

ADOBE® PRELUDE™

ヘルプとチュートリアル

一部のリンク先のコンテンツは英語のみで提供されます。

2013 年 10 月



新機能

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

Prelude CC の新機能



Adobe® Prelude® CC には、楽しい機能と強化された機能が含まれています。詳しくは、これらの機能の簡単なお紹介とリソースへのリンクを参照してください。

Prelude CC | 2013 年 10 月

- 静止画像のインジェスト
- 関連付けられていないメタデータワークフローの改善
- マーカの書き出し
- インジェスト後のクリップの自動最適化
- その他の強化機能

Prelude CC | 2013 年 6 月

- ビデオ | Adobe Prelude CC Overview
- Adobe Story スクリプトをガイドとして使用してスピーチからテキストへの解析を実行する
- インジェスト中にファイル名を変更する
- 収録中ファイルのサポート
- マーカのプリロール時間を指定する
- マーカのデュレーションを再生する
- ビデオ | Organize clips, subclips, and sequences in Prelude
- インジェストパネルへの変更点
- ラフカットとそのアセットの再リンク
- ラフカットを直接 Adobe Media Encoder に書き出す
- 環境設定ダイアログの変更点
- ユーザーインターフェイスの変更点
- 新しいファイル形式のサポート
- XMP メタデータファイルのアップロードおよびダウンロード
- オーディオのワークフロー
- コミュニティ | Prelude CC の 10 個の楽しい機能

[トップへ戻る](#)

Prelude CC | 2013 年 10 月

静止画像のインジェスト

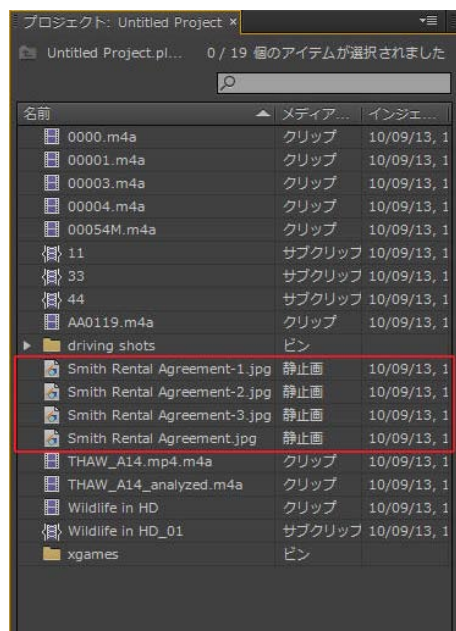
Prelude CC の強化機能

静止画像を Prelude にインジェストできるようになりました。次の形式がサポートされています。

- Adobe Illustrator (.ai)
- Adobe Photoshop (.psd)
- ビットマップ (.bmp)
- CompuServe GIF (.gif)
- JPEG
- PNG
- TIFF

- アイコンファイル

静的メタデータだけが Prelude の静止画像に関連付けられます。ラフカットに含めるために、150 フレームのデフォルトのデュレーションが静止画像に割り当てられます。このデフォルトのデュレーションは環境設定（環境設定／一般）で調整できます。Prelude の静止画像には、マーカーは関連付けられていません。



Prelude にインジェストされた静止画像

関連付けられていないメタデータワークフローの改善

Prelude CC の強化機能

関連付けられていないメタデータパネルを使用して、Adobe Prelude Live Logger で作成したログファイル（XMP）をログ中に作成したメディアに適用できます。

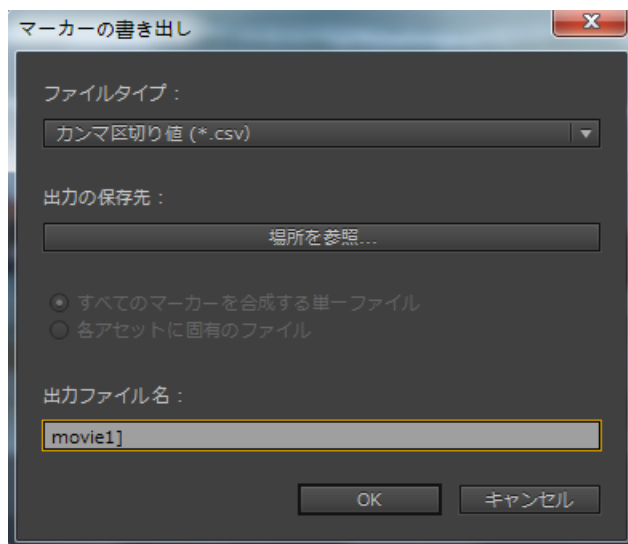
コンピューター上に保存された、または Creative Cloud からダウンロードした複数の XMP ファイルから 1 つ以上のクリップにメタデータを適用できるようになりました。関連付けられていないメタデータダイアログの左側のパネルにある XMP ファイルを選択すると、そのファイル内のマーカーが右側のパネルに表示されます。目的のマーカーを選択して、選択した 1 つ以上のクリップに適用します。

注意： プロジェクトパネルで現在、選択しているクリップにマーカーを適用する前に、「次の場所にマーカーを適用」オプションが「マーカーの開始時間」に設定されていることを確認してください。「現在のプレイヤー位置」オプションは、タイムラインパネルまたはモニターパネルで開かれているクリップだけに適用できます。

マーカーの書き出し

Prelude CC の新機能

選択したアセットからマーカーを CSV テキストファイルまたは書式の整った HTML ページとして書き出せるようになりました（ファイル／書き出し／マーカー）。



マーカーの書き出し

インジェスト後のクリップの自動最適化

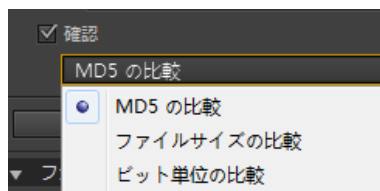
Prelude CC の強化機能

Prelude では、クリップのインジェスト中にオーディオを自動的に最適化する環境設定を設定できるようになりました（環境設定／オーディオ／インジェストで自動的にオーディオを最適化）。

Prelude CS6 では、タイムラインパネルまたはモニターパネルでクリップが開かれるまで、最適化や PEK ファイルの生成が実行されませんでした。Prelude CC では、すべてのアセットがインジェスト中に作成されます。この機能拡張により、必要に応じてすべてのオーディオを使用できます。再生中のオーディオをプロジェクトパネルのサムネイル表示から使用できるようになりました。

その他の強化機能

-  Prelude では、メタデータを GoPro メディアに記録して適用できるようになりました。
-  MD5 の確認を使用して、インジェストしたファイルが元のファイルと同じかどうかを確認できるようになりました。



インジェストしたファイルの MD5 の確認

-  1 つ以上のサブクリップをサポートされる形式で書き出せるようになりました（ファイル／書き出し／メディア）。
-  Prelude では、マーカーが追加されたり、変更されたりするたびにプロジェクトが自動保存されるようになりました。

[トップへ戻る](#)

Adobe Story スクリプトをガイドとして使用してスピーチからテキストへの解析を実行する

Prelude CC の新機能

Adobe Premiere Pro で使用できるワークフローと同様に、Adobe Prelude を使用してクリップを解析し、スピーチを検索可能なメタデータに変換できます。Adobe Story からのスクリプトは、スピーチ解析エンジンをガイドするために使用でき、精度が向上します。

Prelude に新しい Adobe Story パネルが追加され、Adobe Story アカウントで使用可能なスクリプトが一覧表示されるようになりました。Prelude のプロジェクトパネルにあるクリップ上にシーンをドラッグアンドドロップするだけで、スクリプトをビデオクリップに関連付けることができます。その後、クリップを選択して分析できます。

インジェスト中にファイル名を変更する

Prelude CC の新機能

インジェストダイアログでは、独自の命名規則を作成し、プリセットとして保存できます。また、プリセットを読み込み機能を使用してプリセットを共有することもできます。

ファイル名を変更する方法は、インジェストされるメディアの種類に応じて異なります。単純なビデオアセット（QuickTime、AVI など）では、アセット全体が単一ファイルとして表示されます。Prelude では、ディスク上のアセットファイル名が命名規則に従って変更されます。

複雑なフォルダー構造（XDCAM、P2、AVCHD）からメディアをインジェストしている場合、Prelude ではプロジェクトパネルで使用されるエイリアス名が変更されます。さらに、新しい名前が XMP メタデータに上書きされます（ダブリンコア XMP スキーマのタイトルフィールド）。このフィールドは Premiere Pro でプロジェクトのエイリアス名を表示する際に使用されるため、クロス積（外積）ワークフロー全体でメディアの外観とビヘイビアーが一貫しています。

増大するファイルのサポート

Prelude CC の新機能

収録中に収録中ファイルをインジェストしたり、記録したりできます。環境設定ダイアログのメディアセクションで、収録中ファイルの更新間隔をカスタマイズできます。

注意： この機能には追加のハードウェアとソフトウェアが必要です。

マーカーのプリロール時間を指定する

Prelude CC の新機能

再生中にマーカーを追加する場合、実行時にマーカーの追加をミスすることがあります。例えば、再生中に 00:20:41:02 にマーカーを追加する場合、キーを押している間の遅延により、マーカーが目的の時間より後に追加される可能性があります。

プリロール設定では、ムービーが再生モードのときにマーカーを追加する際の遅延を考慮できます。環境設定ダイアログのマーカーセクションで、マーカーのプリロール時間を指定できます。

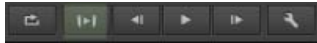
開いているクリップが再生されていない間に追加されたマーカーには、プリロール時間を使用せず、現在の時間インジケーターの場所で開始されません。

マーカーのデュレーションを再生する

Prelude CC の強化機能



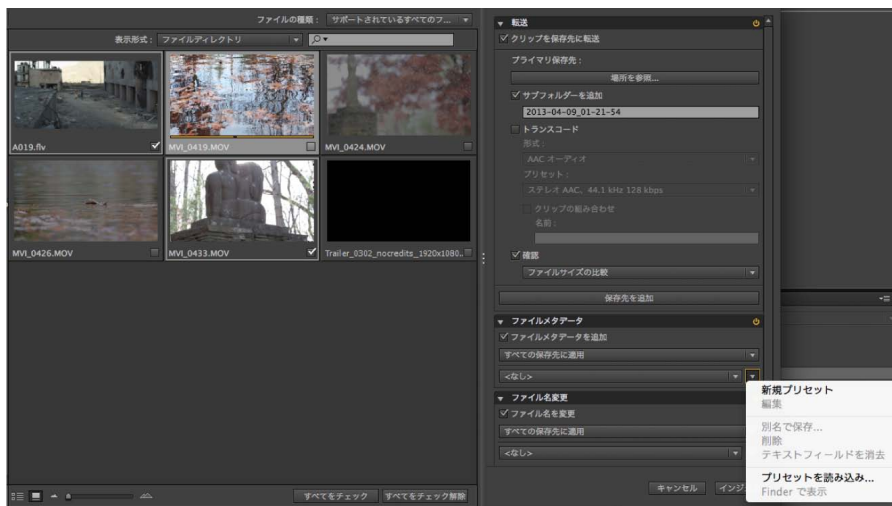
マーカのデュレーションのムービーを再生できます。モニターパネルのインからアウトへ再生ボタンをクリックすると、選択したマーカのムービーが再生されます。または、Ctrl + Shift + Space キー (Windows)、Option + K キー (Mac OS) を押します。



インジェストパネルへの変更点

Prelude CC の強化機能

- 選択されたクリップがより明るく、境界線付きで表示されます。
- ファイルの種類メニューに、サポートされるファイル形式だけが表示されます。このリストには、このリリースのオーディオファイルのサポートが反映されています。
- ラベル「連結」が「クリップの組み合わせ」に変更されました。
- 確認メニューで、オプションのラベルが「ファイルサイズの比較」および「ビット単位での比較」に変更されました。
- パネルヘッダーの「力」ボタンでは、パネルを開くことなく、パネル内のすべての機能を無効にすることができます。
- クリップをプロジェクトパネルで指定されたピンにインジェストするには、「インジェスト」をクリックする前に、ピンを選択します。ムービークリップが指定されたピンにインジェストされます。
- 2つの新しいパネル、ファイルメタデータとファイル名変更が追加されました。これらのパネルでは、インジェスト中およびインジェスト後にファイルメタデータを追加し、現在のファイル名を変更できます。



ラフカットとそのアセットの再リンク

Prelude CC の新機能

アセットを別の場所に移動すると、ラフカットとのリンクが解除されます。移動されたアセットとラフカットを再リンクできるようになりました。

ラフカットとそのアセットを再リンクするには、開いたラフカット内のクリップを右クリックし、再リンクを選択します。現在の場所からアセットを選択します。選択されたアセットと、その場所にあるラフカットに関連付けられた他のアセットが再リンクされます。

ラフカットを直接 Adobe Media Encoder に書き出す

Prelude CC の新機能

プロジェクトパネル内のラフカットを選択して、ファイル／書き出し／ラフカットを選択し、Adobe Media Encoder に直接ラフカットを書き出します。プリセット、出力、および Adobe Media Encoder でのエンコーディング先を選択します。

この機能を使用するには、コンピューターに Premiere Pro がインストールされている必要があります。

環境設定ダイアログの変更点

- スタートアップスクリーンが無効になっている場合、Prelude の起動時に、最後に開かれていたプロジェクトが開かれます。環境設定ダイアログの一般セクションからスタートアップスクリーンを再度有効にすることができます。起動時メニューで、「「ようこそ」画面を表示」を選択します。
- Creative Cloud セクションでは、Creative Cloud から XMP ファイルがダウンロードされる場所を指定できます。
- マーカーセクションで、マーカーのデフォルトのカラー設定とデュレーションを変更できます。例えば、デフォルトの時間が 5 秒のコメントマーカーが必要な場合、デュレーションに 5 秒と指定します。
- H キーを押しているときにスキップバックのデュレーションを変更するには、環境設定ダイアログの再生セクションでスキップバックの量を指定します。

ユーザーインターフェイスの変更点

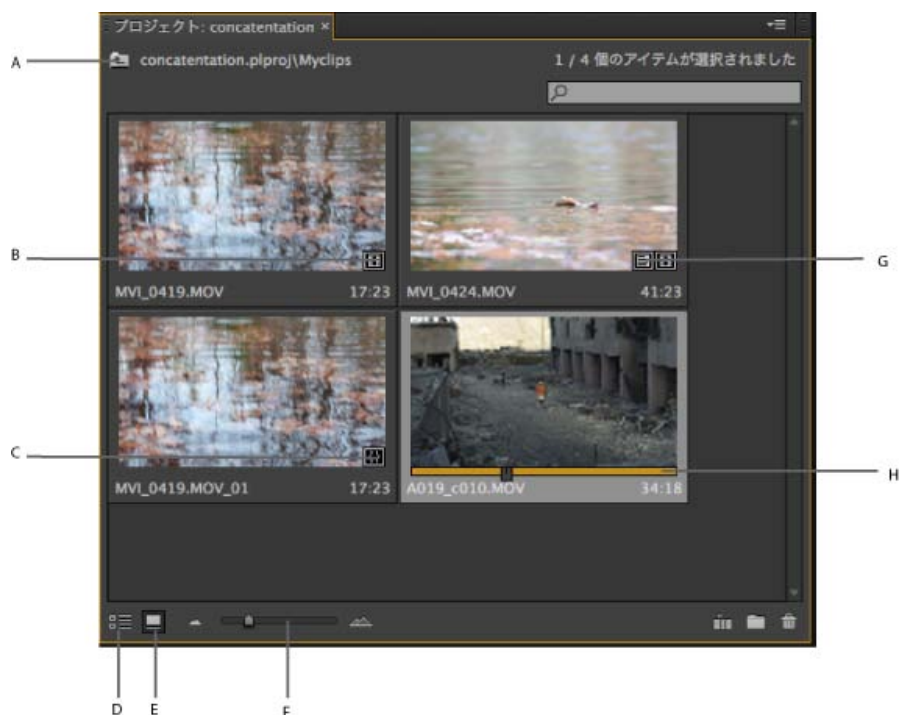
スタートアップスクリーン

起動時のスタートアップスクリーンを無効にするには、「起動時にスタートアップスクリーンを表示」オプションを無効にします。

「ようこそ」画面を表示を無効にしている場合、Prelude の起動時に最後に開かれていたプロジェクトが開かれます。スタートアップスクリーンを再び有効にするには、環境設定ダイアログを開き、起動時メニューの「起動時にスタートアップスクリーンを表示」を選択します。

