

Adobe® Prelude™ CC ヘルプ[°]

一部のリンク先は英語のみです。

2014 年 6 月



新機能

新機能の概要

Prelude CC バージョン 2014

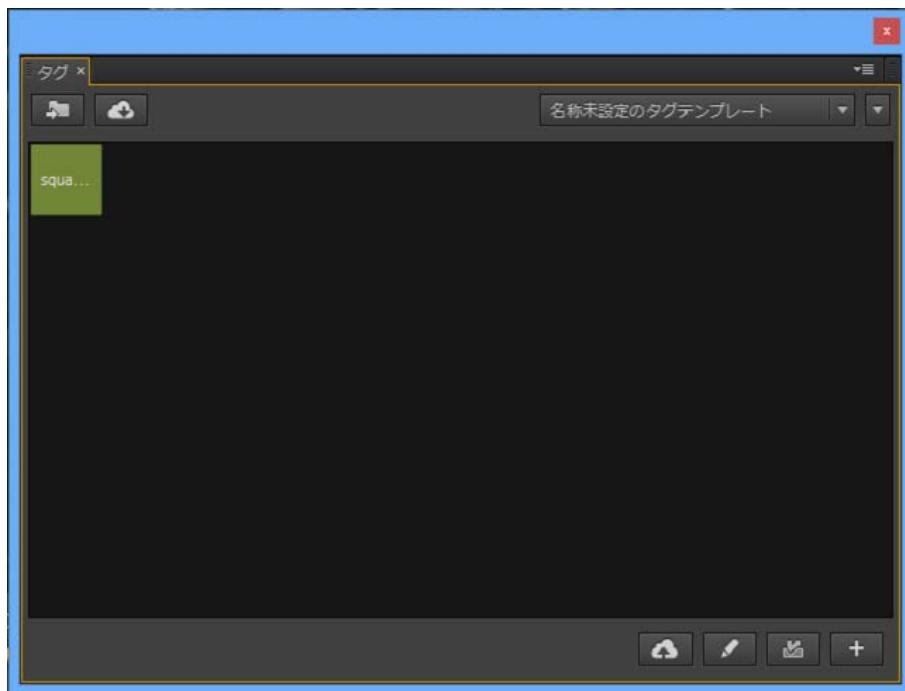


Prelude CC の最新リリースでは、楽しい新機能が導入されました。このドキュメントでは、Prelude CC の 2014 リリースの新機能について簡単に説明し、詳細情報へのリンクをご紹介します。

- + タグテンプレートとタグパネル
- + マウスを使用するラフカットのトリミング
- + サブクリップのみを表示する
- + ラフカットと Edit Anywhere (EA)
- + その他の更新

+ タグテンプレートとタグパネル

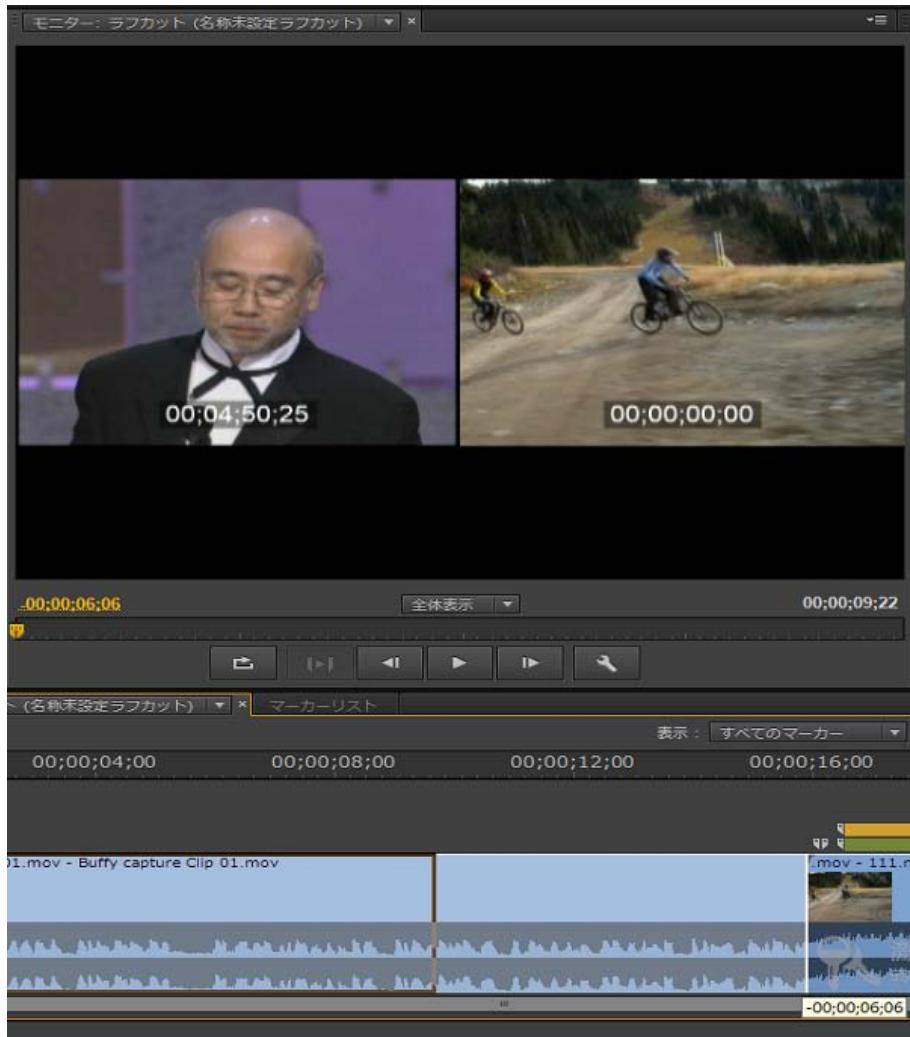
[ページの先頭へ](#)



