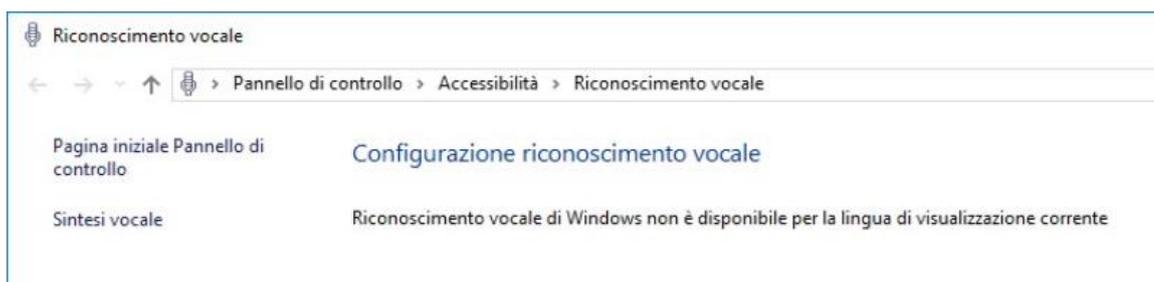
Questa è una nota di Microsoft

#### Note

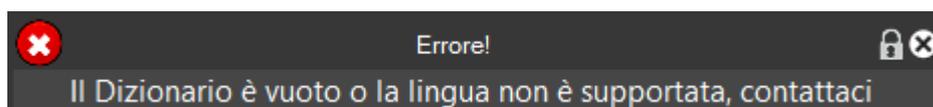
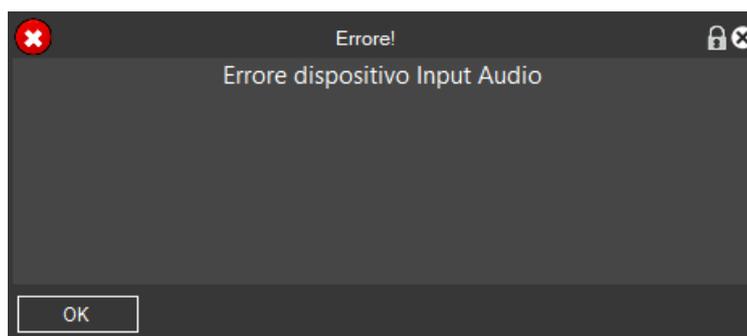
Speech Recognition is only available for the following languages: English (United States and United Kingdom), French, German, Japanese, Mandarin (Chinese Simplified and Chinese Traditional), and Spanish.

Con Windows 10 però Microsoft sta implementando sempre più lingue, quindi conviene controllare ogni tanto se la propria lingua è stata aggiunta alle lingue supportate.

Al momento della scrittura di questo manuale la lingua italiana non è supportata, Infatti se si cerca di abilitare i Comandi Vocali su un sistema Italiano compare questo messaggio

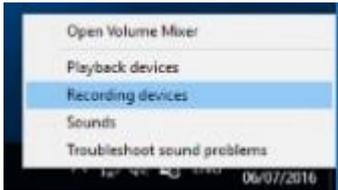


E in MG avremo questi due Errori

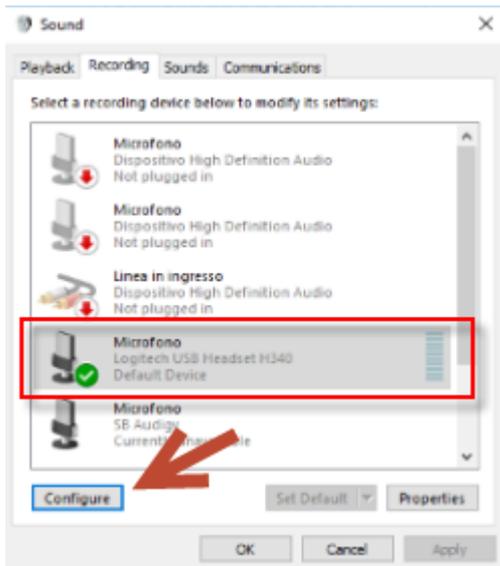


Quindi testiamo il tutto su un sistema Inglese

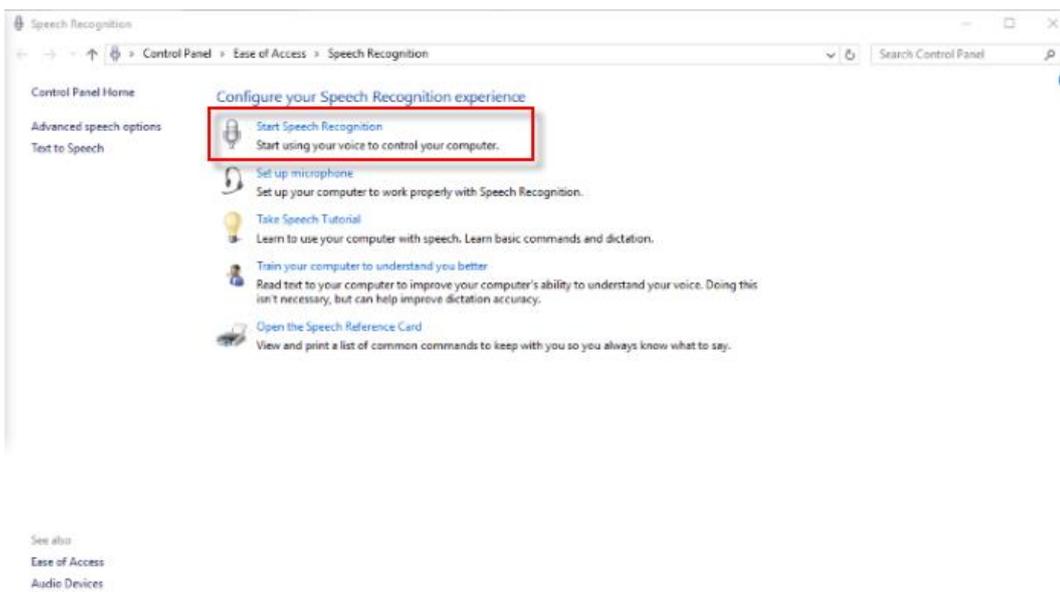
Sul Desktop nella Task Bar, in basso a destra clicchiamo sull'icona a forma di speaker con il Tasto destro del Mouse, si aprirà questo menù



Clicchiamo su Recording devices e si apre questa schermata

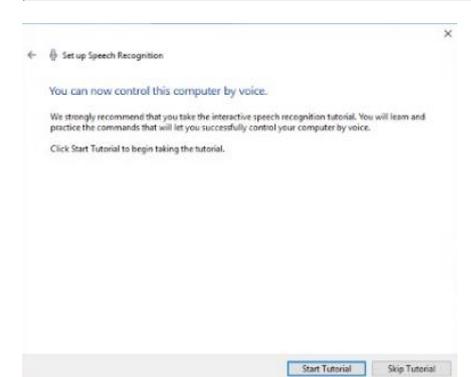
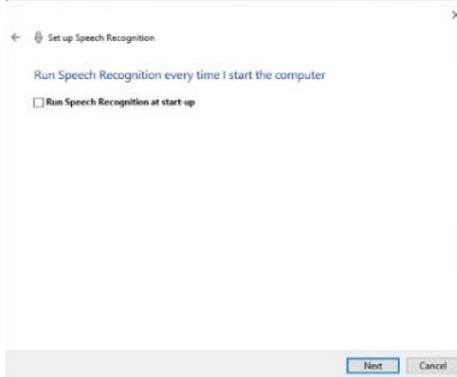
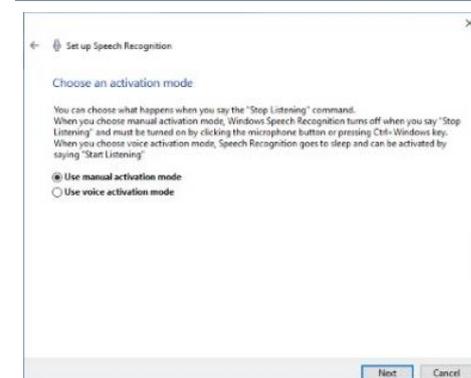
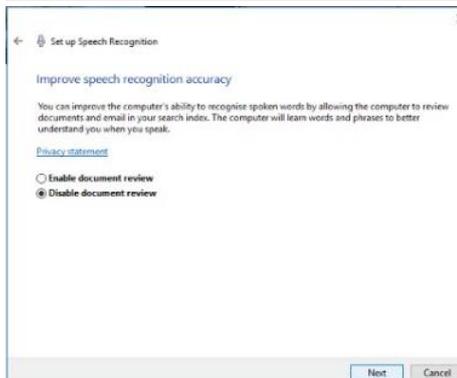
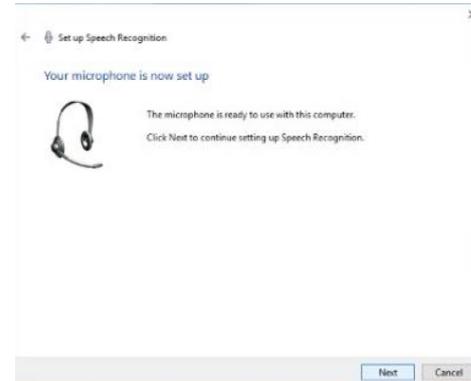
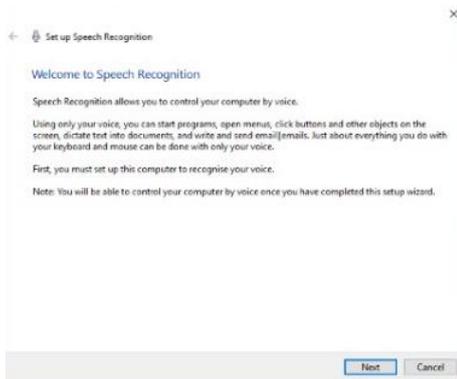


Selezioniamo il Microfono e clicchiamo su "Configure", si apre la schermata "Speech Recognition" raggiungibile anche da Control Panel → Easy of Access → Speech Recognition



Cliccando su "Start Speech Recognition" parte la configurazione dei Comandi Vocali

Cliccare sempre su Next nelle pagine successive



A questo punto il nostro sistema è pronto per lavorare con i Comandi Vocali

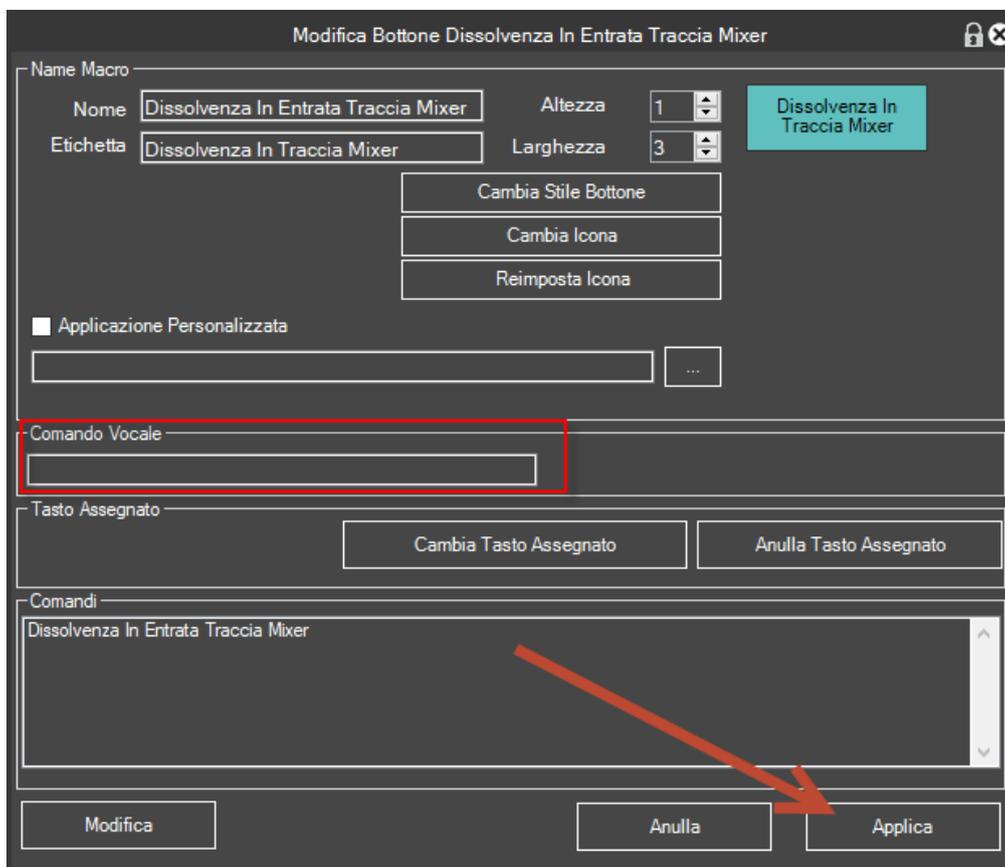
## 6.2 – Impostare un Comando Vocale associato ad una Macro

Una Volta abilitati i comandi Vocali in Windows, dobbiamo assegnare alle macro che vogliamo lanciare tramite Comandi Vocali, un Termine Vocale Univoco, in modo che al riconoscimento di quel Termine venga lanciata la Macro associata.

Per Assegnare i termini abbiamo varie possibilità, la prima, con il tasto destro del mouse sulla macro

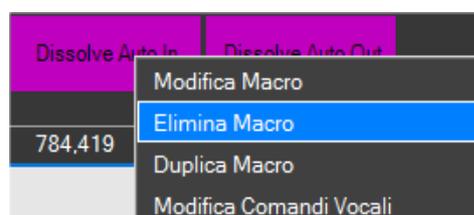


Cliccare su “Modifica Macro”

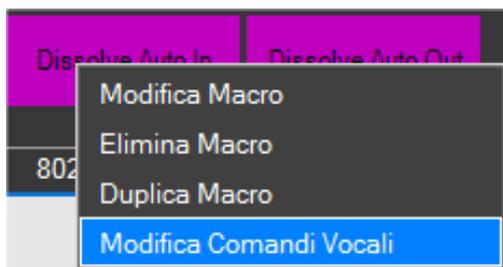


Inseriamo il termine vocale univoco desiderato e clicchiamo su Applica

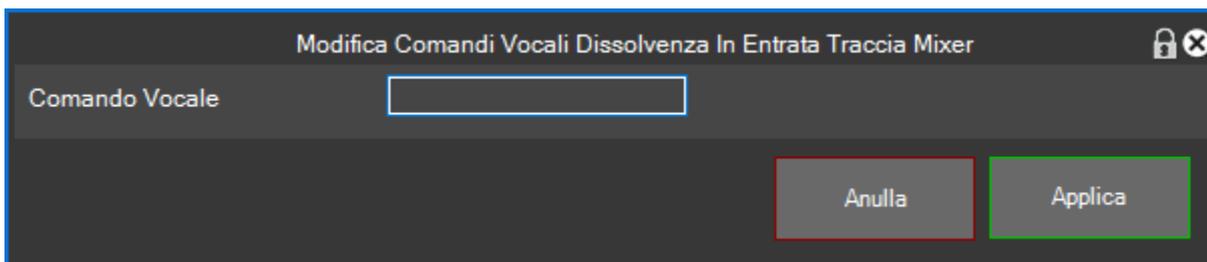
Una ulteriore possibilità è la cancellazione di una Macro



L'altra possibilità è più rapida e si ottiene cliccando con il tasto destro del mouse sulla macro



Clicchiamo su “Modifica Comando Vocale”



Inseriamo il termine e clicchiamo su Applica

Per verificare tutti i termini vocali, possiamo andare in Gestione Macro e spuntare la voce Filtro “Comandi Vocali” in modo che vengano filtrate solo le macro che hanno un termine vocale.

Macro	Contenitore	Sottocartella	Tipo	Voce	tasto
Aggiungi Punto di taglio (Traccia Selezionata)	Timeline		IDKEY	taglia	
Bilanciamento colore	Video		EFFECT	bilanciamentocolore	
Bilanciamento colore (1)	Tablet		EFFECT	bilanciamentocolore	
Clip Colore Blu	Timeline		COLOR_CLIP	blu	
Clip Colore Blu (2)	Tablet		COLOR_CLIP	blu	
Clip Colore Giallo	Timeline		COLOR_CLIP	giallo	
Clip Colore Giallo (2)	Tablet		COLOR_CLIP	giallo	
Clip Colore Rosso	Timeline		COLOR_CLIP	rosso	
Clip Colore Rosso (2)	Tablet		COLOR_CLIP	rosso	
Clip Colore Verde	Timeline		COLOR_CLIP	verde	

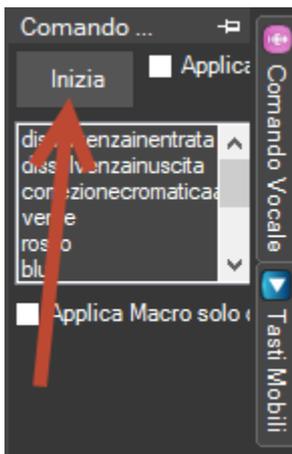
Impostazioni   Selezione    Filtra per Comando vocale assegnato    Filtra per Tasti rapidi assegnati

Chiudi

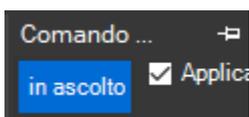
In figura possiamo vedere, che cliccando sul checkbox “Filtra Comandi Vocali” vengono mostrate solo le macro che hanno un comando vocale associato

### 6.3 - Applichiamo le macro con i comandi vocali

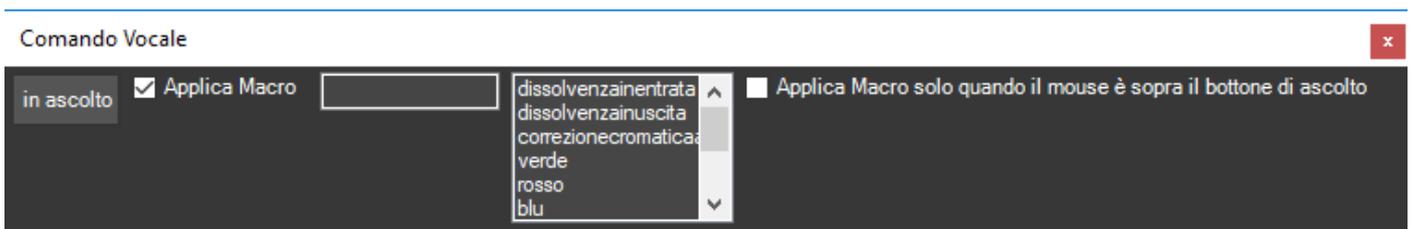
Per far partire il motore per il Riconoscimento Vocale, apriamo il Pannello Comandi Vocali e clicchiamo su “Start”



Il tasto Start, se non si sono verificati errori, diventerà tasto “Listening” per far capire, che il motore di Riconoscimento Vocale, sta funzionando, ed è in attesa di Comandi Vocali



Volendo aprire tutto il Pannello per capirlo meglio, otteniamo questo Pannello



L’opzione “Applica Macro” abilita o disabilita l’esecuzione della macro.

L’opzione “Applica solo quando il mouse è sopra al tasto Listening”, serve per fare in modo che la macro venga applicata solo se abbiamo il mouse posizionato sul tasto “Listening”, per chi vuole avere una doppia sicurezza che la macro venga applicata solo in quel momento.

Per esempio se abbiamo attivato il sistema di riconoscimento, e parlando con un'altra persona, se durante la conversazione viene riconosciuto un termine, se non siamo posizionati sul tasto “Listening” la macro non viene applicata, quindi è preferibile utilizzare questa opzione.

A questo punto siete in grado di utilizzare le macro con i Comandi Vocali.

## Capitolo 7 – Interfaccia Utente

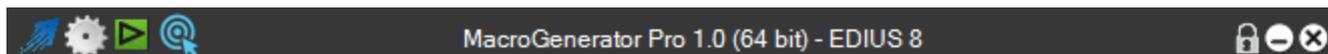
### 7.1 – Finestra Principale



La finestra principale di MG è composta da:

- Barra del Titolo, in alto, dove si può leggere il nome e il tipo di software utilizzato, e dove troviamo i menu di sistema.
- Contenitori, al centro, sono dei veri e propri contenitori che contengono le macro e suddividono le macro stesse per tipologia
- Macro, bottoni colorati, per eseguire le macro
- Barra di Stato, in basso, dove si leggono informazioni relative al funzionamento di MG
- Pannelli Fluttuanti, che contengono Comandi, Funzioni per il Ciclo, Effetti, Comandi Vocali e Tasti Trasportabili

## 7.1.1 Barra del Titolo



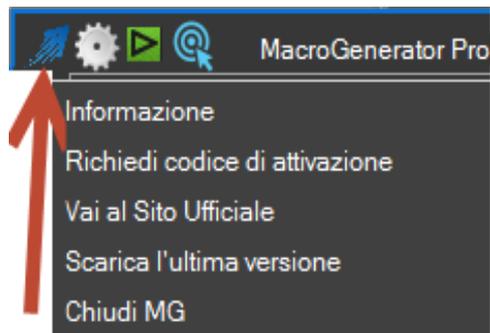
**1 2 3 4**

**5**

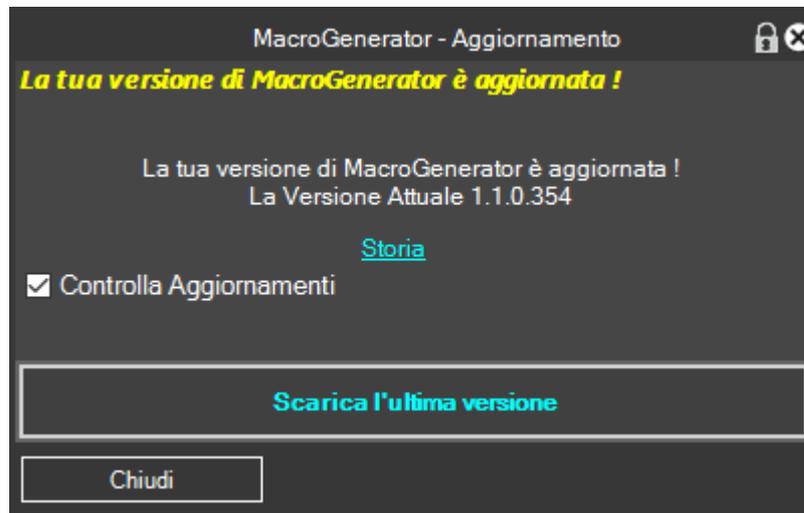
**6 7 8**

1. Menù di Sistema
2. Menù delle impostazioni e Funzioni Generali
3. Menù relativo al tipo di applicazione con cui lavoriamo
4. Icona per cambiare il Workspace di lavoro
5. Titolo e versione del Software
6. Tasto che Abilita e Disabilita il ridimensionamento delle Finestre
7. Tasto che Riduce ad icona l'applicazione
8. Tasto che chiude l'applicazione

## Menu di sistema

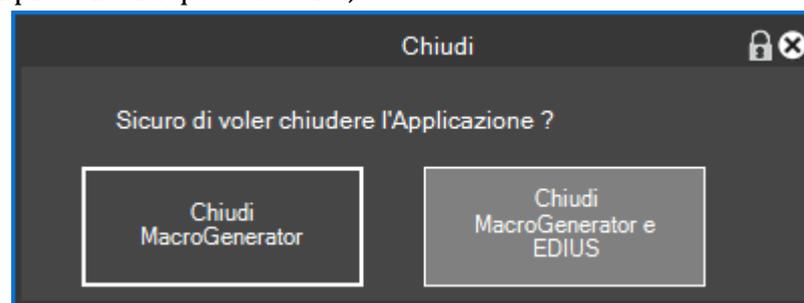


- Informazioni, ci aprirà una schermata di informazioni sul software con tutti i link cliccabili, oltre la versione del software installato, si può anche cliccare sui link per scaricare il software della gestione di MG con il Tablet.
- Richiesta Codice di attivazione, qui puoi passare dalla versione trial alla versione full, questo argomento è trattato in profondità nella Parte 01 della serie di Manuali per MG.
- Vai al sito ufficiale ti porta tramite il Browser predefinito a visitare il sito ufficiale di MG , <http://www.macrogenerator.net/>
- Scarica l'ultima versione, effettua un controllo sulle versioni online ed apre questa finestra



Se l'opzione, controlla aggiornamenti è attivata, ad ogni avvio del software verrà fatto un controllo online se ci sono nuovi aggiornamenti, cliccando sul tasto Storia puoi vedere la storia delle modifiche apportate al software, con il tasto Scarica, puoi scaricare l'ultima versione online.

- Con Esci da MG, si presenterà questa scelta,



dove potrai scegliere se chiudere solo MG oppure anche l'applicazione che stai comandando.

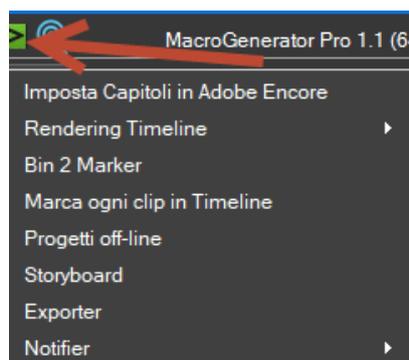
## Menù delle impostazioni e Funzioni Generali



Il Menu Impostazioni contiene il cuore per la gestione di tutto il software

- In Impostazioni macro, ci sono le opzioni per gestire e creare nuove macro, questo argomento è approfondito nei capitoli successivi.
- Impostazioni Generali contiene le varie impostazioni di MG che vedremo nei capitoli successivi.
- Impostazioni EDIUS, questo è un menu delle impostazioni del software che stiamo comandando, se per esempio comandiamo Adobe Premiere, si aprirà il menù relativo ad Adobe Premiere. Questo argomento è trattato nelle varie appendici del manuale di MG relative al software
- Impostazioni Workspace, rimandiamo questo argomento alla Parte 2 Gli Spazi di lavoro Capitolo 4 di questo manuale.
- Finestre MG, attiva e disattiva la visualizzazione dei pannelli fluttuanti di MG, che tratteremo più avanti.

## Menù relativo al tipo di applicazione con cui lavoriamo



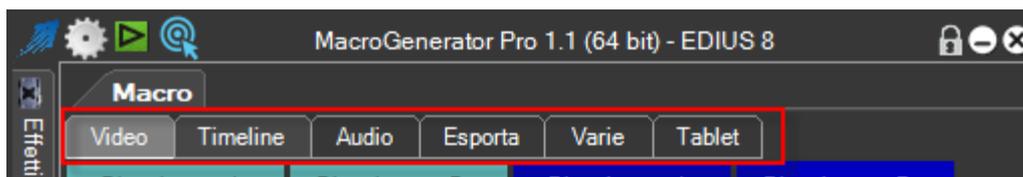
In base all'applicazione con cui stiamo lavorando comparirà l'icona relativa, non tutti i software da comandare hanno questa icona attivata.

## Icona per il cambio del Workspace corrente

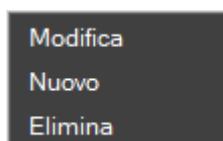


Cliccando su questa icona si aprirà la finestra di scelta del Workspace, che trattiamo nel dettaglio nella Parte 02 della serie di manuali di MG.

## 7.1.2 Contenitori



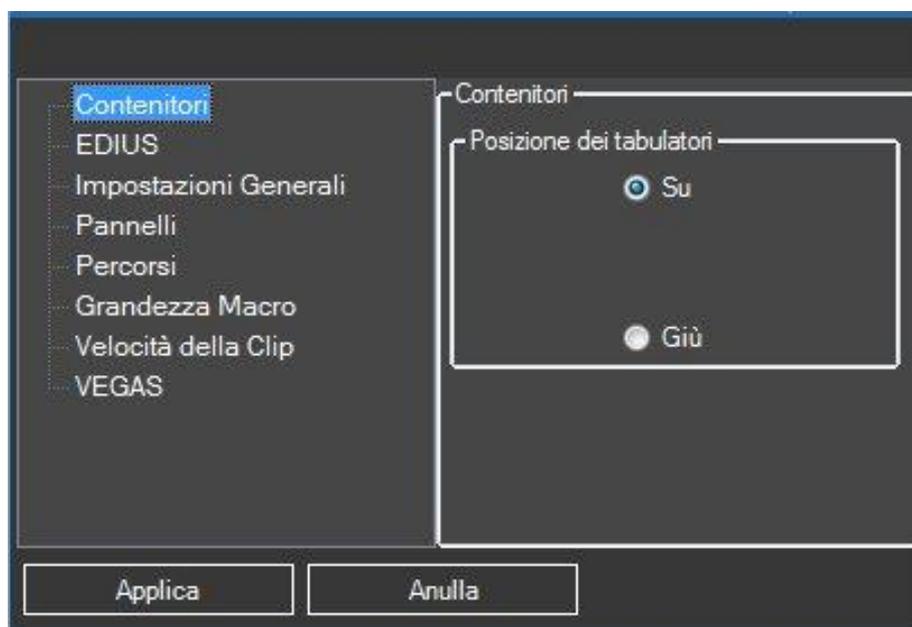
I Contenitori sono da considerarsi come Cartelle che contengono Macro e Sottocartelle, in base al workspace che stiamo utilizzando, suddividono le macro in modo ordinato per tipologia ed in più c'è il contenitore "Tablet" che contiene le macro presenti sul tablet nel momento del collegamento tra Pc e Tablet.



Con il Tasto destro del mouse su un Contenitore apriamo il menu riguardante i contenitori

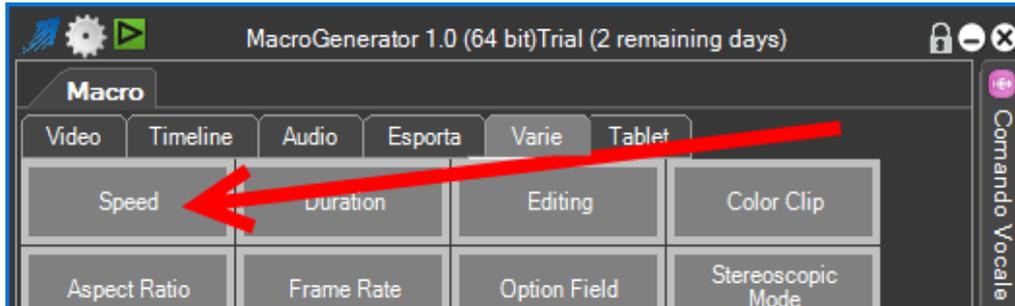
Hai a disposizione la possibilità di Modificare, inserire ed eliminare un contenitore

Hai la possibilità tramite la voce nelle impostazioni globali di decidere se mettere i contenitori in alto o in basso rispetto alle macro.

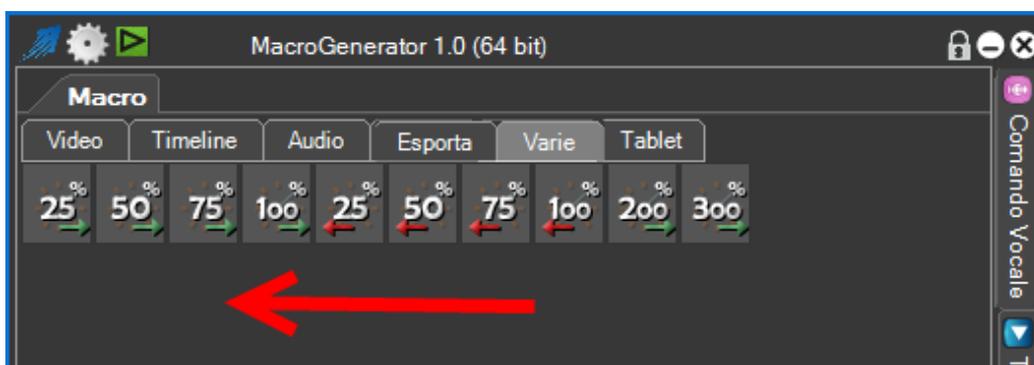


Tramite il Drag & Drop puoi modificare anche l'ordine di visualizzazione dei contenitori

### 7.1.3 Bottoni per le Macro

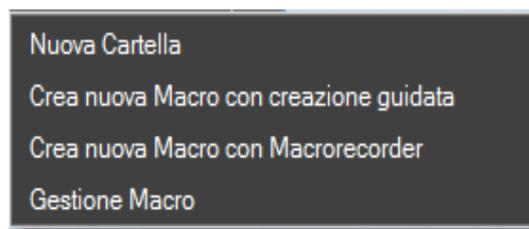


Un contenitore può contenere Macro o sottocartelle che a loro volta contengono Macro, nell'esempio vediamo che cliccando in una sottocartella che contiene macro si aprirà la sottocartella e verranno mostrate le macro contenute.



Per tornare al livello precedente basta cliccare in uno spazio vuoto del livello 2

Cliccando con il tasto destro in uno spazio vuoto del contenitore delle macro, si apre un menu di scelte



Le Operazioni disponibili sono:

- Nuova Cartella, crea un bottone per una cartella di livello 2
- Nuova Macro con configurazione guidata, apre il pannello per la creazione di una macro con una configurazione guidata per semplificare la creazione delle macro
- Nuova Macro con MacroRecorder, apre il MacroRecorder che registra tutte le azioni eseguite con mouse e tastiera e le unisce in una unica macro
- Gestione Macro, dove puoi avere una lista delle macro disponibili e fare su di esse alcune operazioni.

Invece cliccando con il tasto destro del mouse su una macro, si apre il menù relativo alla macro

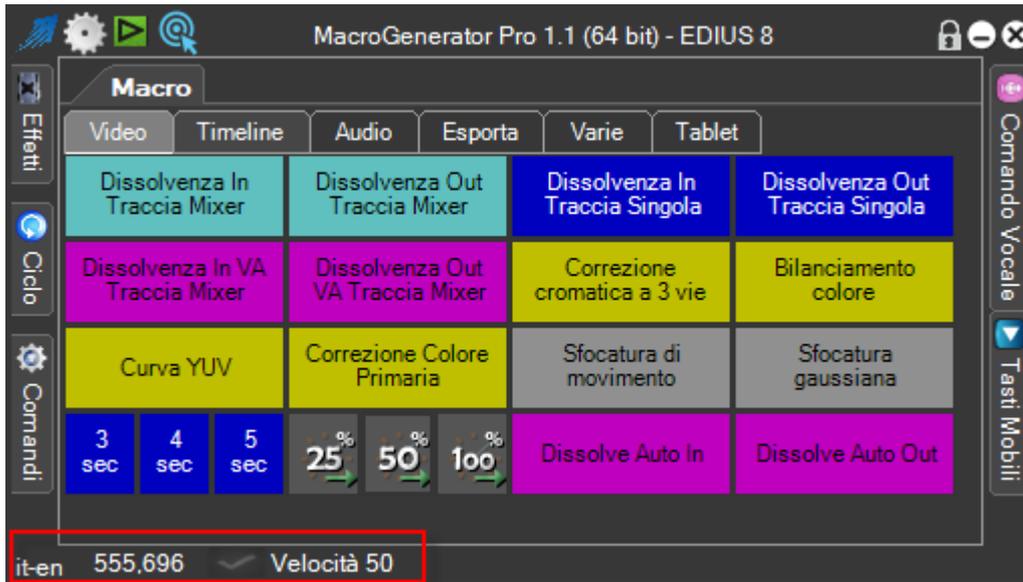


Le Operazioni disponibili sono:

- Modifica Macro
- Elimina Macro
- Duplica Macro
- Modifica Comando Vocale

## 7.1.4 Barra di Stato

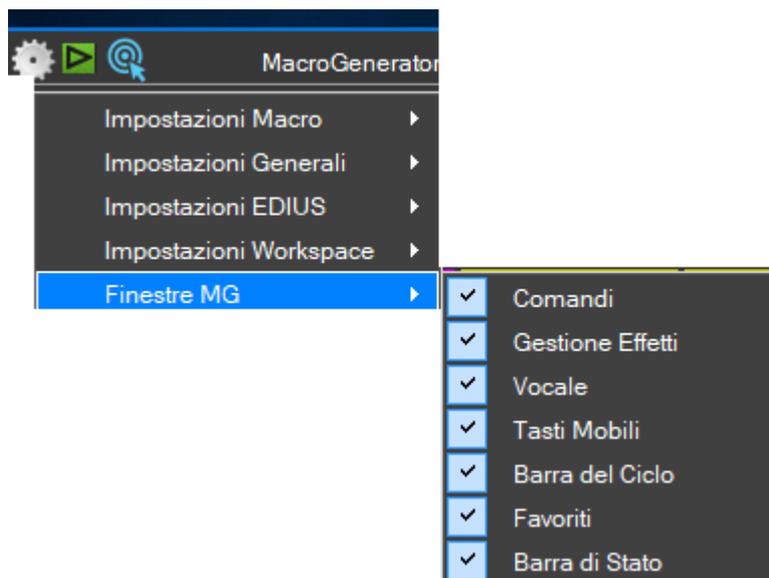
La Barra di stato visualizza informazioni utili all'utente



- La lingua Utente e la Lingua del software che stiamo comandando **it-en**
- Le Coordinate del mouse in movimento **2275,478**, se non si vede nessuna variazione vuol dire che il tracciamento del mouse non è disponibile, quindi non saranno disponibili alcune funzioni che vedremo successivamente.
- Lista Errori o segnalazione che è tutto ok **▾**
- Segnalazioni Varie di cui anche l'ultima macro eseguita **Velocità 50**

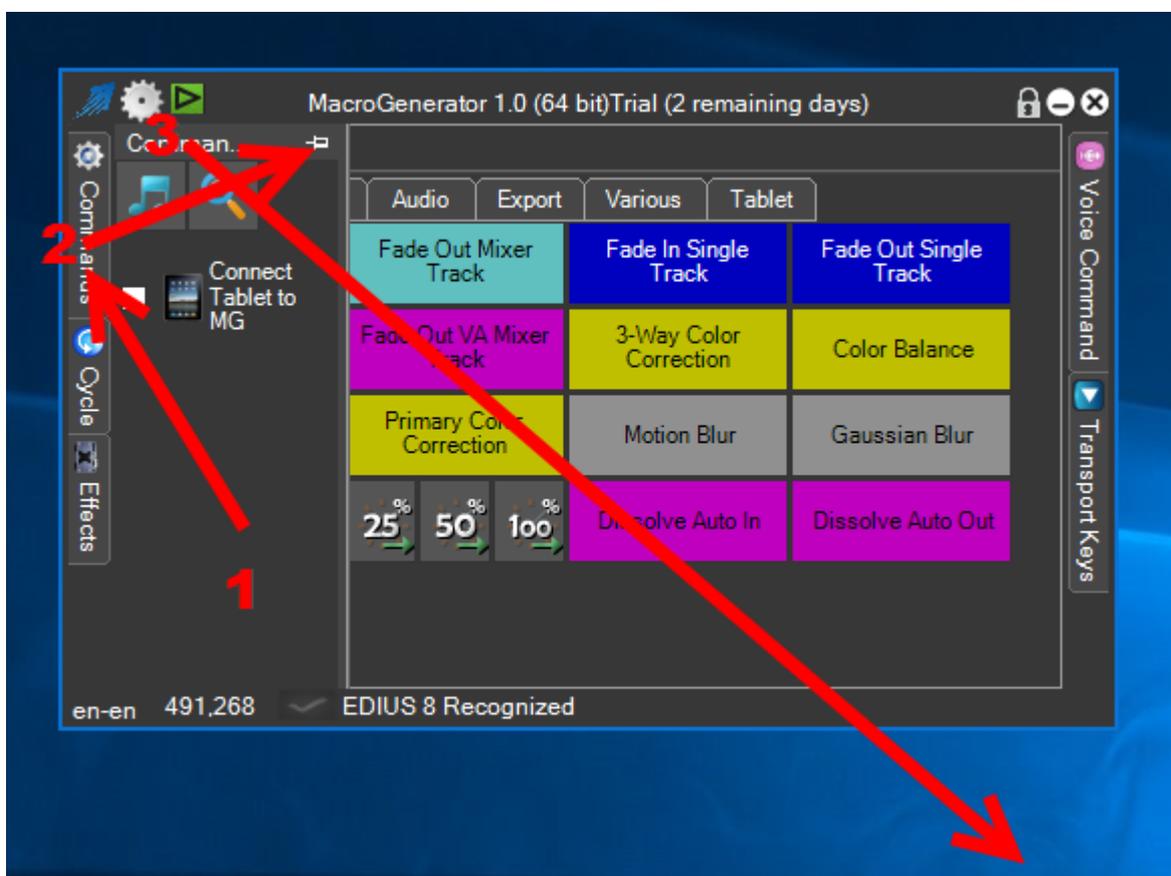
## 7.1.5 Pannelli Fluttuanti

Il menu Finestre MG aprirà un sottomenu



Dove puoi decidere, se visualizzare o nascondere singolarmente i pannelli fluttuanti di MG.

I Pannelli fluttuanti di MG, al passaggio del mouse sul nome del pannello si aprono e si chiudono, come in figura



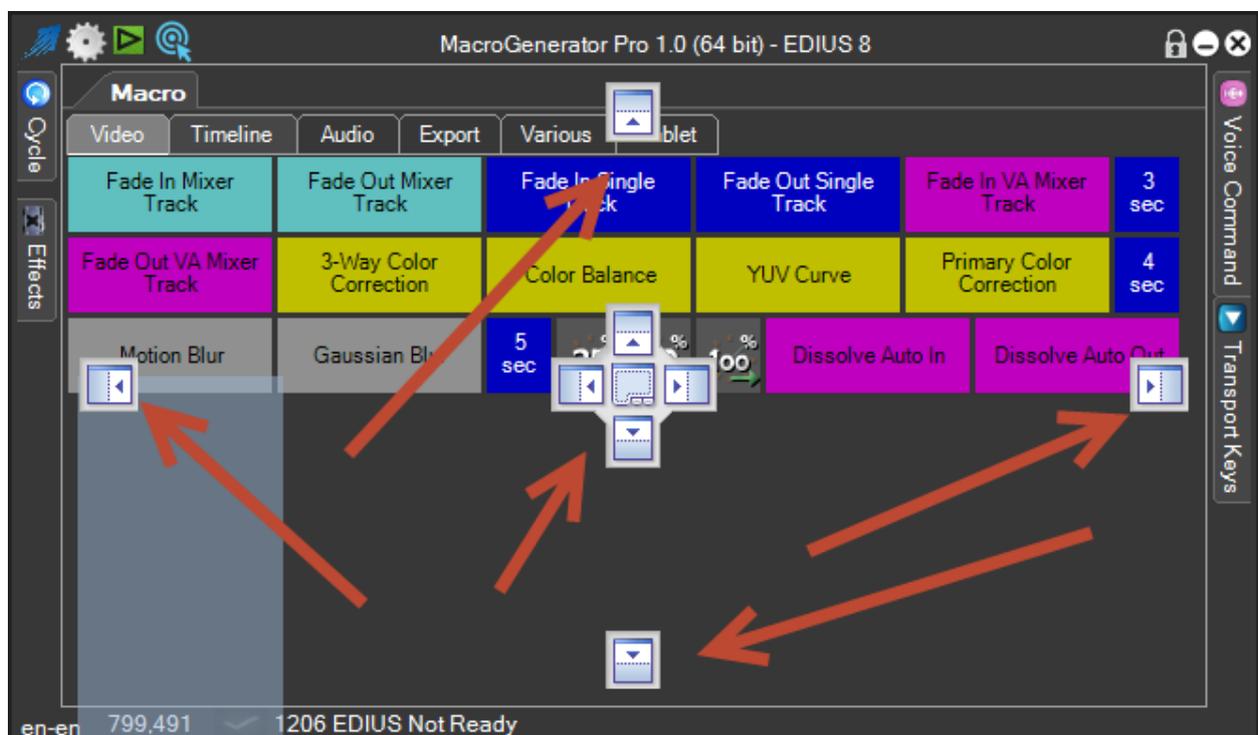
Cliccando sulla spinetta  si può bloccare il pannello aperto

Con il simbolo  il pannello si apre e si chiude , con il simbolo  il pannello è bloccato e si può ridimensionare o portare all'esterno della finestra principale.

Nel momento in cui il pannello è aperto, posso decidere se lasciarlo aperto e lavorare col pannello aperto oppure ho la possibilità di portare al di fuori del proprio contenitore in modo da creare una nuova finestra singola come in figura

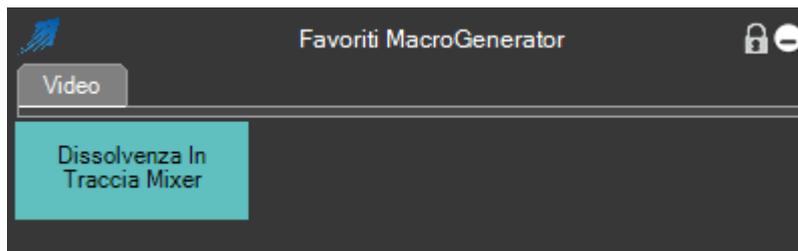


La finestra creata può essere sempre portata all'interno del container facendo l'operazione inversa, in questo caso quando cominciamo il trascinamento della finestra si attiveranno dei punti di ancoraggio dove poter ancorare la finestra trascinata.



Una volta rilasciata la finestra fluttuante, verrà ancorata alla finestra principale di MG

## 7.2 Finestra Favoriti

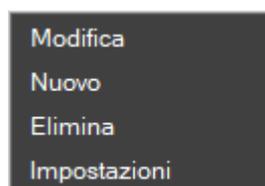


Questo pannello alla prima installazione è vuoto, basta trascinare le macro che si desiderano dalla finestra principale alla finestra favoriti tramite il Drag & Drop.

La Finestra Favoriti è una finestra dove si posizionano le macro più utilizzate in modo da ridurre ad icona la finestra principale di MG e così liberare un po' di spazio sul desktop

Le macro che si vogliono trasferire nei preferiti possono essere inserite tutte nella finestra con il contenitore Video, ma se vogliamo ottenere una suddivisione più razionale e funzionale sarebbe opportuno prevedere altri contenitori in funzione delle finalità delle macro.

Se clicchiamo infatti con il tasto destro del mouse sul contenitore Video abbiamo la possibilità di effettuare alcune modifiche

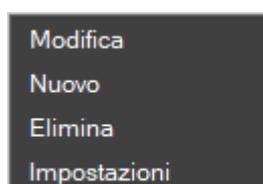


Con New Container (Nuovo Contenitore) possiamo creare, ad esempio, il contenitore Audio

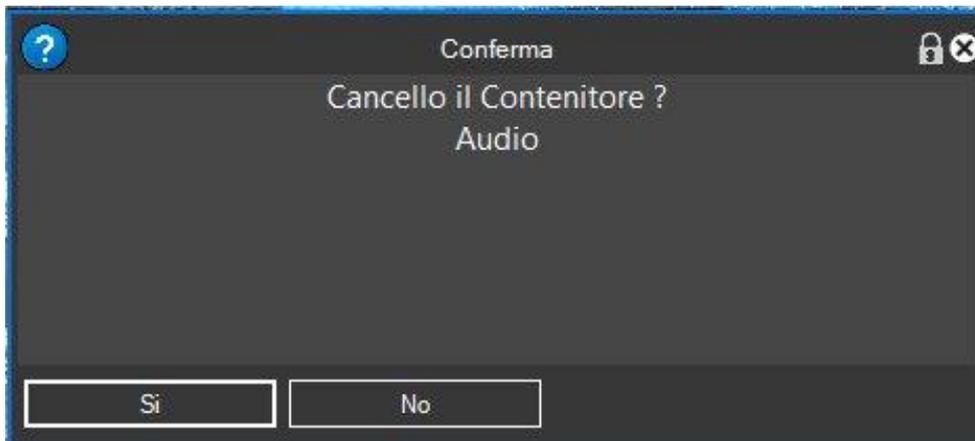
Viene presentata la finestra relativa al nuovo Contenitore dove possiamo inserire il nome da assegnare, nella casella indicata dalla freccia rossa, cliccando poi su applica il nuovo contenitore viene inserito nel pannello dei Favoriti.



Con l'opzione "Delete container" possiamo cancellare un contenitore

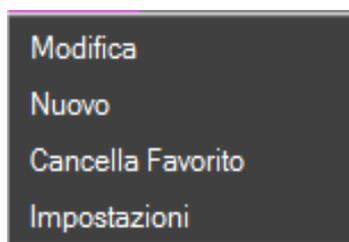


Cliccando con il tasto destro del mouse sul contenitore che vogliamo cancellare, appare la Finestra



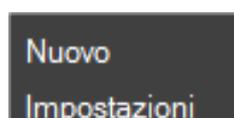
E rispondendo **Si** il relativo contenitore viene cancellato.

Facendo click destro su un Favorito otteniamo questo menù



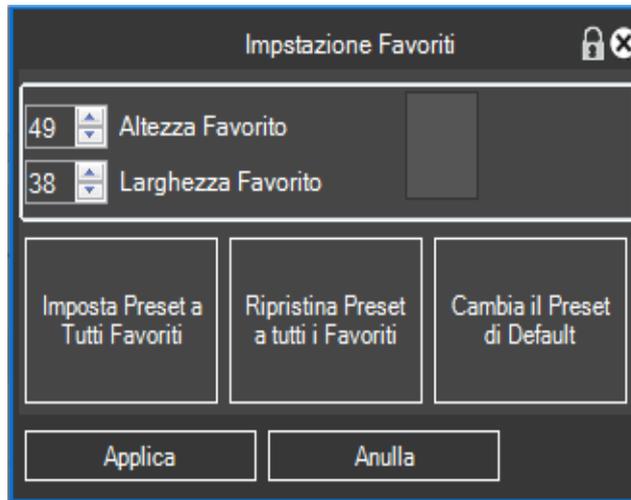
- Modifica Favorito, modifica l'aspetto grafico del bottone
- Nuovo Favorito, apre il Pannello di Associazione Macro per assegnare la macro al Favorito
- Rimuovi Favorito
- Impostazioni Favoriti

Facendo click in uno spazio vuoto del contenitore Favoriti otteniamo questo menù

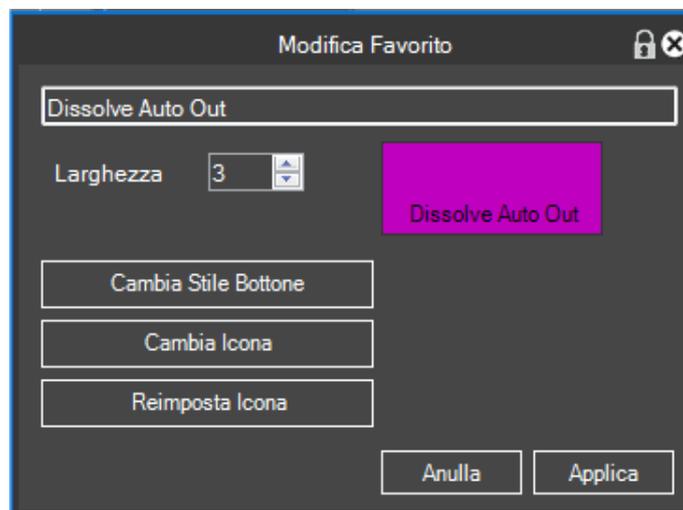


- Nuovo, apre il Pannello di Associazione Macro per assegnare la macro al Favorito
- Impostazione Favoriti

Con l'Impostazione Favoriti, apriamo questo pannello dove possiamo cambiare le impostazioni a tutti i bottoni devi favoriti , l'altezza dell'unità, la larghezza dell'unità e il colore dei preset.



Con Modifica Favorito andiamo a cambiare singolarmente su ogni bottone l'etichetta e l'aspetto grafico,



Con la modifica del favorito non si modifica la macro nel contenitore della finestra principale, quindi una volta creato il favorito, graficamente è dissociato dalla macro principale.

### 7.3 - Pannello dei Comandi



-  Lancia il Player di MG, tratteremo questa funzione più avanti in questo manuale
-  Apre il pannello di ricerca delle macro esistenti, tratteremo più avanti questa funzione
-  Connette o disconnette il Tablet da MG, questa funzione è trattata ampiamente nella Parte 03 della serie dei manuali di MG

## 7.4 - Pannello del Ciclo



Questo pannello serve per ripetere più volte l'applicazione di una stessa macro, il pannello del ciclo cambia aspetto in base all'applicazione che stiamo comandando ed al workspace che stiamo utilizzando, quindi per la spiegazione specifica di utilizzo con il proprio workspace vi rimando alle appendici dei manuali di MG relative al proprio software.

La parte comune a tutti i workspace è costituita da queste tre parti

- Per eseguire una sola volta l'ultima macro utilizzata cliccare su 
- Per Avviare o fermare il ciclo cliccare su 
- In questo Textbox  inserire il numero di volte che si vuole eseguire la macro

Quindi una volta stabilita quale è l'ultima macro inserire il numero di cicli da compiere e cliccare sul tasto start, vedrete che verrà applicata la macro il numero di volte stabilito.

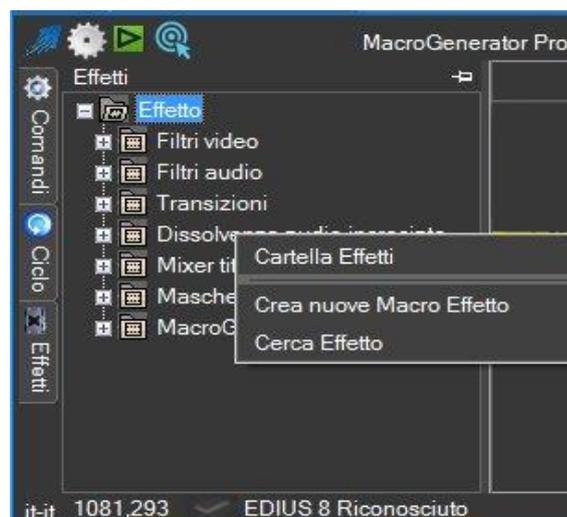
## 7.5 - Pannello degli Effetti



E' presente solo quando si utilizza un workspace di un software di Editing Video.

Il Pannello degli Effetti, è una vera e propria copia della Palette effetti del software di editing video che si sta utilizzando ma con aggiunte delle potenzialità:

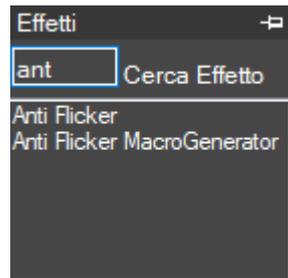
- facendo doppio click su un effetto selezionato puoi applicare direttamente l'effetto alla clip selezionata in timeline
- facendo click con il tasto destro su un effetto singolo si aprirà un menu, e sarà possibile creare direttamente da qui la macro relativa all'effetto, oppure la possibilità di aprire il pannello di ricerca effetto
- facendo click con il tasto destro su una cartella di effetti si aprirà un menu, e sarà possibile creare direttamente da qui le macro relative agli effetti contenuti nella cartella selezionata, oppure la possibilità di aprire il pannello di ricerca effetto
- 



### Attenzione!

Se non vedi nessun effetto nel Pannello Effetti significa che c'è stato un errore nella lettura della palette effetti

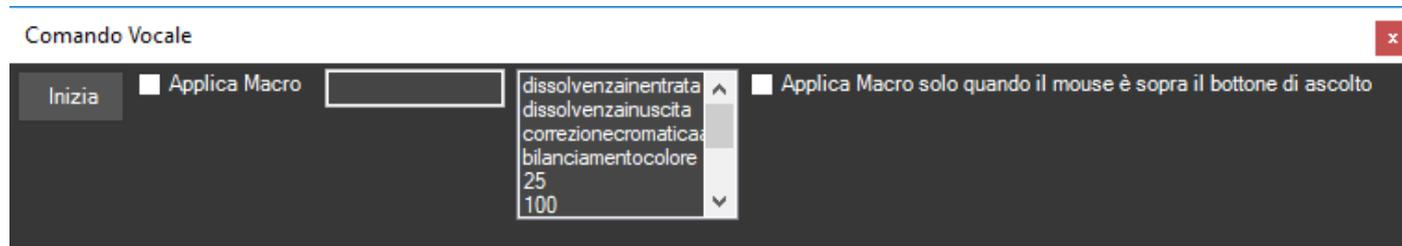
### 7.4.1 - Cerca Effetto



Questa funzione ti consente di localizzare un effetto sulla Palette Effetti, digitando parte del nome dell'effetto da cercare all'interno del riquadro. In questo modo saranno filtrati gli effetti che contengono inizialmente quel testo.

## 7.5 - Pannello dei Comandi Vocali

Il Pannello dei Comandi Vocali serve per avviare il motore di riconoscimento vocale, assegnando ad una macro un comando vocale, questa funzione fa in modo che vengano applicate le macro con i comandi vocali, questo argomento è trattato ampiamente nella Parte 04 della serie di manuali di MG.



## 7.6 - Pannello dei Tasti Trasportabili



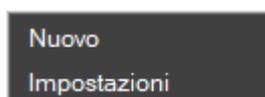
Questo pannello contiene alcuni tasti predefiniti in base al workspace utilizzato, questo è l'esempio di come compare in un workspace per EDIUS, in pratica sono piccoli tasti trasportabili in una posizione dello schermo a nostro piacimento, c'è la possibilità di modificarli e aggiungerne altri.