プロジェクトパネルでのムービークリップのサムネール表示

- リスト表示に加えて、ムービークリップのサムネール表示が追加されました。
- ムービークリップからコンテンツをスクラブするには、サムネールの上にカーソルを置くか、またはクリップを選択し、JKL キーを使用して再生を制御します。
- マスタークリップおよびサブクリップのさまざまなバッジ。
- 「一階層上のレベル」ボタンを使用すると、ビンの移動時に一階層上のレベルに移動できます。



A. 1 レベル上 B. ムービークリップのバッジ C. サブクリップのバッジ D. リスト表示 E. サムネール表示 F. ズームオプション G. 関連付けられた Adobe Story シーン H. スクロールバー

ラフカットカット開いているクリップの切り替え

ラフカットと開いているクリップの切り替えのためのユーザーインターフェイスが、Adobe の他のビデオアプリケーションと一緒に標準化されました。

CC：ラフカットと開いているクリップを切り替えるには、モニターパネルまたはタイムラインパネルのメニューでこのオプションを使用します。

CS6：タイムラインパネルまたはモニターパネルでラフカットまたは開いているクリップの名前をクリックします。

新しいファイル形式のサポート

+ Prelude CC の新機能

- Red R3D ファイルのログサポート。
- XDCAM HD カメラの Sony XMPilot 計画メタデータ。
 - インジェスト中に、XMPilot 計画メタデータが静的メタデータに変換されます。また、Essence マーカーがコメントマーカーに変換されます。
- AIFF、MP3、および WAV ファイル
- DNxHD アセットの読み込みとログ

XMP メタデータファイルのアップロードおよびダウンロード

+ Prelude CC の新機能

アセットのメタデータを XMP ファイルとして Creative Cloud にアップロードできます。後で XMP ファイルを別のコンピューターまたはデバイスで実行している Prelude にダウンロードし、そのメタデータをアセットに適用できます。メタデータは、関連付けられていないメタデータパネルにダウンロードされます。

詳しくは、Creative Cloud を使用して、アセットのメタデータをアップロードおよびダウンロードするを参照してください。

オーディオのワークフロー

Prelude CC の強化機能

- 次のいずれかの操作を行って、オーディオチャンネルをミュートできます。
 - ムービークリップを右クリックし、「オーディオチャンネルをミュート」を選択します。
 - トラックのヘッダーにある「ミュート」ボタンをクリックします
- オーディオ波形の新しい外観は、Premiere Pro の波形の現在の外観と一致します。Premiere Pro 場合と同様に、タイムラインパネルフライアウトメニューの「修正されたオーディオ波形」を切り替えて、オーディオ波形の古いスタイルの外観に切り替えることができます。

コミュニティ | Prelude CC の 10 個の楽しい機能



Prelude CC の楽しい機能を次のリンクからご確認ください。[詳細情報](#)

<http://www.premiumbeat.com/blog/next-version-...>

The Beat

<http://www.premiumbeat.com>

[Community Help への投稿](#)
[Adobe Community ヘルプ](#)

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

Adobe Media Encoder CC の新機能



Adobe® Media Encoder CC は、ビデオエンコーディングを強化するための新機能および拡張機能を提供します。詳細を紹介するリソースへのリンクから、新機能に関する簡単なガイドをお読みください。

[「ソースの一致」プリセット](#)
[クローズドキャプションデータの書き出し](#)
[Avid DNxHD アセットのサポート](#)
[更新された MPEG-2 Exporter](#)
[SurCode for Dolby Digital オーディオコーデックの強化](#)
[Adobe After Effects との緊密な統合](#)
[その他の変更](#)

また、[アドビの Kevin Monahan によるブログ](#)で、このリリースの最新機能の一部について知ることができます。

「ソースの一致」プリセット

[トップに戻る](#)

H.264 または MPEG 形式でビデオファイルを書き出す場合、Adobe Media Encoder では、「ソースの一致」プリセットを使用して、ソースファイルのビデオ設定を自動的に合わせるすることができます。「ソースの一致」プリセットを選択すると、書き出し設定ダイアログ内のビデオ設定タブに含まれる適切なオプションが自動的に有効になります。

Adobe Media Encoder には、H.264 および MPEG-2 Exporter の両方に対して、次の 2 つの「ソースの一致」プリセットが用意されています。

- ソースの一致 - 高速ビットレート：高精細（HD）のビデオソース用。このプリセットは、H.264 および MPEG-2 Exporter の両方に対する初期設定の「ソースの一致」プリセットです。
- ソースの一致 - 中速ビットレート：標準画質（SD）のビデオソース用。

「ソースの一致」プリセットは、ソースからいくつかのビデオ属性を渡し、他の属性について具体的な値を選択する場合に便利です。「ソースの一致」設定を新しいプリセットとして保存して、キューまたは監視フォルダーパネル内のあらゆるソースにそれらを適用できます。

例えば、フレームサイズやフレームレートの異なるアセットを含む監視フォルダーがあるとします。監視フォルダー内のすべてのアセットを 24 fps で単一の形式に変換します。これを行うには、フレームレート（24 fps に設定）以外のすべてのプロパティに対してソースの一致が有効にされたプリセットを作成します。

H.264 および MPEG-2 ビデオを書き出し中にソースを合わせる

1. Adobe Media Encoder で、編集／書き出し設定を選択します。
2. 書き出し設定ダイアログで、「ビデオ」タブを選択します。
3. 「ソースの一致」をクリックして、ソースを合わせる機能を有効にします。ソースを合わせる機能が次の基本的なビデオ設定に対して有効になります。
 - フレームサイズ
 - フレームレート
 - フィールドオーダー
 - 縦横比（アスペクト比）
 - テレビ規格
 - プロファイル
 - レベル

ソースを合わせる機能は、各プロパティの横にあるチェックボックスをクリックすることで、個別のプロパティに対してオンまたはオフに切り替えることができます。「ソースの一致」の選択を解除すると、各設定に対して一致するソース値が表示され、必要に応じて値を編集できるようになります。



「ソースの一致」設定

クローズドキャプションデータの書き出し

[トップに戻る](#)

クローズドキャプションは通常、この機能をサポートするテレビや他のデバイスで、ビデオのオーディオ部分をテキストとして表示するのに使用されます。

Adobe Media Encoder では、Premiere シーケンスから、キャプションデータを含む別個の「サイドカー」ファイルとしてクローズドキャプショントラックを書き出すことができます。QuickTime の書き出しでは、別個のサイドカーファイルとしてデータを書き出すか、出力ファイル内にデータを埋め込むか選択できます。

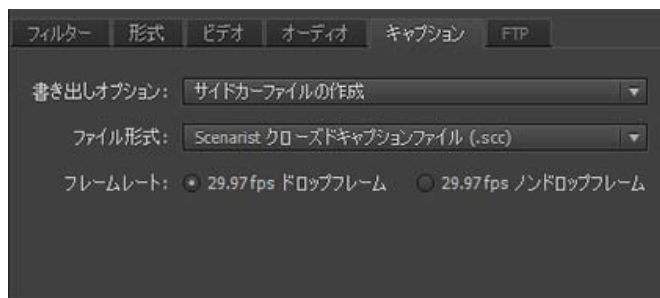
Adobe Media Encoder を使用した Adobe Premiere Pro からのクローズドキャプションの書き出しの詳細については、クローズドキャプションを参照して、次のビデオをご覧ください。

書き出し設定ダイアログを使用したクローズドキャプションの書き出し

書き出し設定ダイアログボックス内の新しい「キャプション」タブでは、クローズドキャプションデータを書き出し中に、形式とフレームレートを指定できます。フレームレートのオプションは、書き出し中に選択するファイル形式に依存します。

Adobe Media Encoder では、次のサイドカー形式が用意されています。

- Scenarist クローズドキャプションファイル (.scc) - CC 標準：CEA-608
- MacCaption VANC ファイル (.mcc) - CC 標準：CEA-608 または CEA-708
- SMPTE タイム付きテキスト (.xml) - CC 標準：CEA-608 または CEA-708
- EBU タイム付きテキスト (.xml) - CC 標準：テレテキスト
- EBU N19 字幕 (.stl) - CC 標準：テレテキスト



クローズドキャプションの書き出しオプション

1. クローズドキャプションデータと一緒に Premiere Pro シーケンスをキューに送信するには、次のいずれかの操作を行います。

- Premiere Pro で、ファイル／書き出し／メディアを選択します。
- クローズドキャプションアセットをソースモニターでロードするか、プロジェクトパネルで選択します。次に、ファイル／書き出し／メディアを選択します。

書き出し設定ダイアログボックスで、「キュー」をクリックして、シーケンスを Adobe Media Encoder キューに送信します。

代わりに、Premiere Pro から Adobe Media Encoder のキューパネルにシーケンスをドラッグ&ドロップすることもできます。

2. Adobe Media Encoder で、ファイルのコンテキストメニューから「書き出し設定」を選択します。
3. 書き出し設定ダイアログボックスで、「キャプション」タブを選択します。
4. 次のように書き出しオプションを選択します。
 - サイドカーファイルの作成、または
 - 出力ファイルへの埋め込み (QuickTime ムービーのみ)。クローズドキャプションデータの書き出しを選択しない場合は、「なし」を選択します。
5. サイドカーファイルのファイル形式を指定できます。提供されるフレームレートオプションは、選択したサイドカーファイル形式に依存しています。

Avid DNxHD アセットのサポート

[トップに戻る](#)

Adobe Media Encoder では、Avid DNxHD アセットのサポートが強化されています。Avid DNxHD は、いくつかの非線形ビデオ編集システムで 사용되는中間コーデックです。Avid DNxHD コーデックについて詳しくは、Avid の[この記事](#)を参照してください。

DNxHD アセットの簡単な読み込みと書き出し

Adobe Media Encoder では、Avid DNxHD アセットの読み込みと書き出しがサポートされており、追加のコーデックをインストールする必要はありません。

DNxHD アセットは次の形式で読み込むことができます。

- MXF (MXF OP1a および MXF Op Atom のバリエーション)
- QuickTime (圧縮されていないアルファチャンネル)

あらゆるソースを DNxHD MXF 形式 (MXF OP1a のバリエーション) にエンコードすることもできます。

新しい DNxHD MXF プリセット

Adobe Media Encoder には、いくつかの DNxHD MXF プリセットが追加されました。これらのプリセットは、ブロードキャストカテゴリーの下にあるプリセットブラウザーで使用できます。

DNxHD プリセットは、8 bit または 10 bit のサイズで使用できます。8 bit サイズのバリエーションは、YUV カラースペース内にあります。10 bit サイズのバリエーションは、YUV または RGB カラースペース内にあります。名前に「X」が含まれるプリセットは、サイズが 10 bit であることを示しています。

関連項目

Adobe Media Encoder を使用したアセットの読み込みと書き出し

更新された MPEG-2 Exporter

[トップに戻る](#)

Adobe Media Encoder には、更新された MPEG-2、MPEG-2 Blu-ray および MPEG-2-DVD 書き出し形式が存在します。

更新内容には、パフォーマンスの強化と次のユーザーインターフェイスの変更が含まれます。

ノート：これらの Exporter の機能に変更はありません。

- Exporter 間で統一された外観を実現するため、H.264 や他の新しい Exporter のレイアウトに一致するよう、フィールドの順序が調節されました。
- 画質スライダーの範囲は 0~100 (以前の範囲は 1~5) になりました。新しい範囲でのおおよその値は 1=0、2=25、3=50、4=75、5=100 と計算されます。

 CS6 バージョンから MPEG-2 プリセットを読み込むには、手動でプリセットを再作成する必要があります。直接プリセットを読み込むことはできません。

SurCode for Dolby Digital オーディオコーデックの強化

[トップに戻る](#)

SurCode for Dolby Digital オーディオコーデックは、MPEG-2、MPEG Blu-ray、MPEG-2-DVD、H.264 および H.264 Blu-ray Exporter 向けに使用できるようになりました。

書き出し設定ダイアログボックスから、SurCode for Dolby Digital オーディオコーデックを選択できます。



SurCode for Dolby Digital オーディオコーデックの設定

1. Adobe Media Encoder で、編集／書き出し設定を選択します。
2. 書き出し設定ダイアログボックスで、「オーディオ」タブを選択します。
3. 「オーディオ形式の設定」の下で、オーディオ形式として「Dolby Digital」を選択します。
4. 「オーディオの基本設定」の下で、オーディオコーデックとして「SurCode for Dolby Digital」を選択します。
5. SurCode for Dolby Digital エンコーダーのインストールの詳細およびその他の追加情報については、「コーデック設定」をクリックします。

ノート： Adobe Media Encoder では、初期設定で SurCode for Dolby Digital エンコーダーの体験版がインストールされます。試用期間が切れた後で SurCode for Dolby Digital エンコーダーの使用を継続するには、[Minnetonka Audio Software](#) からサードパーティのライセンスを購入する必要があります。

Adobe After Effects との緊密な統合

[トップに戻る](#)

Adobe After Effects から直接 Adobe Media Encoder にコンポジションを送ることができるようになりました。2 つの新しいメニューコマンドとキーボードショートカットを使用して、プロジェクトパネルで選択した有効なコンポジションを Adobe Media Encoder エンコーディングキューに送ることができます。

- Adobe After Effects で、コンポジション／Adobe Media Encoder キューに追加を選択するか、ファイル／書き出し／Adobe Media Encoder キューに追加を選択します。
- Ctrl + Alt + M (Windows) および Cmd + Option + M (Mac OS) のキーボードショートカットを使用します

以前のバージョンの Adobe After Effects で使用できたいくつかの書き出し形式を Adobe Media Encoder で使用できるようになりました。

ノート：これらの書き出し形式は、Adobe After Effects 内では初期設定で無効になります。必要に応じて、環境設定ダイアログボックスにある「出力」の環境設定を使用して、After Effects 内でこれらの古いバージョンの形式を再び有効にすることができます。ただし、アドビでは、Adobe Media Encoder で使用できる次に示した新しいバージョンの形式を使用することを推奨しています。

- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG2
- MPEG-2 Blu-ray
- MPEG2 DVD
- MPEG4
- Windows Media (Windows でのみ使用可能)

これらの形式を使用するには、Adobe After Effects から Adobe Media Encoder にコンポジションを書き出します。

詳細は、After Effects CC の新機能および[アドビの Todd Kopriva によるブログ](#)を参照してください。



コミュニティリソース：

その他の変更

[トップに戻る](#)

追加のシステムプリセット

Adobe Media Encoder CC には、次のモバイルデバイス向けの新しいシステムプリセットがあります。

- Amazon Kindle Fire
- Barnes & Noble Nook

Android タブレット

Adobe Media Encoder には、次の新しい Apple デバイス向けに 1080p プリセットも用意されています。

- iPad Retina ディスプレイ（第 3 世代および第 4 世代）
- iPad Mini
- iPhone 5
- Apple TV（第 3 世代）

MXF ラッパーに含まれる XDCAM EX と AVC-Intra 向けの新しいプリセットもあります。これらのプリセットの使用とインストールについて詳しくは、アドビの Todd Kopriva による[このブログ](#)を参照してください。

MXF OP1a と MXF 形式向けの初期設定のスマートレンダリング

スマートレンダリングは、MXF OP1a と DNxHD MXF 形式向けに初期設定で有効になっています。スマートレンダリングについて詳しくは、[この記事](#)を参照してください。

新しい形式のサポート

Adobe Media Encoder では、次の新しい読み込み形式がサポートされるようになりました。

- Sony 4K AVC-Intra（XAVC）
- Panasonic AVCI-200
- RED Epic Monochrome
- DNxHD.MXF
- DNxHD.MOV
- ProRes.MOV
- XDCAMHD.MOV
- XDCAMEX.MOV

複数の選択項目に対して出力フォルダーを変更する機能

複数の出力に対する出力ディレクトリを一度に変更するには、次の手順に従ってください。

1. キューパネルで、2 つ以上の出力を選択します。同じソースまたは異なるソースから出力を選択できます。
2. 出力ファイル列で、選択された出力のいずれかの出力パスをクリックします。
3. ダイアログからフォルダーを選択して、「選択」をクリックします。選択項目の各出力の出力パスが新しいフォルダーに変更されます。

ARRIRAW（.ari）カメラファイルを読み込む機能

ARRIRAW（.ari）カメラファイルを直接 Adobe Media Encoder に読み込めるようになりました。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Adobe Premiere Pro CC の新機能 | 2013 年 6 月

 Premiere Pro CC の 2013 年 10 月のアップデートが利用できるようになりました。このアップデートの新機能および変更された機能について詳しくは、新機能の記事を参照してください。



Adobe® Premiere® Pro CC には、より高度なデジタルビデオ編集作業を可能にするためのいくつかの新機能と機能強化が組み込まれています。詳しくは、新機能の簡単なご紹介とリソースへのリンクを参照してください。