新しいタグパネルでは、ログ記録やタグ作成のワークフローが単純化され、柔軟性が向上します。タグパネルを使用すると、タグ名と説明と一緒にコメントマーカーを作成できます。また、カスタマイズしたテンプレートを作成し、Adobe Creative Cloud を介してそのテンプレートを共有することもできます。詳しくは、[タグパネルとテンプレート](#)の記事を参照してください。

+ マウスを使用するラフカットのトリミング

[ページの先頭へ](#)



最新バージョンの Prelude CC では、ラフカットのアセットの基本的なトリミング機能が導入されました。カットポイントにカーソルを置くと、使用可能な別のトリミング操作を参照できます。トリミングの実行中は、モニターでトリミング操作が 2 段表示されます。タイムラインで、ツールヒントにトリミングされたエッジに対して行われた調整の量が表示されます。

トリミングのキーボードショートカット

マウスを使用するトリミングとともに、トリミングを詳細にコントロールするための新しいキーボードショートカットを使用できるようになりました。一部のキーボードショートカットはラフカットで選択されたクリップに対して動作し、その他は現在の再生ヘッド伸したのクリップに対して動作します (CTI)。

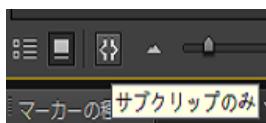
選択したクリップのインポイントを CTI にトリミング	Q	ラフカットの選択したクリップに対して動作します。選択されているクリップ内に再生ヘッド、現在の時間インジケーター (CTI) が配置されている必要があります。
選択したクリップのアウトポイントを CTI にトリミング	W	ラフカットの選択したクリップに対して動作します。選択されているクリップ内に再生ヘッド、現在の時間インジケーター (CTI) が配置されている必要があります。
前の編集ポイントでクリップを挿入する	, (コンマ)	この操作は、ラフカット内の選択されたクリップではなく、CTI に基づきます。挿入されるクリップはプロジェクトパネルで選択されます
次の編集ポイントでクリップを挿入する	. (ピリオド)	この操作は、ラフカット内の選択されたクリップではなく、CTI に基づきます。挿入されるクリップはプロジェクトパネルで選択されます

再生ヘッドでクリップを選択する	D	
ラフカット内の選択したクリップを左に移動する	[(左のかぎ括弧)	
ラフカット内の選択したクリップを右に移動する] (右のかぎ括弧)	

キーボードショートカットの一覧については、Prelude の[キーボードショートカット](#)セクションを参照してください。

+ サブクリップのみを表示する

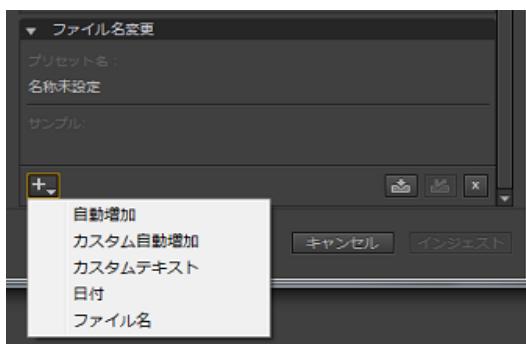
[ページの先頭へ](#)



