

ADOBE® PRELUDE™

Hilfe und Übungen

Einige Links führen unter Umständen zu englischsprachigen Inhalten.

Oktober 2013



Neue Funktionen

Teile des von dieser Seite verlinkten Inhalts erscheinen u. U. nur in Englisch.

Neue Funktionen in Prelude CC



Adobe® Prelude® CC enthält einige interessante Funktionen und Verbesserungen. Nachfolgend werden diese Funktionen kurz vorgestellt und Links aufgeführt, unter denen Sie weitere Informationen erhalten.

Prelude CC | Oktober 2013

[Erfassen von Standbildern](#)

[Verbesserungen an den Arbeitsabläufen für nicht zugeordnete Metadaten](#)

[Exportieren von Marken](#)

[Automatische Konformität von Clips nach der Erfassung](#)

[Weitere Verbesserungen](#)

Prelude CC | Juni 2013

[Video | Übersicht über Adobe Prelude CC](#)

[Durchführen einer Sprache-zu-Text-Analyse mit Adobe Story-Skripts als Hilfsmittel](#)

[Umbenennen von Dateien während der Erfassung](#)

[Unterstützung für wachsende Dateien](#)

[Angabe einer Vorlaufzeit für Marken](#)

[Wiedergabe für die Dauer einer Marke](#)

[Video | Organisieren von Clips, Unterclips und Sequenzen in Prelude](#)

[Änderungen im Bedienfeld „Erfassen“](#)

[Erneutes Verknüpfen eines Rohschnitts mit seinen Elementen](#)

[Direktes Exportieren von Rohschnitten in Adobe Media Encoder](#)

[Änderungen im Dialogfeld „Voreinstellungen“](#)

[Änderungen in der Benutzeroberfläche](#)

[Unterstützung neuer Dateiformate](#)

[Hochladen und Herunterladen von XMP-Metadatendateien](#)

[Audioarbeitsabläufe](#)

[Aus der Community | 10 interessante Funktionen in Prelude CC](#)

[Zum Seitenanfang](#)

Prelude CC | Oktober 2013

Erfassen von Standbildern



Sie können jetzt in Prelude Standbilder erfassen. Die folgenden Formate werden unterstützt:

- Adobe Illustrator (.ai)
- Adobe Photoshop (.psd)
- Bitmap (.bmp)
- CompuServe GIF (.gif)
- JPEG
- PNG
- TIFF

- Symboldateien

In Prelude werden nur statische Metadaten mit Standbildern verknüpft. Für die Integration in Rohschnitte wird Standbildern eine Standarddauer von 150 Frames zugewiesen. Sie können diese Standarddauer in den Voreinstellungen anpassen (Voreinstellungen > Allgemein). In Prelude werden Standbildern keine Marken zugewiesen.

Name	Medientyp	Erfassungsdatum
0000.m4a	Ausschnitt	10/09/13, 15:47:59
00001.m4a	Ausschnitt	10/09/13, 15:47:59
00003.m4a	Ausschnitt	10/09/13, 15:47:59
00004.m4a	Ausschnitt	10/09/13, 15:47:59
00054M.m4a	Ausschnitt	10/09/13, 15:47:59
11	Clippkopie	10/09/13, 15:47:46
33	Clippkopie	10/09/13, 15:47:46
44	Clippkopie	10/09/13, 15:47:46
AA0119.m4a	Ausschnitt	10/09/13, 15:48:00
driving shots	Ablage	
Smith Rental Agreement-1.jpg	Standbild	10/09/13, 15:48:06
Smith Rental Agreement-2.jpg	Standbild	10/09/13, 15:48:06
Smith Rental Agreement-3.jpg	Standbild	10/09/13, 15:48:06
Smith Rental Agreement.jpg	Standbild	10/09/13, 15:48:06
THAW_A14.mp4.m4a	Ausschnitt	10/09/13, 15:48:00
THAW_A14_analyzed.m4a	Ausschnitt	10/09/13, 15:48:00
Wildlife in HD	Ausschnitt	10/09/13, 15:47:46
Wildlife in HD_01	Clippkopie	10/09/13, 15:47:46
xgames	Ablage	

In Prelude erfasste Standbilder

Verbesserungen an den Arbeitsabläufen für nicht zugeordnete Metadaten

Verbessert in Prelude CC

Mit dem Bedienfeld Nicht zugewiesene Metadaten können Sie mit Adobe Prelude Live Logger erstellte Protokolldateien (XMP) auf beim Protokollieren erstellte Medien anwenden.

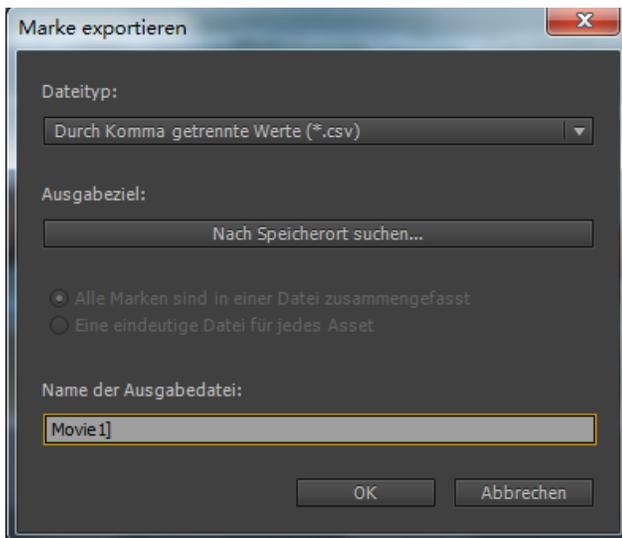
Sie können jetzt Metadaten aus mehreren XMP-Dateien (auf Ihrem Computer gespeichert oder aus Creative Cloud heruntergeladen) auf einen oder mehrere Clips anwenden. Wenn Sie im Dialogfeld Nicht zugeordnete Metadaten im linken Bereich eine XMP-Datei auswählen, werden die darin enthaltenen Marken im rechten Bereich aufgeführt. Sie können die gewünschten Marken auswählen und sie auf einen oder mehrere ausgewählte Clips anwenden.

Hinweis: Bevor Sie Marken auf die zurzeit im Projektfenster ausgewählten Clips anwenden, stellen Sie sicher, dass unter Marke anwenden auf die Option Marken-Startzeit ausgewählt ist. Die Option Aktuelle Player-Position kann nur auf einen im Schnittfenster/Monitorfenster geöffneten Clip angewendet werden.

Exportieren von Marken

Neu in Prelude CC

Sie können jetzt Marken aus bestimmten Elementen wie CSV-Textdateien oder wohlformatierten HTML-Seiten exportieren (Datei > Exportieren > Marken).



Exportieren von Marken

Automatische Konformität von Clips nach der Erfassung

 *Verbessert in Prelude CC*

Sie können in Prelude jetzt eine Voreinstellung wählen, mit der Audio während der Erfassung automatisch angeglichen wird (Voreinstellungen > Audio > Audio beim Importieren automatisch anpassen).

In Prelude CS6 wurde keine konforme/PEK-Datei generiert, ehe ein Clip im Schnittfenster/Monitorfenster geöffnet wurde. In Prelude CC werden alle Elemente während der Erfassung angepasst. Mit dieser Verbesserung sind alle Audiodaten verfügbar, wenn sie benötigt werden. Audiodaten während der Wiedergabe sind nun über die Miniaturansicht des Projektfensters verfügbar.

Weitere Verbesserungen

-  Sie können in Prelude jetzt Metadaten protokollieren und auf GoPro-Medien anwenden.
-  Sie können jetzt die MD5-Prüfung verwenden, um sicherzustellen, dass die erfasste Datei mit dem Original übereinstimmt.



MD5-Prüfung für erfasste Dateien

-  Sie können jetzt eine oder mehrere Clipkopien in unterstützte Formate exportieren (Datei > Exportieren > Medien).
-  Prelude speichert Ihr Projekt jetzt automatisch, wenn Sie Marken hinzufügen oder ändern.

[Zum Seitenanfang](#)

Durchführen einer Sprache-zu-Text-Analyse mit Adobe Story-Skripts als Hilfsmittel

 Neu in Prelude CC

Ähnlich dem in Adobe Premiere Pro verfügbaren Arbeitsablauf können Sie nun Clips mit Adobe Prelude analysieren und Sprache in durchsuchbare Metadaten umwandeln. Skripts aus Adobe Story können als Hilfsmittel für das Sprachanalysemodul genutzt werden, sodass die Genauigkeit verbessert werden kann.

Prelude verfügt jetzt über ein neues Adobe Story-Bedienfeld direkt in der Anwendung, das eine Liste der verfügbaren Drehbücher in Ihrem Adobe Story-Konto anzeigt. Im Projektfenster von Prelude können Sie einfach Szenen auf Clips ziehen, um die Skripte mit den Videoclips zu verknüpfen. Anschließend können Sie die Clips auswählen und analysieren.

Umbenennen von Dateien während der Erfassung

 Neu in Prelude CC

Im Dialogfeld „Erfassen“ können Sie eigene Benennungskonventionen erstellen und diese als Vorgaben speichern. Sie können Vorgaben auch mit der Funktion „Vorgabe importieren“ freigeben.

Die Art und Weise, in der Dateien umbenannt werden, hängt vom Typ der erfassten Medien ab. Für einfache Videoelemente (QuickTime, AVI usw.) wird das gesamte Element als einzelne Datei dargestellt. Prelude benennt die Elementdatei auf dem Datenträger um, sodass sie der Benennungskonvention entspricht.

Wenn Sie Medien aus einer komplexen Ordnerstruktur (XDCAM, P2, AVCHD) erfassen, benennt Prelude den im Projektfenster verwendeten Alias um. Zudem wird der neue Name in die XMP-Metadaten (Feld „Titel“ des Dublin Core-XMP-Schemas) geschrieben. Da dieses Feld von Premiere Pro beim Anzeigen der Aliasnamen von Projekten verwendet wird, bleiben Erscheinungsbild und Verhalten Ihrer Medien auch bei produktübergreifenden Arbeitsabläufe konsistent.

Unterstützung für wachsende Dateien

 Neu in Prelude CC

Sie können nun wachsende Dateien erfassen und protokollieren, während diese noch aufgezeichnet werden. Im Abschnitt Medien des Dialogfelds Voreinstellungen können Sie die Bildwiederholfrequenz für wachsende Dateien anpassen.

Hinweis: Diese Funktion stellt zusätzliche Anforderungen an Hardware und Software.

Angeben einer Vorlaufzeit für Marken

 Neu in Prelude CC

Wenn Sie während der Wiedergabe Marken hinzufügen, fügen Sie diese u. U. nicht zum exakten Zeitpunkt hinzu. Wenn Sie beispielsweise die Marke während der Wiedergabe zum Zeitpunkt 00:20:41:02 setzen möchten, kann die Verzögerung beim Drücken der Taste dazu führen, dass die Marke nach der gewünschten Zeit gesetzt wird.

Durch die Einstellung **Vorlauf** können Sie die Verzögerung beim Hinzufügen von Marken berücksichtigen, wenn sich der Film im Wiedergabemodus befindet. Im Abschnitt **Marke** des Dialogfelds **Voreinstellungen** können Sie den **Vorlauf** für Marken angeben.

Bei Marken, die hinzugefügt werden, während der Clip nicht wiedergegeben wird, wird die Vorlaufzeit nicht angewendet; sie beginnen an der Position der **Aktuellen Zeitanzeige**.

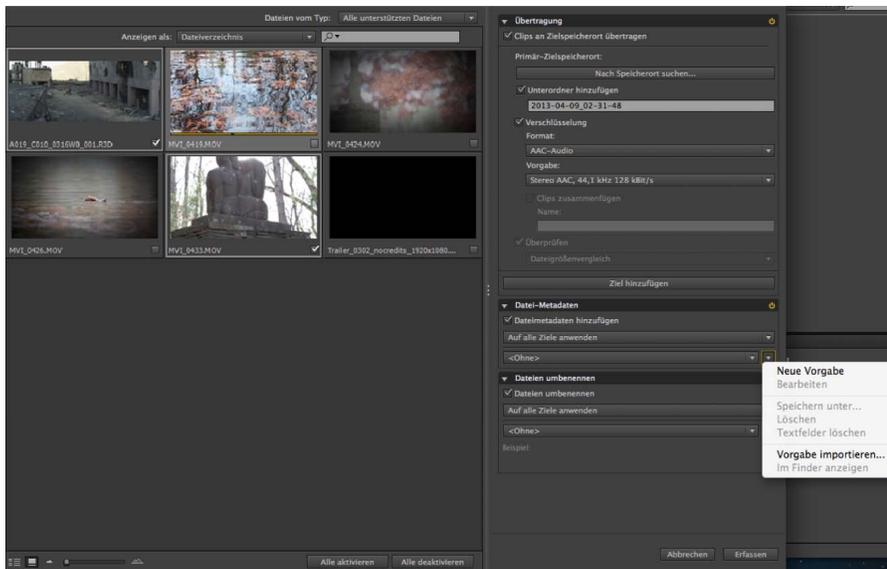
Wiedergabe für die Dauer einer Marke

Sie können nun einen Film für die Dauer einer Marke wiedergeben. Klicken Sie im Monitorfenster auf die Schaltfläche In-Out abspielen, um den Film für eine ausgewählte Marke wiederzugeben. Sie können auch **strg+Umschalt+Leertaste** (Windows) oder **option+κ** (Mac OS) drücken.



Änderungen im Bedienfeld „Erfassen“

- Ausgewählte Clips werden heller und mit einem Rahmen wiedergegeben.
- Im Menü Dateien vom Typ werden nur die unterstützten Dateiformate aufgelistet. In der Liste werden die in dieser Version unterstützten Audiodateien aufgeführt.
- Die Beschriftung Verkettete Clips wurde in Clips zusammenfügen geändert.
- Im Menü Überprüfen wurden Optionsbezeichnungen in Dateigrößenvergleich und Bit-für-Bit-Vergleich geändert.
- Mit der Schaltfläche Leistung im Bedienfeldheader können Sie sämtliche Funktionen im Bedienfeld deaktivieren, ohne dass Sie das Bedienfeld öffnen müssen.
- Um Clips in einer bestimmten Ablage im Projektfenster zu erfassen, wählen Sie die Ablage aus, bevor Sie auf Erfassen klicken. Die Filmclips werden in der angegebenen Ablage erfasst.
- Es wurden zwei neue Bedienfelder eingeführt: Datei-Metadaten und Dateien umbenennen. Diese Bedienfelder ermöglichen es Ihnen, Datei-Metadaten hinzuzufügen und den aktuellen Namen von Dateien während und nach der Erfassung zu ändern.



Erneutes Verknüpfen eines Rohschnitts mit seinen Elementen

Wenn Sie ein Element an einen anderen Speicherort verschieben, wird seine Verknüpfung mit dem Rohschnitt getrennt. Sie können nun die

Verknüpfung der verschobenen Elemente mit dem Rohschnitt wiederherstellen.

Um einen Rohschnitt wieder mit seinen Elementen zu verknüpfen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clips im geöffneten Rohschnitt, und wählen Sie Erneut verbinden aus. Wählen Sie das Element an seinem aktuellen Speicherort aus. Prelude stellt die Verbindung des ausgewählten Elements sowie sonstiger zum Rohschnitt gehörender Elemente am betreffenden Speicherort wieder her.

Direktes Exportieren eines Rohschnitts in Adobe Media Encoder

 *Neu in Prelude CC*

Wählen Sie einen Rohschnitt im Projektfenster aus, und wählen Sie dann Datei > Exportieren > Rohschnitt, um den Rohschnitt direkt in Adobe Media Encoder zu exportieren. Wählen Sie die Vorgaben, die Ausgabe und das Ziel für die Kodierung in Adobe Media Encoder aus.

Für diese Funktion muss Premiere Pro auf ihrem Computer installiert sein.

Änderungen im Dialogfeld „Voreinstellungen“

- Wenn der Startbildschirm deaktiviert ist, wird das zuvor geöffnete Projekt gestartet, wenn Sie Prelude öffnen. Sie können den Startbildschirm im Abschnitt Allgemein des Dialogfelds Voreinstellungen aktivieren. Wählen Sie im Startmenü die Option Startbildschirm anzeigen aus.
- Im Bereich Creative Cloud können Sie einen Speicherort für XMP-Dateien angeben, die aus der Creative Cloud heruntergeladen werden.
- Im Bereich Marke können Sie die Standardeinstellungen für Farbe und Dauer von Marken ändern. Wenn beispielsweise die Kommentarmarken eine Standarddauer von 5 Sekunden aufweisen sollen, geben Sie die Zeit in Dauer an.
- Um die Dauer des Sprungs zurück beim Drücken der Taste H zu ändern, geben Sie einen Betrag für Sprung zurück im Abschnitt Wiedergabe des Dialogfelds Voreinstellungen an.

Änderungen in der Benutzeroberfläche

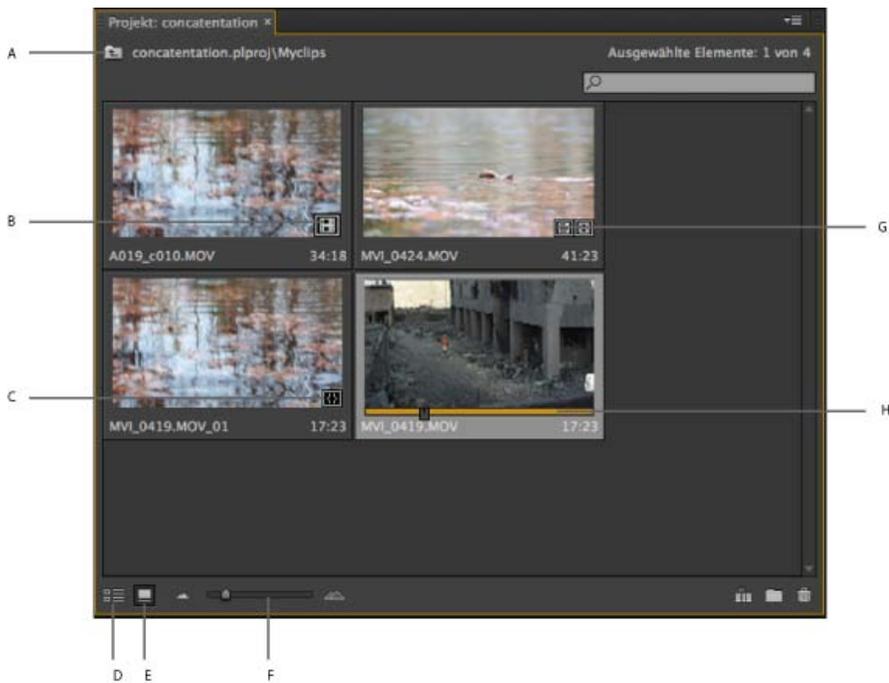
Startbildschirm

Um den Startbildschirm beim Start zu auszuschalten, deaktivieren Sie die Option Begrüßung beim Start anzeigen.

Wenn Sie den Startbildschirm deaktivieren, wird beim Start von Prelude das zuletzt geöffnete Projekt geöffnet. Öffnen Sie zum erneuten Aktivieren des Startbildschirms das Dialogfeld Voreinstellungen, und wählen Sie die Option Startbildschirm anzeigen im Menü Beim Start aus.

Miniaturansicht für Filmclips im Projektfenster

- Der Listenansicht wurde eine Miniaturansicht für Filmclips hinzugefügt .
- Um den Inhalt eines Filmclips zu scrubben, führen Sie den Mauszeiger über die Miniaturansicht oder wählen Sie den Clip aus, und steuern Sie die Wiedergabe über die Tasten „JKL“.
- Unterschiedliche Kennzeichen für Masterclips und Clipkopien.
- Eine Schaltfläche zum ebenenweisen Wechseln nach oben ermöglicht es Ihnen, beim Navigieren durch Ablagen eine Ebene nach oben zu wechseln.



A. Eine Ebene nach oben **B.** Kennzeichen für Filmclip **C.** Kennzeichen für Clipkopien **D.** Listenansicht **E.** Miniaturansicht **F.** Zoom-Option **G.** Angefügte Adobe Story-Szene **H.** Bildlaufleiste

Wechseln zwischen einem Rohschnitt und einem geöffneten Clip

Die Benutzeroberfläche für das Wechseln zwischen einem Rohschnitt und einem geöffneten Clip ist nun mit der von anderen Videoanwendungen von Adobe vereinheitlicht.