 **重要：**この記事で紹介されている機能以外に、Premiere Pro CC には Premiere Pro を使用する際に生産性を高めるために役立ついくつかの機能が組み込まれています。詳しくは、Premiere Pro CC の新機能 | 2013 年 6 月を参照してください。

Premiere Pro CC の新機能の概要

[Adobe Creative Cloud を使用した同期設定](#)

[Adobe Anywhere の統合](#)

[ユーザーインターフェイスの向上](#)

[オフラインメディアの再リンク](#)

[重複フレームの検出](#)

[クローズドキャプション](#)

[Finesse の編集の機能強化](#)

[オーディオの機能強化](#)

[色に関する機能強化](#)

[Adobe Premiere Pro の機能を拡張](#)

[新しいキーボードショートカットと変更されたキーボードショートカット](#)

[その他の変更](#)

[トップへ戻る](#)

Adobe Creative Cloud を使用する同期設定



新しい同期設定機能により、ユーザーは環境設定、プリセット、設定を Creative Cloud に同期することができます。

Premiere Pro を複数のマシンで使用している場合、同期設定機能により、マシン間でこれらの設定を簡単に同期できます。同期は Adobe Creative Cloud アカウントを介して実行されます。すべての設定が Creative Cloud アカウントにアップロードされ、他のマシンにダウンロードして適用できます。

詳しくは、Premiere Pro CC の設定を同期を参照してください。

[トップへ戻る](#)

Adobe Anywhere の統合



Adobe Anywhere では、ビデオチームが効率的に共同作業を行い、標準ネットワークを介して共有メディアにアクセスできます。ローカルまたはリモートのネットワークを使用して、リモートに保存されているメディアに同時にアクセス、ストリーミング、および作業を行うことができます。サイズの大きなファイル転送、メディアの重複、プロキシファイルは不要です。

Premiere Pro で Adobe Anywhere を使用するには、ファイル／Adobe Anywhere／サインインを選択します。Adobe Anywhere へのサインインダイアログボックスに必要な情報を入力します。

詳しくは、[Adobe Anywhere for Video](#) を参照するか、このビデオを視聴してください。

[トップへ戻る](#)

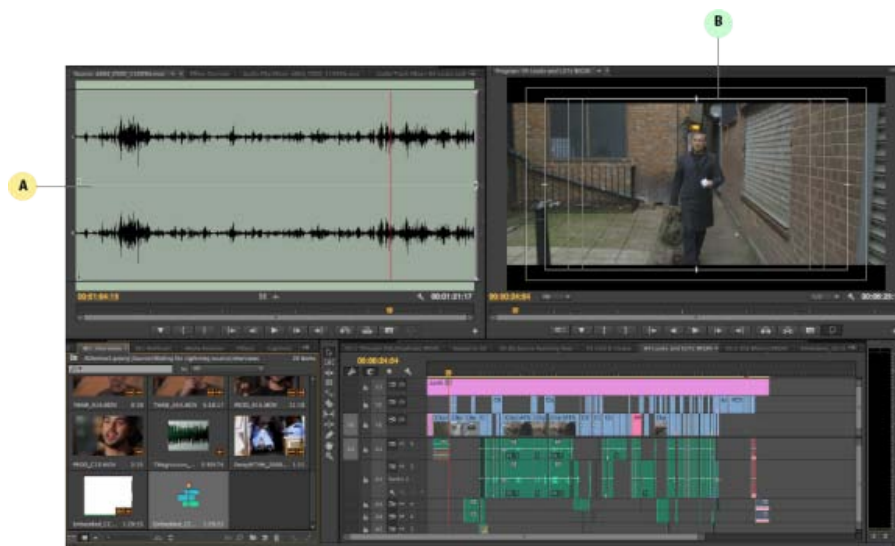
ユーザーインターフェイスの向上

高解像度での表示とユーザーエクスペリエンス全体の向上

Premiere Pro では高解像度のユーザーインターフェイスによる高度な表示のために HiDPI がサポートされるようになりました。HiDPI ディスプレイは、新しい MacBook Pro モデルを含めて、Apple の Retina Mac コンピューターのような最新のモニターで利用できます。

次に、ユーザーインターフェイスへのその他の機能強化をご紹介します。

- タイトルセーフガイドおよびアクションセーフガイドの機能強化
- 1 回のクリックによるビデオとオーディオ波形の切り替え
- ツールヒントのオンとオフの切り替え

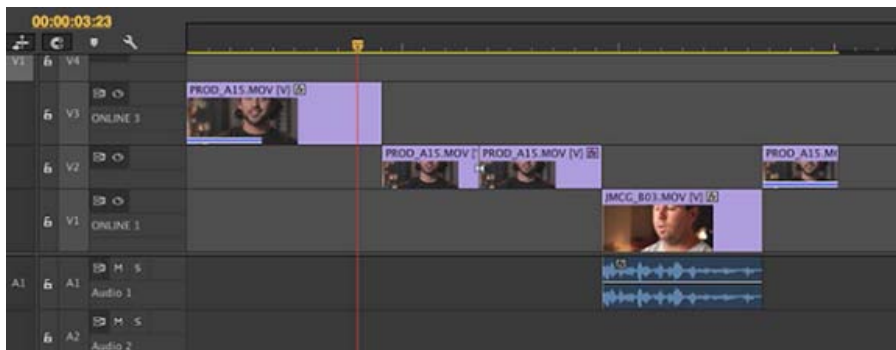


HiDPI のサポートによる表示エクスペリエンスの向上

A. 1 回のクリックでビデオまたはオーディオを表示 B. タイトルセーフガイドおよびアクションセーフガイドの機能強化

カスタマイズ可能なトラックヘッダーが組み込まれ、再設計されたタイムライン

Premiere Pro には再設計されたカスタマイズ可能なタイムラインパネルがあり、表示内容を選択でき、コントロールに素早くアクセスできます。ボリューム、パン、録音、およびオーディオ測定のためのトラックコントロールにより、素早く、効率的な作業が可能になりました。



再設計されたタイムライン

タイムラインパネルのトラックヘッダーがカスタマイズ可能になり、表示されるコントロールを指定できるようになりました。ビデオトラックとオーディオトラックでコントロールが異なるため、トラックタイプごとにボタンエディターがあります。

ビデオトラックヘッダーまたはオーディオトラックヘッダーを右クリックし、カスタマイズを選択します。必要に応じて、ボタンをドラッグ&ドロップします。例えば、トラックメーターコントロールを選択し、オーディオトラックにドラッグすることができます。

ソースシーケンスを他のシーケンスにネストせずに簡単に編集できます。機能強化された「属性のペースト」により、1つのクリップから別のクリップにエフェクトをコピーすることもできます。

コミュニティリソース：

[Josh Weiss によるビデオチュートリアル：The redesigned Timeline panel](#)

[トップへ戻る](#)

オフラインメディアの再リンク

ファイルの移動、名前の変更、別の形式へのトランスコードも可能です。Premiere Pro では、新しいメディアをリンクダイアログボックスにより、このようなファイルの検索や再リンクが容易になりました。



A. 不明なメディアの検索

オフラインメディアが含まれているプロジェクトを開くと、メディアをリンクダイアログにファイル名、最後に開いたパス、メタデータのプロパティなどの情報が表示されます。この情報を使用して、Premiere Pro ではメディアを素早く検索して再リンクし、プロジェクトで使用するためにオンラインに戻すことができます。

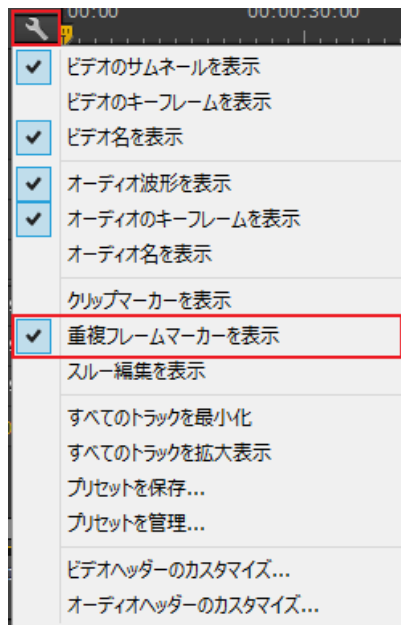
詳しくは、オフラインメディアの再リンクを参照してください。

[トップへ戻る](#)

重複フレームの検出

Premiere Pro は重複フレームマーカを表示することによって、同じシーケンス内で複数回タイムラインに使用されているクリップを特定します。重複フレームマーカは、各重複フレームに対してクリップの下部で実行する色付きのストライプのインジケータです。

重複フレームマーカを表示するには、タイムライン表示設定をクリックして、重複フレームマーカを表示を選択します。



重複フレームマーカを表示

Premiere Pro は重複クリップのある各マスタークリップに対して自動的に色を割り当てます。最大 10 色が割り当てられます。10 色が使用されると、10 番目の色が再利用されます。

例えば、複数のカメラを使用してスポーツイベントを撮影するとします。イベント全体で、群衆の複数のショットを使用できます。同じ群衆ショットを複数回使用する場合、重複フレームの検出により色付きのストライプが表示されて重複クリップが警告されます。

ノート： 重複フレームマーカは静止画像やタイムリマップには使用できません。

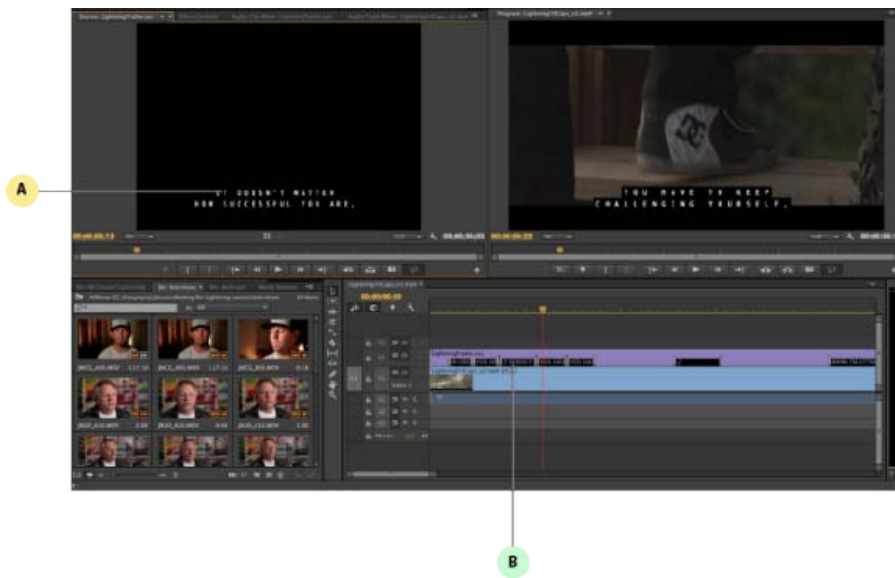
 コミュニティリソース：

[Josh Weiss によるビデオチュートリアル：Duplicate frame indicators](#)

[トップへ戻る](#)

クローズドキャプション

Premiere Pro で別のクローズドキャプションオーサリングソフトウェアを使用せずに、クローズドキャプションテキストを処理できるようになりました。



Premiere Pro のクローズドキャプションツール

A. クローズドキャプションと内容を表示 B. タイムラインのキャプションを参照

Premiere Pro でクローズドキャプションテキストをインポートし、適切なクリップにリンクして、テキストを編集し、タイムラインでのデュレーションを調整することができます。完了したら、シーケンスにクローズドキャプションを埋め込むか、またはサイドカーファイルとしてテーブルへ書き出し、または Adobe Media Encoder で書き出します。

Premiere Pro でのクローズドキャプションの処理について詳しくは、クローズドキャプションを参照してください。

[トップへ戻る](#)

F inesse の編集の機能強化

複数のカメラアングルの自動同期

新しいマルチカメラモードでは、プログラムモニター内にマルチカメラ編集インターフェイスが表示されます。複数のカメラによる複数のアングルから、または特定のシーンの複数のテイクからのクリップショットにより、編集可能なシーケンスを作成できます。

「マルチカメラソースシーケンスを作成」オプションを使用して、共通のインポイントやアウトポイントまたは重複するタイムコードがあるクリップをマルチカメラシーケンスに結合することができます。クリップのピンからマルチカメラソースシーケンスを作成できます。マルチカメラシーケンスを作成する場合、-100 ~ +100 フレームの範囲のビデオを基準にオーディオをコントロールを利用できるようになりました。

詳しくは、マルチカメラソースシーケンスの作成を参照してください。



「マルチカメラソースシーケンスの作成」オプションを使用して、複数のカメラアングルを自動的に一致させます。

オーディオ波形を使用するクリップの自動同期

Premiere Pro ではオーディオ波形を使用してクリップを結合することもできます。2 番目のソースから録音したオーディオを使用して、マルチカメラとオーディオ波形を使用して結合されたクリップを自動的に同期して作成することができます。

ソースのパッチとトラックのターゲット設定

より迅速で効率的な編集のために、ソースのパッチとトラックのターゲット設定が再設計されました。挿入や上書き編集のためのパッチソース、コピー/ペースト、マッチフレーム、その他の編集操作を 1 回のクリックで実行できるようになりました。

共通のパッチシナリオのためにプリセットを作成し、1 つのコマンドでタイムラインを再構成できます。

詳しくは、ソースのパッチとトラックのターゲット設定を参照してください。

ネストされていないシーケンスの他のシーケンスへの編集

元のソースクリップとトラックのレイアウトを変更せずに、ソースシーケンスを他のシーケンスに編集できるようになりました。この機能を使用すると、コピー/ペーストと同様に、個々のソースクリップ、編集ポイント、トランジション、エフェクトが含まれている他のシーケンスのセグメントを使用できます。

「ネストソースシーケンス」切り替えコマンドを使用すると、ネストされたビヘイビアーとネストされていないビヘイビアーを切り替えることができます。「ネストソースシーケンス」切り替えコマンドは、タイムラインヘッダーのソースインジケータのコンテキストメニューから使用できます。

詳しくは、ソースモニターに読み込まれたシーケンスからの編集を参照してください。

スルー編集を結合

「スルー編集を結合」機能を使用して、クリップ内でスルー編集を結合できるようになりました。

タイムラインパネルで、結合するクリップの編集ポイントを選択します。次に、選択した編集ポイントを右クリックするか（Windows）、Ctrl キーを押しながらクリックして（Mac OS）、コンテキストメニューからスルー編集を結合を選択します。

クリップの元のフレームシーケンスを分割しない不要な編集にスルー編集インジケータが表示されます。スルー編集にスルー編集を結合を使用する場合、Premiere Pro はカットを修復し、連続する部分から長いクリップを作成します。

レーザーツールのスナップ

タイムライン上でドラッグすると、再生ヘッドをアイテムにスナップできるようになりました。スナップが有効になっている場合、レーザーツールが選択され、再生ヘッドが含まれているスナップターゲットにカーソルがスナップされます。

すべてのトラック上で複数のレーザーツールを使用するには、Shift キーを押します。一時的にビデオとオーディオのリンクを無視するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押します。

新しい再生ヘッドをスナップ環境設定

「スナップが有効になっている場合に、タイムラインで再生ヘッドをスナップ」は、スクラブ中の再生ヘッドの動作を制御する新しい環境設定オプションです。この環境設定を選択すると、再生ヘッドがすべての編集ポイントにスナップされます。

この環境設定オプションは、環境設定ダイアログボックスの「一般環境設定」カテゴリにあります。

ネストされたシーケンスに名前を付ける

タイムラインの「ネスト」コマンドでネストされたシーケンスを作成する場合、ネストされたシーケンス名ダイアログボックスが表示されます。ネストされたシーケンスに選択した名前を入力できます。

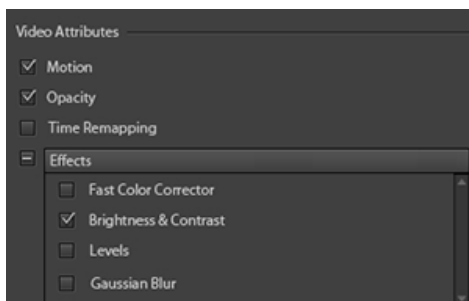
「ネスト化したシーケンス」コマンドを使用するには、タイムラインパネルでクリップを右クリックするか（Windows）、Ctrl キーを押しながらクリックして（Mac OS）、コンテキストメニューからネストを選択します。

デュレーションをゼロにトリミング

キーボードまたはマウスを使用して、クリップのデュレーションをゼロにトリミングします。詳しくは、[Josh Weiss によるこのビデオ](#)を参照してください。

