

ADOBE® PRELUDE™

Aide et didacticiels

Il se peut que certains liens renvoient vers du contenu en anglais uniquement.

Prise en main

Pour en savoir plus, nous vous recommandons de consulter les ressources suivantes en ligne.

[Présentation d'Adobe Prelude](#)

vidéo (7 mai 2012)

[Prise en main d'Adobe Prelude](#)

vidéo (4 mai 2012)

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

A propos d'Adobe Prelude

Flux de production Extension d'Adobe Prelude

Le logiciel Adobe Prelude est un outil d'assimilation et de journalisation vidéo qui vous permet de rapidement étiqueter et transcoder du métrage brut à partir de caméras basées sur fichiers. Il s'agit d'une plate-forme ouverte qui prend en charge une intégration personnalisée à des technologies et systèmes de gestion tiers.

Remarque : Adobe Prelude est un composant du logiciel Adobe Creative Suite® Production Premium, Master Collection, et d'Adobe Creative Cloud.

Pour visionner un didacticiel vidéo sur la prise en main de Prelude, voir http://www.adobe.com/go/CHLvid60840_pl_fr

Flux de production

[En haut](#)

1. Créer un projet / Ouvrir un projet existant

Adobe Prelude permet de créer un fichier de projet (.plproj) pour chaque projet que vous créez dans Prelude. Le fichier de projet contient les références aux médias que vous ajoutez à votre projet.

Un fichier de projet stocke uniquement les références aux fichiers source que vous assimilez. Pour cette raison, la taille des fichiers de projet reste relativement petite. Seules les références aux fichiers source étant stockées, il vaut mieux éviter de déplacer, renommer ou supprimer les fichiers source. Adobe Prelude ne peut pas localiser des fichiers déplacés ou renommés.

2. Assimiler le métrage brut

Assimilez des éléments vidéo entiers ou uniquement les parties d'un élément (assimilation partielle). Choisissez un codec qui répond le mieux à vos besoins de montage.

Les vérifications de la taille de fichier et du niveau d'octet vous permettent d'identifier immédiatement si le métrage a été assimilé sans erreur.

3. Organiser le métrage assimilé

Vous pouvez réorganiser l'ordre des éléments en les déplaçant dans le panneau du projet. Servez-vous des chutiers pour réorganiser le contenu d'un projet comme vous utilisez des dossiers pour organiser des fichiers. Les chutiers peuvent contenir des éléments, des sous-éléments et des premiers montages.

4. Journaliser des éléments vidéo

Utilisez les options de l'interface ou les raccourcis clavier pour ajouter des métadonnées temporelles aux éléments et pour créer des sous-éléments. Les marques et autres métadonnées temporelles vous aident à rapidement organiser et rechercher des éléments. Vous pouvez exploiter les informations de métadonnées en les exportant vers d'autres logiciels tels qu'Adobe Premiere Pro.

5. Créer des premiers montages

Créez des premiers montages à partir d'éléments et de sous-éléments avant d'envoyer le premier montage à d'autres logiciels, tels qu'Adobe Premiere Pro, pour le montage final.

6. Exporter vers Adobe Premiere Pro/Final Cut Pro

Vous pouvez exporter un premier montage pour l'utiliser dans un autre logiciel, tel qu'Adobe Premiere Pro ou Final Cut Pro. Eventuellement, vous pouvez envoyer directement le premier montage vers Adobe Premiere Pro pour l'ajuster.

Les informations de société et de métadonnées d'Adobe Prelude sont transmises à Adobe Premiere Pro. Ce flux de production transparent réduit les tâches de post-production lorsque vous créez le montage final d'une séquence.

Extension d'Adobe Prelude

[En haut](#)

Les partenaires techniques d'Adobe peuvent utiliser le kit de développement logiciel Adobe Prelude SDK pour personnaliser Adobe Prelude.

- Exploitez les capacités de plate-forme ouverte XMP de la plate-forme d'Adobe Prelude qui s'intègre à des technologies et systèmes de gestion d'éléments tiers.