CC: Verwenden Sie die Optionen im Menü des Monitorfensters oder des Schnittfensters, um zwischen einem Rohschnitt und einem geöffneten Clip zu wechseln.

CS6: Klicken Sie auf den Namen des Rohschnitts oder des geöffneten Schnitts im Schnittfenster oder Monitorfenster.

Unterstützung neuer Dateiformate

+ Neu in Prelude CC

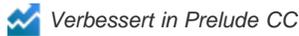
- Unterstützung der Protokollierung für Red R3D-Dateien.
- Sony XMPilot-Planungsmetadaten für XDCAM HD-Kameras.
 - Während der Erfassung konvertiert Prelude XMPilot-Planungsmetadaten in statische Metadaten. Zudem werden wesentliche Marken in Kommentarmarken konvertiert.
- AIFF-, MP3- und WAV-Dateien
- Importieren und Protokollieren von DNxHD-Elementen

Hochladen und Herunterladen von XMP-Metadatendateien

+ Neu in Prelude CC

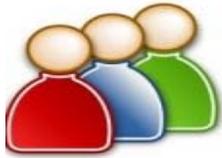
Sie können Elementmetadaten als XMP-Datei in die Creative Cloud hochladen. Sie können die XMP-Datei später in Prelude auf einem anderen Computer oder Gerät herunterladen und die betreffenden Metadaten auf Elemente anwenden. Die Metadaten werden in das Fenster für die nicht zugeordneten Metadaten heruntergeladen.

Audioarbeitsabläufe



- Sie können einen Audiokanal stummschalten, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Filmclip, und wählen Sie Audiokanal stummschalten aus.
 - Klicken Sie auf die Schaltflächen zum Stummschalten im Header der Spur.
- Der neue Erscheinungsbild der Audio-Wellenform entspricht der aktuellen Darstellung der Wellenform in Premiere Pro. Ebenso wie in Premiere Pro können Sie auf die alte Darstellung der Audio-Wellenform umschalten, indem Sie „Korrigierte Audio-Wellenformen“ im Flyout-Menü des Schnittfensters ein- bzw. ausschalten.

Aus der Community | 10 interessante Funktionen in Prelude CC



Lernen Sie diese faszinierenden Funktionen in Prelude CC kennen ... [Weitere Informationen](#)
<http://www.premiumbeat.com/blog/next-version-...>

The Beat von <http://www.premiumbeat.com>

[Unterstützen Sie mit Ihrer Sachkenntnis die Adobe Community-Hilfe](#)

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Neue Funktionen in Adobe Media Encoder CC



Adobe® Media Encoder CC enthält neue Funktionen und Verbesserungen für noch einfachere Videokodierung. Nachfolgend werden die neuen Funktionen kurz vorgestellt und Links aufgeführt, unter denen Sie weitere Informationen erhalten.

- [Vorgaben „Mit Quelle abgleichen“](#)
- [Exportieren von Untertiteldaten](#)
- [Unterstützung für Avid DNxHD-Assets](#)
- [Aktualisierte MPEG-2-Exporter](#)
- [Verbesserungen am SurCode für den Dolby Digital-Audiocodec](#)
- [Engere Integration in Adobe After Effects](#)
- [Weitere Änderungen](#)

Lesen Sie außerdem [diesen Blog-Beitrag von Kevin Monahan von Adobe](#), um einige der wichtigsten neuen Funktionen in dieser Version kennenzulernen.

Vorgaben „Mit Quelle abgleichen“

[Zum Seitenanfang](#)

Wenn Sie Videodateien im H.264- oder MPEG-Format exportieren, können Sie in Adobe Media Encoder automatisch die Video-Einstellungen der Quelldatei über die Vorgaben Mit Quelle abgleichen abgleichen. Wenn Sie eine Vorgabe Mit Quelle abgleichen auswählen, werden automatisch die entsprechenden Optionen im Dialogfeld Exporteinstellungen auf der Registerkarte Video vorgenommen.

Adobe Media Encoder enthält die folgenden beiden Vorgaben Mit Quelle abgleichen für H.264- und MPEG-2-Exporter:

- **Mit Quelle abgleichen - Hohe Bitrate:** für High-Definition-Videoquellen (HD). Diese Vorgabe ist die Standardvorgabe „Mit Quelle abgleichen“ sowohl für H.264- als auch für MPEG-2-Exporter.
- **Mit Quelle abgleichen - Mittlere Bitrate:** für Standard-Definition-Videoquellen (SD).

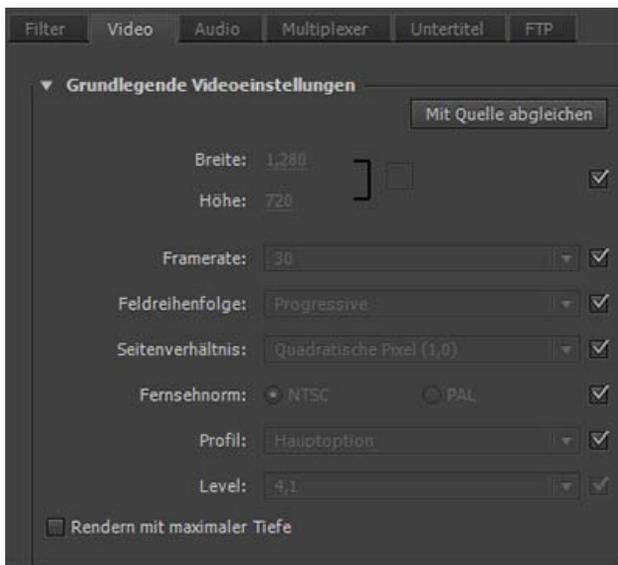
Die Vorgaben Mit Quelle abgleichen sind hilfreich, wenn Sie einige Videoattribute aus der Quelle übernehmen und bestimmte Werte für die anderen Attribute auswählen möchten. Sie können die Einstellung Mit Quelle abgleichen als neue Vorgabe speichern und sie im Warteschlangenfenster oder im Fenster Überwacher Ordner auf jede beliebige Quelle anwenden.

Beispiel: Sie verfügen über einen Überwachten Ordner, der Assets mit unterschiedlichen Framegrößen und Frameraten enthält. Sie möchten alle Assets im Überwachten Ordner in ein Format mit 24 fps konvertieren. Hierfür erstellen Sie eine Vorgabe mit aktiviertem Quellabgleich für alle Eigenschaften außer Framerate, dieser Wert ist auf „24 fps“ eingestellt.

Ableichen mit Quelle beim Export von H.264- und MPEG-2-Videos

1. Wählen Sie in Adobe Media Encoder Bearbeiten > Exporteinstellungen.
2. Wählen Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen die Registerkarte Video.
3. Klicken Sie auf Mit Quelle abgleichen, um den Quellenabgleich zu aktivieren. Der Quellenabgleich wird für die folgenden allgemeinen Videoeinstellungen aktiviert:
 - Framegröße
 - Framerate
 - Feldreihenfolge
 - Seitenverhältnis
 - TV-Standard
 - Profil
 - Pegel

Sie können den Quellenabgleich für einzelne Eigenschaften aktivieren bzw. deaktivieren, indem Sie auf das Kontrollkästchen neben der jeweiligen Eigenschaft klicken. Wenn Sie eine Einstellung Mit Quelle abgleichen deaktivieren, wird der entsprechende Quellwert für jede Einstellung angezeigt und Sie können diesen Wert Ihren Bedürfnissen entsprechend bearbeiten.



Einstellungen „Mit Quelle abgleichen“

[Zum Seitenanfang](#)

Exportieren von Untertiteldaten

Untertitel werden im Allgemeinen dazu verwendet, den Audioteil eines Videos als Text auf Fernsehern und anderen Geräten anzuzeigen, die die Anzeige von Untertiteln unterstützen.

Adobe Media Encoder kann Untertitelpuren aus Premiere-Sequenzen als separate „Sidecar“-Datei exportieren, die die Untertiteldaten enthält. Bei QuickTime-Exporten können Sie wählen, ob Sie die Datei in eine separate Sidecar-Datei exportieren oder in die Ausgabedatei einbetten möchten.

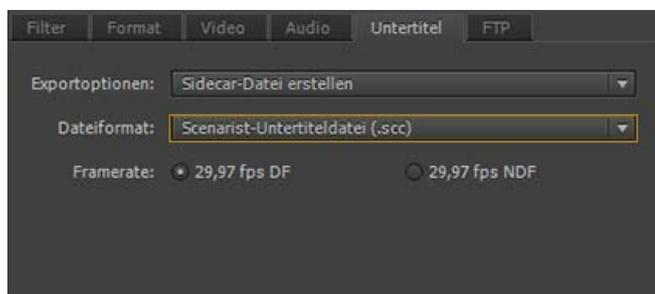
Weitere Informationen zum Export von Untertiteldaten aus Adobe Premiere Pro über Adobe Media Encoder finden Sie unter Untertitel und in folgendem Video:

Exportieren von Untertiteldaten mit dem Dialogfeld „Exporteinstellungen“

Auf der neuen Registerkarte Untertitel im Dialogfeld Exporteinstellungen können Sie das Format und die Framerate für den Export von Untertiteldaten angeben. Die angezeigten Optionen für die Framerate hängen vom Dateiformat ab, das Sie für den Export wählen.

Adobe Media Encoder bietet die folgenden Sidecar-Formate:

- Scenarist-Untertiteldatei (.scc) - CC-Standards: CEA-608
- MacCaption VANC-Datei (.mcc) - CC-Standards: CEA-608 oder CEA-708
- Zeitgesteuerter SMPTE-Text (.xml) - CC-Standards: CEA-608 oder CEA-708
- Zeitgesteuerter EBU-Text (.xml) - CC-Standards: Teletext
- EBU N19-Untertitel (.stl) - CC-Standards: Teletext



Exportoptionen für Untertitel

1. Stellen Sie eine Premiere Pro-Sequenz mit Untertiteldaten in die Warteschlange, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
 - In Premiere Pro wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“.
 - Laden Sie im Quellmonitor ein Untertitel-Asset oder laden Sie es im Projektfenster. Wählen Sie anschließend „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“.

Klicken Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ auf „Warteschlange“, um Sequenzen der Warteschlange von Adobe Media Encoder hinzuzufügen.

Alternativ können Sie die Sequenz per Drag & Drop aus Premiere Pro in das Warteschlangfenster in Adobe Media Encoder ziehen.

2. Wählen Sie in Adobe Media Encoder im Kontextmenü der Datei die Option Exporteinstellungen.
3. Wählen Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen die Registerkarte Untertitel.
4. Wählen Sie eine der folgenden Exportoptionen:
 - Sidecar-Datei erstellen oder
 - In Ausgabedatei einbetten (nur QuickTime-Filme).

Wenn Sie die Untertiteldaten nicht exportieren möchten, wählen Sie Ohne.

5. Sie können das Dateiformat für die Sidecar-Datei angeben. Die angegebenen Optionen für die Framerate hängen vom gewählten Format für die Sidecar-Datei ab.

Unterstützung für Avid DNxHD-Assets

[Zum Seitenanfang](#)

Adobe Media Encoder bietet verbesserte Unterstützung für Avid DNxHD-Assets. Avid DNxHD ist ein Zwischencodec, der in diversen nicht-linearen Videobearbeitungssystemen verwendet wird. Weitere Informationen zum Avid DNxHD-Codec finden Sie in [diesem Artikel](#) von Avid.

Einfacher Import und Export von DNxHD-Assets

Adobe Media Encoder unterstützt den Import und Export von Avid DNxHD-Assets ohne Installation zusätzlicher Codecs.

Sie können DNxHD-Assets in den folgenden Formaten importieren:

- MXF (MXF OP1a- und MXF Op Atom-Varianten)
- QuickTime (mit unkomprimiertem Alphakanal)

Sie können auch jede beliebige Quelle im DNxHD MXF-Format (MXF OP1a-Variante) kodieren.

Neue DNxHD MXF-Vorgaben

Diverse DNxHD MXF-Vorgaben wurden in Adobe Media Encoder hinzugefügt. Sie finden sie im Vorgabenbrowser in der Kategorie Broadcast.

DNxHD-Vorgaben sind mit einer Tiefe von 8 Bit oder 10 Bit verfügbar. Die Varianten mit einer Tiefe von 8 Bit verwenden den YUV-Farbraum. Die Varianten mit einer Tiefe von 10 Bit können den YUV- oder den RGB-Farbraum verwenden. Vorgaben mit einem „X“ im Namen kennzeichnen eine Tiefe von 10 Bit.

Siehe auch:

Importieren und Exportieren von Assets mit Adobe Media Encoder

Aktualisierte MPEG-2-Exporter

[Zum Seitenanfang](#)

Adobe Media Encoder enthält aktualisierte Exportformate für MPEG-2, MPEG-2 Blu-ray und MPEG-2-DVD.

Die Aktualisierungen umfassen Leistungsverbesserungen sowie die folgenden Änderungen an der Benutzeroberfläche:

Hinweis: *An der Funktionalität dieser Exporter wurden keine Änderungen vorgenommen.*

- Um den Exportern ein einheitliches Aussehen zu verleihen, wurde die Reihenfolge der Felder an H.264 und andere neuere Exporter angepasst.
- Der Qualitätsregler verfügt nun über ein Spektrum von 0-100 (ehemals 1-5). Näherungswerte im neuen Spektrum können wie folgt berechnet werden: 1=0, 2=25, 3=50, 4=75, 5=100.

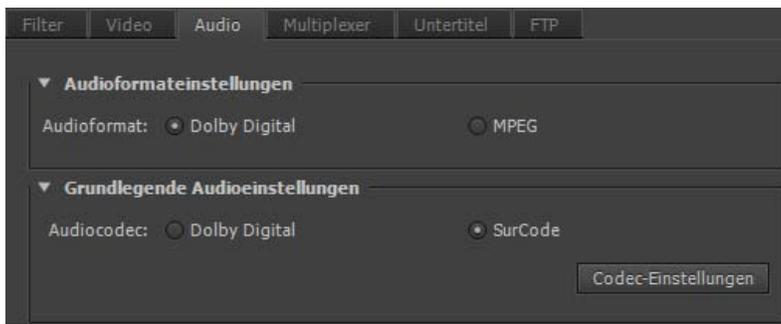
 *Wenn Sie MPEG-2-Vorgaben aus einer CS6-Version importieren möchten, müssen Sie diese Vorgaben manuell neu erstellen. Sie können die Vorgaben nicht direkt importieren.*

Verbesserungen am SurCode für den Dolby Digital-Audiocodec

[Zum Seitenanfang](#)

Der SurCode für den Dolby Digital-Audiocodec ist jetzt für MPEG-2-, MPEG Blu-ray-, MPEG-2-DVD-, H.264- und H.264 Blu-ray-Exporter verfügbar.

Sie können den SurCode für den Dolby Digital-Audiocodec im Dialogfeld Exporteinstellungen auswählen.



Einstellungen für den SurCode für den Dolby Digital-Audiocodec

1. Wählen Sie in Adobe Media Encoder Bearbeiten > Exporteinstellungen.
2. Wählen Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen die Registerkarte Audio.
3. Wählen Sie unter Audioformateinstellungen das Audioformat Dolby Digital.
4. Wählen Sie unter Grundlegende Audioeinstellungen den Audiocodec SurCode für Dolby Digital.
5. Weitere Informationen zum Installieren des SurCode für Dolby Digital-Encoder sowie andere weiterführende Informationen erhalten Sie, wenn Sie auf Codec-Einstellungen klicken.

Hinweis: Mit Adobe Media Encoder wird standardmäßig eine Testversion des SurCode für Dolby Digital-Encoder installiert. Um den SurCode für Dolby Digital-Encoder nach dieser Testphase nutzen zu können, müssen Sie die [Drittanbieterlizenz von Minnetonka Audio Software](#) erwerben.

Engere Integration in Adobe After Effects

[Zum Seitenanfang](#)

Sie können jetzt Kompositionen aus Adobe After Effects direkt an Adobe Media Encoder senden. Es gibt zwei neue Menübefehle und einen Tastaturbefehl, mit denen Sie im Projektfenster ausgewählte aktive Kompositionen an die Kodierungswarteschlange von Adobe Media Encoder senden können:

- Wählen Sie in Adobe After Effects Komposition > Zur Adobe Media Encoder-Warteschlange hinzufügen oder wählen Sie Datei > Exportieren > Zur Adobe Media Encoder-Warteschlange hinzufügen.
- Verwenden Sie den Tastaturbefehl Strg+Alt+M (Windows) bzw. Befehl+Wahl+M (Mac OS)

Mehrere Exportformate, die in früheren Versionen von Adobe After Effects verfügbar waren, sind jetzt in Adobe Media Encoder verfügbar.

Hinweis: Diese Exportformate sind jetzt in Adobe After Effects standardmäßig deaktiviert. Bei Bedarf können Sie die älteren Versionen dieser Formate in After Effects wieder aktivieren. Wählen Sie hierfür im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Ausgabevoreinstellungen. Adobe empfiehlt jedoch die Verwendung der neueren Versionen dieser Formate, die in Adobe Media Encoder verfügbar sind.

- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG-2
- MPEG-2-Blu-ray
- MPEG2-DVD
- MPEG4
- Windows Media (nur unter Windows verfügbar)

Um diese Formate zu verwenden, exportieren Sie Ihre Kompositionen aus Adobe After Effects nach Adobe Media Encoder.

Weitere Informationen finden Sie unter **Neue Funktionen in After Effects CC** und in [diesem Blog-Beitrag](#) von Todd Kopriva von Adobe.



Community-Ressourcen:

Weitere Änderungen

[Zum Seitenanfang](#)

Weitere Systemvorgaben

Adobe Media Encoder CC enthält neue Systemvorgaben für die folgenden Mobilgeräte:

- Amazon Kindle Fire,
- Barnes & Noble Nook,

- und Android-Tablets.

Adobe Media Encoder enthält außerdem 1080p-Vorgaben für die folgenden neuen Geräte von Apple:

- iPad mit Retina-Display (dritte und vierte Generation),
- iPad Mini,
- iPhone 5 und
- Apple TV (dritte Generation).

Außerdem können Sie jetzt neue Vorgaben für XDCAM EX und AVC-Intra in MXF-Wrappern nutzen. Weitere Informationen zur Installation und Nutzung dieser Vorgaben finden Sie in diesem [Blog-Eintrag](#) von Todd Kopriva von Adobe.

Intelligentes Rendering als Standard bei den MXF OP1a- und MXF-Formaten

Bei den MXF OP1a- und DNxHD MXF-Formaten ist das intelligente Rendering standardmäßig aktiviert. Weitere Informationen zum intelligenten Rendering finden Sie in [diesem Artikel](#).

Unterstützung für neue Formate

Adobe Media Encoder unterstützt nun die folgenden neuen Importformate:

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

Möglichkeit, den Ausgabeordner für Mehrfachauswahlen zu ändern

Sie können das Ausgabeverzeichnis für mehrere Ausgaben auf einmal verändern, indem Sie wie folgt vorgehen:

1. Wählen Sie im Warteschlangenfenster mindestens zwei Ausgaben aus. Sie können Ausgaben aus derselben Quelle oder aus verschiedenen Quellen auswählen.
2. Klicken Sie in der Spalte Ausgabedatei auf den Ausgabepfad einer der ausgewählten Ausgaben.
3. Wählen Sie im Dialogfeld einen Ordner aus und klicken Sie auf Wählen. Der Ausgabepfad jeder einzelnen Ausgabe in der Auswahl wird in den neuen Ordner geändert.

Möglichkeit, ARRIRAW-Kameradateien (.ari) zu importieren

Sie können jetzt ARRIRAW-Kameradateien (.ari) direkt in Adobe Media Encoder importieren.

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Neue Funktionen in Adobe Premiere Pro CC | Juni 2013

 Das Premiere Pro CC-Update von Oktober 2013 steht jetzt zur Verfügung. Informationen über die neuen und geänderten Funktionen in diesem Update finden Sie im Artikel **Neue Funktionen**.



Adobe® Premiere® Pro CC umfasst zahlreiche neue Funktionen und Verbesserungen, die die digitale Videobearbeitung noch besser gestalten. Nachfolgend werden die neuen Funktionen kurz vorgestellt und Links aufgeführt, unter denen Sie weitere Informationen erhalten.

