

ADOBE® PRELUDE™

Hilfe und Übungen

Einige Links führen unter Umständen zu englischsprachigen Inhalten.

-->

Erste Schritte

Weitere Informationen finden Sie in den folgenden empfohlenen Onlinere Ressourcen.

[Einführung in Adobe Prelude](#)

Video (7. Mai 2012)

[Erste Schritte in Prelude](#)

Video (4. Mai 2012)

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

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.

Hinweis: Adobe Prelude ist Teil der Adobe Creative Suite® Production Premium, Master Collection Software und Adobe Creative Cloud.

Ein Schulungsvideo mit ersten Schritten für Prelude finden Sie unter http://www.adobe.com/go/CHLvid60840_pl_de

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 die Quelldateien gespeichert werden, müssen Sie vermeiden, die Quelldateien zu verschieben, umzubenennen oder zu löschen. Andernfalls kann Prelude die verschobenen oder umbenannten Dateien nicht finden.

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 den Rohschnitt 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 einen Rohschnitt für die Verwendung in anderen Anwendungen, wie z. B. Adobe Premiere Pro oder Final Cut Pro, 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](#)

Der Prelude-Arbeitsbereich

Startbildschirm

Arbeitsbereiche: Erfassen, Protokollierung, Liste und Rohschnitt
Erstellen von benutzerdefinierten Arbeitsbereichen
Bedienfelder in Prelude

[Zum Seitenanfang](#)

Startbildschirm

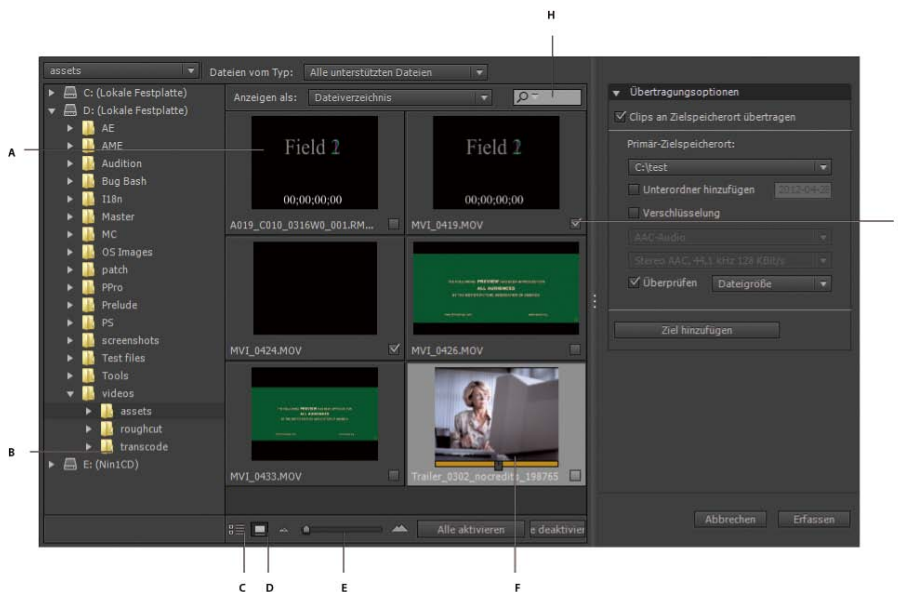
Der Startbildschirm wird beim Öffnen von Prelude angezeigt.

Im Startbildschirm können Sie ein Projekt erstellen, ein vorhandenes Projekt öffnen oder auf die Hilfe für Prelude zugreifen.