属性のペーストの機能強化

属性のペーストダイアログボックスでは、複数のクリップ間でオーディオエフェクトやビジュアルエフェクトを簡単に追加または削除できます。



エフェクトが含まれているクリップをコピーした後、このダイアログボックスでタイムラインで選択されている目的のクリップにペーストするエフェクトを選択できます。

ビデオクリップまたはオーディオクリップにユーザーが適用した追加エフェクトが含まれている場合、これらのエフェクトを選択することもできます。エフェクトのグループや特定のエフェクトを選択することもできます。

詳しくは、[このビデオチュートリアル](#)を参照してください。

リップル削除後、再生ヘッドが編集ポイントに移動する

タイムラインパネルでクリップをリップル削除すると、再生ヘッドがその場所に止まるのではなく、編集ポイントの先頭に自動的に移動します。最初に再生ヘッドを再配置する必要なしに、ただちに編集を置換できます。

[トップへ戻る](#)

オーディオの機能強化

名前が変更されたオーディオミキサーパネル

オーディオミキサーパネルは、オーディオトラックミキサーという名前に変更されました。この名前の変更により、オーディオトラックミキサーパネルと新しいオーディオクリップミキサーパネルを区別しやすくなりました。



オーディオトラックミキサー

オーディオトラックミキサーのポップアップメニューが再設計され、オーディオプラグインが迅速に選択できるようにサブフォルダーに分類されて表示されるようになりました。

機能強化されたタイムライントラックヘッダー

オーディオトラックヘッダーで水平方向のオーディオメーターを利用できるようになりました。



トラックメーター

タイムラインのカスタマイズ可能なトラックヘッダー領域で、オーディオトラックのパンやトラックボリュームを調整するために、2つの新しいコントロールを使用できます。

マルチチャンネルマスターへのトラックの複数ステレオの割り当て

マルチチャンネルメーターのチャンネルの複数のペアにモノラルトラックまたは標準トラックを割り当てることができるようになりました。パン

ナーのアサインダイアログで、トラックに割り当てるステレオチャンネルのペアを設定します。

詳しくは、マルチチャンネルマスターへのトラックの複数ステレオの割り当てを参照してください。

新規クリップミキサーパネル

オーディオクリップミキサーでは、タイムラインパネルにフォーカスがあるときに、シーケンス内のボリュームとパンを監視したり、調整したりできます。同様に、ソースモニターパネルにフォーカスがあるときに、オーディオクリップミキサーではソースモニター内のクリップを監視できます。



オーディオクリップミキサー

オーディオクリップミキサーにアクセスするには、メインメニューからウィンドウ／オーディオクリップミキサーを選択します。

詳しくは、オーディオクリップミキサーを使用するモニタークリップのボリュームおよびパンを参照してください。

オーディオ波形の変更点

オーディオ波形が Adobe Audition の波形と同様に表示されるようになりました。さらに、ネスト化したシーケンスにオーディオ波形が表示されるようになりました。パネルメニューで標準のオーディオ波形に戻すことができます。

また、オーディオ波形にラベルカラーを使用できるようになりました。タイムラインパネル内のオーディオ波形でラベルカラーを選択します。

新しいオーディオプラグインマネージャーとオーディオプラグイン

オーディオプラグインマネージャーはオーディオエフェクトと一緒に使用できます。オーディオトラックミキサーパネルとエフェクトパネルから、オーディオプラグインマネージャーにアクセスできます。また、オーディオ環境設定ダイアログから、オーディオプラグインマネージャーにアクセスすることもできます。

Premiere Pro ではサードパーティの VST3 プラグインにサポートできるようになりました。Mac では、オーディオユニット (AU) プラグインも使用できます。

マルチチャンネル QuickTime の書き出し

マルチチャンネルのマスターシーケンスを書き出す場合、書き出しメディアダイアログのオーディオチャンネル設定がポップアップメニューに変更されます。このメニューでは、書き出しに含めるチャンネルを選択できます。

コントロールサーフェスのサポート

Premiere Pro では、EUCON プロトコルや Mackie プロトコルを使用するコントロールサーフェスとインタラクティブにオーディオをミキシング

できるようになりました。また、これらのプロトコルをサポートしているサードパーティのタブレットベースのコントローラーも使用できます。コントローラーを Premiere Pro に接続するには、環境設定ダイアログボックスのコントロールサーフェスを選択します。デバイスクラスメニューからコントローラープロトコルを選択します。

これらのデバイスのフェーダー、ノブ、ボタンを使用して、トラックミキサーフェーダーおよびトラックのパンやバランスなどのパラメーターを制御します。Avid MC Artist や Mackie XT など、サポートされるデバイスに接続し、トラックミキサーのコントロールを指定できます。

詳しくは、コントロールサーフェスのサポートを参照してください。

[トップへ戻る](#)

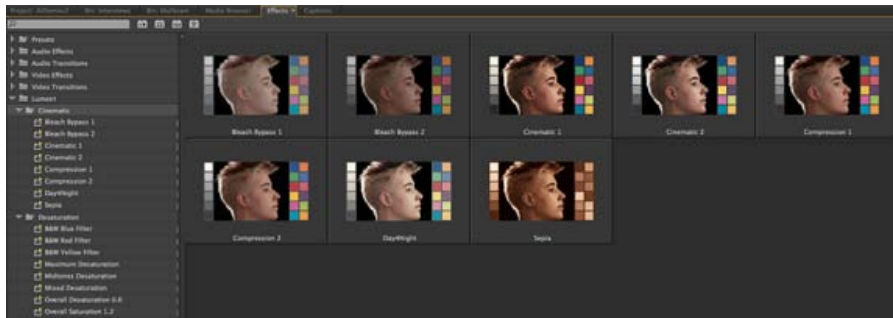
色に関する機能強化

Lumetri Deep Color Engine の統合

Premiere Pro に Lumetri Deep Color Engine が組み込まれました。Premiere Pro 内からシーケンスに SpeedGrade の .look ファイルや事前に作成された参照テーブル（LUT）を瞬時に適用されます。

エフェクトパネルの新しい統合された Looks ブラウザーを使用してプリセットのカラーグレーディングエフェクトを適用したり、SpeedGrade から書き出された .looks や他のシステムから書き出された LUT を検索したりできます。

詳しくは、Premiere Pro 内で SpeedGrade のカラー補正を適用を参照してください。



Premiere Pro に統合された Looks ブラウザー

[トップへ戻る](#)

Adobe Premiere Pro の機能を拡張

Adobe Story パネル

Premiere Pro の新しい Adobe Story パネルでは、Adobe Story で作成されたスクリプトを関連メタデータと一緒に書き出し、編集をガイドすることができます。

作業中に特定のシーン、場所、会話、および文字に素早く移動できます。スピーチからテキストへ検索を使用して、必要なクリップを検索し、Premiere Pro 編集環境でスクリプトを編集できます。

Adobe Exchange パネル

Premiere Pro に統合された Adobe Exchange パネル では、最新のプラグインおよび拡張機能を簡単に参照したり、インストールしたり、サポートを検索したりできます。

ウィンドウ／エクステンション／Adobe Exchange を選択し、Adobe Exchange パネルを開きます。無料の拡張機能と有料の拡張機能の両方を検索できます。

新しいキーボードショートカットと変更されたキーボードショートカット



Premiere Pro では、次のような新しいキーボードショートカットが追加されました。

シーケンス内の次のクリップ、前のクリップを選択する

「次のクリップを選択」と「前のクリップを選択」キーボードショートカットを使用すると、現在のクリップ選択に素早く移動したり、シーケンス内の隣接するクリップを選択したりできます。

再生ヘッドの下またはイン〜アウト範囲を選択する

シーケンス内のクリップを 2 種類の少し異なる範囲で選択するための 2 つの新しいキーボードショートカットがあります：再生ヘッドでクリップを選択およびインからアウトを選択。

選択したクリップを別のトラックに移動

クリップの選択範囲を上に移動キーボードショートカットとクリップの選択範囲を下に移動キーボードショートカットを使用して、選択したクリップを上トラックまたは下トラックに移動します。

使用できるキーボードショートカットの完全な一覧については、Premiere Pro CC のキーボードショートカットを参照してください。

その他の変更

GPU 処理の変更

最小要件を満たしているカード（1-GB の RAM、基本シェーダーテスト）で OpenCL または CUDA の処理を有効にできます。

書き出しパフォーマンスの向上のために、NVIDIA Quadro K2000 および K4000 デュアル GPU で CUDA 処理が利用可能になりました。

Windows で基本要件を満たしているカードに対する OpenCL 処理が利用できるようになりました。

mezzanine コーデック、ネイティブ形式のサポート

Premiere Pro で業界標準の mezzanine コーデックおよび次のようなネイティブビデオ形式がサポートされるようになりました。

- ネイティブ MXF でラップされた DNxHD
- Apple ProRes（Windows版ではデコードのみ）
- Sony XAVC
- Panasonic AVC-Intra 200

Avid および Final Cut Pro プロジェクトの読み込み／書き出しワークフローの向上

Avid および Final Cut Pro プロジェクトの読み込み／書き出しを行う場合のワークフローが拡張され、強化されました。AAF プロジェクトをより高い精度で書き出すことができ、DNxHD を含めて、より多くのビデオ形式がサポートされます。

テープへ書き出し（シリアルデバイス）

シリアルデバイスが接続されている場合、編集したシーケンスをコンピューターからビデオテープに直接書き出し、例えば、マスターテープを作成することができます。これを行うには、**ファイル／書き出し／テープ（シリアルデバイス）**を選択します。

ノート： テープへ書き出し（シリアルデバイス）機能には、サードパーティー製の SDI テープ書き出しソリューションが必要です。Premiere では、シリアルデバイスコントロールを使用してテープに書き出すことはネイティブにはサポートされません。

他の多数の新機能について詳しくは、Premiere Pro CC の新機能を参照してください。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

はじめに

[ビデオ | What is Prelude CC](#)

ビデオチュートリアル (2013 年 5 月 30 日)

[ビデオ | Organizing clips in Prelude](#)

ビデオチュートリアル (2013 年 5 月 30 日)

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

Prelude について

Adobe Prelude の概要

ワークフロー

Prelude の拡張

Adobe Prelude ソフトウェアは、ビデオのインジェストおよびログ作成ツールで、ファイルベースのカメラから Raw フッテージをすばやくタグ付けおよびトランスコードできます。サードパーティ製のテクノロジーや管理システムとのカスタム統合をサポートするオープンプラットフォームです。

Video2Brain からこのビデオを見ることもできます。 <http://www.video2brain.com/en/videos-13357.htm>

ワークフロー

[トップへ戻る](#)

1. プロジェクトを作成する／既存プロジェクトを開く

Adobe Prelude では、Prelude で作成するプロジェクトごとにプロジェクト（.plproj）ファイルが作成されます。プロジェクトファイルには、プロジェクトに追加するメディアへの参照が含まれます。

プロジェクトファイルには、インジェストするソースファイルへの参照のみが格納されます。このため、プロジェクトファイルのサイズは非常に小さいままです。ソースファイルへの参照のみが格納されるため、ソースファイルの移動、名前変更、削除について気にする必要はありません。メディアファイルが移動されているか、名前が変更されている場合、ファイルメニューから利用できる Relink コマンドを使用して、このようなメディアをプロジェクトに再接続できます。

2. Raw フッテージをインジェストする

ムービークリップの全体をインジェストするか、またはクリップの一部のみをインジェストします（部分インジェスト）。編集の要件に最適なコーデックを選択します。

ファイルサイズおよびバイトレベルでのチェックが行われるため、フッテージが正常にインジェストされたかどうかをすぐに確認できます。

3. インジェストしたフッテージを整理する

プロジェクト表示でクリップを移動すると、クリップの順序を並べ替えることができます。ファイルを整理するときにフォルダーを使用すると同じように、プロジェクトの内容を整理するにはビンを使用します。ビンには、クリップ、サブクリップ、およびラフカットを格納できます。

4. ビデオクリップのログを作成する

インターフェイスオプションまたはキーボードショートカットを使用して、時間メタデータをクリップに追加し、サブクリップを作成します。マーカーやその他の時間メタデータを使用すると、クリップをすばやく整理および検索することができます。Adobe Premiere Pro などほかのソフトウェアに書き出すときに、メタデータ情報を利用できます。

5. ラフカットを作成する

クリップやサブクリップからラフカットを作成してから、最終編集用に Adobe Premiere Pro などのほかのソフトウェアにラフカットを送信します。

6. Adobe Premiere Pro / Final Cut Pro に書き出す

ラフカット、クリップ、サブクリップ、およびビン Adobe Premiere Pro プロジェクトまたは FCP XML ファイルに書き出すことができます。または、ラフカットを Adobe Premiere Pro に直接送信して編集することもできます。

Prelude からの整理内容やメタデータ情報は、Adobe Premiere Pro に引き継がれます。このようにワークフローはシームレスなので、ムービーの最終版を作成するときにポストプロダクションにかかる時間や作業が削減されます。

Prelude の拡張

[トップへ戻る](#)

Adobe テクニカルパートナーであれば、Prelude SDK を使用して Prelude をカスタマイズできます。

- Adobe Prelude の XMP に基づくオープンプラットフォーム機能を利用して、サードパーティ製のテクノロジーやアセット管理システムと統合します。

検索可能でカスタマイズされた、時間に基づくマーカを ActionScript パネルで作成し、プロジェクトや整理に関する情報を収集します。

- ワークフローに特化したほかのソースからイベントメタデータを読み込みます。次に、XMP ストリームまたはファイルとして読み込むことで、Prelude でフッターに追加します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

Adobe Prelude の操作

Adobe® Prelude™ を使用してクリップをインジェストしたり、フッテージをトランスコードしたり、サブクリップマーカーを作成したり、ラフカットしたりして、Adobe® Premiere® Pro にデータを読み込むことができます。

Prelude のクリップ命名機能およびメタデータ機能を使用して、サブクリップをすばやく作成し、ラフカットアセンブリを作成し、すぐに編集するためにシーケンスとして Premiere Pro に送信できます。その後、Prelude からラフカット、クリップ、サブクリップ、およびピンを編集するために Adobe Premiere Pro プロジェクトに書き出すことができます。

Adobe Prelude の使用について詳しくは、[Adobe Prelude ヘルプ](#)を参照してください。

Adobe Prelude からのファイルの書き出し

[トップへ戻る](#)

Prelude からラフカット、クリップ、サブクリップ、およびピンを Adobe Premiere Pro プロジェクトまたは FCP XML ファイルに書き出すことができます。または、ラフカットを Adobe Premiere Pro に直接送信して編集することもできます。

Prelude からの整理内容やメタデータ情報は、Adobe Premiere Pro に引き継がれます。このようにワークフローはシームレスなので、ムービーの最終版を作成するときにポストプロダクションにかかる時間や作業が削減されます。

Premiere Pro プロジェクトおよび Final Cut Pro XML ファイルの書き出し

Adobe Prelude からのクリップ、サブクリップ、マーカーおよびラフカットを含む Premiere Pro プロジェクトファイルを書き出すには、次の操作を行います。

1. ファイル／書き出しを選択します。
2. 書き出しダイアログボックスが表示されます。
3. プロジェクトファイルの保存先を選択します。
4. プロジェクトファイルに名前を付け、有効のチェックボックスをオンにします。
5. 「種類」で「Premiere Pro」または「Final Cut Pro XML」を選択します。
6. （オプション）関連するメディアを有効のチェックボックスをオンにして書き出し、サブフォルダー名を作成します。
7. 「OK」をクリックします。

ファイルが書き出されます。これで Adobe Premiere Pro でプロジェクトファイルを読み込んだり開いたりできるようになります。

リソース

- [Adobe Prelude ヘルプ](#)
- [ビデオチュートリアル：What is Adobe Prelude?](#)
- [ビデオチュートリアル：An overview of the interface](#)
- [ビデオチュートリアル：Improved markers and importing from Prelude](#)
- [ビデオチュートリアル：Sharing clips and rough cuts directly with Adobe Premiere Pro](#)
- [ビデオチュートリアル：Adding comments](#)

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ワークスペースとワークフロー

Networks and removable media with Digital Video
トラブルシューティング (2012 年 10 月 19 日)

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

Prelude のワークスペース

ビデオチュートリアル
スタートアップスクリーン
インジェスト、ログ、リスト、ラフカットワークスペース
カスタムワークスペースの作成
Prelude のパネル

ビデオチュートリアル

[トップへ戻る](#)

ビデオをフルスクリーンモードで表示するには、 をクリックします。

スタートアップスクリーン

[トップへ戻る](#)

Prelude を開くときに、スタートアップスクリーンが表示されます。スタートアップスクリーンを使用して、プロジェクトを作成したり、既存のプロジェクトを開いたり、Prelude のヘルプにアクセスしたりします。