 **WICHTIG:** Zusätzlich zu den Funktionen, die in diesem Artikel aufgeführt sind, umfasst Premiere Pro CC verschiedene nützliche Funktionen, die den Umgang mit Premiere Pro noch produktiver gestalten. Weitere Informationen finden Sie unter **Neue Funktionen in Premiere Pro CC | Juni 2013**.

- [Überblick über neue Funktionen in Premiere Pro CC](#)
- [Einstellungen mit Adobe Creative Cloud synchronisieren](#)
- [Adobe Anywhere-Integration](#)
- [Verbesserungen bei der Benutzeroberfläche](#)
- [Neuverknüpfen von Offlinemedien](#)
- [Erkennung doppelter Frames](#)
- [Untertitel](#)
- [Verbesserungen bei der Bearbeitung von Feinheiten](#)
- [Audioverbesserungen](#)
- [Verbesserungen bei Farben](#)
- [Ausbau der Leistungsfähigkeit von Adobe Premiere Pro](#)
- [Neue und geänderte Tastaturbefehle](#)
- [Sonstige Änderungen](#)

[Zum Seitenanfang](#)

Einstellungen mit Adobe Creative Cloud synchronisieren



Die neue Funktion namens Einstellungen synchronisieren ermöglicht es Benutzern, ihre Voreinstellungen, Vorgaben und Einstellungen in der Creative Cloud zu synchronisieren.

Wenn Sie Premiere Pro auf mehreren Computern verwenden, können Sie mittels Einstellungen synchronisieren Ihre Einstellungen auf mehreren Computern einfacher synchronisieren. Die Synchronisation erfolgt über Ihr Adobe Creative Cloud-Konto. Alle Einstellungen werden in Ihr Creative Cloud-Konto hochgeladen und können dann auf die anderen Computern heruntergeladen und übernommen werden.

Weitere Informationen finden Sie im Artikel **Synchronisationseinstellungen in Premiere Pro CC**.

[Zum Seitenanfang](#)

Adobe Anywhere-Integration



Mit Adobe Anywhere können Videoteams effizient zusammenarbeiten und über normale Netzwerke auf freigegebene Medien zugreifen. Sie können lokale oder remote Netzwerke nutzen, um gleichzeitig auf remote gespeicherte Medien zuzugreifen, diese zu streamen oder mit ihnen zu arbeiten. Umfangreiche Dateiübertragungen, doppelt vorhandene Medien und Proxydateien sind nicht erforderlich.

Um Adobe Anywhere in Premiere Pro zu verwenden, wählen Sie Datei > Adobe Anywhere > Anmelden. Geben Sie im Dialogfeld Bei Adobe Anywhere anmelden die erforderlichen Informationen an.

Weitere Informationen finden Sie unter [Adobe Anywhere für Video](#) oder in dem folgenden Video:

[Zum Seitenanfang](#)

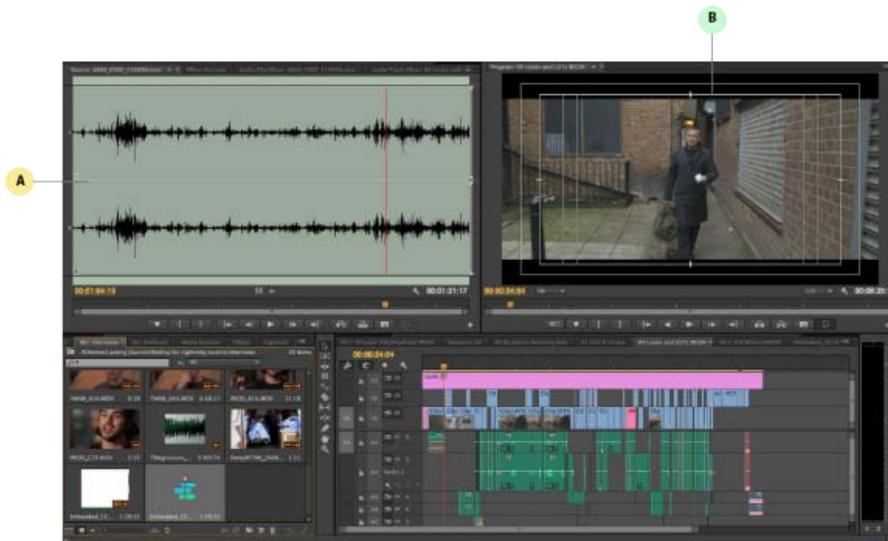
Verbesserungen der Benutzeroberfläche

Hochauflöste Anzeige und verbesserte Benutzerfreundlichkeit

Premiere Pro verfügt jetzt über HiDPI-Unterstützung für eine bessere Darstellung in einer hochauflösenden Benutzeroberfläche. HiDPI-Anzeigen sind auf den neuesten Bildschirmen verfügbar (wie z. B. auf Mac-Computern von Apple mit Retina-Auflösung sowie den neuen MacBook Pro-Modellen).

Des Weiteren wurden an der Benutzeroberfläche folgende Punkte verbessert:

- Besserer Titel und sicherere Hilfslinien
- Wechsel zwischen Video- und Audio-Wellenformen mit einem Klick
- Ein- und ausschaltbare Quickinfos



Verbesserte Darstellungsqualität mit HiDPI-Unterstützung

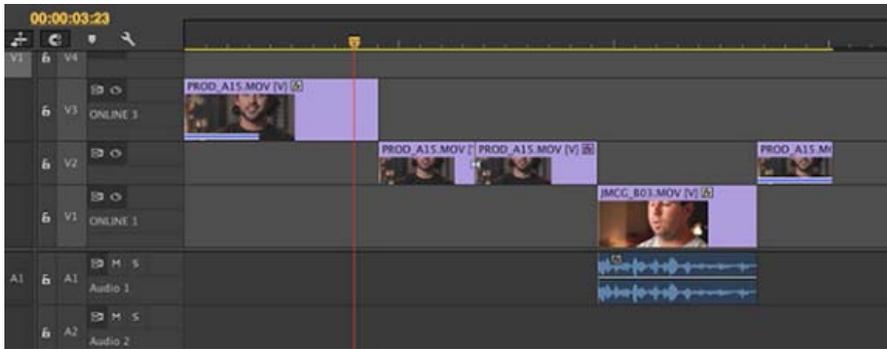
A. Anzeige von Video oder Audio mit einem einzigen Klick **B.** Verbesserte Titel und sicherere Hilfslinien

Umgestaltetes Schnittfenster mit anpassbaren Spurheadern

Premiere Pro verfügt jetzt über ein neu entwickeltes, anpassbares Schnittfenster, in dem Sie auswählen können, was angezeigt werden soll, und

einen unmittelbaren Zugriff auf Steuerelemente haben.

Mit Spur-Steuerelementen für Lautstärke, Schwenk, Aufzeichnung und Audiomessung können Sie jetzt schneller und effizienter arbeiten.



Umgestaltetes Schnittfenster

Die Spurheader im Schnittfenster sind nun anpassbar, sodass Sie selbst bestimmen können, welche Steuerelemente angezeigt werden sollen. Da es für Video- und Audiospuren unterschiedliche Steuerelemente gibt, sind für jeden Spurtyp eigene Schaltflächen-Editoren vorhanden.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Video- oder Audiospur und wählen Sie Anpassen. Anschließend können Sie die Elemente nach Bedarf ziehen und ablegen. So können Sie zum Beispiel das Steuerlement Spurenmesser auswählen und es in Ihre Audiospur ziehen.

Sie können Quellsequenzen in anderen Sequenzen einfach bearbeiten, ohne dass es zu Verschachtelungen kommt. Mithilfe des verbesserten Dialogfelds „Attribute einfügen“ können Sie auch Effekte aus einem Clip in einen anderen kopieren.

Community-Ressourcen:

[Video-Lernprogramm von Josh Weiss: Das umgestaltete Schnittfenster](#)

[Zum Seitenanfang](#)

Neuverknüpfen von Offlinemedien

Sie können Dateien oftmals verschieben, umbenennen oder in andere Formate umwandeln. Premiere Pro hilft Ihnen mit dem neuen Dialogfeld Medien verknüpfen, solche Dateien zu finden und neu zu verknüpfen.



A. Auffinden fehlender Medien

Wenn Sie ein Projekt öffnen, das Offlinemedien enthält, zeigt das Dialogfeld Medien verknüpfen Informationen wie den Dateinamen, den letzten bekannten Pfad und Metadateneigenschaften an. Mithilfe dieser Informationen können Sie in Premiere Pro die Medien suchen und neu verknüpfen, sodass sie wieder im Projekt zur Verfügung stehen.

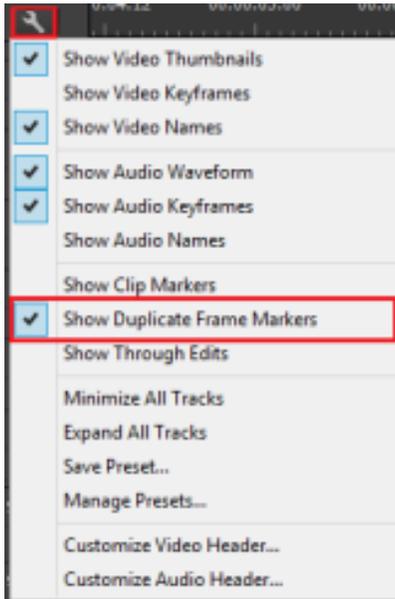
Weitere Informationen finden Sie unter **Neuverknüpfen von Offlinemedien**.

[Zum Seitenanfang](#)

Erkennung doppelter Frames

Clips, die in einem Schnittfenster mehrere Male in der gleichen Sequenz verwendet werden, erkennt Premiere Pro und kennzeichnet sie als doppelte Frames. Solche Markierungen erfolgen in Form eines farbigen Streifens, der an der Unterseite jedes doppelt vorhandenen Frames verläuft.

Klicken Sie zum Aktivieren doppelter Framemarker auf Anzeigeeinstellungen für das Schnittfenster und wählen Sie Doppelte Framemarker anzeigen aus.



Doppelte Framemarker anzeigen

Premiere Pro versieht jeden Masterclip, zu dem es ein Duplikat gibt, automatisch mit einer Farbe. Dabei können bis zu zehn verschiedene Farben zugewiesen werden. Nach zehn Farben wird die zehnte Farbe weiter verwendet.

Nehmen wir beispielsweise an, Sie haben ein Sportereignis mit mehreren Kameras aufgenommen. Im Verlauf des Wettkampfs haben Sie von den Zuschauern verschiedene Aufnahmen angefertigt. Wenn Sie eine dieser Aufnahmen mehrmals verwenden, werden doppelt vorhandene Frames erkannt und mit einem farbigen Streifen markiert.

Hinweis: Bei Standbildern und Zeit-Neuzuordnungen werden doppelt vorhandene Frames nicht markiert.

 **Community-Ressourcen:**

[Video-Lernprogramm von Josh Weiss: Markierungen für doppelte Frames](#)

[Zum Seitenanfang](#)

Untertitel

Sie können in Premiere Pro jetzt mit Bilduntertiteln arbeiten, ohne dazu eine entsprechende separate Software zu benötigen.



Tools für Untertitel in Premiere Pro

A. Untertitel mit Inhalt anzeigen **B.** Untertitel im Schnittfenster anzeigen

Sie können in Premiere Pro Untertiteltexte importieren, diese mit den entsprechenden Clips verknüpfen, den Text bearbeiten und die Zeitangaben im Schnittfenster anpassen. Wenn Sie fertig sind, exportieren Sie Ihre Sequenz mit den eingebetteten Bilduntertiteln oder als separate Filialdatei auf Band oder in Adobe Media Encoder.

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Bilduntertiteln in Premiere Pro finden Sie unter **Untertitel**.

[Zum Seitenanfang](#)

Verbesserungen bei der Bearbeitung von Feinheiten

Mehrere Kamerawinkel automatisch synchronisieren

Der neue Multikamera-Modus zeigt die Benutzeroberfläche für das Bearbeiten mehrerer Kameras im Programmmonitor an. Sie können aus Clips, die mit mehreren Kameras aus verschiedenen Winkeln aufgenommen wurden oder die aus verschiedenen Aufnahmen einer bestimmten Szene stammen, eine bearbeitbare Sequenz erstellen.

Mithilfe der Option Multikamera-Originalsequenz erstellen können Sie Clips, die gemeinsame In-/Out-Points oder überlappende Timecodes aufweisen, zu einer Multikamera-Sequenz zusammenfassen. Sie können eine Multikameraquellsequenz aus einem Vorrat von Clips erstellen. Beim Erstellen einer Multikamerasequenz erfolgt jetzt ein Versetzen der Audiospur per Steuerung mit einem Bereich von -100 bis +100 Frames.

Weitere Informationen finden Sie unter **Multikamera-Originalsequenz erstellen**.



Verwenden Sie die Option zur Erstellung einer Multikameraquellsequenz, um mehrere Kamerawinkel automatisch anzupassen

Automatisches Synchronisieren von Clips mithilfe von Audio-Wellenformen

In Premiere Pro können Sie Clips auch mithilfe von Audio-Wellenformen zusammenfassen. Sie können Audioinhalte verwenden, die aus einer zweiten Quelle aufgenommen wurden, um zu Multikamerasequenzen zusammengefasste Clips mithilfe von Audiowellenformen automatisch zu synchronisieren.

Quellpatching und Zielführung

Quellpatching und Zielführung wurden für eine schnellere und effizientere Bearbeitung neu gestaltet. Sie können jetzt Quellen patchen, um Elemente einzufügen oder zu überschreiben, Spuren als Ziel von Kopier-/Einfügevorgängen verwenden, Frames abgleichen und andere Bearbeitungsvorgänge mit nur einem Klick durchführen.

Sie können für häufige Patchszenarien Vorgaben erstellen, sodass Sie das Schnittfenster mit einem einzigen Befehl umkonfigurieren können.

Weitere Informationen finden Sie unter **Quellpatching und Zielführung**.

Bearbeiten unverschachtelter Sequenzen in Zielsequenzen

Sie können jetzt Quellsequenzen in anderen Sequenzen bearbeiten, sodass die ursprünglichen Quell-Clips und das Spur-Layout unverändert bleiben. Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, Teile anderer Sequenzen zu verwenden, die einzelne Quell-Clips, Schnittpunkte, Überblendungen und Effekte enthalten (ähnlich wie beim Kopieren und Einfügen).

Mit einem Umschaltbefehl für "Quellsequenz verschachteln" können Sie zwischen verschachteltem und unverschachteltem Verhalten wechseln. Der Umschaltbefehl für "Quellsequenz verschachteln" ist im Kontextmenü der Quellangabe im Header des Schnittfensters verfügbar.

Weitere Informationen finden Sie unter **Bearbeiten von in den Quellmonitor geladenen Sequenzen**.

Through Edits verknüpfen

Mit der neuen Funktion Through Edits verknüpfen können Sie Bearbeitungen jetzt miteinander verknüpfen.

Wählen Sie im Schnittfenster die Schnittpunkte in dem Clip für die Verknüpfung aus. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste (Windows) oder mit gedrückter Ctrl-Taste (Mac) auf die ausgewählten Schnittpunkte und wählen Sie im Kontextmenü Through Edits verknüpfen aus.

Bei irrelevanten Edits, die keine Unterbrechung in der ursprünglichen Frame-Sequenz des Clips bewirken, werden Through-Edit-Indikatoren angezeigt. Wenn Sie einen Through Edit mittels Through Edits verknüpfen durchführen, verheilt Premiere Pro den Schnitt und erstellt aus den angrenzenden Teilen einen längeren Clip.

Ausrichtende Rasierklinge

Sie können den Abspielkopf jetzt an Elementen ausrichten, wenn Sie ihn über das Schnittfenster ziehen. Bei aktivierter Ausrichtung wird die Rasierklinge ausgewählt und der Cursor wird an einem beliebigen Ausrichtungsziel ausgerichtet, einschließlich des Playheads.

Wenn Sie das Multi-Rasierklingen-Werkzeug über allen Spuren verwenden möchten, drücken Sie die Umschalt-Taste. Zum Ignorieren von Spurelementen drücken Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac OS).

Neue Schnellabspielkopf-Voreinstellung

Abspielkopf im Schnittfenster ausrichten bei aktivierter Ausrichtungsfunktion ist eine neue Option zur Voreinstellung, mit der das Verhalten des Abspielkopfs beim Scrubbing gesteuert werden kann. Wenn Sie diese Voreinstellung auswählen, hält der Abspielkopf an jedem Schnittpunkt.

Diese Voreinstellungsoption ist in der Kategorie der allgemeinen Voreinstellungen im Dialogfeld Grundeinstellungen verfügbar.

Benennen von verschachtelten Sequenzen

Wenn Sie eine verschachtelte Sequenz mit dem Schnittfenster-Befehl Verschachteln erstellen, wird das Dialogfeld Name der verschachtelten Sequenz angezeigt. Sie können für die verschachtelte Sequenz einen Namen Ihrer Wahl eingeben.

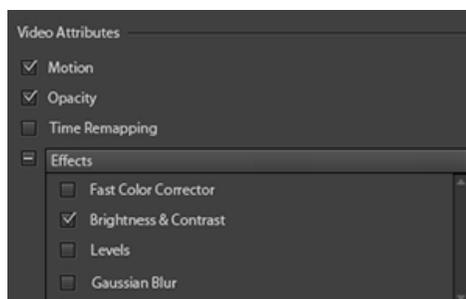
Klicken Sie für den Befehl Verschachtelte Sequenz mit der rechten Maustaste (Windows) oder mit gedrückter Ctrl-Taste (Mac) auf einen Clip im Schnittfenster und wählen Sie im Kontextmenü Verschachteln aus.

Dauer auf Null zuschneiden

Schneiden Sie einen Clip mithilfe der Tastatur oder der Maus auf die Dauer Null zu. Weitere Informationen finden Sie in [diesem Video-Lernprogramm von Josh Weiss](#).

Verbessertes Einfügen von Attributen

Mit dem Dialogfeld „Attribute einfügen“ können Sie Audio- und visuelle Effekte einfach zu mehreren Clips hinzufügen bzw. verschieben.



Nachdem Sie einen Clip kopiert haben, der Effekte enthält, können Sie mithilfe des Dialogfelds die Effekte auswählen, die in den Clip eingefügt werden sollen, der gerade im Schnittfenster ausgewählt ist.

Wenn die Video- oder Audioclips zusätzliche, vom Benutzer angewandte Effekte enthalten, sind auch diese Effekte zur Auswahl verfügbar. Sie können eine Gruppe von Effekten oder einzelne Effekte auswählen.

Weitere Informationen finden Sie in diesem [Videotutorial](#).

Abspielkopf bewegt sich nach einem Vorgang vom Typ „Löschen und Lücke schließen“ zu einem Bearbeitungspunkt

Wenn Sie im Schnittfenster Clips mittels der Funktion "Löschen und Lücke schließen" bearbeiten, bewegt sich der Playhead automatisch zum Beginn des Schnittpunkts und verbleibt nicht an der aktuellen Position. Sie können die Bearbeitung sofort ersetzen, ohne den Abspielkopf zuvor neu positionieren zu müssen.

[Zum Seitenanfang](#)

Audioverbesserungen

Neuer Name für den Audiomixer

Der Audiomixer heißt jetzt Audiospur-Mixer. Diese Namensänderung soll Ihnen helfen, den Audiospur-Mixer besser vom neuen Audioclip-Mixer unterscheiden zu können.



Audiospur-Mixer

Das Pop-upmenü im Audiospur-Mixer wurde so umgestaltet, dass sich die Audio-Plug-ins nun in kategorisierten Unterordnern befinden, um schneller ausgewählt werden zu können.

Verbesserter Spurheader im Schnittfenster

In den Audiospur-Headern ist jetzt eine horizontale Aussteuerung verfügbar.



Audio-Aussteuerung

Der anpassbare Spurheader-Bereich im Schnittfenster verfügt über zwei neue Steuerelemente zum Einstellen von Tonschwenk und Spurlautstärke für Audiospuren.

Mehrere Stereo-Zuweisungen für Spuren in Mehrkanal-Mastern

Sie können jetzt mehreren Kanalpaaren in einem Mehrkanal-Master eine Mono- oder Standardspur zuweisen. Die Stereokanalpaare, die Sie einer Spur zuweisen möchten, legen Sie im Dialogfeld für die Schwenkzuordnung fest.

Weitere Informationen finden Sie unter **Mehrere Stereo-Zuweisungen für Spuren in Mehrkanal-Mastern**.