作成されるサブクリップマーカーごとに、サブクリップアイテムが Adobe Prelude プロジェクトに追加されます。多数のプロジェクトで作業している場合、多数のクリップを操作する必要が生じことがあります。プロジェクトパネルの新しいサブクリップのみ表示を利用すると、Adobe Prelude プロジェクトを整理しやすくなります。サブクリップのみ表示が効果になっている場合、サブクリッププロジェクトアイテムのみが表示されます。この機能は、リスト表示とサムネール表示の両方に対して動作します。

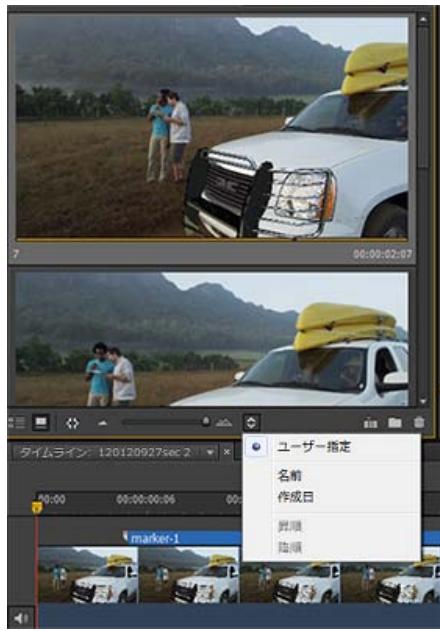
サブクリップのみを表示する機能を、プロジェクトアイテムをプロジェクトパネルの新規ラフカットボタンまたは新規ビンボタンにドラッグアンドドロップする新機能と組み合わせます。これによって、サブクリップの処理時のワークフローがより簡略化されます。

+ カスタム自動増加ファイル名



最新バージョンの Prelude では、新しいカスタム自動増加オプションを使用して、インジェストされたアセット名を変更し、名前が変更されるファイルの開始番号を指定することができます。また、Prelude は最後の自動増加値を記憶し、次のインジェスト時に、ファイル名が最後の自動増加値から増分されます。

+ サムネールの並べ替え



プロジェクトパネルで、dサムネール表示のユーザー指定順に基づいて画像を並べ替えることができるようになりました。

+ ラフカットと Edit Anywhere (EA)

[ページの先頭へ](#)

2014年6月リリースのPrelude CCでは、ユーザーがEdit Anywhere (Edit Anywhere)プロダクションでラフカットを作成および編集し、他のユーザーとラフカットを共有することができます。以前は、クリップを開き、マーカーやメタデータを追加して、サブクリップの整理や検索を行うことしかできませんでした。

また、EAのラフカット機能を利用すると、Premiere ProおよびAfter Effectsなどの他のAdobeアプリケーションとラフカットを共有することもできます。

詳しくは、ラフカットの記事

を参照してください。

+ その他の更新

[ページの先頭へ](#)

新しいキーボードショートカット

プロジェクトパネルですべてのクリップをすばやく確認できるように、次のクリップおよび前のクリップを開くための新しい2つのキーボードショートカットが追加されました。

前のクリップを表示する	Alt + O
次のクリップを表示する	Alt + P

新しいドラッグ&ドロップ機能

- クリップを新規ビンにドラッグ&ドロップできるようになりました。新規ビンが作成されると、ドラッグされたアイテムが自動的にドロップされます。
- また、クリップを新規ラフカットにドラッグ&ドロップできるようになりました。新規ラフカットが作成されると、自動的に開かれ、選択したクリップが読み込まれます。

その他の更新

- マーカリストパネルに表示される選択したマーカー数とデュレーション。
- 各クリップのデュレーションはインジェストダイアログのサムネール表示に表示されます。それによって、転送を開始する前に、クリップの合計サイズをることができます。
- インジェストダイアログボックスで選択されたすべてのクリップの合計デュレーション、ファイルサイズ、およびクリップ数が表示されます。それによって、アイテムのインジェスト前に選択されたすべてのアイテムのサイズがわかります。