Arbeitsbereiche: Erfassen, Protokollierung, Liste und Rohschnitt

[Zum Seitenanfang](#)

Der Arbeitsbereich „Erfassen“



Arbeitsbereich „Erfassen“

A. Miniaturansicht des Filmclips **B.** Ordner mit den für die Erfassung ausgewählten Clips **C.** Listenansicht **D.** Symbolansicht **E.** Zoom-Schieberegler für Film-Miniaturansichten **F.** Schieberegler zum Scrubben der Miniaturansicht **G.** Für die Erfassung ausgewählter Clip **H.** Suchfeld zum Filtern von Clips im aktuellen Ordner

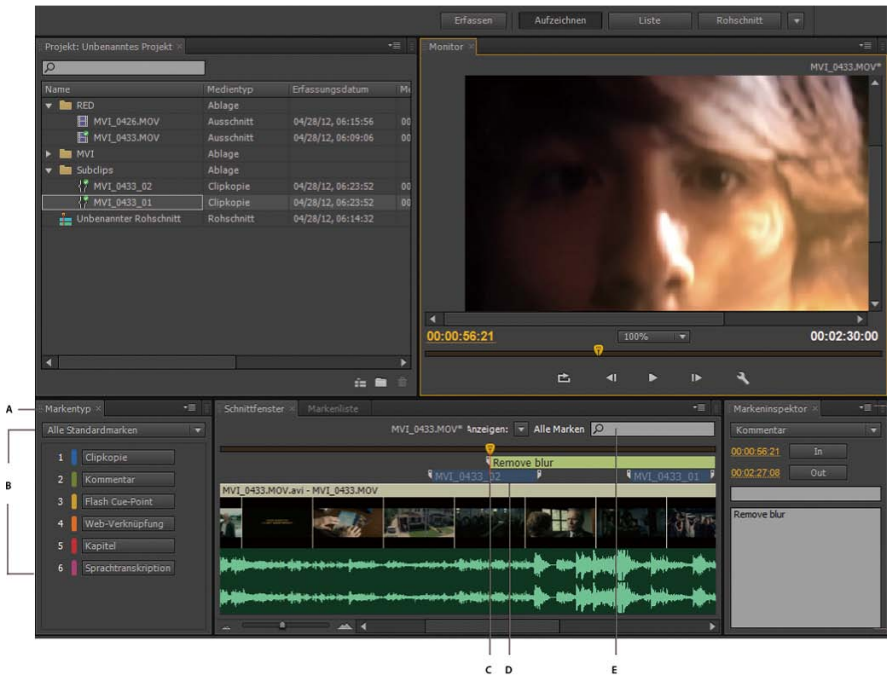
Mit dem Dialogfeld Erfassen können Sie Filmclips auswählen und erfassen. Sie können auch Ordner und Rohschnitte auswählen. Wenn Sie einen Ordner auswählen, werden alle darin verknüpften Filmclips erfasst.

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 (teilweises Erfassen), indem Sie In- und Out-Points auf der Miniaturansicht des Clips setzen. Sie können auch eine Transkodierungsoption wählen, die Ihren Bearbeitungsanforderungen am besten entspricht.