Facendo click destro su un tasto otteniamo questo menù



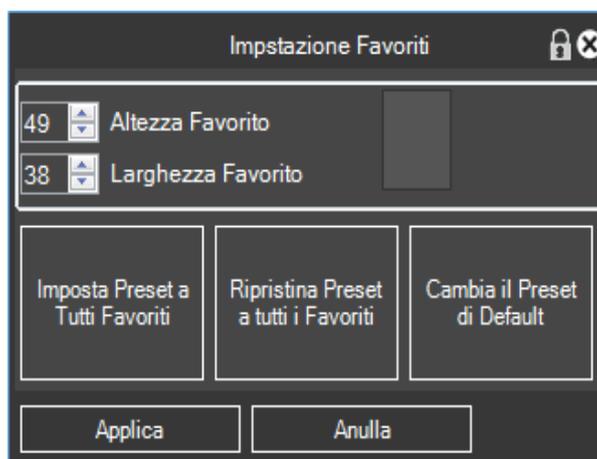
- Modifica, modifica il tasto trasportabile
- Nuovo, inserisce un nuovo tasto trasportabile
- Elimina, elimina un tasto trasportabile
- Impostazioni, modifica le impostazioni dei tasti trasportabili

Facendo click in uno spazio vuoto del contenitore otteniamo questo menù



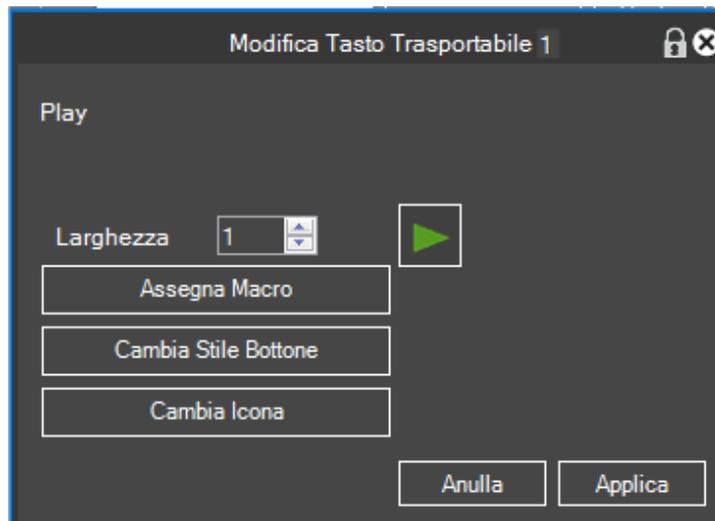
- Nuovo, per creare un nuovo tasto trasportabile
- Impostazioni, per modificare le impostazioni dei tasti trasportabili

### Impostazioni dei Tasti Trasportabili



Qui si può cambiare le dimensioni dell'unità dei tasti trasportabili, e i colori dei preset relativi ai tasti trasportabili.

### Modifica Tasto Trasportabile



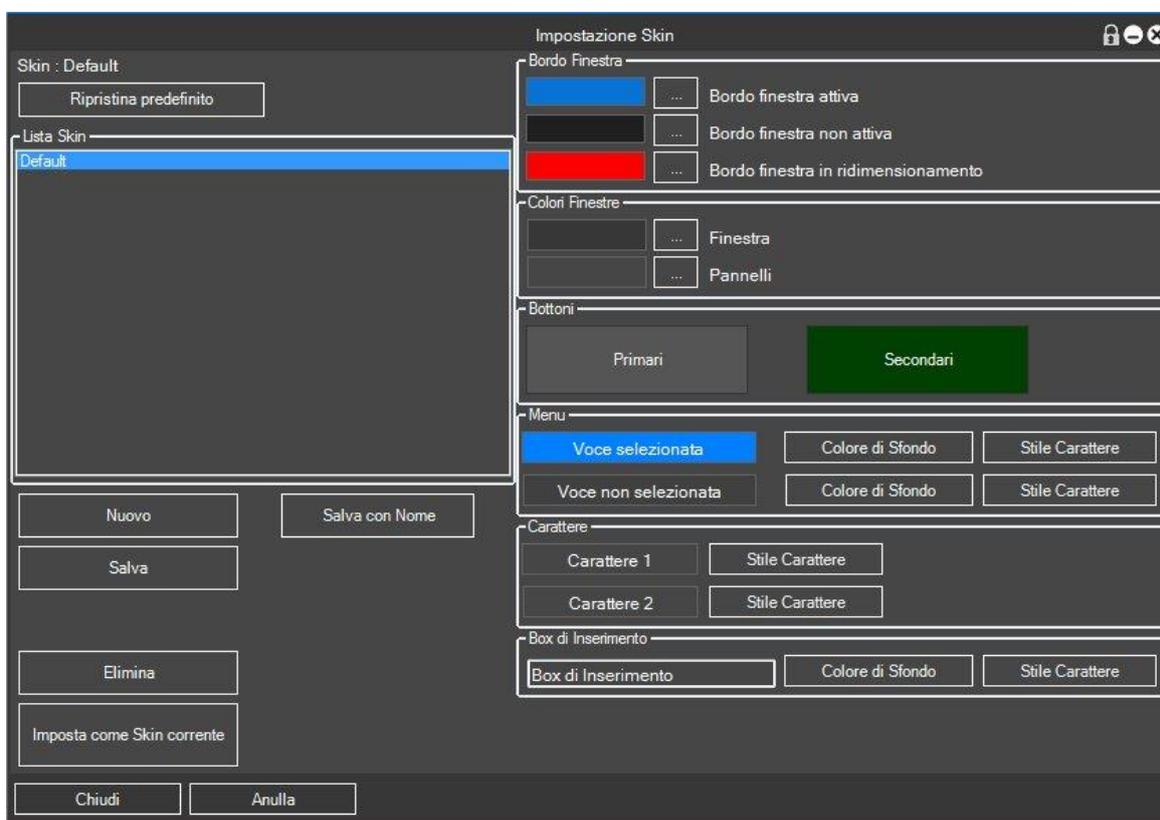
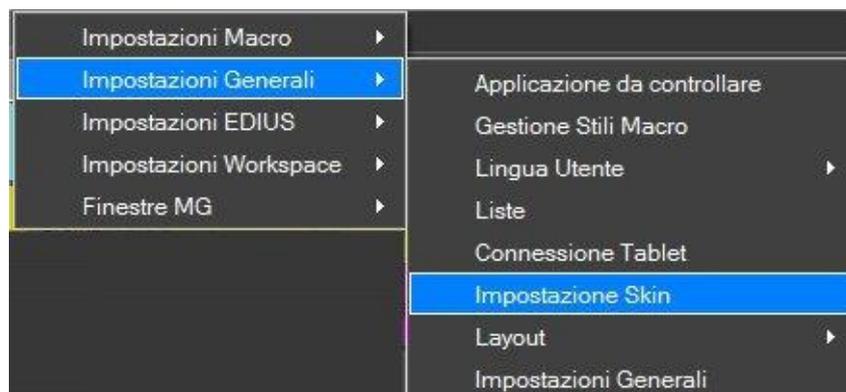
Ad un Tasto trasportabile possiamo associare una macro da eseguire alla sua pressione.

Si può modificare l'aspetto grafico.

La modifica dei tasti trasportabili non modificano le macro associate.

## Capitolo 8 – GUI Skin

MG viene fornito con uno Skin di Default, ma fornisce tutti gli strumenti necessari per personalizzare Colori e Caratteri delle finestre, dando la possibilità di creare più Skin personalizzati.

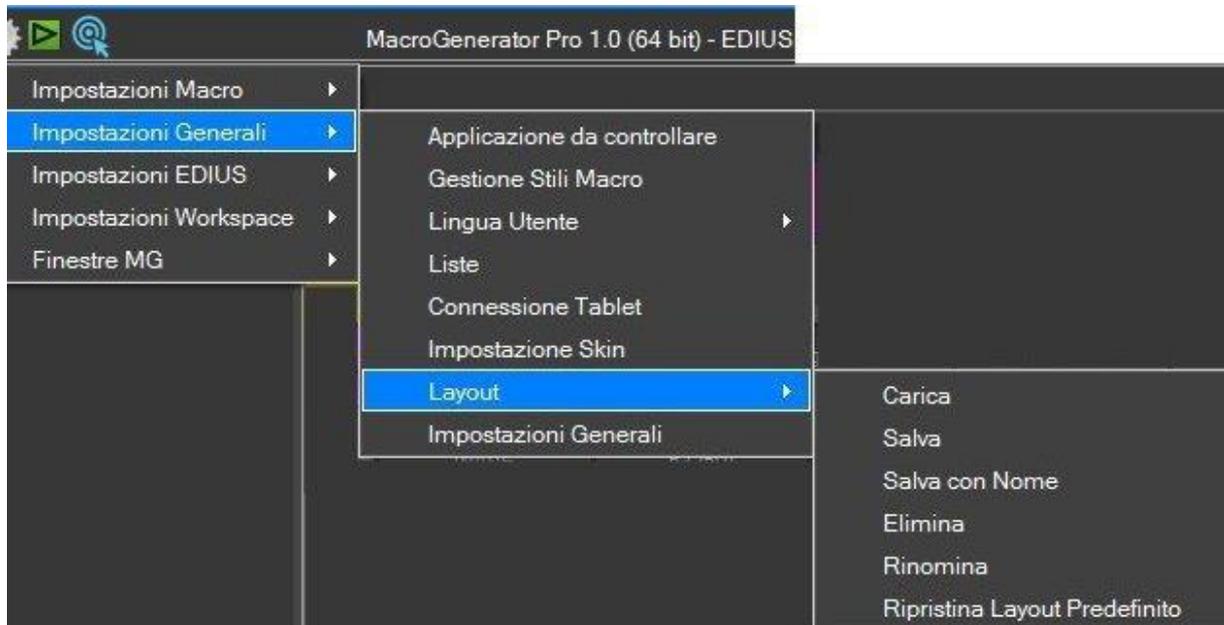


In questa schermata abbiamo tutti gli strumenti per cambiare i colori dell'interfaccia grafica di MG, con nuovo creiamo un nuovo profilo, lo modifichiamo a nostro piacimento e poi lo salviamo con nome, da questo momento è disponibile e selezionabile.

## Capitolo 9 - Layout

Il Layout di MG viene salvato ogni volta che si esce da MG, vengono memorizzate tutte le posizioni e le caratteristiche delle finestre di MG, vengono forniti tutti gli strumenti per gestire più Layout di MG.

In caso di problemi basta caricare il layout di default , raggiungibile dal menu Layout → Carica Default

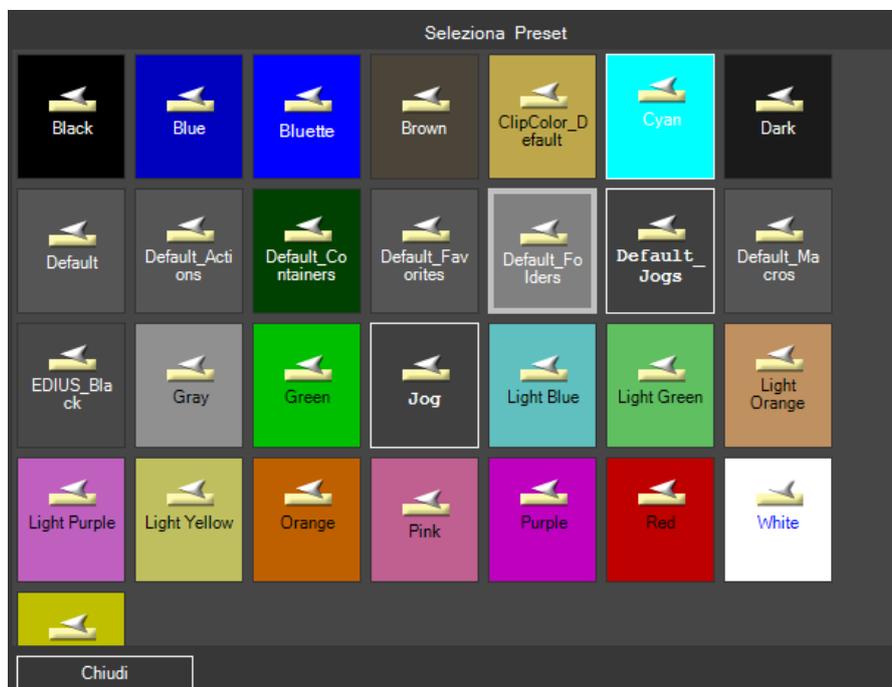
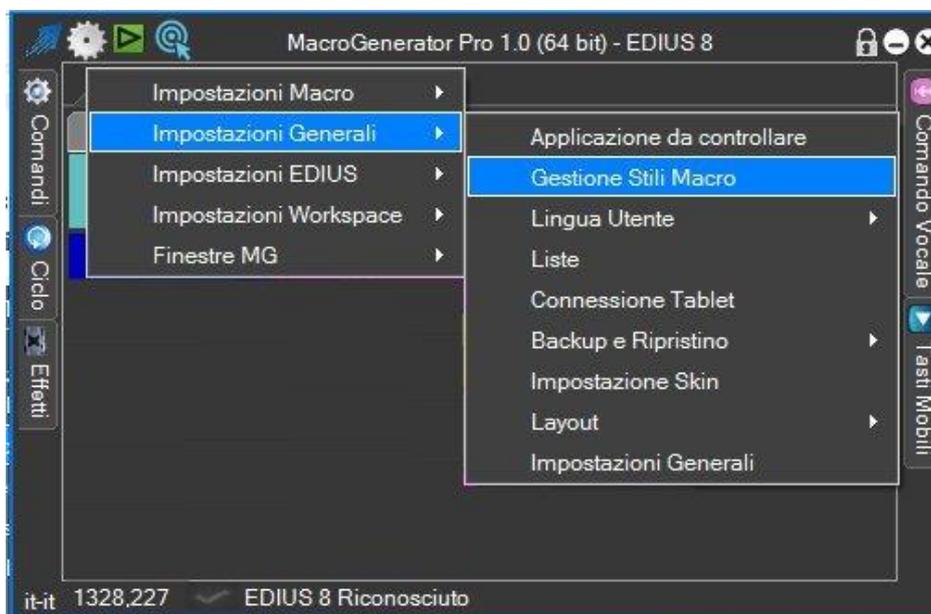


In questo menu possiamo gestire tutto ciò che riguarda i layout di MG.

## Capitolo 10 – Preset Grafici per le Macro

I Preset grafici per le macro di MG sono delle impostazioni grafiche predefinite per visualizzare sullo schermo le macro.

MG viene fornito con dei Preset, già completi, e sono personalizzabili in tutte le loro caratteristiche grafiche, possono essere creati da parte degli utenti infiniti preset grafici.

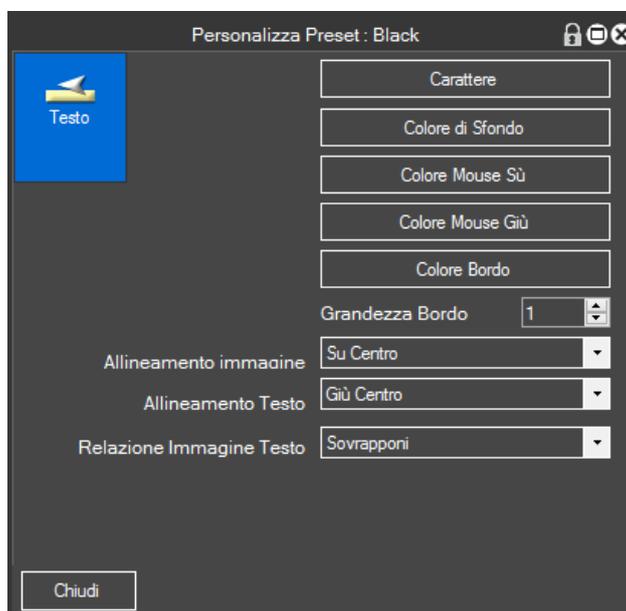


Le operazioni disponibili sul singolo Preset sono raggiungibili tramite il tasto destro del mouse sul bottone che lo rappresenta:



- Modifica, per modificare un preset in tutti i suoi parametri.
- Nuovo, per creare da zero un preset
- Cancella, per eliminare un preset esistente
- Duplica, per duplicare un preset
- Rinomina, per rinominare un preset

Quando modifichiamo un preset appare questa schermata dove abbiamo l'anteprima grafica del preset, e tutti gli strumenti necessari per cambiare ogni parametro grafico.

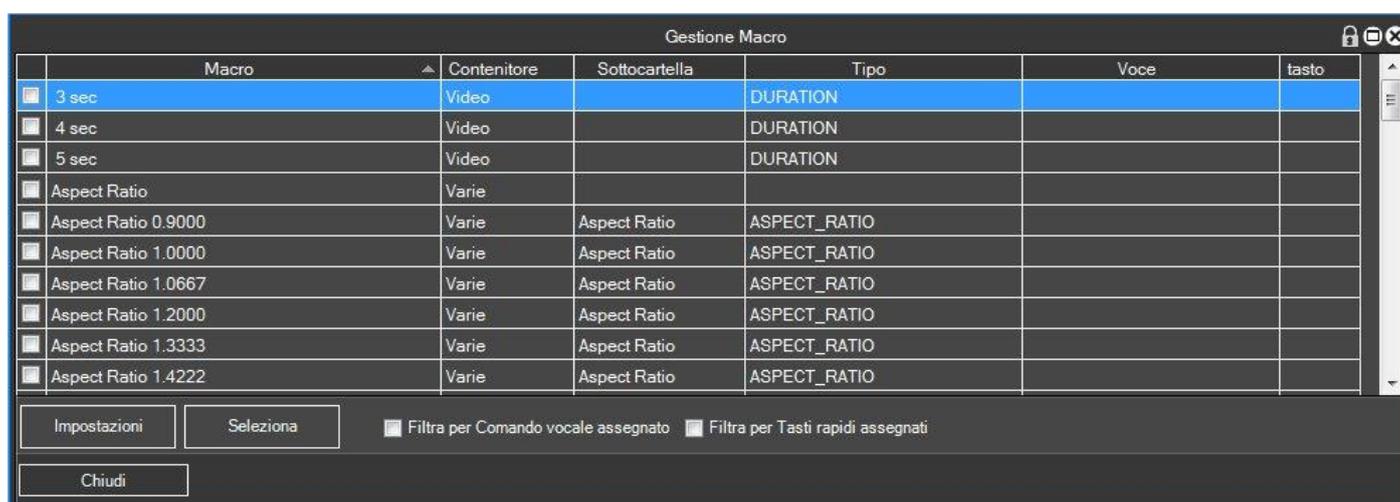
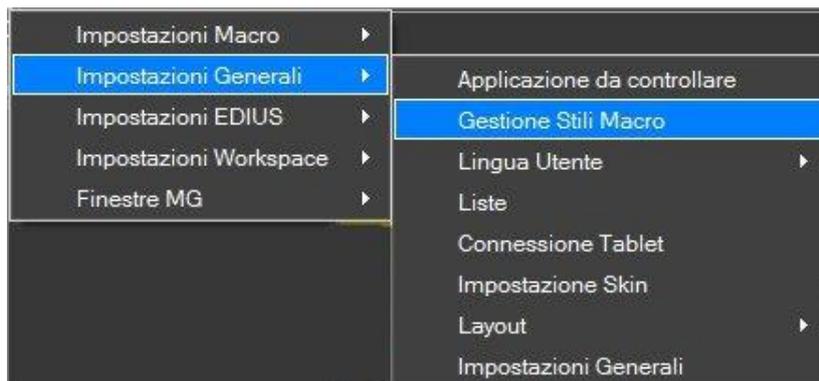


## Capitolo 11 - Gestione Macro

Nel menu impostazioni macro abbiamo le voci per:

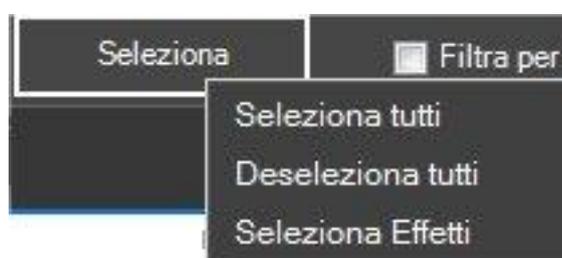
- Gestire le macro
- Creare una nuova macro con il Wizard
- Creare una nuova macro con il MacroRecorder

### 11.1 - Gestione Macro



In gestione macro, vengono elencate tutte le macro disponibili, viene messo a disposizione dell'utente, la possibilità di eseguire alcune operazioni in gruppo, velocizzando quelle operazioni che altrimenti andrebbero fatte singolarmente su ogni macro.

Abbiamo il menù Seleziona



dove possiamo selezionare o deselezionare in gruppo le macro

Una volta selezionate, anche singolarmente cliccando nel riquadro di selezione della prima colonna abbiamo a disposizione il menu impostazioni



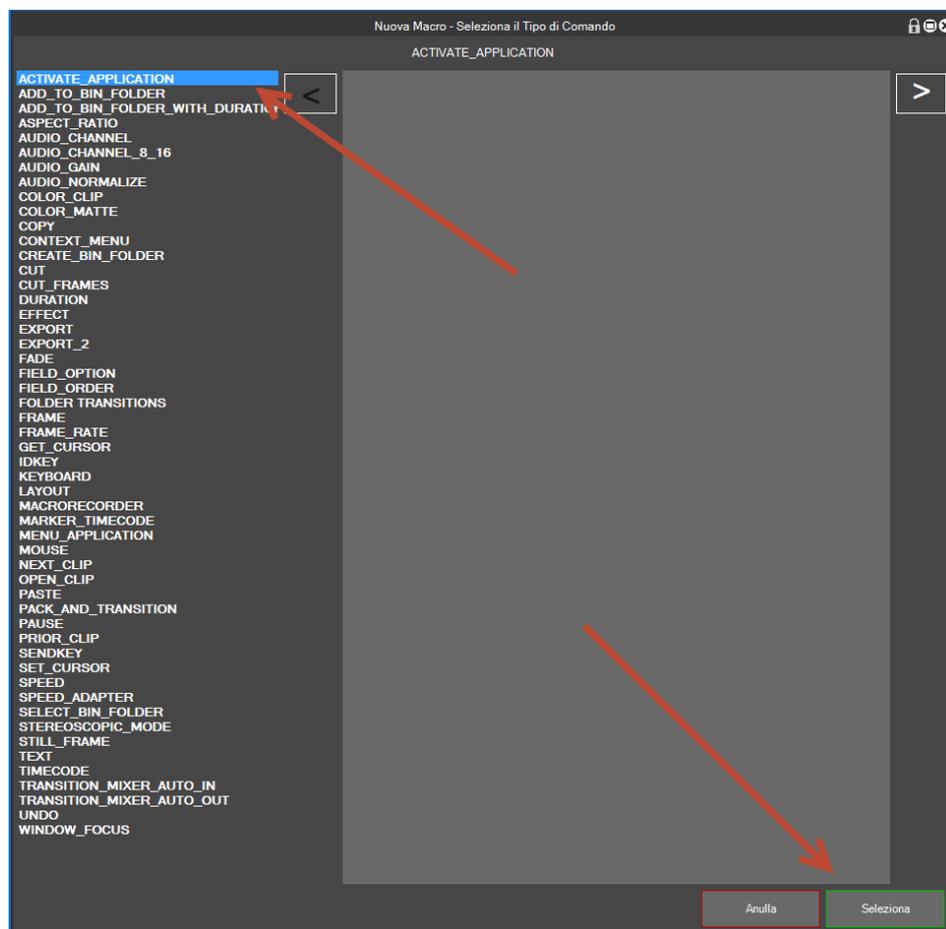
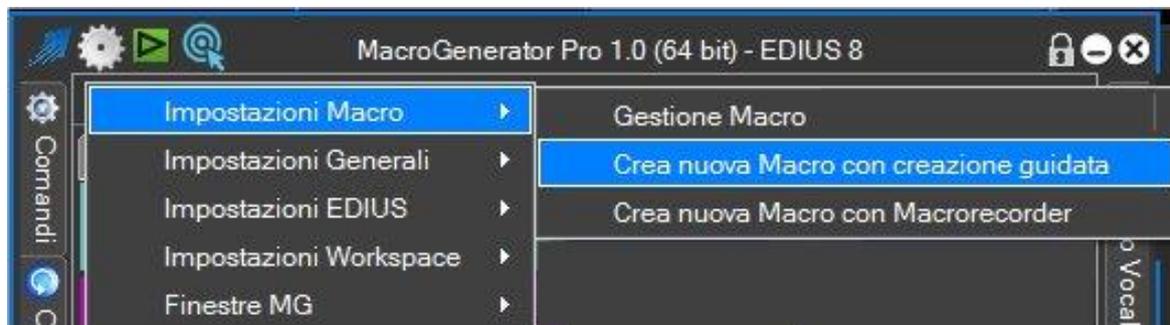
Quindi possiamo Eliminare in gruppo le macro, oppure Esportarle per poi importarle su un altro Pc, oppure spostarle in un contenitore differente.

La lista delle macro può anche essere filtrata per vedere solo i Comandi Vocali assegnati oppure i Tasti di scelta rapida assegnati, spuntando il relativo checkbox.

## 11.2 - Creazione di una nuova macro con il Wizard

Ogni tipo di Workspace ha una quantità di comandi già predefiniti per la creazione di nuove macro, rimandiamo alle appendici della serie di manuali di MG per la tipologia dei comandi a disposizione in base al software da comandare e manteniamoci sul generico in questa spiegazione.

Un modo veloce per creare le macro in base al Workspace corrente è quello di utilizzare il wizard



Si aprirà, in base al tipo di Workspace la lista di comandi disponibili sulla sinistra ed una eventuale spiegazione visiva sulla destra

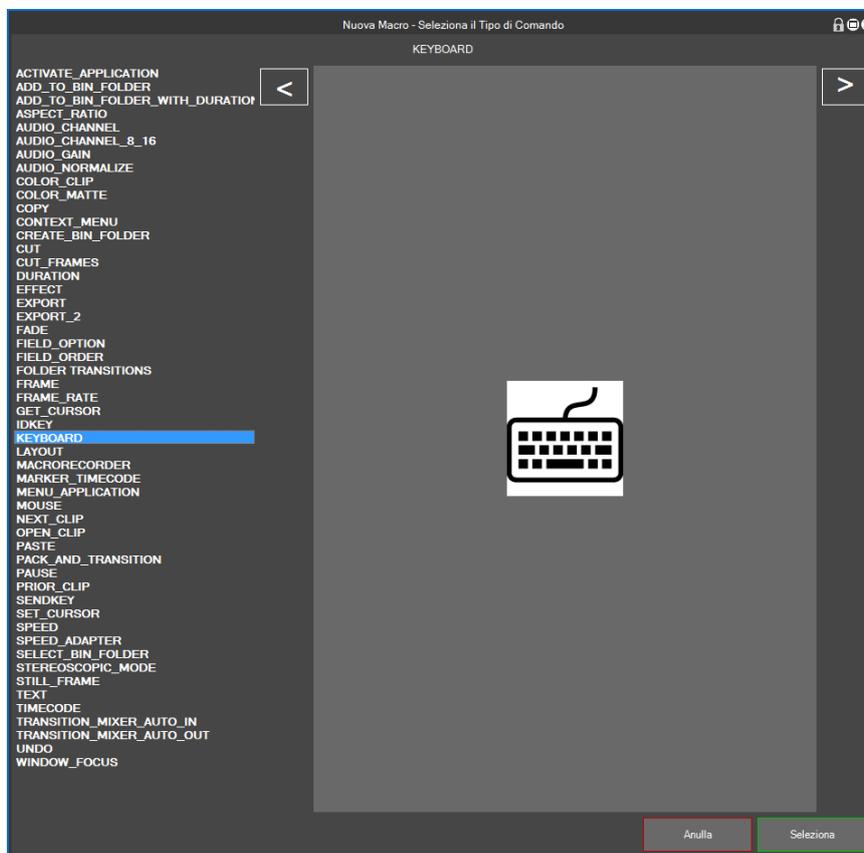
Selezioniamo il tipo di comando di cui vogliamo creare la macro e clicchiamo su “Seleziona”

A questo punto si apre, in base al comando la relativa finestra di inserimento e selezione di eventuali parametri.

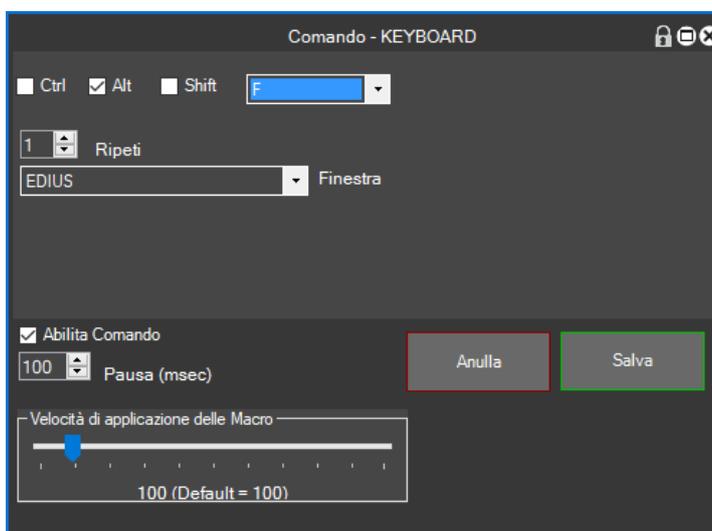
Se il comando non prevede parametri, una volta cliccato su “Seleziona” viene creato subito la macro. A questo punto la macro è pronta per essere applicata.

Un comando che è disponibile in tutti i workspace e direi fondamentale è il comando KEYBOARD che simula la pressione di un tasto, quindi in questo piccolo esempio andiamo a creare una macro con il comando Keyboard.

Selezioniamo il comando KEYBOARD e clicchiamo su Seleziona.

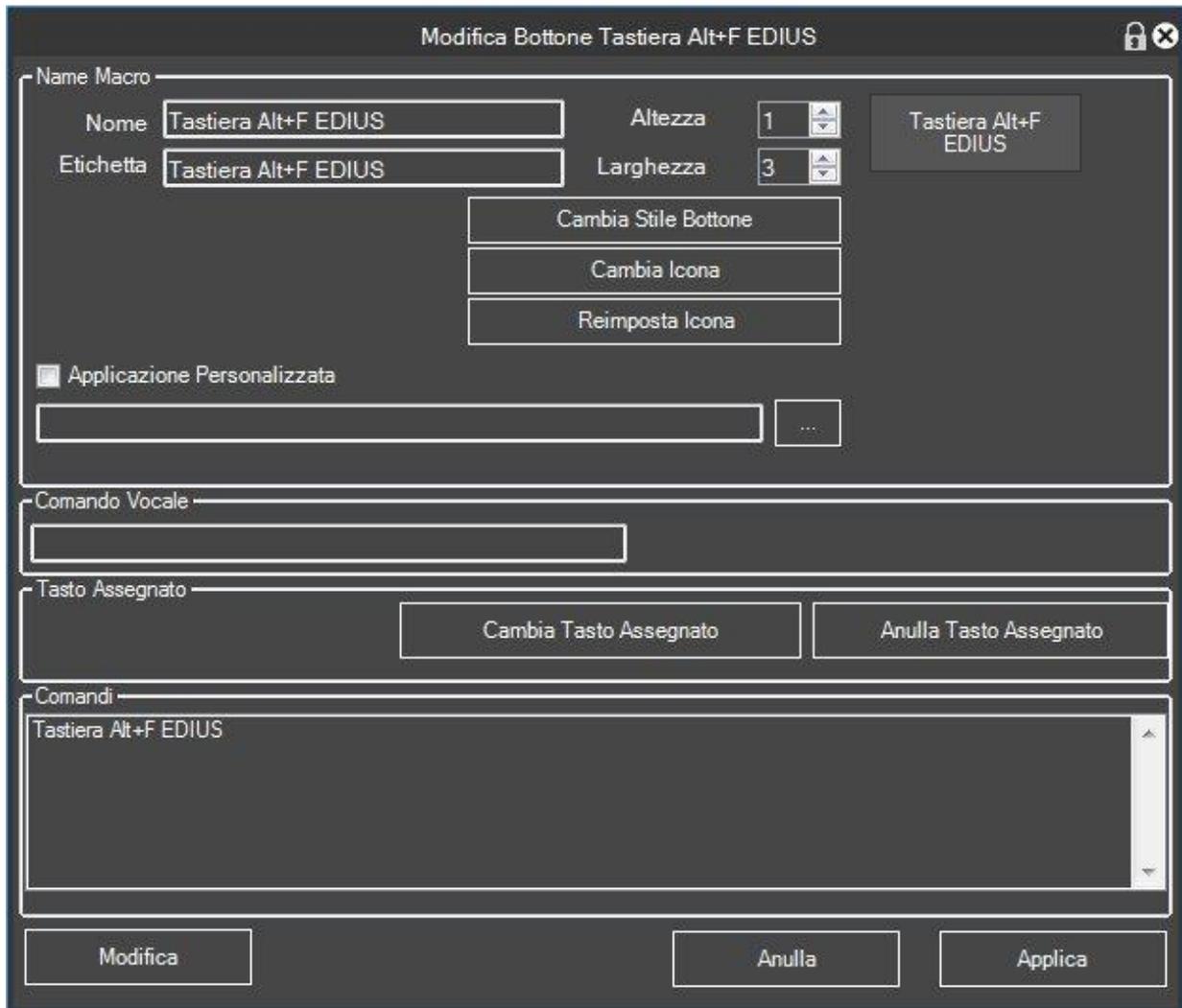


In base al comando selezionato si aprirà una finestra con vari parametri relativi al comando, ci sono alcuni comandi che non prevedono parametri, in questo caso del comando KEYBOARD si aprirà questa finestra:



Selezioniamo il tasto che si vuole simulare, nel nostro caso ALT+F e salviamo la macro con il bottone Salva, si aprirà questa finestra dove è possibile cambiare tutti i parametri per la configurazione della

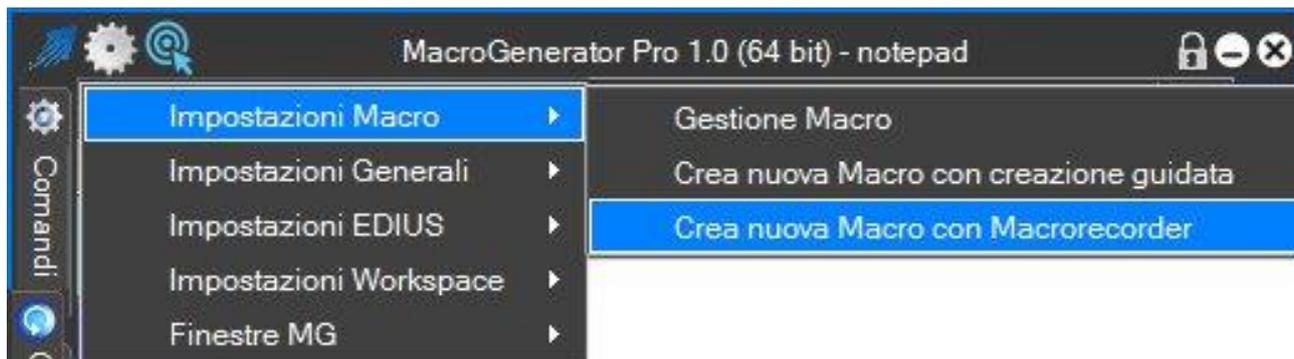
macro, rimandiamo la spiegazione dei singoli significati al capitolo successivo riguardante la modifica della macro.



Clicchiamo su **Applica** per creare la macro nel contenitore , così apparirà questo bottone in MG

 , clicchiamo sul bottone per provare la nostra macro appena creata.

### 11.3 – Creazione di una nuova macro con il MacroRecorder



Per creare una macro con il Macrorecorder bisogna capire bene cosa è il MacroRecorder.

Il MacroRecorder è praticamente un registratore delle attività che svolge un utente con il mouse e la tastiera, alla fine di questa registrazione, viene prodotto un file mcr.

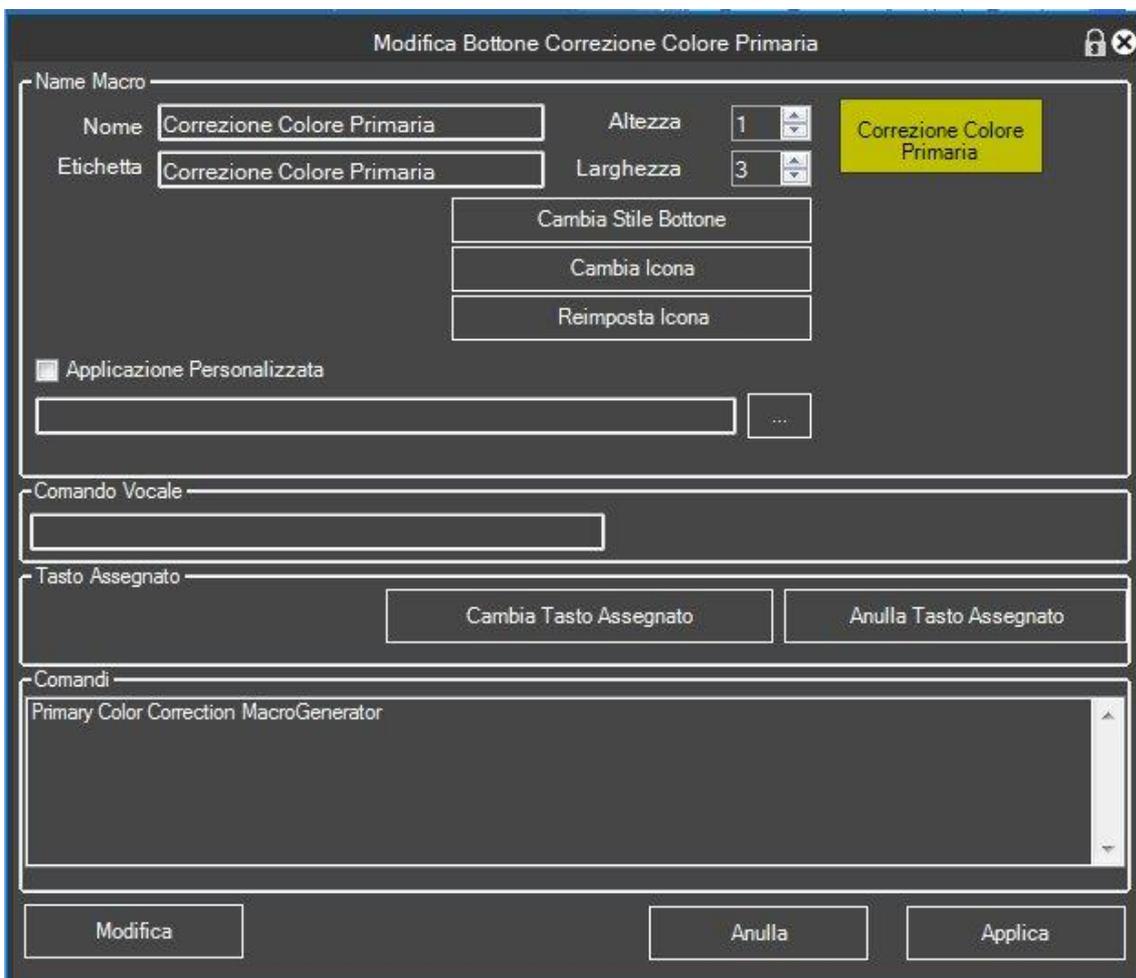
La spiegazione del MacroRecorder è trattata ampiamente nella Parte 06 di questo manuale di MG.

## 11.4 - Edita Macro

Per Modificare una macro cliccare con il tasto destro del mouse sul bottone che rappresenta la macro e selezionare Modifica Macro,



si aprirà questa schermata



Una macro esistente può essere modificata in tutte le sue caratteristiche, grafiche e funzionali.

Il campo Nome, corrisponde al nome della Macro, è un identificativo univoco per la macro

Il Campo Etichetta è ciò che viene visualizzato sul tasto

Altezza e Larghezza indicano le dimensioni del tasto in unità, dove l'unità viene stabilita nelle impostazioni generali.

Cambia Stile Bottone, indica il preset che rappresenta lo stile grafico per questo bottone

Cambia Icona consente di applicare una icona sul tasto, se non si vuole nessuna icona sul bottone cliccare su reimposta

Target personalizzato ci consente di comandare una applicazione differente da quella comandata dal workspace di default, ad esempio se il workspace comanda l'applicazione "Adobe Premiere" e vogliamo eseguire un'azione in "Adobe Photoshop" dobbiamo specificare in questo punto che la macro deve agire su Adobe Photoshop.

Il Campo vocale associa un termine vocale a questa macro per essere eseguita con i Comandi Vocali

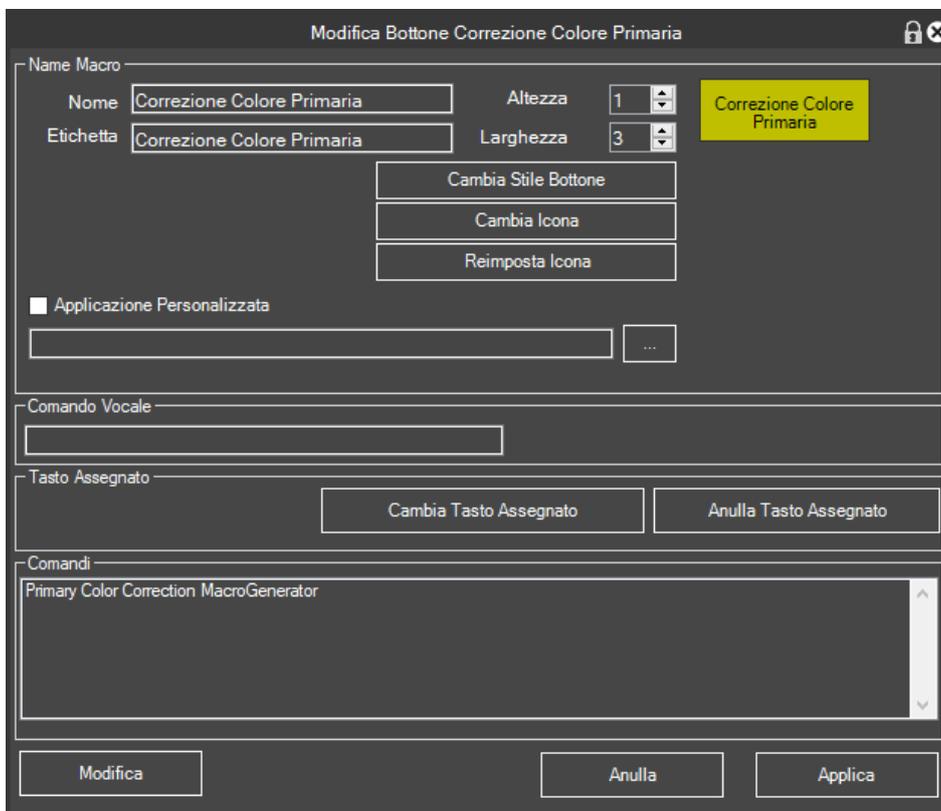
Cambia Tasto Assegnato, assegna un Tasto Rapido alla macro, in modo che per eseguire la macro si può anche premere il tasto rapido su tastiera.

La sezione Comandi, riassume le righe che compongono la macro, facendo doppio click o cliccando sul tasto modifica, si entra nella parte funzionale della macro che vedremo nel capitolo successivo

Cliccando sul Tasto di Anteprima si può testare la macro

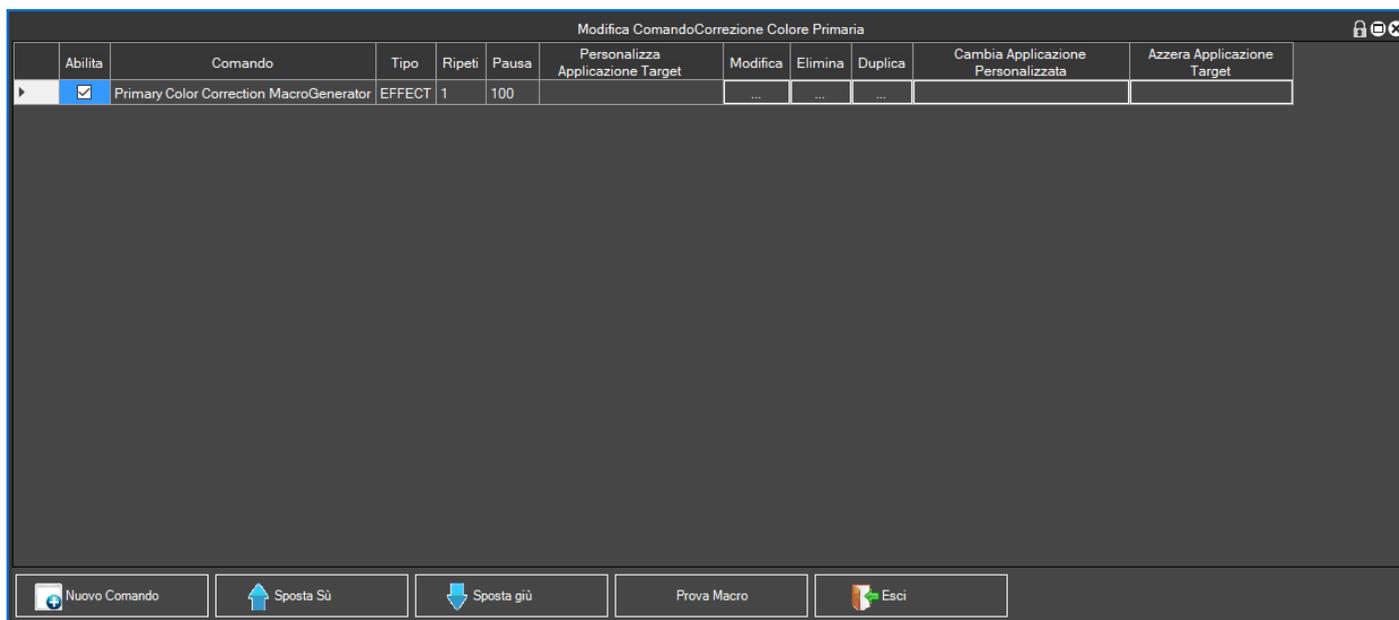
## 11.5 - Modifica della parte Funzionale di una macro

Quando creiamo una macro tramite il Wizard viene creata una macro con una sola riga di comando, gli utenti più esperti impareranno a creare macro complesse composte da più righe di comando, in modo che una macro compia più azioni in una singola applicazione, la lista di questa serie di comandi si ottiene modificando la macro e cliccando sul bottone “Modifica”



Quindi si apre la schermata della parte funzionale della macro

Nella schermata sottostante vediamo un numero di righe pari al numero di comandi che compongono la macro



Con il tasto “Nuovo Comando” aggiungiamo una riga di comando alla composizione della macro, in questo caso parte anche qui la selezione della scelta dei comandi mentre con i tasti “Sposta Sù” e “Sposta giù” spostiamo la riga selezionata Su o Giù.

Ad Ogni riga abbiamo i seguenti campi:



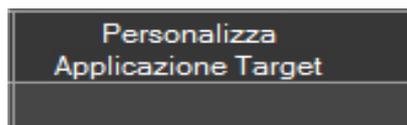
se il comando è abilitato, questo può servire in fase di test di una macro per abilitare o disabilitare la riga di comando, poi abbiamo

Comando	Tipo
Primary Color Correction MacroGenerator	EFFECT

Comando che è un campo descrittivo automatico e Tipo che è proprio il tipo di comando ,

Ripeti	Pausa
1	100

che indicano quante volte deve essere ripetuto il comando e quanti millisecondi devono trascorrere prima che venga eseguito il comando successivo



Indica se la riga di comando deve essere eseguita su una applicazione diversa da quella predefinita dal workspace



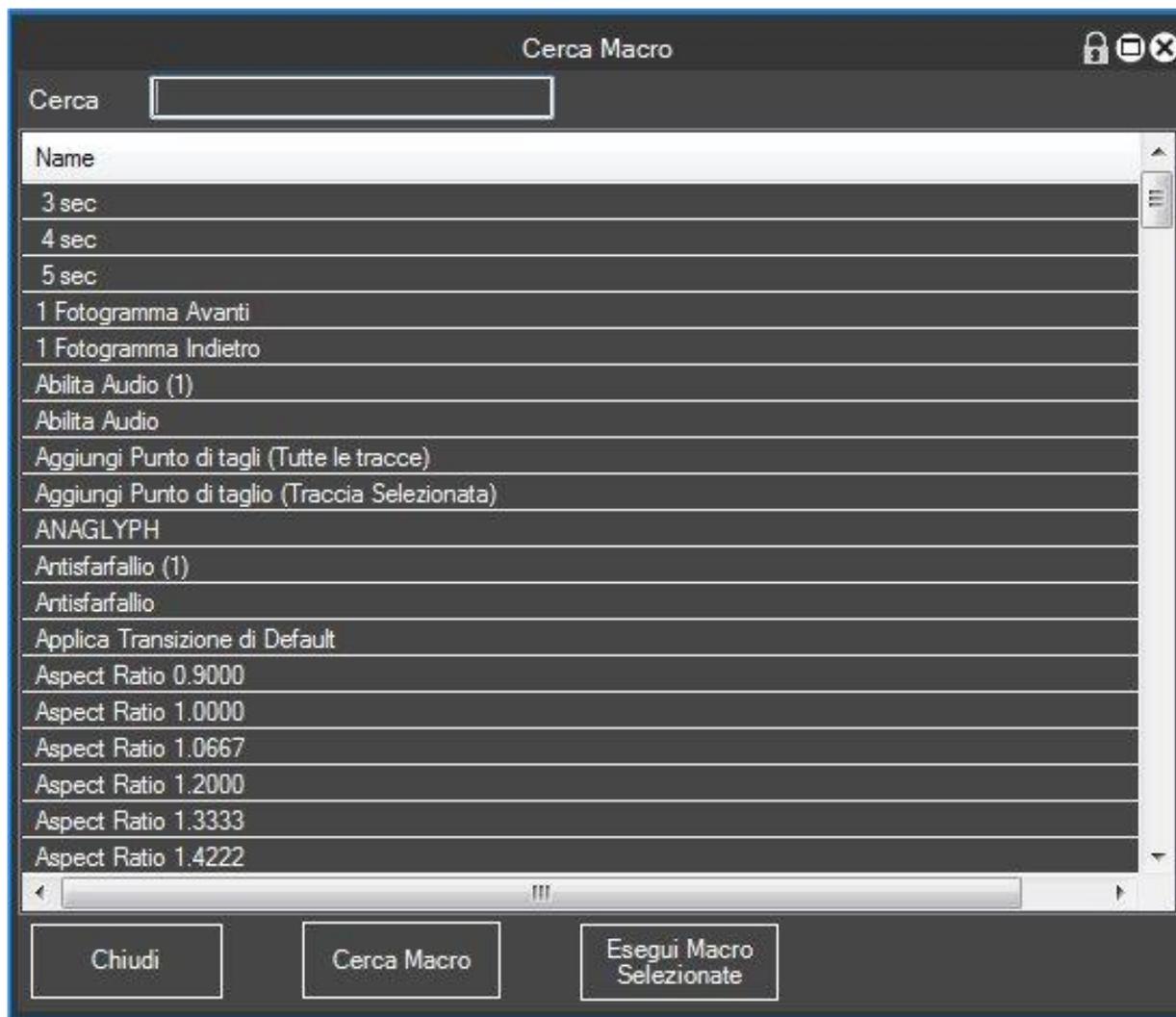
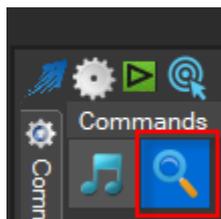
sono tasti, e servono rispettivamente per modificare, cambiare, eliminare, duplicare la riga di comando.



Imposta e annulla una applicazione diversa da quella predefinita dal workspace corrente

## 11.6 - Cerca Macro

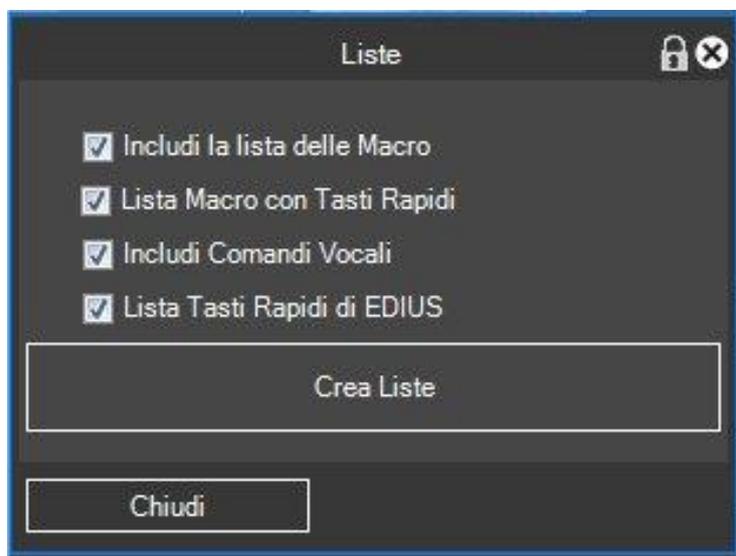
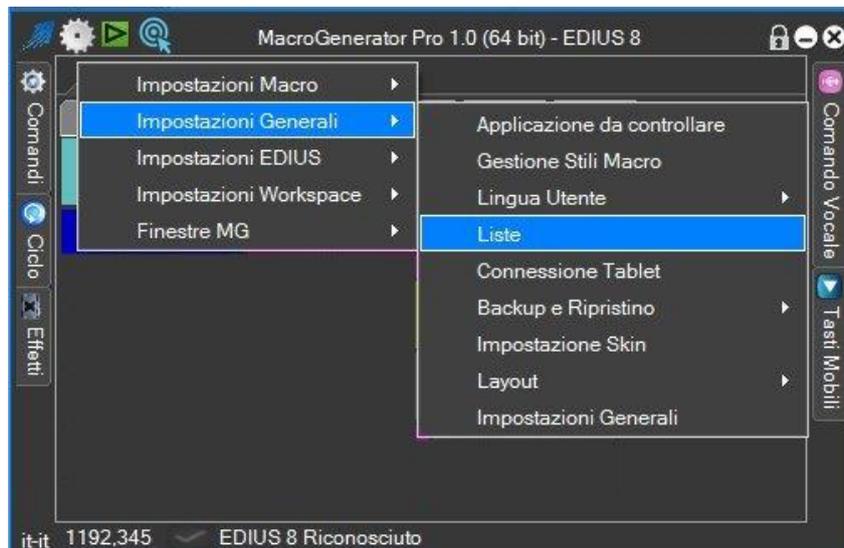
Se vogliamo cercare una macro e non ricordiamo in quale contenitore è contenuta, lanciamo questa funzione cliccando sulla lente di ingrandimento nel pannello dei comandi



Si aprirà questa lista dove possiamo filtrare la ricerca scrivendo parte del nome della macro

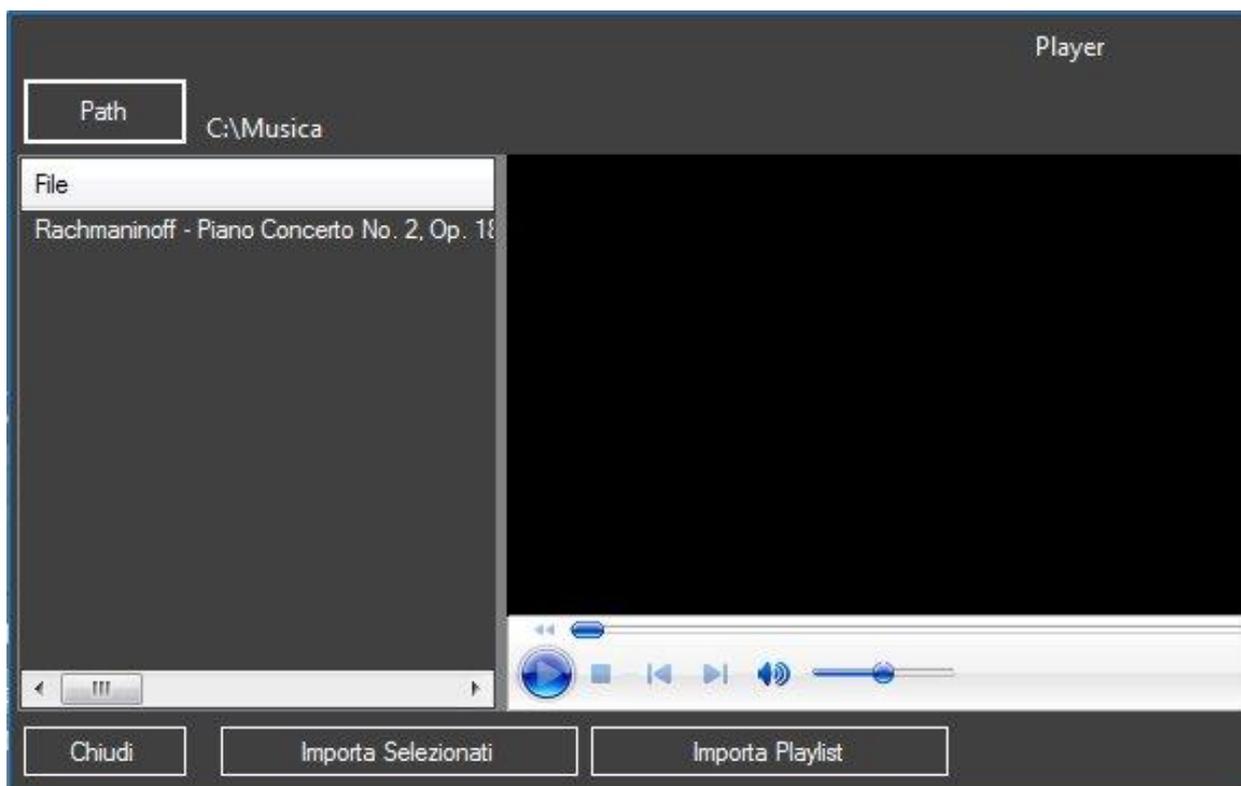
Quando è stata trovata la macro con il bottone “cerca macro” ci posizioniamo sul contenitore che la contiene e invece se clicchiamo su “Esegui” verrà trovata ed eseguita la macro.

## 11.7 - Liste



Con questa funzione possiamo avere un quadro completo delle assegnazioni dei Tasti Rapidi e dei Comandi Vocali, Includendo o Escludendo le liste e cliccando sul tasto “Lista Tasti Assegnati” verrà creata ed aperta una pagina web di report.