- Créez des marques personnalisées, temporelles et consultables grâce à des panneaux ActionScript® qui capturent les informations de votre projet ou société.
- Importez des métadonnées d'événement à partir d'autres sources spécifiques à un flux de production. Ensuite, ajoutez-les à votre métrage dans Adobe Prelude en les important en tant que flux ou fichier XMP.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

L'espace de travail d'Adobe Prelude

Ecran de bienvenue

Espaces de travail Assimilation, Journalisation, Liste et Premier montage

Création d'espaces de travail personnalisés

Panneaux d'Adobe Prelude

[En haut](#)

Ecran de bienvenue

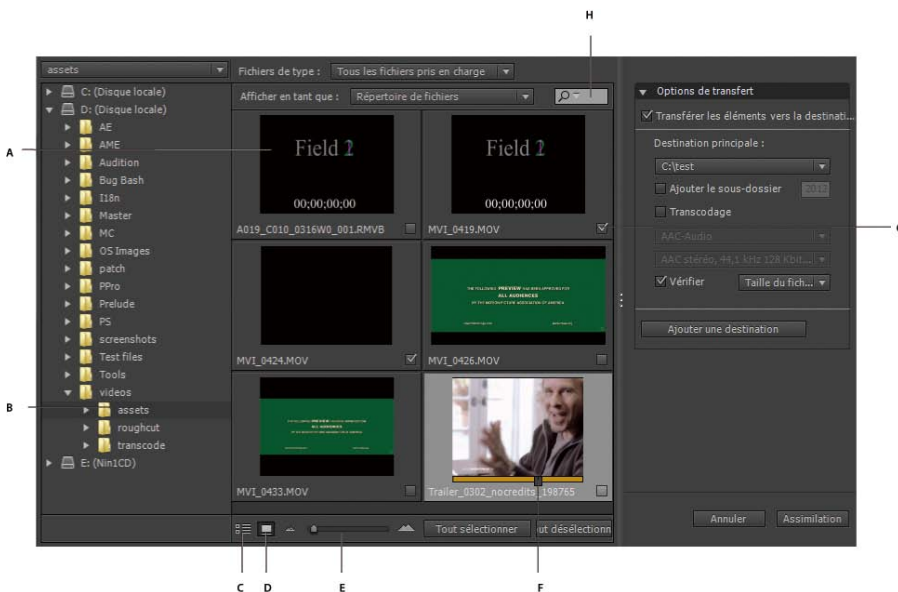
L'écran de bienvenue s'affiche lorsque vous ouvrez Adobe Prelude.

Utilisez l'écran de bienvenue pour créer un projet, ouvrir un projet existant ou accéder à l'aide d'Adobe Prelude.

Espaces de travail Assimilation, Journalisation, Liste et Premier montage

[En haut](#)

L'espace de travail Assimilation



L'espace de travail Assimilation

A. Vignette d'élément vidéo **B.** Dossier contenant des éléments sélectionnés pour l'assimilation **C.** Mode Liste **D.** Mode Icône **E.** Curseur de zoom pour les vignettes de vidéos **F.** Curseur pour parcourir la vignette **G.** Élément sélectionné pour l'assimilation **H.** Zone de recherche pour le filtrage des éléments dans le dossier actif

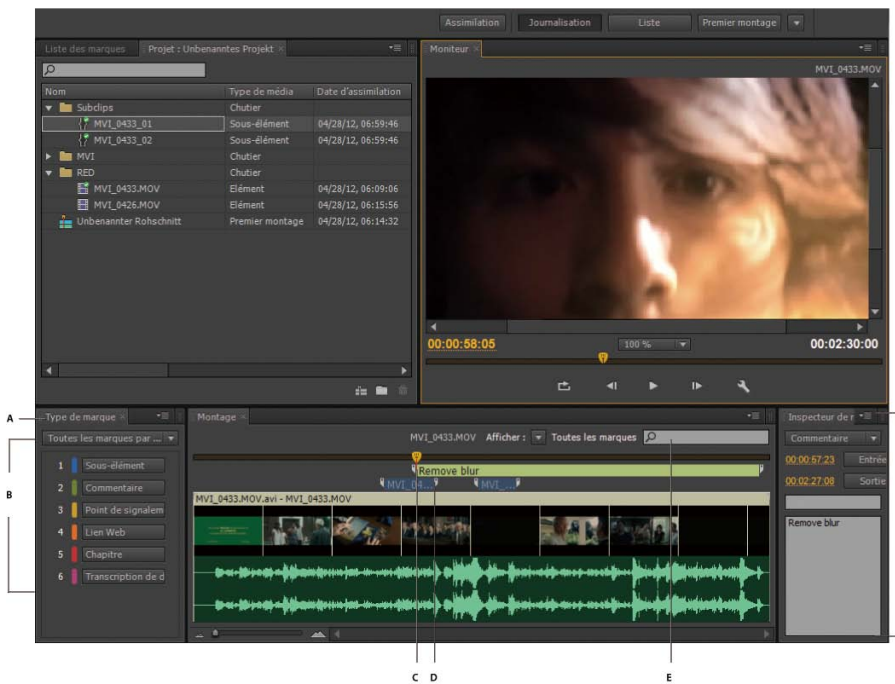
Utilisez la boîte de dialogue Assimilation pour sélectionner et assimiler des éléments vidéo. Vous pouvez également sélectionner les dossiers et premiers montages. Lorsque vous sélectionnez un dossier, tous les éléments vidéo associés qu'il contient sont assimilés.