Neues Clip-Mixerfenster

Mit dem Audioclip-Mixer können Sie bei aktiviertem Schnittfenster die Lautstärke und den Tonschwenk von Clips in einer Sequenz überwachen und anpassen. Auf die gleiche Weise können Sie bei aktiviertem Quellmonitor mit dem Audioclip-Mixer Clips im Quellmonitor überwachen.



Audioclip-Mixer

Den Audioclip-Mixer erreichen Sie über das Hauptmenü Fenster > Audioclip-Mixer.

Weitere Informationen finden Sie unter **Überwachen von Cliplautstärke und -schwenk mit dem Clip-Mixer**.

Änderungen bei Audio-Wellenformen

Audio-Wellenformen sehen jetzt wie die Wellenformen in Adobe Audition aus. Darüber hinaus werden Audiowellformen jetzt in verschachtelten Sequenzen dargestellt. Sie können auch zu den Standard-Audiowellformen im Bedienfeldmenü zurückkehren.

Für Ihre Audiowellformen können Sie auch eine Beschriftungsfarbe verwenden. Wählen Sie im Schnittfenster Audiowellformen Beschriftungsfarbe verwenden.

Neuer Audio-Plug-in-Manager und neue Audio-Plug-ins

Für die Arbeit mit Ihren Audio-Effekten steht Ihnen der Audio-Plug-in-Manager zur Verfügung. Sie können auf das Menü Audio-Plug-In-Manager über den Audiospur-Mixer und das Effektfenster zugreifen. Sie können auch über das Dialogfeld „Audio-Voreinstellungen“ auf den Audio-Plug-In-Manager zugreifen.

Premiere Pro unterstützt jetzt VST3-Plug-ins von Drittanbietern. Auf dem Mac können auch Audio Unit (AU)-Plug-ins genutzt werden.

Mehrkanal-QuickTime-Export

Beim Exportieren von Mehrkanalsequenzen wird die Einstellung Audiokanal im Dialogfeld Medien exportieren in Form eines Pop-upmenüs angezeigt. In diesem Menü können Sie die Kanäle auswählen, die in dem Export enthalten sein sollen.

Unterstützung für den Fadercontroller

In Premiere Pro können Sie jetzt Audio interaktiv mit Fadercontrollern mischen, die die Protokolle EUCON und Mackie verwenden. Sie können auch Tablet-basierte Controller von Drittanbietern verwenden, die diese Protokolle unterstützen.

Wählen Sie zum Herstellen einer Verbindung Ihres Controllers mit Premiere Pro die Option Fadercontroller im Dialogfeld Voreinstellungen aus. Wählen Sie im Menü Geräteklasse das Controllerprotokoll aus.

Mithilfe der Fader, Knöpfe und Schaltflächen an diesen Geräten können Sie Spur-Mixer-Fader und Parameter (wie z. B. Spurschwenk und Ausgleich) steuern. Sie können unterstützte Geräte (wie z. B. Avid MC Artist oder Mackie XT) anschließen und die Kontrolle über den Spur-Mixer übernehmen.

Weitere Informationen finden Sie unter **Unterstützung für den Fadercontroller**.

[Zum Seitenanfang](#)

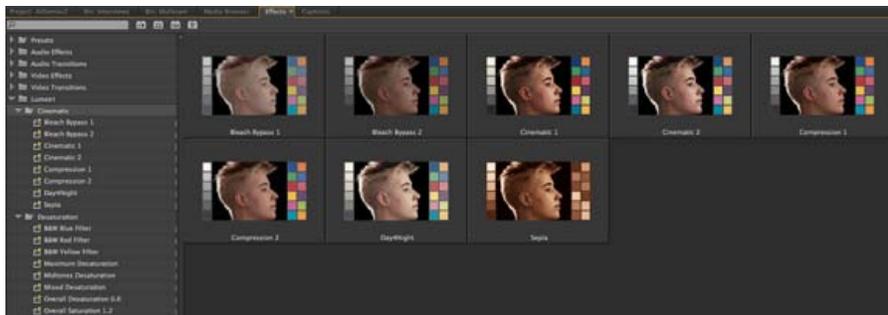
Verbesserungen bei Farben

Integration von Lumetri Deep Color Engine

Premiere Pro enthält jetzt die Lumetri Deep Color Engine. Sie können SpeedGrade-Farbkorrekturebenen und vorgefertigte Lookup Tables (LUT) direkt von Premiere Pro aus auf Ihre Sequenzen anwenden.

Mit dem neuen integrierten Browser Looks im Fenster Effekte können Sie voreingestellte Farbstufeneffekte anwenden oder exportierte LOOKs aus SpeedGrade oder LUTs von anderen Systemen suchen.

Weitere Informationen finden Sie unter **Anwenden von SpeedGrade-Farbkorrektur in Premiere Pro**.



Integrierter Blickbrowser in Premiere Pro

[Zum Seitenanfang](#)

Ausbau der Leistungsfähigkeit von Adobe Premiere Pro

Adobe Story-Fenster

Mit dem neuen Adobe Story-Fenster in Premiere Pro können Sie Skripts, die in Adobe Story erstellt wurden, inklusive der zugehörigen Metadaten importieren, um Ihnen bei Ihrer Bearbeitung als Orientierung zu dienen.

Während der Arbeit können Sie schnell zu bestimmten Szenen, Stellen, Dialogen und Charakteren navigieren. Mithilfe der Sprachanalyse-Suchfunktion können Sie direkt in der Arbeitsumgebung von Premiere Pro bestimmte Clips suchen und Bearbeitungen am Skript vornehmen.

Adobe Exchange-Fenster

In dem Fenster Adobe Exchange, das in Premiere Pro integriert ist, können Sie Plug-ins und Erweiterungen durchsuchen, installieren und Support dazu suchen.

Wählen Sie Fenster > Erweiterungen > Adobe Exchange aus, um das Fenster Adobe Exchange zu öffnen. Sie können sowohl kostenlose als auch kostenpflichtige Erweiterungen suchen.

Neue und geänderte Tastaturbefehle



Premiere Pro enthält zahlreiche neue Tastaturbefehle, wie zum Beispiel:

Auswahl des nächsten oder vorherigen Clips in einer Sequenz

Mit den Tastaturbefehlen Nächsten Clip wählen und Vorherigen Clip wählen können Sie vom aktuell ausgewählten Clip schnell zum nächsten bzw. vorherigen Clip in der Sequenz wechseln.

Auswahl von Clips unter dem Abspielkopf oder in einem In/Out-Bereich

Für zwei etwas andere Arbeitsschritte gibt es jetzt zwei neue Tastaturbefehle, mit denen Clips in einer Sequenz ausgewählt werden können: Clip unter Abspielkopf wählen und Von In bis Out wählen.

Verschieben ausgewählter Clips in andere Spuren

Mit den Tastaturbefehlen Clipauswahl nach oben bewegen und Clipauswahl nach unten bewegen können Sie ausgewählte Clips nach oben bzw. nach unten in andere Spuren verschieben.

*Eine vollständige Liste der verfügbaren Tastaturbefehle finden Sie in **Tastaturbefehle in Premiere Pro CC**.*

Weitere Änderungen

Änderungen bei der GPU-Verarbeitung

Sie können jetzt auf jeder Karte, die die Mindestanforderungen erfüllt (1 GB RAM, allgemeine Shader-Tests) OpenCL- oder CUDA-Verarbeitung aktivieren.

CUDA-Unterstützung für NVIDIA Kepler 2000 und 4000 Dual-GPU-Unterstützung für NVIDIA-Karten zur Verbesserung der Exportleistung ist jetzt verfügbar.

OpenGL-Unterstützung steht jetzt unter Windows für Karten bereit, die die Basisanforderungen erfüllen.

Unterstützung für Mezzanin-Codecs, native Formate

In Premiere Pro stehen jetzt branchenstandardmäßige Mezzanin-Codecs und native Videoformate zur Verfügung, wie zum Beispiel:

- Natives in MXF eingebundenes DNxHD
- Apple ProRes (Decodierung nur unter Windows)
- Sony XAVC
- Panasonic AVCi200

Verbesserte Import/Export-Abläufe bei Avid- und Final Cut Pro-Projekten

Die Abläufe beim Importieren und Exportieren von Avid- oder Final Cut Pro-Projekten wurden verbessert. Sie können AAF-Projekte jetzt mit einer viel höheren Wiedergabetreue und mit Unterstützung weiterer Videoformate (inklusive DNxHD) importieren.

Auf Band ausgeben (serielles Gerät)

Wenn ein serielles Gerät angeschlossen ist, können Sie die bearbeitete Sequenz direkt von Ihrem Computer aus auf Videoband exportieren um beispielsweise ein Masterband zu erstellen. Wählen Sie dazu Datei > Exportieren > Band (Serielltes Gerät).

Hinweis: Für die Funktion „Auf Band exportieren (Serielltes Gerät)“ ist eine Drittanbieter-SDI-Bandexportlösung erforderlich. In Premiere ist kein native Export auf Band über die Steuerung für serielle Geräte möglich.

Weitere Informationen über die zahlreichen anderen neuen Funktionen finden Sie in **Neue Funktionen in Premiere Pro CC**.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Erste Schritte – Übungen

[Video | Was ist Prelude CC](#)

Video-Lehrgang (30. Mai 2013)

[Video | Organisieren von Clips in Prelude](#)

Video-Lehrgang (30. Mai 2013)

Teile des von dieser Seite verlinkten Inhalts erscheinen u. U. nur in Englisch.

Über Prelude

[Einführung in Adobe Prelude](#) [Arbeitsablauf](#) [Erweitern von Prelude](#)

Die Adobe Prelude-Software ist ein Werkzeug für die Video-Erfassung und -Protokollierung, mit dem Sie unbearbeitetes Filmmaterial von dateibasierten Kameras schnell kennzeichnen und transkodieren können. Es handelt sich um eine offene Plattform, die eine angepasste Integration mit Technologien und Verwaltungssystemen von Drittanbietern unterstützt.

Sie können dieses Video auch auf Video2Brain ansehen. <http://www.video2brain.com/en/videos-13357.htm>

Arbeitsablauf

[Zum Seitenanfang](#)

1. Projekt erstellen/vorhandenes Projekt öffnen

In Adobe Prelude wird für jedes Projekt, das Sie in Prelude erstellen, eine Projektdatei (.plproj) erstellt. Die Projektdatei enthält Verweise auf die Medien, die Sie dem Projekt hinzufügen.

In einer Projektdatei werden nur Verweise auf die von Ihnen erfassten Quelldateien gespeichert. Aus diesem Grund sind die Projektdateien relativ klein. Da nur Verweise auf Quelldateien gespeichert werden, ist es nicht erforderlich, Ihre Quelldateien zu verschieben, umzubenennen oder zu löschen. Wenn Mediendateien verschoben oder umbenannt wurden, können Sie die betreffenden Medien wieder mit dem Projekt verbinden. Wählen Sie dazu den Befehl Erneut verbinden im Menü Datei aus.

2. Unbearbeitetes Filmmaterial erfassen

Erfassen Sie ganze Filmclips oder nur Teile eines Clips (teilweise Erfassung). Wählen Sie einen Codec, der Ihren Anforderungen für die Bearbeitung am ehesten entspricht.

Die Prüfung der Dateigröße und auf Byteebene ermöglicht Ihnen, sofort zu erkennen, ob das Filmmaterial erfolgreich erfasst wurde.

3. Erfasstes Filmmaterial organisieren

Sie können die Reihenfolge der Clips neu ordnen, indem Sie sie in der Projektansicht verschieben. Sie können den Inhalt mithilfe von Ablagen so organisieren, wie Sie auch Ordner zum Organisieren von Dateien verwenden. Ablagen können Clips, Clipkopien und Rohschnitte enthalten.

4. Videoclips protokollieren

Verwenden Sie Optionen der Benutzeroberfläche oder Tastaturbefehle, um Clips Zeit-Metadaten hinzuzufügen und Clipkopien zu erstellen. Marken und andere Zeit-Metadaten helfen Ihnen, Clips schnell zu organisieren und danach zu suchen. Sie können die Metadaten-Informationen nutzen, wenn Sie einen Export in andere Anwendungen wie z. B. Adobe Premiere Pro durchführen.

5. Rohschnitte erstellen

Erstellen Sie Rohschnitte aus Clips und Clipkopien, bevor Sie sie zur endgültigen Bearbeitung an eine andere Software wie z. B. Adobe Premiere Pro, senden.

6. Exportieren in Adobe Premiere Pro/Final Cut Pro

Sie können Rohschnitte, Clips, Clipkopien und Ablagen in ein Adobe Premiere Pro-Projekt oder eine FCP-XML-Datei exportieren. Sie können den Rohschnitt auch optional direkt an Adobe Premiere Pro zur Bearbeitung senden.

Die Organisation und die Metadaten aus Prelude werden in Adobe Premiere Pro übertragen. Dieser nahtlose Arbeitsablauf verringert die Nachbearbeitungszeit und den Aufwand beim Erstellen der Endfassung eines Films.

Erweitern von Prelude

[Zum Seitenanfang](#)

Technische Partner von Adobe können das Prelude-SDK zum Anpassen von Prelude verwenden.

- Sie können die auf XMP basierten Funktionen der offenen Plattform von Adobe Prelude nutzen, um die Integration mit Technologien und Ressourcenverwaltungssystemen von Drittanbietern zu gewährleisten.
- Erstellen Sie mit den Bedienelementen von ActionScript® durchsuchbare, angepasste und zeitbasierte Marken, die Informationen für das Projekt

oder Ihre Organisation erfassen.

- Importieren Sie Ereignis-Metadaten aus anderen Arbeitsablauf-spezifischen Quellen. Fügen Sie die Daten dann dem Filmmaterial in Prelude hinzu, indem Sie es als einen XMP-Stream oder -Datei importieren.

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Arbeiten mit Adobe Prelude

Mit Adobe® Prelude™ können Sie Clips aufnehmen, Filmmaterial transcodieren, Clipkopiemarken und Rohschnitte erstellen und dann diese Daten in Adobe® Premiere® Pro importieren.

Sie können die Prelude-Clipbenennung und Metadatenfunktionen verwenden, um schnell Clipkopien oder eine Rohschnittvariante zu erstellen und diese als Sequenz zur direkten Bearbeitung an Premiere Pro zu senden. Sie können anschließend Rohschnitte, Clips, Clipkopien und Ablagen von Prelude zur Bearbeitung in ein Adobe Premiere Pro-Projekt exportieren.

Weitere Informationen zur Verwendung von Adobe Prelude finden Sie in der [Adobe Prelude-Hilfe](#).

Exportieren von Dateien aus Adobe Prelude

[Zum Seitenanfang](#)

Sie können Rohschnitte, Clips, Clipkopien und Ablagen von Prelude in ein Adobe Premiere Pro-Projekt oder in eine FCP-XML-Datei exportieren. Alternativ können Sie den Rohschnitt direkt zur Bearbeitung an Adobe Premiere Pro senden.

Die Organisation und die Metadateninformationen von Prelude werden an Adobe Premiere Pro übertragen. Dieser nahtlose Arbeitsablauf reduziert Nachbearbeitungszeit und -aufwand, wenn Sie die Endfassung eines Films erstellen.

Exportieren eines Premiere Pro-Projekts oder einer Final Cut Pro-XML-Datei

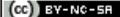
Um eine Premiere Pro-Projektdatei zu exportieren, die Clips, Clipkopien, Marken und Rohschnitte von Adobe Prelude enthält, führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

1. Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.
2. Die Exportdialogfeld wird geöffnet.
3. Wählen Sie das Ziel für die Projektdatei aus.
4. Benennen Sie die Projektdatei und aktivieren Sie das Kontrollkästchen.
5. Wählen Sie im Menü „Typ“ entweder eine Premiere Pro- oder Final Cut Pro 7-XML-Datei aus.
6. Optional: Exportieren Sie verknüpfte Medien, indem Sie das Kontrollkästchen aktivieren und einen Ordnernamen erstellen.
7. Klicken Sie auf OK

Die Datei wurde exportiert. Sie können die Projektdatei in Adobe Premiere Pro jetzt importieren oder öffnen.

Ressourcen

- [Adobe Prelude-Hilfe](#)
- [Video-Lernprogramm: What is Adobe Prelude?](#)
- [Video-Lernprogramm: An overview of the interface](#)
- [Video-Lernprogramm: Improved markers and importing from Prelude](#)
- [Video-Lernprogramm: Sharing clips and rough cuts directly with Adobe Premiere Pro](#) (Freigabe von Clips und Rohschnitten direkt mit Adobe Premiere Pro)
- [Video-Lernprogramm: Adding comments](#)

 Twitter™- und Facebook-Biträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Arbeitsbereich und Arbeitsablauf

Netzwerke und Wechseldatenträger mit digitalen Videodaten

Fehlerbehebung (19. Oktober 2012)

Teile des von dieser Seite verlinkten Inhalts erscheinen u. U. nur in Englisch.

Der Prelude-Arbeitsbereich

Video-Lernprogramm

Startbildschirm

Arbeitsbereiche: Erfassen, Protokollierung, Liste und Rohschnitt

Erstellen von benutzerdefinierten Arbeitsbereichen

Bedienfelder in Prelude

Video-Lernprogramm

[Zum Seitenanfang](#)

Klicken Sie zur Wiedergabe des Videos im Vollbildmodus auf .

Startbildschirm

[Zum Seitenanfang](#)

Der Startbildschirm wird beim Öffnen von Prelude angezeigt. Im Startbildschirm können Sie ein Projekt erstellen, ein vorhandenes Projekt öffnen oder auf die Hilfe für Prelude zugreifen.

Um den Startbildschirm beim Start zu ausschalten, deaktivieren Sie die Option Begrüßung beim Start anzeigen auf dem Startbildschirm.

Wenn Sie den Startbildschirm deaktivieren, wird bei einem Neustart von Prelude das zuletzt geöffnete Projekt aufgerufen. Öffnen Sie zum erneuten Aktivieren des Startbildschirms, das Dialogfeld Voreinstellungen, und wählen Sie die Option Startbildschirm anzeigen im Menü Beim Start aus.

Arbeitsbereiche: Erfassen, Protokollierung, Liste und Rohschnitt

[Zum Seitenanfang](#)

Die in Prelude verfügbaren Standardarbeitsbereiche sind so ausgelegt, dass Bedienfeldanordnungen gezeigt werden, die für Aufgaben wie Protokollieren oder Arbeiten mit Rohschnitten optimiert sind.

Das Dialogfeld „Erfassen“

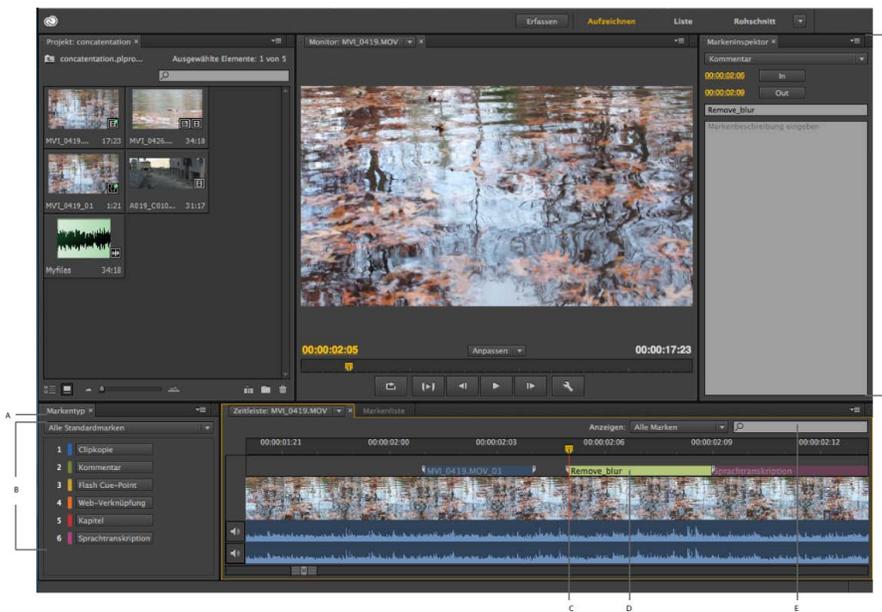
Mit dem Dialogfeld Erfassen können Sie Filmclips auswählen und erfassen. Sie können auch Ordner und Rohschnitte auswählen. Wenn Sie einen Ordner auswählen, werden alle darin verknüpften Filmclips erfasst.