関連付けられていないメタデータとタグテンプレートのダウンロードが記録される際のCreate Cloud ダイアログの列の幅。

- ・プロジェクトパネルから複数の XMP を関連付けられていないメタデータパネルに送信できるようになりました。これはプロキシのログ作成時に役立ちます。プロキシのログ作成後に、すべてのマーカーのメタデータを関連付けられていないメタデータパネルに送信し、インジェストされた高解像度のクリップに適用できます。
- ・以前のバージョンの Prelude では、インジェストダイアログの「トランスクード」オプションの最後の状態が記録されていました。それによって、その後のインジェストで不要なトランスクードが発生することがありました。最新バージョンの Prelude CC では、編集／環境設定／インジェストの下に新しい環境設定が導入され、Prelude の起動時に「トランスクード」チェックボックスの状態を固定するかどうかを選択できるようになりました。
- ・以前のバージョンの Prelude では、メタデータがプライマリ保存先に適用され、その他のすべての保存先が無視されました。現在では、インジェスト時に最小のメタデータがすべての保存先に適用されます。これは、カスタマイズしたワークフローおよびメタデータ設定を作成するために Prelude のインジェストに関する API を利用しているユーザーに特に役立ちます。

 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](#) | [プライバシーポリシー](#)

入門チュートリアル

ワークスペースとワークフロー

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

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。

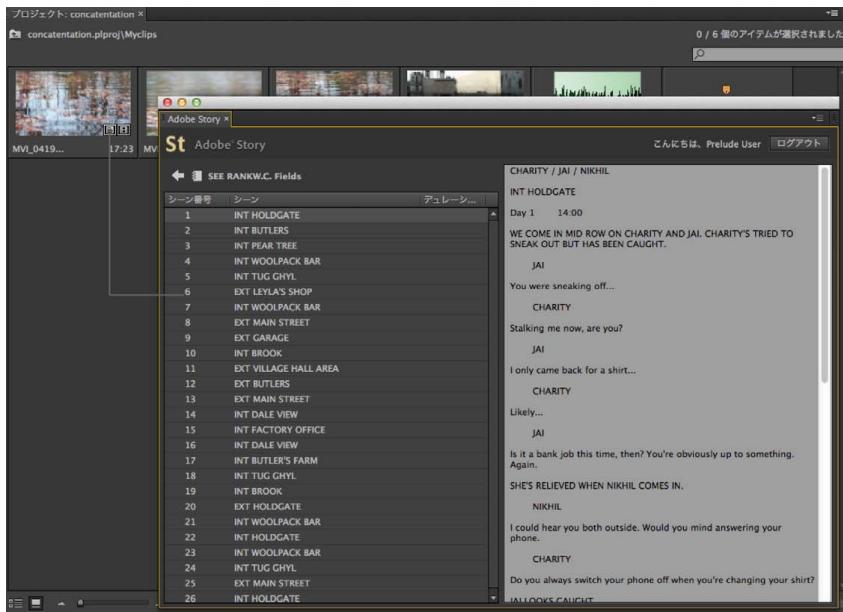
分析中、埋め込みスクリプトと十分な一致が見つかると、分析された音声テキストが埋め込みスクリプトテキストと置き換えられます。置き換え中、参照されるスクリプトの正確なスペル、正しい名前、句読点が使用されます。標準のスピーチ分析ではこれを行えません。

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へ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へ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。

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

[ページの先頭へ](#)

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

[ページの先頭へ](#)

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

[ページの先頭へ](#)

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

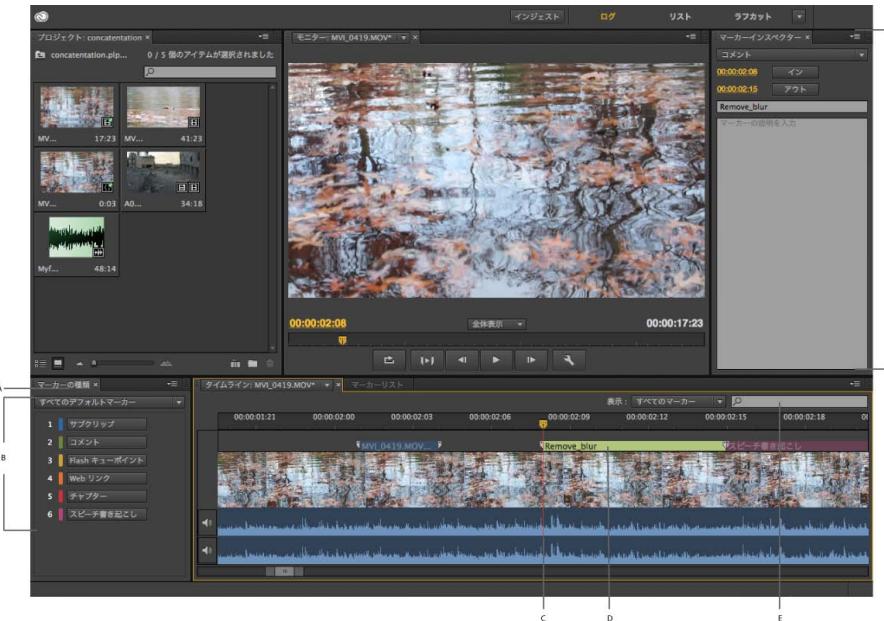
インジェストダイアログボックスを使用して、ムービークリップを選択およびインジェストします。フォルダーやラフカットも選択できます。フォルダーを選択すると、関連付けられたすべてのクリップがインジェストされます。