起動時のスタートアップスクリーンを無効にするには、スタートアップスクリーンの「起動時にスタートアップスクリーンを表示」オプションを無効にします。

スタートアップスクリーンを無効にしている場合、Prelude の起動時に最後に開かれていたプロジェクトが開かれます。スタートアップスクリーンを再び有効にするには、環境設定ダイアログを開き、起動時メニューの「起動時にスタートアップスクリーンを表示」を選択します。

インジェスト、ログ、リスト、ラフカットワークスペース

[トップへ戻る](#)

Prelude で使用できるデフォルトのワークスペースは、ラフカットのログや操作などのタスクのために最適化されたパネル配置になるように設計されています。

インジェストダイアログ

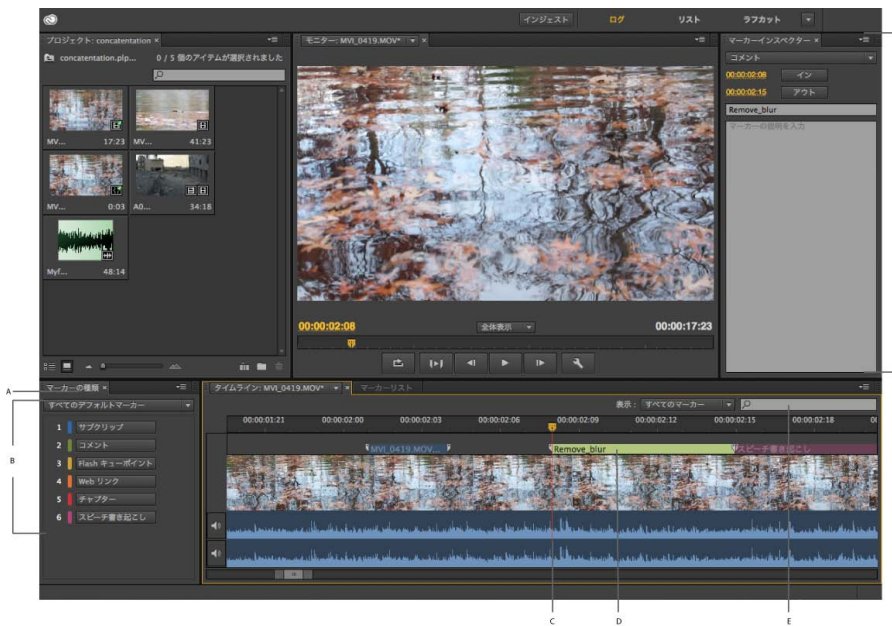
インジェストダイアログボックスを使用して、ムービークリップを選択およびインジェストします。フォルダーやラフカットも選択できます。フォルダーを選択すると、関連付けられたすべてのクリップがインジェストされます。

インジェストするクリップは、コンピューター、ほかのソフトウェア、接続されているデバイス（外付けハードディスク、ビデオカメラ、カメラカードなど）から選択できます。クリップサムネイル上のインポイントとアウトポイントを設定して、クリップを保存先に転送セクションのトランスコーディングを有効にすることで、クリップの一部をインジェスト（部分インジェスト）できます。また、編集の要件に最適なトランスコードオプションを選択することもできます。

Prelude では、メタデータを追加し、インジェストする前にファイル名を変更できます。

ご使用のコンピューターのクリップの場所を表示するには、リスト内またはサムネイルビューのクリップを右クリックします。エクスプローラーで表示（Windows）、Finder で表示（Mac OS）を選択します。

ログワークスペース

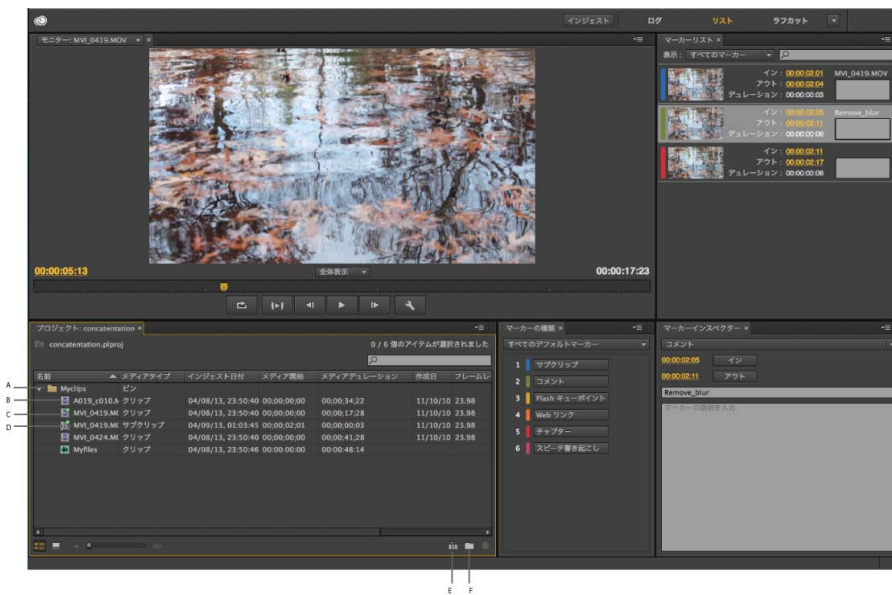


マーカーの種類パネル

A. メタデータマーカーパネル B. 「マーカー」ボタン C. 現在の時間インジケータ（再生ヘッド） D. ムービークリップに適用されたメタデータマーカー E. マーカーの検索オプション F. メタデータ情報を編集するためのパネル

すばやくメタデータを追加してサブクリップを作成するために、ログワークスペースが最適化されています。クリップの整理や検索をすばやく行うためのマーカーやほかのメタデータを追加します。Adobe Premiere Pro やほかのアプリケーションに書き出すときにメタデータを利用できます。

リストワークスペース



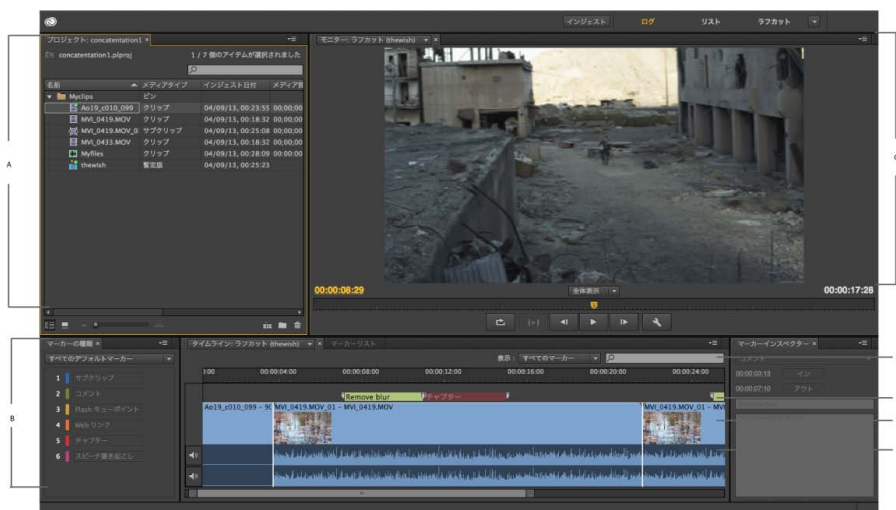
リストワークスペース

A. ビン B. ムービークリップ C. タイムラインで開かれているムービークリップ D. タイムラインで開かれているサブクリップ E. ラフカットを作成する F. ビンを作成する

プロジェクトパネルで、ファイルを整理するときにフォルダーを使用するのと同じように、プロジェクトの内容を整理します。ビンには、クリップ、サブクリップ、およびラフカットを格納できます。プロジェクトパネルを使用して、ラフカットを作成して、サブクリップをラフカットに追加できるようにします。

プロジェクトパネルで内容を並べ替えるには、新しい位置にドラッグします。

ラフカットワークスペース



ラフカットワークスペース

A. クリップおよびラフカットが含まれるプロジェクトパネル B. ラフカットのサブクリップが含まれるタイムライン C. モニターパネル D. マーカーの検索オプション E. メタデータおよびサブクリップ情報が含まれるトラック F. ビデオトラック G. オーディオトラック

作成したラフカットを開き、クリップやサブクリップをタイムラインに追加します。ラフカットを Adobe Premiere Pro またはほかのアプリケーションに書き出す場合、クリップの整理およびメタデータに関するすべての情報は維持されます。

💡 表示メニューのオプションを使用して、タイムラインにマーカーを選択表示します。

カスタムワークスペースの作成

[トップへ戻る](#)

ウィンドウメニューを使用して、Prelude のパネルにアクセスします。ほかの Adobe アプリケーションと同様に、パネルおよびフレームを切り離したりドッキングしたりすることができます。カスタムワークスペースを作成することもできます。カスタムワークスペースにアクセスするには、ウィンドウ／ワークスペースを選択し、オプションを選択します。

頻繁に使用するカスタマイズされたワークスペースがある場合、ウィンドウ／ワークスペース／新規ワークスペースを使用して、カスタムワークスペースを作成できます。カスタムワークスペースがウィンドウ／ワークスペースメニューに追加されます。デフォルトのワークスペースに戻るには、ウィンドウ／ワークスペース／現在のワークスペースをリセット(&R)...を選択します。

注意： フレームとは、グループ化された一連のパネルです。

パネル内の内容やパネルそのものを並べ替えるには、新しい位置にドラッグします。

Prelude のパネル

[トップへ戻る](#)

次に、Prelude のパネルの一部を表示します。

パネル	説明
エクステンション	Prelude の機能を拡張するエクステンションまたはプラグインが含まれます。エクステンションまたはプラグインを使用できない場合、このオプションは無効です。
イベント	タイムラインで再生しているムービーのオーディオレベルを表示します。
イベント	警告やエラーメッセージなど、問題を特定してトラブルシューティングするための情報をリストします。
ヒストリー	現在の作業セッション中の任意の時点までプロジェクトの状態に戻すには、ヒストリーパネルを使用します。プロジェクトに変更を適用するたびに、そのプロジェクトの新しい状態がパネルに追加されます。選択した状態からプロジェクトを修正することもできます。 ヒストリーパネルで状態を右クリックすると、使用可能なオプションが表示されます。 開いているクリップとラフカットを切り替えると、ヒストリーパネルがクリアされます。開いているクリップまたはラフカットを

	保存した場合も、クリアされます。
マーカーリスト	現在開いているムービーのマーカーすべてを表示します。このパネルは、インポイントとアウトポイントのタイムコードの変更や、マーカーの詳細の編集にも使用できます。

モニターパネル



モニターワークスペース

A. 現在の時間インジケーター（再生ヘッド） B. タイムコード C. ビデオのループ D. インからアウトへ再生 E. 前のフレーム F. 拡大率オプション G. 再生／一時停止 H. 次のフレーム I. 出力設定 J. クリップの長さ

プロジェクトパネルでムービークリップをダブルクリックすると、モニターパネルで再生用に開きます。モニターでは、標準的な再生およびナビゲーションオプションにアクセスできます。タイムコード、再生ボタン、または再生ヘッドを使用してムービーを移動できます。

インからアウトへ再生オプションでは、選択したマーカーのデュレーションに対してムービーを再生します。

💡 ムービークリップをプレビューするには、J、K、L のキーボードショートカットを使用します。大きく制御する場合、J+K キーの組み合わせを使用してゆっくりと前に戻り、K+L キーの組み合わせを使用してゆっくり先に進みます。

表示画質の設定

一部の形式は、高圧縮率または高データレートであることにより、フルモーション再生で表示することができません。解像度を低くするとモーション再生速度が速くなりますが、画質が低下します。この現象は、AVCHD およびその他の H.264 コーデックベースのメディアを表示しているときに顕著に現れます。「フル解像度」より低い設定では、これらの形式のエラー訂正はオフになっていて、再生時にちらつきが発生します。ただし、これらのちらつきは書き出したメディアには現れません。

モニタリング時の制御をより細かく管理するには、再生時と一時停止時とで別々の解像度を使用します。高解像度のフッターでは、再生がスムーズになるように再生解像度を低い値（1/4 など）に設定して、一時停止解像度をフルに設定します。これらの設定により、再生を一時停止したときに、焦点やエッジの詳細の品質をすばやく確認できます。スクラブするとモニターが一時停止解像度ではなく、再生解像度になります。

1. 「出力」ボタンをクリックします。
2. 「再生時の解像度」および「一時停止時の解像度」のオプションを選択します。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | [オンラインプライバシーポリシー](#)

Adobe Story スクリプトと Prelude のムービークリップのリンク

クリップからのスクリプトメタデータの消去

Adobe Story スクリプトを使用して Prelude でムービークリップをリンクできます。その後、音声テキスト変換の正確性を向上するためにクリップを分析します。埋め込まれたスクリプトに従って、Prelude は Adobe Media Encoder を使用して分析を実行します。

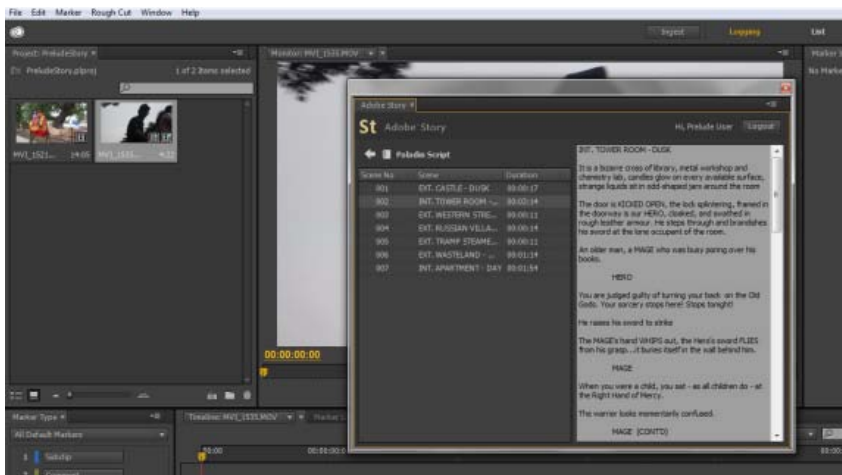
分析中、埋め込みスクリプトと十分な一致が見つかった場合、分析された音声テキストが埋め込みスクリプトテキストと置き換えられます。置き換え中、参照されるスクリプトの正確なスペル、正しい名前、句読点が表示されます。標準のスピーチ分析ではこれを行いません。

分析後、スピーチの書き起こしマーカーがクリップ上に表示されます。プロジェクトパネル内の個々の語句を検索して、そのメタデータが含まれているクリップをフィルターできます。また、タイムラインパネルまたはマーカーリストパネルの検索ボックスを使用して、開いているクリップを検索することもできます。

Adobe Premiere Pro に書き出した後、Premiere Pro のメタデータパネルの解析テキストセクションに、スピーチからテキストヘマーカーが表示されます。

注意： このワークフローは Story のテレビと映画のスクリプトのみに使用できます。Prelude ではその他の種類のスクリプトは表示されません。

1. ウィンドウ／Adobe Storyを選択します。
2. Adobe ID 資格情報を使用して、Adobe Story にログインします。
3. Prelude のムービークリップに関連付けられるシーンが含まれているスクリプトを開きます。
4. スクリプトからシーンを選択し、Prelude のムービークリップにドラッグします。スクリプトがリンクされると、添付されたスクリプトのバッジがクリップに表示されます。



5. ムービークリップを右クリックし、コンテンツを解析を選択します。ムービークリップが解析のために Adobe Media Encoder に送信されます。解析が完了するまでお待ちください。
6. 解析後、スピーチからテキストヘマーカーがタイムラインに表示されます。

ウィンドウ／メタデータを使用して、メタデータパネルを開きます。読み込まれたシーンのメタデータがこのパネルのスクリプトセクションに表示されます。

💡 必要に応じて Prelude の複数のクリップを Adobe Story のスクリプト内のシーンと関連付けることができます。

クリップからのスクリプトメタデータの消去

- ムービークリップを右クリックして「スクリプトデータをクリア」を選択します。

メディアの読み込み

Networks and removable media with Digital Video
トラブルシューティング (2012 年 10 月 19 日)

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

メディアクリップのインジェスト

ビデオ | Organize clips, subclips, and sequences in Prelude

インジェストのためにサポートされるファイル形式

プロジェクトを作成する／既存プロジェクトを開く

ムービークリップをインジェストする

インジェスト中にファイル名を変更する

インジェストするファイルにメタデータを追加する

別の場所に移動されたファイルへの再リンク

ファイルベースのビデオカメラで録画および録音されたビデオとオーディオは、デジタルファイルに保存されています。インジェストは録画および録音されたメディアからデータを転送する（または、別の形式へのトランスコーディング）プロセスです。

Adobe Prelude にムービークリップをインジェストする前に、プロジェクトを作成します。Prelude では、作成するプロジェクトごとにプロジェクト（.plproj）ファイルが作成されます。