Sie können Clips vom Computer, aus einer anderen Software oder von angeschlossenen Geräten wie z. B. einer externen Festplatte, einer Videokamera oder einer Speicherkarte erfassen. Sie können einen Teil eines Clips erfassen (teilweise Erfassung), indem Sie In-Points und Out-Points auf der Clip-Miniatur einstellen und die Transkodierung im Abschnitt Clips an Zielspeicherort übertragen aktivieren. Sie können auch eine Transkodierungsoption wählen, die Ihren Bearbeitungsanforderungen am besten entspricht.

Prelude ermöglicht Ihnen das Hinzufügen von Metadaten sowie das Umbenennen von Dateien vor deren Erfassung.

Um die Position der Clips auf Ihrem Computer anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip in der Liste oder in der Anzeige der Miniaturansichten. Wählen Sie In Explorer anzeigen (Windows) bzw. In Finder anzeigen (Mac OS) aus.

Der Arbeitsbereich „Protokollierung“

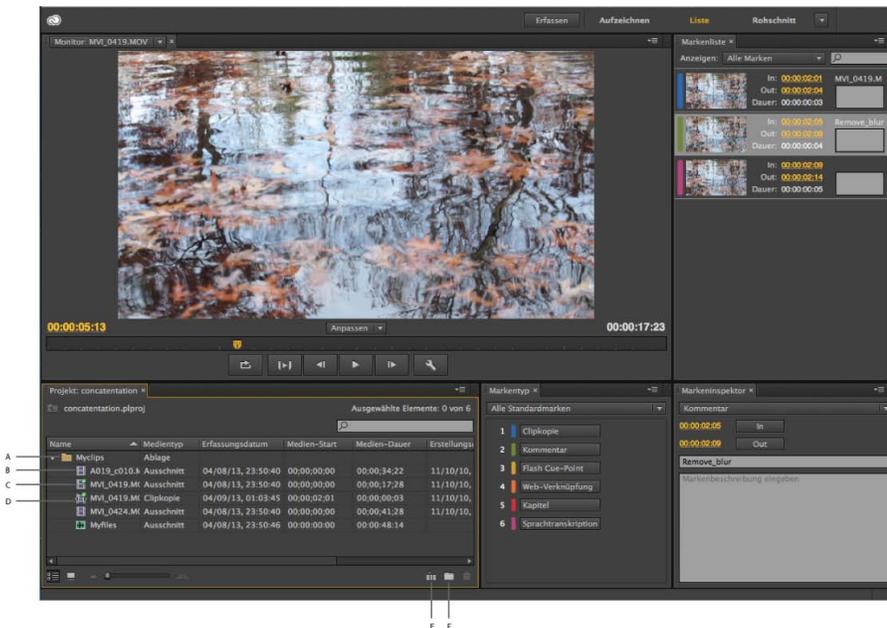


Das Bedienfeld „Markentyp“

A. Bedienfeld für Metadatenmarke **B.** Marken-Schaltflächen **C.** Aktuelle Zeitanzeige (Playhead) **D.** Auf den Filmclip angewendete Metadatenmarke **E.** Suchoption für Marken **F.** Bedienfeld zum Bearbeiten von Metadaten-Informationen

Der Arbeitsbereich Protokollierung ist optimiert für das schnelle Hinzufügen von Metadaten und das Erstellen von Clippkopien. Fügen Sie Marken und andere Metadaten hinzu, um Clips schnell zu organisieren und zu durchsuchen. Sie können die Metadaten für den Export in Adobe Premiere Pro oder andere Anwendungen nutzen.

Der Arbeitsbereich „Liste“



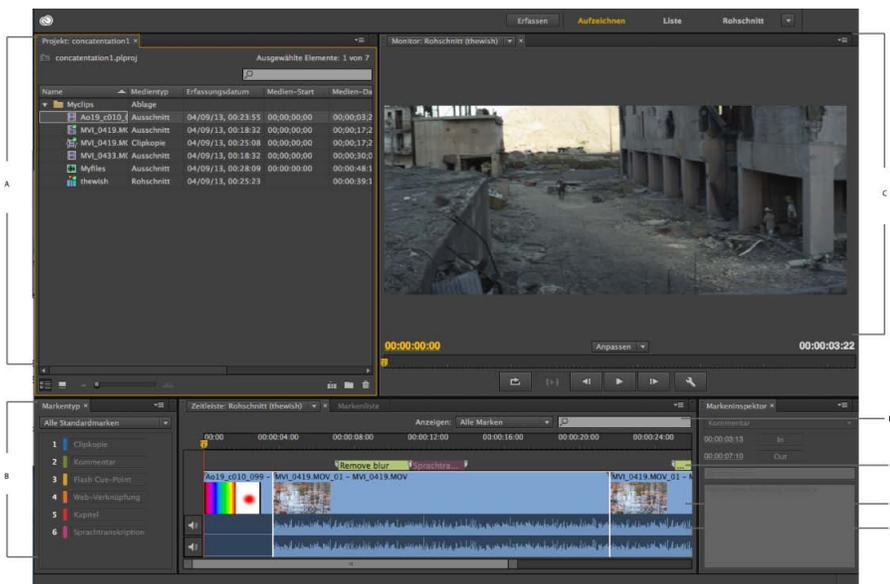
Arbeitsbereich „Liste“

A. Ablage **B.** Filmclip **C.** Im Schnittfenster geöffneter Filmclip **D.** Im Schnittfenster geöffnete Clippkopie **E.** Rohschnitt erstellen **F.** Ablage erstellen

Im Projektfenster können Sie Projektinhalte so organisieren, wie Sie Dateien mithilfe von Ordnern organisieren. Ablagen können Clips, Clippkopien und Rohschnitte enthalten. Verwenden Sie das Projektfenster, um einen Rohschnitt zu erstellen, und fügen Sie dem Rohschnitt dann Clippkopien hinzu.

Ordnen Sie den Inhalt im Projektfenster neu, indem Sie ihn an eine neue Position ziehen.

Der Arbeitsbereich „Rohschnitt“



Arbeitsbereich „Rohschnitt“

A. Projektfenster mit Clips und Rohschnitten **B.** Schnittfenster mit den Clipkopien für den Rohschnitt **C.** Monitorfenster **D.** Suchoption für Marken **E.** Spur mit Metadaten und Clipkopie-Informationen **F.** Videospur **G.** Audiospur

Öffnen Sie den erstellten Rohschnitt, und fügen Sie dem Schnittfenster Clips und Clipkopien hinzu. Wenn Sie die Rohschnitte in Adobe Premiere Pro oder andere Anwendungen exportieren, werden alle Organisations- und Metadaten-Informationen der Clips beibehalten.

Verwenden Sie die Optionen im Menü Anzeigen, um Marken im Schnittfenster selektiv anzuzeigen.

Erstellen von benutzerdefinierten Arbeitsbereichen

[Zum Seitenanfang](#)

Über das Menü Fenster können Sie auf die Bedienfelder in Prelude zugreifen. Wie in andere Adobe-Anwendungen können Sie Bedienfelder so einrichten, dass sie frei beweglich oder angedockt sind. Sie können auch benutzerdefinierte Arbeitsbereiche erstellen. Um auf benutzerdefinierte Arbeitsbereiche zuzugreifen, wählen Sie Fenster > Arbeitsbereich, und wählen Sie eine der verfügbaren Optionen aus.

Wenn Sie über einen angepassten Arbeitsbereich verfügen, den Sie häufig nutzen, können Sie einen benutzerdefinierten Arbeitsbereich erstellen. Wählen Sie dazu Fenster > Arbeitsbereich > Neuer Arbeitsbereich aus. Der benutzerdefinierte Arbeitsbereich wird dem Menü Fenster > Arbeitsbereich hinzugefügt. Um zurück in den Standardarbeitsbereich zu wechseln, wählen Sie Fenster > Arbeitsbereich > Aktuellen Arbeitsbereich zurücksetzen aus.

Hinweis: Ein Frame ist ein Satz gruppierte Bedienfelder.

Sie können Inhalt in einem Bedienfeld und über Bedienfelder hinweg neu ordnen, indem Sie sie an eine neue Position ziehen.

Bedienfelder in Prelude

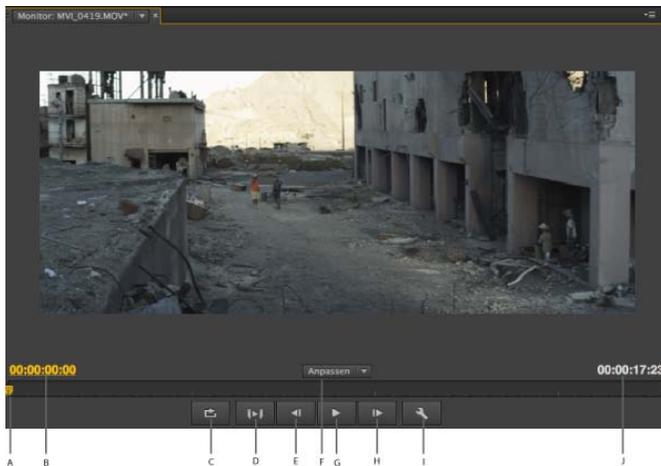
[Zum Seitenanfang](#)

Dies ist eine Teilliste der Bedienfelder in Prelude:

Bedienfeld	Beschreibung
Erweiterungen	Enthält Erweiterungen oder Zusatzmodule zur Funktionserweiterung in Prelude. Wenn keine Erweiterungen oder Zusatzmodule verfügbar sind, ist diese Option deaktiviert.
	Zeigt den Audiopegel für den Film an, der im Schnittfenster wiedergegeben wird.
Ereignisse	Listet Warnungen, Fehlermeldungen und andere Informationen auf, um Probleme identifizieren und beheben zu können.
	Im Fenster Verlauf können Sie zu einer beliebigen Version des Projekts in der aktuellen Arbeitssitzung springen. Bei jeder Änderung an einem Teil des Projekts wird die neue Projektversion dem Fenster hinzugefügt. Sie können das Projekt von der Version ausgehend ändern, zu der Sie gesprungen sind.

Verlauf	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Version im Fenster Verlauf, um die verfügbaren Optionen anzuzeigen. Das Fenster Verlauf wird geleert, wenn Sie zwischen einem geöffneten Clip und einem Rohschnitt umschalten. Es wird ebenfalls geleert, wenn Sie den geöffneten Clip oder Rohschnitt speichern.
Markenliste	Zeigt alle Marken im aktuell geöffneten Film an. In diesem Fenster können Sie auch den Timecode der In- und Out-Points ändern oder die Markenbeschreibung bearbeiten.

Das Monitorfenster



Arbeitsbereich „Monitor“

A. Aktuelle Zeitanzeige (Playhead) **B.** Timecode **C.** Endlosschleife **D.** In-Out abspielen **E.** Schritt zurück **F.** Vergrößerungsoptionen **G.** Wiedergabe/Pause **H.** Schritt vorwärts **I.** Ausgabeinstellungen **J.** Clipdauer

Doppelklicken Sie auf einen Filmclip im Projektfenster , um ihn im Monitorfenster wiederzugeben. Im Monitor haben Sie Zugriff auf die standardmäßigen Wiedergabe- und Navigationsoptionen. Sie können den Timecode, die Wiedergabeschaltflächen oder den Playhead zur Navigation im Film verwenden.

Die Option In-Out abspielen ermöglicht die Wiedergabe eines Films für die Dauer einer ausgewählten Marke.

 Verwenden Sie die Tasten „J“, „K“ und „L“, eine Vorschau des Videoclips anzuzeigen. Um die Bewegung noch genauer steuern zu können, verwenden Sie eine Kombination der Tasten „J“ und „K“ für eine langsame Rückwärtsbewegung und der Tasten „K“ und „L“ für eine langsame Vorwärtsbewegung.

Anzeigequalität einstellen

Einige Formate können aufgrund ihrer hohen Komprimierung oder hohen Datenrate nur schwierig in Full Motion wiedergegeben werden. Niedrigere Auflösungen erlauben eine schnellere Wiedergabe, gehen jedoch zu Lasten der Bildqualität. Dies wirkt sich besonders beim Anzeigen von Medien mit dem AVCHD- oder H.264-Codec aus. Unterhalb der vollen Auflösung ist bei diesen Formaten die Fehlerkorrektur deaktiviert, sodass bei der Wiedergabe häufig Artefakte auftreten. In exportierten Medien sind diese Artefakte jedoch nicht sichtbar.

Verwenden Sie unterschiedliche Auflösungen für Wiedergabe und angehaltene Wiedergabe, um die Darstellung auf dem Monitor besser steuern zu können. Bei hochauflösendem Filmmaterial können Sie die Auflösung für die Wiedergabe auf einen niedrigeren Wert (z. B. 1/4) festlegen, damit eine flüssige Wiedergabe gewährleistet ist, und die Auflösung für die angehaltene Wiedergabe auf die volle Auflösung festlegen. Dadurch können Sie bei angehaltener Wiedergabe schnell die Fokusqualität oder die Kantendetails überprüfen. Durch Scrubbing wird die Auflösung des Monitors auf Wiedergabeauflösung eingestellt.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Ausgabe.
2. Wählen Sie eine Option für Wiedergabe-Auflösung und für die Auflösung bei angehaltener Wiedergabe.

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Verknüpfen von Adobe Story-Skripten mit Filmclips in Prelude

Löschen von Drehbuch-Metadaten aus Clips

Sie können Filmclips in Prelude mit Drehbüchern aus Adobe Story verknüpfen und dann die Clips analysieren, um bei der Sprach-Text-Konvertierung präzisere Ergebnisse zu erzielen. Anhand des eingebetteten Drehbuchs führt Prelude die Analyse mithilfe von Adobe Media Encoder durch.

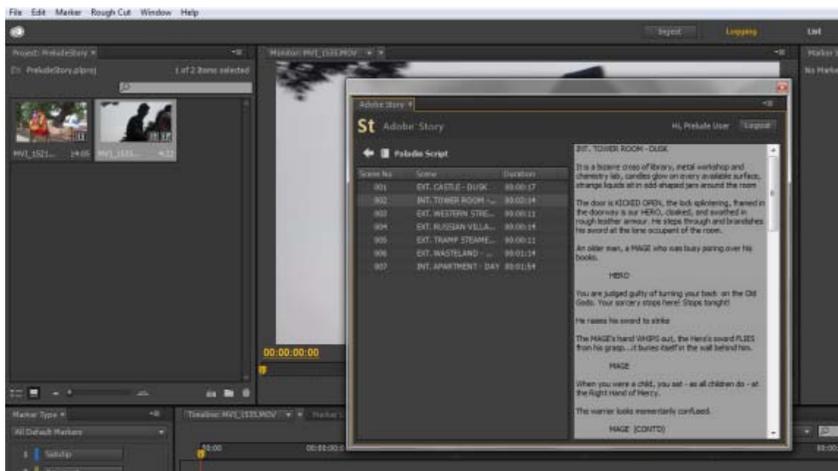
Während der Analyse wird, sobald genügend Übereinstimmungen mit dem eingebetteten Drehbuch gefunden wurden, der analysierte Sprechtext durch den Text aus dem eingebetteten Drehbuch ersetzt. Korrekte Rechtschreibung, Eigennamen und Zeichensetzung werden bei der Ersetzung aus dem Verweis-Drehbuch übernommen. Dies ist ein deutlicher Vorteil gegenüber der herkömmlichen Spracherkennung.

Nach der Analyse werden im Clip Sprach-Transkriptionsmarken angezeigt. Sie können im Projektfenster nach einzelnen Wörtern suchen, um Clips mit den betreffenden Metadaten zu filtern. Sie können einen geöffneten Clip auch mit dem Suchfeld im Schnittfenster oder der Markenliste durchsuchen.

Nach dem Exportieren in Adobe Premiere Pro werden die Sprache-zu-Text-Marken im Textbereich Analyse des Fensters Metadaten in Premiere Pro angezeigt.

Hinweis: Dieser Arbeitsablauf ist nur für TV- und Filmdrehbücher aus Story verfügbar. Andere Drehbuch-Typen werden in Prelude nicht angezeigt.

1. Wählen Sie Fenster > Adobe Story aus.
2. Melden Sie sich mit Ihren Adobe-ID-Anmeldeinformationen bei Adobe Story an.
3. Öffnen Sie das Skript mit den Szenen, die mit den Filmclips in Prelude verknüpft werden sollen.
4. Wählen Sie eine Szene im Skript aus, und ziehen Sie sie in den Filmclip in Prelude. Nach dem Verknüpfen des Skripts wird im Clip das Kennzeichen für ein angehängtes Skript angezeigt.



5. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Filmclip, und klicken Sie auf Inhalt analysieren. Der Filmclip wird zur Analyse an Adobe Media Encoder gesendet. Warten Sie, bis die Analyse abgeschlossen ist.
6. Nach der Analyse werden Sprache-zu-Text-Marken auf der Zeitleiste angezeigt.

Öffnen Sie das Fenster Metadaten. Wählen Sie dazu Fenster > Metadaten aus. Die Metadaten aus der importierten Szene werden im Abschnitt Skript des Fensters angezeigt.

💡 Bei Bedarf können Sie mehreren Clips in Prelude eine Szene aus einem Adobe Story-Drehbuch zuweisen.

Löschen von Drehbuch-Metadaten aus Clips

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Filmclip und wählen Sie Daten des Drehbuchs löschen.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Importieren von Medien

Netzwerke und Wechseldatenträger mit digitalen Videodaten

Fehlerbehebung (19. Oktober 2012)

Teile des von dieser Seite verlinkten Inhalts erscheinen u. U. nur in Englisch.

Erfassen von Medienclips

[Video | Organisieren von Clips, Unterclips und Sequenzen in Prelude](#)

[Für die Erfassung unterstützte Dateiformate](#)

[Anlegen eines Projekts / Öffnen eines bestehenden Projekts](#)

[Erfassen von Filmclips](#)

[Umbenennen von Dateien während der Erfassung](#)

[Hinzufügen von Metadaten zu erfassten Dateien](#)

[Verschobene Dateien neu verknüpfen](#)

Video und Audio eines dateibasierten Camcorders sind in digitalen Dateien enthalten. Die Erfassung ist der Prozess der Übertragung von Daten vom Aufnahmemedium, wobei optional die Transkodierung in andere Formate erfolgen kann.

In Adobe Prelude erstellen Sie ein Projekt, bevor Sie Filmclips erfassen. Für jedes Projekt, das Sie in Prelude erstellen, wird eine Projektdatei (.PLPROJ) erstellt.

In einer Projektdatei werden nur Verweise auf die von Ihnen erfassten Quelldateien gespeichert. Aus diesem Grund sind die Projektdateien relativ klein.

[Zum Seitenanfang](#)

Für die Erfassung unterstützte Dateiformate

Sie können Video-, reine Audio- (AIFF, MP3 und WAV) sowie Standbilder (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Bitmap, GIF, JPEG, PNG, TIFF und Symboldateien) in Prelude erfassen.

Hinweis: In Prelude werden nur statische Metadaten mit Standbildern verknüpft. Für die Integration in Rohschnitte wird Standbildern eine Standarddauer von 150 Frames zugewiesen. Sie können diese Standarddauer in den Voreinstellungen anpassen (Voreinstellungen > Allgemein). In Prelude werden Standbildern keine Marken zugewiesen.

Das Panasonic P2-Format Prelude unterstützt die Panasonic Op-Atom-Variante von MXF mit Videos in den Formaten DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD oder AVC-I-Formaten.

Das Stammverzeichnis der P2-Dateistruktur befindet sich im Ordner INHALT. Jedes elementare Element (Bild- oder Tonelement) ist in einer getrennten MXF-Wrapper-Datei enthalten. Die MXF-Videodateien befinden sich im Unterordner VIDEO und die MXF-Audiodateien befinden sich im Unterordner AUDIO. XML-Dateien im CLIP-Unterordner enthalten die Zuordnungsmerkmale zwischen elementaren Dateien und den ihnen zugeordneten Metadaten.

Damit Ihr Computer P2-Karten lesen kann, müssen Sie den entsprechenden Treiber installieren, den Sie von der Panasonic-Website herunterladen können. Panasonic bietet außerdem die P2 Viewer-Anwendung, mit der Sie auf einer P2-Karte gespeicherte Medien durchsuchen und abspielen können.