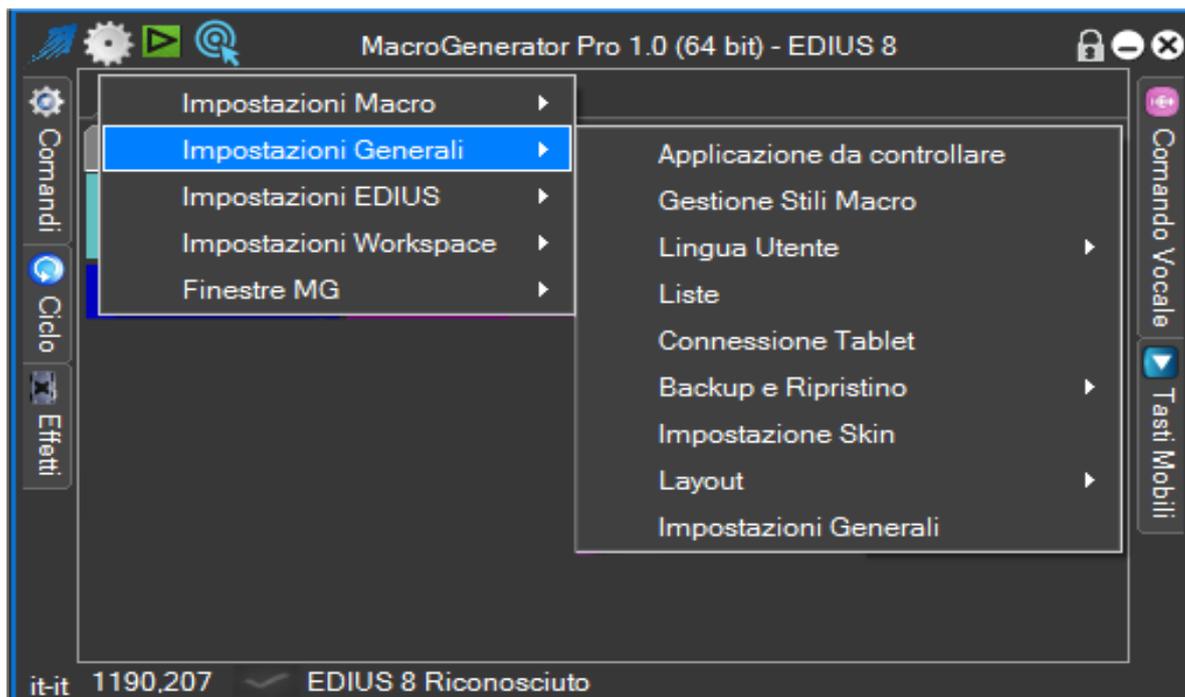
## Capitolo 12 - Player



Il Player di MG è un visualizzatore di file multimediali.

Può importare nel software che stiamo comandando sia file singoli che playlist di brani direttamente nella Bin del nostro software.

## Capitolo 13 - Impostazioni



Alcune voci di questo menu sono state già trattate nei capitoli precedenti, di seguito tratteremo le restanti voci

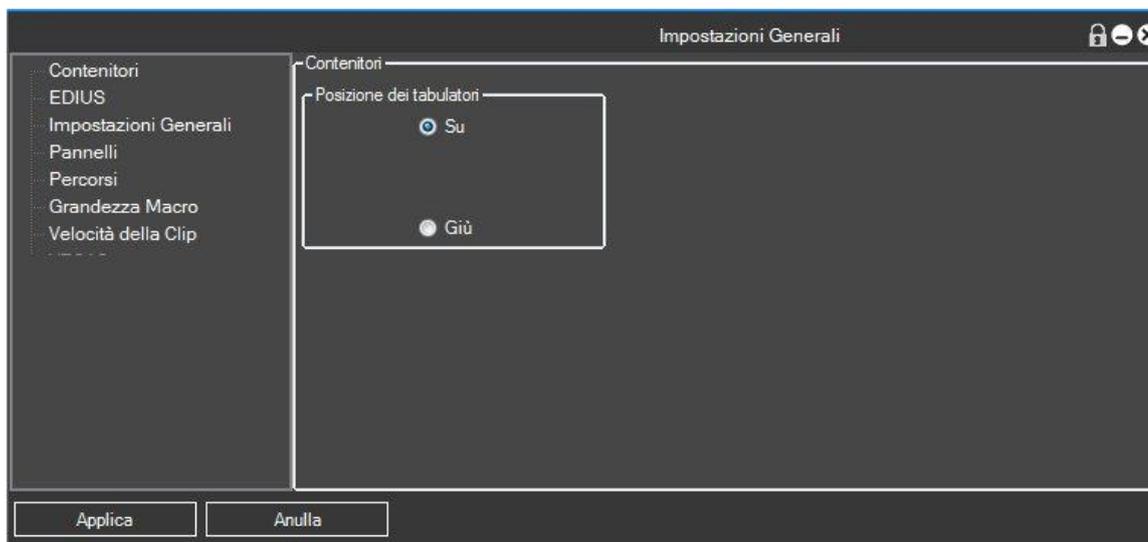
## 13.1 - Impostazioni Globali



Si aprirà una schermata dove bisogna fare un doppio click per avere le impostazioni associate alla tipologia di impostazione.

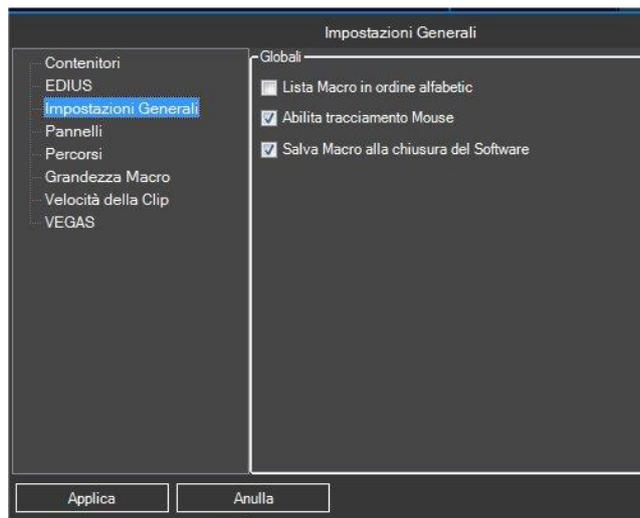
Per le schede relative ai software specifici, come EDIUS, VEGAS ect., vi rimandiamo alle appendici dei manuali di MG relativi ai software singolarmente

### 13.1.1 - Impostazioni Contenitori



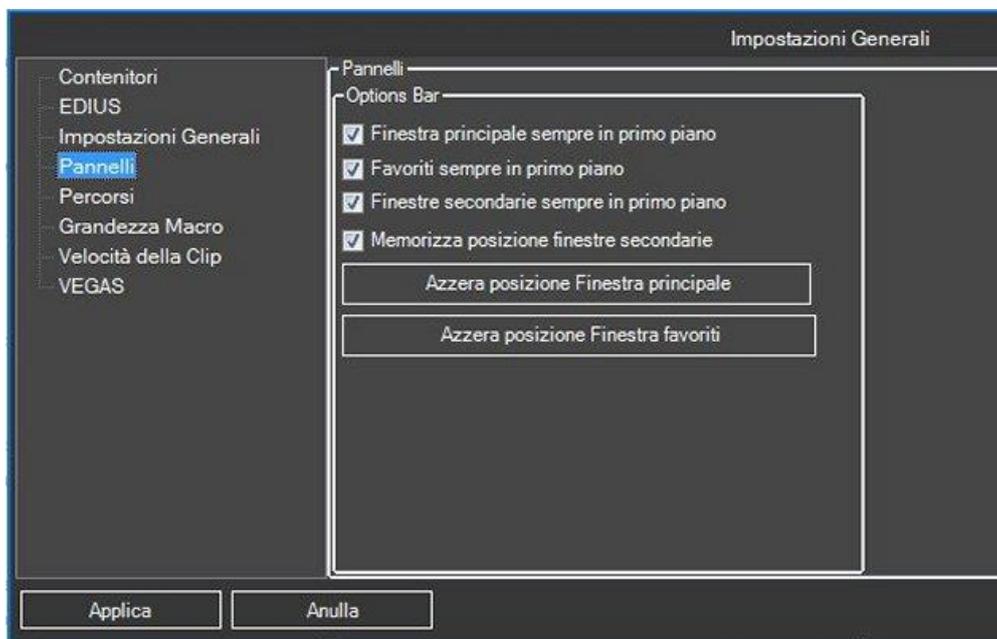
Questa impostazione definisce se vogliamo il nome dei contenitori nella parte alta o nella parte bassa del contenitore delle macro

### 13.1.2 Impostazioni Generiche



- La prima opzione fa in modo da visualizzare le macro nei contenitori in ordine alfabetico
- La seconda opzione abilita il tracciamento del mouse, se è abilitata questa opzione avremo in basso a sinistra nella barra di stato di MG le coordinate della posizione del mouse, in base al workspace questa funzione è più o meno importante in quanto può servire ad alcuni scopi.
- La terza opzione se attivata salva le macro alla chiusura di MG

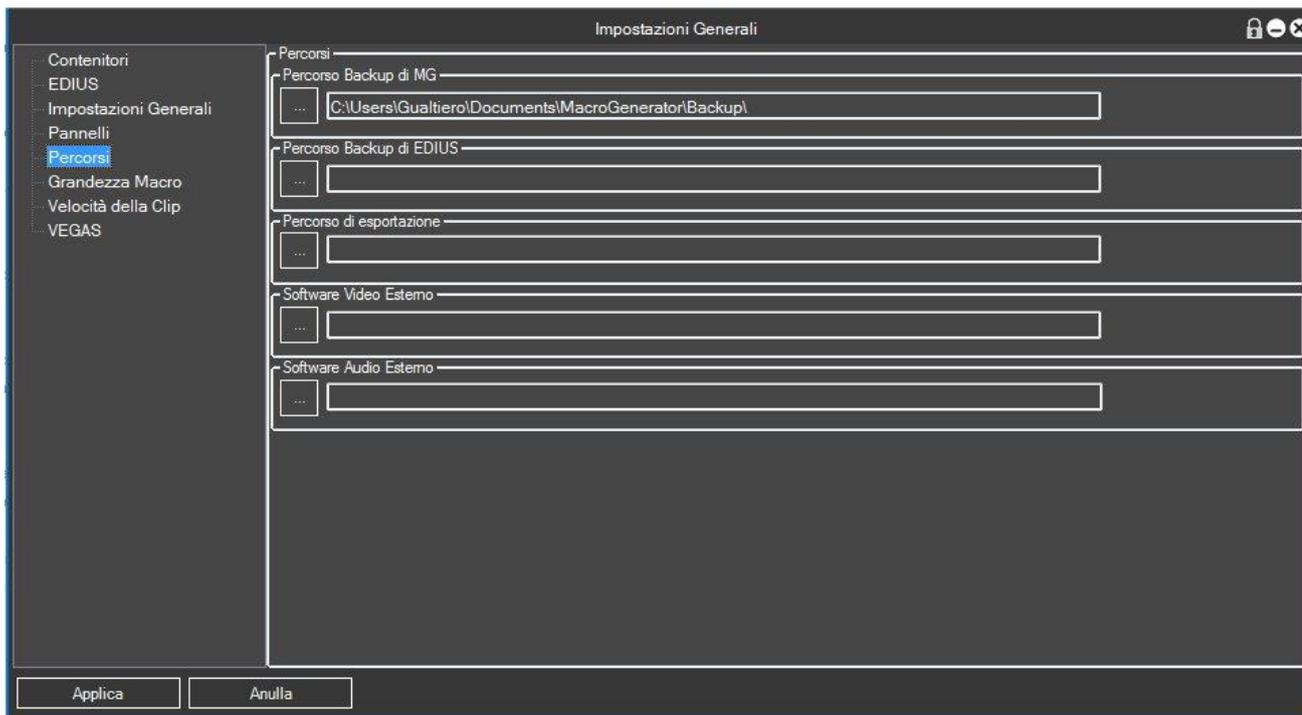
### 13.3 - Impostazione Pannelli



Questa Impostazione riguarda i pannelli e le finestre di MG, puoi decidere se le finestre di MG devono essere sempre in primo piano rispetto a tutti gli altri software e se devono essere memorizzate le loro posizioni.

I Tasti Azzera posizione servono per portare nel primo monitor le finestre di MG nel caso non vengano visualizzate.

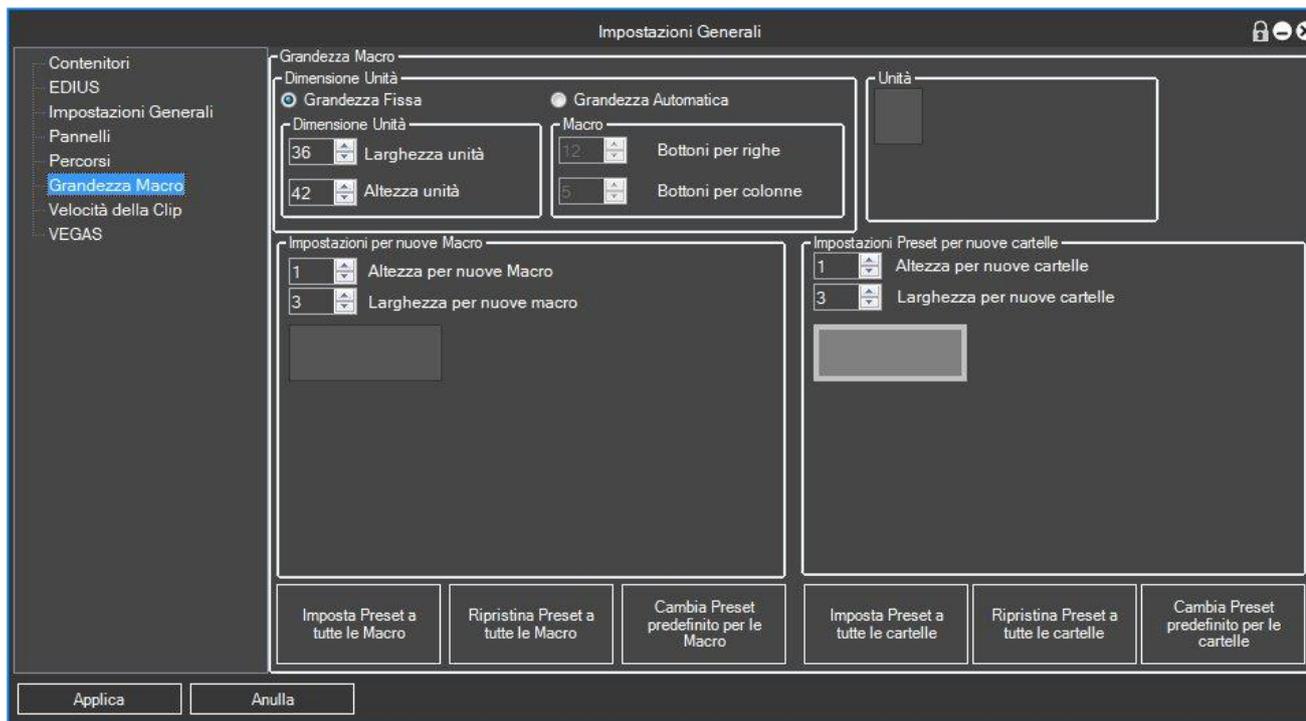
## 13.1.4 Impostazioni Percorsi



In questa schermata possiamo gestire i percorsi su disco per MG

- Con questa opzione **Percorso Backup di MG** definiamo il percorso su disco in cui effettuare una copia di Backup dei dati di MG
- Con questa opzione **Percorso Backup di EDIUS** definiamo il percorso su disco in cui effettuare il backup dei dati di EDIUS
- Con questa opzione **Percorso di esportazione** definiamo il percorso su disco in cui esportare le clip con i comandi di export.
- Con questa opzione **Software Video Esterno** definiamo il percorso su disco in cui è presente un software di Editing video esterno , questa opzione serve nelle funzioni “Round Trip Video”
- Con questa opzione **Software Audio Esterno** definiamo il percorso su disco in cui è presente un software di Editing audio esterno, questa opzione serve nelle funzioni “Round Trip Audio”

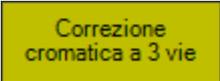
## 13.2 - Impostazione Dimensioni e Stile Bottoni Macro



Questa schermata è molto importante per capire come gestire le dimensioni delle macro e dei Preset.

Il Bottone associato ad una macro può essere composto da una o più unità, in larghezza e in altezza

Per esempio questa macro  è composta da una unità in larghezza e una unità in altezza ,

quest'altra macro  è composta da una unità in altezza e 3 in larghezza , come facciamo a determinare la dimensione dell'unità ?

Abbiamo due possibilità , selezionando l'opzione **Grandezza Fissa** , andiamo a specificare manualmente le dimensioni della nostra unità , quindi andiamo ad inserire il valore della Larghezza e della Altezza dell'unità , in questo caso quando ridimensioniamo il pannello delle macro , le macro rimangono sempre della stessa dimensione e si dispongono in base alla larghezza del pannello.

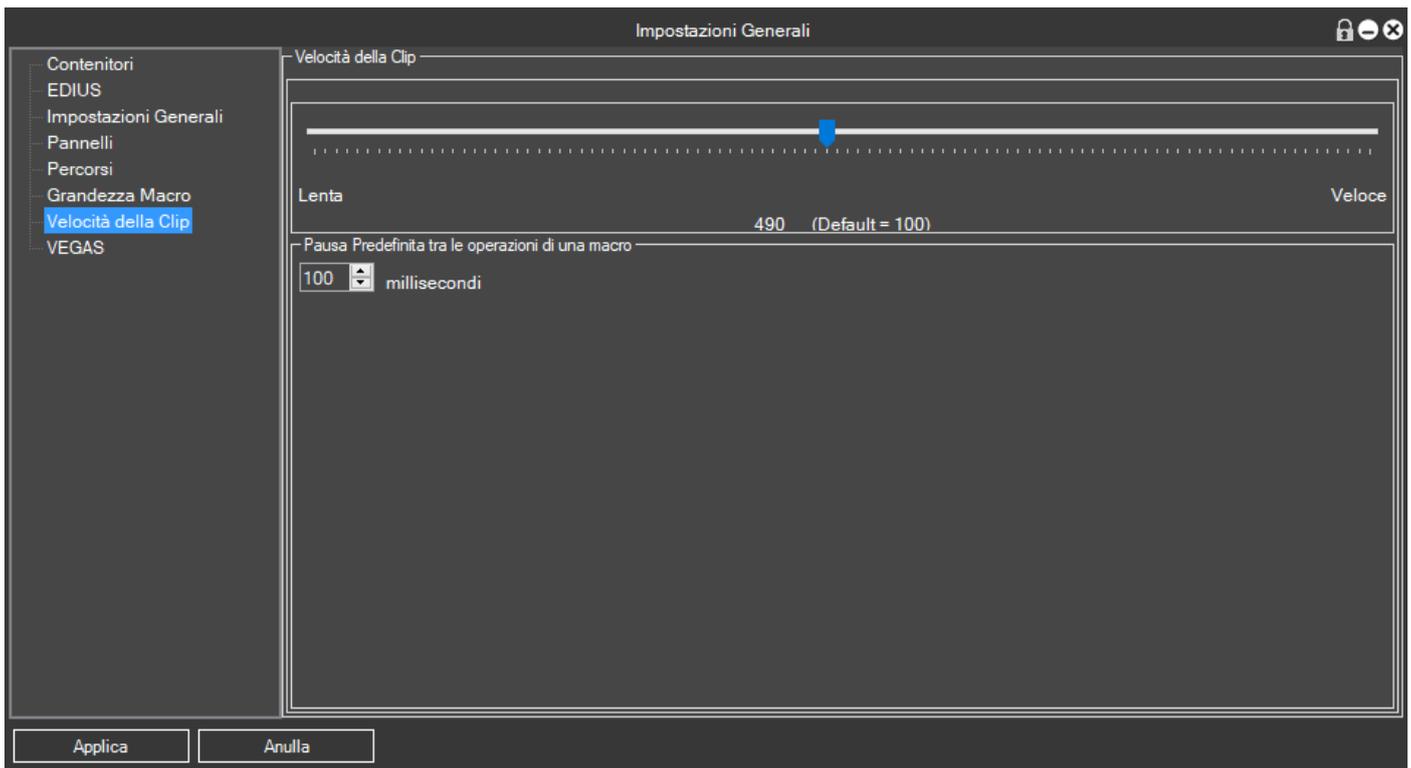
Nel caso invece della scelta **Grandezza Automatica** , bisogna stabilire quante unità vogliamo per Riga e colonna , in questo modo quando viene ridimensionato il pannello da parte dell'utente , viene calcola la grandezza dell'unità e quindi ogni singolo tasto cambia dimensione.

Nella sezione "Macro", possiamo definire la grandezza del tasto quando viene creata una nuova macro, chiaramente con possibilità di modificarla successivamente.

Lo stesso per la sezione "sottocartelle" andiamo a definire la grandezza di default di una sottocartella nel momento in cui viene creata.

Possiamo anche vedere l'anteprima dei tasti e l'associazione dei loro Preset, con la possibilità di Impostare il Preset selezionato a tutti i tasti.

### 13.1.5 Impostazioni Velocità di applicazione delle macro



Questa opzione stabilisce in modo generale la velocità di applicazione delle macro, questa opzione per gli utenti meno esperti, è consigliata ad un valore di 100, per gli utenti più esperti che vogliono testare come applicare le macro più velocemente allora possono farlo da qui.

## Il MacroRecorder

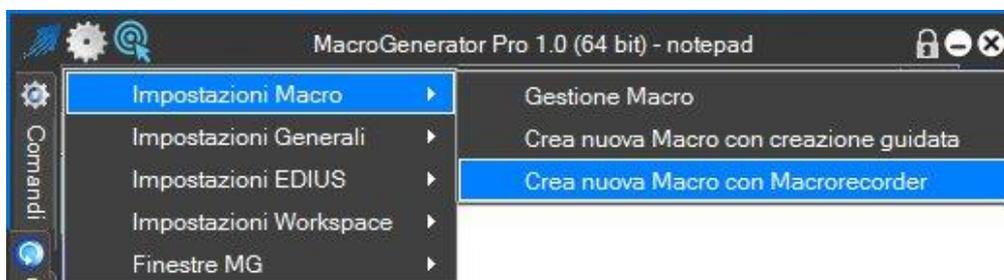
In MacroGenerator abbiamo la possibilità di creare macro, o da comandi predefiniti in base all'applicazione Target, oppure con il MacroRecorder.

Il MacroRecorder è praticamente un registratore delle attività che svolge un utente con il mouse e la tastiera, alla fine di questa registrazione, viene prodotto un file mcr.

MacroGenerator utilizzerà questo file mcr per riprodurre fedelmente le operazioni svolte dall'utente.

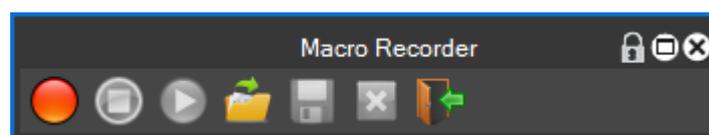
### Creazione di una macro con il MacroRecorder

Immaginiamo di avere un workspace per il notepad e di voler creare una macro con il macrorecorder per questo Workspace.



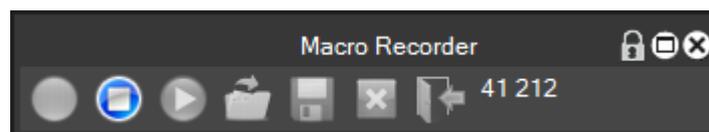
Clicchiamo sul menu impostazioni, impostazioni Macro e sulla voce Crea nuova Macro con il MacroRecorder

Si aprirà il MacroRecorder



Clicchiamo sul tasto Rec per cominciare la registrazione , e iniziamo a compiere le azioni che vogliamo registrare , con il mouse e la tastiera.

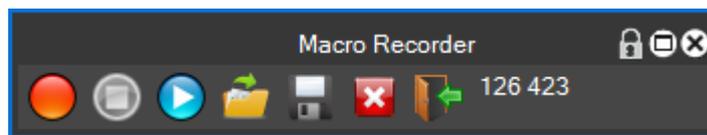
La finestra diventerà così



Dove verrà abilitato solo il tasto stop e disabilitati tutti gli altri tasti, intanto parte un contatore che indica le azioni registrate dal MacroRecorder

Una volta compiute le azioni desiderate con mouse e tastiera , clicchiamo sul tasto stop  per interrompere la registrazione della macro.

Apparirà questa finestra



Dove con il tasto  possiamo cominciare la registrazione di una nuova macro

Con il tasto play  possiamo mandare in riproduzione l'ultima macro registrata

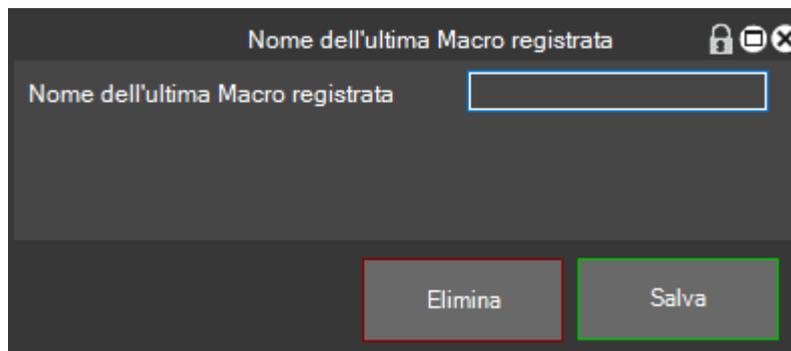
Con il tasto  possiamo aprire caricare in memoria un file mcr ossia una macro registrata con il macrorecorder già memorizzata su disco

Con il tasto salva  possiamo salvare con nome l'ultima macro registrata

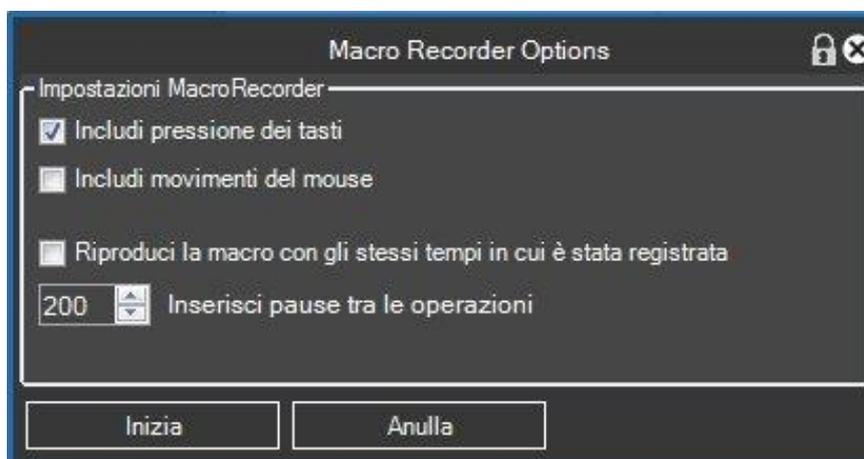
Con il tasto annulla  possiamo cancellare dalla memoria l'ultima macro registrata

Con il tasto esci  possiamo chiudere il MacroRecorder

Nel nostro caso salviamo l'ultima macro registrata , con il tasto salva 



E chiamiamola "test" , clicchiamo sul tasto play  per vedere cosa abbiamo registrato , e si aprirà una finestra di dialogo con delle impostazioni



Queste impostazioni rappresentano il modo in cui deve essere riprodotta la macro

Includi pressione dei tasti

con questa impostazione attivata indichiamo che nella riproduzione della macro devono essere inclusi i tasti premuti durante la registrazione della macro stessa, con quest'altra impostazione  Includi movimenti del mouse decidiamo se includere anche i movimenti del mouse

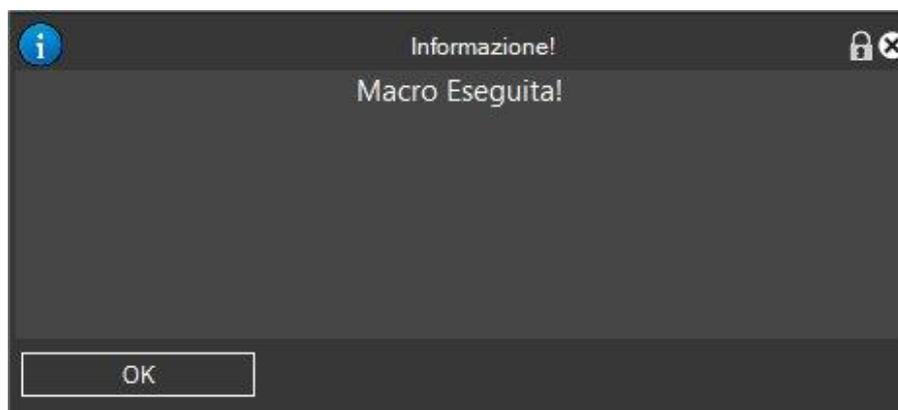
Riproduci la macro con gli stessi tempi in cui è stata registrata

Con questa impostazione indichiamo se vogliamo riprodurre fedelmente in tempo reale la macro così come è stata registrata oppure vogliamo che tra una operazione e l'altra ci siano dei tempi bene specifici in millisecondi stabiliti da parte dell'utente

200   Inserisci pause tra le operazioni

Adesso per mandare in esecuzione la macro clicchiamo sul tasto Start

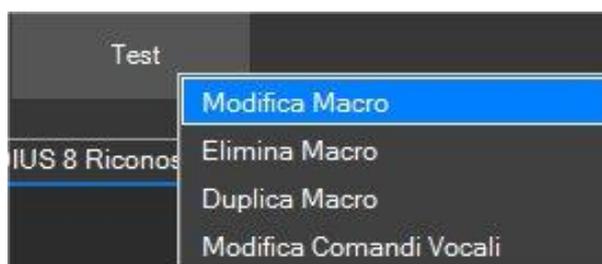
La macro verrà riprodotta ed infine avremo questo messaggio



Se la macro registrata ha eseguito quello che era la nostra intenzione allora chiudiamo il macrorecorder e salviamo la macro, avremo così una macro nuova in MG



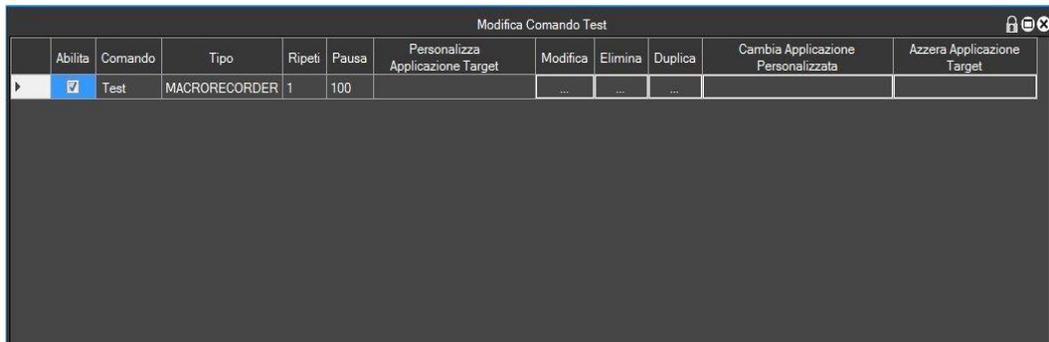
Andiamo a vedere il contenuto della macro



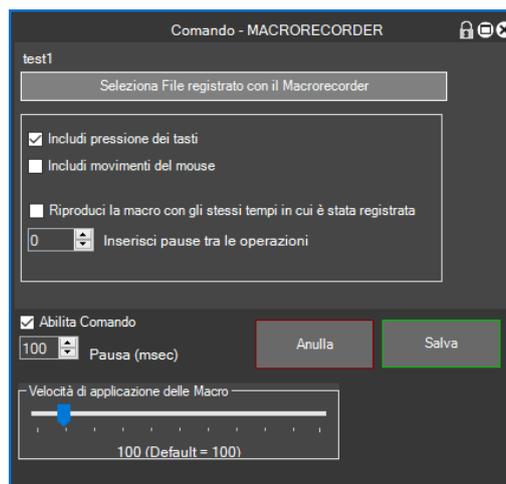
Cliccando su Modifica Macro



Cliccando all'interno della finestra comandi



E sul tasto Modifica



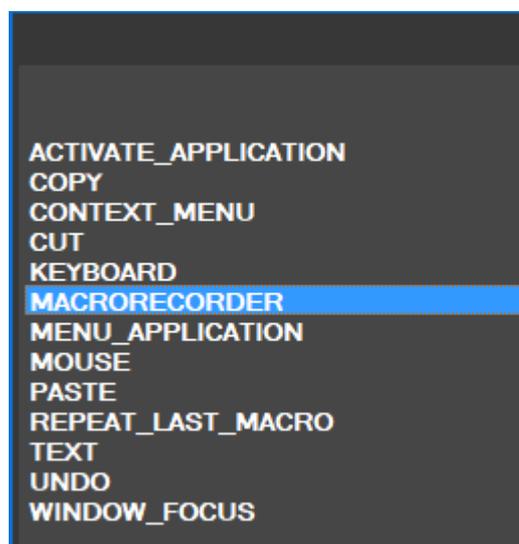
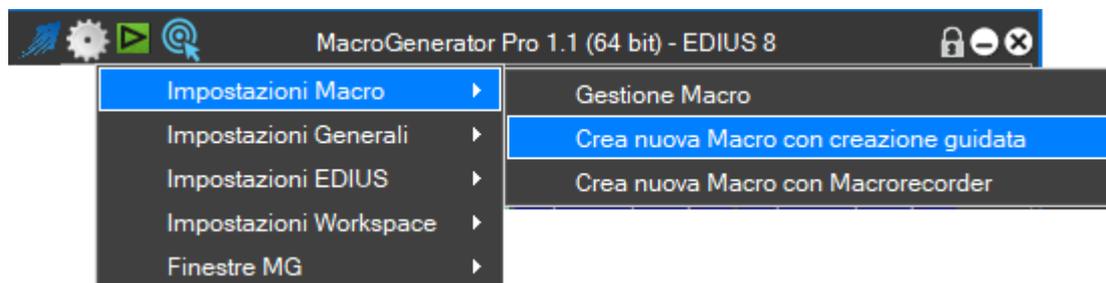
Si aprirà una finestra con tutti i parametri di riproduzione della macro

Se abbiamo intenzione di cambiarli possiamo farlo da qui.

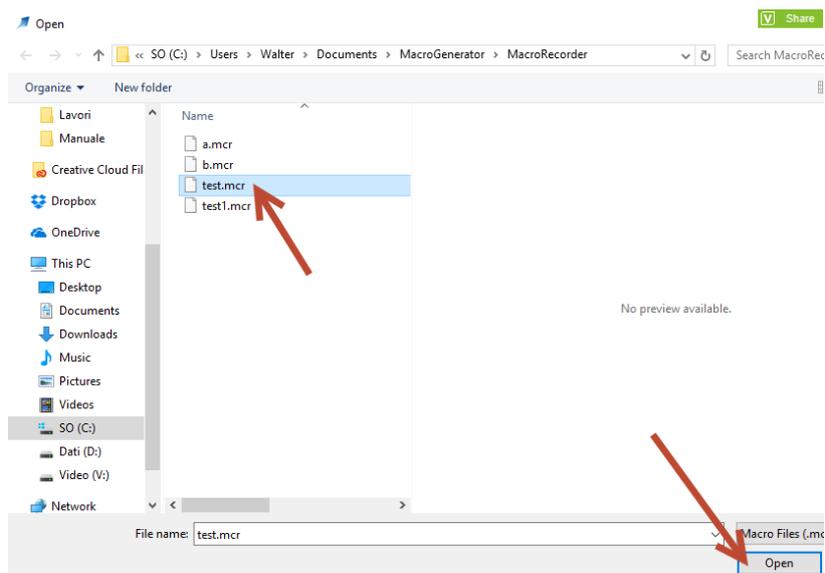
Adesso, chiudiamo tutto e proviamo a lanciare direttamente da MG la macro "test1" creata con il MacroRecorder e vediamo se effettivamente riproduce come noi vogliamo la nostra macro registrata.

## Creazione di una macro con il Wizard relativa al comando MACRORECORDER

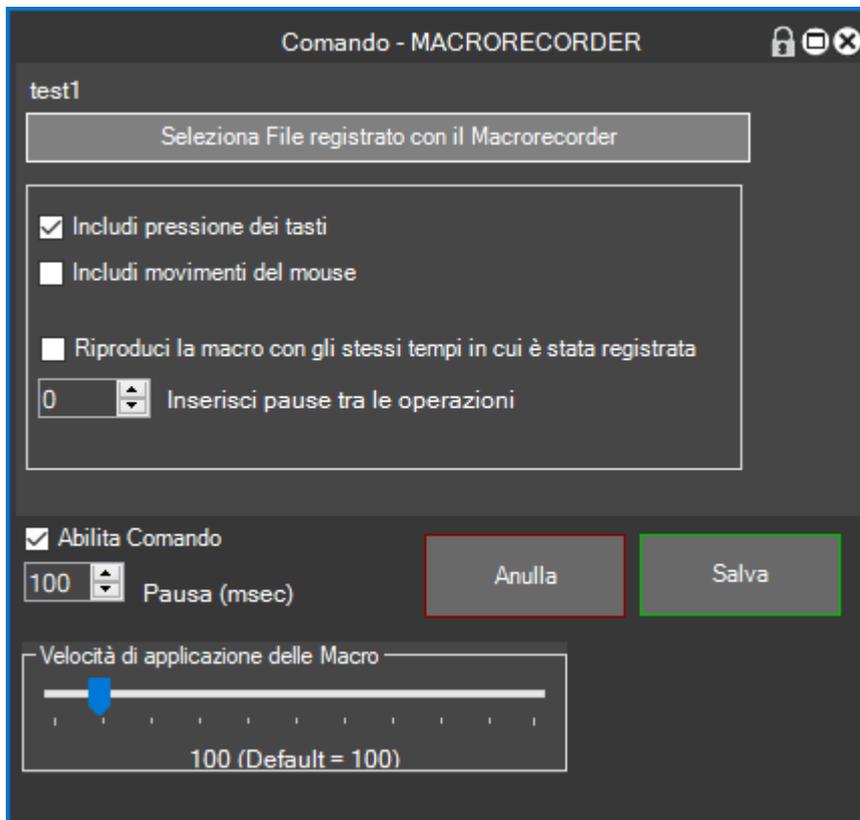
Se abbiamo già registrato un file mcr con il macrorecorder ma non abbiamo una macro associata ad esso possiamo farlo con il Wizard in questo modo:



Selezioniamo il comando MACRORECORDER

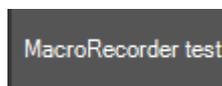


E selezioniamo il file mcr dal disco



A questo punto impostiamo i valori di riproduzione della macro

Salviamo la macro e applichiamo le modifiche



A questo punto sarà aggiunta una macro in MG, proviamola.

## Applicazioni Generiche

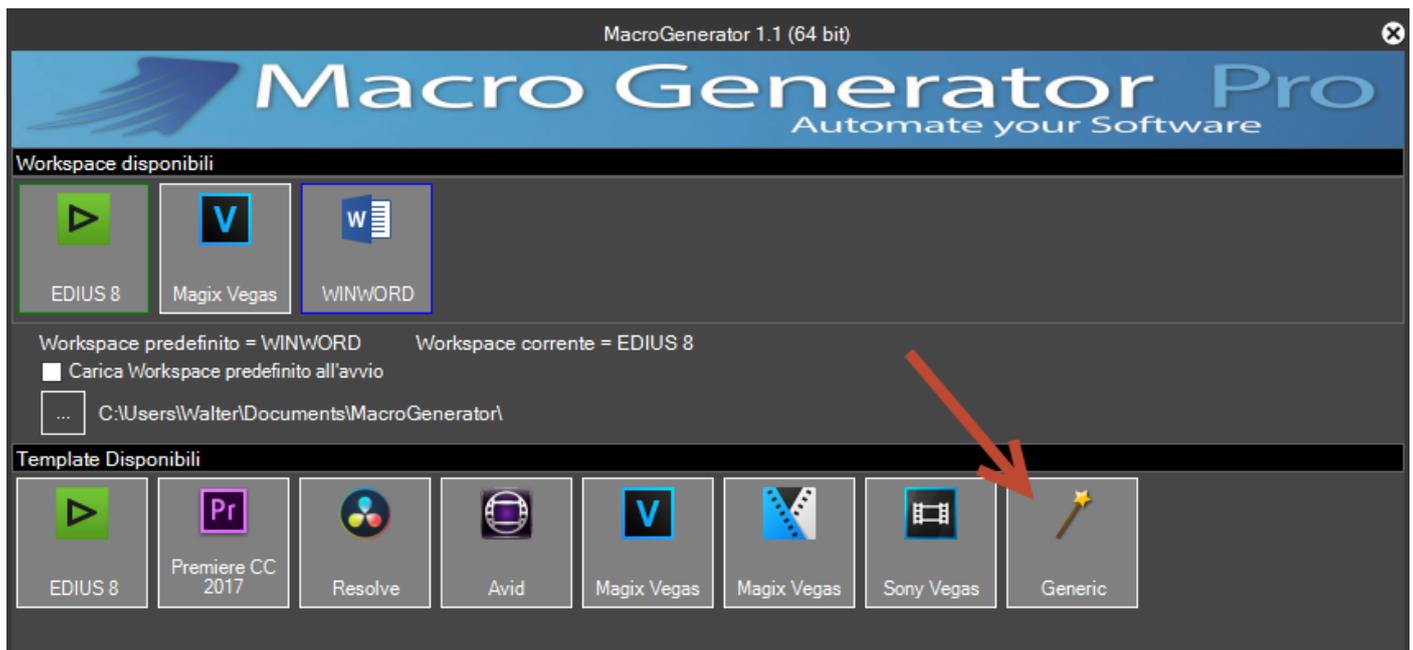
Come abbiamo già detto, MG può comandare tutte le applicazioni Windows.

MG è nato per EDIUS e nel corso degli anni si perfezionerà per tutti gli altri tipi di software, da qui in poi chiameremo come applicazioni “Generiche” quelle applicazioni che non appartengono all’editing Video e che possono essere comandate da MG.

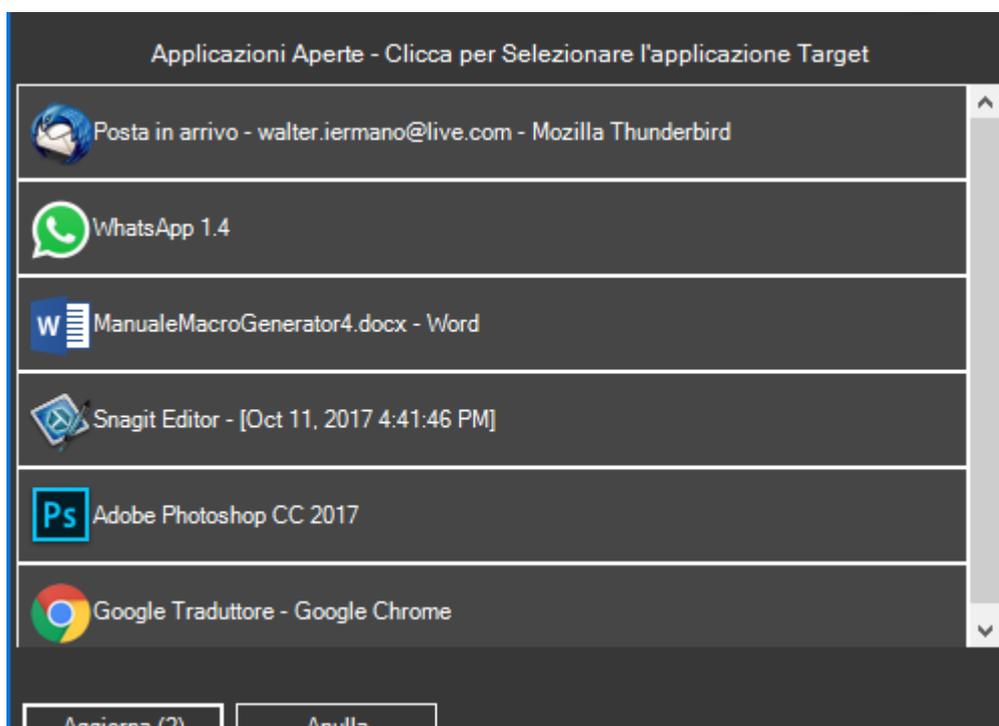
Per le applicazioni generiche, alla creazione di un nuovo Workspace verrà chiesto di selezionare il tipo di applicazione e verranno create le macro più comuni utili a tutte le applicazioni, il workspace una volta creato, può essere modificato a seconda delle esigenze dell’utente.

## Creazione di un Workspace di tipo Generico

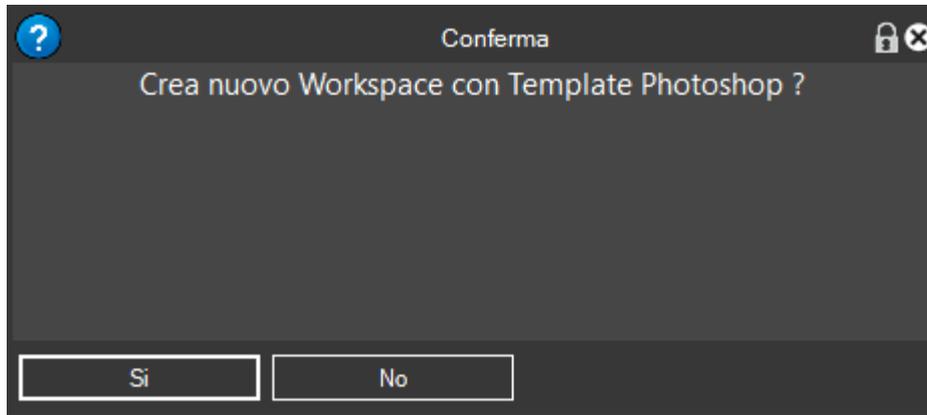
Come abbiamo detto in precedenza, MG può comandare tutte le applicazioni, se l'applicazione che vogliamo comandare non è nell'elenco dei templates disponibili, selezionare il template "Generico",



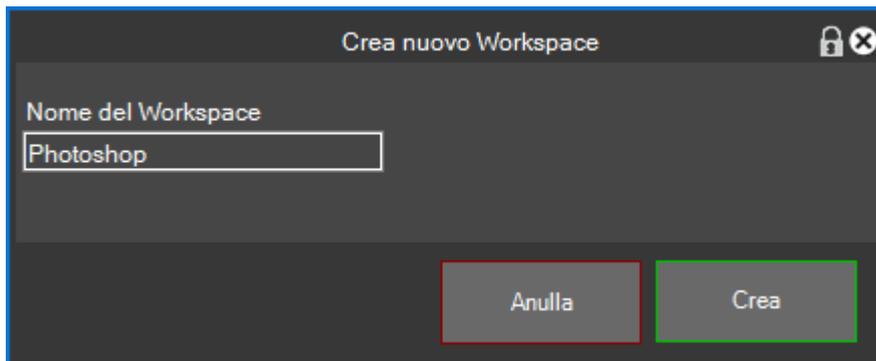
Cliccando sul template Generico si aprirà la lista delle applicazioni in esecuzione, nel nostro esempio vogliamo creare un Workspace per Adobe Photoshop, se compare nella lista delle applicazioni in esecuzione clicchiamo sull'icona relativa,



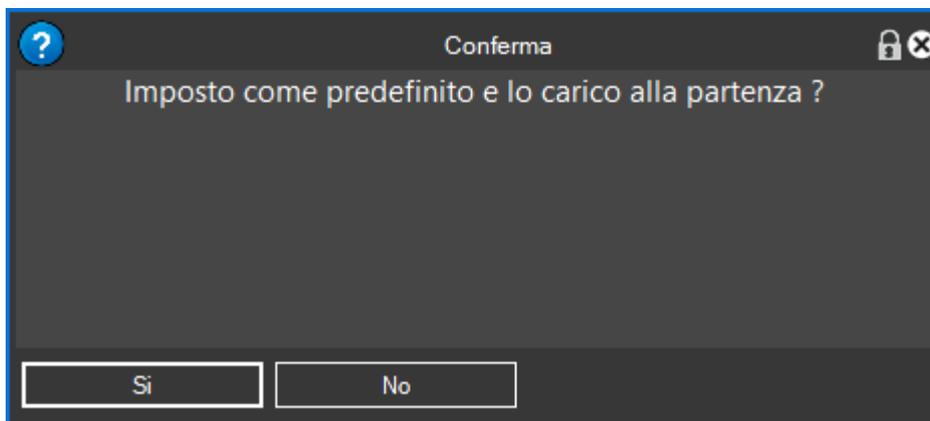
Viene chiesta la conferma se vogliamo creare un Workspace per Photoshop, clicchiamo su sì,



viene chiesto il nome del nuovo Workspace relativo a Photoshop, e clicchiamo su “Crea”,



Viene chiesto se questo workspace deve essere un workspace predefinito in modo da essere lanciato all’avvio di MG.



Per una applicazione Generica verranno create due schede, dove in “Varie” ci sono le macro più generiche, e nell’altra scheda, “Tablet”, le macro che devono essere presenti sul tablet nel caso in cui viene collegato un tablet ad MG,



Da questo momento il workspace creato è pronto per lavorare con l'applicazione per cui è stato creato e in cui possiamo creare tutte le macro che vogliamo.

## MacroGenerator per EDIUS

Per comandare le applicazioni EDIUS utilizzare la versione di MG a 32 bit fino alla versione di EDIUS 6.5 , dalla versione di EDIUS 7 in poi utilizzare la versione di MG a 64 bit.

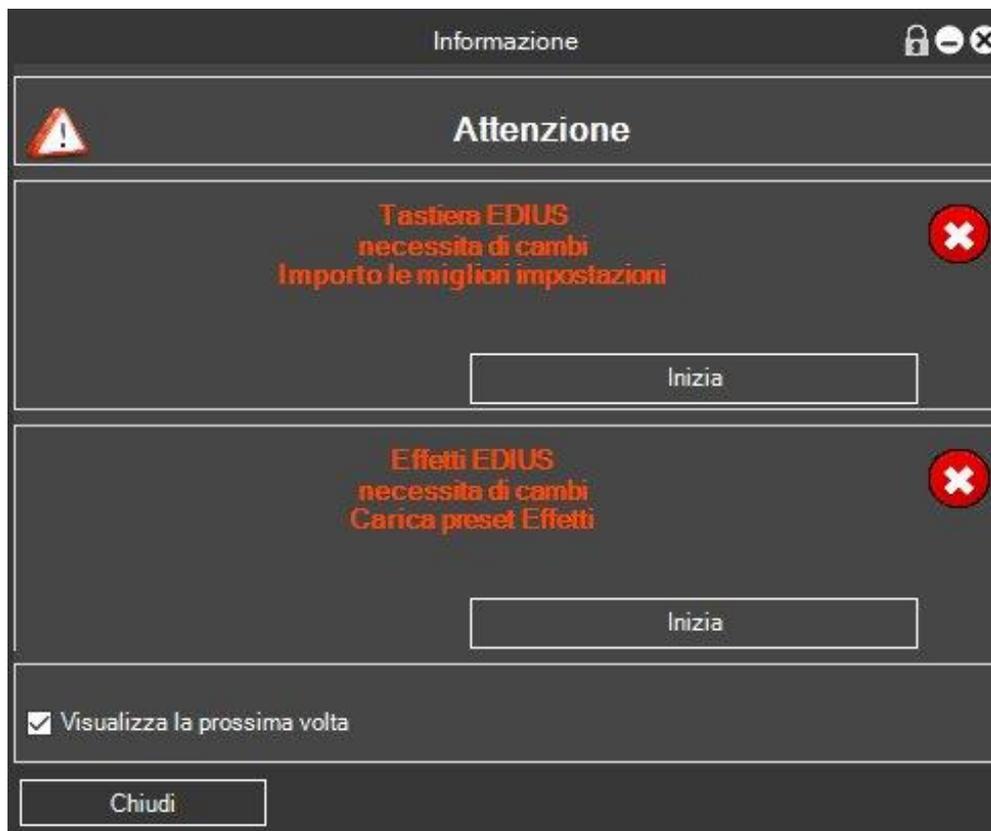
### Prerequisiti per il corretto funzionamento di EDIUS con MG

Per lavorare perfettamente con EDIUS, MG ha bisogno che siano soddisfatte queste impostazioni:

- La Tastiera di EDIUS deve essere configurata in modo da avere i Tasti di scelta Rapida (Shortcut) necessari per le funzioni importanti di MG
- Che EDIUS sia avviato con il progetto già selezionato.
- Che la Palette Effetti di EDIUS deve essere impostata in modalità “Vista Albero” e non “Vista Effetto” ([vedi](#))
- Che nella Palette Effetti di EDIUS devono essere caricati i Preset degli Effetti di MG ([vedi](#))

Una volta che ci siamo accertati che queste impostazioni siano soddisfatte, siamo pronti per utilizzare MG per EDIUS in tutte le sue funzioni.

Il controllo dei prerequisiti avviene automaticamente all’avvio di un Workspace di EDIUS, viene eseguito un controllo automatico sulle impostazioni necessarie elencate prima, se una di queste non viene soddisfatta, apparirà un messaggio come in figura.



La prima sezione, se è in rosso, indica che in EDIUS non sono impostati tutti gli Shortcut di cui MG ha bisogno per far funzionare tutte le macro e le funzioni impostate nel workspace di EDIUS.

La seconda sezione, se è in rosso, indica che non sono stati trovati nella palette effetti di EDIUS gli effetti forniti con MG per EDIUS e quindi non potranno essere applicati gli effetti predefiniti di MG.

A questo punto MG ci fornisce la possibilità di rimediare a questi errori automaticamente cliccando semplicemente, uno alla volta, il tasto Start delle due sezioni.

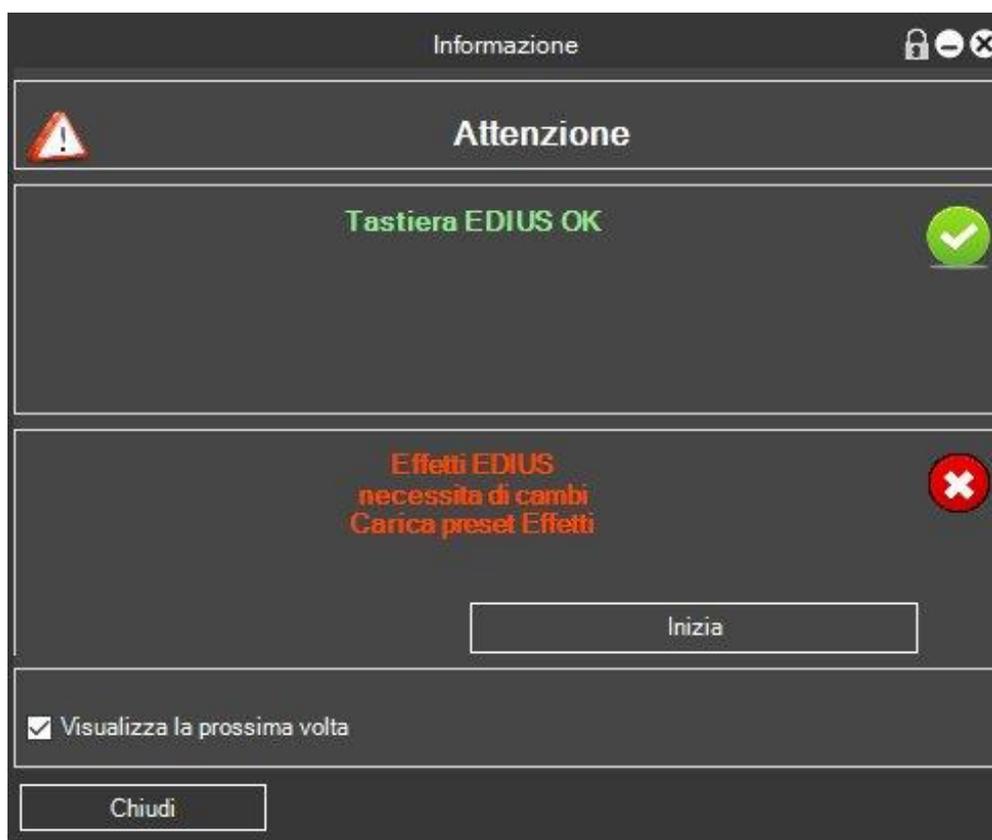
Se non hai già personalizzato la tastiera di EDIUS , puoi utilizzare questa procedura , se invece già hai personalizzato la tastiera di EDIUS , ti rimandiamo al capitolo ([Impostazione Tastiera EDIUS](#)).

Clicca sul tasto Start della prima sezione, ed attendi che venga caricata automaticamente la personalizzazione della tastiera di EDIUS fornita con MG.

Una volta cliccato su Start , il tasto Start diventerà per qualche secondo una serie di puntini



Una volta caricata la tastiera personalizzata di MG, verrà rifatto il controllo e se è tutto ok, apparirà la scritta in verde “Tastiera EDIUS ok”

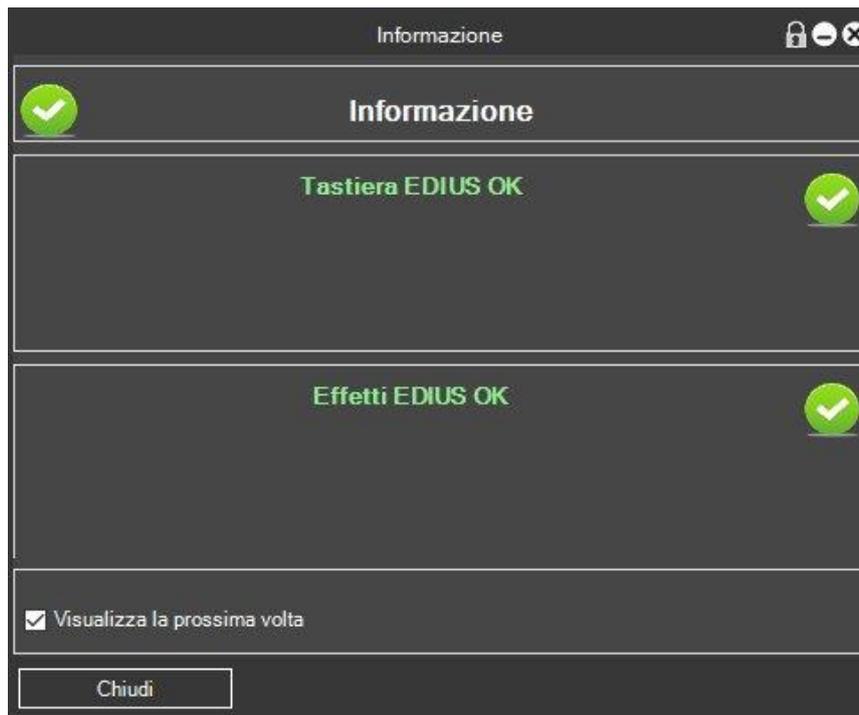


Che ci informa che la tastiera di EDIUS è configurata perfettamente per MG.