Vous pouvez assimiler des éléments à partir de votre ordinateur, d'un autre logiciel ou des périphériques connectés tel qu'un disque dur externe, une caméra vidéo ou une carte mémoire.

Vous pouvez assimiler une partie d'un élément (assimilation partielle) en définissant des points d'entrée et de sortie sur la vignette de l'élément. Vous pouvez également choisir l'option de codage qui répond le mieux à vos besoins en montage.

Pour afficher l'emplacement des éléments sur l'ordinateur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément en mode Liste ou Vignettes. Sélectionnez Afficher dans l'Explorateur (Windows) ou Afficher dans le Finder (Mac OS).

L'espace de travail Journalisation

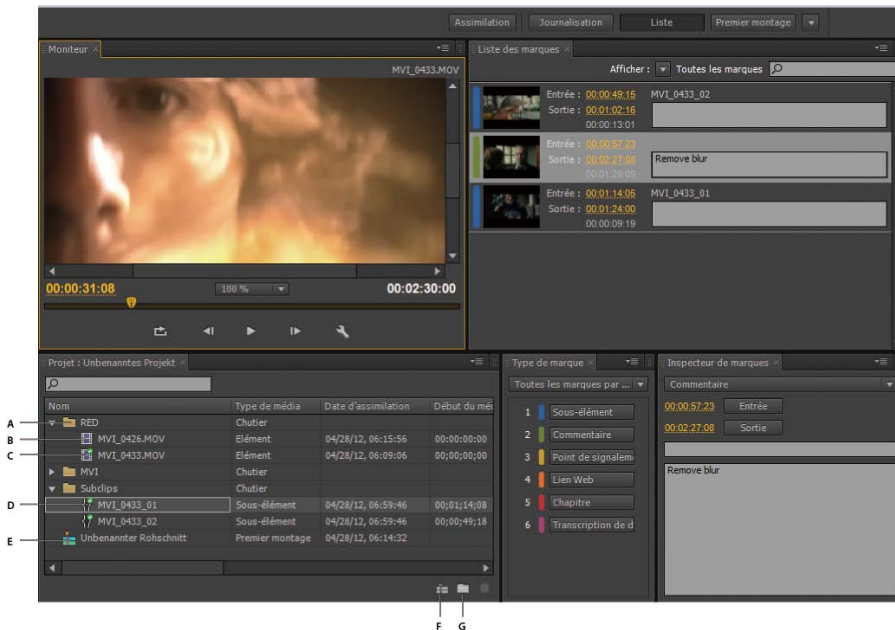


L'espace de travail Journalisation

A. Panneau des marques de métadonnées **B.** Boutons Marque **C.** Indicateur d'instant présent (tête de lecture) **D.** Marque de métadonnées appliquée à l'élément vidéo **E.** Option de recherche des marques **F.** Panneau pour modifier les informations sur les métadonnées

Utilisez l'espace de travail Journalisation pour rapidement ajouter des métadonnées et créer des sous-éléments. Ajouter des marques et d'autres métadonnées pour organiser et rechercher rapidement des éléments. Vous pouvez exploiter les métadonnées en les exportant vers Adobe Premiere Pro ou d'autres applications.