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“

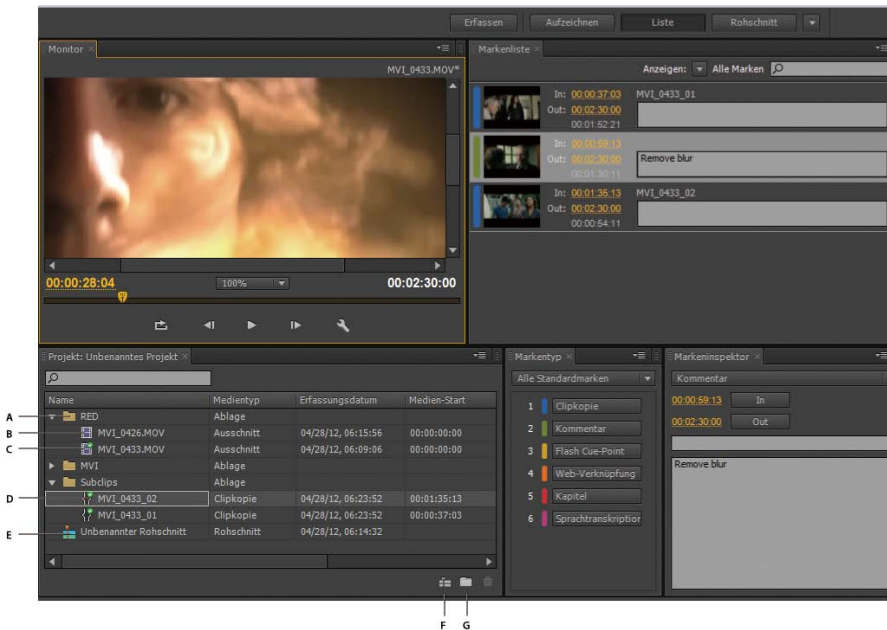


Arbeitsbereich „Protokollierung“

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

Verwenden Sie den Arbeitsbereich Protokollierung, um schnell Metadaten hinzuzufügen und Clipkopien zu erstellen. 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“



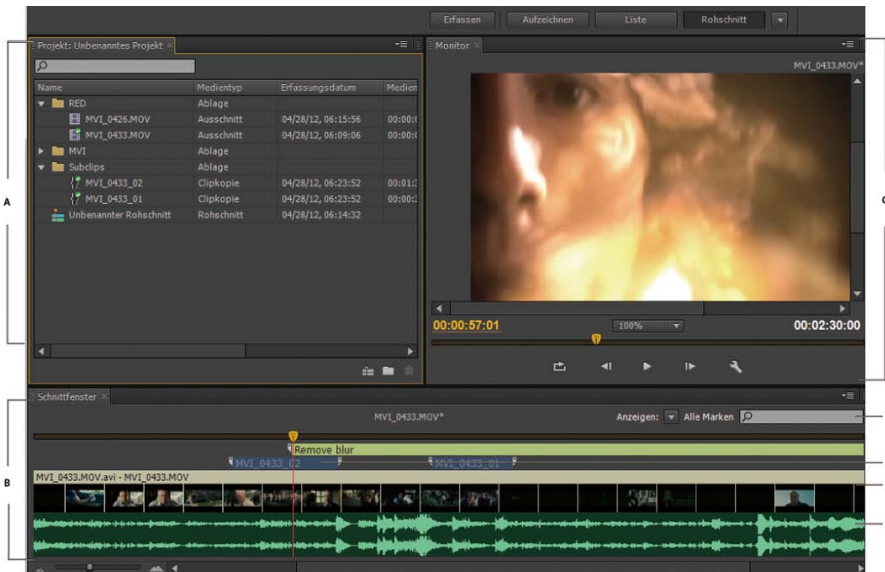
Arbeitsbereich „Liste“

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

Verwenden Sie Ablagen im Bereich Projektfenster, um den Projektinhalt so zu organisieren, wie Sie auch Ordner zum Organisieren von Dateien verwenden. Ablagen können Clips, Clipkopien und Rohschnitte enthalten. Verwenden Sie das Projektfenster, um einen Rohschnitt zu erstellen, und fügen Sie dem Rohschnitt dann Clipkopien 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 Rohschnitt, den Sie im Arbeitsbereich Liste erstellt haben, 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 aus, und wählen Sie eine der Optionen 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](#)

Bedienfeld	Beschreibung
Erweiterungen	Enthält Erweiterungen oder Zusatzmodule zur Funktionserweiterung in Prelude. Wenn keine Erweiterungen oder Zusatzmodule verfügbar sind, ist diese Option deaktiviert.
Audio-Master-Aussteuerung	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. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Version im


Verlauf	<p>Fenster Verlauf, um die verfügbaren Optionen anzuzeigen. Das Fenster Verlauf wird beim Speichern eines Dokuments geleert.</p> <p>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.</p>
Markenliste	<p>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.</p>


Das Monitorfenster



Arbeitsbereich „Monitor“

A. Timecode **B.** Aktuelle Zeitanzeige (Playhead) **C.** Endlosschleife **D.** Schritt zurück **E.** Wiedergabe/Pause **F.** Zoomoptionen **G.** Schritt vorwärts **H.** Ausgabeeinstellungen **I.** Wiedergabezeit

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.