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クロ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ー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

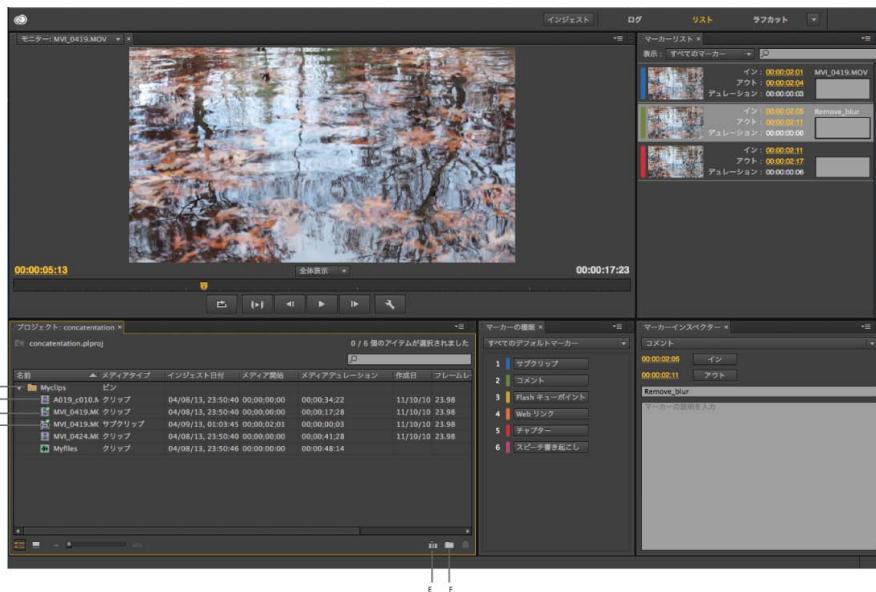


マーカーの種類パネル

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ー（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ク 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



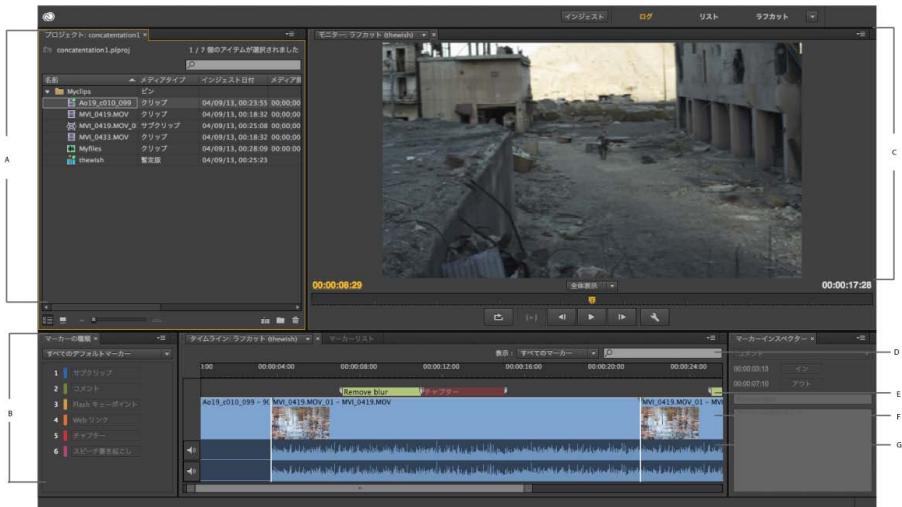
リストワークスペース

A. ピン B. ムービークリップ C. タイムラインで開いているムービークリップ D. タイムラインで開いているサブクリップ E. ラフカットを作成 F. ピンを作成

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。ピンには、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

[ページの先頭へ](#)

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

[ページの先頭へ](#)

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。
ヒストリー	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。
	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を戻すには、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。

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. クリップのデュレーション

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是オフになっていて、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。高解像度のフッテージでは、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。スクラップ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 | プライバシーポリシー

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 (2013/09/23)

メディアクリップのインジェスト

インジェストのためにサポートされるファイル形式

プロジェクトの作成／既存プロジェクトを開く

ムービークリップのインジェスト

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くなります。

インジェストのためにサポートされるファイル形式

[ページの先頭へ](#)