L'espace de travail Liste



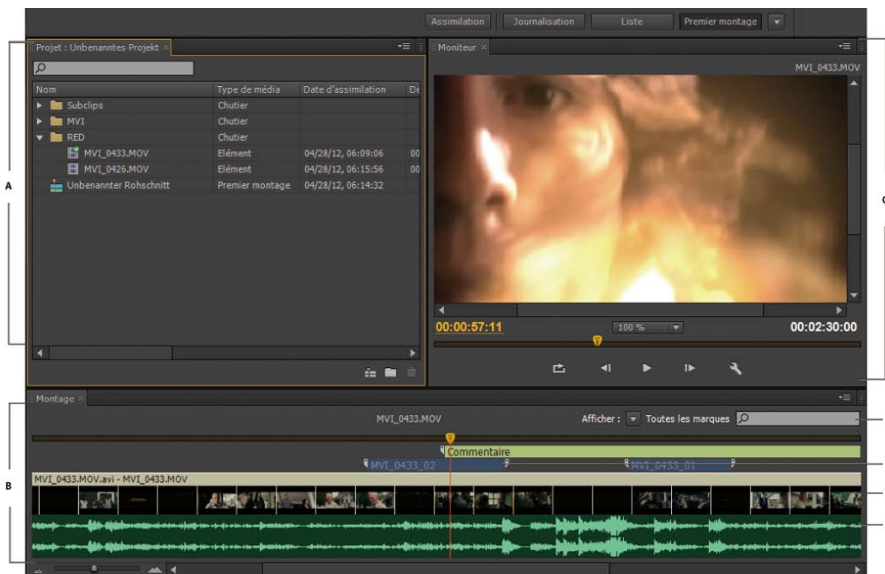
L'espace de travail Liste

A. Chutier **B.** Élément vidéo **C.** Élément vidéo ouvert dans le panneau Montage **D.** Sous-élément ouvert dans le panneau Montage **E.** Premier montage ouvert dans le panneau Montage **F.** Créer un premier montage **G.** Créer un chutier

Servez-vous des chutiers du panneau Projet pour réorganiser le contenu d'un projet comme vous utilisez des dossiers pour organiser des fichiers. Les chutiers peuvent contenir des éléments, des sous-éléments et des premiers montages. Utilisez le panneau Projet pour créer un premier montage, puis ajoutez-lui des sous-éléments.

Réorganisez le contenu du panneau Projet en le faisant glisser vers un nouvel emplacement.

L'espace de travail Premier montage



L'espace de travail Premier montage

A. Panneau Projet contenant des éléments et premiers montages **B.** Fenêtre de montage contenant les sous-éléments du premier montage **C.** Panneau Moniteur **D.** Option de recherche pour les marques **E.** Piste contenant les informations de métadonnées et de sous-élément **F.** Piste vidéo **G.** Piste audio

Ouvrez le premier montage que vous avez créé dans l'espace de travail Liste et ajoutez-y des éléments et des sous-éléments. Lorsque vous exportez des premiers montages vers Adobe Premiere Pro ou d'autres applications, toutes les informations d'organisation et de métadonnées des éléments sont conservées.

 Utilisez les options du menu Afficher pour afficher sélectivement des marques dans le montage.

[En haut](#)

Création d'espaces de travail personnalisés

Utilisez le menu Fenêtre pour accéder aux panneaux d'Adobe Prelude. Comme dans les autres applications Adobe, vous pouvez faire flotter et ancrer des panneaux et des images. Vous pouvez également créer des espaces de travail personnalisés.

Pour accéder aux espaces de travail personnalisés, sélectionnez Fenêtre > Espace de travail, puis choisissez l'une des options.

Remarque : Une image est un ensemble de panneaux groupés.

Réorganisez le contenu d'un panneau et dans tous les panneaux en le faisant glisser vers son nouvel emplacement.

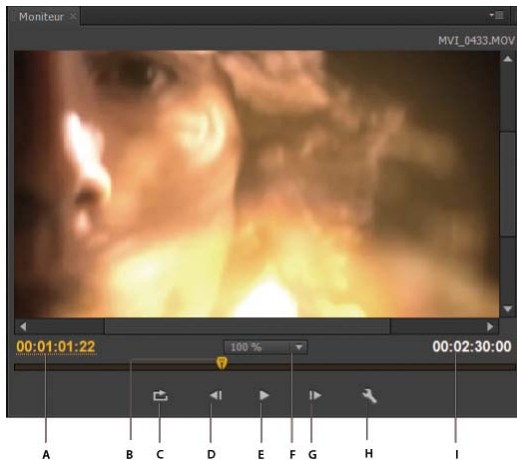
[En haut](#)