Adesso dobbiamo risolvere il secondo Errore , dobbiamo assicurarci che la palette effetti di EDIUS è impostata in vista ad albero e non in vista effetto , per fare ciò potete consultare il paragrafo [Impostazione Palette Effetti in Vista Albero](#)

Una volta impostati gli effetti in vista ad albero possiamo passare al caricamento degli effetti di MG , quindi clicchiamo su Start riguardante la seconda sezione , e anche stavolta il bottone assumerà una forma di questo tipo per qualche secondo  nel frattempo che MG

carichi automaticamente il proprio preset degli effetti , poi verrà rifatto il controllo e se tutto è andato a buon fine apparirà questa finestra



Che ci indica che anche gli effetti di MG sono stati caricati perfettamente.

A questo punto se tutto è andato bene possiamo lavorare con MG ed EDIUS.

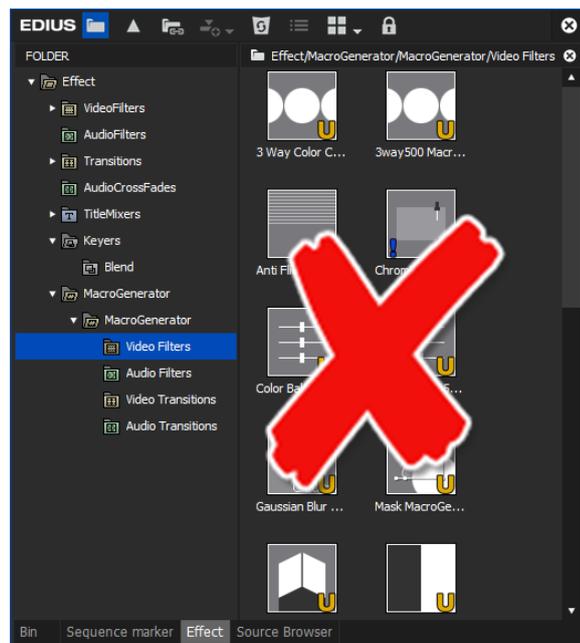
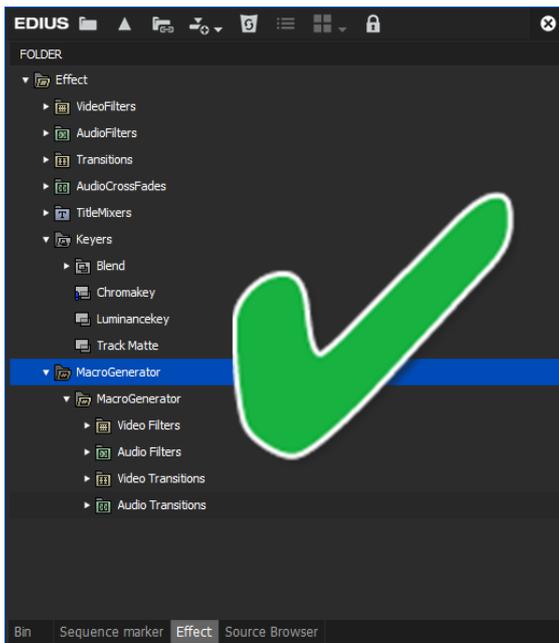
Se c'è ancora qualche segnalazione in rosso allora ti rimandiamo alla risoluzione del problema manualmente.

## Impostazione Palette Effetti di EDIUS in Vista Albero

In EDIUS abbiamo la possibilità di lavorare con la palette Effetti in due modalità:

- Vista ad Albero
- Vista ad Effetto

MG ha bisogno che la palette Effetti di EDIUS sia impostata in Vista ad Albero, altrimenti MG non sarà in grado di Gestire l'applicazione degli Effetti di EDIUS



Vista ad Albero (OK)

Vista ad Effetto (NO)

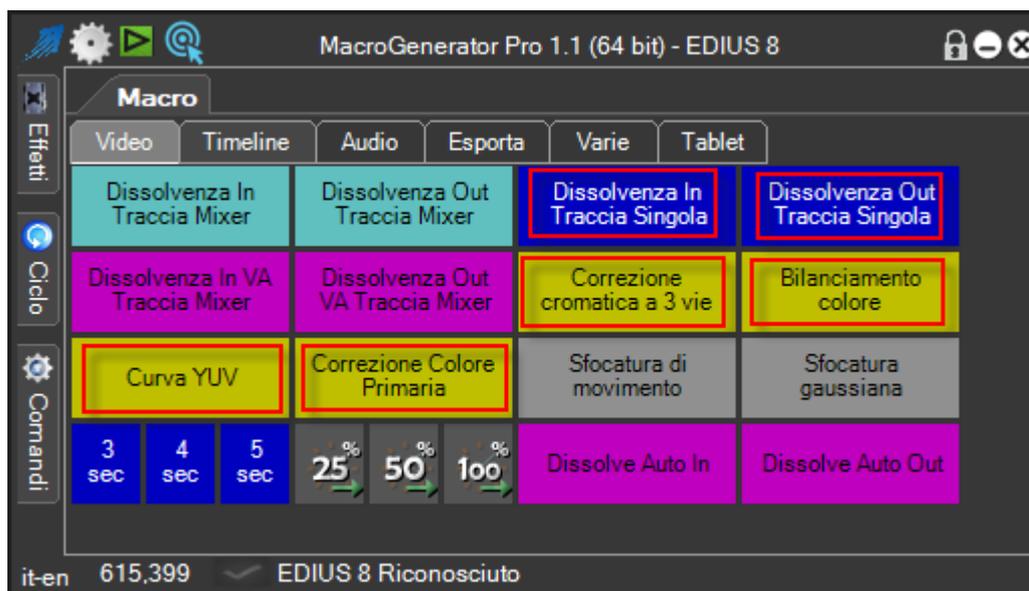
Quindi se hai la Palette Effetti in modalità vista ad Effetto, clicca sul bottone in alto a sinistra per cambiare la modalità in vista ad albero,



a questo punto MG è in grado di Gestire gli Effetti di EDIUS.

## Caricare i Preset Effetti di MG Automaticamente

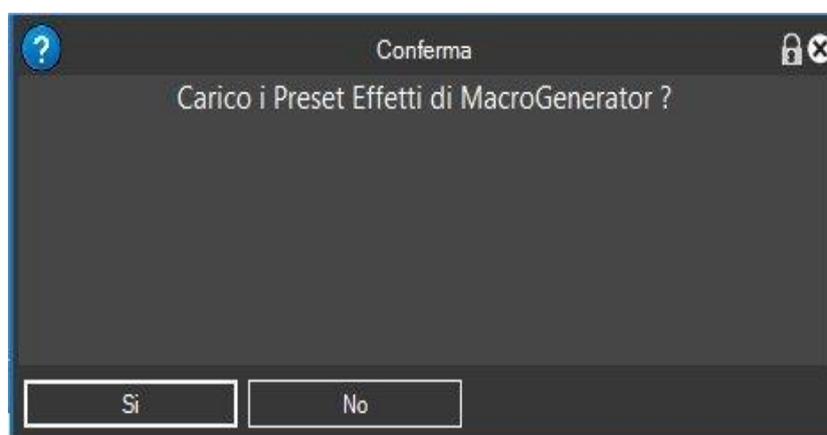
All'avvio di MG si può notare una serie di Macro già disponibili associate ad Effetti



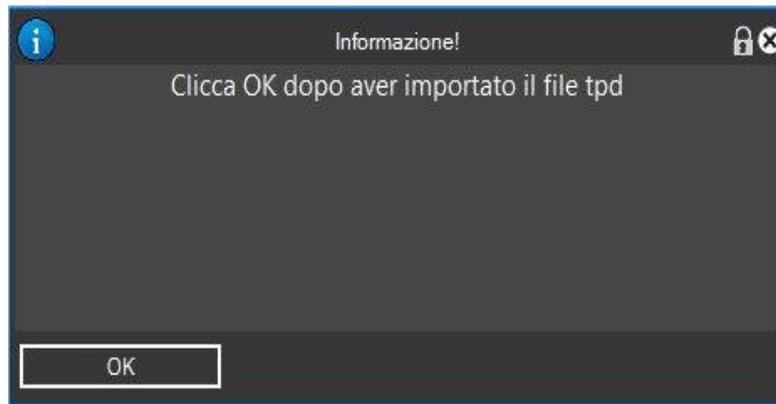
Queste macro di default per funzionare hanno bisogno del Preset Effetti di MG fornito con l'installazione di MG, se nella palette Effetti di EDIUS, non trovate la cartella MacroGenerator, allora dovete procedere a caricarlo manualmente andando nel menù Impostazioni EDIUS → Carica Effetti Predefiniti MacroGenerator



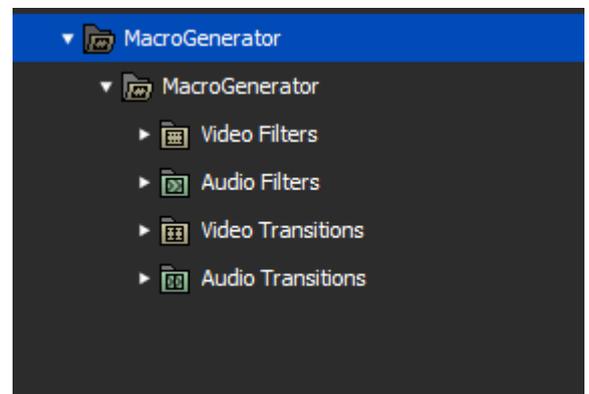
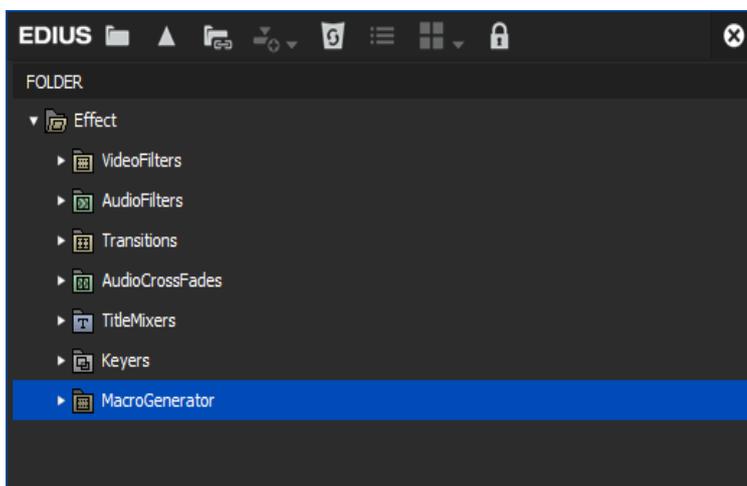
Alla richiesta di conferma clicca su Si



A questo punto automaticamente MG carica il Preset e aspetta che venga premuto il tasto OK alla fine del processo per ricominciare il riconoscimento



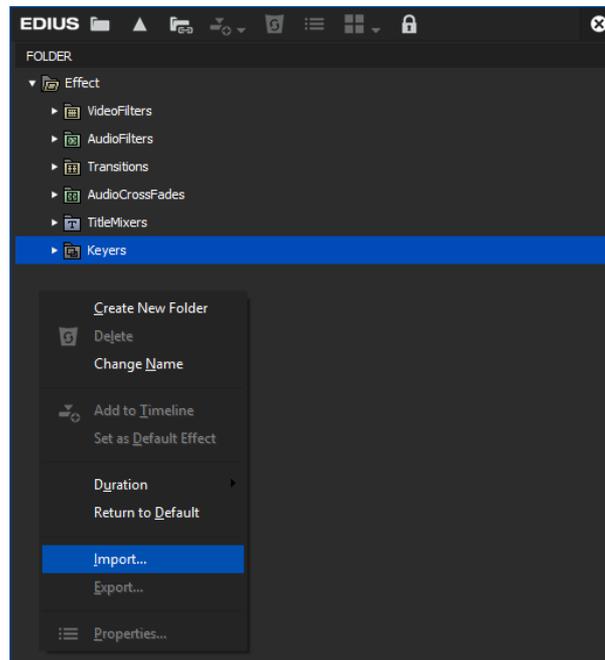
A questo punto avremo nella Palette Effetti di EDIUS la Cartella MacroGenerator come in Figura



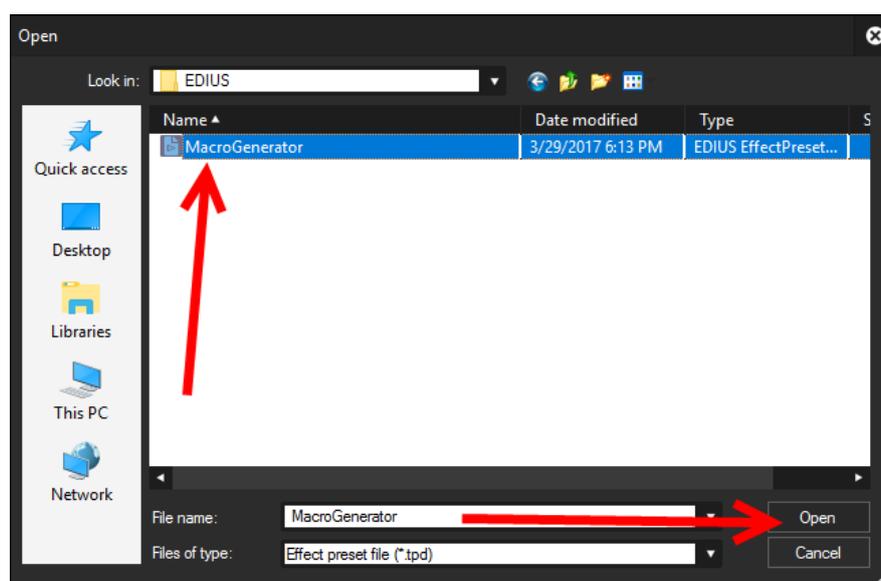
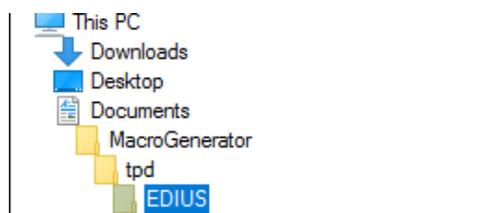
Adesso lanciate una macro associata ad un Filtro o Transizione e verificate che venga applicata, se viene applicata tutto è andato a buon fine, se avrete un errore del tipo "Effetto non Trovato!" significa che il Preset non è stato caricato bene e quindi ci conviene provare a caricare il Preset in modo manuale, come riportato nel paragrafo successivo

## Caricare i Preset Effetti di MG Manualmente

Per caricare il Preset degli Effetti di MG manualmente, andare nella Palette Effetti di EDIUS , cliccare con il tasto destro del mouse in uno spazio vuoto , si aprirà il menù come mostrato in figura

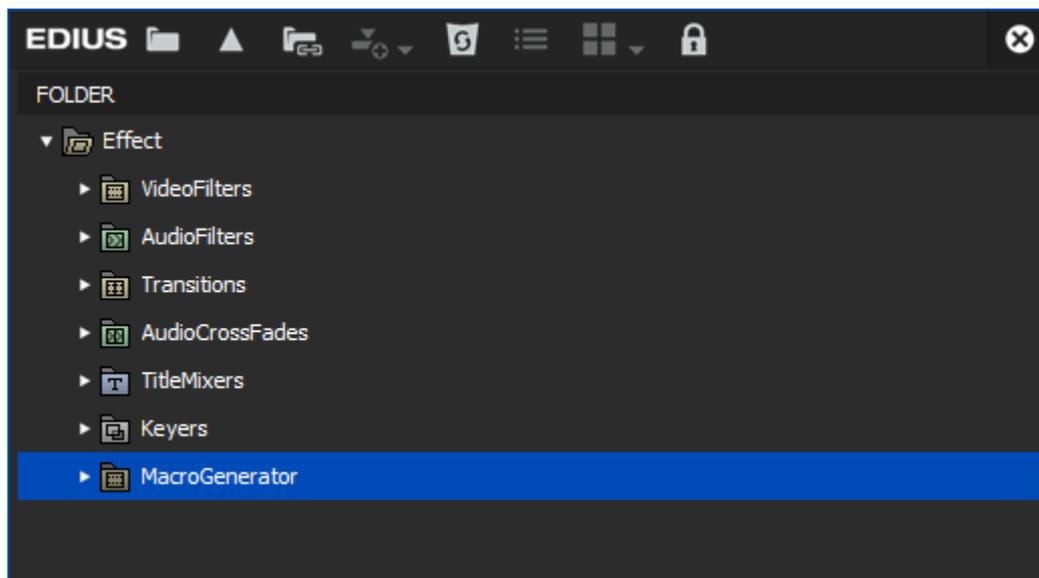


Cliccare su importa e selezionare il percorso come in figura



E poi cliccare su Apri,

controllare che sia stata caricata la cartella MacroGenerator come mostrato in Figura



Se è stato caricato, riavviare il Workspace oppure riavviate MacroGenerator

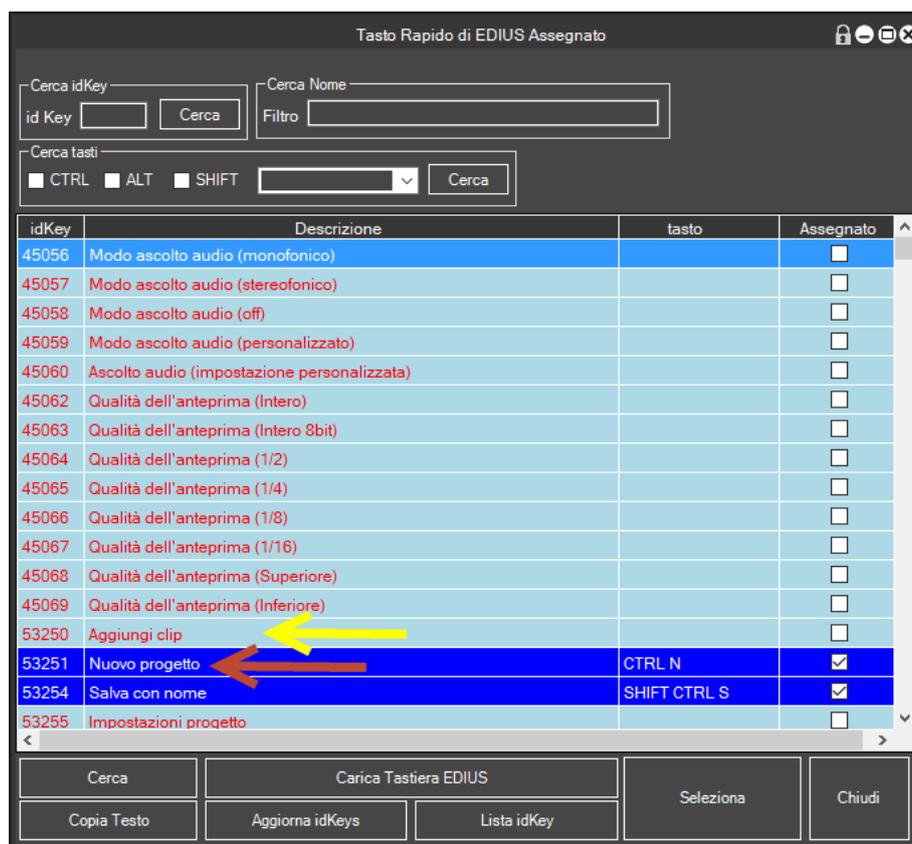
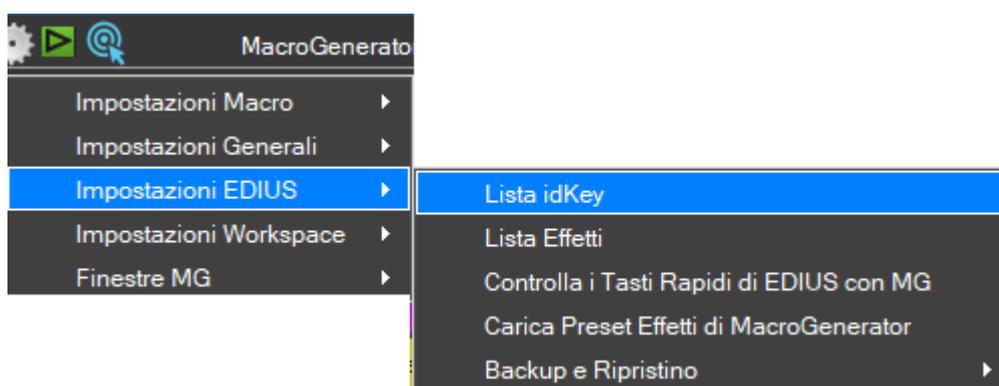
## Impostazione Tastiera EDIUS per il corretto funzionamento con MG

Per capire bene il funzionamento di MG con EDIUS è importante capire cosa sono gli idkey di EDIUS

### Cosa sono gli idKey di EDIUS

EDIUS mette a disposizione tantissimi comandi personalizzabili con un Tasto di scelta rapida o Shortcut di Tastiera, questi Shortcut per EDIUS sono circa 700, e da questo momento questi comandi li chiameremo “idKey”.

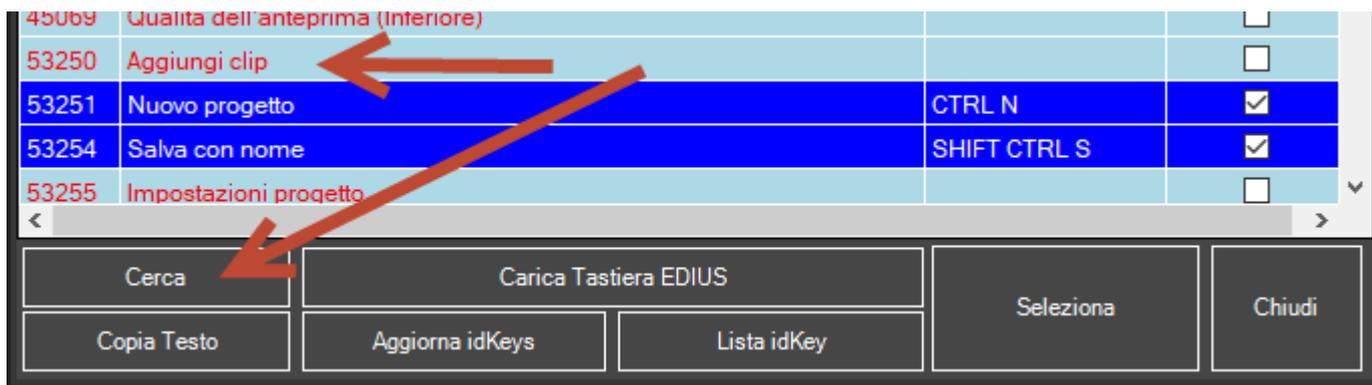
EDIUS provvede anche a dare un codice ben specifico ad ognuno di questi comandi , che possiamo vedere nella tabella qui sotto , e raggiungibile dal menù Impostazioni EDIUS → Lista idKey



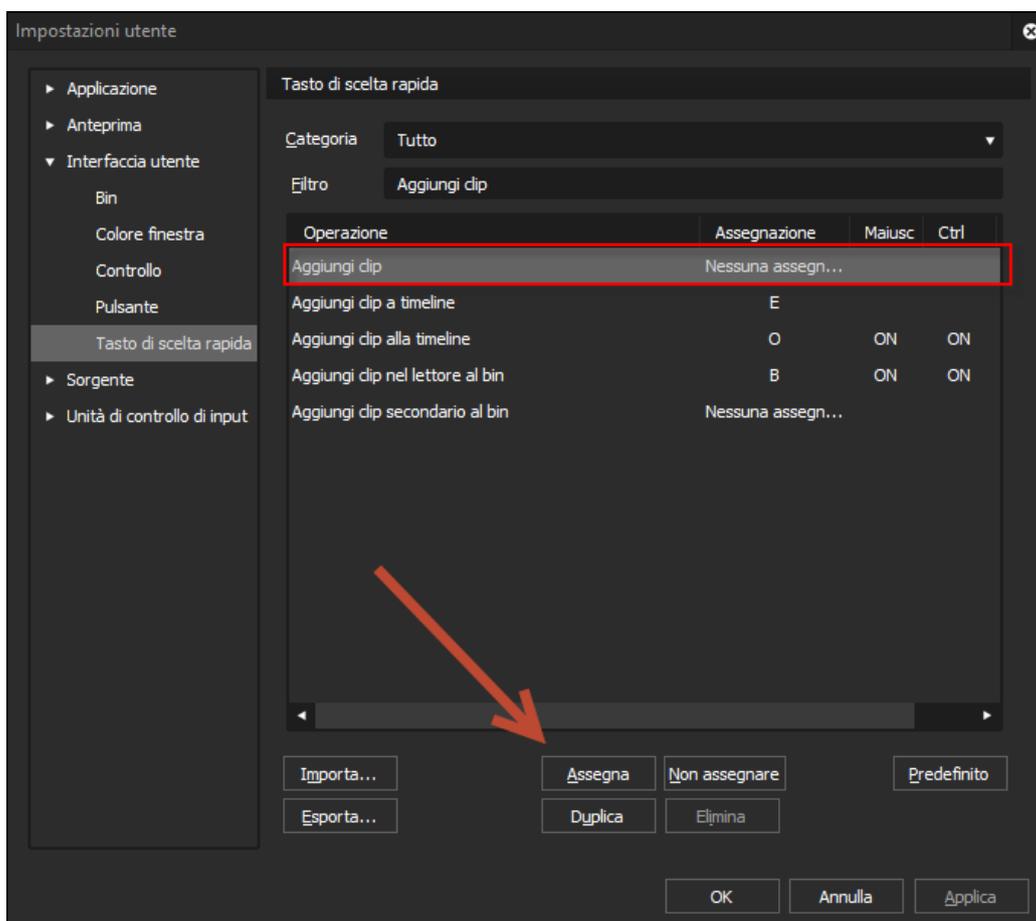
In figura potete vedere la lista degli idKey (comandi) di EDIUS, quelli con sfondo celeste indicato nell'esempio con la freccia gialla, sono i comandi di EDIUS non assegnati ad alcun tasto, quelli con sfondo blu, freccia rossa, sono i comandi assegnati ad un tasto che viene visualizzato nella colonna “key”, per esempio, l'idKey 53251, corrispondente a “Nuovo Progetto” è assegnato al tasto CTRL-N, mentre l'idKey 53250, corrispondente a “Aggiungi Clip” , non è assegnato a nessun tasto.

Così come è configurato, possiamo creare una macro per l'idKey “Nuovo Progetto” perché ha un tasto assegnato, qualsiasi esso sia, ma, non possiamo creare una macro per “Aggiungi clip” se non

associamo un tasto a questo idKey , quindi , per associare un tasto ad un idKey , selezioniamo l'idKey , e clicchiamo su cerca



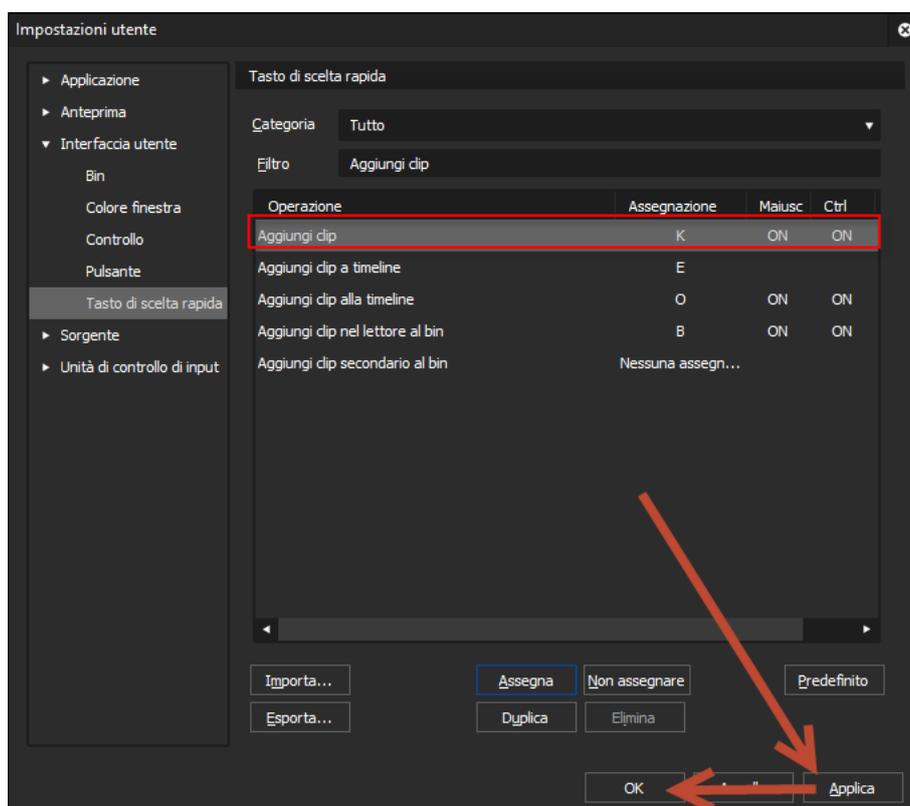
Verrà aperta tramite MG questa finestra di EDIUS già posizionato sul tasto da personalizzare



Come vedete in figura, "Aggiungi clip" non è assegnato, quindi per assegnarlo, clicchiamo su "Assegna", si aprirà una tastiera che serve per assegnare i tasti.



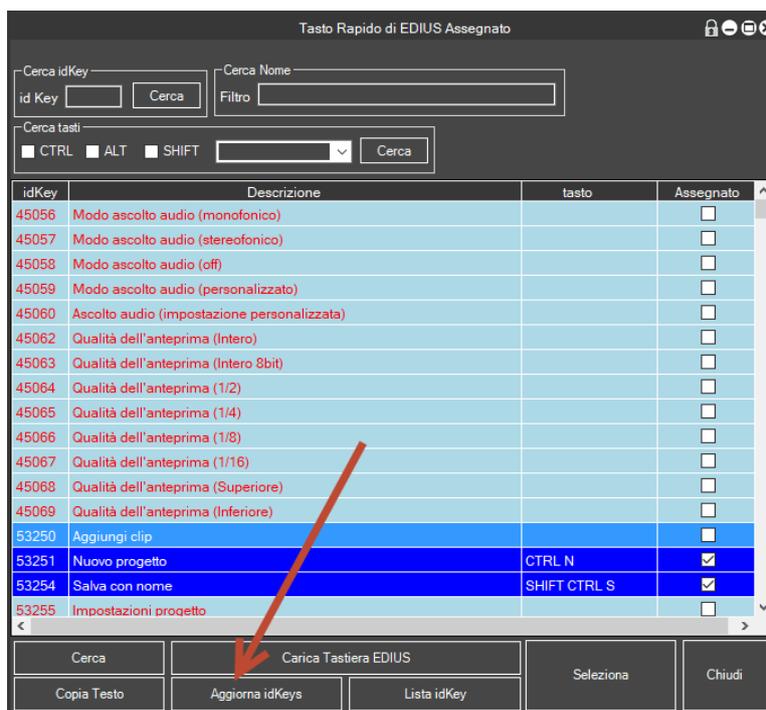
Posizionandomi su un tasto qualsiasi, in questo caso il tasto “K”, verrà mostrato un suggerimento, dove si possono vedere i tasti liberi, in questo caso per il tasto K associato con CTRL-SHIFT-ALT è libero quindi selezioniamo e clicchiamo su Chiudi.



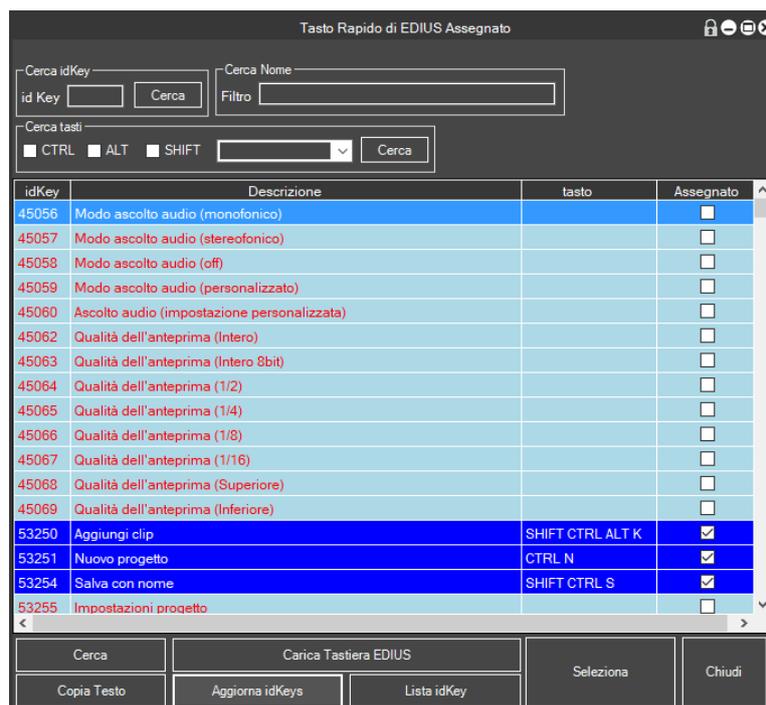
Ora possiamo vedere che “Aggiungi Clip” è assegnato a CTRL-SHIFT-ALT-K

Quindi clicchiamo su Applica e su Ok per applicare le modifiche.

Torniamo nella lista idKey , come possiamo vedere “Aggiungi Clip” è ancora con sfondo celeste



Clicchiamo sul tasto “Aggiorna idKeys”



Vedrete che l'idKey, se è stato assegnato diventa con sfondo blu e indica a quale tasto è stato assegnato.

Per Alcune versioni di EDIUS, precedenti alla versione 7, è necessario riavviare EDIUS per memorizzare i nuovi idKey.

A questo punto possiamo creare una macro con il Comando idKey ([vedi](#))

E' consigliato leggere il Capitolo riguardante la Configurazione della Tastiera EDIUS-MG ([vedi](#))

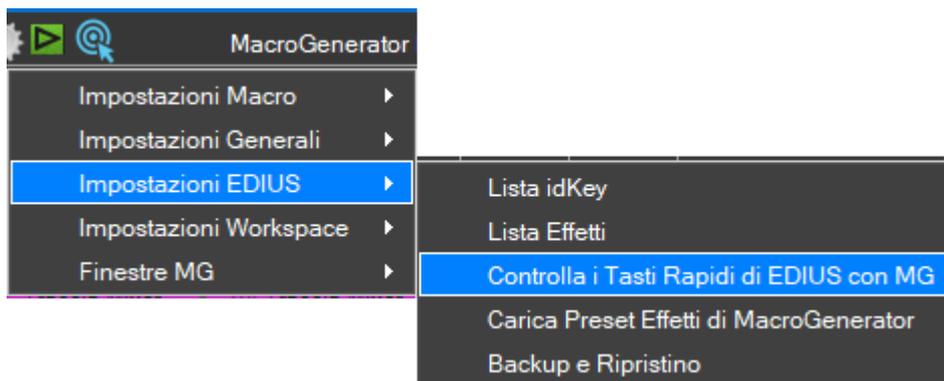
## Configurazione Tastiera EDIUS per un ottimo lavoro tra MG ed EDIUS

Come spiegato nel capitolo precedente, MG per realizzare tutte le funzioni e le macro, con EDIUS, sfrutta gli idKey, gli idKey sono comandi di EDIUS associati a Tasti di scelta rapida,

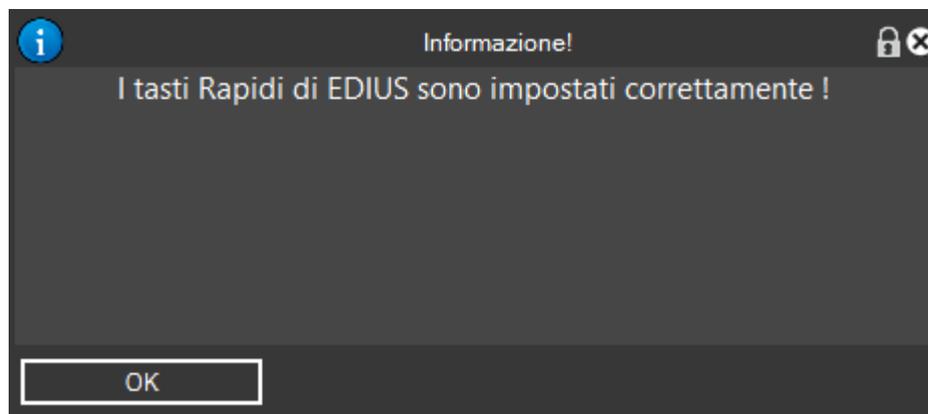
Di default molti di questi idKey sono già associati da EDIUS, altri invece devono essere associati dall'utente, è per questo che MG viene provvisto già di un file e di un automatismo che carica i tasti per completare l'associazione della tastiera di EDIUS, per far funzionare alla perfezione MG con EDIUS.

Per assicurarci che la tastiera sia aggiornata consigliamo questa procedura , altrimenti se già hai qualche tasto assegnato alla tastiera di EDIUS e non vuoi perderlo ti rimandiamo al capitolo Impostazioni idKey singoli alla Tastiera di EDIUS ([vedi](#)).

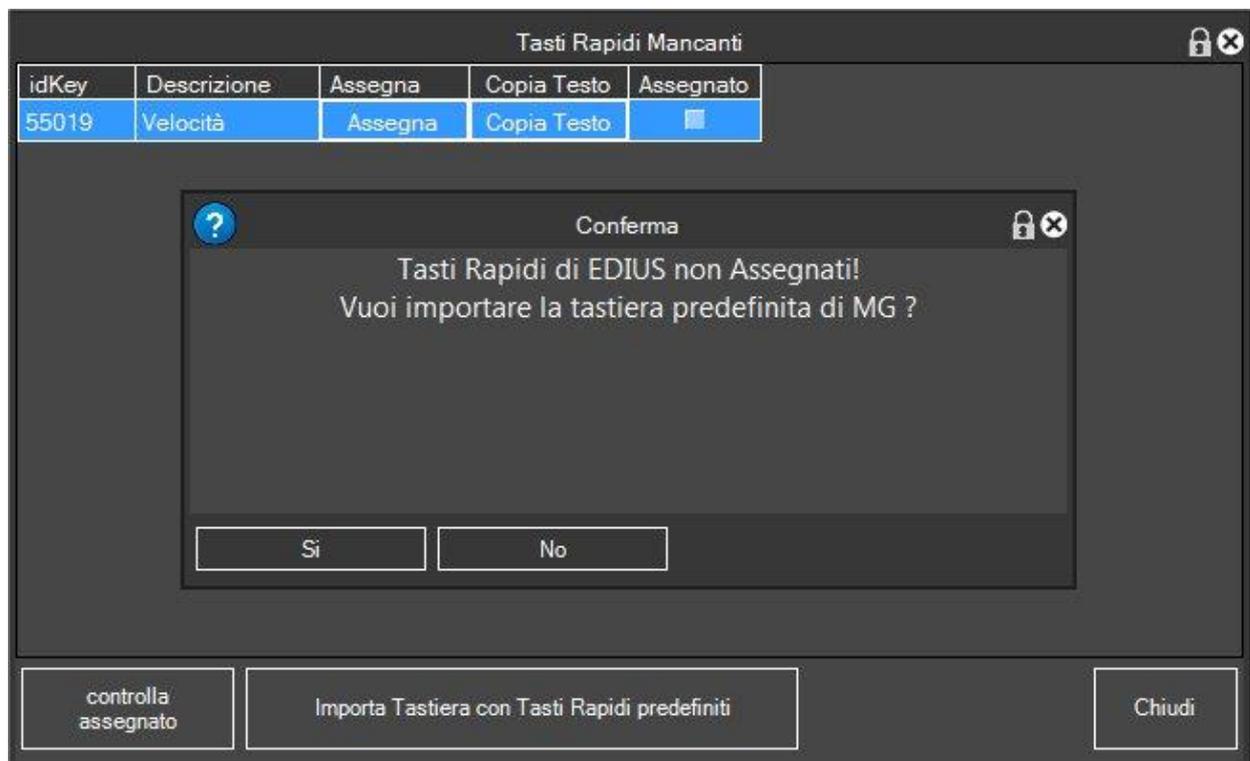
Per controllare questo , vai nel menu EDIUS → Controlla Tastiera EDIUS-MG ,



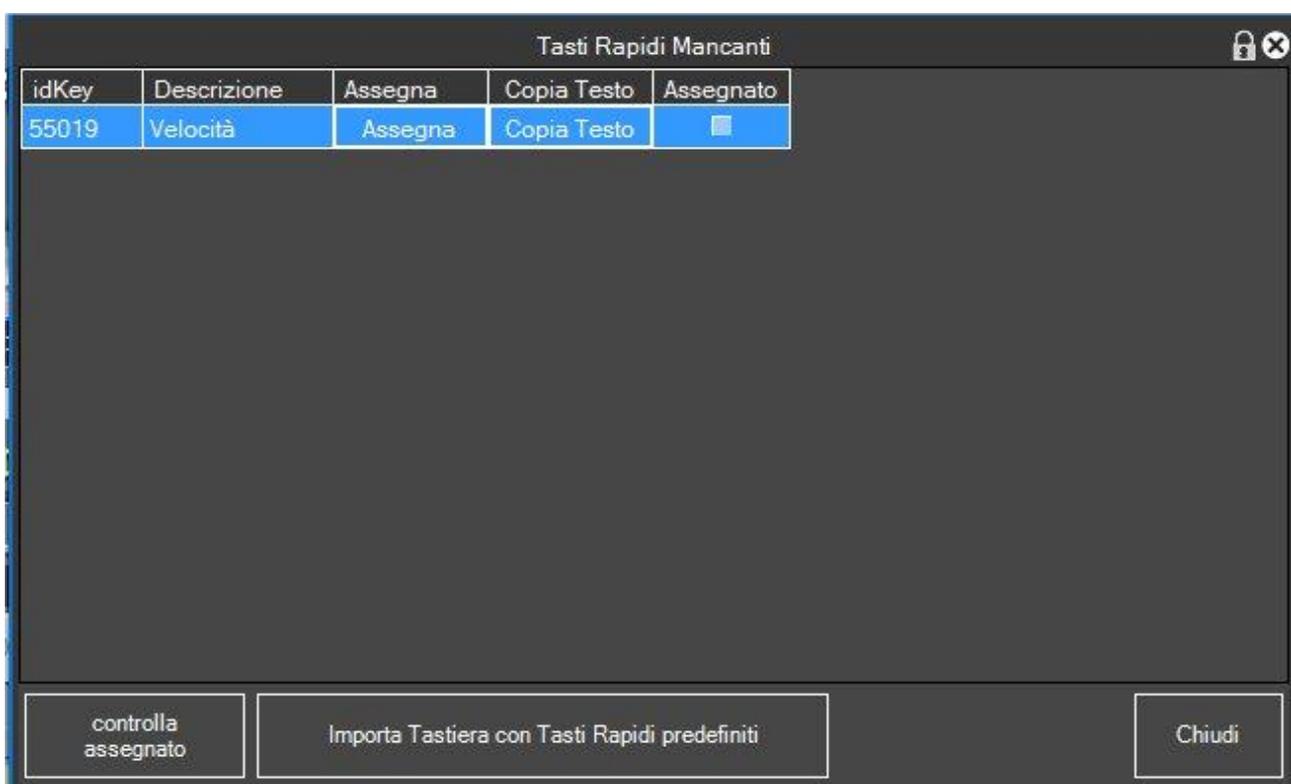
Se la tastiera è ben configurata, uscirà questo messaggio



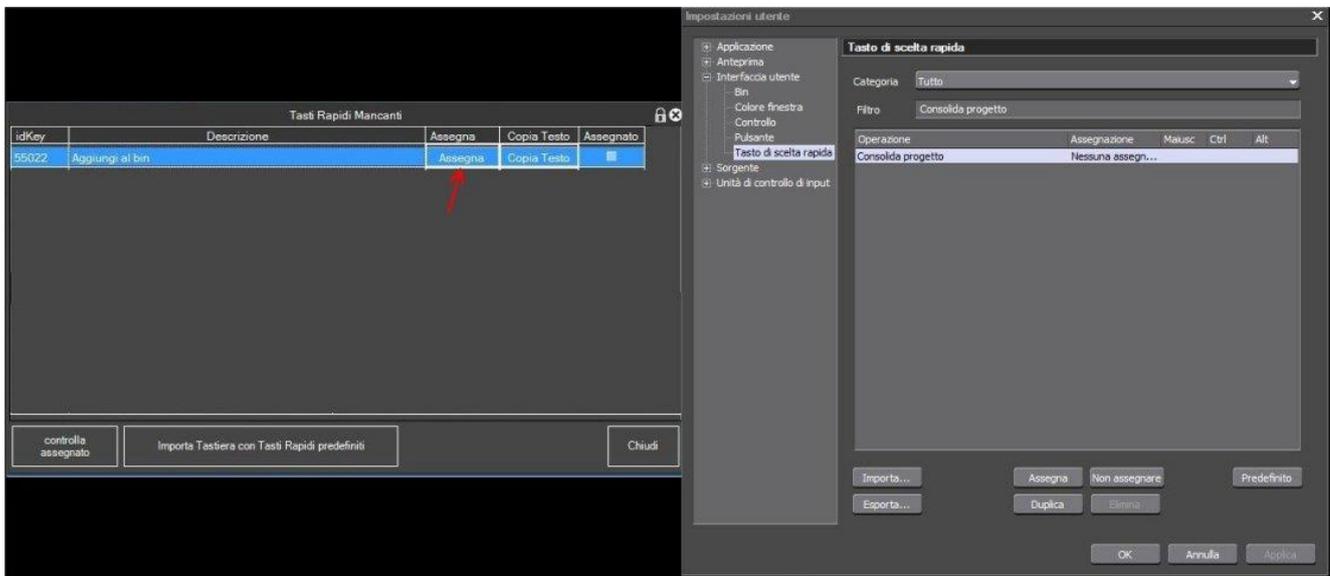
Quindi MG lavorerà perfettamente con EDIUS, se invece, ci sono dei tasti da assegnare, si aprirà una schermata di questo tipo,



Se vogliamo delegare a MG di risolvere tutto automaticamente, basta cliccare su SI e attendere che MG carichi le impostazioni di tastiera da un file fornito all'installazione di MG in modo del tutto automatico, invece se, abbiamo già dei tasti personalizzati e non vogliamo perderli clicchiamo su NO, rimane aperta questa finestra, dandoci la possibilità di assegnare a nostro piacimento i tasti mancanti



In questo caso il tasto mancante è uno, quindi cliccare su assegna e vedrete che verrà aperta la finestra di assegnazione tasto in EDIUS



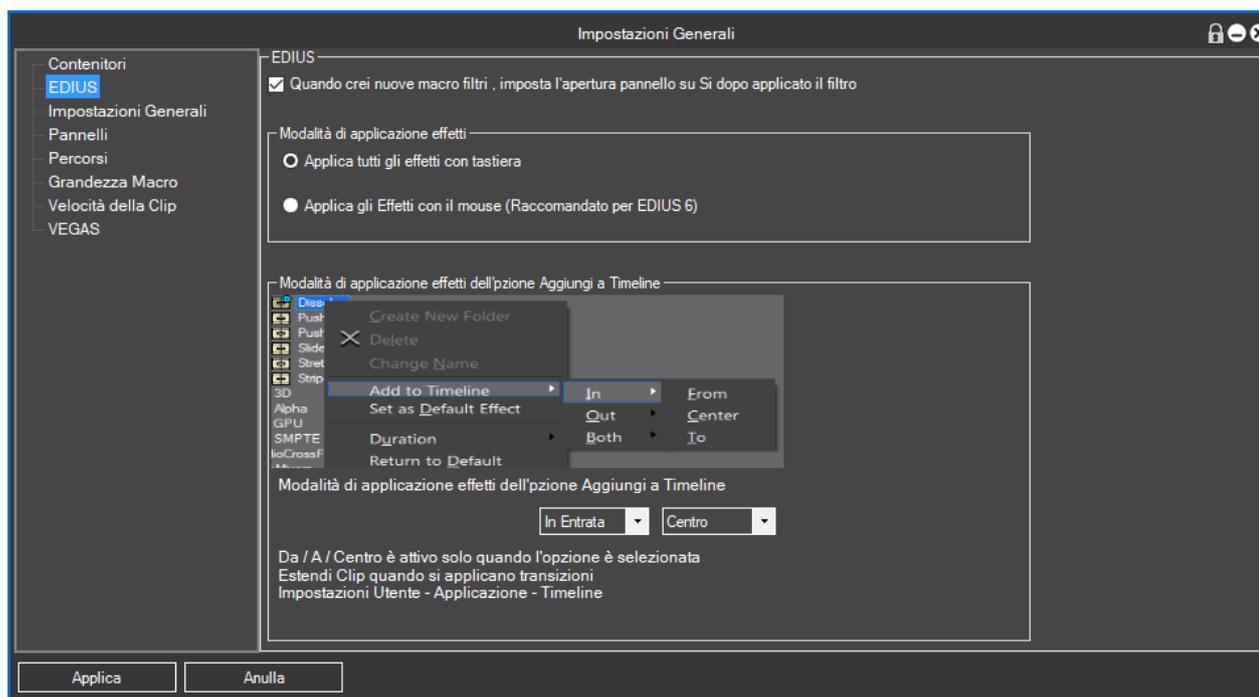
Assegnare un qualsiasi Tasto di scelta rapida in EDIUS e cliccare su Applica e su OK.

Ripetere questa procedura per ogni riga di idKey mancanti mostrata nella finestra di richiesta di MG

È importante sapere che puoi associare il tasto che vuoi ad un idKey, l'importante è che se quel comando serve a MG, esso deve essere associato ad un tasto.

## Impostazioni Globali per EDIUS

Nelle Impostazioni Globali abbiamo tre sezioni di impostazioni per lavorare con EDIUS

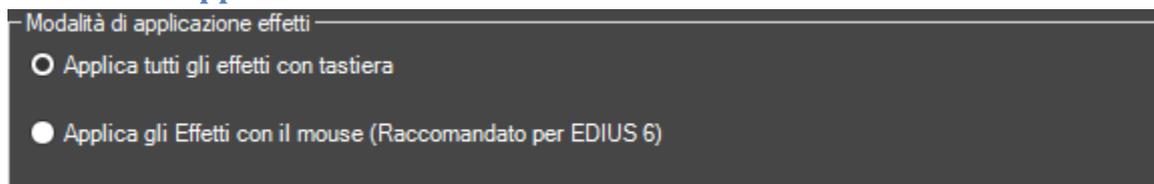


### Apertura pannello per le macro di tipo Filtro

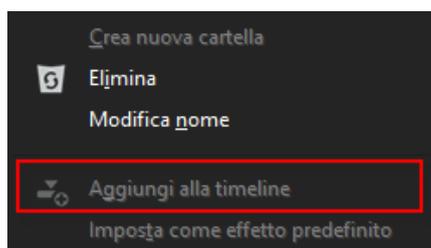
Quando crei nuove macro filtri, imposta l'apertura pannello su Sì dopo applicato il filtro

L'opzione "Quando crei nuove macro filtri" serve per stabilire se, quando creiamo una nuova macro di tipo Filtro, deve essere già spuntata l'opzione "Apri pannello dopo applicato" che abbiamo nella macro creata

### Modalità di applicazione Effetti

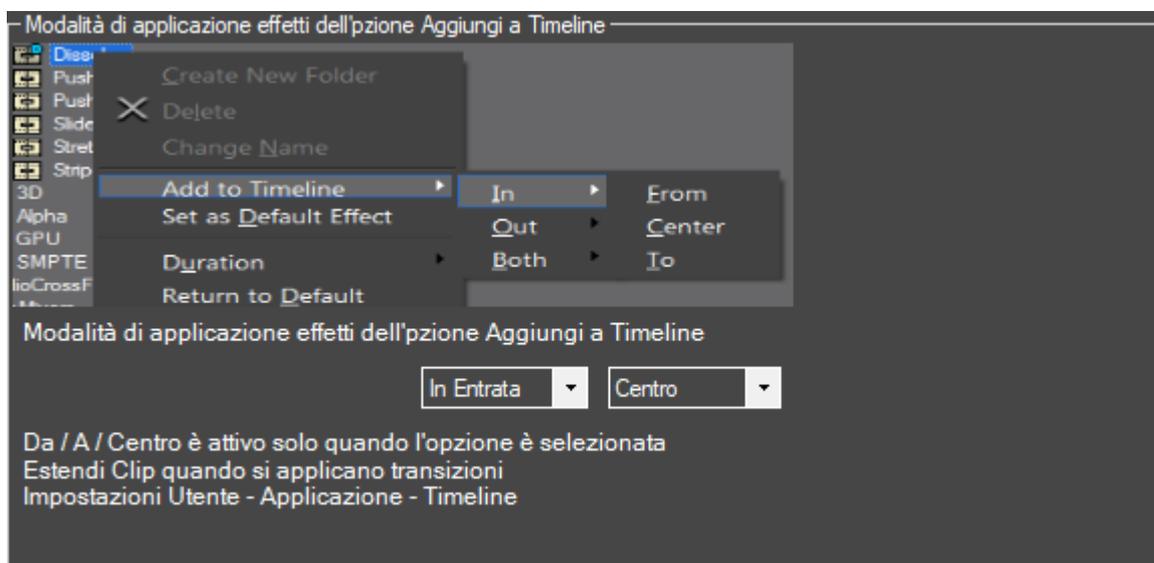


Queste impostazioni danno la possibilità all'utente di specificare come MG deve applicare Filtri e Transizioni dalla Palette Effetti di EDIUS, il funzionamento migliore è "Applica Effetti con tastiera" ma per EDIUS 6 è affetto da un Bug saltuario che disabilita l'opzione "Aggiungi a Timeline" come in figura



Con questo bug di alcune versioni di EDIUS 6, l'operazione di applicare filtri o transizioni tramite macro con tastiera diventa impossibile, e per alcuni utenti di EDIUS 6 bisogna impostare l'opzione su "Applica con Mouse", nel caso in cui questo bug si presenta spesso, e i filtri e le transizioni non vengono applicati

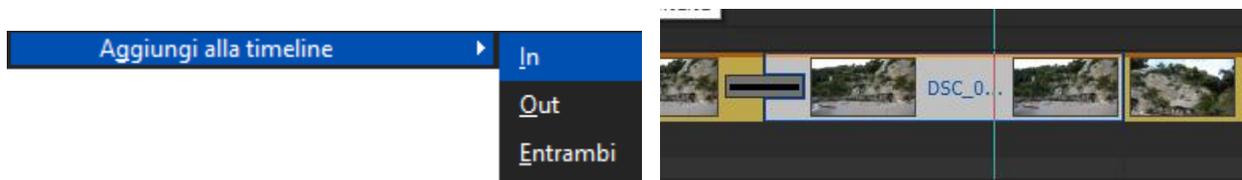
## Modalità di applicazione delle transizioni



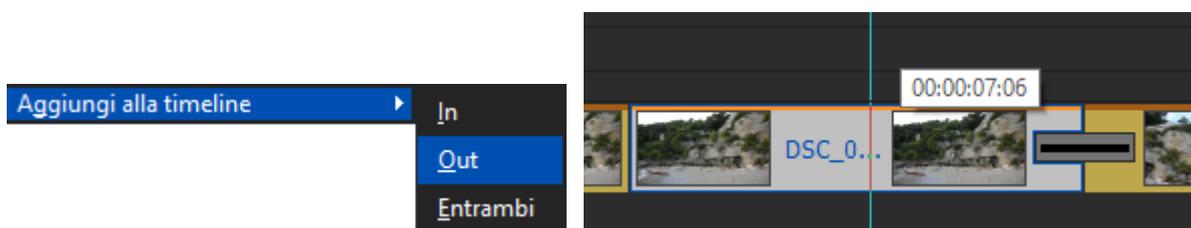
Per capire queste opzioni, è necessario conoscere alcune basi di EDIUS

Le transizioni possono essere, In Entrata (Default), In Uscita, o Entrambi:

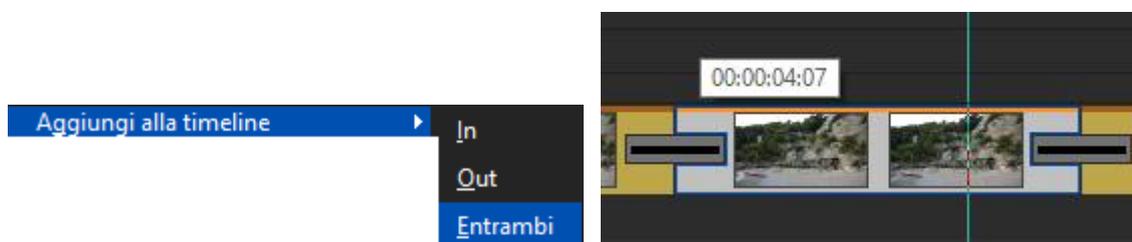
- In Entrata, selezionando la clip, la transizione viene applicata in entrata della clip selezionata.