プロジェクトファイルには、インジェストするソースファイルへの参照のみが格納されます。このため、プロジェクトファイルのサイズは非常に小さいままです。

[トップへ戻る](#)

インジェストのためにサポートされるファイル形式

ビデオ、オーディオのみ（AIFF、MP3、WAV）、および静止画ファイル（Adobe Illustrator、Adobe Photoshop、Bitmap、GIF、JPEG、PNG、TIFF、およびアイコンファイル）を Prelude にインジェストできます。

注意： 静的メタデータだけが Prelude の静止画像に関連付けられます。ラフカットに含めるために、150 フレームのデフォルトのデュレーションが静止画像に割り当てられます。このデフォルトのデュレーションは環境設定（環境設定／一般）で調整できます。Prelude の静止画像には、マーカーは関連付けられていません。

Panasonic P2 形式 Prelude では、DV、DVCPRO、DVCPRO 50、DVCPRO HD または AVC-I 形式のビデオで、MXF の一種である Panasonic の Op-Atom 形式をサポートしています。

P2 ファイル構造のルートフォルダーは、CONTENTS フォルダーです。各本質的要素（ビデオやオーディオの要素）は、個別の MXF ラッパーファイルに含まれています。ビデオ MXF ファイルは VIDEO サブフォルダー、オーディオ MXF ファイルは AUDIO サブフォルダーに含まれています。CLIP サブフォルダーに入っている XML ファイルには、本質的ファイルとそれに関連するメタデータ間の関連性が含まれています。

お使いのコンピューターで P2 カードを読み取るためには、適切なドライバーをインストールする必要があります。このドライバーは、Panasonic の Web サイトからダウンロードできます。また、Panasonic は、P2 カードに保存されているメディアを参照および再生することが可能な P2 ビューアアプリケーションも提供しています。

注意： P2 ファイルで特定の機能を使用するには、最初にファイルのプロパティを読み取り専用から読み取りおよび書き込みに変更します。例えば、タイムコードダイアログボックスを使用してクリップのタイムコードメタデータを変更するには、最初にファイルのプロパティを読み取りおよび書き込みに変更します。オペレーティングシステムのファイルエクスプローラーを使用して、ファイルのプロパティを変更します。

XDCAM と AVCHD 形式 XDCAM HD ビデオカメラで撮影したビデオファイルは、MXF 形式で CLIP フォルダーに保存されます。XDCAM EX ビデオカメラは、MP4 ファイルを BPAV という名前のフォルダーに書き込みます。

XMPilot は Sony 製の一部の XDCAM HD カメラ用のオプションのアドオンです。Prelude は XMPilot の計画メタデータを静的メタデータに変換します。Essence マーカーがコメントマーカーに変換されます。作成中に収集され、XMPilot システムに追加されたメタデータがポストプロダクション中ずっと維持されるようになりました。

AVCHD ファイルを使用するときは、フォルダー構成を維持するようにしてください。RAW MTS ファイルは Prelude にログインできません。

[トップへ戻る](#)

プロジェクトの作成／既存プロジェクトを開く

スタートアップスクリーンのオプションを使用すると、プロジェクトを作成したり、既存のプロジェクトを開いたりできます。

プロジェクトが既に Prelude で開かれている場合、次のオプションから選択します。

- プロジェクトを作成するには、ファイル／新規プロジェクトを選択します。または、Ctrl + Alt + N キー（Windows）、Cmd + Opt + N キー（Mac OS）を押します。プロジェクトファイルの名前および位置を指定します。
- 既存プロジェクトを開くには、ファイル／プロジェクトを開くを選択します。または、Ctrl + Shift + O キー（Windows）、Cmd + Shift + O キー（Mac OS）を押します。プロジェクトファイルの位置に移動して開きます。

[トップへ戻る](#)

ムービークリップのインジェスト

ムービークリップの全体をインジェストすることも、クリップの選択部分をインジェストすることも（部分インジェスト）できます。また、複数のエンコーディングオプションを使用して、選択したムービークリップをトランスコードすることもできます。

1. ファイル／インジェストを選択します。または、Ctrl + I キー（Windows）、Cmd + I キー（Mac OS）を押します。

 ファイルを指定されたピンにインジェストするには、「インジェスト」をクリックする前に、プロジェクトパネルでピンを選択します。

2. メディアが格納されているフォルダーに移動し、フォルダーをクリックします。フォルダーの内容が中央のパネルに表示されます。

 ヒント：以前に内容をインジェストしたフォルダーにアクセスするには、パネル上部にあるメニューを使用します。

3. 要件に応じて、次の操作を行います。

- 内容をサムネールとして表示するには、アイコン表示  ボタンをクリックします。
- 内容をリストとして表示するには、リスト表示  ボタンをクリックします。
- ムービークリップの内容をすばやくプレビューするには、サムネール上でカーソルをドラッグします。サムネールをクリックして再生ヘッドを使用すると、ムービーをスクラブすることもできます。または、JKL キーを使用して、選択したサムネールの再生を制御します。
- パネル内のムービークリップのサムネールサイズを変更するには、ズーム  スライダーを使用します。
- 特定のファイルの種類のファイルを表示するには、ファイルの種類メニューからオプションを選択します。複数のオプションを選択するには、手順を繰り返します。デフォルトでは、Prelude でサポートされるすべてのファイルの種類が表示されます。
- 特定のソースからのファイルを表示するには、表示形式メニューからオプションを選択します。デバイスからインジェストする場合は、コンピューターに接続されていることを確認してください。
- インジェストするクリップを選択するには、対応するチェックボックスをクリックします。「すべてチェック」をクリックしてインジェストするすべてのクリップを選択します。

4. クリップの特定部分をインジェストするには（部分インジェスト）、そのサムネールをクリックします。JKL キーボードショートカットを使用するか、再生ヘッドをドラッグしてクリップ間を移動します。目的の位置で I キーおよび O キーを押してインポイントとアウトポイントを設定します。

この機能を使用する場合は、「トランスコード」オプションが有効であることを確認してください。トランスコーディングは部分インジェストに必須です。

5. インジェストするファイルの位置を指定するには、「クリップを保存先に転送」を選択し、次の操作を行います。

- a. 転送されたファイル用のフォルダーを変更するには、プライマリ保存先メニューで「場所を参照」を選択し、保存先フォルダーを選択します。
- b. （オプション）選択したフォルダー内に転送したファイル用のサブフォルダーを作成するには、「サブフォルダーを追加」をクリックします。サブフォルダーの名前を指定します。サブフォルダーを作成すると、同じ名前のファイルを誤って上書きすることを回避できます。

6. メディアファイルをトランスコーディングせずに転送するには、「トランスコード」オプションを選択解除したままにします。

コピーしたファイルがオリジナルのファイルと同じかどうか確認するには、「確認」を選択します。このオプションは、「トランスコード」

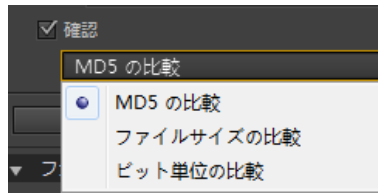
オプションが無効である場合に、プライマリ保存先に対してのみ使用できます。

MD5 の比較：MD5 のチェックを行い、ソースファイルがインGESTしたファイルと同じかどうかを確認します。

ファイルサイズの比較：インGESTしたファイルのファイルサイズがオリジナルのムービークリップと同じであるかどうかを確認します。

ビット単位での比較：CRC チェックを行い、ソースファイルのチェックサムが、インGESTしたファイルと同じかどうかを確認します。

ファイルが異なる場合、チェックサムが一致しないため、テストが失敗します。



インGESTしたファイルの MD5 の確認

7. インGESTするファイルのトランスコーディング設定を指定するには、「トランスコード」を選択します。サブメニューを使用して、ファイルのトランスコーディングプリセットを指定します。追加のプリセットを指定するには、Adobe Media Encoder でプリセットを追加します。プリセットが Prelude に反映されます。

ご使用のコンピューターに Adobe Premiere Pro がインストールされている場合、いくつかの選択したクリップを 1 つのムービークリップに結合するには「クリップの組み合わせ」を選択します。ムービークリップの名前を指定します。インGEST後、新しく組み合わせられたクリップはプロジェクトパネルに表示されます。

8. 選択したファイルを複数の形式でトランスコーディングする場合や、複数の位置にファイルを転送する場合には、「保存先を追加」をクリックします。手順を繰り返します。

注意： インGESTが完了した時に、Prelude プロジェクトパネルにプライマリ保存先に転送されたファイルだけが表示されます。

9. 「インGEST」をクリックします。

ファイルは、Adobe Media Encoder を使用してトランスコードされます。トランスコード処理が完了すると、トランスコードされたファイルが保存先フォルダーに表示されます。

トランスコードを一時停止またはキャンセルするには、プログレスバーで対応するボタンを使用します。

[トップへ戻る](#)

インGEST中にファイル名を変更する

ファイル名を変更する前に、Prelude によって提供されるさまざまなパラメーターに基づいてプリセットを作成できます。その後、プリセットを使用して、インGEST中に選択したファイルの名前を変更します。

ディスク上のファイル名を変更することは、「クリップを保存先に転送」が有効になっていて、QuickTime などの単純なファイルを想定しています。

(P2 のような) 複雑なフォルダー構造の一部となっているファイルの名前は変更されません。このような場合、新しい名前がメタデータに保存され (ダブリンコア/タイトル)、クリップ名として表示されるため、新しい名前が Prelude プロジェクトに表示されます。

1. インGESTダイアログのファイル名変更パネルで、「ファイル名を変更」を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - プライマリ保存先にコピーされたムービークリップおよびその他の保存先のコピーに新しい名前変更プリセットを適用するには、「プライマリの保存先のみに適用」を選択します。
 - プライマリ保存先にインGESTされたクリップだけに新しい名前変更プリセットを適用するには、「プライマリの保存先のみに適用」を選択します。

3. ファイルの名前変更のためのプリセットを作成するには、次のようにします。
 - a. 名前変更プリセットのリストの横にある下向き矢印アイコンをクリックし、「新規プリセット」を選択します。
 - b. 「+」をクリックして、カスタム名前変更プリセットに要素を追加します。以下のいずれかを選択します。
 - 自動増分では、ファイル名に関連付けられている番号を増分します。名前を 1、01、001、0001 とインクリメントするよう選択できます。
 - カスタムテキストで、必要に応じてテキストを入力します。例えば、プロジェクト名や 2 つの要素間の識別子に対応するテキストを入力できます。
 - 日付では、ファイルに関連付けられたタイムスタンプを使用して、ファイルに名前を付けます。
 - ファイル名では、新しい名前の要素として、元のファイル名を使用します（拡張子なし）。
 - c. 「保存」をクリックして、プリセットを保存します。プリセットの名前を入力します。名前にはスペースを含めないでください。
 - d. その他の要素を追加するには、「+」ボタンをもう一度クリックします。
4. 変更を保存せずにファイル名変更パネルに戻るには、「x」をクリックします。プリセットを削除するには、「ゴミ箱」アイコンをクリックします。

ファイルの名前変更プリセットを編集する

1. メニューからプリセットを選択します。
2. メニューの横にある下向き矢印をクリックし、「編集」を選択します。
3. 必要に応じて値を編集し、「保存」をクリックします。
4. 別の名前でプリセットを保存するには、「別名で保存」を選択します。プリセットの新しい名前を入力します。

 他のユーザーがプリセットを修正できないように、ファイルメタデータプリセットをシステム全体の位置に保存できます。共有位置は、/Users/Shared/Adobe/jp/prelude/2.0/Presets/Metadata (Mac) および C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\2.0\Presets\Metadata (Windows) です。

ファイルの名前変更プリセットを共有する

一貫性のある命名規則は、共同作業によるワークフローで非常に役立つ場合があります。指定した場所にプリセットを作成すると、複数のユーザーで共有できます。プリセットを共有するユーザーは、プリセットファイルを Prelude に読み込むことができます。読み込むと、Prelude はプリセットをコンピューター上の適切な場所にコピーします。

プリセットを読み込むには、プリセットメニューの横にある下向き矢印をクリックし、「プリセットの読み込み」を選択します。読み込むプリセットを選択し、「開く」をクリックします。

すべてのプリセットがコンピューター上の特定の場所に保存されます。コンピューター上のプリセットを検索するには、プリセットメニューの横にある下向き矢印をクリックし、「Explorer で表示」または「Finder で表示」を選択します。

[トップへ戻る](#)

インGESTするファイルにメタデータを追加する

メタデータを Prelude にインGESTする前に、ムービークリップに追加できます。メタデータは、メタデータパネルに反映されます。

インGEST中のファイルの名前変更と同様に、XMP メタデータとしてインGESTされる各クリップに適用されるカスタムフォーム（またはスキーマ）を作成します。メタデータプリセットは共有したり読み込んだりできます。メタデータの共有は、チームがアセットやコンテンツを整理する際に利用できるメタデータの一貫したセットを確立するのに役立ちます。

1. インGESTダイアログのファイルメタデータパネルで、「ファイルメタデータを追加」を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - プライマリ保存先にコピーされたムービークリップおよびその他の保存先に保存されたコピーに新しいプリセットを適用するには、「プライマリの保存先のみに適用」を選択します。
 - プライマリ保存先にインGESTされたクリップだけに新しいプリセットを適用するには、「プライマリの保存先のみに適用」を選択し

ます。

3. プリセットを作成するには、次のようにします。

- メタデータプリセットのリストの横にある下向き矢印アイコンをクリックし、「新規プリセット」を選択します。
- 「+」をクリックし、メタデータフィールドを追加します。
- メタデータフィールドの名前を入力します。名前にはスペースを含めないでください。
- 必須フィールドについては、アスタリスク (*) の横にあるチェックボックスをクリックします。
- オプションで、メタデータの値を入力にプリセットの値を入力します。
- 「保存」をクリックして、プリセットを保存します。
- その他のフィールドを追加するには、「+」ボタンをもう一度クリックします。

注意：メタデータ名とメタデータ値をまとめてメタデータペアまたはキーと値のペアと呼びます。名前にデフォルト値を使用するように選択することも、インジェスト中に動的に値を追加するように選択することもできます。

4. プリセットを編集するには、次のようにします。

- メニューからプリセットを選択します。
- メニューの横にある下向き矢印をクリックし、「編集」を選択します。
- 必要に応じて値を編集し、「保存」をクリックします。
- 別の名前でプリセットを保存するには、「別名で保存」を選択します。プリセットの新しい名前を入力します。

5. プリセットを読み込むには、プリセットメニューの横にある下向き矢印をクリックし、「プリセットの読み込み」を選択します。読み込むプリセットを選択し、「開く」をクリックします。

すべてのプリセットがコンピューター上の特定の場所に保存されます。コンピューター上のプリセットを検索するには、プリセットメニューの横になる下向き矢印をクリックし、「Explorer で表示」または「Finder で表示」を選択します。



共同作業時に、他の編集者とプリセットを共有できます。

6. 変更を保存せずにメタデータパネルに戻るには、「x」をクリックします。プリセットを削除するには、「ゴミ箱」アイコンをクリックします。



他のユーザーがプリセットを修正できないように、ファイルメタデータプリセットをシステム全体の位置に保存できます。共有位置は、/Users/Shared/Adobe/jp/prelude/2.0/Presets/Metadata (Mac) および C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\2.0\Presets\Metadata (Windows) です。

[トップへ戻る](#)

別の場所に移動されたファイルへの再リンク

プロジェクトファイルには、インジェストされたファイルの場所への参照が含まれます。これらのファイルをコンピューター上の別の場所に移動すると、プロジェクトでは使用できなくなります。移動されたファイルをプロジェクトで引き続き使用するには、Prelude のオプションを使用してそれらのファイルを再リンクします。

プロジェクトを最後に開いた後にファイルを移動した場合、そのファイルが含まれているプロジェクトを開くと、それらのファイルのリストが表示されます。「はい」をクリックし、現在の場所を指定してファイルを再リンクしてください。ファイルの再リンクを選択しない場合は、後で手動でファイルを再リンクすることもできます。

- プロジェクトパネルでオフラインアイコン  が付いているファイルを右クリックし、「再リンク」を選択します。同じ場所にある複数のファイルを選択する場合は、Ctrl/Cmd キーを押しながらクリックするか、Shift キーを押しながらクリックします。
- ファイルが含まれているフォルダーに移動して、ファイルを選択します。Prelude はこの場所を使用して選択範囲の他のすべてのファイルを再リンクします。
- 「開く」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | [オンラインプライバシーポリシー](#)

ムービークリップのログ作成

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

ムービークリップのログ作成

[ビデオチュートリアル](#)