Hinweis: Um bestimmte Funktionen mit P2-Dateien zu nutzen, müssen Sie erst die Dateieigenschaften von „Schreibgeschützt“ auf „Lese- und Schreibzugriff“ ändern. Um beispielsweise die Timecode-Metadaten eines Clips mithilfe des Timecode-Dialogfelds zu ändern, müssen Sie die Dateieigenschaften zunächst auf „Lese- und Schreibzugriff“ ändern. Nutzen Sie den Dateieexplorer des Betriebssystems, um Dateieigenschaften zu ändern.

XDCAM- und AVCHD-Formate Sie finden die Videodateien des XDCAM HD-Camcorders im Ordner CLIP, geschrieben im MXF-Format. XDCAM EX-Camcorder schreiben MP4-Dateien in einen Ordner namens BPAV.

XMPilot ist ein optionales Add-On von Sony für einige der XDCAM HD-Kameras von Sony. Prelude übersetzt Planungsmetadaten in XMPilot in statische Metadaten. Elementare Marken werden in Kommentarmarken umgewandelt. Die während der Produktion gesammelten und dem XMPilot-System hinzugefügten Metadaten werden nun über die Nachbearbeitung verwaltet.

Wenn Sie AVCHD-Dateien verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie die Ordnerstruktur beibehalten. Raw MTS-Dateien können in Prelude nicht protokolliert werden.

[Zum Seitenanfang](#)

Projekt erstellen/vorhandenes Projekt öffnen

Verwenden Sie die jeweiligen Optionen auf dem Startbildschirm, um ein Projekt zu erstellen, oder ein vorhandenes Projekt zu öffnen.

Wenn Ihr Projekt bereits in Prelude geöffnet ist, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- Um ein Projekt zu erstellen, wählen Sie Datei > Neues Projekt. Oder drücken Sie **strg+Alt+N** (Windows) bzw. **Cmd+Opt+N** (Mac OS). Geben Sie einen Namen und einen Speicherort für die Projektdatei an.
- Um ein vorhandenes Projekt zu öffnen, wählen Sie Datei > Projekt öffnen. Oder drücken Sie **strg+Umschalttaste+O** (Windows) bzw. **Cmd+Umschalttaste+O** (Mac OS). Navigieren Sie zum Speicherort der Projektdatei und öffnen Sie sie.

[Zum Seitenanfang](#)

Filmclips erfassen

Sie können ganze Filmclips oder einen ausgewählten Teil des Filmclips erfassen (teilweise Erfassung). Sie können die ausgewählten Filmclips auch mit mehr als einer Kodierungsoption transkodieren.

1. Wählen Sie Datei > Erfassen. Oder drücken Sie **strg+I** (Win) oder **Cmd+I** (Mac OS).

 *Um die Dateien in einer bestimmten Ablage zu erfassen, wählen Sie die Ablage im Projektfenster aus, bevor Sie auf „Erfassen“ klicken.*

2. Navigieren Sie zum Ordner mit den Medien und klicken Sie auf den Ordner. Der Inhalt des Ordners wird im mittleren Fenster angezeigt.

 *Tipp: Um auf Ordner zuzugreifen, aus denen Sie zuvor Inhalte erfasst haben, verwenden Sie das Menü über dem Bedienfeld.*

3. Führen Sie entsprechend Ihren Anforderungen einen der folgenden Schritte durch:

- Um den Inhalt als Miniaturansichten anzuzeigen, klicken Sie auf die Schaltfläche Symbolansicht .
- Um den Inhalt in einer Listenansicht anzuzeigen, klicken Sie auf die Schaltfläche Listenansicht .
- Um den Inhalt eines Filmclips schnell als Vorschau anzuzeigen, ziehen Sie den Cursor über die Miniaturansicht. Sie können auch auf die Miniaturansicht klicken und den Playhead zum Scrubben des Films verwenden. Oder verwenden Sie die Tasten „JKL“, um die Wiedergabe der ausgewählten Miniaturansicht zu steuern.
- Um die Größe der Miniaturansichten von Filmclips im Bedienfeld zu ändern, verwenden Sie den Schieberegler Zoom .
- Um Dateien eines bestimmten Dateityps anzuzeigen, wählen Sie eine Option im Menü Dateityp aus. Wiederholen Sie den Vorgang, um mehr als eine Option auszuwählen. Standardmäßig werden alle von Prelude unterstützten Dateitypen angezeigt.
- Um die Dateien aus einer bestimmten Quelle anzuzeigen, wählen Sie eine Option im Menü Anzeigen als aus. Beim Erfassen von einem Gerät müssen Sie sicherstellen, dass das Gerät an den Computer angeschlossen ist.
- Um Clips zum Erfassen auszuwählen, klicken Sie auf das entsprechende Kontrollkästchen. Klicken Sie auf Alle auswählen, um alle Clips zum Erfassen auszuwählen.

4. Um einen bestimmten Teil eines Clips zu erfassen (teilweise Erfassung), klicken Sie auf die entsprechende Miniaturansicht. Verwenden Sie die Tasten „JKL“, oder ziehen Sie den Playhead, um im Clip zu navigieren. Drücken Sie an den gewünschten Stellen auf „I“ und „O“, um die In- und Out-Points zu setzen.

Wenn Sie diese Funktion verwenden, muss die Option Transkodieren aktiviert sein. Die Transkodierung ist für die teilweise Umwandlung erforderlich.

5. Um einen Speicherort für die erfassten Dateien festzulegen, wählen Sie Clips an Zielspeicherort übertragen aus, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - a. Um den Ordner für die übertragenen Dateien zu ändern, wählen Sie im Menü Primärziel die Option Nach Speicherort suchen aus, und wählen Sie einen Zielordner aus.
 - b. (Optional) Um im ausgewählten Ordner einen Unterordner für die übertragenen Dateien zu erstellen, klicken Sie auf Unterordner hinzufügen. Geben Sie einen Namen für den Unterordner an. Das Erstellen eines Unterordners verhindert das versehentliche Überschreiben von Dateien mit dem gleichen Namen.

6. Wählen Sie die Option Transkodieren nicht aus, wenn Sie Mediendateien übertragen möchten, ohne diese zu transkodieren.

Wählen Sie Überprüfen aus, um sicherzustellen, dass die kopierten Dateien mit den Originaldateien übereinstimmen. Diese Option ist nur für das Primärziel verfügbar, und nur dann, wenn die Option Verschlüsselung deaktiviert ist.

MD5-Vergleich: Führt eine MD5-Prüfung durch und stellt sicher, dass die Quelldatei mit der erfassten Datei identisch ist.

Dateigrößenvergleich : Hiermit wird überprüft, ob die Dateigröße der erfassten Datei mit der Größe des Originalfilmclips übereinstimmt.

Bit-für-Bit-Vergleich: Hiermit wird eine CRC-Prüfung ausgeführt, bei der überprüft wird, ob die Prüfsumme der Quelldatei mit der erfassten Datei übereinstimmt. Wenn sich die Dateien unterscheiden, stimmen die Kontrollsummen nicht überein, und der Test schlägt fehl.



MD5-Prüfung für erfasste Dateien

- Um Transkodierungseinstellungen für die erfassten Dateien festzulegen, wählen Sie Verschlüsselung aus. Geben Sie in den Untermenüs Einstellungen für die Transkodierung der Dateien an. Um weitere Vorgaben festzulegen, fügen Sie Vorgaben zu Adobe Media Encoder hinzu. Die Vorgaben werden in Prelude übernommen.

Wenn Adobe Premiere Pro auf Ihrem Computer installiert ist, wählen Sie Clips zusammenfügen aus, um mehrere ausgewählte Clips in einem einzigen Filmclip zusammenzufassen. Geben Sie einen Namen für den Filmclip an. Nach der Erfassung wird der neu verkettete Clip im Projektfenster angezeigt.

- Um die ausgewählten Dateien in mehrere Formate zu transkodieren oder Dateien an mehrere Positionen zu übertragen, klicken Sie auf Ziel hinzufügen. Wiederholen Sie den Vorgang.

Hinweis: Nur Dateien, die zum Primärziel übertragen wurden, erscheinen nach Abschluss der Erfassung im Projektfenster von Prelude:

- Klicken Sie auf Erfassen.

Die Dateien werden mit Adobe Media Encoder kodiert. Die kodierten Dateien werden nach Abschluss des Kodierungsvorgangs im Zielordner angezeigt.

Um die Kodierung anzuhalten oder abubrechen, klicken Sie auf die entsprechenden Schaltflächen in der Fortschrittsleiste.

[Zum Seitenanfang](#)

Umbenennen von Dateien während der Erfassung

Erstellen Sie vor dem Umbenennen von Dateien eine Vorgabe, die auf verschiedenen von Prelude bereitgestellten Parametern basiert. Sie können anschließend mithilfe der Vorgabe ausgewählte Dateien während der Erfassung umbenennen.

Das Umbenennen von Dateien auf der Festplatte funktioniert bei einfachen Dateien wie QuickTime, wobei Clips an Zielspeicherort übertragen aktiviert sein muss.

Dateien, die zu einer komplexen Ordnerstruktur (wie P2) gehören, werden nicht umbenannt. In solchen Fällen wird der neue Name im Prelude-Projekt angezeigt, weil er in den Metadaten (Dublin Core > Titel) gespeichert und als Clipname angezeigt wird.

- Wählen Sie im Bereich Dateien umbenennen des Dialogfelds „Erfassen“ die Option Dateien umbenennen aus.
- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die neue Umbenennungsvorgabe auf die an das Primärziel kopierten Filmclips und Kopien an weiteren Speicherorten anzuwenden, wählen Sie Auf alle Ziele anwenden aus.
 - Wenn die neue Umbenennungsvorgabe nur auf die am Primärziel erfassten Clips angewendet werden soll, wählen Sie Nur auf primäres

Ziel anwenden aus.

3. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um eine Vorgabe für das Benennen von Dateien zu erstellen:
 - a. Klicken Sie neben der Liste mit den Umbenennungsvorgaben auf das Symbol mit dem nach unten weisenden Pfeil, und wählen Sie Neue Vorgabe aus.
 - b. Klicken Sie auf „+“, um Ihrer benutzerdefinierten Benennungsvorgabe ein Element hinzuzufügen. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - Automatisch erhöhen erhöht beim Benennen von Dateien die zum Namen gehörende Zahl. Sie können festlegen, dass die Zahl in Namen in folgenden Schritten erhöht wird: 1, 01, 001 oder 0001.
 - Geben Sie in Benutzerdefinierter Text Text entsprechend Ihren jeweiligen Anforderungen ein. Beispielsweise kann der Text einem Projektnamen oder einem Trennzeichen zwischen zwei Elementen entsprechen.
 - Mit Datum wird der mit den Dateien verknüpfte Zeitstempel verwendet, um die Dateien zu benennen.
 - Dateiname gibt den ursprünglichen Dateinamen (ohne Erweiterung) als Element im neuen Namen an.
 - c. Klicken Sie auf Speichern, um die Vorgabe zu speichern. Geben Sie einen Namen für die Vorgabe ein. Der Name darf keine Leerzeichen enthalten.
 - d. Wenn Sie weitere Elemente hinzufügen möchten, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche „+“.
4. Wenn Sie zurück zum Fenster Dateien umbenennen wechseln möchten, ohne dass die Änderungen gespeichert werden, klicken Sie auf „x“. Klicken Sie zum Löschen einer Vorgabe auf das Symbol Papierkorb.

Bearbeiten von Vorgaben für die Dateibenennung

1. Wählen Sie die Vorgabe im Menü aus.
2. Klicken Sie auf den nach unten Pfeil neben dem Menü und wählen Sie Bearbeiten aus.
3. Bearbeiten Sie die Werte entsprechend den jeweiligen Anforderungen, und klicken Sie auf Speichern.
4. Klicken Sie auf Speichern unter, um die Vorgabe unter einem anderen Namen zu speichern. Geben Sie einen neuen Namen für die Vorgabe ein.

 Sie können Ihre Dateimetadatenvorgabe an einem Speicherort im System speichern, um zu verhindern, dass andere Benutzer die Vorgabe modifizieren. Der freigegebene Speicherort lautet `/Users/Shared/Adobe/de/prelude/2.0/Presets/Metadata` (Mac) and `C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\2.0\Presets\Metadata` (Windows).

Freigeben von Vorgaben für die Dateibenennung

Einheitliche Benennungskonventionen können in gemeinschaftlichen Arbeitsabläufen sehr nützlich sein. Nachdem Sie eine Vorgabe an einem bestimmten Ort erstellt haben, können Sie sie für mehrere Benutzer freigeben. Die Personen, für die Sie die Vorgabe freigegeben haben, können die Vorgabendatei in Prelude importieren. Nach dem Importieren wird die Vorgabe von Prelude an einen entsprechenden Speicherort auf dem Computer kopiert.

Klicken Sie zum Importieren einer Vorgabe auf den nach unten weisenden Pfeil neben dem Menü Vorgabe, und wählen Sie Vorgabe importieren aus. Wählen Sie die zu importierenden Vorgaben aus, und klicken Sie auf „Öffnen“.

Alle Vorgaben werden an einem bestimmten Speicherort auf Ihrem Computer gespeichert. Um die Vorgaben auf Ihrem Computer aufzufinden, klicken Sie auf den nach unten weisenden Pfeil neben dem Menü Vorgabe, und wählen Sie anschließend Im Explorer anzeigen oder Im Finder anzeigen aus.

[Zum Seitenanfang](#)

Hinzufügen von Metadaten zu erfassten Dateien

Vor dem Erfassen von Filmclips in Prelude können Sie diesen Metadaten hinzufügen. Die Metadaten werden im Fenster Metadaten angezeigt.

Ebenso wie beim Umbenennen von Dateien während der Erfassung erstellen Sie ein benutzerdefiniertes Formular (oder Schema), das als XMP-Metadaten auf die einzelnen erfassten Clips angewendet werden soll. Die Metadatenvorgaben können freigegeben und importiert werden. Durch das Freigeben von Metadaten können Sie einheitliche Metadaten zusammenstellen, die von Ihren Teams beim Strukturieren von Elementen und Inhalten genutzt werden können.

1. Wählen Sie im Bereich Datei-Metadaten des Dialogfelds „Erfassen“ die Option Dateimetadaten hinzufügen aus.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die neue Vorgabe auf an das Primärziel kopierte Clips und auf an zusätzlichen Speicherorten gespeicherte Kopien anzuwenden, wählen Sie die Option Auf alle Ziele anwenden aus.
 - Wenn die neue Vorgabe nur auf die am Primärziel erfassten Clips angewendet werden soll, wählen Sie Nur auf primäres Ziel anwenden aus.
3. Führen Sie folgende Schritte aus, um eine Vorgabe zu erstellen:
 - a. Klicken Sie neben der Liste mit den Metadatenvorgaben auf das Symbol mit dem nach unten weisenden Pfeil, und wählen Sie Neue Vorgabe aus.
 - b. Klicken Sie auf „+“, um ein Metadatenfeld hinzufügen.
 - c. Geben Sie einen Namen für das Metadatenfeld ein. Der Name darf keine Leerzeichen enthalten.
 - d. Klicken Sie für Pflichtfelder auf das Kontrollkästchen neben dem Sternchen (*).
 - e. Optional können Sie in Metadatenwert eingeben den Wert für die Vorgabe eingeben.
 - f. Klicken Sie auf Speichern, um die Vorgabe zu speichern.
 - g. Wenn Sie weitere Felder hinzufügen möchten, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche „+“.

Hinweis: Die Kombination aus Metadatenname und Metadatenwert werden als Metadaten-Paar oder Schlüssel-Wert-Paar bezeichnet. Sie können festlegen, dass ein Standardwert für den Namen angegeben wird oder dass der Wert dynamisch während der Erfassung hinzugefügt wird.

4. Führen Sie folgende Schritte durch, um eine Vorgabe zu bearbeiten:
 - a. Wählen Sie eine Vorgabe im Menü aus.
 - b. Klicken Sie auf den nach unten Pfeil neben dem Menü und wählen Sie Bearbeiten aus.
 - c. Bearbeiten Sie die Werte entsprechend den jeweiligen Anforderungen, und klicken Sie auf Speichern.
 - d. Klicken Sie auf Speichern unter, um die Vorgabe unter einem anderen Namen zu speichern. Geben Sie einen neuen Namen für die Vorgabe ein.
5. Klicken Sie zum Importieren einer Vorgabe auf den nach unten weisenden Pfeil neben dem Menü Vorgabe, und wählen Sie Vorgabe importieren aus. Wählen Sie die zu importierenden Vorgaben aus, und klicken Sie auf Öffnen.

Alle Vorgaben werden an einem bestimmten Speicherort auf Ihrem Computer gespeichert. Um die Vorgaben auf Ihrem Computer aufzufinden, klicken Sie auf den nach unten weisenden Pfeil neben dem Menü Vorgabe, und wählen Sie anschließend Im Explorer anzeigen oder Im Finder anzeigen aus.

 Beim Zusammenarbeiten können Sie Vorgaben gemeinsam mit anderen Bearbeitern nutzen.

6. Wenn Sie zurück zum Fenster Metadaten wechseln möchten, ohne dass die Änderungen gespeichert werden, klicken Sie auf „x“. Klicken Sie zum Löschen einer Vorgabe auf das Symbol Papierkorb.

 Sie können Ihre Dateimetadatenvorgabe an einem Speicherort im System speichern, um zu verhindern, dass andere Benutzer die Vorgabe modifizieren. Der freigegebene Speicherort lautet `/Users/Shared/Adobe/de/prelude/2.0/Presets/Metadata` (Mac) and `C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\2.0\Presets\Metadata` (Windows).

[Zum Seitenanfang](#)

Verschobene Dateien neu verknüpfen

Die Projektdatei enthält Verweise auf die Speicherorte der erfassten Dateien. Wenn Sie diese Dateien an einen anderen Speicherort auf dem Computer verschieben, sind sie nicht mehr für das Projekt verfügbar. Um die verschobenen Dateien weiterhin im Projekt zu nutzen, müssen Sie sie mithilfe der Optionen in Prelude neu verknüpfen.

Wenn Sie ein Projekt öffnen, das seit der letzten Verwendung verschobene Dateien enthält, wird eine Liste dieser Dateien angezeigt. Klicken Sie auf Ja, um die Dateien neu zu verknüpfen, indem Sie den aktuellen Speicherort angeben. Wenn Sie die Dateien nicht erneut verknüpfen, können

Sie dies später manuell tun.

1. Klicken Sie im Projektfenster mit der rechten Maustaste auf die Datei mit dem Offlinesymbol  und wählen Sie Erneut verknüpfen. Um mehrere Dateien am selben Speicherort auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter Strg-/Befehls- bzw. Umschalttaste.
2. Navigieren Sie zu dem Ordner mit den Dateien und wählen Sie eine Datei aus. Prelude verwendet diesen Speicherort, um sämtliche andere Dateien in der Auswahl neu zu verknüpfen.
3. Klicken Sie auf Öffnen.

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Protokollieren von Filmclips

Teile des von dieser Seite verlinkten Inhalts erscheinen u. U. nur in Englisch.

Protokollieren von Filmclips

Video-Lernprogramm

Markentypen

Verwenden des Schnittfensters

Protokollieren von Filmclips (tastaturgesteuerter Arbeitsablauf)

Protokollieren von Filmclips (menügesteuerter Arbeitsablauf)

Erstellen einer Markenvorlage

Hinzufügen von Metadaten zu einem Filmclip

Importieren/Exportieren von Metadateninformationen

Hochladen und Herunterladen von Elementmetadaten mit der Creative Cloud

Verwenden Sie die Protokollierungsfunktionen in Adobe Prelude zum Erstellen von Clipkopien und Hinzufügen von Zeitmarken. Zeitmarken enthalten Daten über einen bestimmten Teil des Filmclips. Sie können beispielsweise eine Zeitmarke wie Sprachtranskription verwenden, um von einer Sprache-zu-Text-Konvertierung erzeugte Texte in Software wie Adobe Media Encoder zu bearbeiten.

Verwenden Sie das Bedienfeld Metadaten, um dem Clip statische Metadaten hinzuzufügen.

Die Protokollinformationen und die hinzugefügten Metadaten werden in einer XMP-Datei erfasst. Bei einigen Formaten wie QuickTime (.MOV) werden die XMP-Informationen in die Mediendatei geschrieben. Bei Formaten wie MXF, die das Schreiben in die Mediendatei nicht unterstützen, werden die XMP-Informationen in ein Filialdokument geschrieben. Das Filialdokument wird am gleichen Speicherort wie die Mediendatei gespeichert.