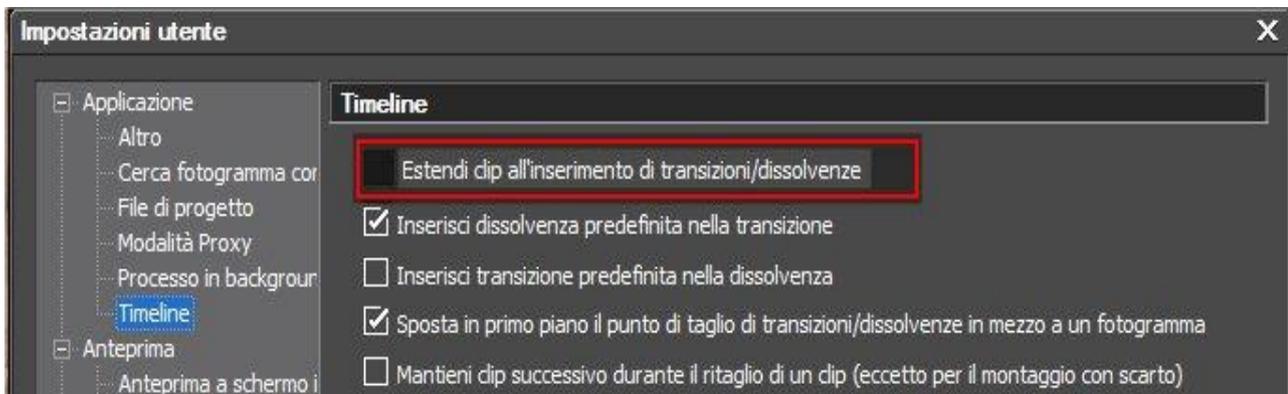
- In Uscita, selezionando la clip, la transizione viene applicata in uscita della clip selezionata.



- Entrambi, selezionando la clip, la transizione viene applicata sia in entrata che in uscita della clip selezionata.



Se nel caso in EDIUS abbiamo l'opzione , Impostazioni → Impostazione Utente → Timeline → Estendi clip all'inserimento di transizione/dissolvenze spuntata

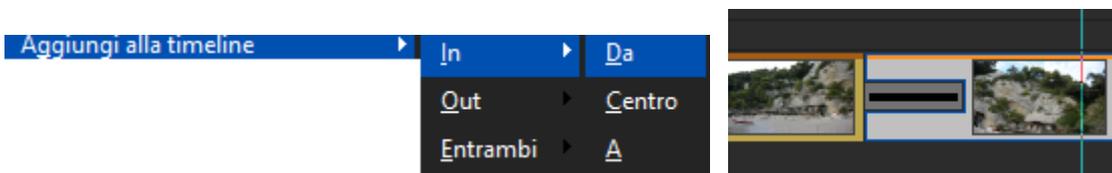


avremo oltre alla precedente scelta anche la scelta, Da Centro(Default) A

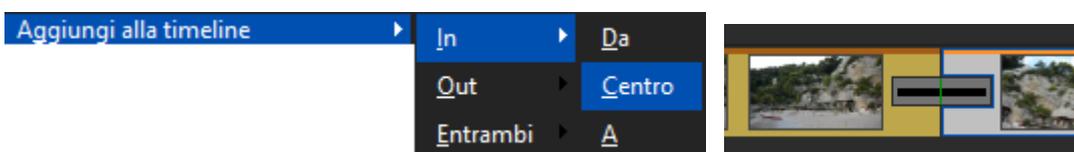
Immaginate di aver preparato due clip tagliate e pronte per aggiungere una dissolvenza, nel momento in cui avvicinate le due clip, se è attiva questa opzione in EDIUS, EDIUS nell'applicare la transizione allunga le clip prendendo dei fotogrammi che precedentemente erano stati scartati nel taglio della clip.

Quindi avremo questo effetto

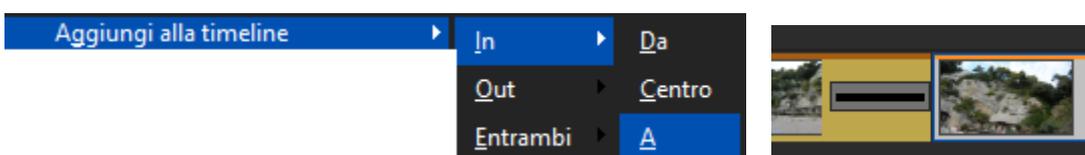
- Da, viene estesa la clip prendendo fotogrammi di scarto dalla clip di destra



- Centro, viene estesa la clip prendendo fotogrammi di scarto dalla clip di destra e sinistra



- A, viene estesa la clip prendendo fotogrammi di scarto dalla clip di sinistra



## Avvio con EDIUS

E' consigliato avviare manualmente EDIUS e caricare il progetto prima di lanciare il Workspace relativo ad EDIUS , ad ogni lancio del Workspace di EDIUS vengono controllati i prerequisiti per il corretto funzionamento di MG ([vedi](#)),

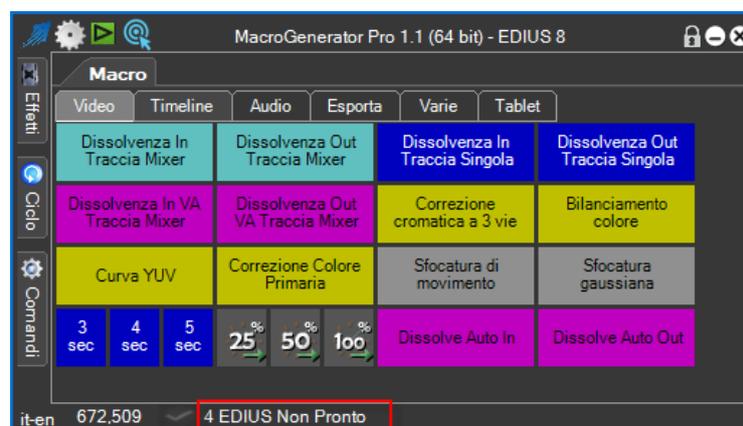
nel momento in cui vedrai il logo do MG ed una barra di avanzamento



in questa fase, MG legge tutte le finestre di EDIUS, gli Effetti e le impostazioni varie, in questa fase l'utente deve solo aspettare il completamento, in questa fase si può osservare come MG apre e chiude i menu di EDIUS, alla fine apparirà MG con la scritta nella Barra di Stato "EDIUS Riconosciuto".



Nel caso in cui MG non dovesse trovare EDIUS disponibile, si mette in fase di attesa, ed aspetta che EDIUS sia pronto, come in Figura.



Il numero, in questo caso 4, indica le volte che MG ha controllato se EDIUS è pronto o no, nel momento in cui EDIUS è pronto parte il riconoscimento delle finestre di EDIUS.

Attenzione! Questa fase è molto importante per il corretto funzionamento di MG.

Il Riconoscimento può essere rilanciato in due modi da parte dell'utente:

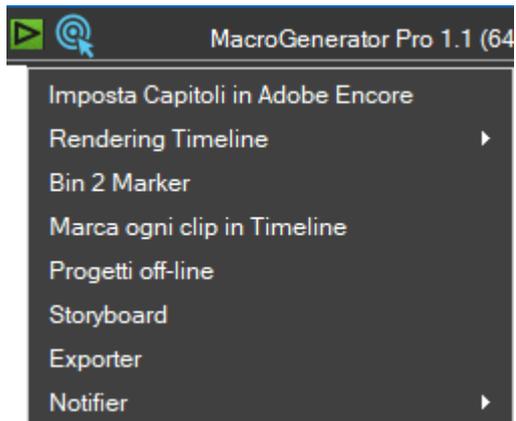
- Riavviando MG
- Riselezionando il Workspace 

Alla fine del Riconoscimento potrebbe verificarsi qualche errore , che verrà segnalato a sinistra della etichetta nella barra di stato ,  4 EDIUS Non Pronto , se ci dovessero essere errori viene rappresentata una X al posto della spunta .([vedi](#))

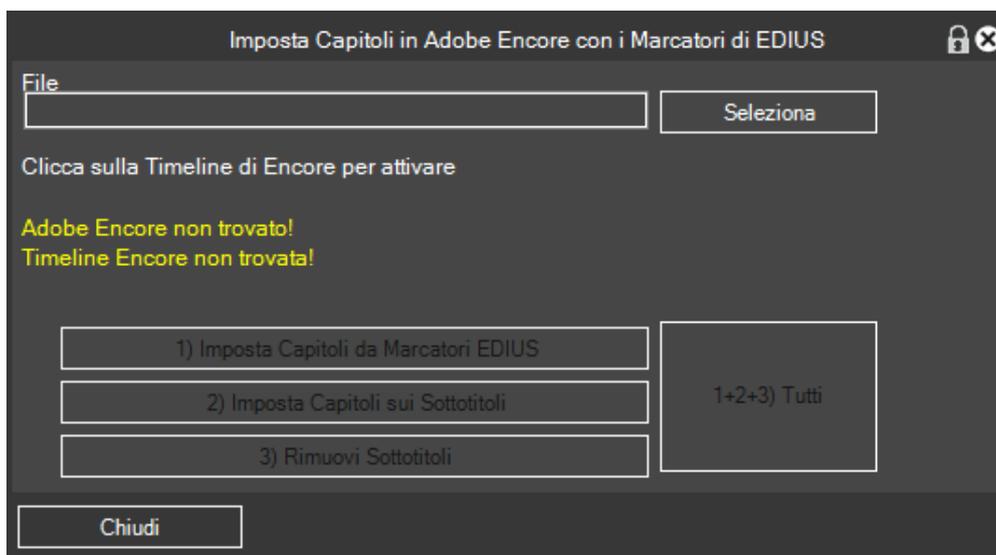
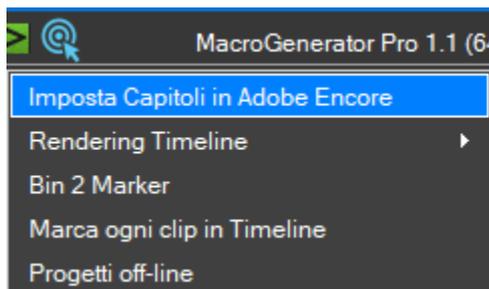
Nel momento in cui abbiamo il messaggio che EDIUS è stato riconosciuto possiamo cominciare a lavorare con il Workspace di EDIUS selezionato.

## Funzioni Speciali per EDIUS

Le funzioni speciali di MG per EDIUS si ottengono cliccando sull'icona di EDIUS in alto a sinistra



## Imposta Capitoli in Adobe Encore



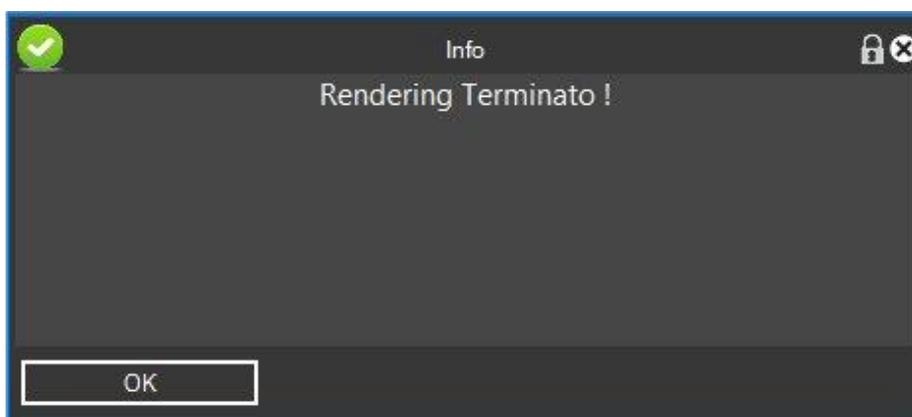
Per impostare automaticamente i Capitoli di Adobe Encore, partendo dai marcatori esportati da EDIUS, possiamo utilizzare questa funzione:

1. Una volta salvato il file dei Marcatori da EDIUS, carichiamolo con il tasto "Seleziona"
2. Avviamo Adobe Encore e clicchiamo con il puntatore del mouse sulla timeline di Encore
3. a questo punto possiamo utilizzare il tasto grande per far compiere tutte le operazioni, oppure cliccare ad uno ad uno i tre tasti per vedere i vari step.
4. Alla fine di tutte le operazioni avremo i capitoli impostati in Adobe Encore nei punti in cui in EDIUS ci sono i marcatori

## Timeline Render

Render In/Out (All) (SHIFT+ALT+Q)  
Render and Add to Timeline (Between In/Out) (SHIFT+Q)  
Render All (Render Overload Area) (SHIFT+CTRL+Q)  
Render In/Out (Render Overload Area) (CTRL+Q)  
Render All (Render Loaded Area) (SHIFT+CTRL+ALT+Q)  
Render In/Out (Render Loaded Area) (CTRL+ALT+Q)  
Render Clip (Retains Trasparency) (SHIFT+G)

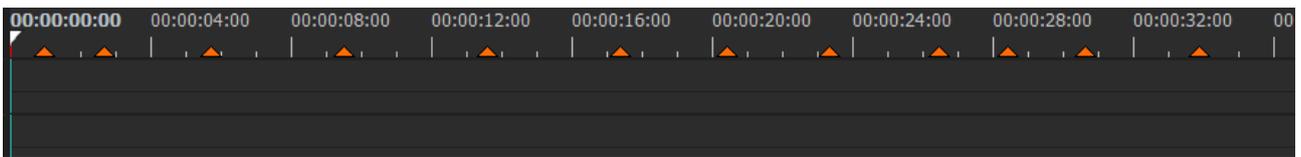
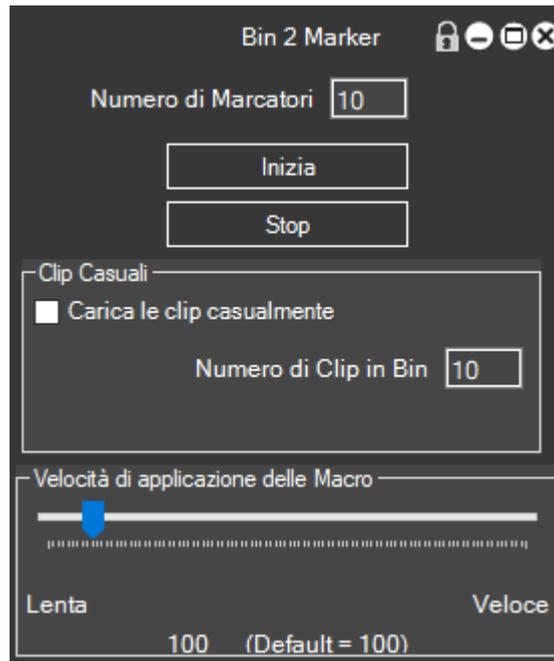
Immaginiamo di dover svolgere altre attività al Pc o lontani dal Pc, invece di stare sempre al Pc per controllare se EDIUS ha finito di Renderizzare, selezioniamo il tipo di rendering che ci interessa, partito il rendering possiamo fare altro, MG ci avviserà con un suono e con un messaggio che il Rendering è terminato



Richiamando così l'attenzione dell'utente, che nel frattempo si è potuto dedicare ad altro.

## Bin 2 Marker

Questa funzione trasferisce le clip dalla bin alla timeline, in ordine oppure casualmente



Inseriamo i marcatori nei punti dove vogliamo che vengano applicate le clip

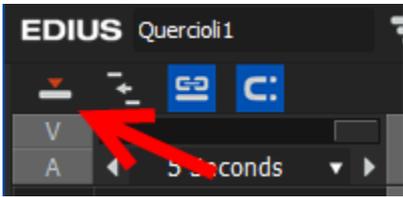
Inseriamo nel pannello il numero di marcatori impostati,

Spuntiamo il checkbox “Carica clip in modo casuale” se vogliamo il caricamento di tipo casuale o no

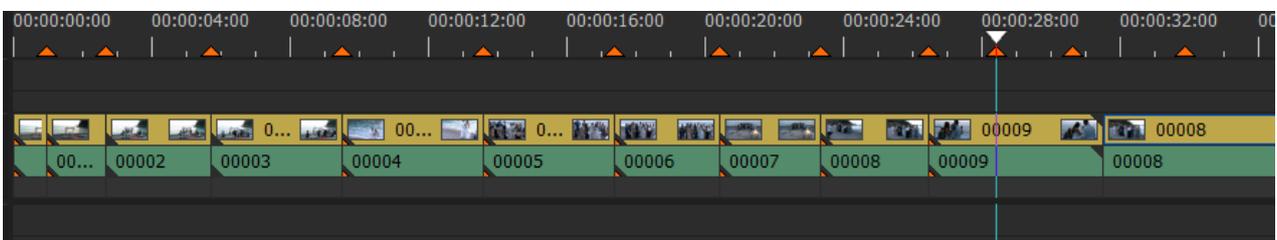
Il numero massimo di clip in bin da considerare, se per esempio in bin ci sono 20 clip e noi vogliamo escludere le ultime 5 allora mettiamo il valore 15, in questo modo nel momento in cui viene “sorteggiata” una clip in modo casuale, saranno incluse le clip da 1 a 15

Impostiamo la velocità di esecuzione della funzione

Mettiamo il cursore sul primo marcatore da cui vogliamo iniziare , impostiamo la timeline in modalità

sovrascrittura  e clicchiamo su Start

Si avvierà l'esecuzione del ciclo, che per dieci volte prenderà la clip dalla Bin e la applicherà in Timeline in corrispondenza del Marcatore, questo è il risultato della funzione.

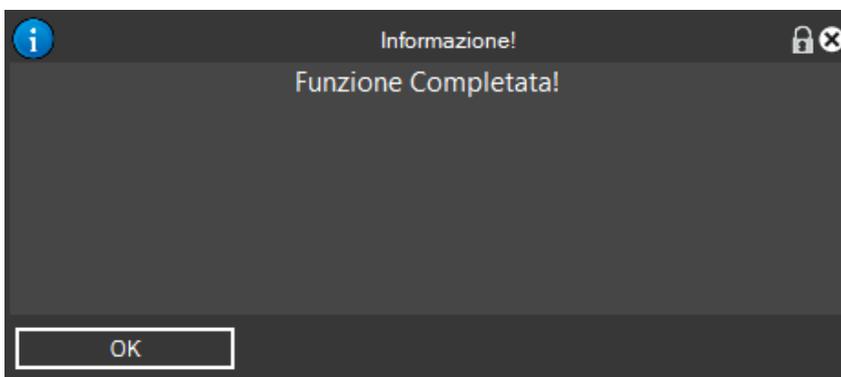
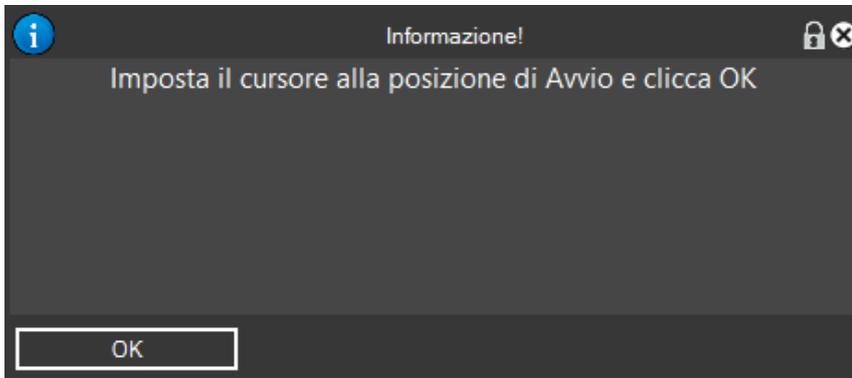


## Mark Each clip in Timeline

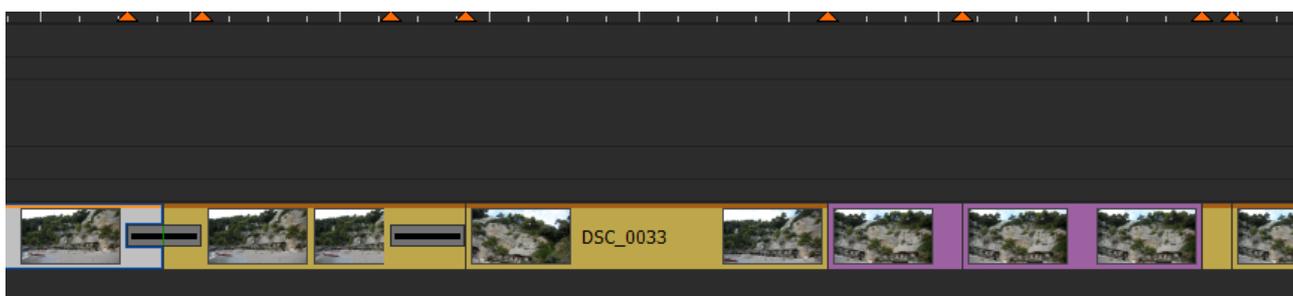
Questa funzione, mette un marcatore all'inizio di ogni clip in timeline

Lanciamo la funzione dal Menu, posizioniamo il cursore della Timeline di EDIUS nel punto in cui si vogliono far partire i marcatori, cliccare su ok ed aspettare il completamento della funzione

Abbiamo ottenuto un marcatore in corrispondenza di ogni clip in timeline



Questo sarà il risultato

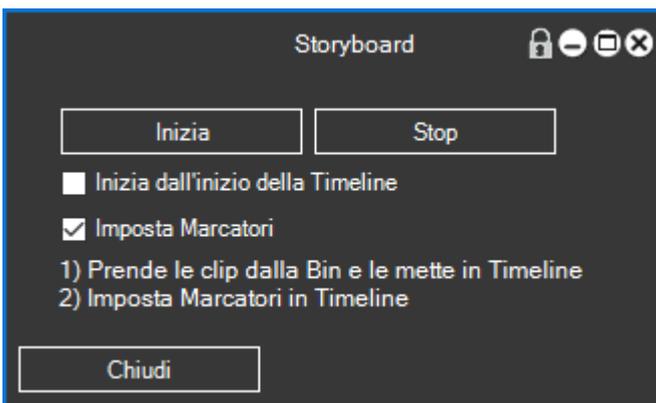
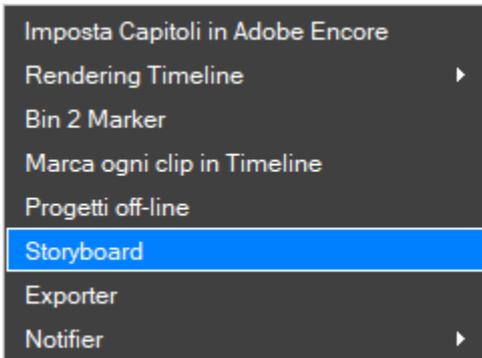


## Storyboard

Questa funzione prende tutte le clip dalla Bin e le inserisce in Timeline

Se abbiamo attivato l'opzione "Inizia dall'inizio della Timeline" le clip verranno applicate al Timecode 00:00:00:00 altrimenti da dove si trova il cursore

Se abbiamo attivato l'opzione "Imposta Marcatori", una volta applicate le clip in Timeline verranno impostati i marcatori ad ogni clip in timeline.

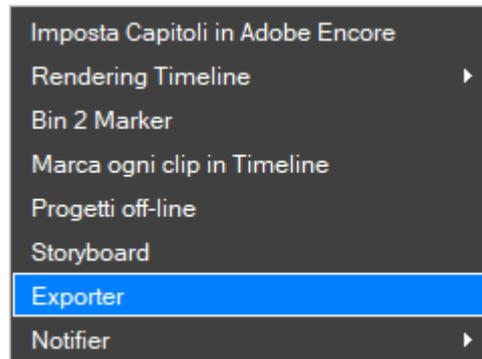


Cliccare su Start per cominciare la procedura e nel caso in cui si vuole fermare il ciclo cliccare su stop.

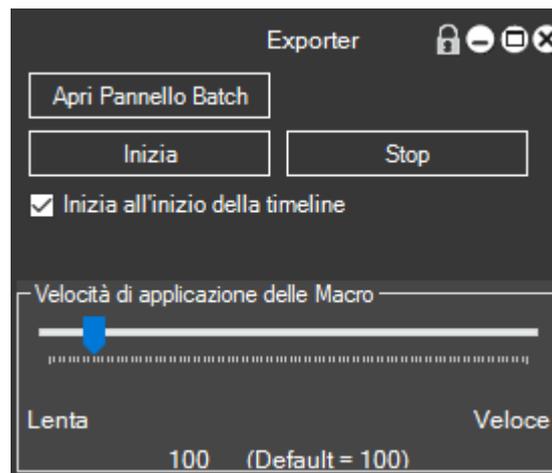
## Exporter

Spesso ci troviamo con l'esigenza di voler esportare una quantità di clip presenti in timeline separatamente, per svolgere questa funzione manualmente ci vuole molto tempo, abbiamo così creato l'Exporter, l'Exporter è in grado di aggiungere tutte le clip in timeline al Batch Export con il codec predefinito, vediamo come.

Lanciamo dal menu di EDIUS l'Exporter.



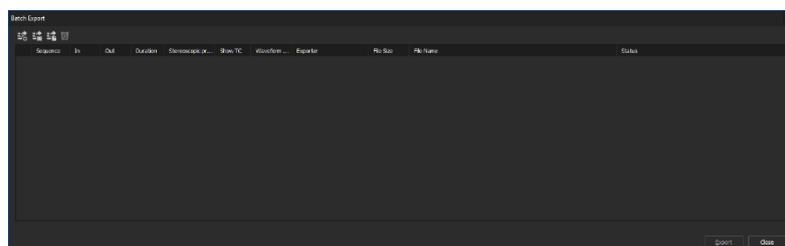
L'Exporter si presenta così



Abbiamo il tasto **Apri Pannello Batch** per aprire il Batch Panel e controllare la coda di esportazione

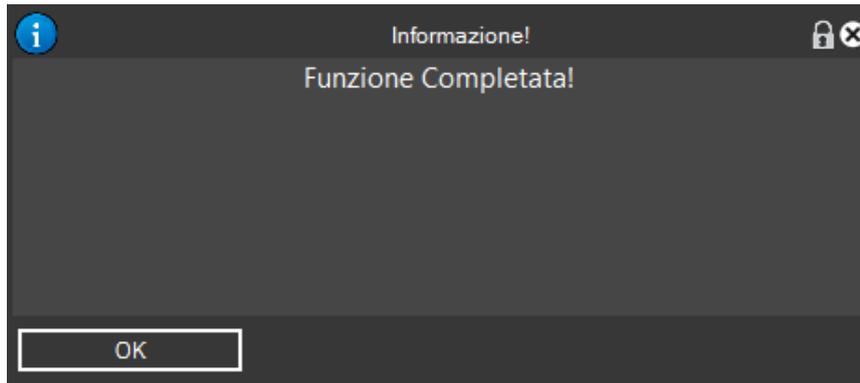
Poi il tasto start **Inizia** per avviare la procedura e il tasto stop **Stop** per interrompere la procedura prima che arrivi alla fine, infine c'è l'opzione "comincia dall'inizio della timeline"  **Inizia all'inizio della timeline** per cominciare l'esportazione all'inizio della timeline, se non è spuntata questa opzione, l'inizio dell'esportazione inizierà dalla posizione corrente del cursore.

Apriamo il Batch Panel, che nel nostro caso è vuoto

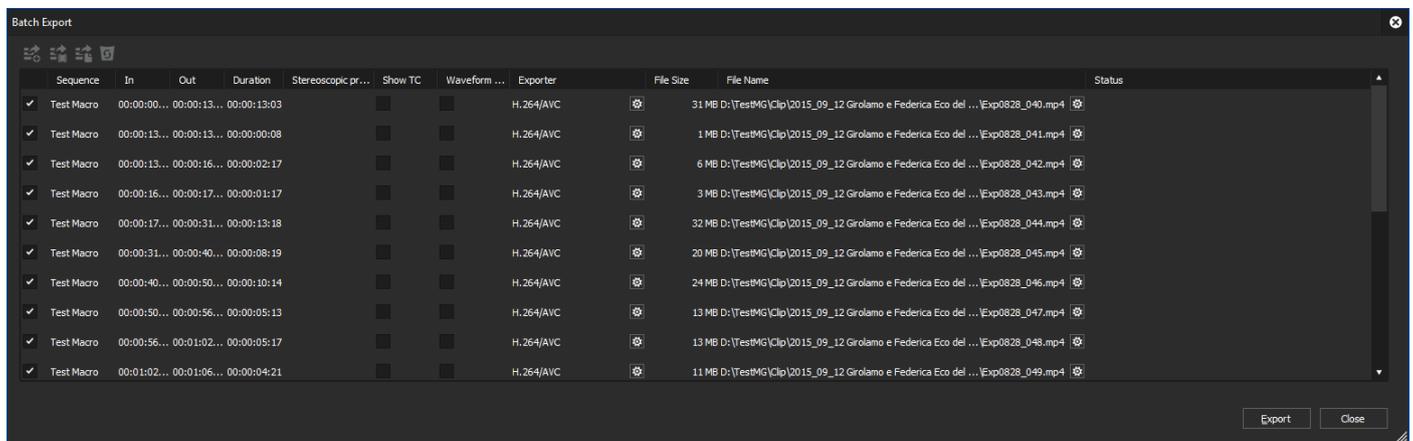


Clicchiamo sul tasto Start e vediamo come vengono inserite le clip da esportare nella coda di esportazione.

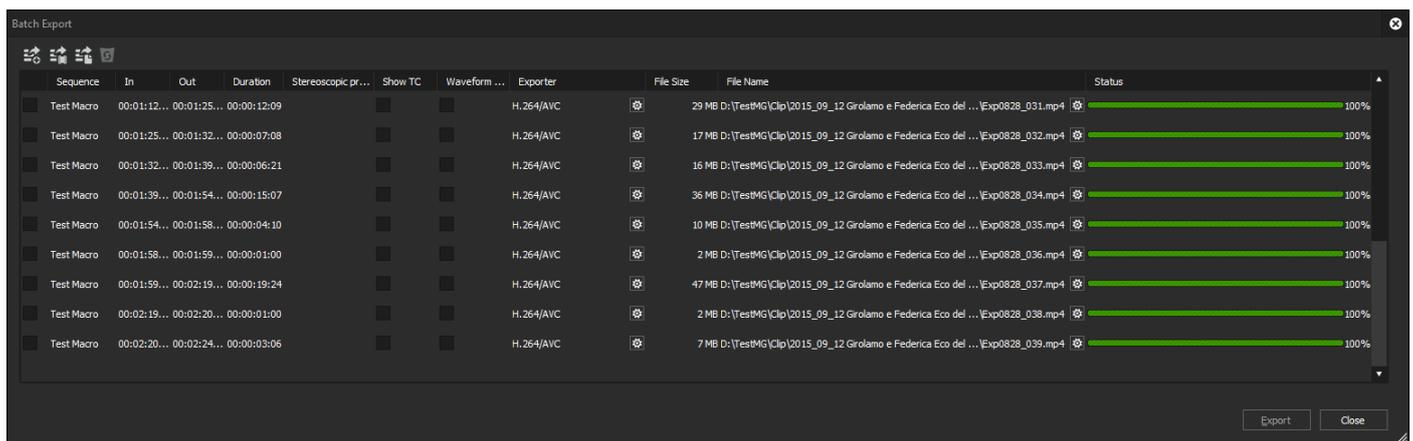
Una volta terminata questa funzione appare il seguente messaggio



si può aprire il Batch Panel e vedere la coda di esportazione

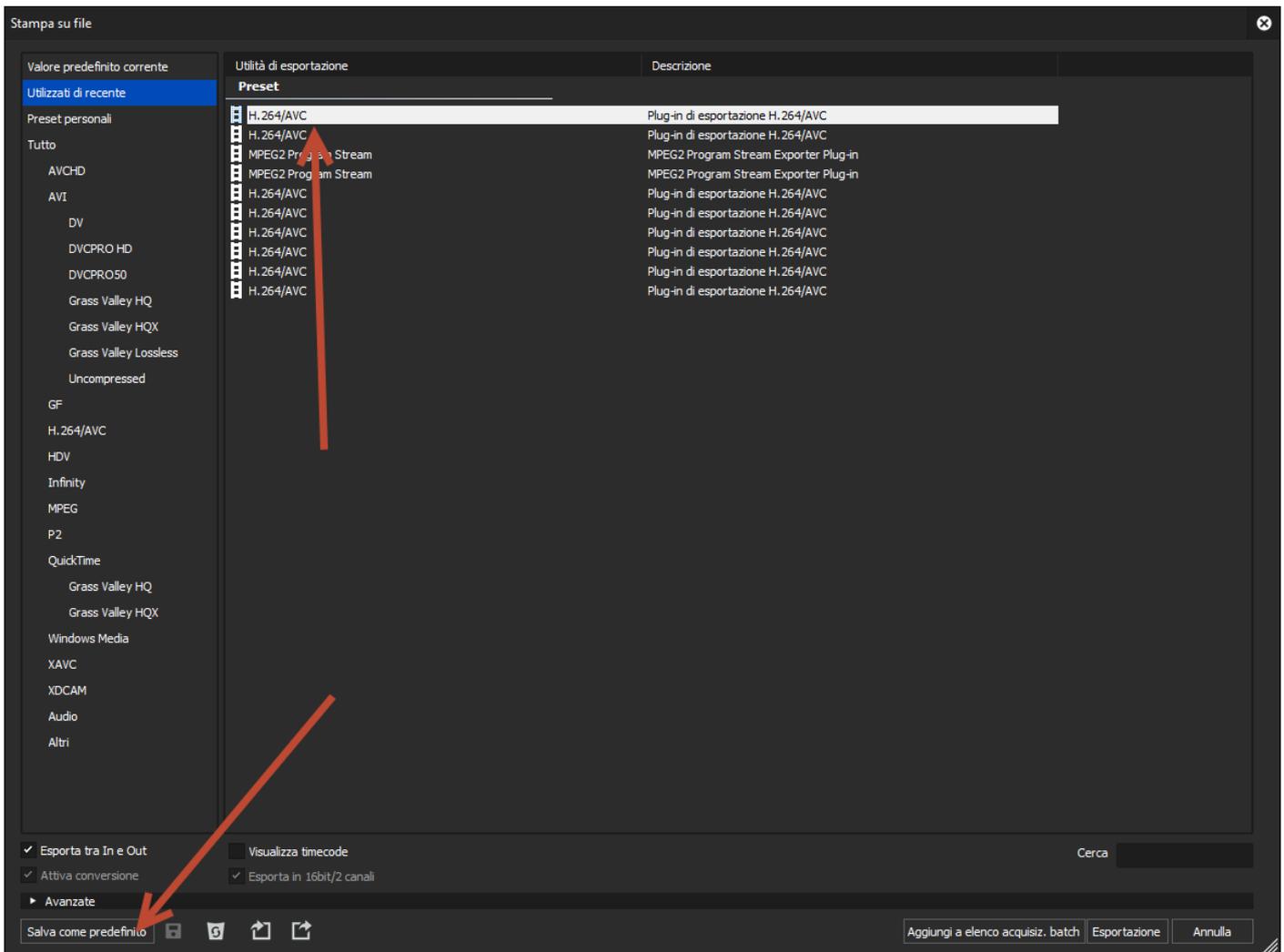


Clicchiamo sul tasto esporta e attendiamo che l'esportazione sia terminata



Clicchiamo sul tasto chiudi.

Il codec usato per l'esportazione è il codec predefinito di EDIUS, nel caso in cui si volesse cambiare il codec di esportazione bisogna farlo prima di eseguire tutte le operazioni svolte.



Per esempio come da figura se vogliamo esportare con il codec H264, dobbiamo selezionarlo e Salvarlo come predefinito, d'ora in poi le esportazioni fatte con l'Exporter saranno fatte con il codec predefinito.

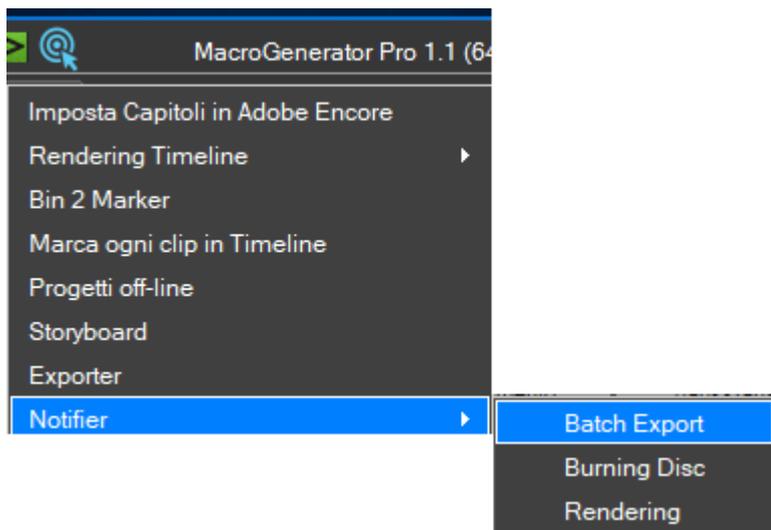
## Notifier

Spesso l'utente EDIUS compie delle operazioni abbastanza lunghe che non richiedono una presenza fissa al pc, come una esportazione Batch, una masterizzazione di DVD o Blue Ray oppure un rendering.

Una volta avviati questi processi lunghi abbiamo la necessità di fare altro e quindi è utile qualcosa che ci notifichi la fine di queste operazioni lunghe, ed è per questo che è stato progettato il notifier.

Il Notifier ci notifica l'avvenuta fine di alcune operazioni con EDIUS, in base alle opzioni che abbiamo stabilito, addirittura possiamo automatizzare con questo tool lo spegnimento del Pc.

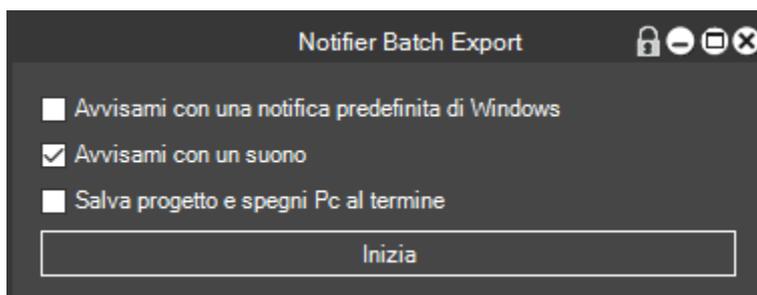
Lanciamo il Notifier



E selezioniamo quali dei processi vogliamo tenere sotto controllo in Background

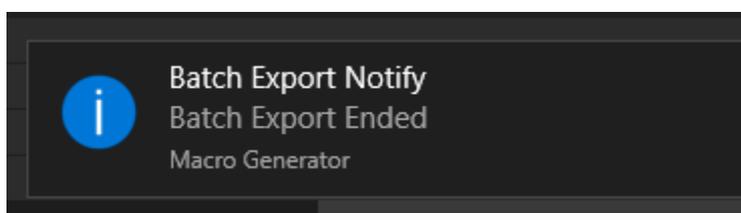
Ad esempio vogliamo che il Notifier gestisca il Batch Export

Si aprirà un pannello



Dove dobbiamo definire come MG deve comunicarci che il Batch Export è terminato

La prima opzione  Avisami con una notifica predefinita di Windows ci invia una classica notifica di Windows nell'angolino basso a destra sopra al Trybar, di questo tipo



Richiamando la nostra attenzione

La seconda opzione  **Avvisami con un suono** fa sì che quando è terminato il Batch Export venga riprodotto un suono che richiama la nostra attenzione.

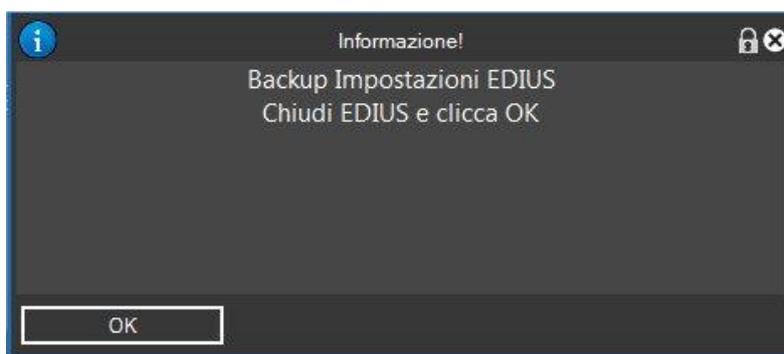
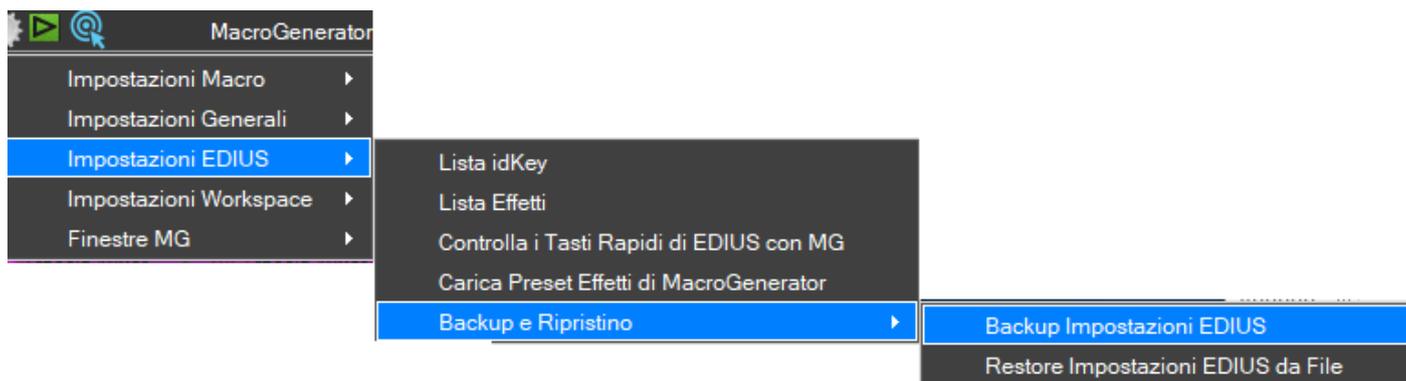
L'ultima opzione  **Salva progetto e spegni Pc al termine** serve per fare in modo che l'utente possa allontanarsi dal pc e stare tranquillo che al termine dell'esportazione Batch, il progetto venga salvato e il computer venga spento.

Se l'utente è nei pressi del pc ha 30 secondi per annullare lo spegnimento altrimenti il pc viene spento da MG.

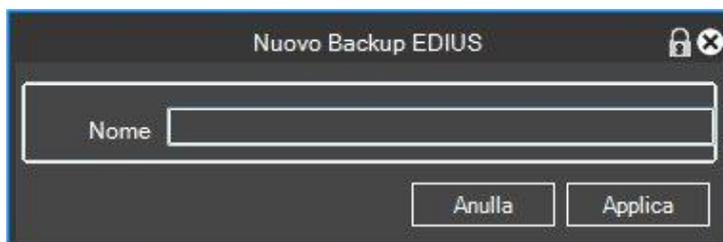
Qui abbiamo fatto l'esempio con il Batch Export ma la funzione è identica sia per il Burning del disco sia per il rendering.

## Backup e Restore di EDIUS

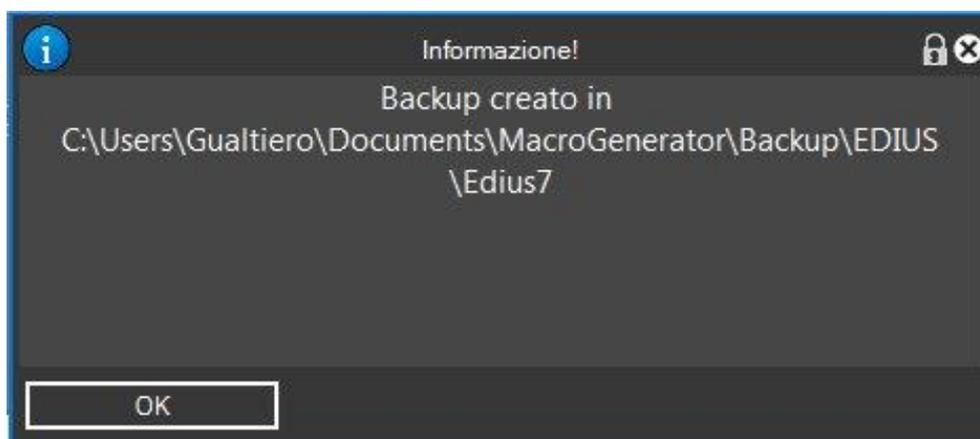
Se voglio creare un backup di tutte le impostazioni di EDIUS utili per un futuro ripristino devo cliccare su



Viene chiesto di chiudere EDIUS e una volta chiuso EDIUS cliccare su Ok

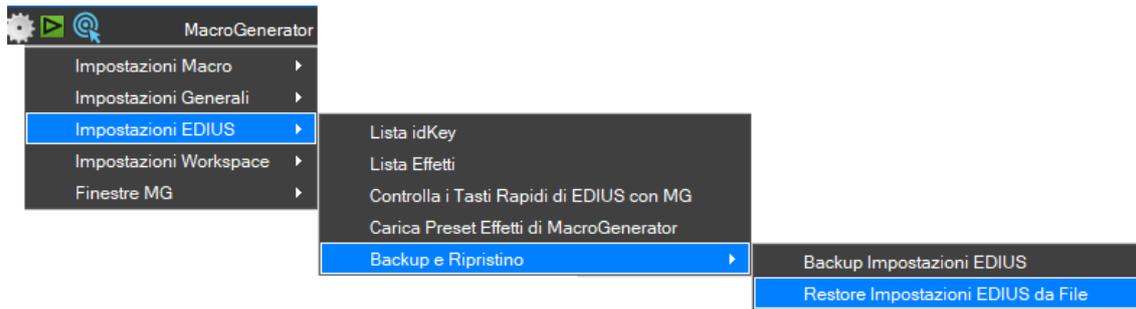


Inserire un nome per il Backup

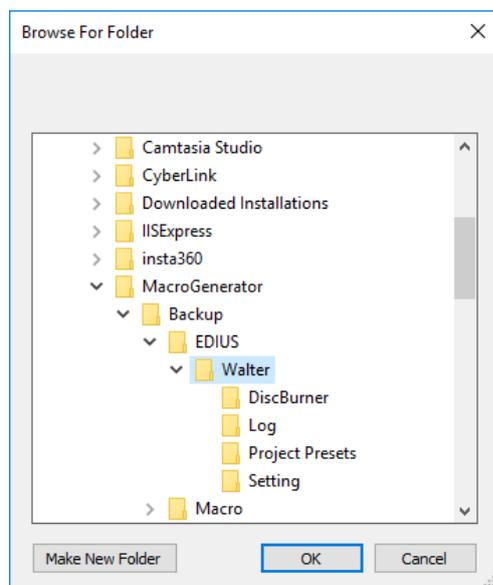


Una volta creato il Backup viene segnalata la cartella dove è stato memorizzato

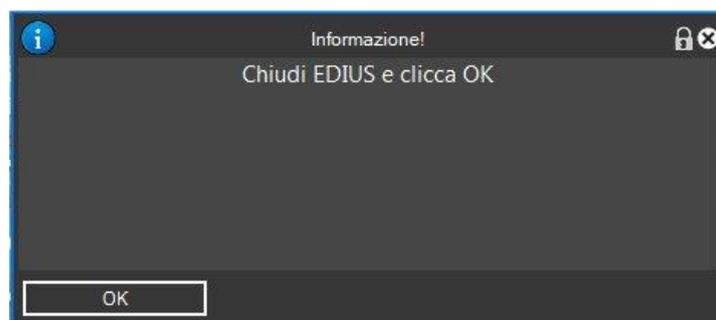
In seguito quando si vorrà ripristinare un Backup di EDIUS procedere come di seguito



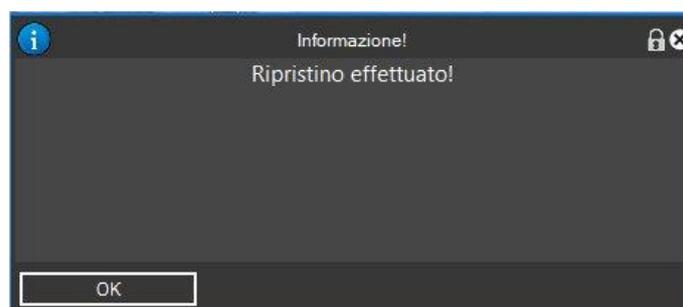
Selezionare il percorso dove è stato memorizzato il Backup di EDIUS



Clicca su ok



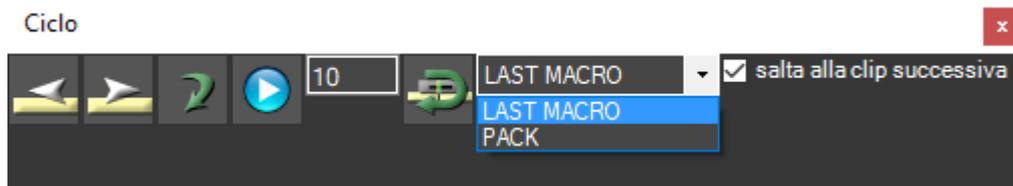
Chiudere EDIUS nel caso sia aperto



E attendere la conferma del Ripristino eseguito.

## Uso del Ciclo di MG con EDIUS

Questo pannello è molto importante per chi vuole applicare una macro più volte a più clip in timeline ,



per esempio tutti sappiamo che se vogliamo applicare a 10 clip un cambiamento di velocità, dobbiamo ripetere per dieci volte sempre la stessa operazione, apertura del pannello, scrittura del valore di rallenty da applicare, selezionare i vari parametri, chiudere il pannello, selezionare la clip successiva e ripetere la stessa operazione per n volte, invece con questo pannellino possiamo applicare a n clip consecutive l'ultima macro applicata.

Vediamo in particolare come funziona , una volta applicata su una clip la nostra macro "SPEED 50" di cambio velocità , in basso , nella status bar di MG verrà visualizzato il nome dell'ultima macro,

applicata,  , avviamo il ciclo cliccando sul tasto Start  , la funzione inizia e sarà applicata l'ultima macro per il numero di volte in base al valore che abbiamo inserito nella casella di testo  , in questo caso 10 , volendo possiamo fermare il ciclo cliccando sul tasto  , a questo punto il ciclo verrà stoppato una volta completata l'ultima operazione.

Dopo ogni applicazione della macro potete notare che viene spostato il fuoco sulla clip successiva perchè è spuntata l'opzione  **salta alla clip successiva** , se invece siamo utilizzatori esperti ed abbiamo la necessità di essere noi ad avere un controllo maggiore dell'esecuzione del ciclo, abbiamo la possibilità di togliere la spunta a questa opzione .

Abbiamo la prima icona a forma di freccia a sinistra  che sposta il fuoco sulla clip precedente alla clip selezionata.

La seconda freccia , a destra  , sposta il fuoco sulla clip successiva a quella selezionata.

La terza freccia  , applica l'ultima macro applicata , alla clip successiva singolarmente

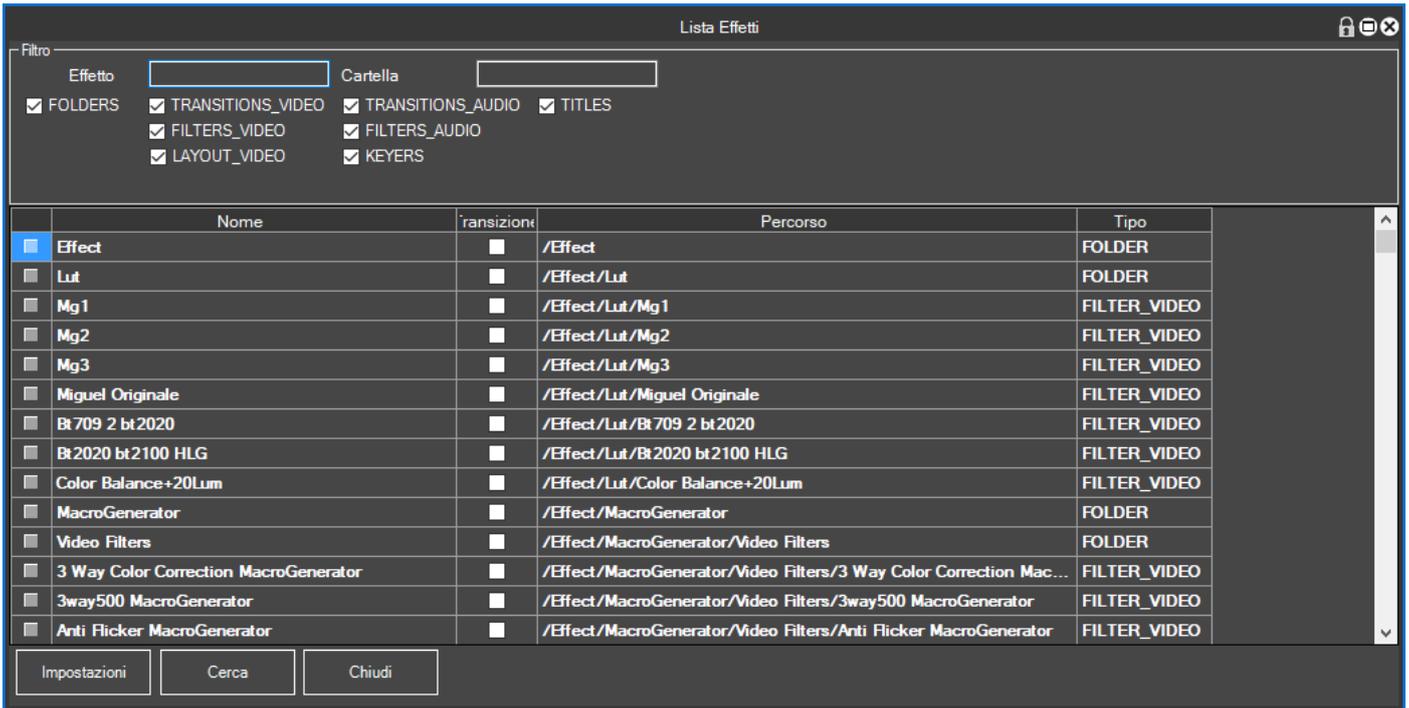
Play e Stop avvia e ferma il ciclo  

La casella di testo  indica il numero di volte che deve essere ripetuto il ciclo

La freccia  compatta la clip di destra e applica la transizione di default

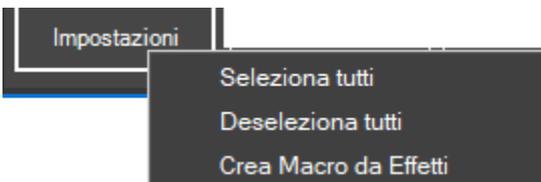
L'elenco a discesa  se posizionato su LAST MACRO applica ripetutamente l'ultima macro , se invece selezioniamo PACK , esegue il ciclo n volte per compattare le clip a sinistra

## Lista Effetti



Con questa funzione possiamo vedere tutta la lista degli effetti letti da MG e svolgere su di essi operazioni elementari, come la ricerca e la creazione di macro automaticamente.

Abbiamo anche a disposizione la possibilità di filtrare la lista in modo da ricercare facilmente l'effetto scrivendo parte del nome nel campo **Effetto** oppure togliendo la spunta sul tipo di effetto che non vogliamo visualizzare



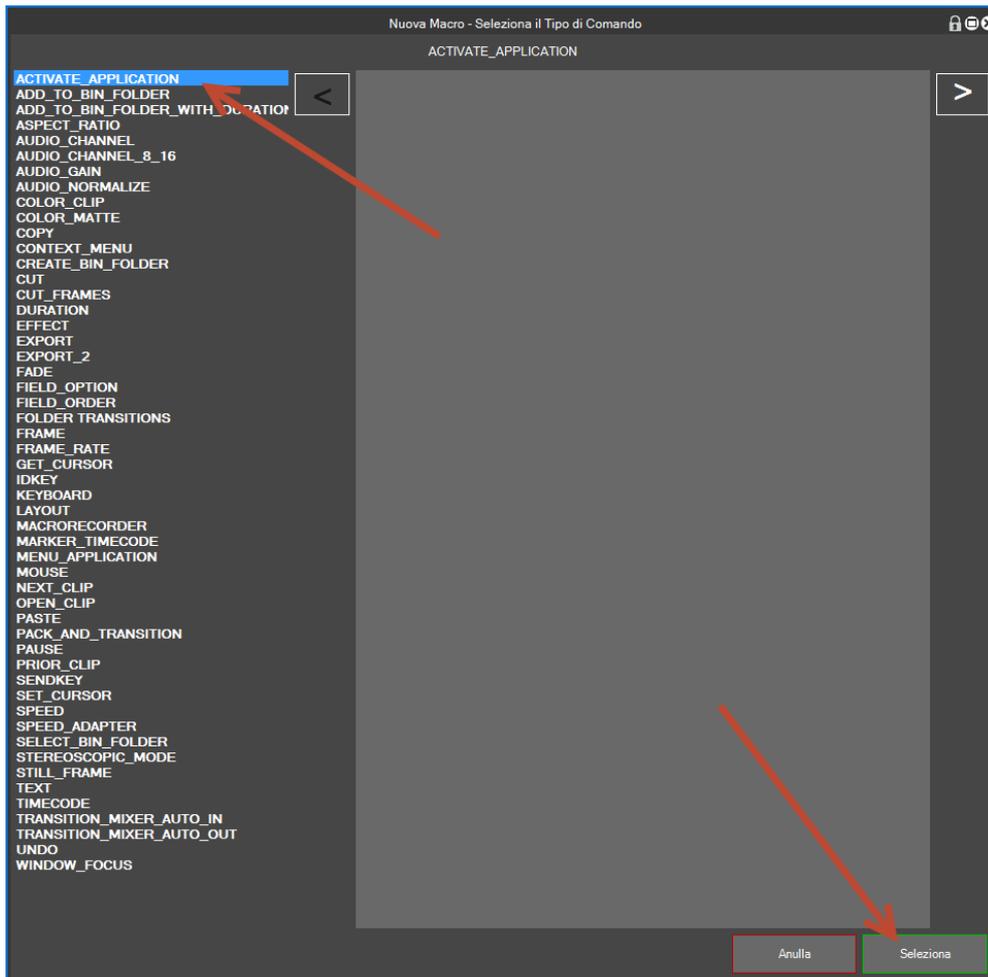
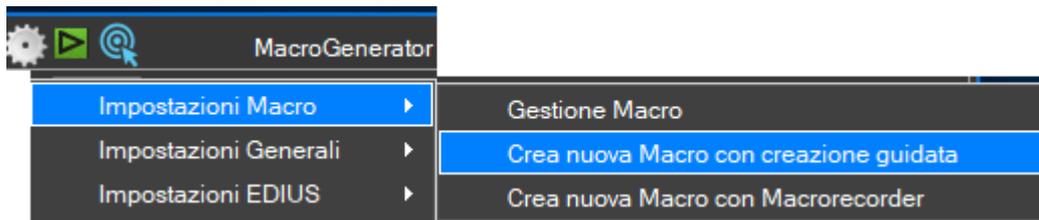
Il menu Impostazioni ci dà la possibilità di una selezione o deselection totale della lista degli effetti.