 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 niedrigen Wert setzen (z. B. 1/4), damit eine flüssige Wiedergabe gewährleistet ist, und für die angehaltene Wiedergabe die volle Auflösung einstellen. 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.

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	Strg+M (Win), Cmd+N (Mac OS)
Rohschnitt erstellen	Strg+N (Win), Cmd+N (Mac OS)
Prelude 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)
Sprachtranskriptionsmarke hinzufügen	6 (Haupttastatur)
Markeninspektor	Umschalt+5
Markenliste	Umschalt+6
Markentyp	Umschalt+4
Metadaten	Umschalt+7
Monitor	Umschalt+2
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)
Wiedergabe/Stopp	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	\

Tastenkombinationen für Fenster

[Zum Seitenanfang](#)

Protokollfenster	
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	
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](#)

Importieren von Medien

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

Erfassen von Filmclips

[Für die Erfassung unterstützte Dateiformate](#)
[Anlegen eines Projekts / Öffnen eines bestehenden Projekts](#)
[Erfassen von Filmclips](#)
[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 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.

Für die Erfassung unterstützte Dateiformate

[Zum Seitenanfang](#)

Prelude unterstützt nur Videodateien; reine Audiodateien oder Standbilder werden nicht unterstützt.

Prelude kann alle von Adobe Premiere Pro unterstützten Medien wiedergeben, aber nur Clips mit XMP-Unterstützung können protokolliert werden. ROT- und ARRIRAW-Dateien verfügen beispielsweise nicht über XMP-Unterstützung und können nicht mit Prelude protokolliert werden. Sie können diese jedoch während der Erfassung in ein anderes Format transkodieren, das die Protokollierung unterstützt.

Wenn Sie ROT- oder ARRIRAW-Dateien erfassen, ohne sie zu transkodieren, können Sie diese trotzdem zu Rohschnitten hinzufügen. Sie können jedoch keine Marken oder Metadaten speichern, die mit diesen Medien verknüpft sind.

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.

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

Projekt erstellen/vorhandenes Projekt öffnen

[Zum Seitenanfang](#)

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.

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).
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 zum Transkodieren deaktiviert ist.

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

Datei-Inhalt: führt eine CRC-Prüfung aus, bei der überprüft wird, ob die Kontrollsumme der Quelldatei mit derjenigen der erfassten Datei übereinstimmt. Wenn sich die Dateien unterscheiden, stimmen die Kontrollsummen nicht überein, und der Test schlägt fehl.

7. 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 Verketteten, um mehrere ausgewählte Clips in einem Filmclip zusammenzufassen. Geben Sie einen Namen für den Filmclip an. Nach der Erfassung wird der verkettete Clip im Projektfenster angezeigt.

8. Um die ausgewählten Dateien in mehr als einem Format zu transkodieren oder Dateien zu mehreren 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:

9. 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.

Verschobene Dateien neu verknüpfen

[Zum Seitenanfang](#)

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“.

Hinweis: Prelude unterstützt die erneute Verknüpfung von Rohschnittdateien (.arcut). Prelude unterstützt jedoch nicht die erneute Verknüpfung von Inhalten aus Rohschnitten.

 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

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

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 erzeugten Text in Software wie Adobe Premiere Pro 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.