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 ビューアー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 形式と 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。

プロジェクトの作成／既存プロジェクトを開く

[ページの先頭へ](#)

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。

ムービークリップのインジェスト

[ページの先頭へ](#)

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ビ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ビンを選択します。

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、ムービーをスクラップ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、ズームスライドバーを使用します。
- 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ジェストしたファイルと同じかどうか確認します。

ファイルサイズの比較：インジェスト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、インジェスト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。



インジェストしたファイルの MD5 の確認

7. インジェスト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。インジェスト後、新しく組み合わさ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： インジェストが完了した時に、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. 「インジェスト」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。

[ページの先頭へ](#)

インジェスト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、インジェスト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. インジェスト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ジェスト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。

[ページの先頭へ](#)

インジェストするファイルにメタデータを追加する

メタデータを Prelude にインジェストする前に、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。

インジェスト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ジェスト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. インジェスト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ジェスト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。
 - a. 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。
 - b. 「+」をクリックし、メタデータフィールドを追加します。
 - c. 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。
 - d. 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。
 - e. 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。
 - f. 「保存」をクリックして、プリセットを保存します。
 - g. 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。
4. プリセットを編集するには、次の操作を行います。
 - a. メニューからプリセットを選択します。
 - b. 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。
 - c. 必要に応じて値を編集し、「保存」をクリックします。
 - d. 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。

別の場所に移動されたファイルへの再リンク

[ページの先頭へ](#)

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。

1. 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。
2. 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。

3. 「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](#) | [プライバシーポリシー](#)

ムービークリップのログ作成

ムービークリップのログ作成

ビデオチュートリアル

マーカーの種類

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。

ビデオチュートリアル

[ページの先頭へ](#)

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。

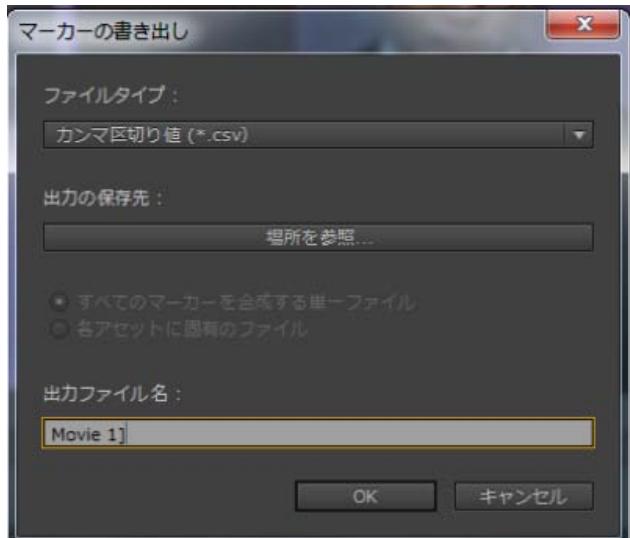
マーカーの種類

[ページの先頭へ](#)

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）。



マークの書き出し

タイムラインの使用

[ページの先頭へ](#)



タイムラインパネル

A. オーディオをミュートするオプション 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. マーカーを検索するオプション

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ップするには、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。

ムービークリップのログ (キーボードのワークフロー)

[ページの先頭へ](#)

- 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。
- 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。
- 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。
- 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ができます。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** キーと一緒に組み合わせて使用するか、**H** キーと一緒に組み合わせて、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

ムービークリップのログ（メニューのワークフロー）

[ページの先頭へ](#)

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) で編集することができます。

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

マーカーテンプレートの作成

[ページの先頭へ](#)

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。

[ページの先頭へ](#)

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。

[ページの先頭へ](#)

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。

[ページの先頭へ](#)

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](#) | [プライバシーポリシー](#)

ラフカット

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、およびビンを編集するため 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、およびビンを 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、サブフォルダーネームを作成します。
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することが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](#)