E la creazione di una macro per ogni effetto selezionato.

Cliccando sul tasto cerca verrà ricercato l'effetto selezionato nella Palette Effetti di EDIUS

## Comandi per EDIUS

Un modo veloce per creare le macro in base al Workspace corrente è quello di utilizzare il wizard



Si aprirà, in base al tipo di Workspace, la lista di comandi disponibili sulla sinistra ed una eventuale spiegazione visiva sulla destra

Selezioniamo il tipo di comando di cui vogliamo creare la macro e clicchiamo su “Seleziona”

A questo punto si apre, in base al comando, la relativa finestra di inserimento e selezione di eventuali parametri.

Se il comando non prevede parametri, una volta cliccato su “Seleziona” viene creata subito la macro

A questo punto la macro è pronta per essere applicata.

Di seguito riportiamo tutti i comandi disponibili per EDIUS in MG:

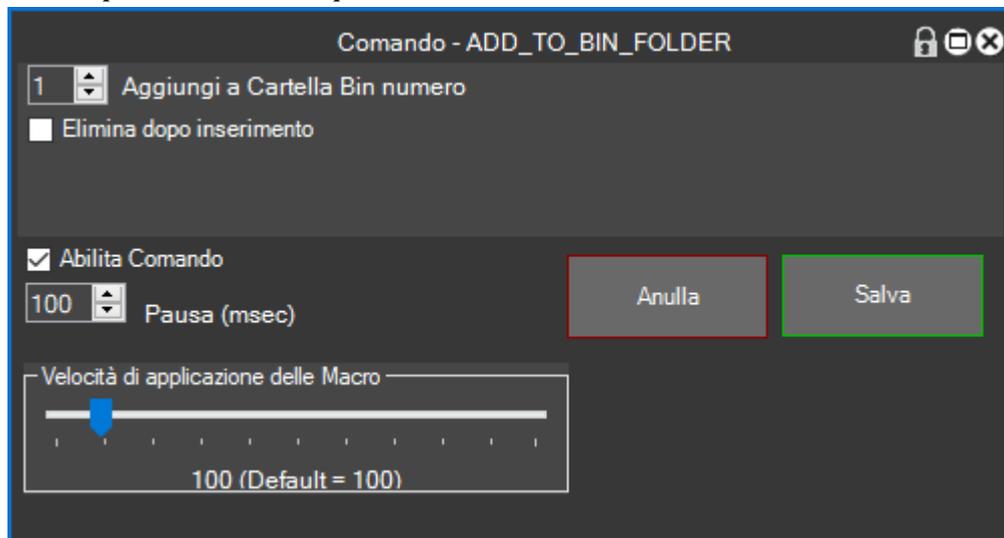
## ACTIVATE\_APPLICATION

Porta in primo piano EDIUS

## ADD\_TO\_BIN\_FOLDER

Questo comando copia la clip selezionata in Timeline e la incolla nella cartella Bin di EDIUS

I parametri ci consentono di stabilire in quale cartella della bin incollare la clip specificando il numero, e se dopo incollata la clip in bin deve cancellarla dalla timeline

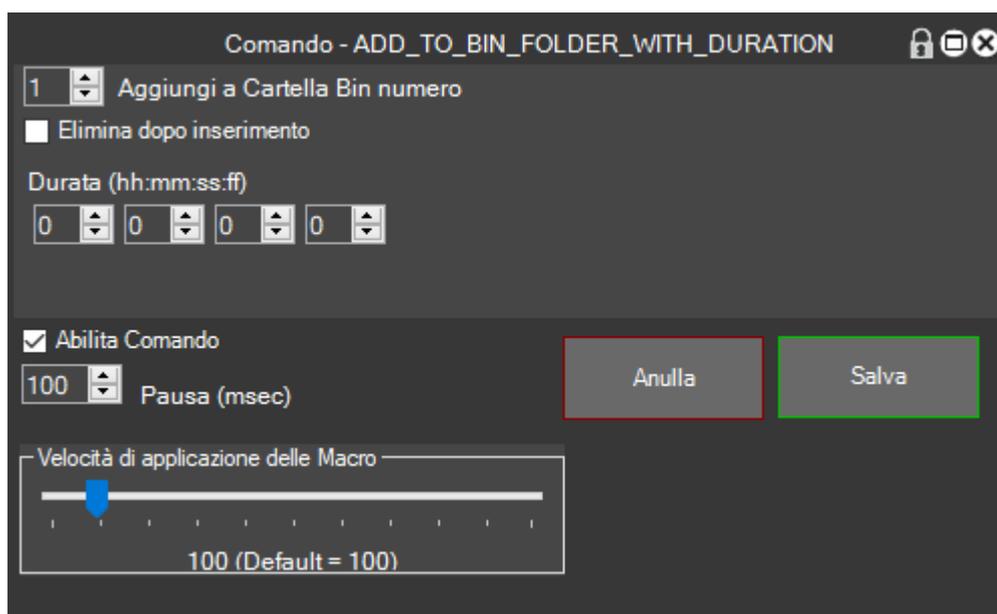


## ADD\_TO\_BIN\_FOLDER\_WITH\_DURATION

Questo comando copia la clip selezionata in Timeline e la incolla nella cartella Bin di EDIUS con una determinata durata

I parametri ci consentono di stabilire in quale cartella della bin incollare la clip specificando il numero, e se dopo incollata la clip in bin deve essere cancellata dalla timeline

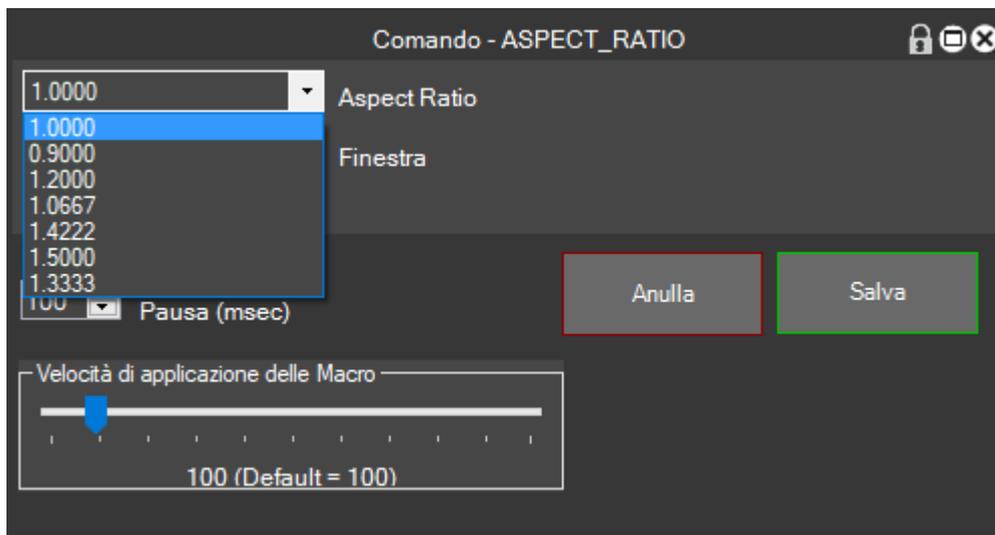
Inoltre in più al comando precedente abbiamo la possibilità di specificare la durata della clip in Bin



## ASPECT\_RATIO

Con questo comando puoi cambiare l'Aspect Ratio di una clip in timeline

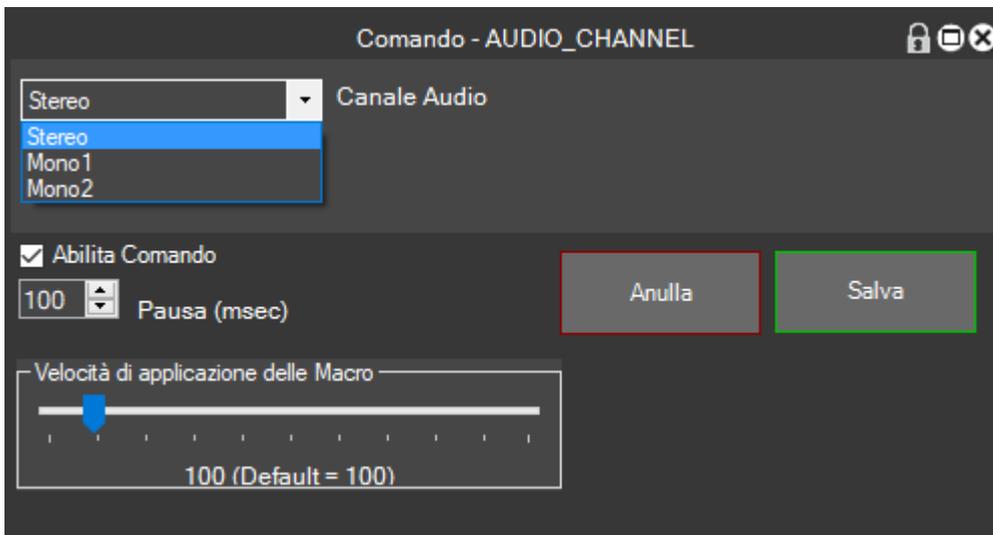
I due parametri ci consentono di determinare il valore dell'Aspect Ratio da applicare e dove applicarla, se in Timeline o in Bin



## AUDIO\_CHANNEL

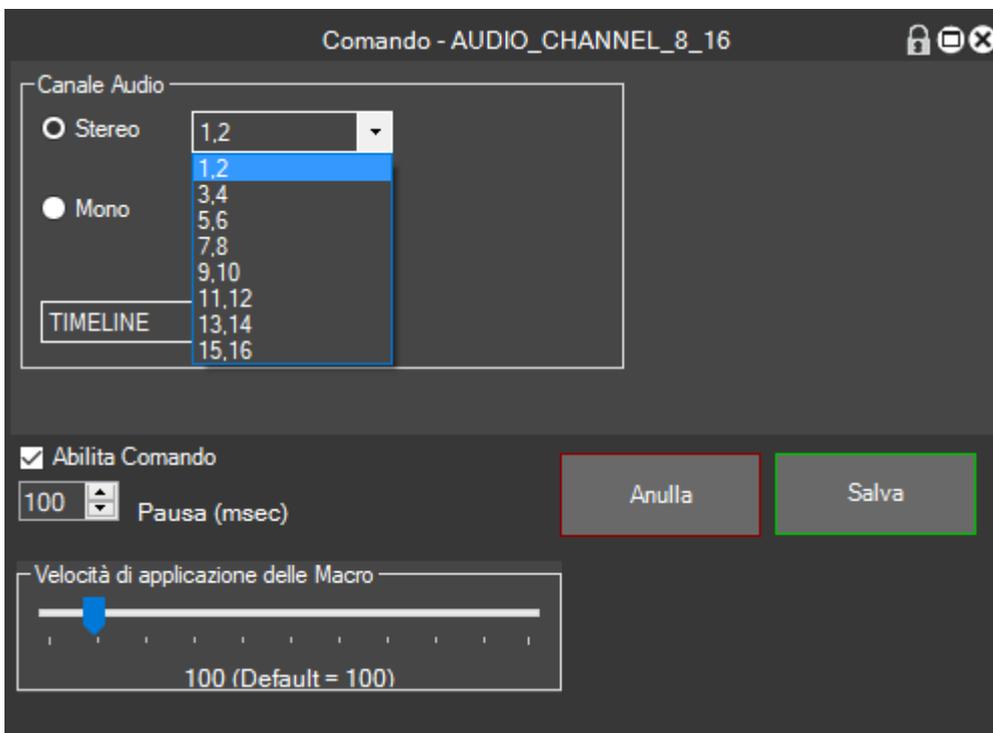
Con questo comando puoi cambiare il Canale Audio di una clip in timeline

I due parametri ci consentono di determinare quale canale Audio Attivare tra Stereo, Mono1 e Mono2



## AUDIO\_CHANNEL\_8\_16

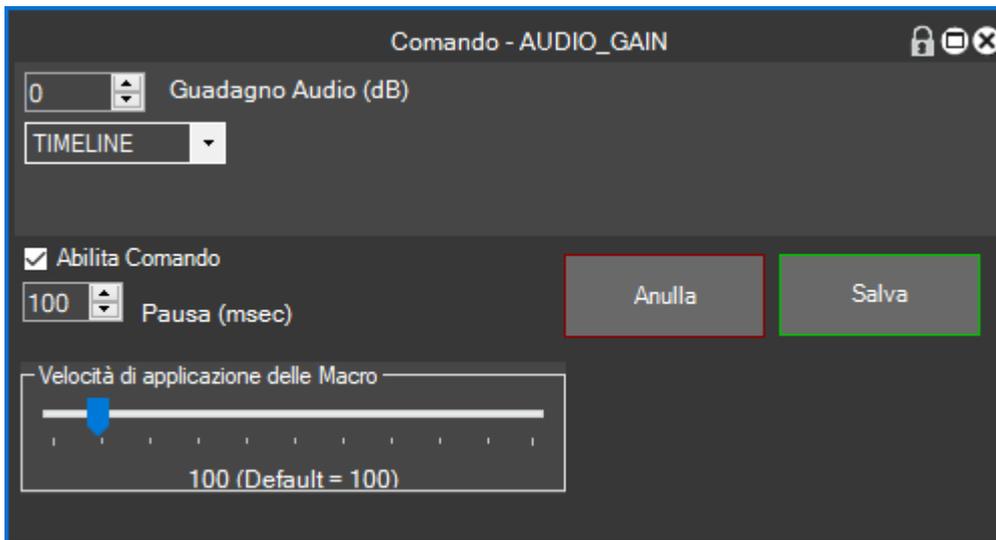
Con questo comando puoi cambiare il Canale Audio di una clip in timeline di 8 o 16 canali



## AUDIO\_GAIN

Con questo comando puoi applicare un Guadagno Audio

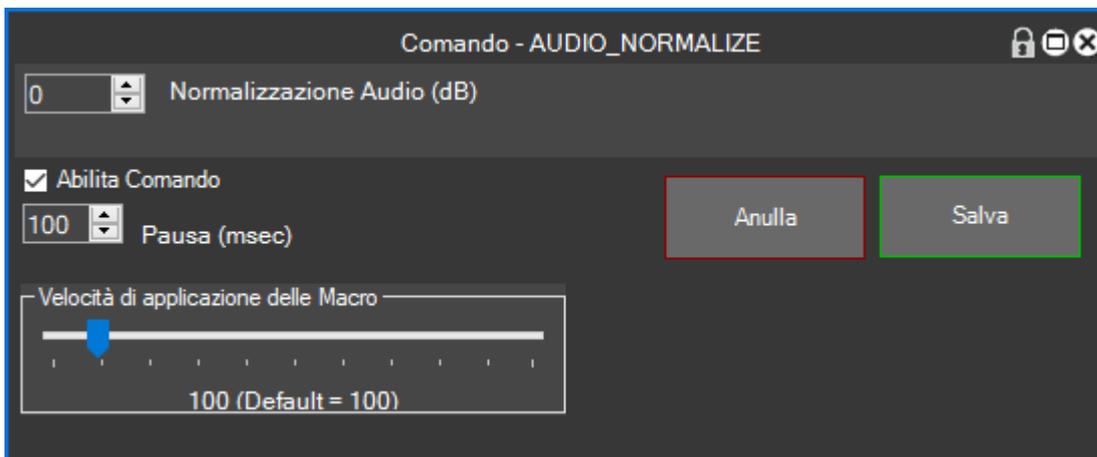
I due parametri ci consentono di determinare il valore del Guadagno Audio da applicare in dB e dove applicarla, se in Timeline o in Bin



## AUDIO\_NORMALIZE

Con questo comando puoi applicare una Normalizzazione Audio

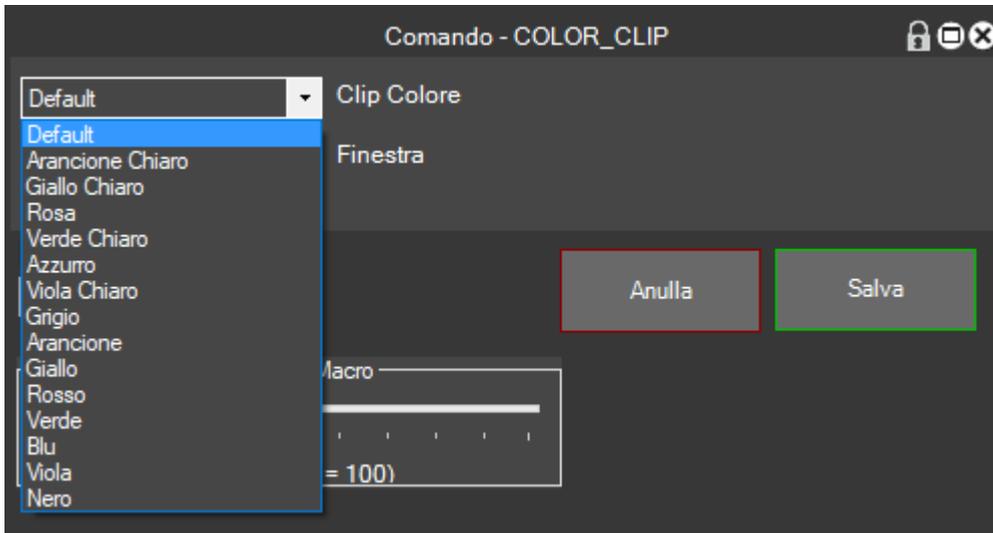
I due parametri ci consentono di determinare il valore della Normalizzazione in dB e dove applicarla, se in Timeline o in Bin



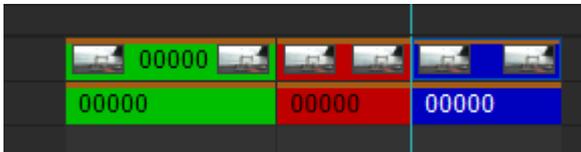
## COLOR\_CLIP

Con questo comando puoi cambiare il Colore Clip di una clip

I due parametri ci consentono di determinare il colore della clip e dove applicarla, se in Timeline o in Bin



Per esempio



## COLOR\_MATTE

Con questo comando puoi creare un Mascherino Colore, del colore specificato e della durata richiesta, volendo puoi anche applicarlo in Timeline

I parametri in ordine, specificano il nome che puoi dare al mascherino colore in Bin,

il colore in RGB

Se applicarlo anche in timeline oltre che in Bin

E di quale durata deve essere



## COPY

Con questo comando puoi simulare il tasto funzione Copia



## CONTEXT\_MENU

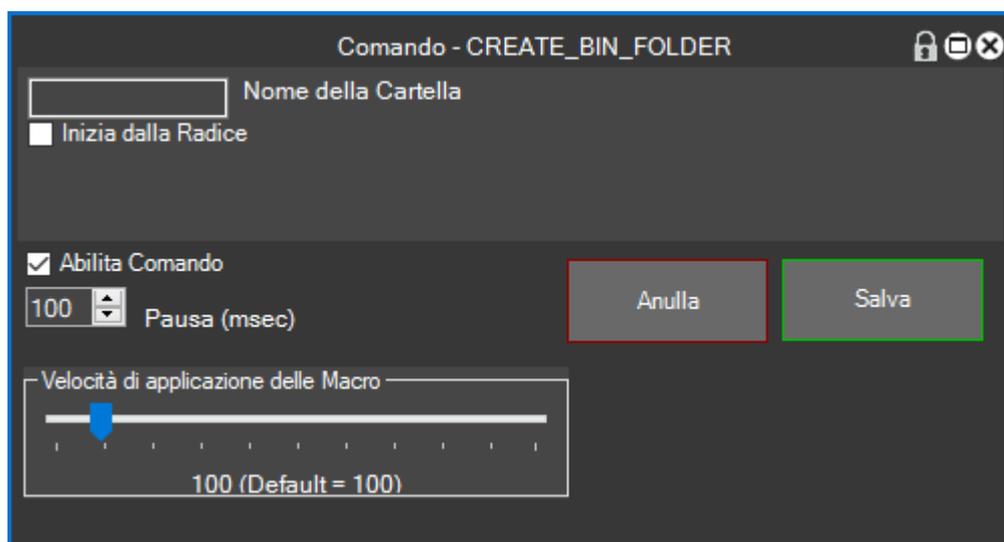
Con questo comando puoi simulare l'apertura di un menu contestuale su un oggetto che ha il fuoco .

## CREATE\_BIN\_FOLDER

Con questo comando puoi creare una Cartella nella cartella Bin di EDIUS

Puoi specificare il nome della cartella da creare

e se deve partire dalla radice della cartella Bin oppure dal punto in cui è selezionata la Bin



## CUT

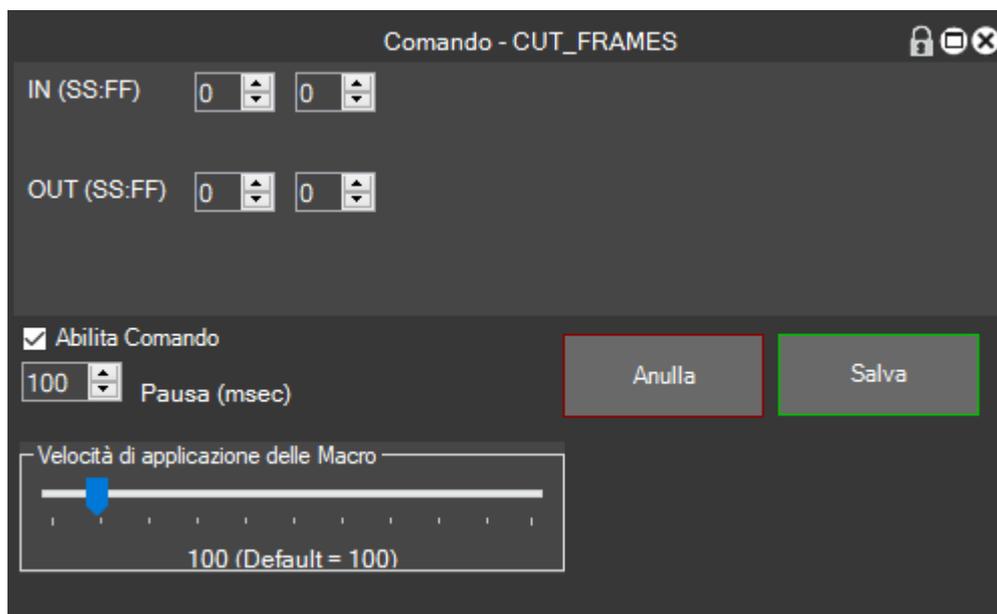
Con questo comando puoi simulare il tasto funzione Taglia



## CUT\_FRAMES

Con questo comando puoi Tagliare Fotogrammi In Entrata e In Uscita su una clip

Puoi specificare quanti fotogrammi tagliare alla parte iniziale della clip e quanti fotogrammi alla parte finale della clip, questa funzione è molto utile in fase di pulizia delle clip



## DURATION

Con questo comando puoi cambiare la Durata di una clip in timeline specificando di quanto deve diventare la clip

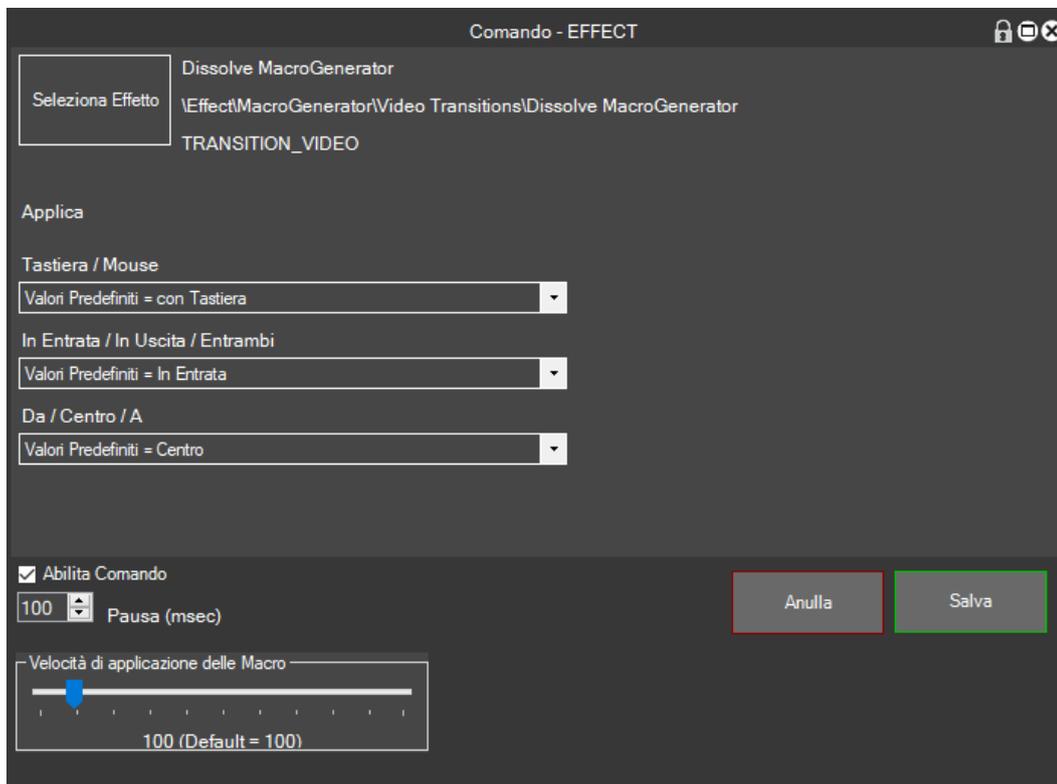


## EFFECT

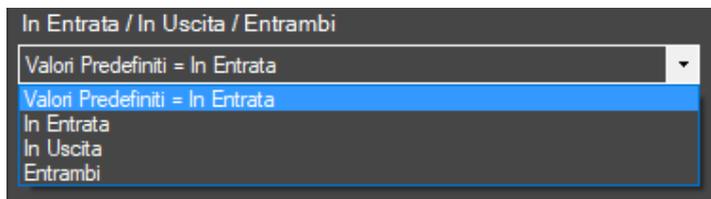
Con questo comando puoi applicare un Effetto su una clip in timeline.

I parametri ci danno la possibilità di scegliere l'effetto dalla lista effetti

Nel caso in cui è selezionato un filtro c'è l'opzione per aprire automaticamente il pannello delle impostazioni una volta applicato il Filtro

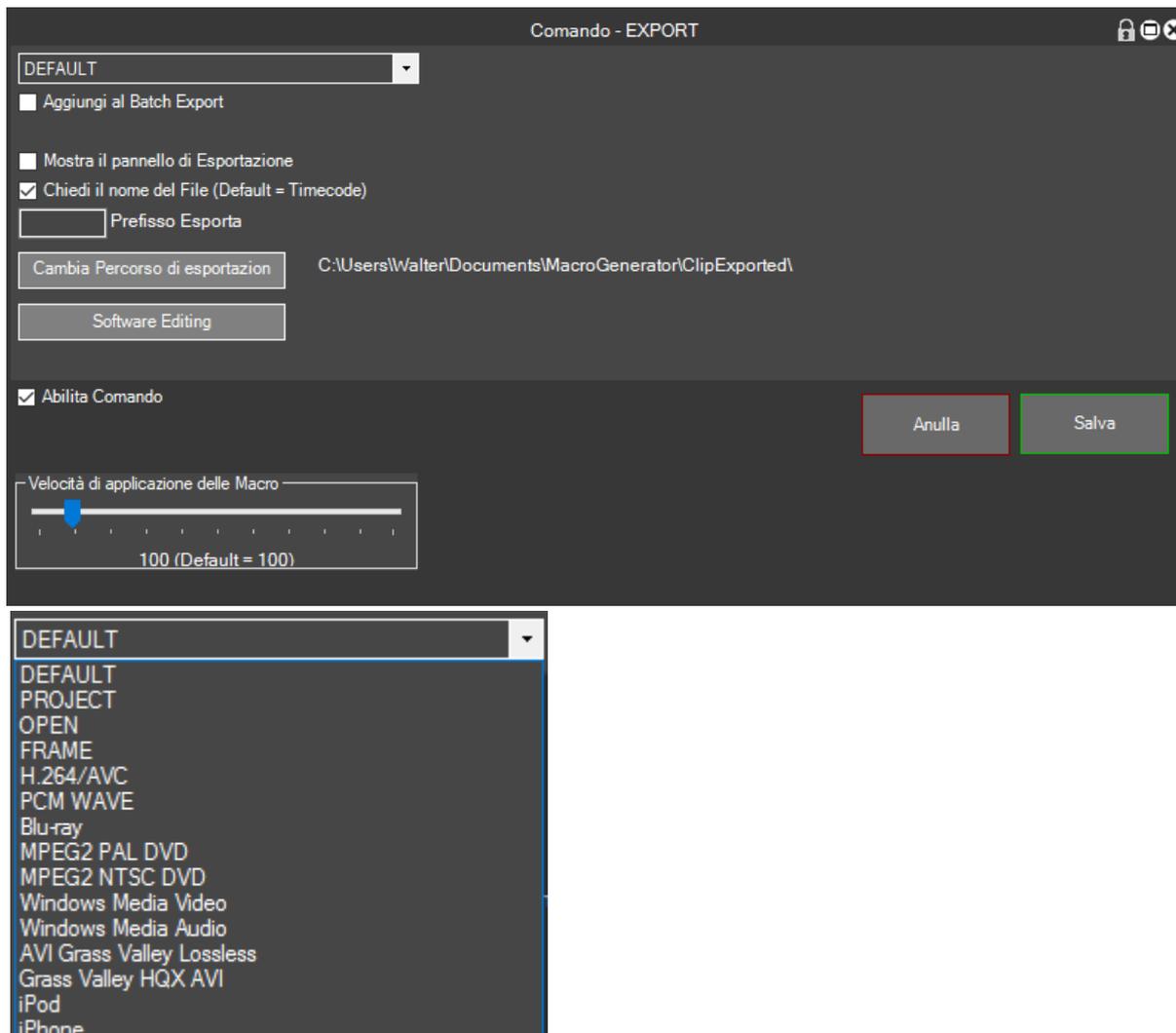


Per questi altri tre parametri è consigliabile consultare questo capitolo per capire bene cosa dobbiamo selezionare (vedi [la Modalità di Applicazione Effetti](#) e [Applicazione delle transizioni](#))



## EXPORT

Con questo comando puoi Esportare Video e Audio



Il primo parametro rappresenta il tipo di codec che si vuole esportare:

per DEFAULT si intende il codec che noi abbiamo come codec Predefinito in EDIUS,

per PROJECT si intende il codec con cui stiamo lavorando al nostro progetto,

OPEN apre solo il pannello di esportazione e basta

FRAME esporta il singolo Frame, poi seguono una serie di codec tra i più utilizzati, se non compare in elenco un codec importante prego di segnalarlo al supporto tecnico

L'opzione Aggiungi a Batch Export, fa in modo che la clip non venga esportata subito ma viene aggiunta alla coda di esportazione.

Mostra il pannello di esportazione, e Software di Editing serve per il Round Trip verso una applicazione Esterna ([vedi](#))

Se chiedi il nome del file è spuntata il processo di esportazione si fermerà al punto in cui viene chiesto il nome del File , invece se non è spuntata , come nome del file viene preso il timecode del punto in e il processo di esportazione arriva fino alla fine e cioè all'esportazione del file che avrà il nome del timecode con il prefisso davanti specificato nell'apposito campo .

## FADE

Con questo comando puoi applicare una Dissolvenza in Traccia Mixer, spuntando i valori che ti interessano

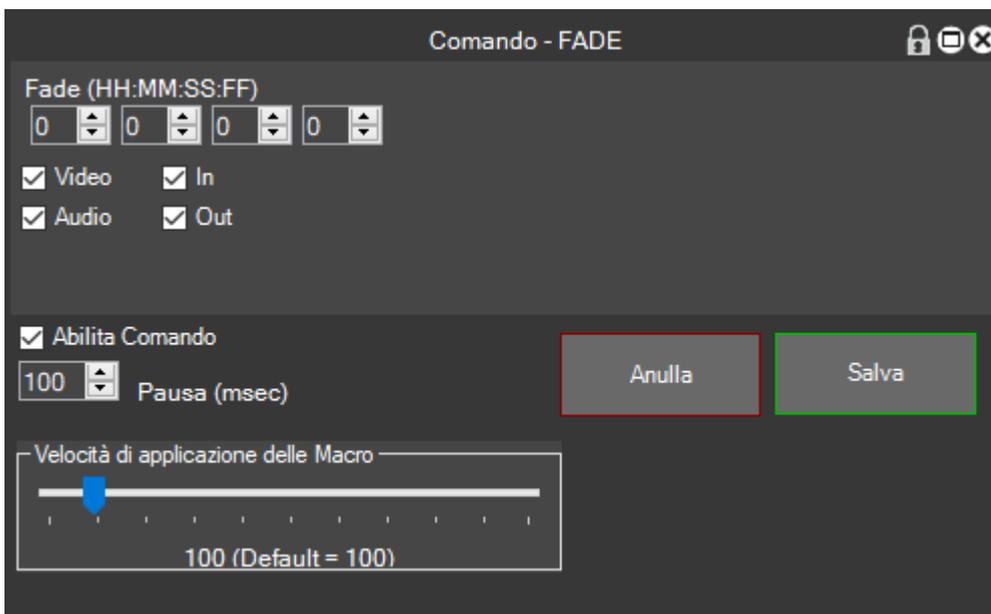
I parametri che si possono impostare sono il tempo della durata della dissolvenza che si vuole applicare, se tutto rimane a zero viene preso il punto dove si trova il cursore come punto di inizio della dissolvenza

Poi Video se vogliamo aggirare nella traccia mixer video

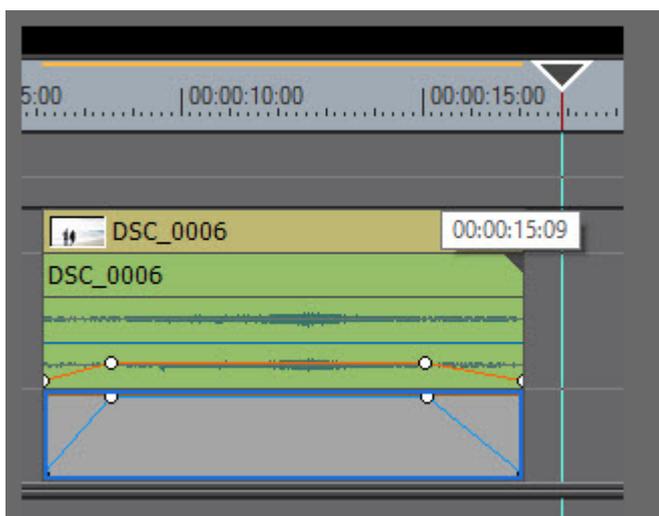
Audio se vogliamo avere anche la dissolvenza audio

In se vogliamo avere una dissolvenza in In

Out se vogliamo avere una dissolvenza in Out

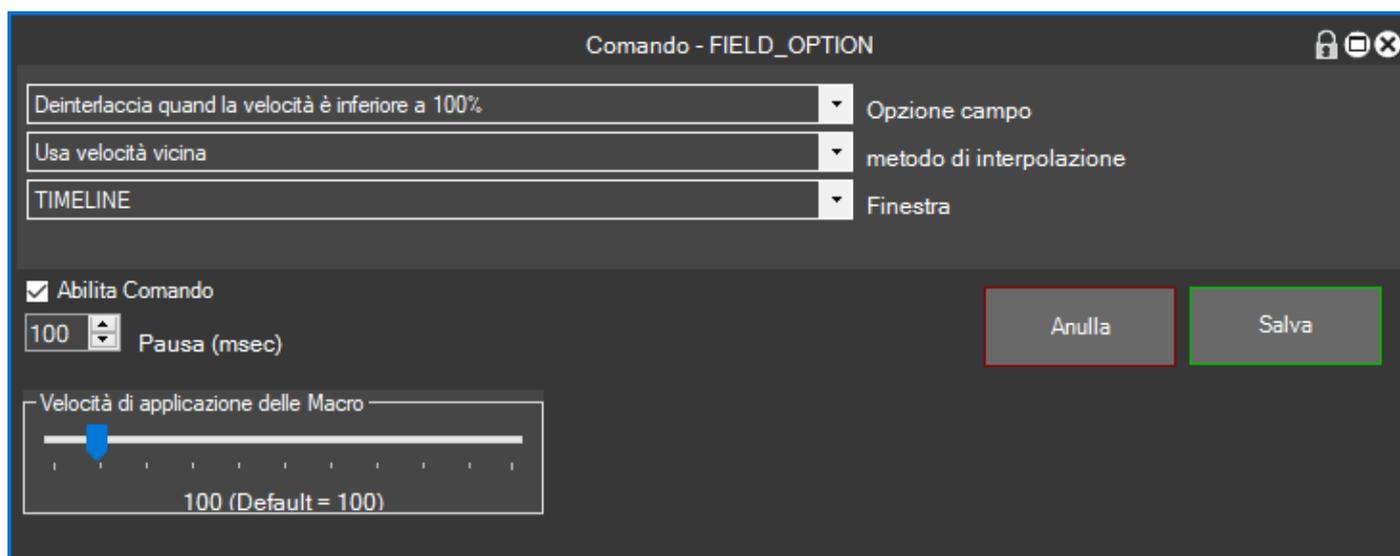


Nell'esempio l'uso del Fade automatico

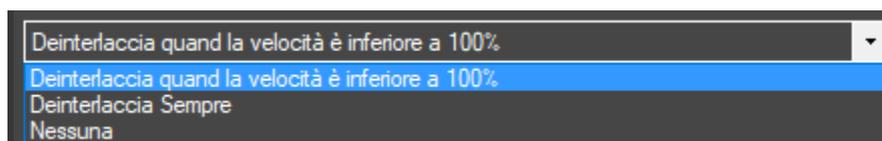


## FIELD\_OPTION

Con questo comando puoi cambiare l'Opzione Campo di una clip in timeline



La prima opzione indica se deinterlacciare quando la velocità è inferiore a 100, oppure deinterlacciare sempre o non interfacciare mai.



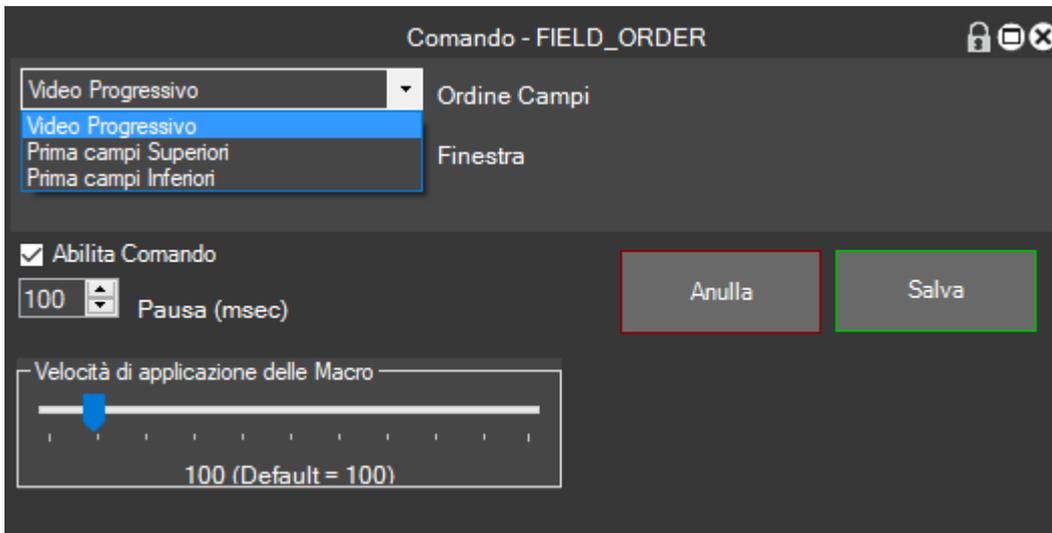
La seconda opzione indica il tipo di metodo di interpolazione da utilizzare, in EDIUS 8 si è aggiunta anche la possibilità del Flusso Ottico



## FIELD\_ORDER

Con questo comando puoi cambiare l'Ordine dei Campi di una clip in timeline

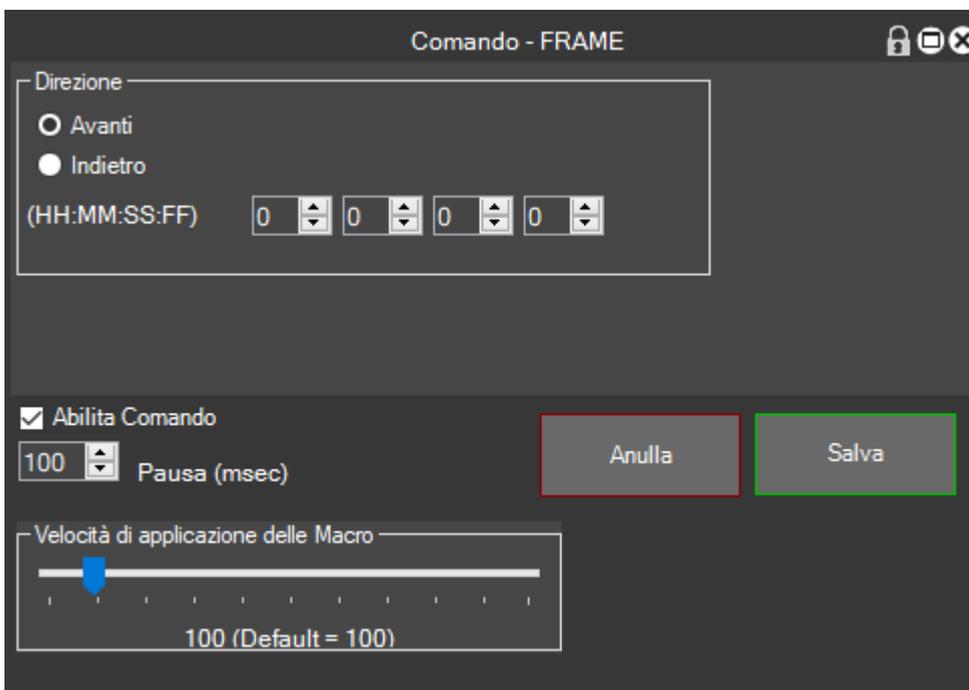
Le opzioni sono Progressivo, Campo Superiore o Campo inferiore e se applicare questa modifica alla clip in timeline o in Bin



## FRAME

Con questo comando puoi spostare il cursore Avanti o Indietro di una determinata durata.

Le opzioni indicano, il senso di movimento del cursore, e di quanto si deve spostare



## FRAME\_RATE

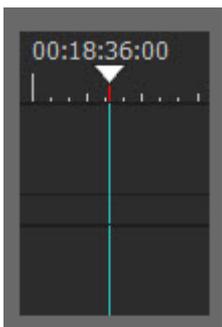
Con questo comando puoi cambiare il Frame Rate di una clip in timeline

I due parametri ci consentono di determinare il valore del frame Rate da applicare e dove applicarla, se in Timeline o in Bin



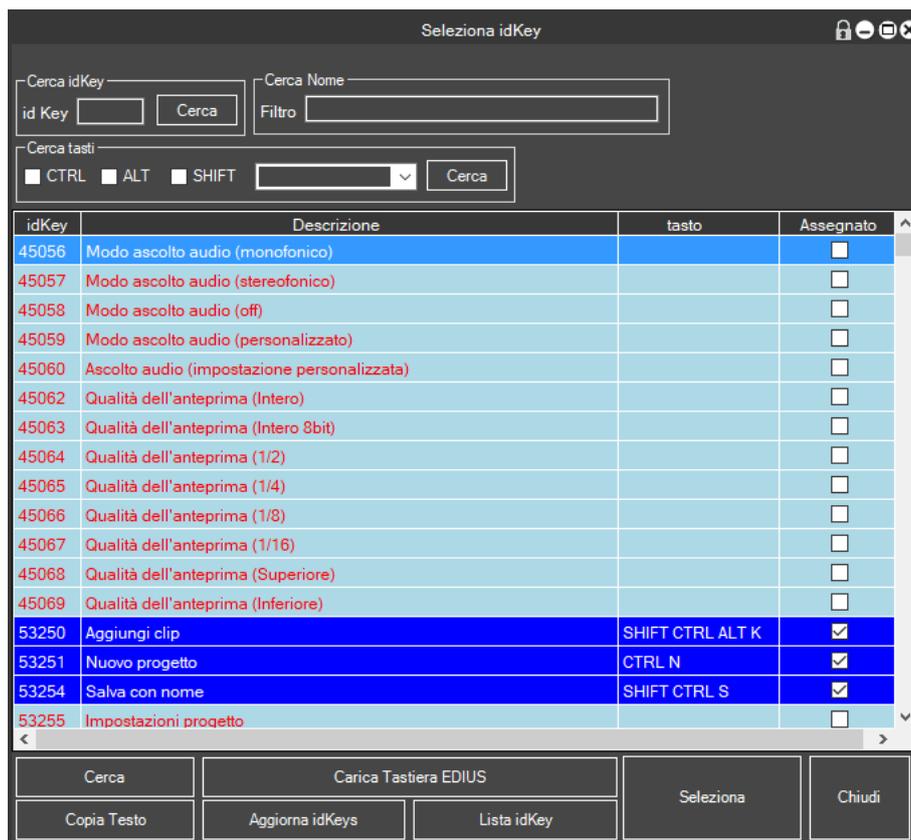
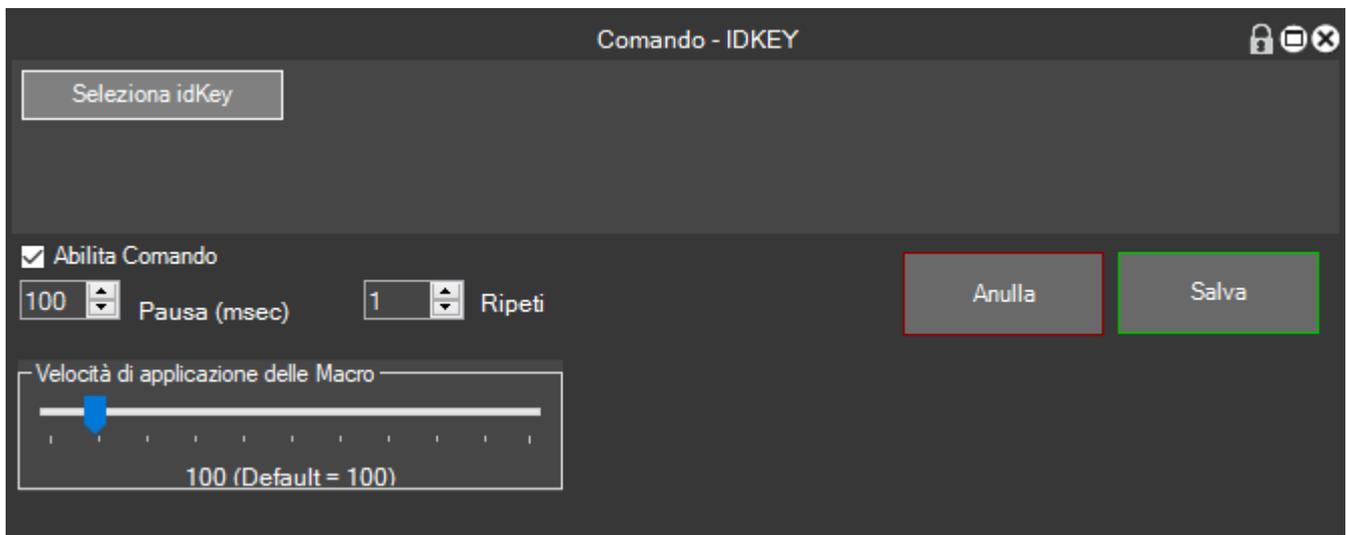
## GET\_CURSOR

Con questo comando puoi Salvare in memoria la posizione del cursore in timeline per poi utilizzarla con SET\_CURSOR ([vedi](#))



## IDKEY

Con questo comando puoi simulare un tasto funzione di EDIUS , questo è un comando importantissimo per l'uso di MG con EDIUS , con questo comando si possono realizzare favolose macro , quindi bisogna capire bene il significato degli idKey , e vi rimandiamo alla spiegazione degli idKey ([vedi](#))



## KEYBOARD

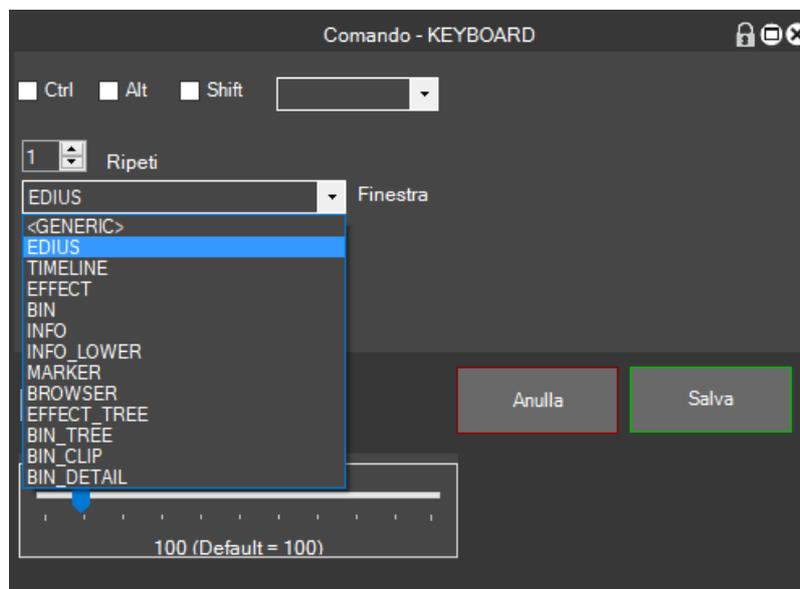
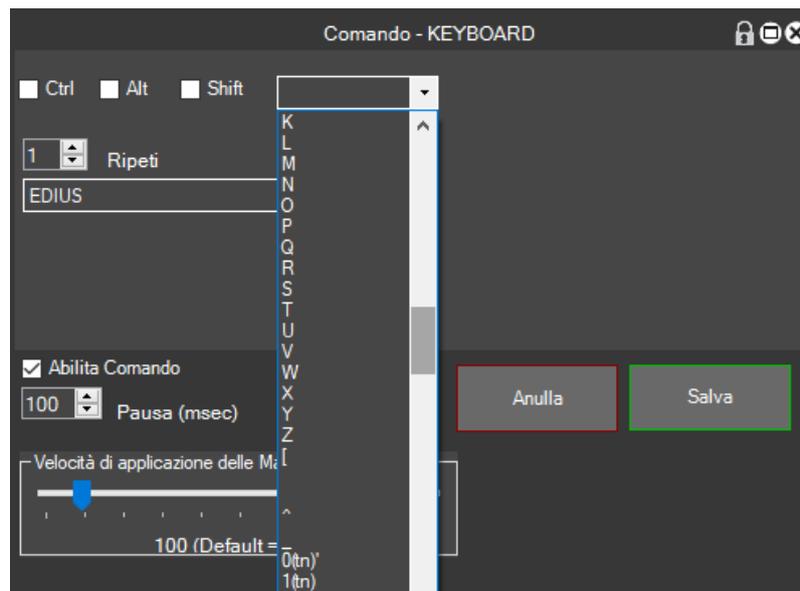
Con questo comando puoi simulare la pressione di un tasto della tastiera, anche questo comando come gli idKey è un comando fondamentale per MG con EDIUS quindi ti consigliamo di studiarlo bene.

I parametri di questo comandi ci permettono, in ordine di impostare quale dei tasti devono essere simulati dalla macro

Quante volte deve essere ripetuto il tasto

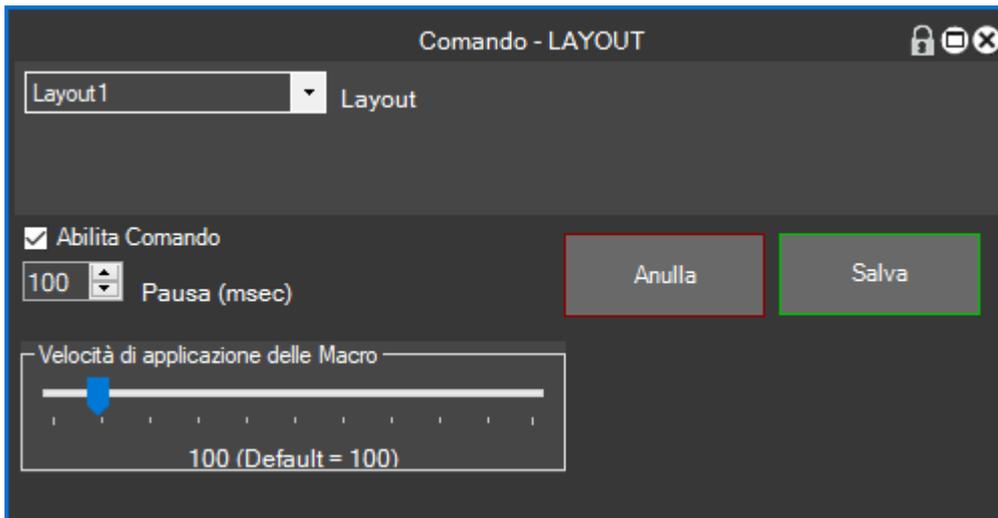
E quale finestra deve essere selezionata prima di applicare il tasto da tastiera,

se non vuoi che venga selezionata un'altra finestra rispetto a quella già selezionata imposta su <generic>



## LAYOUT

Con questo comando puoi cambiare il Layout di EDIUS



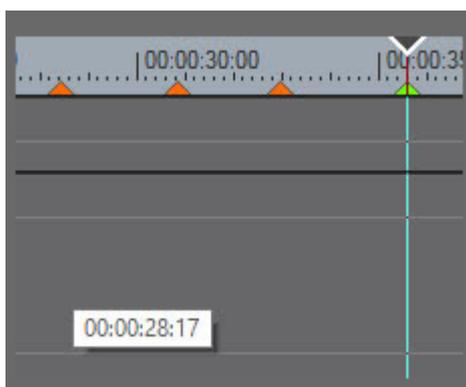
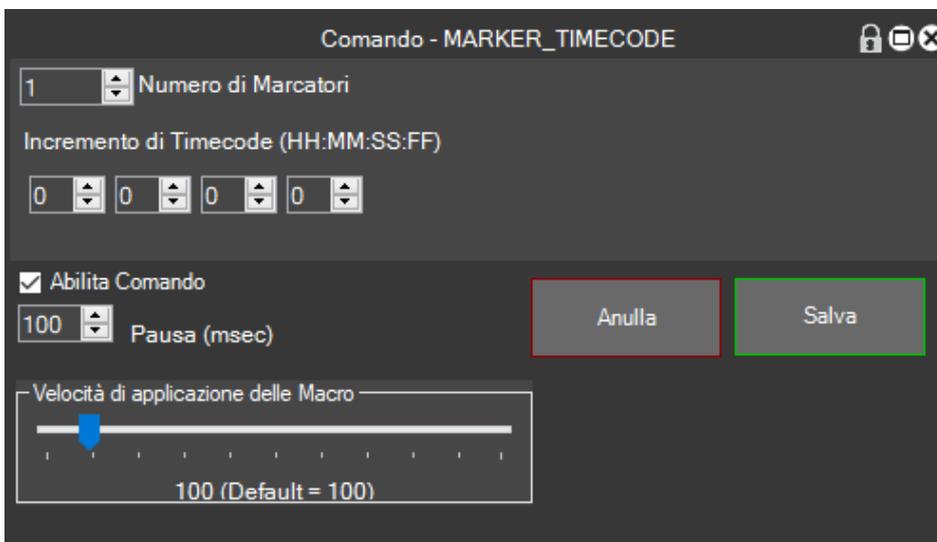
## MACRORECORDER

Vi rimandiamo tutta la spiegazione al capitolo relativo al MacroRecorder.