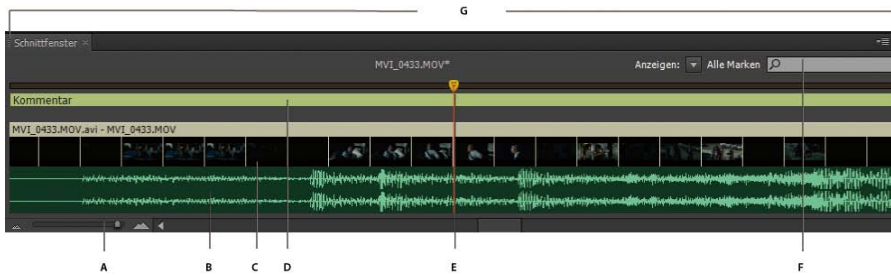
Markentypen

[Zum Seitenanfang](#)

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 Kapitelpunkten verwendet.
Sprachtranskription	Zum Bearbeiten von in Software wie z. B. Adobe Premiere Pro erzeugten Sprache-zu-Text-Inhalten oder zum manuellen Hinzufügen von solchen Inhalten.

Verwenden des Schnittfensters

[Zum Seitenanfang](#)



Das Bedienfeld „Schnittfenster“

A. Schieberegler für Zoom **B.** Audiospur **C.** Videospur **D.** Clipkopie-Marke **E.** Marker für aktuelle Zeit (CTI) **F.** Option zum Finden von Marken **G.** Bedienfeld „Schnittfenster“

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.

Protokollieren von Filmclips (tastaturgesteuerter Arbeitsablauf)

[Zum Seitenanfang](#)

1. Drücken Sie **Alt+Umschalttaste+2** (Windows) bzw. **Opt+Umschalttaste+2** (Mac OS).
2. Ziehen Sie einen Filmclip aus dem Projektfenster ins Schnittfenster oder doppelklicken Sie auf einen Clip im Projektfenster. Für den Filmclip, den Sie im Schnittfenster hinzugefügt haben, wird ein Häkchen angezeigt.
3. Spielen Sie den Film ab. Verwenden Sie die Tasten „J“, „K“ und „L“, 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 Web-Verknüpfungsmarke hinzuzufügen, drücken Sie auf **4**.
 - Um eine Kapitelmarke hinzuzufügen, drücken Sie auf **5**.
 - Um eine Transkriptionsmarke hinzuzufügen, drücken Sie auf **6**.
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 in dem über dem Schnittfenster angezeigten Textfeld, dem sogenannten Heads-Up-Display (HUD), bearbeitet werden.

Hinweis: Um In- und Out-Point-Marken zu setzen, verwenden Sie **Alt+I** / **Alt+O** (Windows) oder **Opt+I** / **Opt+O** (Mac OS).

💡 Verwenden Sie die Taste **Alt/Opt** zusammen mit den Tasten **JKL**, um die Wiedergabe zu steuern, oder zusammen mit **H**, um 5 Sekunden nach hinten zu springen. 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.

Ändern der Standardeinstellungen für Marken

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. Für den Filmclip, den Sie im Schnittfenster geöffnet haben, wird ein Häkchen angezeigt.
Klicken Sie im Bedienfeld Markentyp auf die Marke, die Sie hinzufügen möchten. Die Marke wird auf der Spur über dem Filmclip angezeigt. Sie beginnt an der aktuellen Position der aktuellen Zeitanzeige/des Playheads und endet am Ende des Clips.
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 doppelklicken 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 von Marken können auch im über dem Schnittfenster angezeigten Heads-Up-Display (HUD) bearbeitet werden.

 Ziehen Sie, um die Markierungen zu verschieben, die dem Schnittfenster 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

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 Schnittfenster 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.

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.

Importieren/Exportieren von Metadateninformationen

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 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.

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.



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

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

Rohschnitt

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

Rohschnitte

Rohschnitte erstellen

Hinzufügen von Marken zu einem Rohschnitt


Öffnen eines Rohschnitt in anderen Anwendungen

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

Rohschnitte erstellen

[Zum Seitenanfang](#)

1. Wählen Sie Datei > Rohschnitt erstellen.
2. Geben Sie einen Namen für die Rohschnittdatei (.ARCUT) ein, und klicken Sie auf „Speichern“.
3. Doppelklicken Sie im Projektfenster auf den Rohschnitt, um ihn im Bedienfeld Schnittfenster und im Monitorfenster zu öffnen.
4. Wählen Sie die Filmclips 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 Clipkopie-Marken im Schnittfenster des Arbeitsbereichs Protokollieren.
2. Wählen Sie die Clipkopie-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.*

Öffnen eines Rohschnitt in anderen Anwendungen

[Zum Seitenanfang](#)

Wenn auf dem Computer, auf dem sich Prelude befindet, auch 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.
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 Standardname 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.