Panneaux d'Adobe Prelude

Panneau	Description
Extensions	Contient des extensions ou des plug-ins pour étendre les fonctionnalités d'Adobe Prelude. Si aucune extension ou aucun plug-in n'est disponible, cette option est désactivée.
Principales mesures du son	Affiche le niveau de son de la séquence en cours de lecture dans le montage.
Evénements	Répertorie les avertissements, les messages d'erreur et d'autres informations permettant d'identifier et de résoudre des problèmes.
	Le panneau Historique permet d'accéder à un état précis du projet créé pendant la session de travail en cours. Chaque fois que vous apportez une modification au projet, un nouvel état est ajouté au panneau. Vous pouvez modifier le projet à partir de l'état sélectionné.

Historique	<p> Cliquez avec le bouton droit sur le panneau Historique pour afficher les options disponibles. Le panneau Historique est effacé lorsqu'un document est enregistré.</p> <p> Le panneau Historique est effacé lorsque vous permutez entre un élément ouvert et un premier montage. Il est également effacé lorsque vous enregistrez l'élément ouvert ou le premier montage.</p>
Liste des marques	<p> Affiche tous les marques de la séquence actuellement ouverte. Ce panneau vous permet également de modifier le code temporel des points d'entrée et de sortie, ou de modifier la description de la marque.</p>


Le panneau Moniteur



Espace de travail Moniteur

A. Code temporel **B.** Indicateur d'instant présent (tête de lecture) **C.** Vidéo en boucle **D.** En arrière **E.** Lecture/Pause **F.** Options d'agrandissement **G.** En avant **H.** Réglages de sortie **I.** Durée de l'élément

Double-cliquez sur un élément vidéo dans le panneau Projet pour l'ouvrir et le lire dans le panneau Moniteur. Le moniteur vous permet d'accéder aux options de lecture et de navigation standard. Vous pouvez utiliser le code temporel, les boutons de lecture ou la tête de lecture pour naviguer dans la séquence.

 Utilisez les raccourcis clavier **J**, **K** et **L** pour afficher un aperçu de l'élément. Pour un contrôle plus précis, utilisez la combinaison de touches **J** et **K** pour reculer lentement et de touches **K** et **L** pour avancer lentement.

Définition de la qualité d'affichage

En raison de leur débit ou de leur taux de compression élevés, certains formats s'affichent mal lorsqu'ils sont lus en mode plein écran et à vitesse nominale. Il est possible dans ce cas de réduire la résolution afin d'en accélérer la lecture, au détriment toutefois de la qualité de l'image. Ce compromis est plus visible lors de l'affichage de formats AVCHD et autres médias incluant des codecs H.264. S'ils ne sont pas en pleine résolution, en effet, la correction d'erreur est désactivée pour ces formats et des artefacts apparaissent alors fréquemment durant la lecture. Ces artefacts n'apparaissent toutefois pas dans le média exporté.

La définition de résolutions de lecture et d'interruption distinctes vous garantit une plus grande latitude en termes de contrôle. Dans le cas d'un métrage en haute résolution, vous pouvez définir une résolution de lecture plus faible (1/4, par exemple) pour une lecture fluide et régler la résolution interrompue sur Intégrale. Ces paramètres vous permettent de vérifier la qualité de la mise au point ou du masquage flou lorsque la lecture est en pause. Le défilement place le moniteur en résolution de lecture, pas en résolution interrompue.

1. Cliquez sur le bouton Sortie.
2. Sélectionnez une option pour Résolution de la lecture et Résolution interrompue.

Raccourcis clavier

[Raccourcis de l'application](#)

[Raccourcis des panneaux](#)

[Personnaliser les raccourcis clavier](#)

Raccourcis de l'application

[En haut](#)