## MARKER\_TIMECODE

Con questo comando puoi applicare un numero di Marcatori equidistanti

I parametri indicano, il numero di marcatori da inserire in timeline e di quanto devono essere distanti tra loro

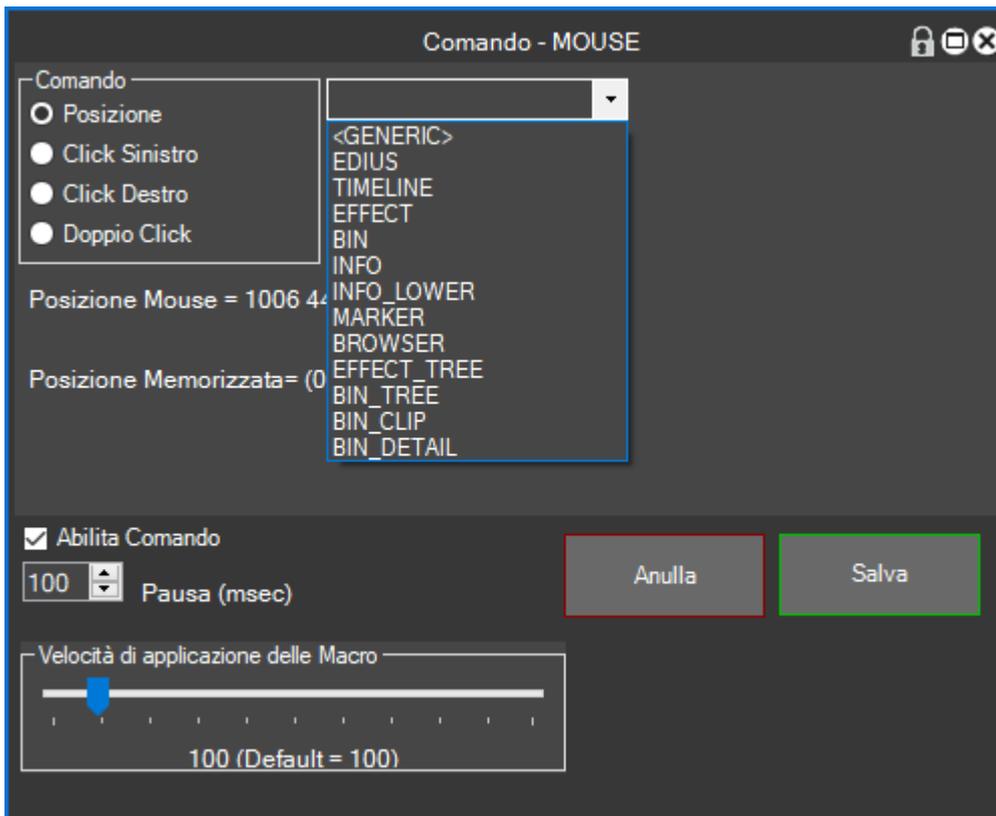


## MENU\_APPLICATION

Con questa operazione possiamo attivare il menu principale di EDIUS

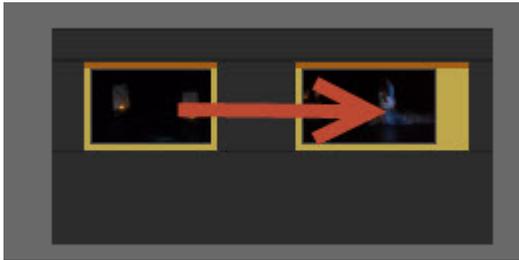
## MOUSE

Con questo comando puoi simulare tutte le operazioni del mouse, puoi anche scegliere una finestra di EDIUS relativa



## NEXT\_CLIP

Con questo comando puoi spostare il fuoco sulla Clip Successiva in Timeline

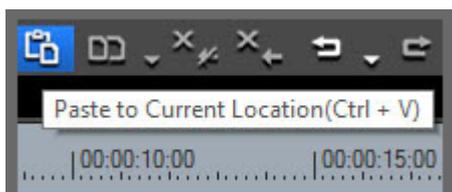


## OPEN\_CLIP

Questo comando apre la clip selezionata in timeline con il player di windows

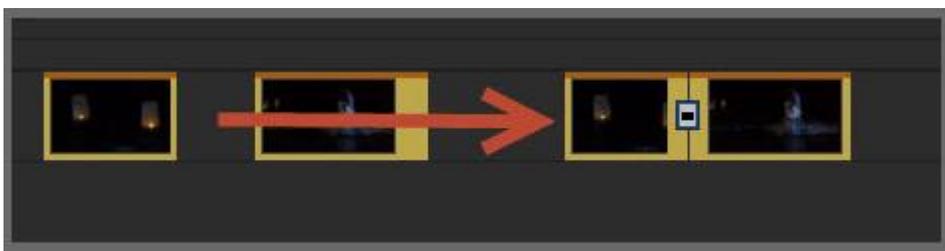
## PASTE

Con questo comando puoi simulare il tasto funzione Incolla



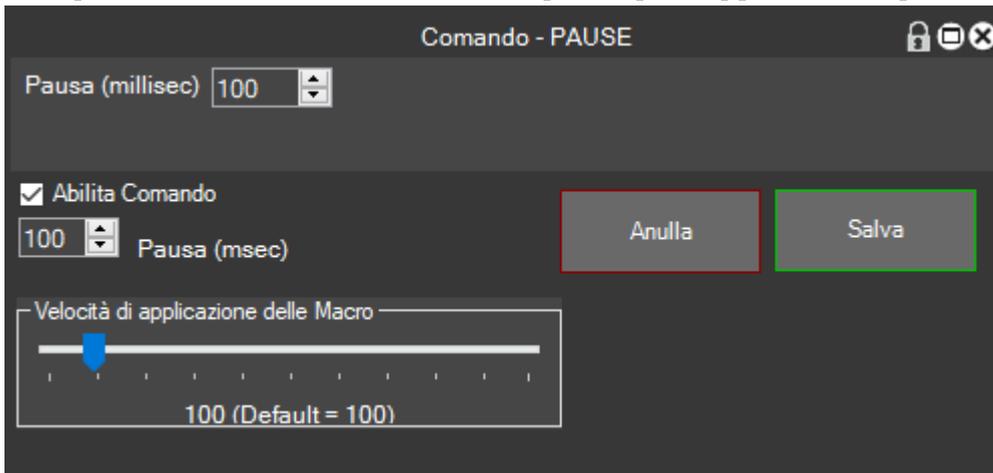
## PACK\_AND\_TRANSITION

Con questo comando puoi cancellare spazi vuoti tra clip e applicare la transizione di default



## PAUSE

Con questo comando in una macro complessa puoi applicare una pausa tra due comandi



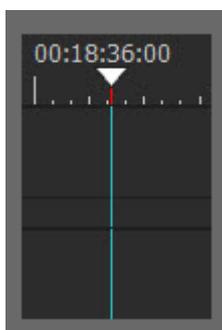
## PRIOR\_CLIP

Con questo comando puoi spostare il fuoco sulla Clip Precedente in Timeline



## SET\_CURSOR

Con questo comando puoi spostare il cursore nella posizione salvata con GET\_CURSOR in timeline



## SPEED

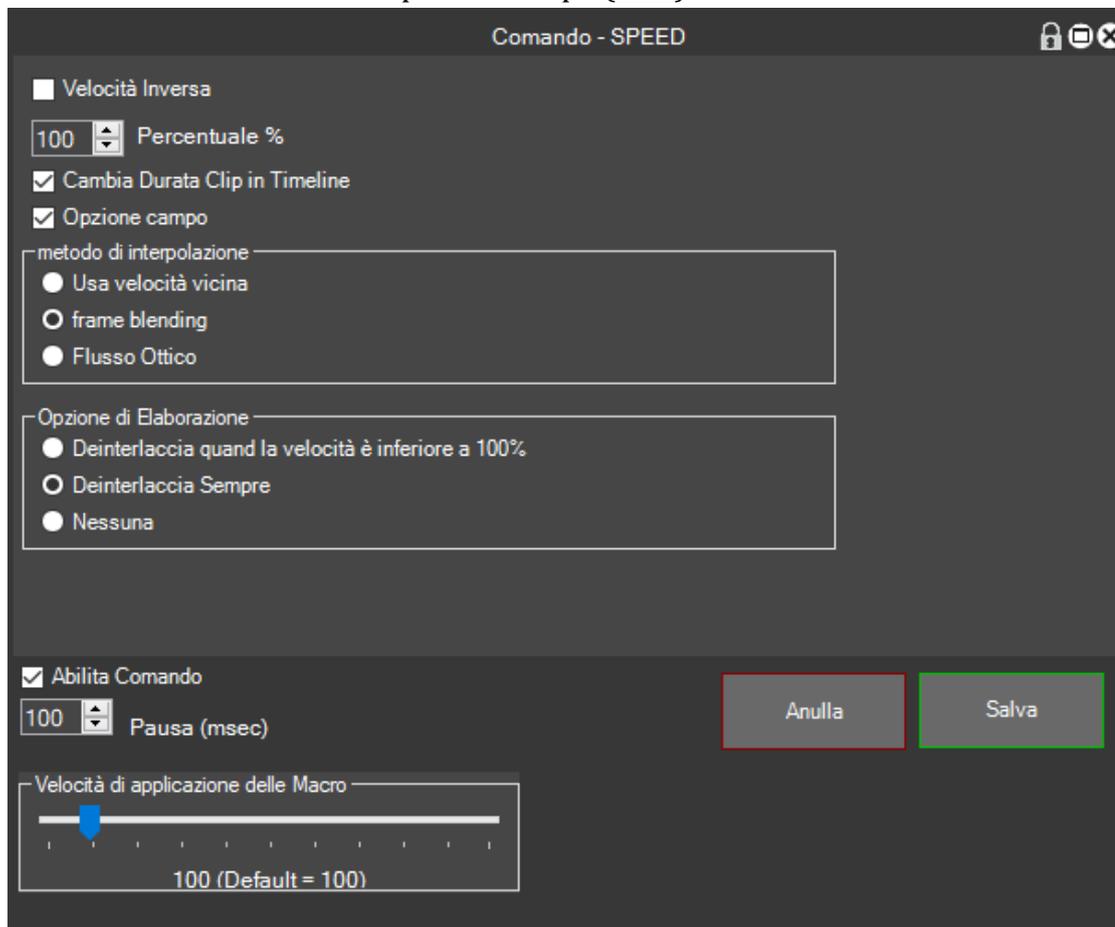
Con questo comando puoi cambiare la Velocità della Clip in timeline

I parametri sono velocità indietro se vuoi che venga applicata una velocità inversa

Il parametro di velocità

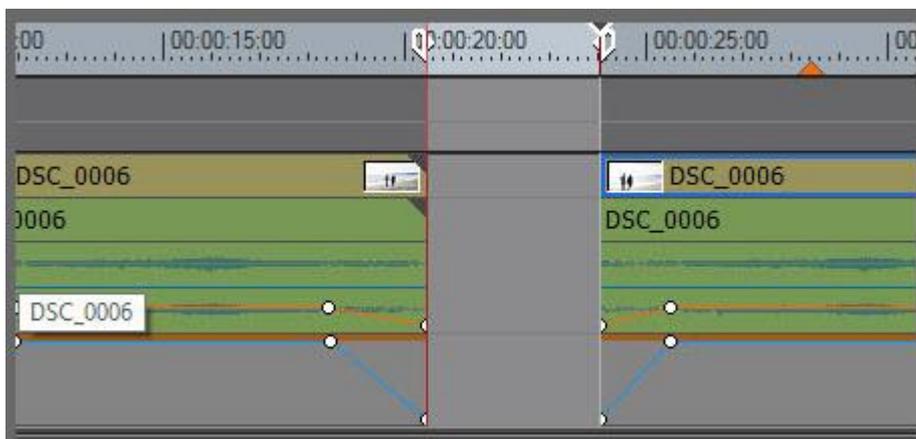
Se deve essere cambiato il cambio di durata della clip in timeline

e se vuoi cambiare anche l'Opzione Campo ([vedi](#))



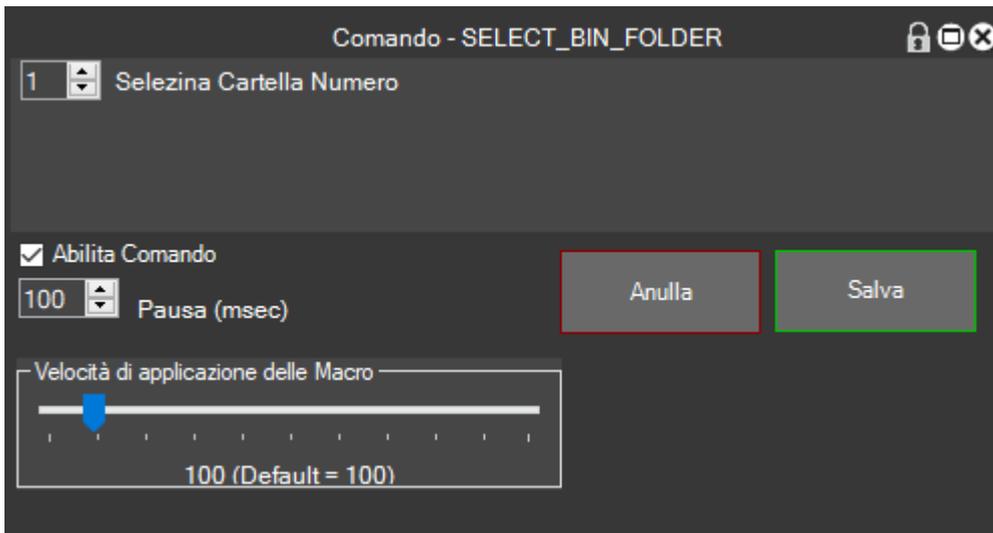
## SPEED\_ADAPTER

Con questo comando puoi Adattare la clip in uno spazio delimitato cambiando la velocità della clip



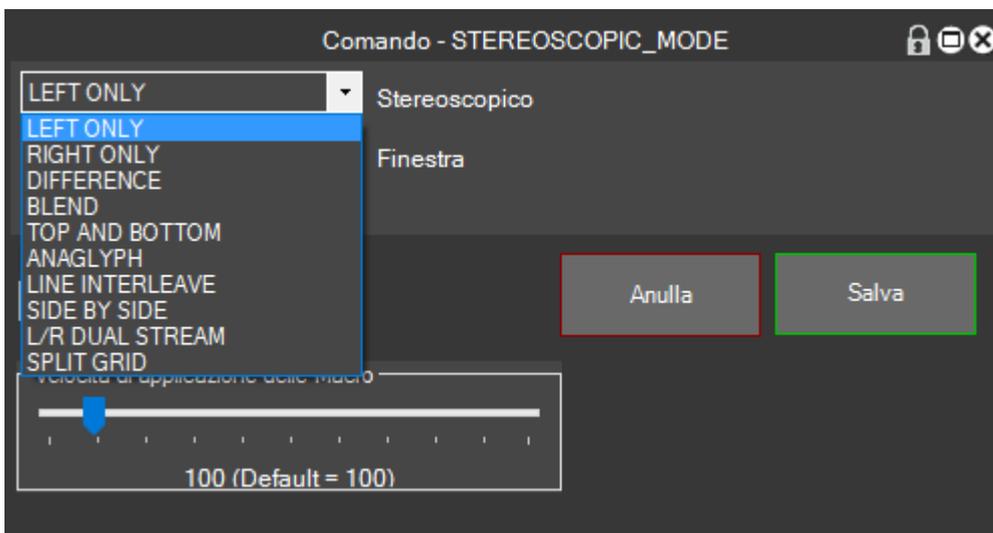
## SELECT\_BIN\_FOLDER

Con questo comando puoi selezionare una specifica Cartella nella cartella Bin



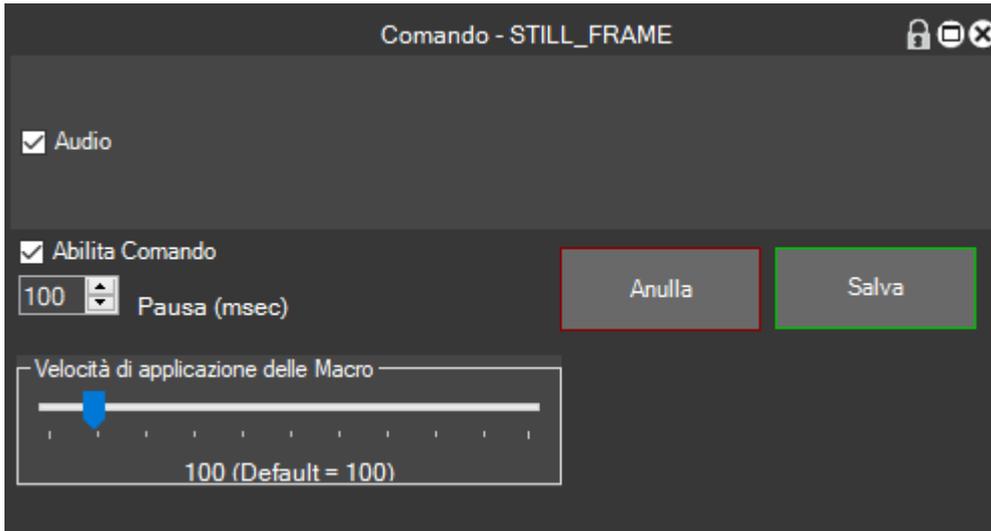
## STEREOSCOPIC\_MODE

Con questo comando puoi cambiare il Modo Stereoscopico di una clip in timeline se stai usando un progetto stereoscopico



## STILL\_FRAMES

Con questo comando puoi ottenere un blocco del fotogramma per un determinato tempo e puoi decidere se togliere l'audio o mantenerlo



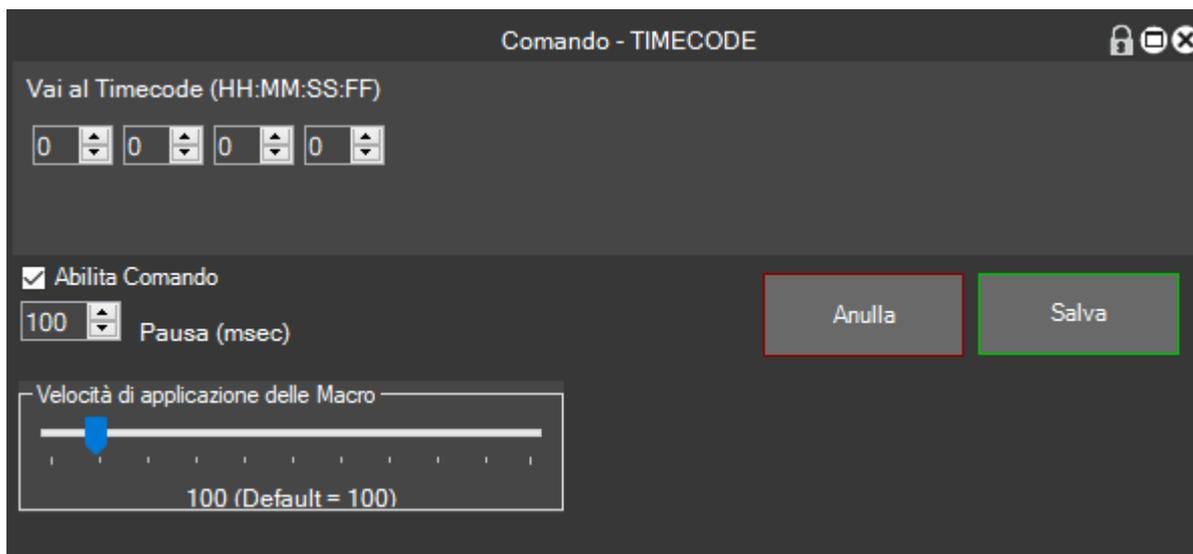
## TEXT

Con questo comando puoi applicare un Testo dove richiesto



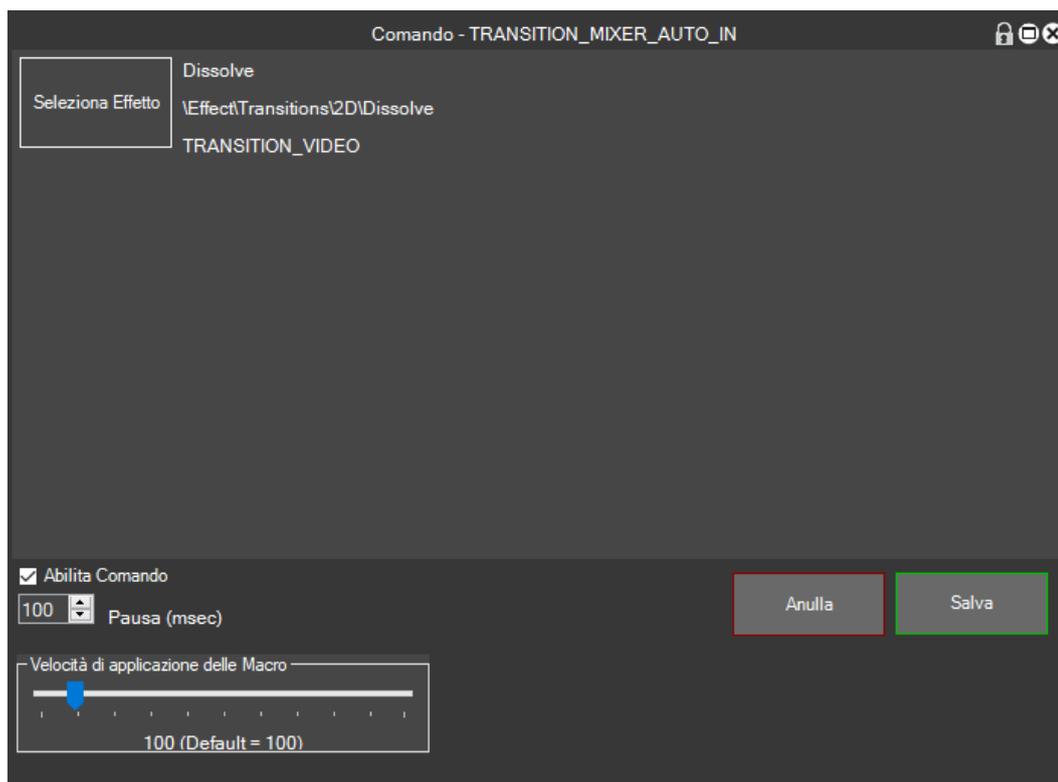
## TIMECODE

Con questo comando puoi spostare il cursore a un determinato Timecode sulla Timeline



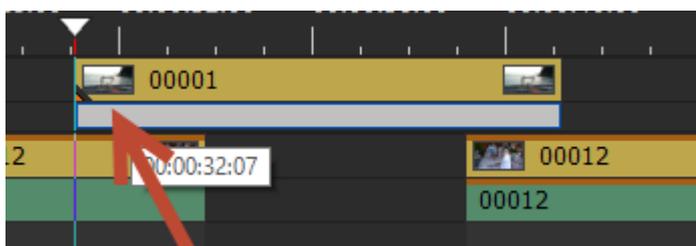
## TRANSITION\_MIXER\_AUTO\_IN

Con questo comando puoi applicare una Transizione In Entrata sulla Traccia Mixer di una clip, che automaticamente si adatta alla durata necessaria

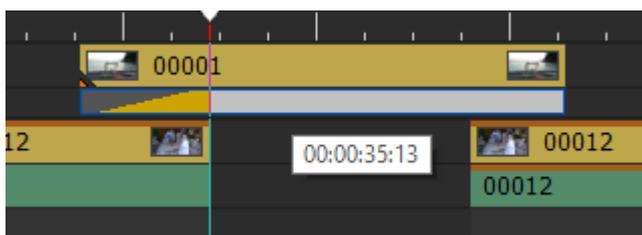


In queste righe spieghiamo come si utilizza:

una volta posizionate le clip, posizionare il cursore nel punto in della clip selezionata, poi cliccate nel punto dove deve essere applicata la transizione come in figura

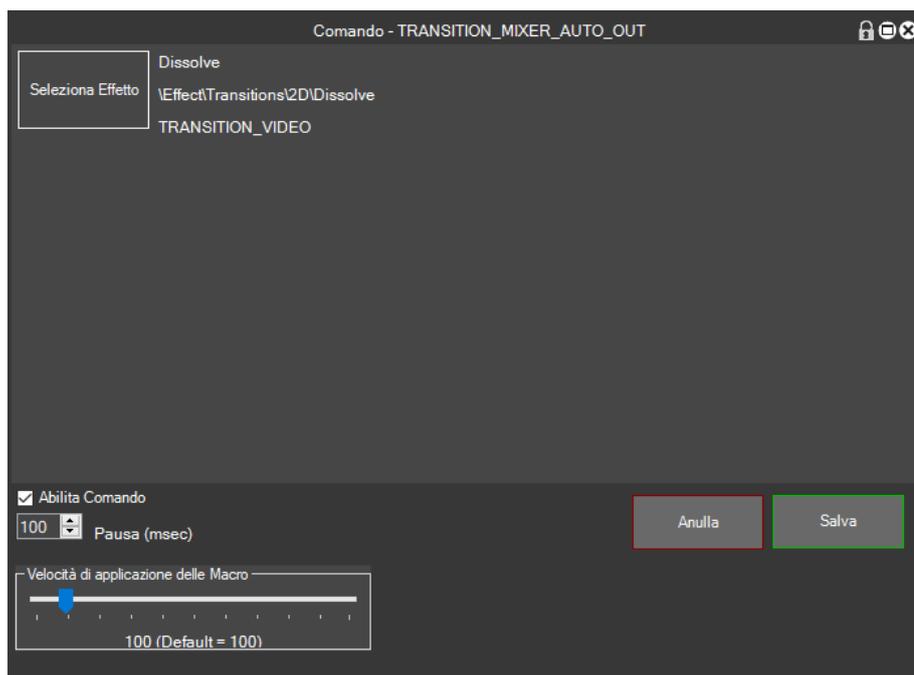


Poi cliccare sulla macro, vedrete che verrà selezionata la transizione desiderata, e verrà trascinata automaticamente nel punto cliccato, poi automaticamente MG adatta la durata della transizione in modo da riempire la durata necessaria, vedi figura



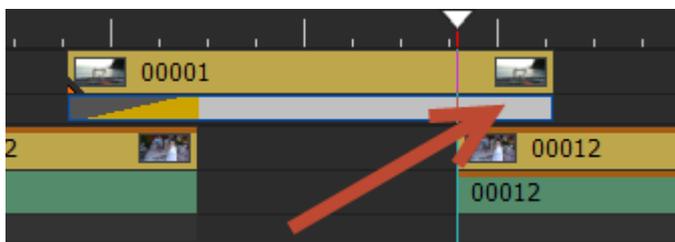
## TRANSITION\_MIXER\_AUTO\_OUT

Con questo comando puoi applicare una Transizione In Uscita sulla Traccia Mixer di una clip, che automaticamente si adatta alla durata necessaria

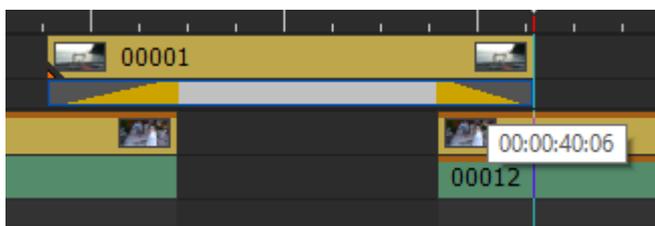


In queste righe spieghiamo come si utilizza:

una volta posizionate le clip, posizionare il cursore nel punto in della clip sottostante, poi cliccate nel punto dove deve essere applicata la transizione come in figura



Poi cliccare sulla macro, vedrete che verrà selezionata la transizione desiderata, e verrà trascinata automaticamente nel punto cliccato, poi automaticamente MG adatta la durata della transizione in modo da riempire la durata necessaria, vedi figura

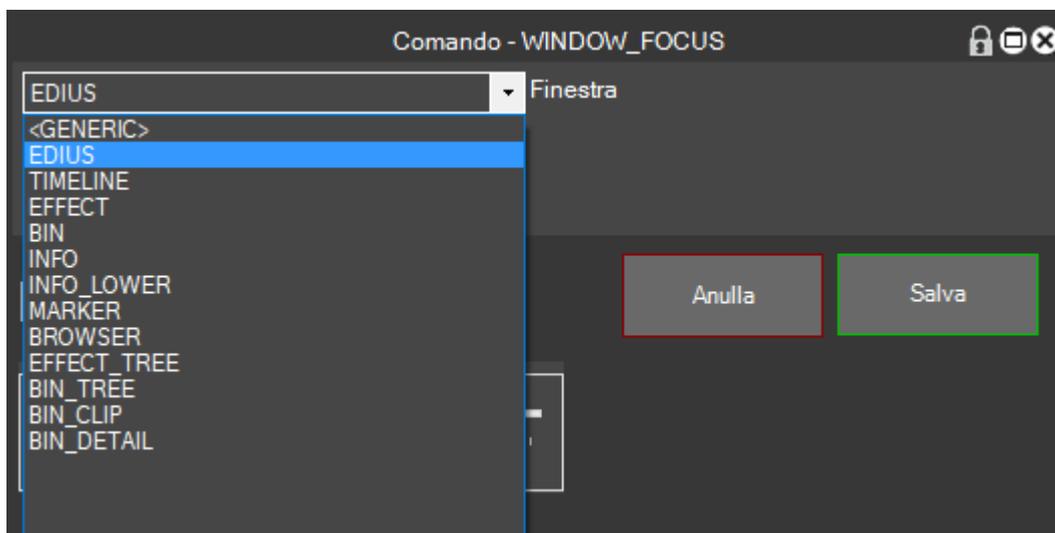


## UNDO

Annulla l'ultima operazione eseguita come il tasto di scelta rapida ctrl-z

## WINDOW\_FOCUS

Con questo comando puoi Attivare una Finestra di EDIUS per poi compiere delle operazioni successive

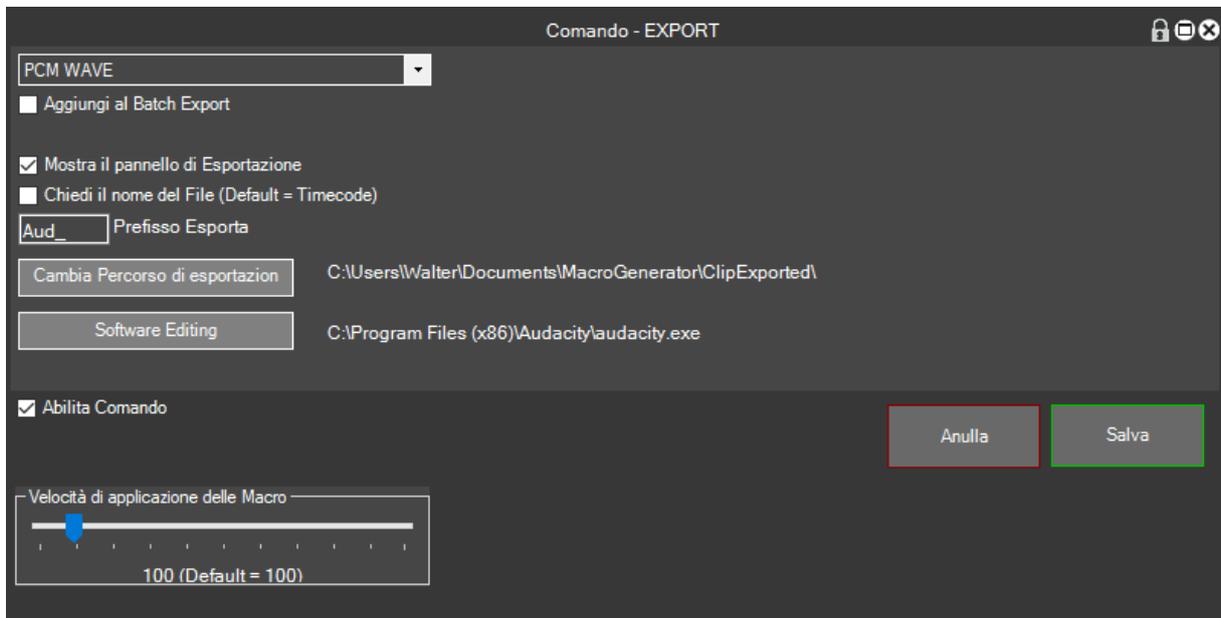


## Round Trip con Audacity

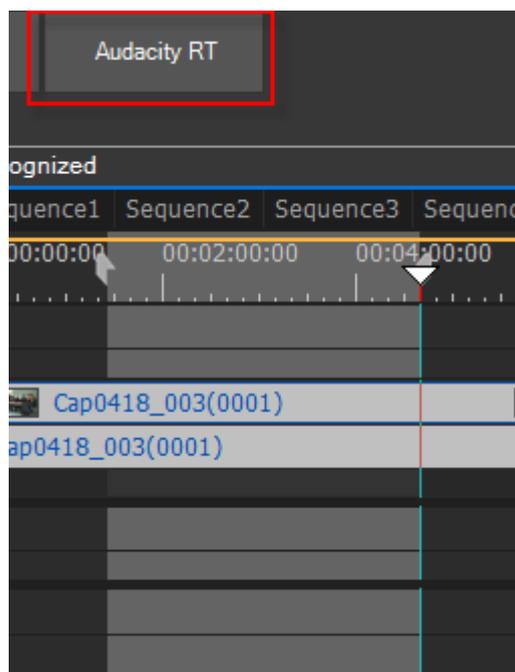
Quando creiamo una macro di tipo EXPORT abbiamo la possibilità di esportare una porzione di clip, elaborarla con un software esterno e reimportarla in Edius modificata, vediamo come

Per esempio, realizziamo un Audacity Round Trip, cioè, esportiamo una parte di audio dalla timeline, elaboriamola con Audacity, salviamo l'elaborazione e sostituiamo la clip originale con la clip modificata.

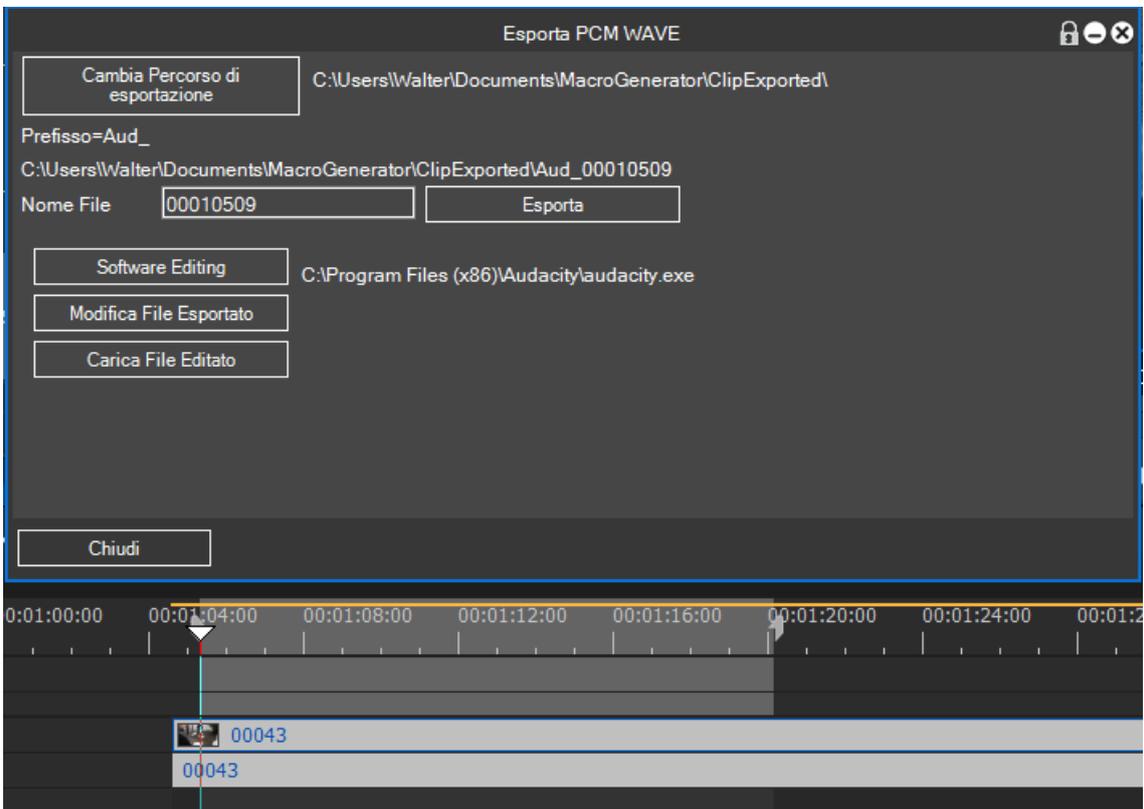
Creiamo una macro di tipo Export e impostiamo i parametri in questo modo



Selezionando il codec, l'apertura del pannello, la path di esportazione, e il software esterno di editing, in questo caso Audacity, salviamo la macro, impostiamo IN e OUT della parte in timeline che vogliamo elaborare

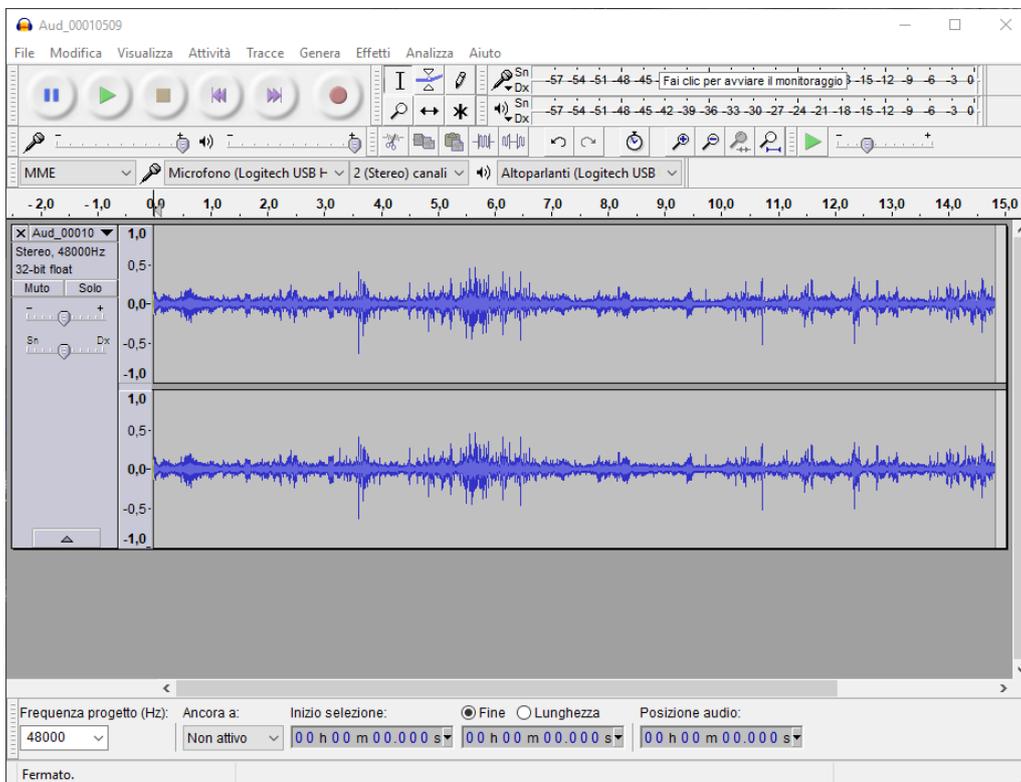


Clicchiamo sulla macro "Audacity RT", si aprirà il pannello di esportazione, clicchiamo su Export e verrà esportata la parte di audio da elaborare

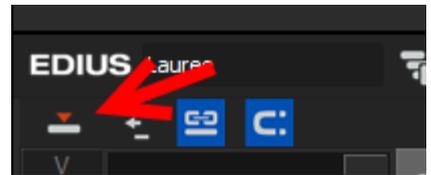


Vedete che viene mostrato il nome del file composto dalla path di esportazione, dal prefisso, e dal timecode del punto in selezionato

Ora clicchiamo su Modifica File Esportato e vedremo che si aprirà Audacity con il file da elaborare



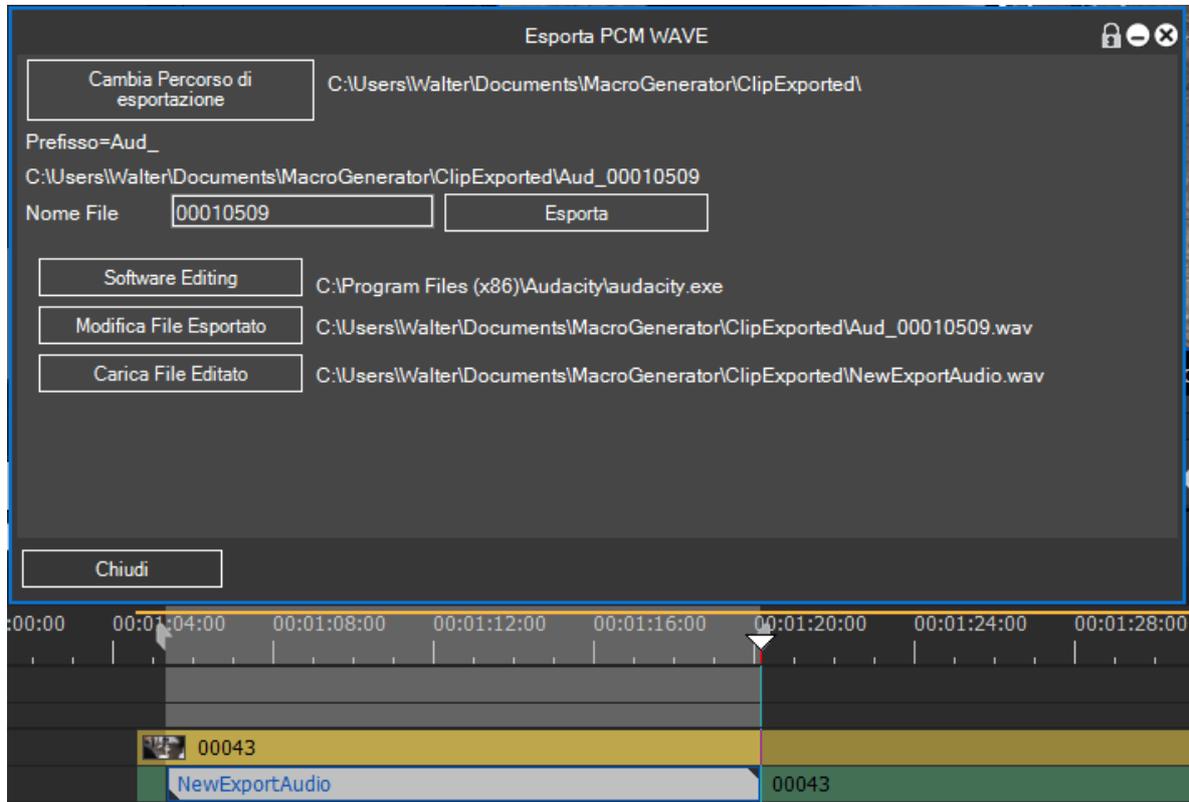
Una volta elaborato il file a proprio piacimento possiamo anche salvarlo con un altro nome , nel mio caso lo chiamerò NewExportAudio



Assicuriamoci che in timeline sia spuntata la modalità sovrascrittura

Adesso nel pannello di Esportazione clicchiamo sul bottone “carica File Modificato”

selezioniamo il file elaborato



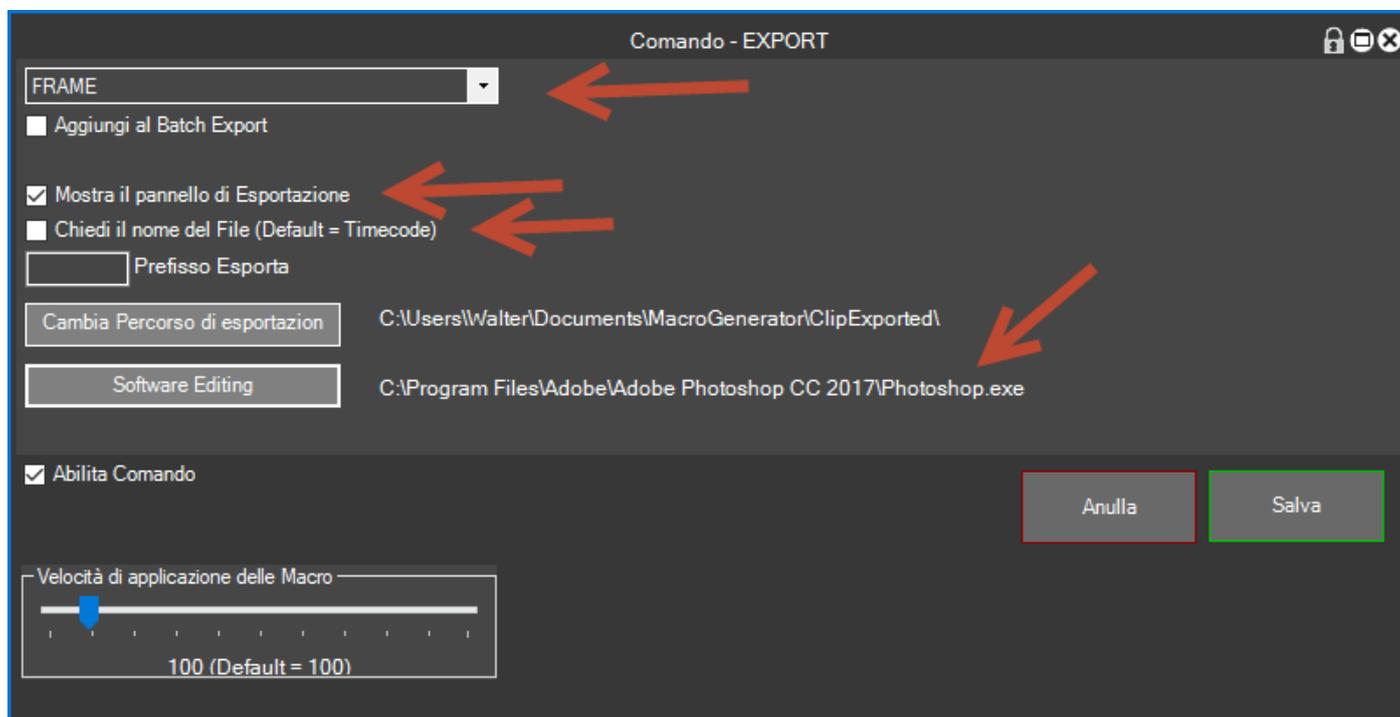
e vedremo che viene caricato il file elaborato ed applicato in timeline in sostituzione a quello da sostituire, abbiamo visto così come applicare una macro di tipo Audacity RT

## Round Trip con Photoshop

Una volta capito il capitolo precedente “Audacity RT” andiamo a vedere solo le differenze di come impostare un Round Trip con Photoshop

Come Codec selezioniamo FRAME

Come Software Esterno di editing selezioniamo Photoshop



A questo punto lanciamo la macro creata

Clicchiamo su Export e vediamo che viene esportato il frame

Clicchiamo su Modifica File esportato e vedremo che si avvia Photoshop con il file da modificare

Modifichiamo il file e salviamolo con il nome che vogliamo

Adesso clicchiamo su Carica file modificato

E vedremo che il fotogramma precedente verrà applicato in timeline

## Realizziamo una macro complessa

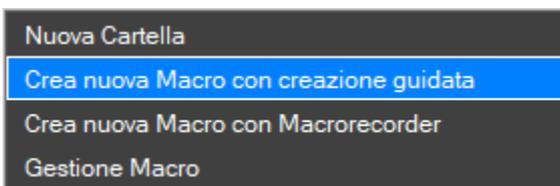
In questa sezione realizziamo insieme passo passo una macro complessa, in modo da farvi capire come realizzare macro composte da più comandi.

Il nostro obiettivo è quello di ottenere una macro che:

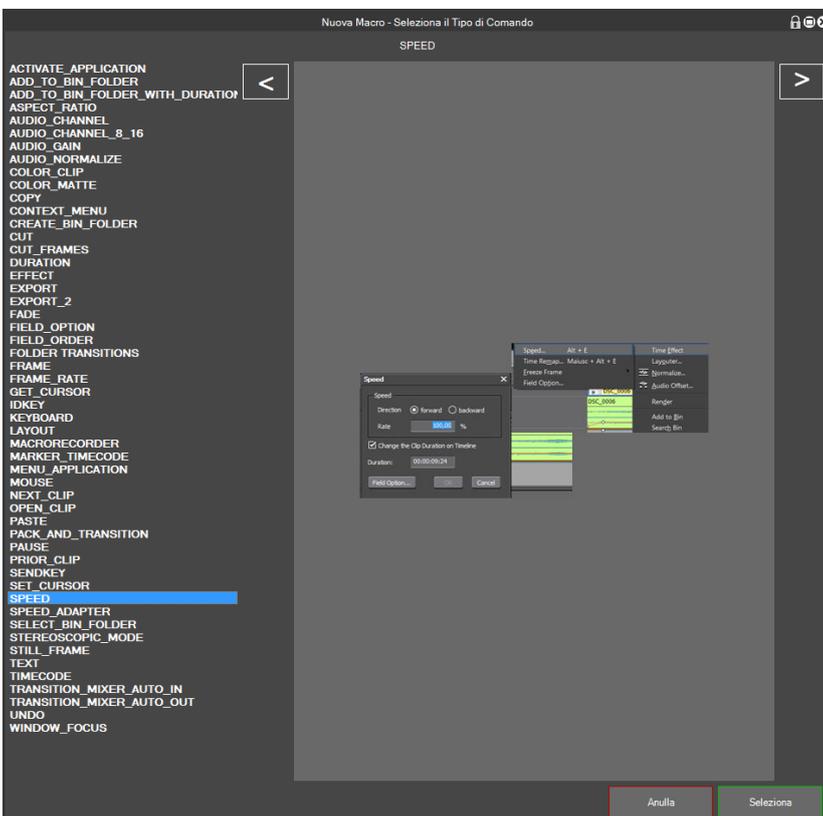
- Applica alla clip uno slow motion del 50%
- Scarta i primi dieci fotogrammi della clip rallentata
- Scarta gli ultimi venti fotogrammi della clip rallentata

Vediamo insieme come si realizza:

Tasto destro nel contenitore macro



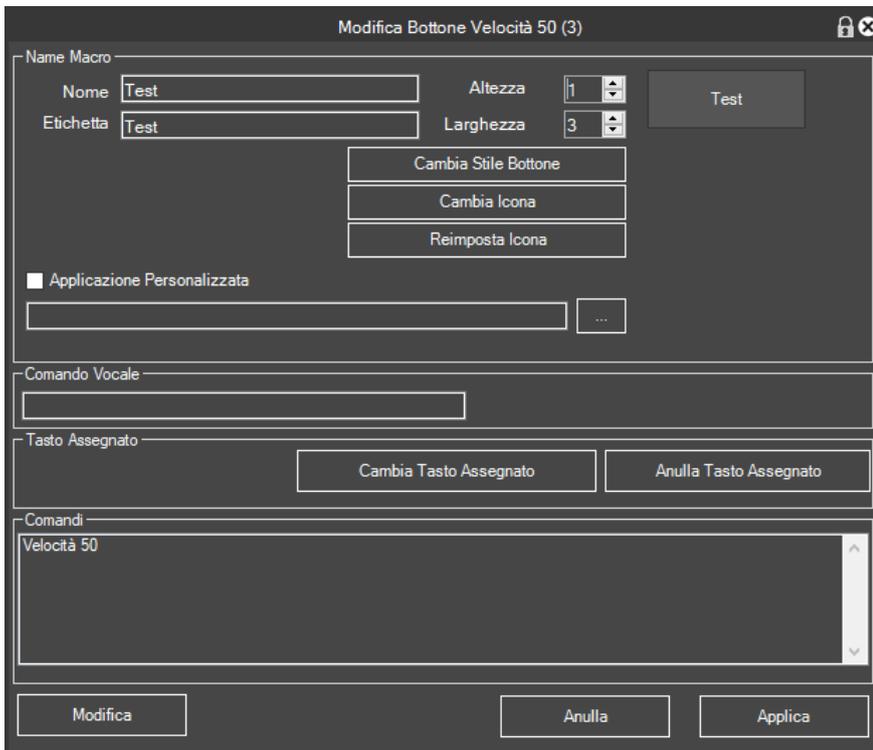
Clicca su Nuova Macro con configurazione guidata,



Dato che il primo comando deve essere quello di impostare uno slow motion del 50%, selezioniamo SPEED e poi selezioniamo



Salviamo

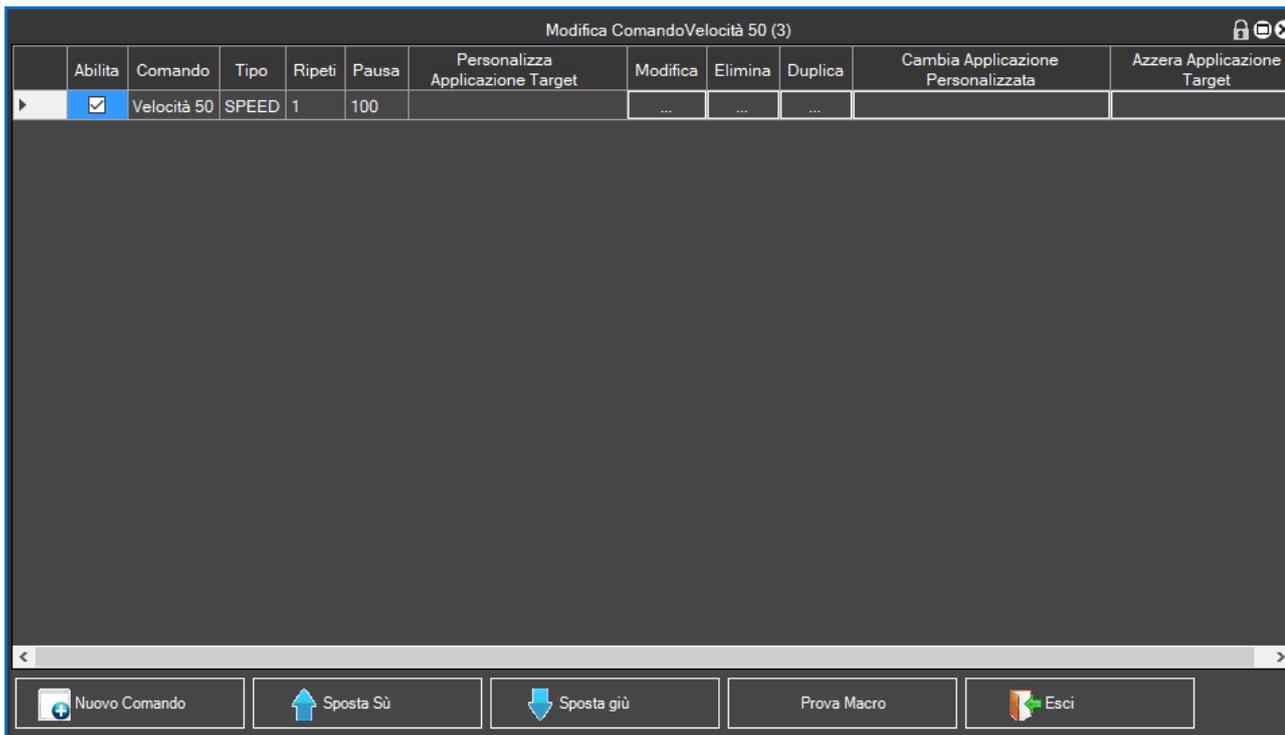


E modifichiamo nome e etichetta in "Test", a questo punto la macro con il primo comando è creata



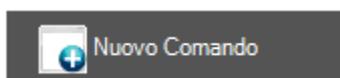
ora clicchiamo su Modifica Macro e ancora Modifica

Avremo questa schermata

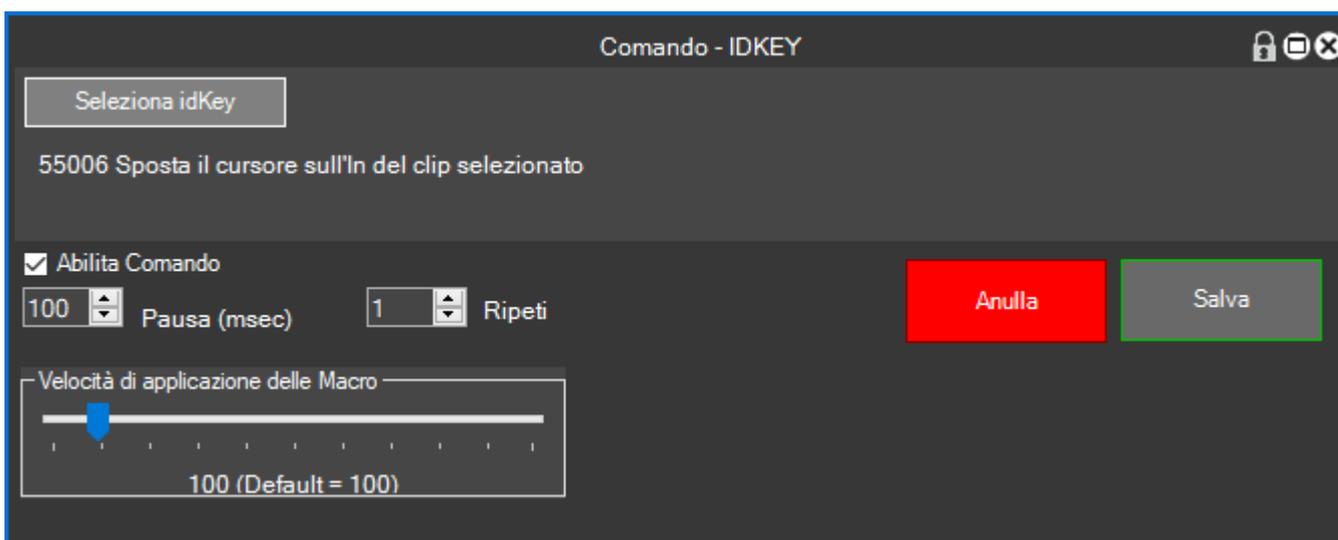


Dove la macro è ancora una macro con un solo comando ,

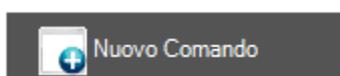
clicchiamo su nuovo comando e inseriamo di seguito i comandi necessari per comporre la macro complessa



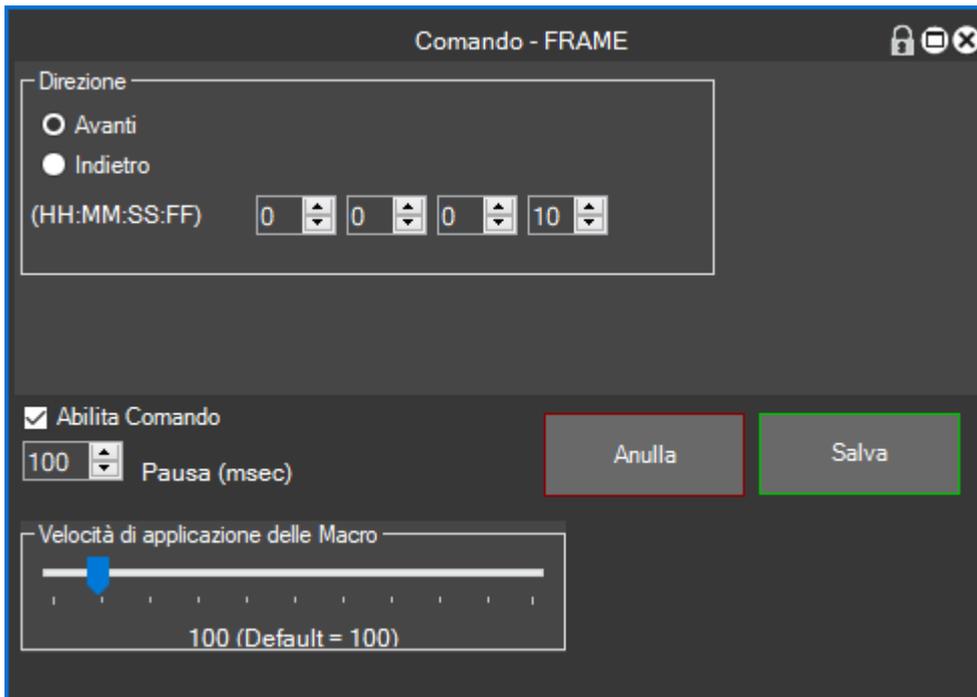
Selezioniamo il Comando idKey



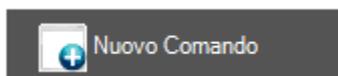
Selezioniamo il comando che ci porta all'inizio della clip selezionata, clicchiamo su salva e su nuovo comando