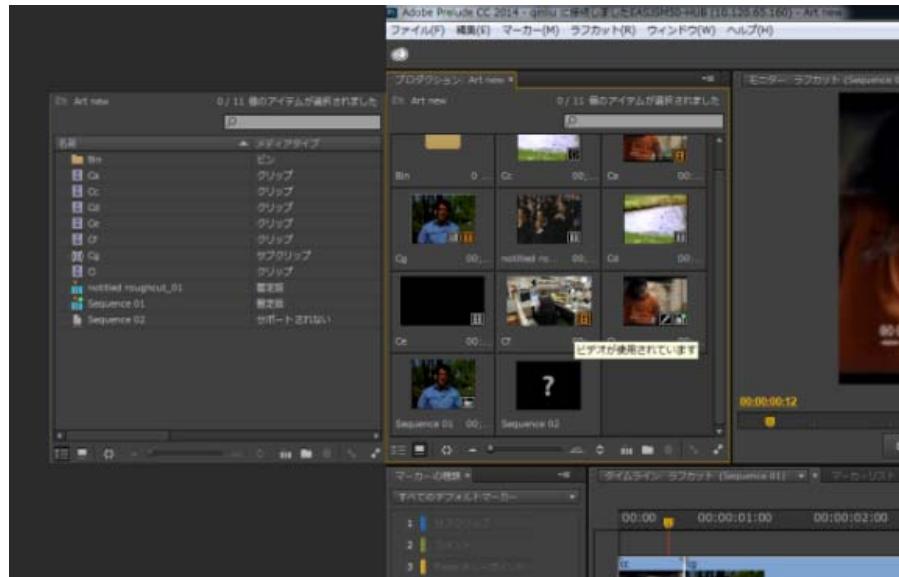
 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ラフカットと Edit Anywhere (EA)

2014年6月リリースのPrelude CCでは、ユーザーがEdit Anywhere(Edit Anywhere)プロダクションでラフカットを作成および編集し、他のユーザーとラフカットを共有することができます。以前は、クリップを開き、マーカーやメタデータを追加して、サブクリップの整理や検索を行うことしかできませんでした。

また、EA のラフカット機能を利用すると、Premiere Pro および After Effects などの他の Adobe アプリケーションとラフカットを共有することができます。



EA サーバーへのログイン

[ページの先頭へ](#)

1. ファイル／Adobe Anywhere／サインイン…をクリックして、Adobe Anywhere サーバーにログインします。
 2. サーバー名、ユーザー名、およびパスワードを入力します。

EA サーバーに正常にログインすると、プロジェクトパネルのタイトルにプロジェクト名と表示されます。ローカルモードの場合、つまり、EA サーバーにログインしていない場合、プロジェクトパネルにプロジェクト名と表示されます。

クリップの追加と削除（ラフカット）

[ページの先頭へ](#)

ラフカットからクリップの追加および削除を行う場合は、次の点に注意してください。

- ラフカットシーケンスのフレームレートは、最初のサブクリップと同じにする必要があります。
 - ラフカットでサブクリップが並べ替えられても、ラフカットのフレームレートは変更されません。
 - 最初のサブクリップが削除されても、ラフカットのフレームレートは変更されません。
 - すべてのサブクリップが削除され、新しいサブクリップが追加された場合、ラフカットのフレームレートを変更できます。
 - オーディオのみのクリップ、画像、およびハードサブクリップをラフカットに追加したり削除したりできます。
 - オンラインのクリップまたはサブクリップをラフカットに追加することはできません。
 - ラフカットからサブクリップが削除されると、そのサブクリップはプロジェクトパネルとラフカットの両方から削除されます。また、マーカーも削除されます。
 - すでに開かれているサブクリップまたはマスタークリップからサブクリップマーカーが削除されると、マーカーとサブクリップの両方がラフカットから削除されます。
 - ラフカットでサブクリップをダブルクリックすると、対応するサブクリップが開かれ、現在の時間インジケーター（CTI）がサブクリップに移動し、サブクリップがハイライトされます。
 - 選択されたマーカーがラフカットに追加されると、プロダクションパネルで新しいサブクリップが作成されなくなります。

Premiere Pro でのラフカットの使用

- Prelude で作成されたラフカットを Premiere Pro で直接開くことができます。Premiere Pro で作成されたシーケンスを Prelude で開いて編集することができる原因是、シーケンスがラフカットバーと一致している場合のみです。
- Prelude で作成されたラフカットにオーディオのみのクリップが含まれている場合、Premiere Pro でオーディオトラックに配置されます。
- Prelude で作成されたラフカットが Premiere Pro で編集される場合、ラフカットがラフカットバーと一致していないと、Prelude で再び開くことができません。

ラフカットのプレビュー

[ページの先頭へ](#)

プロダクションパネルでラフカットをプレビューできます。サムネール表示も可能です。

モニターパネルでシーケンスとしてラフカットを再生できます。

 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](#) | [プライバシーポリシー](#)

ラフカット

[ラフカットの作成](#)

[ラフカットにマーカーを追加する](#)

[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

[ページの先頭へ](#)