Nouveau projet	Ctrl+Alt+N (Win), Opt+Cmd+N (Mac OS)
Ouvrir un projet	Ctrl+Maj+O (Win), Maj+Cmd+O (Mac OS)
Fermer le projet	Ctrl+Maj+W (Win), Maj+Cmd+W (Mac OS)
Fermer	Ctrl+W (Win), Cmd+W (Mac OS)
Enregistrer	Ctrl+S (Win), Cmd+S (Mac OS)
Assimilation	Ctrl+I (Win), Cmd+I (Mac OS)
Exportation	Ctrl+M (Win), Cmd+M (Mac OS)
Créer un premier montage	Ctrl+N (Win), Cmd+N (Mac OS)
Quitter Prelude	Ctrl+Q (Win), Cmd+Q (Mac OS)
Annuler	Ctrl+Z (Win), Cmd+Z (Mac OS)
Rétablir	Ctrl+Maj+Z (Win), Maj+Cmd+Z (Mac OS)
Couper	Ctrl+X (Win), Cmd+X (Mac OS)
Copier	Ctrl+C (Win), Cmd+C (Mac OS)
Coller	Ctrl+V (Win), Cmd+V (Mac OS)
Effacer	Supprimer (Win), Supprimer en avant (Mac OS)
Tout sélectionner	Ctrl+A (Win), Cmd+A (Mac OS)
Tout désélectionner	Ctrl+Maj+A (Win), Maj+Cmd+A (Mac OS)
Définir le point d'entrée de la marque	I (utiliser Alt+I ou Opt+I lorsque l'affichage tête haute est activé pendant la lecture)
Définir le point de sortie de la marque	O (utiliser Alt+O ou Opt+O lorsque l'affichage tête haute est activé pendant la lecture)
Sélectionner la marque précédente	Ctrl+flèche Gauche (Win), Cmd+flèche Gauche (Mac OS)
Sélectionner la marque suivante	Ctrl+flèche Droite (Windows), Cmd+flèche Droite (Mac OS)
Sélectionner l'élément précédent	Alt+flèche Gauche (Win), Opt+flèche Gauche (Mac OS)

Sélectionner l'élément suivant	Alt+flèche Droite (Win), Opt+flèche Droite (Mac OS)
Déplacer l'élément vers la gauche	, (virgule)
Déplacer l'élément vers la droite	. (point)
Ajouter les marques sélectionnées	Maj+=
Ajouter une marque de sous-élément	1 (clavier principal)
Ajouter une marque de commentaire	2 (clavier principal)
Ajouter un point de signalement Flash	3 (clavier principal)
Ajouter un lien Web	4 (clavier principal)
Ajouter un chapitre	5 (clavier principal)
Ajouter une transcription de discours	6 (clavier principal)
Inspecteur de marques	Maj + (
Liste des marques	Maj + -
Type de marque	Maj + '
Métadonnées	Maj + è
Moniteur	Maj + é
Montage	Maj + "
Aide d'Adobe Prelude	F1
Atteindre la fin de l'élément sélectionné	Maj + Fin
Atteindre le début de l'élément sélectionné	Maj + Origine
Atteindre la fin de la vue temporelle	Fin
Atteindre le début de la vue temporelle	Origine
Agrandir ou restaurer l'image	' (accent sous tilde)
Lecture/Arrêt	Distance
Sélectionner la zone de recherche	Maj + F
Sélectionner le panneau suivant	Ctrl + Maj+. (point)
Sélectionner le panneau précédent	Ctrl+Maj+, (virgule)
Variateur de vitesse gauche	J
Variateur de vitesse droite	L
Variateur de vitesse lent gauche	Maj + J
Variateur de vitesse lent droit	Maj + L
Arrêt du variateur de vitesse	K
Revenir en arrière en cours de lecture	H
En arrière	Touche Gauche
Reculer de cinq images/unités	Maj + touche Gauche
En avant	Touche Droite
Avancer de cinq images/unités	Maj + touche Droite
Espace de travail 1	Alt+Maj+1 (Win), Opt+Maj+1 (Mac OS)
Espace de travail 2	Alt+Maj+2 (Win), Opt+Maj+2 (Mac OS)
Espace de travail 3	Alt+Maj+3 (Win), Opt+Maj+3 (Mac OS)
Espace de travail 4	Alt+Maj+4 (Win), Opt+Maj+4 (Mac OS)
Espace de travail 5	Alt+Maj+5 (Win), Opt+Maj+5 (Mac OS)

Espace de travail 6	Alt+Maj+6 (Win), Opt+Maj+6 (Mac OS)
Espace de travail 7	Alt+Maj+7 (Win), Opt+Maj+7 (Mac OS)
Espace de travail 8	Alt+Maj+8 (Win), Opt+Maj+8 (Mac OS)
Espace de travail 9	Alt+Maj+9 (Win), Opt+Maj+9 (Mac OS)
Zoom avant	=
Zoom arrière	- (tiret)
Zoom sur l'élément	\

Raccourcis des panneaux

[En haut](#)