[Zum Seitenanfang](#)

Video-Lernprogramm

Wenn Sie das Video im Vollbildmodus wiedergeben möchten, klicken Sie im Video auf .

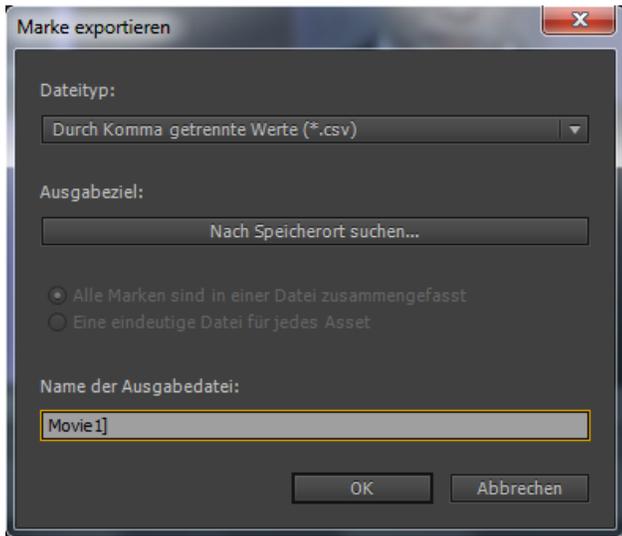
[Zum Seitenanfang](#)

Markentypen

Markentyp	Beschreibung
Clipkopie	Zum Erstellen von In- und Out-Points für Clipkopien. Wenn Sie das Projekt speichern, werden die Clipkopien im Projektfenster angezeigt.
Kommentar	Ein Kommentar oder ein Hinweis zum ausgewählten Teil des Filmclips.
Flash Cue-Point	Dient zum Auslösen von externen Ereignissen, wie z. B. das Synchronisieren von Grafiken, wodurch Navigationsoptionen zur Verfügung gestellt werden, und das Laden anderer Videodateien.
Web-Verknüpfung	Dient zum Hinzufügen einer URL, die weitere Informationen über den ausgewählten Teil des Filmclips enthält.
Kapitel	Diese Marken werden, wenn sie in eine Software wie z. B. Encore und Adobe Premiere Pro importiert werden, zum Erstellen von Kapitelmarken verwendet.
Sprachtranskription	Zum Bearbeiten von Sprache-zu-Text-Inhalten, die in Software wie Adobe Media Encoder erstellt wurden, oder zum manuellen Hinzufügen solcher Inhalte.

Exportieren von Marken

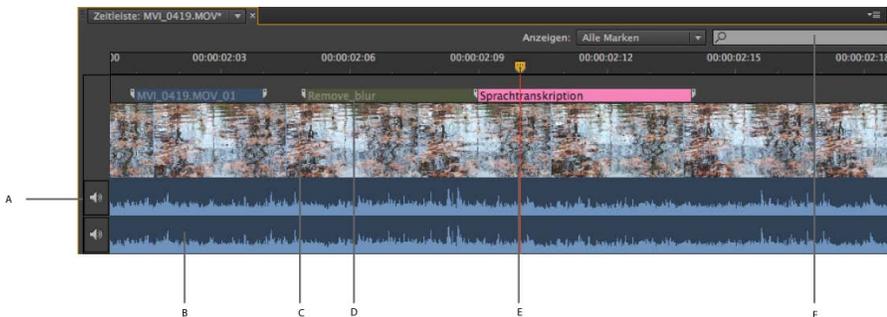
Sie können Marken aus bestimmten Elementen wie CSV-Textdateien oder wohlformatierten HTML-Seiten exportieren (Datei > Exportieren > Marken).



Exportieren von Marken

[Zum Seitenanfang](#)

Verwenden des Schnittfensters



Das Bedienfeld „Schnittfenster“

A. Option zum Ausschalten von Ton **B.** Audiospur **C.** Videospur **D.** Marke **E.** Aktuelle Zeitanzeige (CTI) **F.** Option zum Suchen von Marken

Die Marken in einem Filmclip werden in den Spuren oberhalb des Schnittfensters angezeigt. Bewegen Sie den Cursor über einen Filmclip, um Informationen über den Clip anzuzeigen.

- Verwenden Sie die Aktuelle Zeitanzeige/den Playhead 🕒, um den Filmclip zu scrubben oder schnell zu einem bestimmten Punkt im Filmclip zu springen.
- Verwenden Sie die Optionen im Menü Anzeigen, um bestimmte Marken anzuzeigen, die dem Filmclip hinzugefügt wurden.
- Geben Sie die Markeninformationen in das Feld Suchen ein, um nach einer Marke zu suchen.
- Verwenden Sie die Option Zoom 📏, um Spuren im Schnittfenster ein- oder auszuzoomen.
- Verwenden Sie die Tastaturbefehle I und O, um die In- und Out-Points für Marken zu setzen.

[Zum Seitenanfang](#)

Protokollieren von Filmclips (tastaturgesteuerter Arbeitsablauf)

1. Um den standardmäßigen Protokoll-Arbeitsbereich schnell zu öffnen, drücken Sie **Alt+Umschalt+2** (Windows) oder **Opt+Umschalt+2** (Mac OS).
2. Ziehen Sie einen Filmclip aus dem Projektfenster ins Schnittfenster, oder doppelklicken Sie auf einen Clip im Projektfenster. Auf dem Filmclip wird erscheint ein Häkchen, das anzeigt, dass dieser geöffnet ist.
3. Spielen Sie den Film ab. Verwenden Sie die Tastaturbefehle „JKL“, um zwischen Frames zu wechseln.
4. Verwenden Sie die folgenden Tasten auf der Haupttastatur, um die jeweiligen Marken hinzuzufügen:
 - Um eine Clipkopie-Marke hinzuzufügen, drücken Sie auf **1**.
 - Um eine Kommentarmarke hinzuzufügen, drücken Sie auf **2**.
 - Um eine Flash Cue Point-Marke hinzuzufügen, drücken Sie auf **3**.
 - Um eine Webverknüpfungsmarke hinzuzufügen, drücken Sie auf **4**.
 - Um eine Kapitelmarke hinzuzufügen, drücken Sie auf **5**.
 - Um eine Sprachtranskriptionsmarke hinzuzufügen, drücken Sie **6**.

Hinweis: Wenn Sie die Liste der Marken oder Markenvorlagen angepasst haben, wird im Bereich Markentyp neben den einzelnen Markenschaltflächen die entsprechende Ziffer auf der Tastatur angezeigt.

5. Geben Sie Informationen in das Bedienfeld Markeninspektor ein.

Sie können beispielsweise die Standardnamen ändern, die den Clipkopien zugewiesen werden. Namen und Beschreibungen von Marken können auch im Textfeld, dem so genannten Heads Up-Display (HUD), bearbeitet werden, das oberhalb des Schnittfensters angezeigt wird.

Hinweis: Um In- und Out-Point-Marken zu setzen, wenn das Heads Up-Display aktiviert ist, drücken Sie **Alt+I** / **Alt+O** (Windows) oder **Opt+I** / **Opt+O** (Mac OS).

 Verwenden Sie die Tasten **Alt/Opt** zusammen mit den Tasten **JKL**, um die Wiedergabe zu steuern, oder zusammen mit **H**, um die Anzahl der in Voreinstellungen festgelegten Sekunden zurückzuspringen. Lassen Sie **Alt/Opt** los, damit Sie weiter im HUD Text eingeben können. Drücken Sie die **Eingabetaste**/den **zeilenschalter**, um das HUD zu schließen.

Wenn Sie Marken für Clipkopien hinzugefügt haben, werden die Clipkopien nach dem Speichern des Clips im Projektfenster angezeigt.

Um einen Audiokanal während der Wiedergabe stumm zu schalten, klicken Sie mit der rechten Maustaste/drücken Sie die Ctrl-Taste und klicken Sie im Schnittfenster auf den Audiokanal, und wählen Sie Audiokanal stummschalten aus. Sie können auch auf die Schaltfläche „Stummschalten“ auf der linken Seite des Audiokanals klicken.

Ändern der Standardeinstellungen für Marken

[Zum Seitenanfang](#)

Protokollieren von Filmclips (menügesteuerter Arbeitsablauf)

1. Wählen Sie Fenster > Arbeitsbereich > Aufzeichnen.
2. Ziehen Sie einen Filmclip aus dem Projektfenster ins Schnittfenster, oder doppelklicken Sie auf einen Clip im Projektfenster. Auf dem Filmclip wird ein Häkchen angezeigt, um anzuzeigen, dass dieser geöffnet ist.
Klicken Sie im Bedienfeld Markentyp auf die Marke, die Sie hinzufügen möchten. Die Marke wird auf der Spur über dem Filmclip angezeigt. Ihre Position beruht auf den Voreinstellungen, die für die Markendauer festgelegt wurden.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Verwenden Sie die Schaltflächen In-Point setzen und Out-Point setzen, um den Zeit-Frame für die hinzugefügte Marke zu setzen.

Verwenden Sie den Timecode im Bedienfeld Markeninspektor, um die In- und Out-Punkte für die Marke zu setzen. Ziehen Sie den Cursor über den Timecode, um den Wert zu ändern, oder klicken Sie zum Eingeben eines Werts.

- Verschieben Sie dieaktuelle Zeitanzeige/den Playhead zu einer Position, an der Sie die In- und Out-Punkte setzen möchten. Drücken Sie I, um den In-Point zu setzen, und O, um den Out-Point zu setzen.

4. Geben Sie Informationen in das Bedienfeld Markeninspektor ein. Sie können beispielsweise die Standardnamen ändern, die den Clipkopien zugewiesen werden. Namen und Beschreibungen können auch im über dem Schnitffenster angezeigten Heads Up-Display (HUD) bearbeitet werden.

 Ziehen Sie, um die Markierungen zu verschieben, die dem Schnitffenster hinzugefügt wurden. Um Marken auszuwählen und zwischen ihnen zu navigieren, verwenden Sie die Optionen im Menü Marke.

Wenn Sie Marken für Clipkopien hinzugefügt haben, werden die Clipkopien nach dem Speichern des Clips im Projektfenster angezeigt.

Ändern der allgemeinen Einstellungen für Marken

[Zum Seitenanfang](#)

Erstellen einer Markenvorlage

Eine Markenvorlage ist wie eine Vorgabe für einen Markentyp, aber es ist kein neuer, benutzerdefinierter Markentyp.

So verwenden Sie beispielsweise häufig die Kommentarmarke mit der Beschriftung *Gute Aufnahme* zum Kennzeichnen eines verwendbaren Teils eines Filmclips. Wenn Sie eine solche Kommentarmarke als Vorlage speichern, erstellt Prelude eine Schaltfläche im Bedienfeld Markentyp. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird dem Filmclip eine Kommentarmarke mit der Beschriftung *Gute Aufnahme* hinzugefügt.

Die Tastenkombinationen für neue Marken hängen von deren Reihenfolge im Bedienfeld „Markentyp“ ab. Für eine Schaltfläche, die sich an der sechsten Stelle befindet, verwenden Sie die Taste **6**.

1. Wählen Sie eine Marke im Bedienfeld Schnitffenster aus, die Sie als Vorlage speichern möchten.
2. Wählen Sie Marke > Marke als Vorlage speichern aus.
3. Geben Sie einen Namen für die neue Markenvorlage ein. Dieser Name wird für die Beschriftung der Schaltfläche verwendet.

[Zum Seitenanfang](#)

Hinzufügen von Metadaten zu einem Filmclip

1. Wählen Sie einen Clip aus, zu dem Sie Metadaten hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie Fenster > Metadaten.
3. Geben Sie im Fenster Metadaten die für den Filmclip erforderlichen Informationen ein.

Hinweis: Das Fenster Metadaten hat keine Schaltfläche zum Speichern. Alle hinzugefügten Informationen werden automatisch gespeichert.

[Zum Seitenanfang](#)

Importieren/Exportieren von Metadateninformaionen

Die exportierte XMP-Datei enthält alle Metadaten des geöffneten Filmclips, einschließlich der Protokollierungsinformationen. Sie können die Metadaten und den Timecode in der XMP-Datei importieren und auf einen Filmclip anwenden, der in Prelude geöffnet ist.

Metadaten importieren

1. Wählen Sie Fenster > Nicht zugewiesene Metadaten.
2. Klicken Sie auf Importieren und öffnen Sie die XMP-Datei. Sie können mehrere XMP-Dateien öffnen. Die Marken in der Datei werden angezeigt.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie Aktuelle Player-Position aus, um aus der XMP-Datei importierte Marken an der Stelle der aktuellen Zeitanzeige einzufügen.
 - Wählen Sie Marken-Startzeit aus, um die Stelle der Marken basierend auf der ihnen zugewiesenen Startzeit festzulegen.

Metadaten exportieren

Um die Metadateninformationen in der Datei zu speichern, wählen Sie Datei >XMP speichern unter. Speichern Sie die XMP-Datei an einem Speicherort auf Ihrem Computer.

[Zum Seitenanfang](#)

Hoch- und Herunterladen von Elementmetadaten mithilfe der Creative Cloud

Sie können Elementmetadaten als XMP-Datei in die Creative Cloud hochladen. Sie können die XMP-Datei später in Prelude auf einem anderen Computer oder Gerät herunterladen und die betreffenden Metadaten auf Elemente anwenden. Die Metadaten werden in das Fenster für die nicht zugeordneten Metadaten heruntergeladen.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei, deren Metadaten in die Creative Cloud hochgeladen werden sollen, und wählen Sie „Metadaten in Creative Cloud hochladen“ aus.
- Um XMP-Metadaten aus der Cloud herunterzuladen, öffnen Sie das Fenster für die nicht zugeordneten Metadaten in Prelude. Klicken Sie auf der Menüschaftfläche rechts neben dem Fenster für nicht zugeordnete Metadaten auf „Aus Creative Cloud herunterladen“.

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Rohschnitte

Teile des von dieser Seite verlinkten Inhalts erscheinen u. U. nur in Englisch.

Rohschnitte

Rohschnitte erstellen

Hinzufügen von Marken zu einem Rohschnitt

Video-Lernprogramm

Öffnen eines Rohschnitt in anderen Anwendungen

Nachdem Sie die Clips und Clipkopien zusammengestellt haben, erstellen Sie einen Rohschnitt des Films, indem Sie die Clips an den Rohschnitt anhängen.

Rohschnitte erstellen

[Zum Seitenanfang](#)

1. Wählen Sie Datei > Rohschnitt erstellen.
2. Geben Sie einen Namen für den Rohschnitt (ARCUT-Datei) ein, und klicken Sie auf Speichern.
3. Doppelklicken Sie im Projektfenster auf den Rohschnitt, um ihn im Schnittfenster und im Monitorfenster zu öffnen.
4. Wählen Sie die Filmclips oder Clipkopien aus, die dem Rohschnitt hinzugefügt werden sollen.
5. Wählen Sie Datei > An Rohschnitt anhängen. Die Filmclips werden in der Reihenfolge, in der sie ausgewählt wurden, zum Schnittfenster hinzugefügt. Sie können die Filmclips auch in das Schnittfenster ziehen.
6. Verwenden Sie die Optionen im Menü Rohschnitt, um Filmclips im Rohschnitt auszuwählen oder neu zu ordnen.
7. Speichern Sie das Projekt, um Änderungen an der Rohschnittdatei zu speichern.

 *Um eine Kopie des Rohschnitts zu erstellen, wählen Sie Datei > Rohschnitt speichern unter aus und speichern die Rohschnittdatei unter einem anderen Namen.*

Hinzufügen von Marken zu einem Rohschnitt

[Zum Seitenanfang](#)

1. Öffnen Sie einen Clip mit Marken im Schnittfenster. Öffnen Sie den Rohschnitt im Hintergrund.
2. Wählen Sie die Marken aus, die Sie dem Rohschnitt hinzufügen möchten.
3. Wählen Sie Rohschnitt > Ausgewählte Marken hinzufügen aus.

Die Marken werden dem aktuell im Schnittfenster geöffneten Rohschnitt hinzugefügt.

 *Wenn ein Rohschnitt und ein Clip mit Clipkopie-Marken im Schnittfenster geöffnet sind, können Sie Clipkopie-Marken im Clip auswählen und sie zum Rohschnitt hinzufügen.*

Video-Lernprogramm

[Zum Seitenanfang](#)

Wenn Sie das Video im Vollbildmodus wiedergeben möchten, klicken Sie im Video auf .

Öffnen eines Rohschnitt in anderen Anwendungen

[Zum Seitenanfang](#)

Wenn auf dem Computer, auf dem sich Prelude befindet, auch Adobe Premiere Pro installiert ist, können Sie den Rohschnitt direkt an Premiere Pro übertragen.

Um eine Datei zur Verwendung in Anwendungen wie z. B. Premiere Pro oder Final Cut Pro auf einem anderen Computer zu erstellen, verwenden Sie die Option Export.

1. Wählen Sie im Projektfenster den Rohschnitt und andere Clips oder Ablagen aus, die Sie an Adobe Premiere Pro übertragen möchten.
2. Wählen Sie Datei > An Premiere Pro senden.

Adobe Premiere Pro wird gestartet, und Sie werden aufgefordert, das neue Projekt zu speichern. Wenn Adobe Premiere Pro bereits auf Ihrem Computer geöffnet ist, zeigt Prelude die Elemente im geöffneten Projekt an.

3. Der Rohschnitt wird im Projektfenster angezeigt. Doppelklicken Sie im Projektfenster auf den Rohschnitt.

Alle Marken, die in Prelude hinzugefügt wurden, sind in Premiere Pro verfügbar. Sie können in Prelude hinzugefügte Marken in Premiere Pro bearbeiten.

Exportieren in anderen Anwendungen

1. Wählen Sie im Projektfenster den Rohschnitt und andere Clips oder Ablagen aus, die Sie exportieren möchten.
2. Wählen Sie Datei > Exportieren > Projekt.
3. Wählen Sie im Menü Ziel eine der folgenden Möglichkeiten:
 - Wählen Sie Lokale Festplatte aus, um das exportierte Projekt auf Ihrem Computer zu speichern.
 - Wählen Sie FTP-Server aus, um die exportierten Dateien auf einen FTP-Server hochzuladen.
4. Geben Sie einen Namen für das exportierte Projekt ein.
5. Wählen Sie im Menü Typ entweder die Option Premiere Pro oder Final Cut Pro XML für die Endbearbeitung aus.
6. Wählen Sie Medien aus, um die Projektdatei mit allen zugehörigen Medien zu exportieren. Prelude exportiert Mediendateien in einen Unterordner am angegebenen Speicherort. Sie können den von Prelude zugewiesenen Standardnamen des Unterordners bearbeiten.
7. Klicken Sie auf OK. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, je nachdem, ob Sie zuvor das Speichern auf einer lokalen Festplatte oder das Hochladen auf einen FTP-Server ausgewählt haben.
 - Wählen Sie einen Speicherort auf Ihrem Computer aus, um die exportierte Datei zu speichern.
 - Geben Sie Informationen für den FTP-Server ein, der die exportierte Datei hosten soll.

Navigieren Sie zu dem Ordner oder in das Verzeichnis, in den bzw. in das Sie das Projekt exportiert haben. Öffnen Sie das Adobe Premiere Pro-Projekt oder die Final Cut Pro XML-Datei.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Festlegen von Voreinstellungen

Netzwerke und Wechseldatenträger mit digitalen Videodaten

Fehlerbehebung (19. Oktober 2012)

Teile des von dieser Seite verlinkten Inhalts erscheinen u. U. nur in Englisch.

Festlegen von Voreinstellungen für Prelude

- Ändern der allgemeinen Einstellungen
- Ändern der Erscheinungsbild-Einstellungen
- Ändern der Audioeinstellungen
- Ändern der Audiohardwareeinstellungen
- Ändern der Einstellungen für die Audioausgabebezuordnung
- Festlegen der Medien-Cache-Voreinstellungen
- Festlegen der Speichervoreinstellungen
- Festlegen der Wiedergabevoreinstellungen
- Festlegen von Voreinstellungen für Marken

Verwenden Sie die Optionen im Dialogfeld Voreinstellungen (Bearbeiten > Voreinstellungen), um die Standardeinstellungen in Prelude zu ändern.