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、ラ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ーを追加する

[ページの先頭へ](#)

1. マーカー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ーを選択します。
3. ラフカット／選択したマーカー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ーが追加されます。

ラフカットとサブクリップマーカー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ー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

[ページの先頭へ](#)

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

[ページの先頭へ](#)

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ビンを選択します。
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](#) | [プライバシーポリシー](#)

環境設定

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

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。

一般設定の変更

[ページの先頭へ](#)

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	<ul style="list-style-type: none">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	<ul style="list-style-type: none">スクロールなし：現在の時間インジケーター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ー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ラーが移動しても、現在の時間インジケーター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

[ページの先頭へ](#)

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。

オプション	説明
スクラップ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ップ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ー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)。
デフォルトデバイス (Mac OS)	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。
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。
デバイス 32 bit 再生 (Windows のみ)	32 bit 再生を有効にする場合は、「出力」タブで「デバイス 32 bit 再生」をオンにします。

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。

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内ではなくソースファイルをいつ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。
	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

メディアキャッシュデータベース	して読み書きを行えます。
タイムコード	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。
フレーム数	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
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。

メモリ環境設定の設定

[ページの先頭へ](#)

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。

再生環境設定

[ページの先頭へ](#)

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。

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](#) | [プライバシーポリシー](#)

キーボードショートカット

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

Prelude CC の新しいショートカット

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

[ページの先頭へ](#)

新規プロジェクト	<code>Ctrl + Alt + N キー (Win)、Opt + Cmd + N キー (Mac OS)</code>
プロジェクトを開く	<code>Ctrl + Shift + O キー (Win)、Shift + Cmd + O キー (Mac OS)</code>
プロジェクトを閉じる	<code>Ctrl + Shift + W キー (Win)、Shift + Cmd + W キー (Mac OS)</code>
閉じる	<code>Ctrl + W キー (Win)、Cmd + W キー (Mac OS)</code>
上書き保存	<code>Ctrl + S キー (Win)、Cmd + S キー (Mac OS)</code>
インジェスト	<code>Ctrl + I キー (Win)、Cmd + I キー (Mac OS)</code>
プロジェクトの書き出し	<code>Ctrl + M キー (Win)、Cmd + M キー (Mac OS)</code>
ラフカットを作成	<code>Ctrl + N キー (Win)、Cmd + N キー (Mac OS)</code>
終了	<code>Ctrl + Q キー (Win)、Cmd + Q キー (Mac OS)</code>
取り消し	<code>Ctrl + Z キー (Win)、Cmd + Z キー (Mac OS)</code>
やり直し	<code>Ctrl + Shift + Z キー (Win)、Shift + Cmd + Z キー (Mac OS)</code>
カット	<code>Ctrl + X キー (Win)、Cmd + X キー (Mac OS)</code>
コピー	<code>Ctrl + C キー (Win)、Cmd + C キー (Mac OS)</code>
ペースト	<code>Ctrl + V キー (Win)、Cmd + V キー (Mac OS)</code>
消去	<code>Delete キー (Win)、Forward Delete キー (Mac OS)</code>
すべてを選択	<code>Ctrl + A キー (Win)、Cmd + A キー (Mac OS)</code>
すべて選択解除	<code>Ctrl + Shift + A キー (Win)、Shift + Cmd + A キー (Mac OS)</code>
マーカーのインポントを設定	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	<code>Ctrl + 左矢印キー (Win)、Cmd + 左矢印キー (Mac OS)</code>
次のマーカーを選択	<code>Ctrl + 右矢印キー (Win)、Cmd + 右矢印キー (Mac OS)</code>
前のクリップを選択	<code>Alt + 左矢印キー (Win)、Opt + 左矢印キー (Mac OS)</code>
次のクリップを選択	<code>Alt + 右矢印キー (Win)、Opt + 右矢印キー (Mac OS)</code>
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	<code>Shift + =</code>
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)

マークインスペクター	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	カラースペース
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 + , (コンマ)
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	\

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

Prelude CC の新しいショートカット

[ページの先頭へ](#)

選択したクリップのインポイントを CTI にトリミング	Q
選択したクリップのアウトポイントを CTI にトリミング	W
前の編集ポイントでクリップを挿入する	, (コンマ)
次の編集ポイントでクリップを挿入する	. (ピリオド)
再生ヘッドでクリップを選択する	D
クリップを左に移動	[(左のかぎ括弧)
クリップを右に移動] (右のかぎ括弧)

キーボードショートカットのカスタマイズ

[ページの先頭へ](#)

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。

必要システム構成