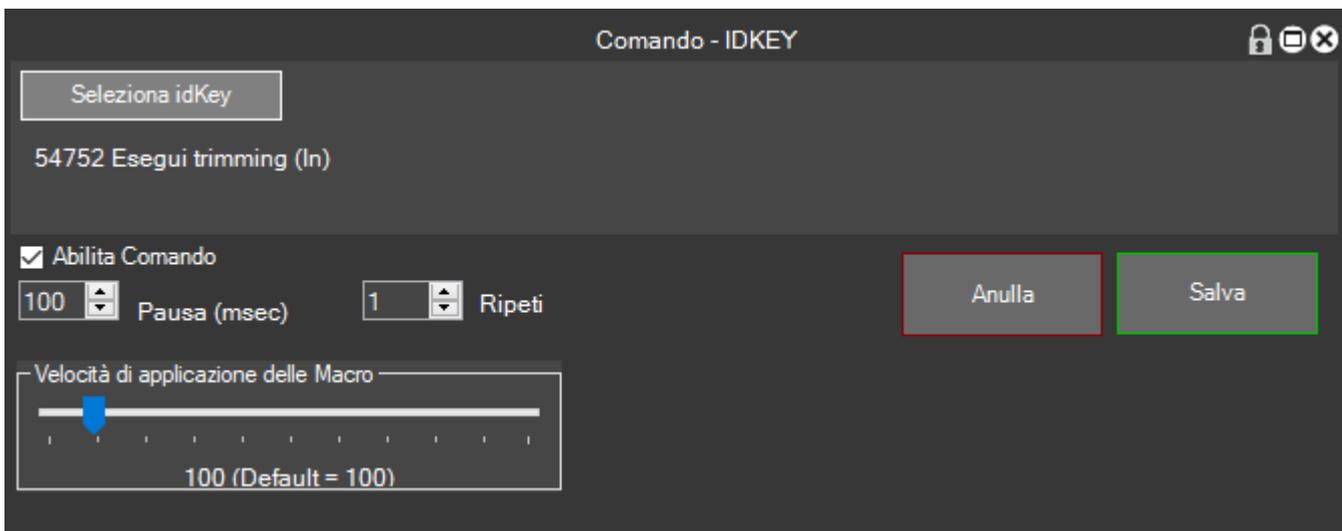
Ora, dato che vogliamo che il cursore si sposti di 10 fotogrammi in avanti selezioniamo il comando FRAME e inseriamo il valore Avanti 10



Clicchiamo su salva e nuovo comando



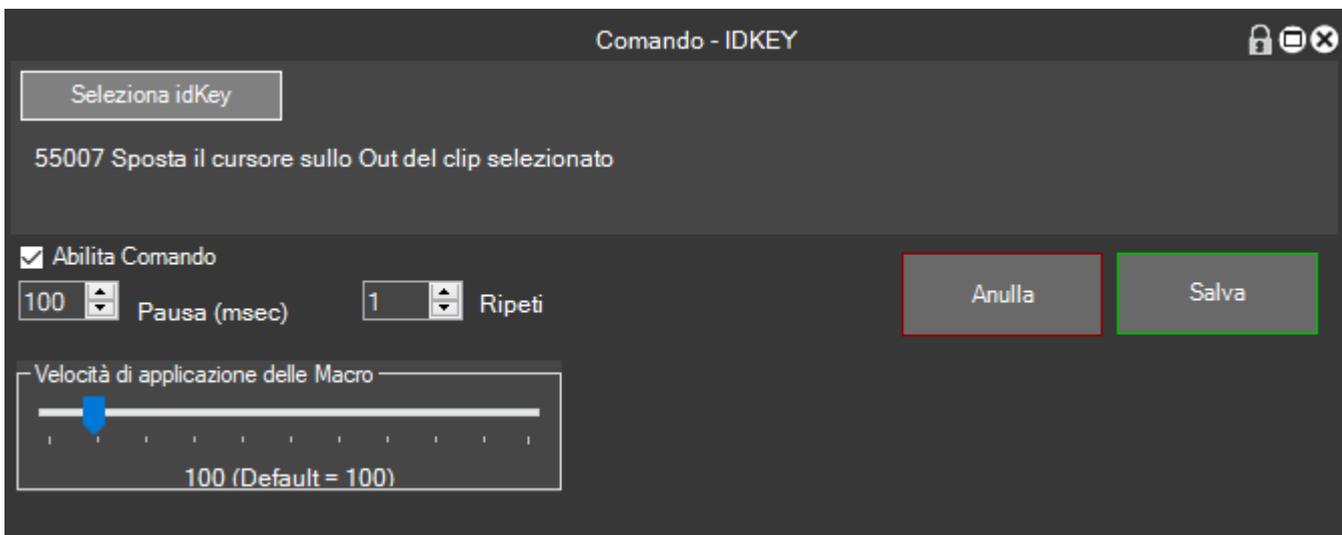
Selezioniamo Comando idKey



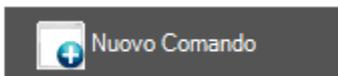
E dato che vogliamo trimmare la clip in IN selezioniamo l'idKey 54752, salviamo e clicchiamo ancora su nuovo comando



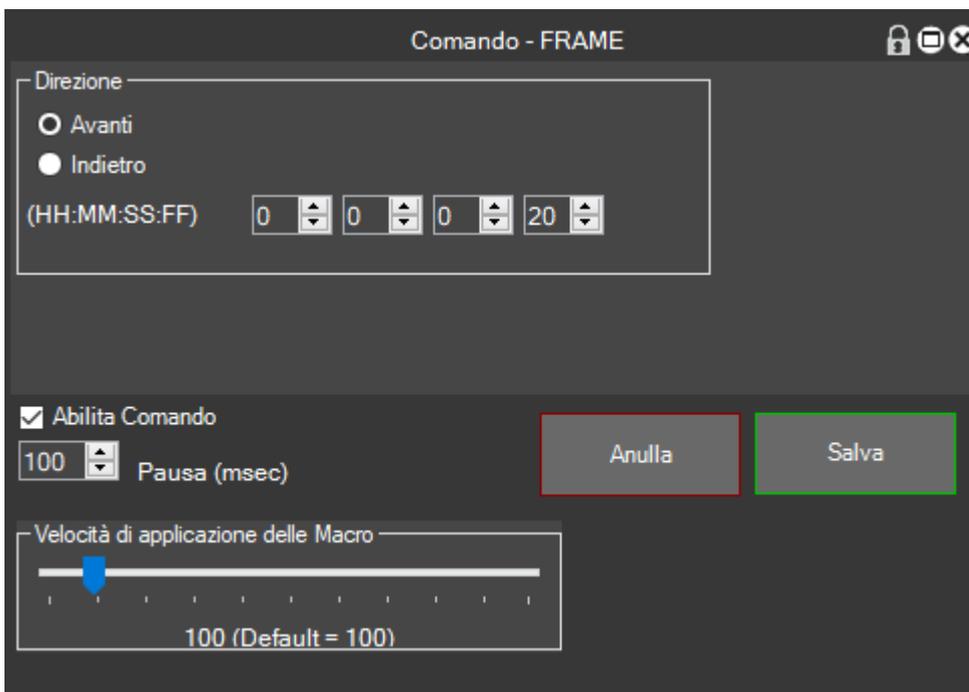
Selezioniamo idKey



E selezioniamo l'idKey che sposta il cursore alla fine della clip selezionata, salviamo e clicchiamo su nuovo comando



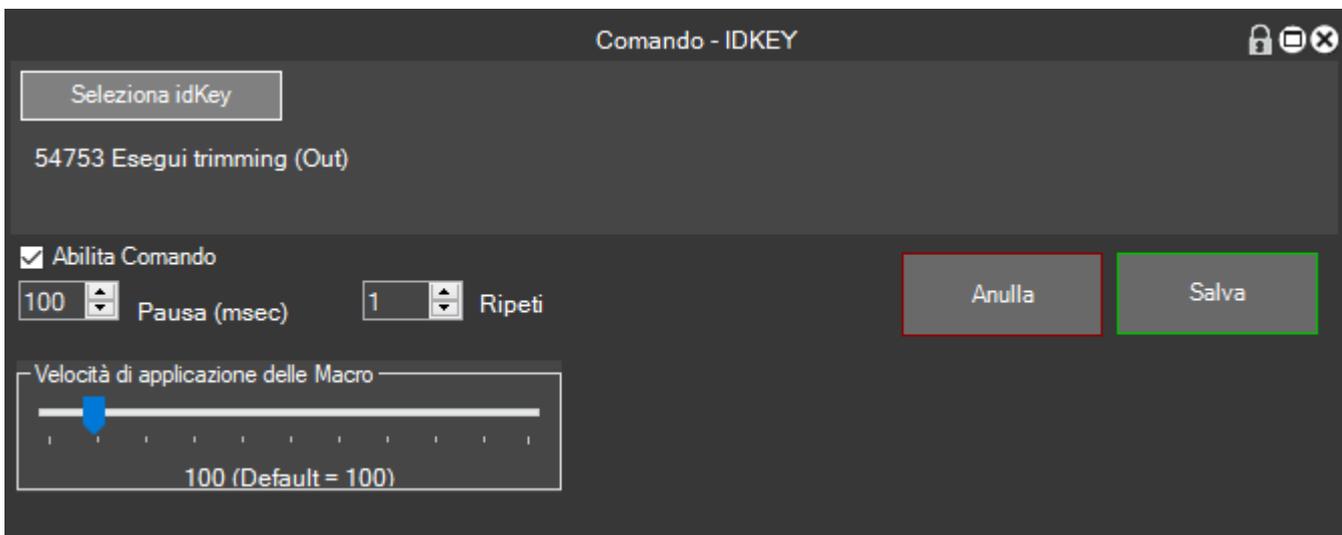
Ora dato che vogliamo spostare il cursore venti fotogrammi indietro, selezioniamo il comando FRAME, selezioniamo Indietro, inseriamo il valore 20 nel campo fotogrammi



Salviamo e clicchiamo su nuovo comando



Dato che dobbiamo eseguire un Trimming out, selezioniamo il comando idKey e cerchiamo l'idKey 54753



Salviamo e a questo punto abbiamo finito

Modifica ComandoTest										
	Abilita	Comando	Tipo	Ripeti	Pausa	Personalizza Applicazione Target	Modifica	Elimina	Duplica	Carica
	<input checked="" type="checkbox"/>	Velocità 50	SPEED	1	100		...	...	...	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Sposta il cursore sull'In del clip selezionato (idkey 55006)	IDKEY	1	100		...	...	...	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Fotogramma Avanti 10 frames	FRAME	1	100		...	...	...	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Esegui trimming (In) (idkey 54752)	IDKEY	1	100		...	...	...	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Sposta il cursore sullo Out del clip selezionato (idkey 55007)	IDKEY	1	100		...	...	...	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Fotogramma Avanti 20 frames	FRAME	1	100		...	...	...	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Esegui trimming (Out) (idkey 54753)	IDKEY	1	100		...	...	...	

Possiamo vedere il riassunto dei comandi che verranno eseguiti dalla macro passo dopo passo

A questo punto usciamo

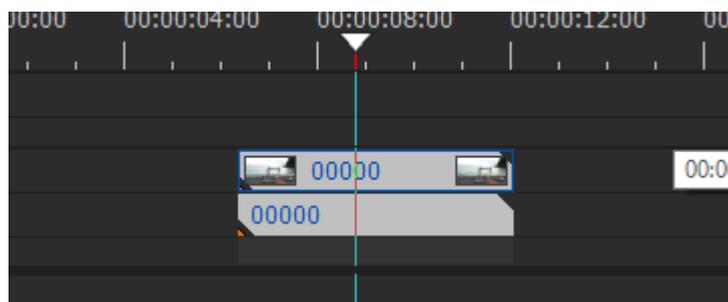


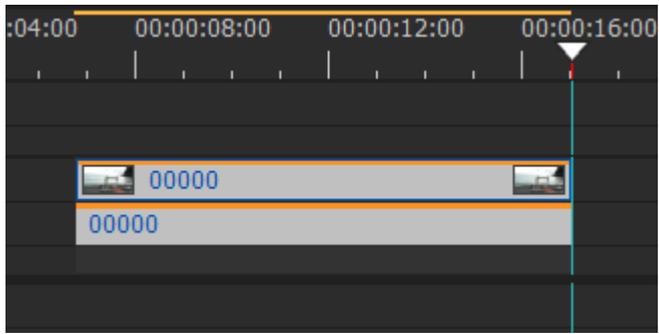
Clicchiamo su Applica per salvare la Macro



Ora Testiamo la macro in Timeline

Clicchiamo sulla clip per selezionarla, clicchiamo sulla macro Test e vediamo il risultato





Il risultato è quello desiderato. Viene applicato lo slow motion del 50% e vengono tagliati 10 fotogrammi in in e 20 in out della clip selezionata.

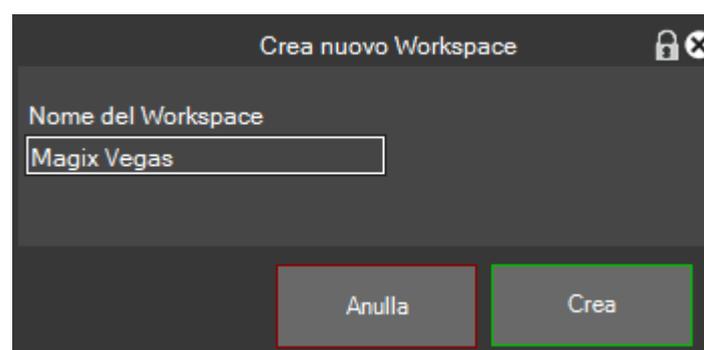
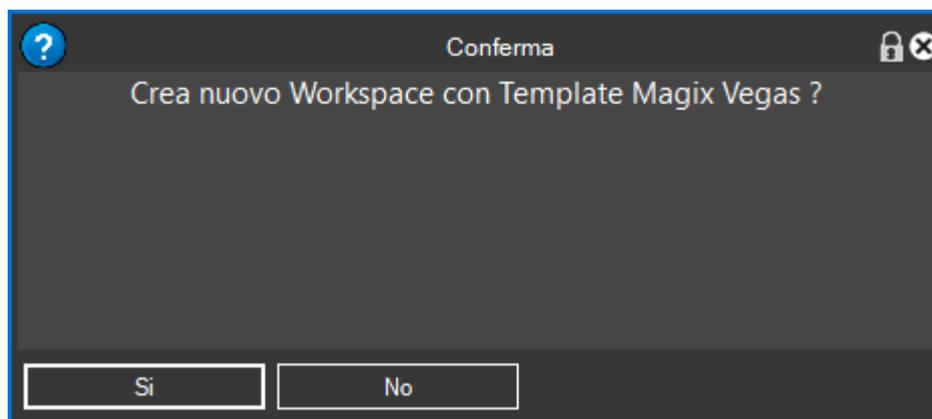
## MacroGenerator per Vegas

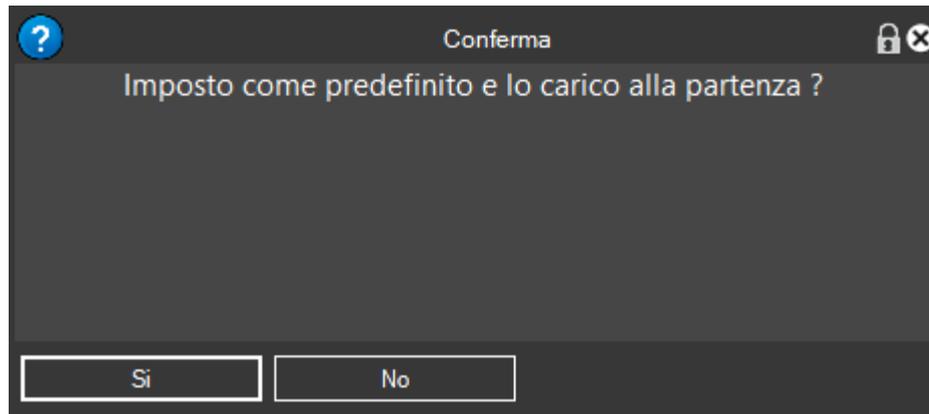
### Creiamo un Workspace per Vegas

Se sul nostro Pc abbiamo installato sia Sony Vegas che Magix Vegas, la finestra di creazione di un Workspace apparirà in questo modo



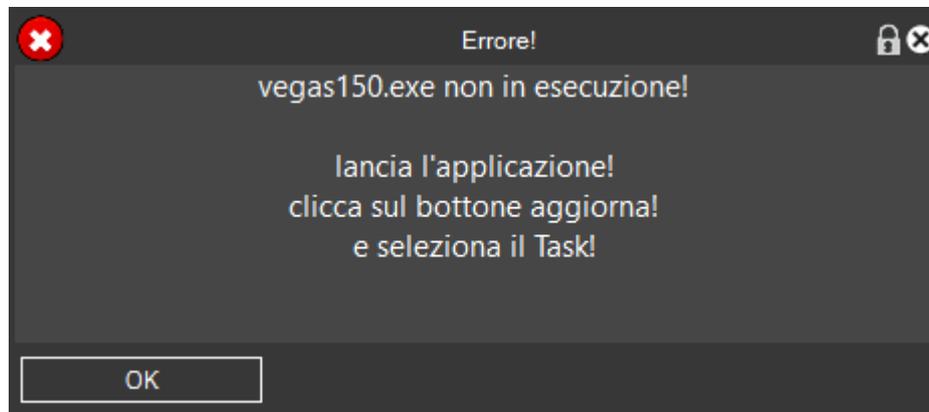
Clicchiamo sul Template di Magix Vegas per creare il nostro primo Workspace per Vegas.





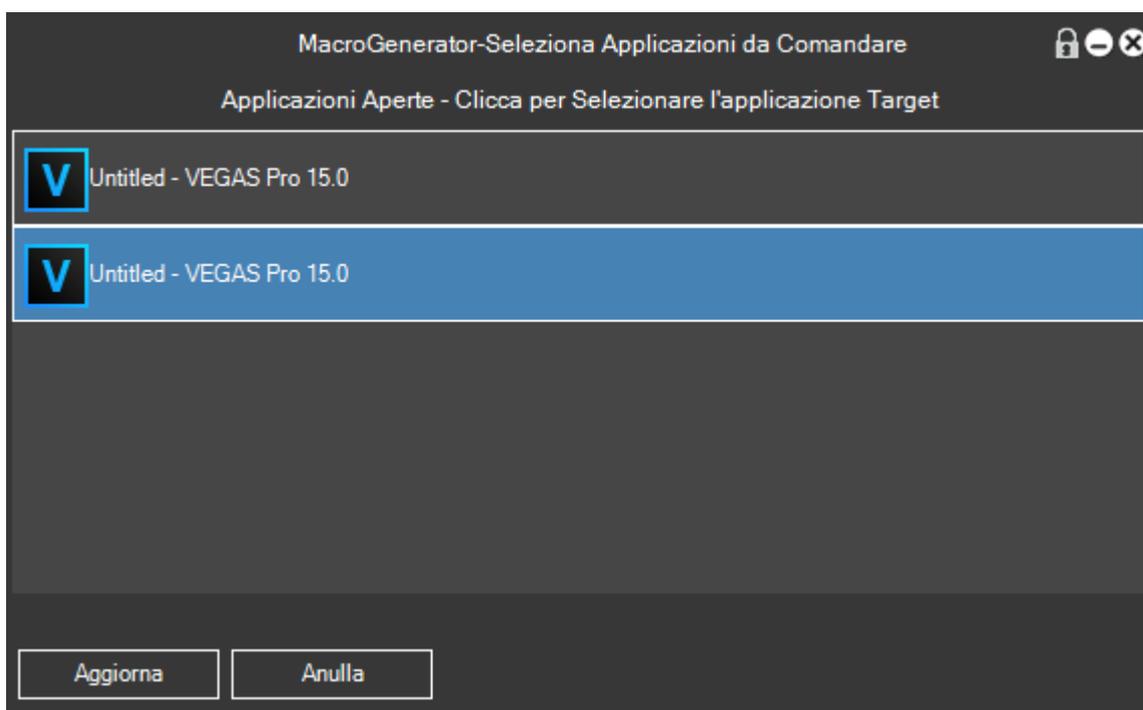
Volendo possiamo creare un Workspace per Sony Vegas nello stesso modo.

Ricordiamo che è consigliato avviare Vegas prima di creare il Workspace, se Vegas non è in esecuzione, verrà segnalato come nella seguente figura.

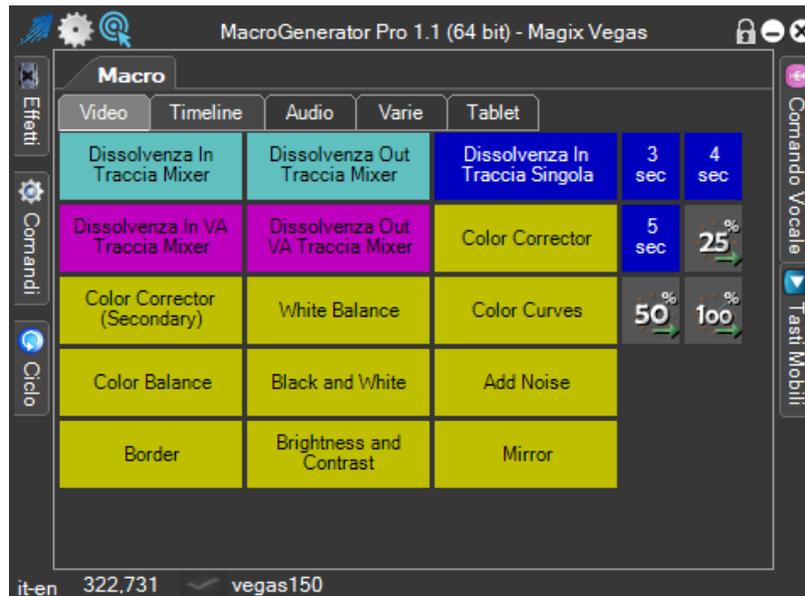


Quindi provvediamo a mandare in esecuzione Magix Vegas, clicchiamo su ok e poi su Refresh

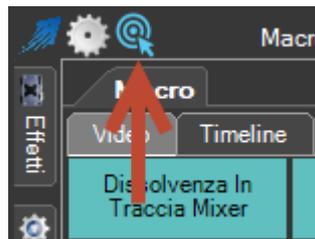
Se Magix Vegas ha una sola istanza aperta partirà direttamente il Workspace, se invece ci sono più task aperti della stessa applicazione apparirà una schermata di questo tipo



Selezionare il task con il quale vogliamo lavorare cliccandoci sopra, a questo punto si aprirà il Workspace relativo.



Dopo aver creato un workspace per Sony Vegas e uno per Magix Vegas per smistare da un workspace all'altro cliccare sul simbolino  in alto a sinistra

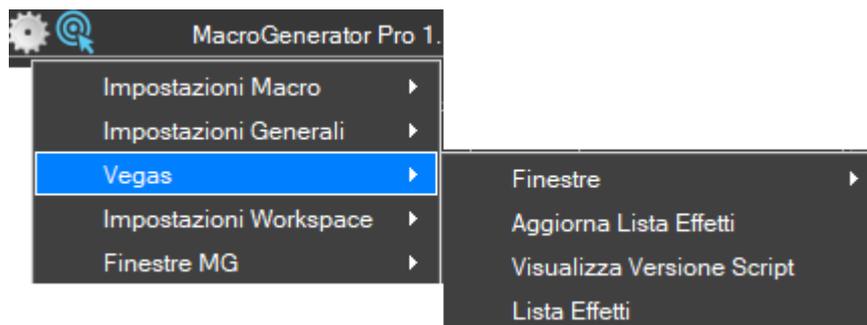


Si aprirà la finestra di selezione dei workspace in questo modo



Selezionare il workspace con cui si vuole lavorare.

Si può notare che esiste anche un menu personalizzato per Vegas



## Impostazione per velocizzare l'applicazione delle macro con Vegas

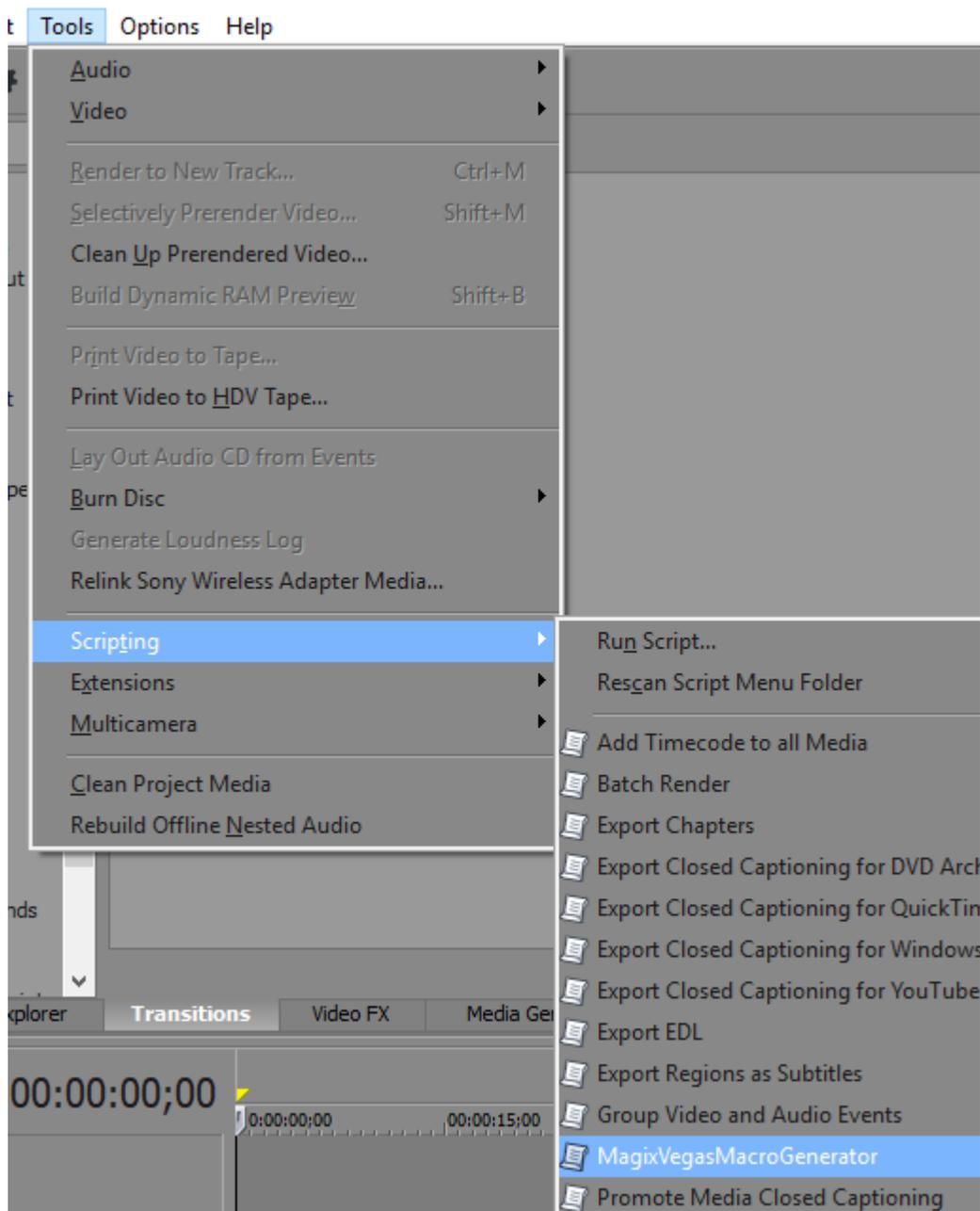
Una volta caricato il Workspace per Vegas, le macro saranno applicate senza doverci preoccupare di alcuna impostazione, ma l'applicazione avverrà in un modo più lento, infatti si vedrà aprire il menu Script di Vegas e lanciare lo script tramite MG.

Con Vegas abbiamo la possibilità di velocizzare l'applicazione delle macro.

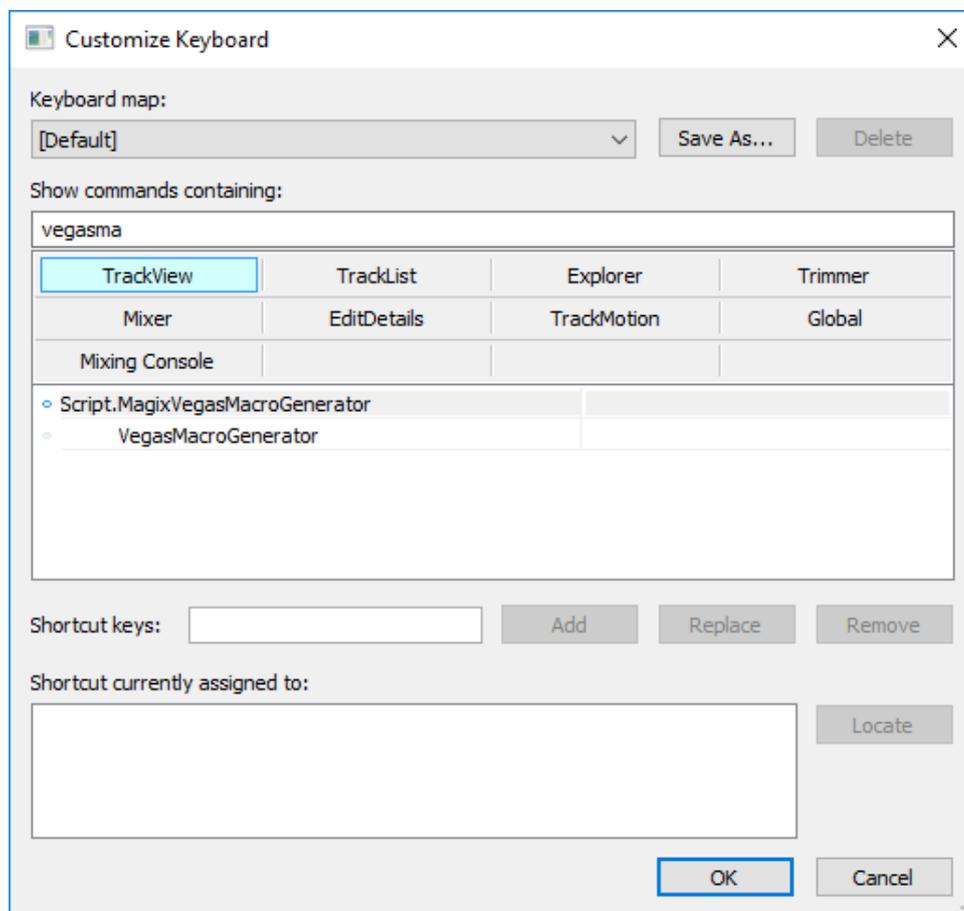
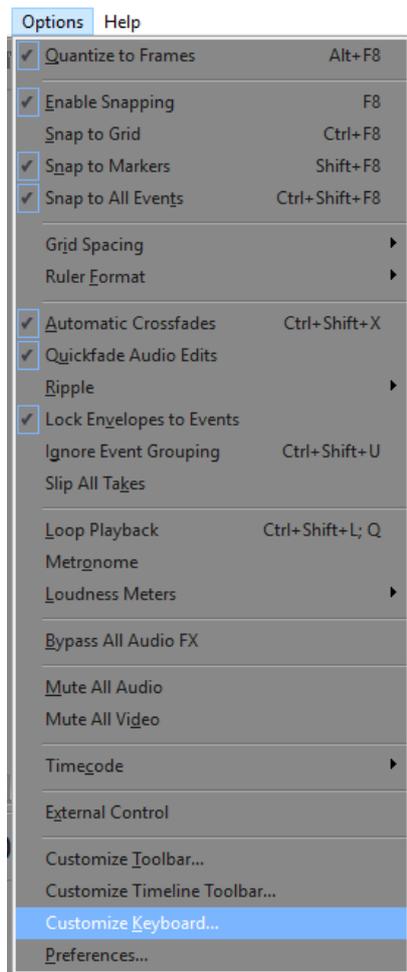
Bisogna però stare attenti a impostare bene una funzione in MG e una in Vegas

- In Vegas

Potete notare che MG all'installazione mette il suo script nel menu di Vegas



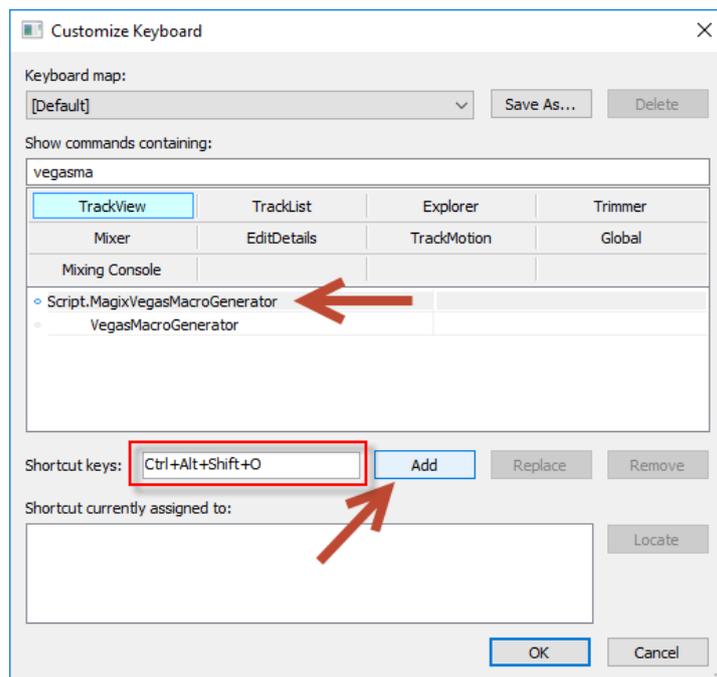
A questa voce dobbiamo assegnare uno Shortcut di tastiera, per fare questo apriamo il menu Options e clicchiamo su Customize Keyboard.



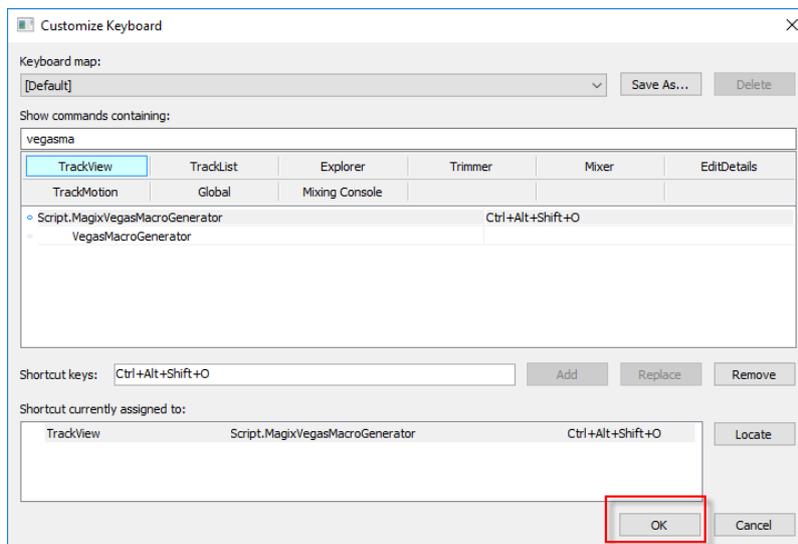
Cerchiamo lo script oppure scriviamo nella casella di testo “Show commands containing” la voce “vegasma” , così da fare apparire la voce Script.MagixVegasMacroGenerator (per Magix Vegas) o

Script.SonyVegasMacroGenerator (per Sony Vegas), selezioniamo la prima voce , e in Shortcut keys digitiamo contemporaneamente Shitt+Ctrl+Alt+O (O in lettere , non zero)

In modo da avere questa schermata

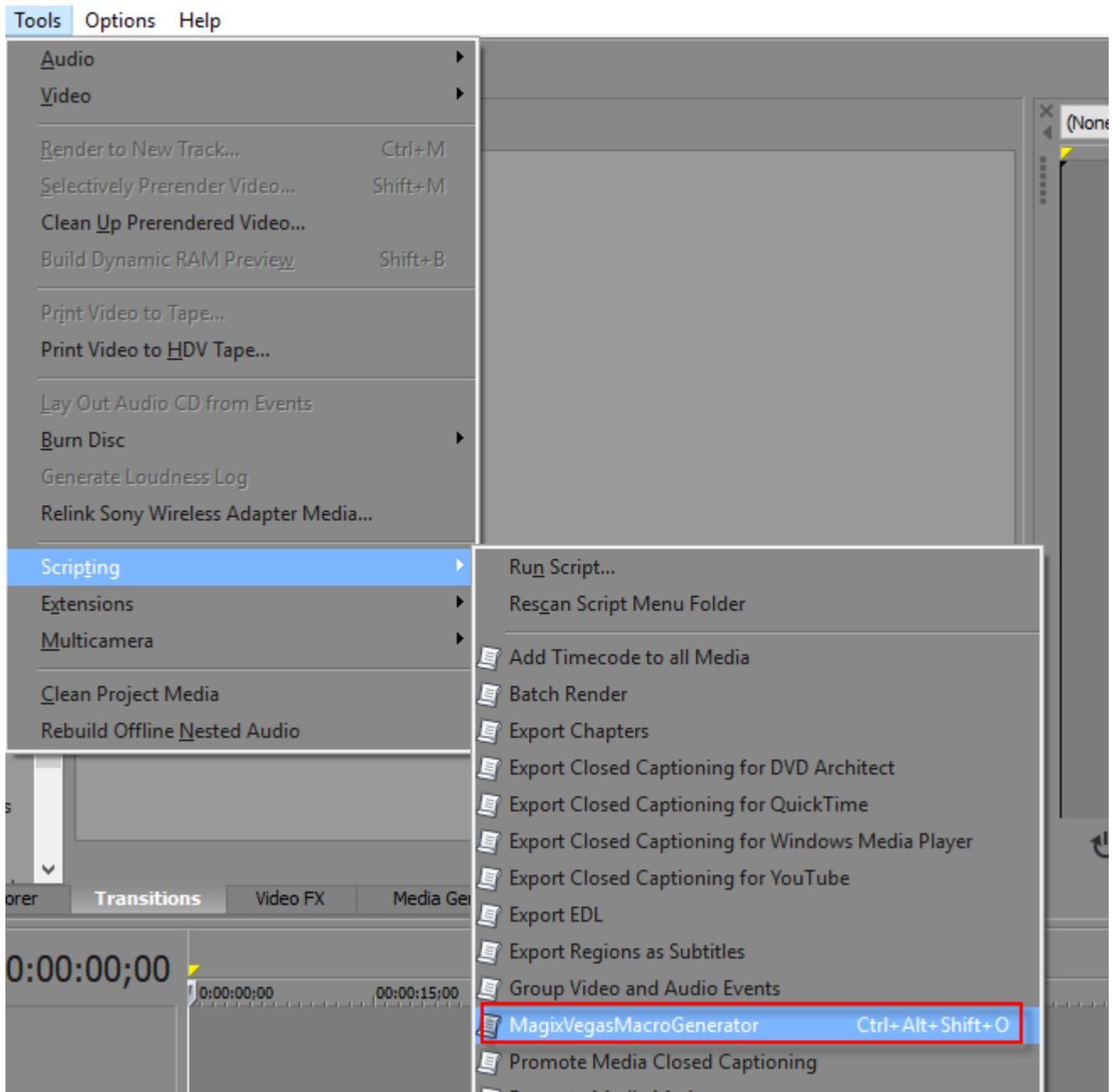


Clicchiamo su Add



E poi su OK

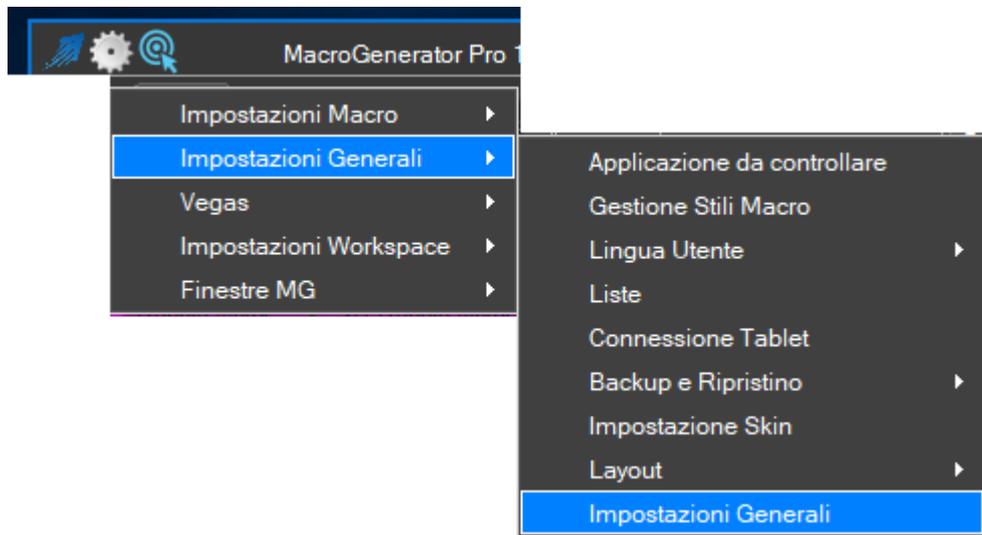
In modo da ottenere questo risultato



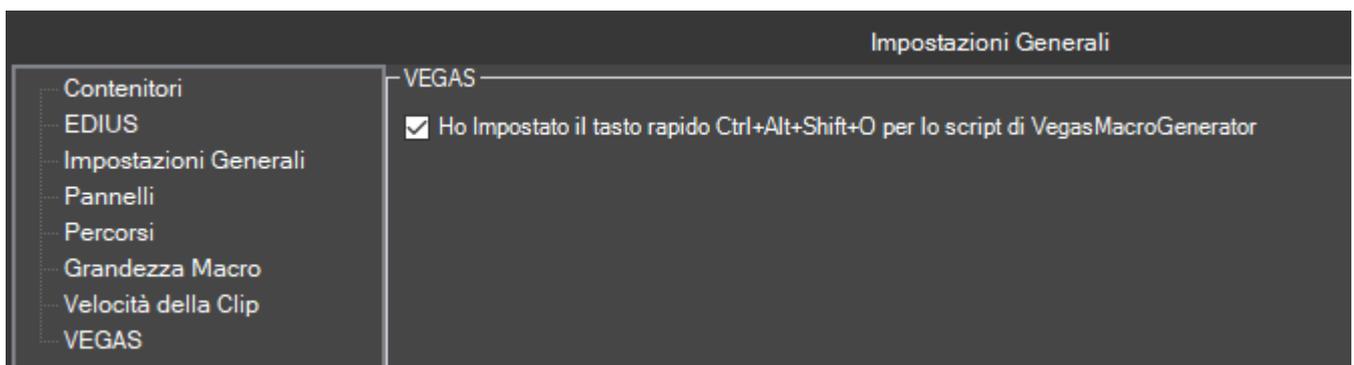
A questo punto è necessario controllare un settaggio in MG

- In MG

Aprire le Impostazioni Generali



Spuntare la voce di conferma di aver assegnato lo shortcut di tastiera in Vegas allo script di MG con la combinazione di tasti Shift+Ctrl+Alt+O

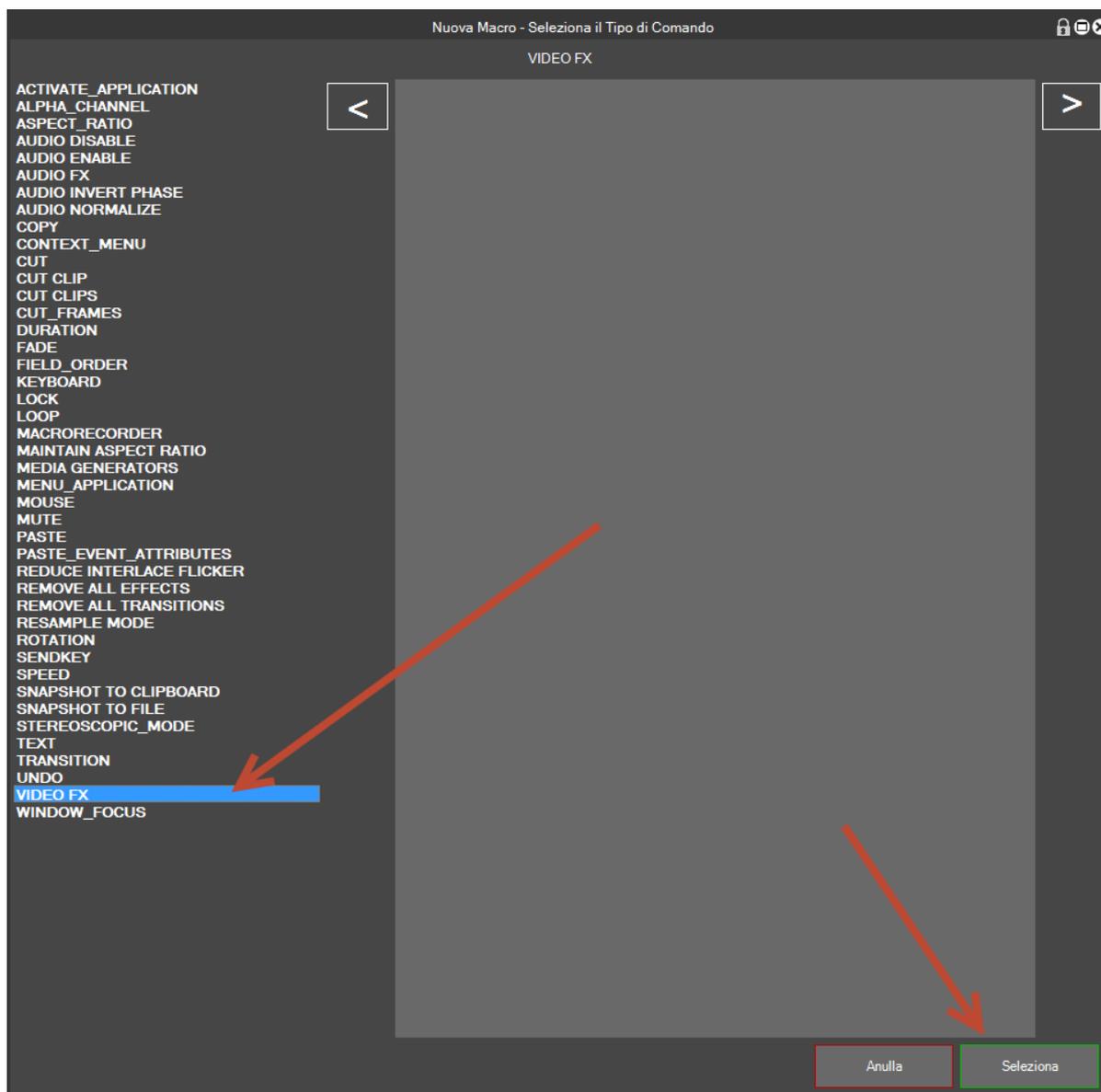
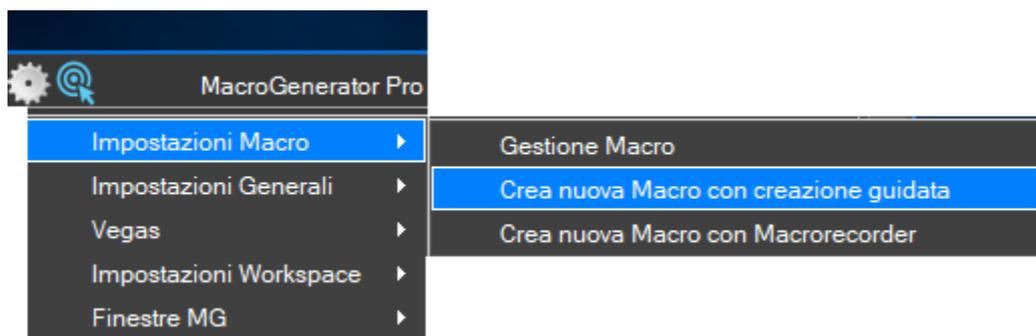


Ricordare e fare attenzione che le due impostazioni devono essere ben controllate, altrimenti le macro non saranno applicate.

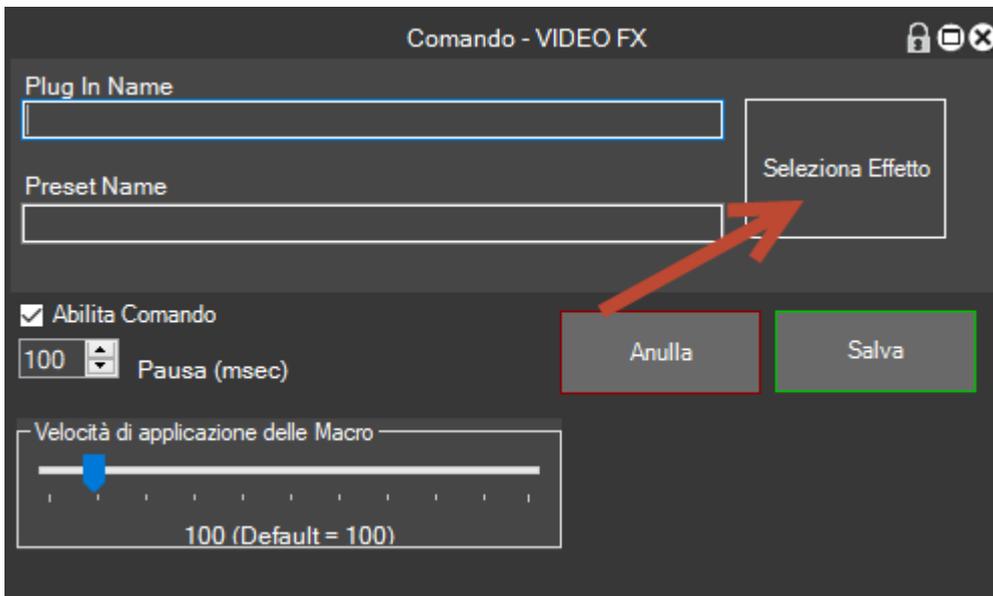
A questo provate ad applicare le macro e vedrete che le macro saranno applicate in modo istantaneo.

## Aggiornare la Lista Effetti se non è presente un effetto nella lista

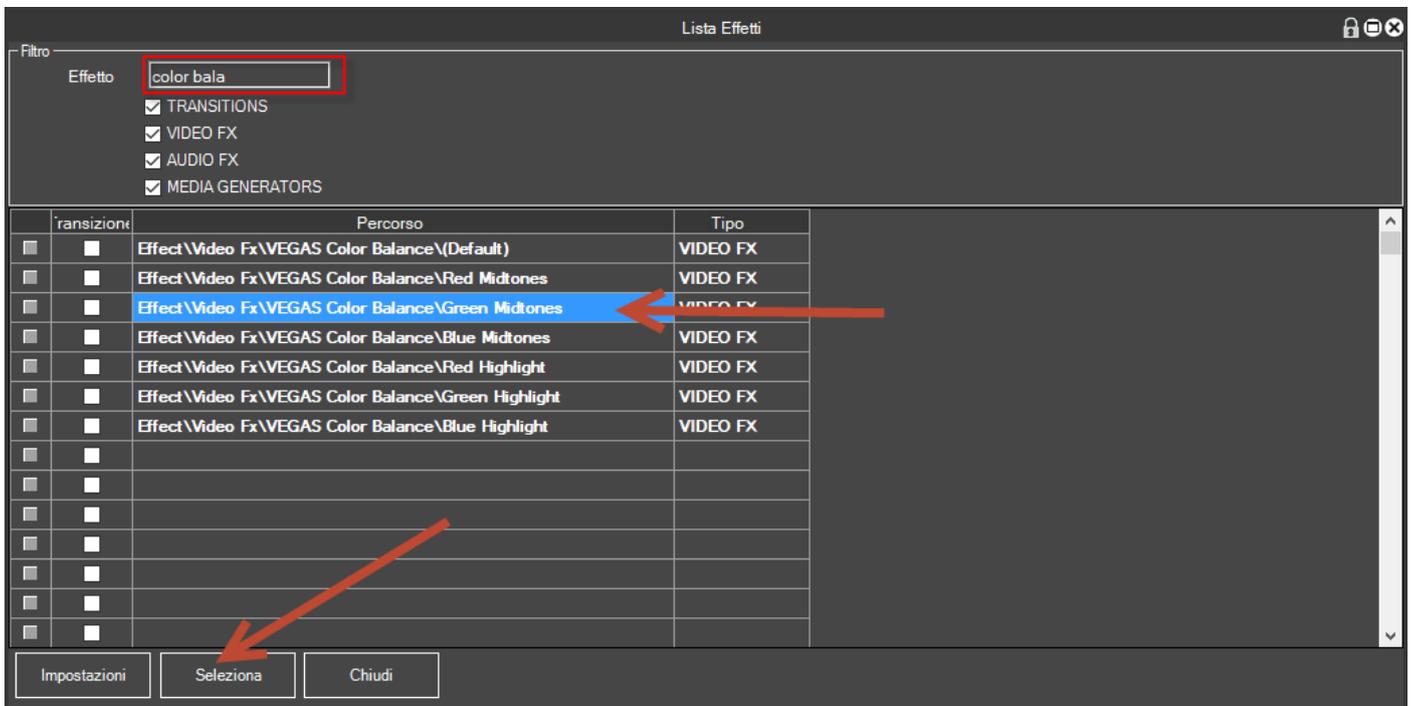
Supponendo di voler creare una macro per l'applicazione di un filtro video con MG per Vegas, utilizziamo il Wizard



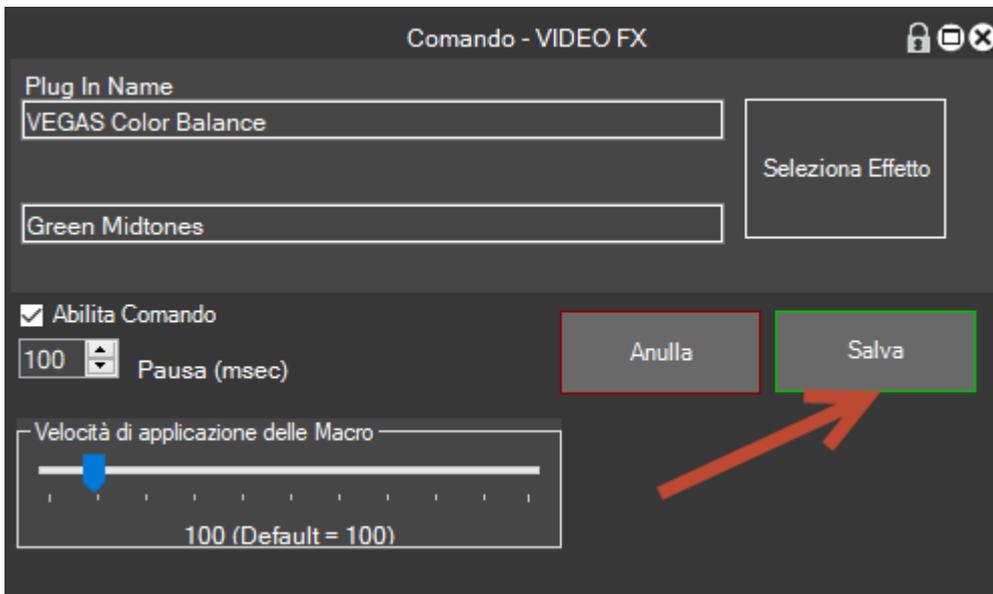
Selezioniamo Video Fx per un filtro video e clicchiamo su Seleziona



Clicchiamo su Seleziona Effetto per far apparire la lista di tutti gli effetti

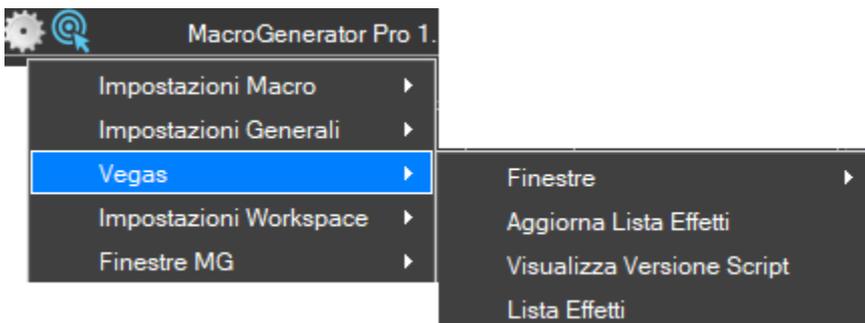


Visto che gli effetti sono tanti cerchiamo di filtrare la lista inserendo parte del nome del filtro da cercare , poi selezioniamo il nome del filtro e clicchiamo su select



Abbiamo selezionato il filtro e ora non ci resta che salvare la macro per ritrovarla tra le nostre macro

Nel caso in cui vogliamo creare una macro di tipo effetto e non troviamo nell'elenco l'effetto, proviamo ad aggiornare la lista effetti, per fare questo utilizziamo la funzione



E torniamo a vedere se nella lista adesso è presente l'effetto desiderato.