[Zum Seitenanfang](#)

Ändern der allgemeinen Einstellungen

Option	Beschreibung
Startmodus	<p>Die Standardoption ist Nativen Modus starten.</p> <p>Das Bedienfeld „Bibliothek“ bietet Ihnen die Möglichkeit, Clips in Ihrem Medienverwaltungssystem anzusehen. Wenn Sie ein beim Start angezeigtes Bedienfeld „Bibliothek“ mit Prelude-APIs erstellt haben, wählen Sie Bibliotheksmodus starten aus.</p>
Beim Start	<ul style="list-style-type: none">• Startbildschirm anzeigen: Zeigt beim Start den Startbildschirm an.• Aktuellste Datei laden: Lädt das vor dem Schließen von Prelude zuletzt bearbeitete Projekt.
Schnittfensterwiedergabe Auto-Rollen	<ul style="list-style-type: none">• Kein Bildlauf: Der Fokus des Schnittfensters ändert sich nicht, wenn sich die Aktuelle Zeitanzeige über den Bildschirmrand hinaus bewegt.• Seitenbildlauf: Zeigt eine neue Ansicht des Schnittfensters an, nachdem sich die Aktuelle Zeitanzeige über den Bildschirmrand hinaus bewegt hat.• Langsamer Bildlauf: Die aktuelle Zeitanzeige bleibt in der Mitte des Bildschirms, während sich die Clips und die Zeitleiste vorbeibewegen.
Durch Doppelklicken auf einen Clip oder Rohschnitt werden das Schnittfenster (bzw. die Markenliste) und die Monitorfenster geöffnet.	<p>Aktiviert bzw. deaktiviert das Öffnen des Schnittfensters/Monitorfensters, wenn diese im Arbeitsbereich geschlossen sind. Wenn Sie benutzerdefinierte Bedienfelder verwenden und das Schnittfenster und das Monitorfenster beim Öffnen eines Clips oder Rohschnitts nicht angezeigt werden sollen, deaktivieren Sie diese Einstellung.</p>
Cache zum Laden des Projekts	<p>Cache-Dateien tragen dazu bei, dass Prelude Dateien schneller öffnet. Nachdem Sie den Projektcache aktiviert haben, können Sie mithilfe der Optionen Voreinstellungen für CACHEDATEIEN festlegen.</p> <p>Mit den Optionen können Sie eine Beschränkung für die CACHEDATEIEN und den Ordner angeben, in dem die Projektcachedateien gespeichert werden.</p>

Ändern der Erscheinungsbild-Einstellungen

Mit den Einstellungen für die Darstellung können Sie die allgemeine Darstellung von Prelude anpassen.

Option	Beschreibung
Helligkeit	Legen Sie die Helligkeit fest, indem Sie den Schieberegler ziehen.

Ändern der Audioeinstellungen

Option	Beschreibung
Audio beim Scrubben abspielen	Deaktivieren Sie diese Option, um die Audioausgabe beim Scrubben eines Films im Schnittfenster zu deaktivieren.
Audio beim Importieren automatisch anpassen	Aktivieren Sie diese Voreinstellung, wenn Audio beim Importieren automatisch angepasst werden soll. Mit dieser Verbesserung sind alle Audiodaten verfügbar, wenn sie benötigt werden. Audiodaten während der Wiedergabe sind nun über die Miniaturansicht des Projektfensters verfügbar.

Ändern der Audiohardwareeinstellungen

Verwenden Sie diese Option, um das Standardgerät für die Audioausgabe festzulegen. Wenn Sie auf „ASIO-Einstellungen“ klicken, wird das Dialogfeld Audiogerät-Einstellungen angezeigt.

Option	Beschreibung
Geräte aktivieren (Windows)	<p>Ermittelt das an Prelude angeschlossene Audiogerät. Wenn es sich bei dem Gerät um ein ASIO-Gerät handelt, wählen Sie die ASIO-Treiber für das Gerät aus.</p> <p>Wenn die Soundkarte nicht über vom Hersteller mitgelieferte ASIO-Treiber verfügt, wählen Sie „SoundMax Integrated Digital High Definition Audio“ aus. Damit ein Gerät aktiviert werden kann, muss ein aktueller Gerätetreiber installiert sein (Windows).</p> <p>Wenn Sie mehr als zwei Stereokanäle für die Eingabe verwenden oder 5.1 Surround-Audio überwachen möchten, muss der Gerätetreiber mit dem ASIO (Audio Stream Input Output)-Standard kompatibel sein. Ist der Treiber nicht kompatibel, stehen unabhängig von der Anzahl der angeschlossenen Geräte und -ausgänge nur Stereoeingänge und -ausgänge zur Verfügung.</p>
Standardgerät (Mac OS)	Wählen Sie ein Eingabegerät und ein Ausgabegerät im Menü Standardgerät aus.
Puffergröße	Gibt die Größe des Puffers in Kilobyte an, den Prelude zum Abspielen von Audiodaten verwendet.

Gerät mit 32-Bit-Wiedergabe (nur Windows)	Markieren Sie auf der Registerkarte Ausgabe die Option Gerät mit 32-Bit-Wiedergabe, um die 32-Bit-Wiedergabe zu ermöglichen.
---	--

[Zum Seitenanfang](#)

Ändern der Einstellungen für die Audioausgabebezuordnung

Die auf dem Computer verfügbaren Geräte für die Audioausgabe werden im Menü Ausgabe zuordnen für angezeigt. Um eine Zuordnung zu einem anderen Gerät auf dem Computer vorzunehmen, wählen Sie die entsprechende Option im Menü aus.

[Zum Seitenanfang](#)

Festlegen der Medien-Cache-Voreinstellungen

Bei einigen Formaten von Video- und Audiodateien erstellt Prelude beim Erfassen Versionen, die im Zwischenspeicher abgelegt werden und dort für die Generierung der Vorschau leicht zugänglich sind.

Option	Beschreibung
Medien-Cache-Dateien zusammen mit Originalen speichern, wenn möglich	Um Cache-Dateien mit Quelldateien statt im Medien-Cache-Ordner zu speichern, wählen Sie die Option Medien-Cache-Dateien zusammen mit Originalen speichern, wenn möglich. Klicken Sie auf Durchsuchen, um einen Speicherort für die Dateien auszuwählen.
Medien-Cache-Datenbank	<p>Verknüpfungen zu den einzelnen Mediendateien im Cache werden in einer Datenbank festgehalten. Diese Medien-Cache-Datenbank wird gemeinsam mit anderen Anwendungen genutzt. Jede dieser Anwendungen kann denselben Satz von zwischengespeicherten Mediendateien lesen und in diese Dateien schreiben.</p> <p>Wenn Sie den Speicherort der Datenbank in einer dieser Anwendungen ändern, wird er auch für die anderen Anwendungen aktualisiert. Jede Anwendung kann einen eigenen Cache-Ordner nutzen, doch alle werden von derselben Datenbank verwaltet.</p>
Timecode	Wählen Sie Bei 00:00:00:00 beginnen, wenn Sie den Timecode im ursprünglichen Clip zurücksetzen möchten. Wählen Sie Medienquelle, wenn Sie den ursprünglichen Timecode des Clips beibehalten möchten.
Frameanzahl	<ul style="list-style-type: none"> Bei 0 beginnen: Nummeriert jeden Frame nacheinander, wobei der erste Frame als 0 nummeriert ist. Bei 1 beginnen: Nummeriert jeden Frame nacheinander, wobei der erste Frame als 1 nummeriert ist. Timecode-Konvertierung: Generiert Framenummern-Entsprechungen der Quell-Timecodenummern.
	<p>Die ID-Nummer ist ein eindeutiger Wert, der mit einer Ressource verknüpft ist. Sie ermöglicht der Anwendung, eine Datei zu erkennen, selbst wenn der Dateiname geändert wurde. Jede Anwendung kann diese Informationen verwenden, um zwischengespeicherte Vorschauen und angeglichene Audiodateien zu verwalten; somit ist kein zusätzliches Rendern und Angleichen erforderlich.</p> <p>Wenn diese Option aktiviert ist, werden XMP-ID-Werte in Quelldateien geschrieben, wenn diese in Prelude importiert</p>

XMP-ID beim Import in Dateien schreiben	<p>werden. Wenn eine Datei bereits eine XMP-ID aufweist, schreibt Prelude keine neue, so dass keine Änderung erfolgt. Dateien aus neueren Adobe-Anwendungen weisen im Allgemeinen bereits eine XMP-ID auf.</p> <p>Wichtig: Die Voreinstellung Beim Import XMP-IDs in Dateien schreiben bestimmt lediglich, ob eindeutige ID-Werte automatisch in Dateien geschrieben werden, wenn diese importiert werden. Sie bestimmt jedoch nicht, ob XMP-Metadaten unter anderen Umständen in eine Datei geschrieben werden, beispielsweise wenn Sie Metadaten im Metadatenfenster bearbeiten.</p>
Wachsende Dateien	<p>Wachsende Dateien sind in diesem Zusammenhang Dateien, die während der Aufzeichnung bearbeitet werden. Sie können die Bildwiederholfrequenz für solche Dateien mit der Option Aktualisierung der wachsenden Dateien angeben.</p>

[Zum Seitenanfang](#)

Festlegen der Speichervoreinstellungen

Im Bedienfeld Speicher des Dialogfelds Voreinstellungen können Sie festlegen, wie viel Arbeitsspeicher für Prelude und andere Anwendungen reserviert werden soll. Wenn Sie z. B. die reservierte Arbeitsspeichergröße für andere Anwendungen reduzieren, erhöht sich der für Prelude verfügbare Arbeitsspeicher.

Um den verfügbaren Arbeitsspeicher zu maximieren, ändern Sie die Voreinstellung Wiedergabe optimieren für von Leistung in Speicher ändern. Ändern Sie diese Einstellung wieder in Leistung, wenn Vorgänge in Prelude keine Arbeitsspeicheroptimierung mehr benötigen.

[Zum Seitenanfang](#)

Festlegen der Wiedergabevoreinstellungen

Option	Beschreibung
Standardplayer	Prelude verwendet den Player, um Medien von Clips und Sequenzen im Monitorfenster abzuspielen.
Audiogerät	Das standardmäßige Audiogerät für die Wiedergabe.
Videogerät	Ein anderer Videobildschirm als Ihr Computerbildschirm, z. B. ein Fernsehbildschirm.
Bei Verarbeitung im Hintergrund Videoausgabe deaktivieren	Deaktiviert die Videoausgabe, wenn Prelude nicht die aktive Anwendung auf dem Computer ist.
Betrag für Sprung zurück	Um die Dauer des Sprungs zurück beim Drücken der Taste H zu ändern, geben Sie einen Betrag für Sprung zurück im Abschnitt Wiedergabe des Dialogfelds Voreinstellungen an.

[Zum Seitenanfang](#)

Festlegen von Voreinstellungen für Marken

Option	Beschreibung
Vorspann	Wenn Sie während der Wiedergabe Marken hinzufügen, fügen Sie diese u. U. nicht zum exakten Zeitpunkt hinzu. Wenn Sie beispielsweise die Marke während der Wiedergabe zum Zeitpunkt 00:20:41:02 setzen möchten, kann die

	Verzögerung beim Drücken der Taste dazu führen, dass die Marke nach der gewünschten Zeit gesetzt wird.
Durch Hinzufügen einer neuen Marke wird eine ausgewählte Marke geschlossen	Standardmäßig legt Prelude den Out-Point einer neuen Marke am Ende des Clips fest. Aktivieren Sie diese Option, um den Out-Point der zuvor hinzugefügten Marke am Frame vor dem In-Point der neuen Marke zu setzen. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird die neue Marke eine Ebene über der aktuellen Ebene im Schnittfenster hinzugefügt.
Wiedergabe beim Hinzufügen einer neuen Marke anhalten	Beendet die Wiedergabe des Films im Monitorfenster, wenn Sie eine Marke hinzufügen.
Durch Doppelklick auf eine Marke wird das Markenfenster aufgerufen	Verschiebt den Fokus auf das Fenster Marke, wenn Sie auf eine Marke doppelklicken.
Markentyp	Im Abschnitt Marke können Sie die Standardfarben für die verschiedenen Arten von Marken ändern und ein Zeitintervall für die Marken angeben. Wenn beispielsweise die Kommentarmarken eine Standarddauer von 5 Sekunden aufweisen sollen, geben Sie die Zeit in Dauer an.

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Tastaturbefehle

Teile des von dieser Seite verlinkten Inhalts erscheinen u. U. nur in Englisch.

Tastenkombinationen

Tastenkombinationen der Anwendung
 Tastenkombinationen für Fenster
 Anpassen der Tastenkombinationen

[Zum Seitenanfang](#)

Tastenkombinationen der Anwendung

Neues Projekt	Strg+Alt+N (Win), Opt+Cmd+N (Mac OS)
Projekt öffnen	Strg+Umschalttaste+O (Win), Umschalttaste+Cmd+O (Mac OS)
Projekt schließen	Strg+Umschalttaste+W (Win), Umschalttaste+Cmd+W (Mac OS)
Schließen	Strg+W (Win), Cmd+W (Mac OS)
Speichern	Strg+S (Win) Cmd+S (Mac OS)
Erfassen	Strg+I (Win), Cmd+I (Mac OS)
Exportieren Projekt	Strg+M (Win), Cmd+M (Mac OS)
Rohschnitt erstellen	Strg+N (Win), Cmd+N (Mac OS)
Beenden	Strg+Q (Win), Cmd+Q (Mac OS)
Letzte Aktion rückgängig machen	Strg+Z (Win) Cmd+Z (Mac OS)
Wiederherstellen des Zustands nach Rückgängig-Aktion	Strg+Umschalttaste+Z (Win), Umschalttaste+Cmd+Z (Mac OS)
Schwellenwertabgrenzung	Strg+X (Win), Cmd+X (Mac OS)
Kopieren	Strg+C (Win) Cmd+C (Mac OS)
Einfügen	Strg+V (Win), Cmd+V (Mac OS)
Entfernen	Entf (Win), Entfernen (vorwärts) (Mac OS)
Alles auswählen	Strg+A (Win) Cmd+A (Mac OS)
Auswahl aufheben	Strg+Umschalttaste+A (Win), Umschalttaste+Cmd+A (Mac OS)
In-Point für Marke setzen	I (Verwenden Sie Alt+I oder Opt+I, wenn das Heads-Up-Display während der Wiedergabe aktiviert ist.)
Out-Point für Marke setzen	O (Verwenden Sie Alt+O oder Opt+O, wenn das Heads-Up-Display während der Wiedergabe aktiviert ist.)
Vorherige Marke auswählen	Strg+Nach-links-Taste (Win), Cmd+Nach-links-Taste (Mac OS)
Nächste Marke auswählen	Strg+Nach-rechts-Taste (Win), Cmd+Nach-rechts-Taste (Mac OS)
Vorherigen Clip auswählen	Alt+Nach-links-Taste (Win), Opt+Nach-links-Taste (Mac OS)
Nächsten Clip auswählen	Alt+Nach-rechts-Taste (Win), Opt+Nach-rechts-Taste (Mac OS)
Clip nach links verschieben	, (Komma)
Clip nach rechts verschieben	. (Punkt)
Ausgewählte Marken hinzufügen	Umschalttaste+=
Clipkopie-Marke hinzufügen	1 (Haupttastatur)
Anmerkungs-marke hinzufügen	2 (Haupttastatur)
Flash Cue-Point hinzufügen	3 (Haupttastatur)
Hinzufügen einer Web-Verknüpfung	4 (Haupttastatur)
Hinzufügen eines Kapitels	5 (Haupttastatur)
Sprachtranskriptions-marke hinzufügen	6 (Haupttastatur)

Markeninspektor	Umschalt+5
Markenliste	Umschalt+6
Markentyp	Umschalt+4
Metadaten	Umschalt+7
Monitor	Umschalt+2
Projekt	Umschalt+1
Schnittfenster	Umschalt+3
Adobe Prelude-Hilfe	F1
Zum gewählten Clipende gehen	Umschalt+Ende
Zum gewählten Clipstart gehen	Umschalt+Pos 1
Zum Ende der Zeitansicht springen	Ende
Zum Anfang der Zeitansicht springen	Pos1
Frame maximieren oder wiederherstellen	' (Apostroph)
In-Out abspielen	Strg+Umschalt+Leertaste
Wiedergabe/Stop	Leertaste
Suchfeld auswählen	Umschalt+F
Nächstes Fenster auswählen	Strg+Umschalt+. (Punkt)
Vorheriges Fenster auswählen	Strg+Umschalttaste+, (Komma)
Shuttle - links	J
Shuttle - rechts	L
Shuttle - langsam links	Umschalt+J
Shuttle - langsam rechts	Umschalt+L
Shuttle - Stopp	K
Während der Wiedergabe zurückspringen	H
Schritt zurück	Nach-links-Taste
Fünf Frames/Einheiten zurück	Umschalt+Nach-links-Taste
Schritt vorwärts	Nach-rechts-Taste
Fünf Frames/Einheiten vor	Umschalt+Nach-rechts-Taste
Arbeitsbereich 1	Alt+Umschalttaste+1 (Win), Opt+Umschalttaste+1 (Mac OS)
Arbeitsbereich 2	Alt+Umschalttaste+2 (Win), Opt+Umschalttaste+2 (Mac OS)
Arbeitsbereich 3	Alt+Umschalttaste+3 (Win), Opt+Umschalttaste+3 (Mac OS)
Arbeitsbereich 4	Alt+Umschalttaste+4 (Win), Opt+Umschalttaste+4 (Mac OS)
Arbeitsbereich 5	Alt+Umschalttaste+5 (Win), Opt+Umschalttaste+5 (Mac OS)
Arbeitsbereich 6	Alt+Umschalttaste+6 (Win), Opt+Umschalttaste+6 (Mac OS)
Arbeitsbereich 7	Alt+Umschalttaste+7 (Win), Opt+Umschalttaste+7 (Mac OS)
Arbeitsbereich 8	Alt+Umschalttaste+8 (Win), Opt+Umschalttaste+8 (Mac OS)
Arbeitsbereich 9	Alt+Umschalttaste+9 (Win), Opt+Umschalttaste+9 (Mac OS)
Einzoomen	=
Auszoomen	- (Bindestrich)
Auf Clip zoomen	\

Projekt	
Neue Ablage (Prelude CC)	Strg+B (Win), Cmd+B (Mac)
Protokollfenster-Menü	
Schritt zurück	Nach-links-Taste
Schritt vorwärts	Nach-rechts-Taste
Dialogfeld „Erfassen“	
Alle aktivieren	Umschalt+V
Alle deaktivieren	Strg- + Umschalttaste + V
Ausgewählte(s) Element(e) aktivieren	V
In/Out-Points löschen	C
Verzeichnisliste auswählen	Strg+Nach-links-Taste (Win), Cmd+Nach-links-Taste (Mac OS)
Medienliste auswählen	Strg+Nach-rechts-Taste (Win), Cmd+Nach-rechts-Taste (Mac OS)
In-Point setzen	I
Out-Point setzen	O
Schnittfenster-Menü	
Löschen und Lücke schließen	Alt+Rücktaste (Win), Opt+Rückschritttaste (Mac OS)
Nächsten Bildschirm anzeigen	Nach-unten-Taste
Vorherigen Bildschirm anzeigen	Nach-oben-Taste

Anpassen der Tastenkombinationen

[Zum Seitenanfang](#)

Wenn Sie das Bedienfeld Tastaturbefehle zum ersten Mal öffnen, steht im Menü Einrichten nur die Option Adobe Prelude-Werkseinstellungen zur Verfügung.

Sie können die Tastaturbefehle bearbeiten und den neuen Satz speichern. Nachdem Sie den neuen Satz gespeichert haben, wird er im Menü Einrichten angezeigt.

1. Wählen Sie Bearbeiten > Tastenkombinationen (Windows) oder Prelude > Tastenkombinationen (Mac OS) aus, um das Bedienfeld Tastenkombinationen zu öffnen.
2. Wählen Sie im Bedienfeld Tastaturbefehle die Option aus, für die Sie den Tastaturbefehl erstellen oder aktualisieren möchten.
3. Drücken Sie die Tasten, die Sie für den Tastaturbefehl verwenden möchten.
4. Klicken Sie auf Speichern unter, um den Satz der aktualisierten Tastaturbefehle zu speichern.
5. Geben Sie einen neuen Namen für den Satz ein und klicken Sie auf Speichern.

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Systemanforderungen

Teile des von dieser Seite verlinkten Inhalts erscheinen u. U. nur in Englisch.