Panneau Historique	
En arrière	Touche Gauche
En avant	Touche Droite
Dialogue Assimilation	
Tout sélectionner	Maj+V
Tout désélectionner	Ctrl + Maj + V
Vérifier les éléments sélectionnés	V
Effacer les points d'entrée et de sortie	C
Sélectionner la liste des répertoires	Ctrl+flèche Gauche (Win), Cmd+flèche Gauche (Mac OS)
Sélectionner la liste multimédia	Ctrl+flèche Droite (Windows), Cmd+flèche Droite (Mac OS)
Définit le point d'entrée	I
Définit le point de sortie	O
Panneau Montage	
Supprimer et raccorder	Alt+Retour arrière (Windows), Opt+Suppr (Mac OS)
Afficher l'écran suivant	Touche Bas
Afficher l'écran précédent	Haut

Personnalisation des raccourcis clavier

[En haut](#)

Lorsque vous ouvrez le panneau Raccourcis clavier pour la première fois, la seule option du menu Jeu est Paramètres par défaut d'Adobe Prelude.

Vous pouvez modifier les raccourcis clavier et enregistrer le nouveau jeu. Une fois que vous avez enregistré le nouveau jeu, il apparaît dans le menu Jeu.

1. Sélectionnez Edition > Raccourcis clavier (Windows) ou Prelude > Raccourcis clavier (Mac OS) pour ouvrir le panneau Raccourcis clavier.
2. Dans le panneau Raccourcis clavier, sélectionnez l'option pour laquelle vous souhaitez créer ou mettre à jour le raccourci clavier.
3. Appuyez sur les touches que vous souhaitez attribuer au raccourci clavier.

4. Cliquez sur Enregistrer sous pour enregistrer le jeu de raccourcis clavier mis à jour.
5. Entrez un nom pour le nouveau jeu, puis cliquez sur Enregistrer.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons. Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Importation de médias

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

Assimilation d'éléments vidéo

Formats de fichiers pris en charge pour l'assimilation

Création d'un projet / Ouverture d'un projet existant

Assimilation d'éléments vidéo

Rétablissement du lien vers des fichiers déplacés

La vidéo et le son provenant de caméscopes qui utilisent des fichiers sont contenus dans des fichiers numériques. L'assimilation est le processus de transfert des données à partir du support d'enregistrement et, le cas échéant, de transcodage vers d'autres formats.

Vous créez un projet avant d'assimiler des éléments vidéo dans Prelude. Adobe Prelude crée un fichier de projet (.plproj) pour chaque projet que vous créez.

Un fichier de projet stocke uniquement les références aux fichiers source que vous assimilez. Pour cette raison, la taille des fichiers de projet reste relativement petite.

Formats de fichiers pris en charge pour l'assimilation

[En haut](#)

Prelude prend uniquement en charge les fichiers vidéo ; il ne prend pas en charge les fichiers audio uniquement ou les images fixes.

Prelude peut lire tous les formats pris en charge par Adobe Premiere Pro, mais seuls les éléments avec prise en charge XMP peuvent être journalisés. Par exemple, les fichiers RED et ARRIRAW n'ont pas de prise en charge XMP et ne peuvent pas être journalisés dans Prelude. Toutefois, durant l'assimilation, vous pouvez les transcoder dans un autre format compatible avec la journalisation.

Si vous assimilez des fichiers RED ou ARRIRAW sans les transcoder, vous pouvez tout de même les ajouter à des premiers montages. Vous ne pouvez toutefois pas enregistrer les marques ou métadonnées associées à ces supports.

Le format Panasonic P2 Prelude prend en charge la variante Panasonic Op-Atom du format MXF avec des données vidéo aux formats DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD et AVC-I.

La racine de la structure de fichier P2 est un dossier CONTENTS. Chaque élément d'origine (vidéo ou audio) se trouve dans un fichier enveloppant MXF distinct ; les fichiers vidéo MXF se trouvent dans le sous-dossier VIDEO et les fichiers audio MXF dans le sous-dossier AUDIO. Les fichiers XML du sous-dossier CLIP contiennent les associations entre les fichiers d'origine et les métadonnées associées.

Pour lire une carte P2 sur votre ordinateur, vous devez disposer du pilote approprié (disponible en téléchargement sur le site Web de Panasonic). Panasonic propose également l'application P2 Viewer, qui vous permet d'explorer et de lire les médias stockés sur une carte P2.