[マーカータイプ](#)

[タイムラインの使用](#)

[ムービークリップのログ（キーボードのワークフロー）](#)

[ムービークリップのログ（メニューのワークフロー）](#)

[マーカーテンプレートの作成](#)

[ムービークリップへのメタデータの追加](#)

[メタデータ情報の読み込み／書き出し](#)

[Creative Cloud を使用して、アセットのメタデータをアップロードおよびダウンロードする](#)

Adobe Prelude のログ記録機能を使用すると、サブクリップを作成したり、時間マーカーを追加したりすることができます。時間マーカーには、ムービークリップの特定部分に関するデータが含まれています。例えば、スピーチの書き起こしのような一時的なマーカーを使用して、Adobe Media Encoder などのソフトウェアでスピーチからテキストに書き起こした会話のテキストを編集できます。

クリップに静的メタデータを追加するには、メタデータパネルを使用します。

ログ情報および追加されたメタデータは、XMP ファイルに記録されます。QuickTime (.mov) などの一部の形式では、XMP 情報がメディアファイルに書かれます。MXF のようにメディアファイルへの書き込みがサポートされないフォーマットの場合、XMP がサイドカーファイルに書き込まれます。サイドカーファイルはメディアファイルと同じ場所に保存されます。

[トップへ戻る](#)

ビデオチュートリアル

ビデオをフルスクリーンモードで表示するには、ビデオで  をクリックします。

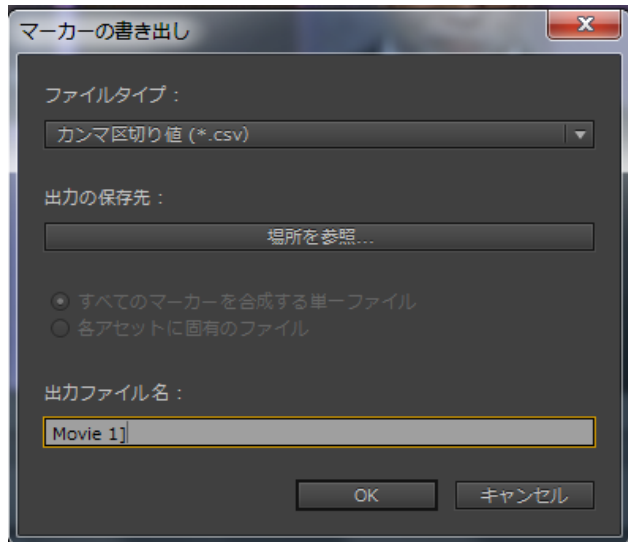
[トップへ戻る](#)

マーカーの種類

マーカーの種類	説明
サブクリップ	サブクリップのインポイントおよびアウトポイントを作成する場合。プロジェクトを保存すると、サブクリップがプロジェクトビューに表示されます。
コメント	ムービークリップの選択部分に関するコメントや注記。
Flash キューポイント	外部イベントをトリガーします。グラフィックの同期、ナビゲーションオプションの提供、ほかのビデオファイルの読み込みなど。
Web リンク	ムービークリップの選択部分に関する詳細情報を提供する URL を追加する場合。
チャプター	これらのマーカーを Encore や Adobe Premiere Pro などのソフトウェアで読み込むと、チャプターポイントの作成に使用できます。
スピーチの書き起こし	Adobe Media Encoder などのソフトウェアで作成された、スピーチからテキストに書き起こした内容を編集、または手動で追加するには

マーカーの書き出し

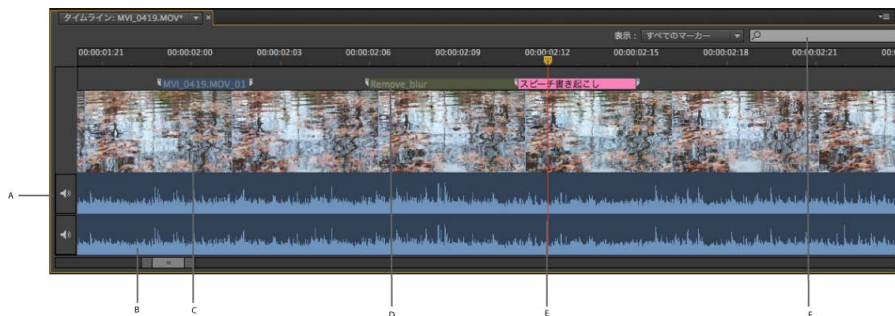
選択したアセットからマーカーを CSV テキストファイルまたは書式の整った HTML ページとして書き出せるようになりました（ファイル／書き出し／マーカー）。



マーカーの書き出し

[トップへ戻る](#)

タイムラインの使用



タイムラインパネル

A. オーディオのミュートオプション B. オーディオトラック C. ビデオトラック D. マーカー E. 現在の時間インジケーター（CTI） F. マーカーの検索オプション

ムービークリップ内のマーカーは、タイムライン上部のトラックに表示されます。ムービークリップ上でカーソルを移動すると、クリップに関する情報が表示されます。

- ・ムービークリップをスクラブするには、またはムービークリップの特定ポイントにすばやく移動するには、現在の時間インジケーター／再生ヘッドを使用します。
- ・ムービークリップに追加された特定のマーカーを表示するには、表示メニューのオプションを使用します。
- ・マーカーを検索するには、「検索」フィールドにマーカー情報を入力します。
- ・タイムラインビューでトラックをズームインまたはズームアウトするには、ズームオプションを使用します。
- ・マーカーのインポイントおよびアウトポイントを設定するには、キーボードショートカットの I キーおよび O キーを使用します。

[トップへ戻る](#)

ムービークリップのログ（キーボードのワークフロー）

1. デフォルトのログワークスペースをすばやく開くには、Alt + Shift + 2 キー (Windows) または Opt + Shift + 2 キー (Mac OS) を押します。
2. プロジェクトパネルからタイムラインにムービークリップをドラッグするか、プロジェクトパネルでクリップをダブルクリックします。ムービークリップに、開かれていることを示すチェックマークが表示されます。
3. ムービーを再生します。フレーム間を移動するには、JKL キーボードショートカットを使用します。
4. メインキーボードを使用して、次のキーを押して対応するマーカーを追加します。
 - サブクリップマーカーを追加するには、1 を押します。
 - コメントマーカーを追加するには、2 を押します。
 - Flash キューポイントマーカーを追加するには、3 を押します。
 - Web リンクマーカーを追加するには、4 を押します。
 - チャプターマーカーを追加するには、5 を押します。
 - 書き起こしマーカーを追加するには、6 を押します。

注意： マーカーまたはマーカーテンプレートのリストをカスタマイズしている場合、マーカーの種類パネルの各マーカーのボタンの横に適切なキーボード番号が表示されます。

5. マーカーインスペクターパネルに情報を入力します。

例えば、サブクリップに割り当てられたデフォルトの名前を変更できます。マーカーの名前と説明はテキストフィールドで編集することもできます。テキストフィールドは Heads Up Display (HUD) とも呼ばれ、タイムラインの上に表示されます。

注意： Heads Up Display が有効な場合にマーカーにインポイントとアウトポイントを設定するには、Alt + I / Alt + O キー (Windows) または Opt + I / Opt + O キー (Mac OS) を使用します。

 再生の制御には Alt / Opt キーを JKL キーと組み合わせて使用するか、H キーと組み合わせて、環境設定で設定されている秒数分を巻き戻します。HUD の入力を続行するには、Alt キー / Opt キーを放します。HUD を閉じるには、Enter / Return キーを押します。

サブクリップのマーカーを追加した場合、サブクリップは、クリップを保存した後のプロジェクトパネルに表示されます。

再生中にオーディオチャンネルをミュートするには、タイムラインのオーディオチャンネルを右クリックまたは Ctrl を押しながらクリックして、「オーディオチャンネルをミュート」を選択します。または、オーディオチャンネルの左にあるミュートボタンをクリックします。

マーカーのデフォルト設定の変更

[トップへ戻る](#)

ムービークリップのログ (メニューのワークフロー)

1. ウィンドウ / ワークスペース / ログを選択します。
2. プロジェクトパネルからタイムラインにムービークリップをドラッグするか、プロジェクトパネルでクリップをダブルクリックします。ムービークリップに、開かれていることを示すチェックマークが表示されます。

マーカーの種類パネルで、追加するマーカーをクリックします。マーカーがムービークリップの上にあるトラックに表示されます。その位置は、マーカーのデュレーションに対して設定されている環境設定に基づいて設定されます。
3. 次のいずれかの操作を行います。
 - 「インポイントを設定」および「アウトポイントを設定」ボタンを使用して、追加したマーカーの時間フレームを設定します。
 - マーカーインスペクターのタイムコードを使用して、マーカーのインポイントおよびアウトポイントを設定します。タイムコード上でカーソルをドラッグして値を変更するか、クリックして値を入力します。
 - 現在の時間インジケーター / 再生ヘッドをマーカーのインポイントやアウトポイントを設定する位置に動かします。I キーを押してインポイントを設定するか、O キーを押してアウトポイントを設定します。

4. マーカーインスペクターパネルに情報を入力します。例えば、サブクリップに割り当てられたデフォルトの名前を変更できます。マーカーの名前と説明はタイムラインの上に表示される Heads Up Display (HUD) で編集することもできます。

 タイムラインに追加したマーカーをドラッグして移動します。マーカー間で選択したり移動したりするには、マーカーメニューのオプションを使用します。

サブクリップのマーカーを追加した場合、サブクリップは、クリップを保存した後のプロジェクトパネルに表示されます。

マーカーの一般設定の変更

[トップへ戻る](#)

マーカーテンプレートの作成

マーカーテンプレートはマーカーの種類のプリセットのようなもので、新しいカスタムマーカーの種類ではありません。

例えば、ムービークリップの使用可能な部分を識別するには、「Good Take」ラベルの付いたコメントマーカーをよく使います。このようなコメントマーカーをテンプレートとして保存すると、マーカーの種類パネル内にボタンが作成されます。このボタンをクリックすると、「Good Take」ラベルの付いたコメントマーカーがムービークリップに追加されます。

新しいマーカーへのキーボードショートカットは、マーカーの種類パネル内のシーケンスによって異なります。シーケンス内の順序が 6 番目のボタンには、キーボードショートカットに 6 を使用します。

1. タイムラインパネルからテンプレートとして保存するマーカーを選択します。
2. マーカー／マーカーをテンプレートとして保存を選択します。
3. マーカーテンプレート名を入力します。この名前はボタンのラベルに使用されます。

[トップへ戻る](#)

ムービークリップへのメタデータの追加

1. メタデータを追加するクリップを選択します。
2. ウィンドウ／メタデータを選択します。
3. メタデータパネルで、選択したムービークリップの必須情報を入力します。

注意：メタデータパネルには、「保存」ボタンがありません。追加するすべての情報が自動的に保存されます。

[トップへ戻る](#)

メタデータ情報の読み込み／書き出し

書き出される XMP ファイルには、開いているムービークリップ内のすべてのメタデータ（ログ情報を含む）が含まれます。XMP ファイル内のメタデータおよびタイムコードを Prelude で開いているムービークリップに読み込みおよび適用できます。

メタデータの読み込み

1. ウィンドウ／関連付けられていないメタデータを選択します。
2. 「読み込み」をクリックし、XMP ファイルを開きます。複数の XMP ファイルを開くこともできます。ファイル内のマーカーが表示されます。
3. 次のいずれかの操作を行います。
 - 現在の時間インジケーターの位置にある XMP ファイルから読み込んだマーカーを挿入するには、現在のプレイヤー位置を選択します。

- マーカーの開始時間を選択して、割り当てられた開始時間に基づいたマーカーの位置を指定します。

メタデータの書き出し

ファイルにメタデータ情報を保存するには、ファイル／XMP を別名で保存を選択します。XMP ファイルをコンピューター上の位置に保存します。

[トップへ戻る](#)

Creative Cloud を使用して、アセットのメタデータをアップロードおよびダウンロードする

アセットのメタデータを XMP ファイルとして Creative Cloud にアップロードできます。後で XMP ファイルを別のコンピューターまたはデバイスで実行している Prelude にダウンロードし、そのメタデータをアセットに適用できます。メタデータは、関連付けられていないメタデータパネルにダウンロードされます。

- Creative Cloud にアップロードしたいメタデータのファイルを右クリックし、「メタデータの Creative Cloud へのアップロード」を選択します。
- クラウドから XMP メタデータをダウンロードするには、Prelude で関連付けられていないメタデータパネルを開きます。関連付けられていないメタデータパネルの右側にあるメニューボタンから「Creative Cloud からダウンロード」をクリックします。 .

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

ラフカット

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

ラフカット

ラフカットの作成

ラフカットにマーカを追加

ビデオチュートリアル

ラフカットをほかのアプリケーションで開く

クリップやサブクリップを集めたら、ムービーのラフカットに付加していき、ラフカットを作成します。

ラフカットの作成

[トップへ戻る](#)

1. ファイル／ラフカットを作成を選択します。
2. ラフカット (.arcut) ファイルの名前を入力し、「保存」をクリックします。
3. プロジェクトパネルのラフカットをダブルクリックして、タイムラインパネルおよびモニターパネルで開きます。
4. ラフカットに追加するムービークリップまたはサブクリップを選択します。
5. ファイル／ラフカットに付加を選択します。ムービークリップは、選択された順番でタイムラインに追加されます。または、タイムラインにムービークリップをドラッグします。
6. 暫定版メニューのオプションを使用して、ラフカットでムービークリップを選択したり並べ替えたりします。
7. プロジェクトを保存して、ラフカットファイルに変更を保存します。

💡 ラフカットのコピーを作成するには、ファイル／ラフカットを別名で保存を選択し、別の名前でラフカットファイルを保存します。

ラフカットにマーカを追加する

[トップへ戻る](#)

1. マーカが含まれているクリップをタイムラインで開きます。背景でラフカットを開きます。
2. ラフカットに追加するマーカを選択します。
3. ラフカット／選択したマーカを追加を選択します。

タイムラインで現在開かれているラフカットにマーカが追加されます。

💡 ラフカットとサブクリップマーカが含まれるクリップがタイムラインパネルで開かれている場合、クリップ内のサブクリックマーカを選択してラフカットに追加できます。

ビデオチュートリアル

[トップへ戻る](#)

ビデオをフルスクリーンモードで表示するには、ビデオで  をクリックします。

ラフカットをほかのアプリケーションで開く

[トップへ戻る](#)

Adobe Premiere Pro と Prelude を同じコンピューターにインストールしている場合、ラフカットを Premiere Pro に直接送信できます。

別のコンピューター上で動作している Premiere Pro や Final Cut Pro などのアプリケーションで使用するファイルを作成するには、書き出しオプションを使用します。

1. プロジェクトパネルで、Adobe Premiere Pro に送信するラフカットと別のクリップまたはビンを選択します。
2. ファイル／Premiere Pro に送信を選択します。

Adobe Premiere Pro が起動し、新しいプロジェクトを保存するように求められます。Adobe Premiere Pro が既にコンピューターで起動している場合、開かれたプロジェクト上に Prelude の項目が表示されます。

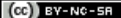
3. ラフカットがプロジェクトパネルに表示されます。プロジェクトパネルでラフカットをダブルクリックします。

Prelude で追加したすべてのマーカーを Premiere Pro で利用できます。Premiere Pro で Prelude に追加したマーカーを編集できます。

他のアプリケーションへの書き出し

1. プロジェクトパネルで、書き出すラフカットと別のクリップまたはピンを選択します。
2. ファイル／書き出し／プロジェクトを選択します。
3. 保存先メニューで、次のいずれかの操作を行います。
 - 書き出すプロジェクトをお使いのコンピューターに保存する場合は、「ローカルディスク」を選択します。
 - 書き出すファイルを FTP サーバーにアップロードする場合は、「FTP サーバー」を選択します。
4. 書き出すプロジェクトの名前を入力します。
5. 種類メニューから、最終編集用に「Premiere Pro」または「Final Cut Pro」を選択します。
6. 「メディア」を選択すると、プロジェクトファイルとともに関連するメディアも書き出されます。メディアファイルは指定した位置のサブフォルダーに書き出されます。サブフォルダーに割り当てられるデフォルトの名前は編集できます。
7. 「OK」をクリックします。保存先としてローカルディスクと FTP サーバーのどちらを選択したかに応じて、次のいずれかの操作を行います。
 - 書き出すファイルを保存するコンピューター上の位置を選択します。
 - 書き出すファイルをホストする FTP サーバーの詳細を入力します。

プロジェクトを書き出したフォルダーまたはディレクトリに移動します。Adobe Premiere Pro プロジェクトまたは Final Cut Pro XML ファイルを開きます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | [オンラインプライバシーポリシー](#)