Protokollieren von Filmclips

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

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 erzeugten Text in Software wie Adobe Premiere Pro 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.

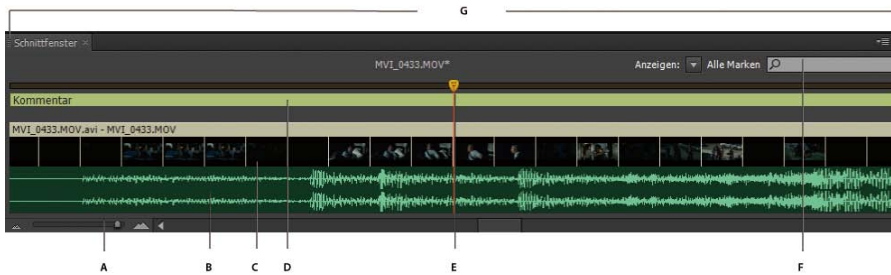
Markentypen

[Zum Seitenanfang](#)

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 Kapitelpunkten verwendet.
Sprachtranskription	Zum Bearbeiten von in Software wie z. B. Adobe Premiere Pro erzeugten Sprache-zu-Text-Inhalten oder zum manuellen Hinzufügen von solchen Inhalten.

Verwenden des Schnittfensters

[Zum Seitenanfang](#)



Das Bedienfeld „Schnittfenster“

A. Schieberegler für Zoom **B.** Audiospur **C.** Videospur **D.** Clipkopie-Marke **E.** Marker für aktuelle Zeit (CTI) **F.** Option zum Finden von Marken **G.** Bedienfeld „Schnittfenster“

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.

Protokollieren von Filmclips (tastaturgesteuerter Arbeitsablauf)

[Zum Seitenanfang](#)

1. Drücken Sie **Alt+Umschalttaste+2** (Windows) bzw. **Opt+Umschalttaste+2** (Mac OS).
2. Ziehen Sie einen Filmclip aus dem Projektfenster ins Schnittfenster oder doppelklicken Sie auf einen Clip im Projektfenster. Für den Filmclip, den Sie im Schnittfenster hinzugefügt haben, wird ein Häkchen angezeigt.
3. Spielen Sie den Film ab. Verwenden Sie die Tasten „J“, „K“ und „L“, 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 Web-Verknüpfungsmarke hinzuzufügen, drücken Sie auf **4**.
 - Um eine Kapitelmarke hinzuzufügen, drücken Sie auf **5**.
 - Um eine Transkriptionsmarke hinzuzufügen, drücken Sie auf **6**.
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 in dem über dem Schnittfenster angezeigten Textfeld, dem sogenannten Heads-Up-Display (HUD), bearbeitet werden.

Hinweis: Um In- und Out-Point-Marken zu setzen, verwenden Sie **Alt+I** / **Alt+O** (Windows) oder **Opt+I** / **Opt+O** (Mac OS).

💡 Verwenden Sie die Taste **Alt/Opt** zusammen mit den Tasten **JKL**, um die Wiedergabe zu steuern, oder zusammen mit **H**, um 5 Sekunden nach hinten zu springen. 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.

Ändern der Standardeinstellungen für Marken

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. Für den Filmclip, den Sie im Schnittfenster geöffnet haben, wird ein Häkchen angezeigt.
Klicken Sie im Bedienfeld Markentyp auf die Marke, die Sie hinzufügen möchten. Die Marke wird auf der Spur über dem Filmclip angezeigt. Sie beginnt an der aktuellen Position der aktuellen Zeitanzeige/des Playheads und endet am Ende des Clips.
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 doppelklicken 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 von Marken können auch im über dem Schnittfenster angezeigten Heads-Up-Display (HUD) bearbeitet werden.