環境設定

Networks and removable media with Digital Video
トラブルシューティング (2012 年 10 月 19 日)

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

Prelude 環境設定の設定

一般設定の変更
外観設定の変更
オーディオ設定の変更
オーディオハードウェア設定の変更
オーディオ出力マッピング設定の変更
メディアキャッシュ環境設定の設定
メモリ環境設定の設定
再生環境設定の設定
マーカー環境設定の設定

環境設定ダイアログ（編集／環境設定）のオプションを使用して、Prelude のデフォルト設定を変更します。

[トップへ戻る](#)

一般設定の変更

オプション	説明
モードを開始	デフォルトのオプションは「ネイティブモードを開始」です。 ライブラリパネルでは、メディア管理システムにクリップを表示できます。起動時に表示される Prelude API を使用してライブラリパネルを作成した場合は、ライブラリモードを開始を選択します。
起動時	- スタートアップスクリーンを表示：起動時にスタートアップスクリーンを表示します。 - 最新を読み込み：Prelude を閉じる前に作業していたプロジェクトを読み込みます。
再生時のタイムラインスクロール	- スクロールなし：現在の時間インジケータがスクリーンの外に移動しても、タイムラインのフォーカスは変わりません。 - ページスクロール：現在の時間インジケータがスクリーンの外に移動すると、タイムラインの新しいビューが表示されます。 - スムーズスクロール：クリップおよびタイムルーターが移動しても、現在の時間インジケータは画面の中央に維持されます。
クリップまたはラフカットをダブルクリックすると、タイムライン（またはマーカーリスト）およびモニターパネルが開かれます。	タイムラインまたはモニターパネルがワークスペースで閉じられている場合、これらのパネルを開くことを有効または無効にします。カスタムパネルを使用している場合、クリップまたはラフカットを開いたときにタイムラインパネルおよびモニターパネルが表示されないようにするには、この設定を無効にします。
プロジェクト読み込みキャッシュ	キャッシュファイルにより Prelude の開始時間が改善されます。プロジェクトキャッシュを有効にすると、このオプションを使用してキャッシュファイルの環境設定を設定できます。 キャッシュファイルおよびこのオプションを使用してプロジェクトキャッシュファイルが保存されているフォルダーの制限を指定できます。

外観設定の変更

外観設定では、Prelude アプリケーションの全体的な外観を変更することができます。

オプション	説明
明るさ	スライダーをドラッグして明るさを設定します。

オーディオ設定の変更

オプション	説明
スクラブ中にオーディオを再生	このオプションを選択解除すると、タイムライン上でムービーをスクラブするときにオーディオを無効にします。
インジェストで自動的にオーディオを最適化	インジェスト中に自動的にオーディオを最適化するには、この設定を使用します。この機能拡張により、必要に応じてすべてのオーディオを使用できます。再生中のオーディオをプロジェクトパネルのサムネイル表示から使用できるようになりました。

オーディオハードウェア設定の変更

このオプションを使用して、デフォルトのオーディオ出力デバイスを指定します。「ASIO 設定」をクリックすると、オーディオハードウェア設定ダイアログボックスが表示されます。

オプション	説明
デバイスの有効化 (Windows)	Prelude の入出力にルーティングする接続済みオーディオデバイスを指定します。デバイスが ASIO デバイスの場合は、デバイス用の ASIO ドライバーを選択します。 サウンドカード用として製造元から提供された ASIO ドライバーがない場合には、「SoundMax Integrated Digital HD Audio」を選択してください。デバイスを有効にするには、必ずデバイス用の最新のドライバーをインストールしてください (Windows)。 ステレオを 2 チャンネル以上入力する場合、または 5.1 サラウンドオーディオをモニターする場合は、使用するデバイスドライバーが ASIO (Audio Stream Input Output) 規格に準拠している必要があります。準拠していない場合は、接続されているハードウェアの入出力数にかかわらず、使用可能な入出力はステレオのみになります。
デフォルトデバイス (Mac OS)	初期設定のデバイスメニューから入力デバイスと出力デバイスを選択します。
バッファーサイズ	Prelude がオーディオの再生に使用するバッファーのサイズを、キロバイト単位で指定します。

[トップへ戻る](#)

オーディオ出力マッピング設定の変更

コンピューターで利用可能なオーディオ出力デバイスがマッピング出力対象メニューに表示されます。コンピューター上の別のデバイスをマッピングするには、メニューから対応するオプションを選択します。

[トップへ戻る](#)

メディアキャッシュ環境設定の設定

Prelude は、一部の形式のビデオとオーディオをインジェストするときに、これらのアイテムのバージョンを処理およびキャッシュして、プレビューの生成時にすばやくアクセスできるようにします。

オプション	説明
可能であればメディアキャッシュファイルを元のファイルの隣に保存	キャッシュファイルをメディアキャッシュフォルダー内ではなくソースファイルをいっしょに格納するには、「可能な場合は、元のファイルと同じフォルダーにメディアキャッシュファイルを保存する」を選択します。「参照」をクリックして、ファイルの位置を指定します。
メディアキャッシュデータベース	データベースには、キャッシュされたメディアファイルへのリンクが保持されます。このメディアキャッシュデータベースは、ほかのアプリケーションと共有されます。それぞれのアプリケーションは、キャッシュされたメディアファイルの同一セットに対して読み書きを行えます。 いずれかのアプリケーションでデータベースの場所を変更すると、ほかのアプリケーションでの場所情報も更新されます。どのアプリケーションにも固有のキャッシュフォルダーがありますが、それらを同一のデータベースが追跡します。
タイムコード	元のクリップのタイムコードをリセットする場合は、「00:00:00:00 から開始」を選択します。クリップの元のタイムコードを維持する場合は、「Media Source」を選択します。
フレーム数	0 から開始：最初のフレーム番号を 0 から開始して各フレームに順番に番号を付けます。 1 から開始：最初のフレーム番号を 1 から開始して各フレームに順番に番号を付けます。 - タイムコード変換：ソースタイムコード番号と同じフレーム番号を生成します。
読み込み時に XMP ID をファイルに書き込む	ID 番号はアセットに関連付けられた固有値です。これを使用することで、ファイル名が変更されても、アプリケーションがファイルを認識できるようになります。各アプリケーションはこの情報を使用して、キャッシュしたプレビューや配置されたオーディオファイルを管理することができ、不要なレンダリングや配置を防ぐことができます。 このオプションを選択している場合、XMP ID 値が Prelude にインポートされるとソースファイルに書き込まれます。ファイルに既に XMP ID がある場合、新しい XMP ID は書き込まれず、何も変更されません。一般に、Adobe アプリケーションの最近のバージョンで作成されたファイルには、既に XMP ID が含まれています。

	重要：XMP ID の読み込み時に固有 ID 値が自動的にファイルに書き込まれるかどうかは、「読み込み時に XMP ID をファイルに書き込む」環境設定によってのみ制御されます。この環境設定では、メタデータパネルでのメタデータの編集時など、その他の状況で XMP メタデータがファイルに書き込まれるかどうかは制御されません。
収録中ファイル	ここで言う収録中ファイルとは、収録中に編集されているファイルのことです。このようなファイルの更新間隔を指定するには、「収録中ファイルの更新」オプションを使用します。

[トップへ戻る](#)

メモリ環境設定の設定

環境設定ダイアログボックスのメモリパネルで、ほかのアプリケーションと Prelude 用に確保しておく RAM 容量を指定できます。例えば、ほかのアプリケーション用に確保しておく RAM 容量を少なくすると、Prelude が使用可能な RAM 容量が増えます。

使用可能なメモリを最大化するには、「再生を最適化」を「パフォーマンス」から「メモリ」に変更します。Prelude での処理でメモリの最適化が不要になった場合は、この環境設定を「パフォーマンス」に戻します。

[トップへ戻る](#)

再生環境設定

オプション	説明
初期設定のプレイヤー	Prelude では、モニターでクリップおよびシーケンスをメディアを再生するときに、このプレイヤーを使用します。
オーディオデバイス	再生に使用するデフォルトのオーディオデバイス。
ビデオデバイス	ブロードキャストモニターなど、ご使用のコンピューターのモニター以外のビデオモニター。
バックグラウンド動作時のビデオ出力を無効	コンピューターで Prelude がアクティブなアプリケーションではないときに、ビデオを無効にします。
スキップバックの量	H キーを押しているときにスキップバックのデューレーションを変更するには、環境設定ダイアログの再生セクションでスキップバックの量を指定します。

[トップへ戻る](#)

マーカー環境設定の設定

オプション	説明
プリロール	再生中にマーカーを追加する場合、実行時にマーカーの追加をミスすることがあります。例えば、再生中に 00:20:41:02 にマーカーを追加する場合、キーを押している間の遅延により、マーカーが目的の時間より後に追加される可能性があります。
新規マーカーを追加したとき、選択されているマーカーを閉じる	デフォルトでは、Prelude は新しいマーカーのアウトポイントをクリップの最後に設定します。以前に追加されたマーカーのアウトポイントを、新しいマーカーのインポイントの前のフレームに設定するには、このオプションを有効にします。このオプションを無効にすると、タイムライン上の現在のレ

	イヤーの上にあるレイヤーに新しいマーカーが追加されます。
新規マーカーを追加したとき、再生を停止	マーカーを追加したときに、モニターパネルでムービーの再生を停止します。
マーカーをダブルクリックしたとき、マーカーパネルに切り替える	マーカーをダブルクリックしたときに、フォーカスをマーカーパネルにシフトします。
マーカーの種類	マーカーセクションで、さまざまな種類のマーカーのデフォルトの色を変更し、マーカーの時間間隔を指定できます。例えば、デフォルトの時間が 5 秒のコメントマーカーが必要な場合、デュレーションに 5 秒と指定します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

キーボードショートカット

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

キーボードショートカット

アプリケーションのショートカット
パネルのショートカット
キーボードショートカットのカスタマイズ

アプリケーションのショートカット

[トップへ戻る](#)

新規プロジェクト	Ctrl+Alt+N キー (Win) 、Opt+Cmd+N キー (Mac OS)
プロジェクトを開く	Ctrl+Shift+O キー (Win) 、Shift+Cmd+O キー (Mac OS)
プロジェクトを閉じる	Ctrl+Shift+W キー (Win) 、Shift+Cmd+W キー (Mac OS)
閉じる	Ctrl+W キー (Win) 、Cmd+W キー (Mac OS)
上書き保存	Ctrl+S キー (Win) 、Cmd+S キー (Mac OS)
インジェスト	Ctrl+I キー (Win) 、Cmd+I キー (Mac OS)
書き出しプロジェクト	Ctrl+M キー (Win) 、Cmd+M キー (Mac OS)
ラフカットを作成	Ctrl+N キー (Win) 、Cmd+N キー (Mac OS)
終了	Ctrl+Q キー (Win) 、Cmd+Q キー (Mac OS)
取り消し	Ctrl+Z キー (Win) 、Cmd+Z キー (Mac OS)
やり直し	Ctrl+Shift+Z キー (Win) 、Shift+Cmd+Z キー (Mac OS)
Cut	Ctrl+X キー (Win) 、Cmd+X キー (Mac OS)
コピー	Ctrl+C キー (Win) 、Cmd+C キー (Mac OS)
貼り付け	Ctrl+V キー (Win) 、Cmd+V キー (Mac OS)
消去	Delete キー (Win) 、Forward Delete キー (Mac OS)
すべてを選択	Ctrl+A キー (Win) 、Cmd+A キー (Mac OS)
すべて選択解除	Ctrl+Shift+A キー (Win) 、Shift+Cmd+A キー (Mac OS)
マーカーのインポイントを設定	I (再生中に Heads Up Display が有効な場合、Alt+I キーまたは Opt+I キーを使用)
マーカーのアウトポイントを設定	O (再生中に Heads Up Display が有効な場合、Alt+O キーまたは Opt+O キーを使用)
前のマーカーを選択	Ctrl+左矢印キー (Win) 、Cmd+左矢印キー (Mac OS)
次のマーカーを選択	Ctrl+右矢印キー (Win) 、Cmd+右矢印キー (Mac OS)
前のクリップを選択	Alt+左矢印キー (Win) 、Opt+左矢印キー (Mac OS)
次のクリップを選択	Alt+右矢印キー (Win) 、Opt+右矢印キー (Mac OS)
クリップを左に移動	, (コンマ)
クリップを右に移動	. (ピリオド)
選択したマーカーを追加	Shift+=
サブクリップマーカーを追加	1 (メインキーボード)
コメントマーカーを追加	2 (メインキーボード)
Flash キューポイントを追加	3 (メインキーボード)
Web リンクを追加	4 (メインキーボード)
チャプターを追加	5 (メインキーボード)
スピーチの書き起こしを追加	6 (メインキーボード)
マーカーインスペクター	Shift + 5
マーカーリスト	Shift + 6
マーカーの種類	Shift + 4

メタデータ	Shift + 7
モニター	Shift + 2
プロジェクト	Shift + 1
タイムライン	Shift + 3
Adobe Prelude のヘルプ	F1
選択したクリップの終了位置へ移動	Shift + End
選択したクリップの開始位置へ移動	Shift + Home
時間表示の末尾に移動	End
時間表示の先頭に移動	Home
フレームを最大化または戻す	' (チルダの下のアクセント)
インからアウトへ再生	Ctrl + Shift + スペース
再生／停止	カラスペース
検索ボックスを選択	Shift+F
次のパネルを選択	Ctrl+Shift+. (ピリオド)
前のパネルを選択	Ctrl+Shift+, (カンマ)
左ヘシャトル	J
右ヘシャトル	L
左ヘシャトル (スロー)	Shift + J
右ヘシャトル (スロー)	Shift + L
シャトル停止	K
再生中にスキップバック	H
前のフレーム	左矢印
5 フレーム先へ進む	Shift + 左矢印
次のフレーム	右矢印
5 フレーム前へ戻る	Shift + 右矢印
ワークスペース 1	Alt+Shift+1 キー (Win) 、Opt+Shift+1 キー (Mac OS)
ワークスペース 2	Alt+Shift+2 キー (Win) 、Opt+Shift+2 キー (Mac OS)
ワークスペース 3	Alt+Shift+3 キー (Win) 、Opt+Shift+3 キー (Mac OS)
ワークスペース 4	Alt+Shift+4 キー (Win) 、Opt+Shift+4 キー (Mac OS)
ワークスペース 5	Alt+Shift+5 キー (Win) 、Opt+Shift+5 キー (Mac OS)
ワークスペース 6	Alt+Shift+6 キー (Win) 、Opt+Shift+6 キー (Mac OS)
ワークスペース 7	Alt+Shift+7 キー (Win) 、Opt+Shift+7 キー (Mac OS)
ワークスペース 8	Alt+Shift+8 キー (Win) 、Opt+Shift+8 キー (Mac OS)
ワークスペース 9	Alt+Shift+9 キー (Win) 、Opt+Shift+9 キー (Mac OS)
ズームイン	=
ズームアウト	- (ハイフン)
クリップにズーム	\

パネルのショートカット

[トップへ戻る](#)

プロジェクト	
新規ビン (Prelude CC)	Ctrl+B キー (Windows) 、Cmd+B キー (Mac)
ヒストリーパネルメニュー	
前のアクション	左矢印
次のフレーム	右矢印
インジェストダイアログ	

すべてチェック	Shift+V キー
すべてのチェックを解除	Ctrl+Shift+V
選択したアイテムをチェック	V
インポイントとアウトポイントを消去	C
ディレクトリリストを選択	Ctrl+左矢印キー (Win) 、Cmd+左矢印キー (Mac OS)
メディアリストを選択	Ctrl+右矢印キー (Win) 、Cmd+右矢印キー (Mac OS)
インポイントを設定	I
アウトポイントを設定	O
タイムラインパネルメニュー	
リップル削除	Alt+Backspace キー (Win) 、Opt+Delete キー (Mac OS)
次の画面を表示	下矢印
前の画面を表示	上

キーボードショートカットのカスタマイズ

[トップへ戻る](#)

初めてキーボードショートカットパネルを開いたとき、設定メニューには「Adobe Prelude 初期設定」というオプション 1 つのみがあります。キーボードショートカットを編集して新しい設定を保存できます。新しいセットは、保存すると設定メニューに表示されます。

1. 編集／キーボードショートカット (Windows) 、または Prelude／キーボードショートカット (Mac OS) を選択してキーボードショートカットパネルを開きます。
2. キーボードショートカットパネルで、キーボードショートカットを作成または更新するオプションを選択します。
3. キーボードショートカットに使用するキーを押します。
4. 「名前を付けて保存」をクリックして、更新したキーボードショートカット設定を保存します。
5. 新しい設定の名前を入力し、「保存」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

必要システム構成

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。