 Ziehen Sie, um die Markierungen zu verschieben, die dem Schnittfenster 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

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 Schnittfenster 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.

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.

Importieren/Exportieren von Metadateninformationen

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 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.

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.



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

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

Festlegen von Voreinstellungen für

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](#)

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

Ändern der allgemeinen Einstellungen

[Zum Seitenanfang](#)

Option	Beschreibung
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, wenn Sie den Out-Point der zuvor hinzugefügten Marke am Frame vor dem In-Point der neuen Marke setzen möchten. 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.
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.
Cache zum Laden des Projekts	Cache-Dateien tragen dazu bei, dass Prelude Dateien schneller öffnet. Sie können Voreinstellungen für Cache-Dateien mithilfe der Optionen festlegen.

Ändern der Erscheinungsbild-Einstellungen

[Zum Seitenanfang](#)

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.
Farben von Marken	Ändern der Farben, die den Marken zugewiesen sind. Um beispielsweise die Standardfarbe für Kommentare zu ändern, wählen Sie im Menü die Option Kommentar aus und klicken auf

die gewünschte Farbschaltfläche, um eine neue Farbe festzulegen.

Ändern der Audioeinstellungen

[Zum Seitenanfang](#)

Option	Beschreibung
Audio beim Scrubben abspielen	Deaktivieren Sie diese Option, um die Audioausgabe beim Scrubben eines Films im Schnittfenster zu deaktivieren.

Ändern der Audiohardwareeinstellungen

[Zum Seitenanfang](#)

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	Markieren Sie auf der Registerkarte Eingabe die Option Gerät mit 32-Bit-Aufzeichnung, um eine Audioaufnahme mit 32-Bit-Qualität durchzuführen. Markieren Sie auf der Registerkarte Ausgabe die Option Gerät mit 32-Bit-Wiedergabe, um die 32-Bit-Wiedergabe zu ermöglichen.

Ändern der Einstellungen für die Audioausgabebezuordnung

[Zum Seitenanfang](#)

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.

Festlegen der Medien-Cache-Voreinstellungen

[Zum Seitenanfang](#)

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>
Cache zum Laden des Projekts	<p>Mit dem Projekt-Cache können Sie Projekte schneller öffnen und speichern. Wenn Sie ein Projekt erstellen, wird automatisch ein entsprechender Projekt-Cache erstellt. Dieser Ordner wird im Cache-Stammordner des Projekts gespeichert, der in den Voreinstellungen festgelegt wurde. Verwenden Sie die Optionen im Dialogfeld, um die Voreinstellungen für den Projekt-Cache festzulegen.</p>
Timecode	<p>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.</p>
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.
XMP-ID beim Import in Dateien schreiben	<p>Die eindeutige 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 angegliche 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 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>


Festlegen der Speichervoreinstellungen

[Zum Seitenanfang](#)

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 Optimieren Sie das Rendern für von „Leistung“ in „Speicher“. Ändern Sie diese Einstellung wieder in Leistung, wenn Vorgänge in Prelude keine Arbeitsspeicheroptimierung mehr benötigen.

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.

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

Tastenkombinationen

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	Strg+M (Win), Cmd+N (Mac OS)
Rohschnitt erstellen	Strg+N (Win), Cmd+N (Mac OS)
Prelude 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)
Sprachtranskriptionsmarke hinzufügen	6 (Haupttastatur)
Markeninspektor	Umschalt+5
Markenliste	Umschalt+6
Markentyp	Umschalt+4
Metadaten	Umschalt+7
Monitor	Umschalt+2
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)
Wiedergabe/Stopp	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	\

Tastenkombinationen für Fenster

[Zum Seitenanfang](#)

Protokollfenster	
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	
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](#)