Remarque : pour utiliser certaines fonctionnalités des fichiers P2, vous devez d'abord modifier les propriétés du fichier de lecture seule en lecture et écriture. Par exemple, pour modifier les métadonnées du code temporel d'un élément à l'aide de la boîte de dialogue Code temporel, définissez d'abord les propriétés du fichier en lecture et écriture. Utilisez l'explorateur fourni avec le système d'exploitation pour modifier les propriétés du fichier.

Formats XDCAM et AVCHD Les fichiers vidéo en provenance de caméscopes XDCAM HD sont stockés dans le dossier CLIP, au format MXF. Les caméscopes XDCAM EX enregistrent des fichiers MP4 dans un dossier nommé BPAV.

Lors de l'utilisation de fichiers AVCHD, veillez à préserver la structure des dossiers. Les fichiers Raw MTS ne peuvent pas être consignés dans Prelude.

Création d'un projet / Ouverture d'un projet existant

[En haut](#)

Utilisez les options de l'écran de bienvenue pour créer un projet ou ouvrir un projet existant.

Si votre projet est déjà ouvert dans Prelude, sélectionnez l'une des options suivantes :


- Pour créer un projet, sélectionnez Fichier > Nouveau projet. Vous pouvez également appuyer sur **Ctrl+Alt+N** (Windows) ou **Cmd+Opt+N** (Mac OS). Spécifiez un nom et un emplacement pour le fichier de projet.
- Pour ouvrir un projet existant, sélectionnez Fichier > Ouvrir un projet. Vous pouvez également appuyer sur **Ctrl+Maj+O** (Windows) ou **Cmd+Maj+O** (Mac OS). Naviguez jusqu'à l'emplacement du fichier de projet et ouvrez-le.

Assimilation d'éléments vidéo




[En haut](#)

Vous pouvez assimiler des éléments vidéo entiers ou une partie seulement (assimilation partielle). Vous pouvez également transcoder les éléments vidéo sélectionnés en recourant à plusieurs options de codage.

1. Sélectionnez Fichier > Assimilation. Vous pouvez également appuyer sur **Ctrl+I** (Win) ou **Cmd+I** (Mac OS).
2. Naviguez jusqu'au dossier contenant les médias, puis cliquez sur le dossier. Le contenu du dossier s'affiche dans le panneau central.

 **Conseil** : pour accéder aux dossiers à partir desquels vous avez précédemment assimilé du contenu, utilisez le menu situé au-dessus du panneau.

3. Effectuez les opérations suivantes en fonction de vos besoins :

- Pour afficher le contenu sous forme de vignettes, cliquez sur le bouton Mode icône .
- Pour afficher le contenu sous la forme d'une liste, cliquez sur le bouton Mode Liste .
- Pour prévisualiser rapidement le contenu d'un élément vidéo, faites glisser le curseur sur la vignette. Vous pouvez également cliquer sur la vignette, puis utilisez la tête de lecture pour faire défiler la séquence. Vous pouvez également utiliser les touches JKL pour contrôler la lecture de la vignette sélectionnée.
- Pour modifier la taille de la vignette des éléments vidéo dans le panneau, utilisez le curseur de zoom .
- Pour afficher des fichiers d'un type particulier, sélectionnez une option dans le menu Fichiers de type. Répétez la procédure pour choisir plusieurs options. Par défaut, tous les types de fichier qu'Adobe Prelude prend en charge sont affichés.
- Pour afficher les fichiers d'une source particulière, sélectionnez une option dans le menu Afficher en tant que. En cas d'assimilation à partir d'un périphérique, assurez-vous qu'il est connecté à votre ordinateur.
- Pour sélectionner des éléments à assimiler, cochez la case correspondante. Cliquez sur Tout sélectionner pour sélectionner tous les éléments pour l'assimilation.

4. Pour assimiler une partie spécifique d'un élément (assimilation partielle), cliquez sur sa vignette. Utilisez les raccourcis clavier JKL ou faites glisser la tête de lecture pour naviguer dans l'élément. Appuyez sur I et O aux positions voulues pour définir les points d'entrée et de sortie.

Lors de l'utilisation de cette fonctionnalité, assurez-vous que l'option Transcodage est activée. Le transcodage est requis pour l'assimilation partielle.

5. Afin de spécifier un emplacement pour les fichiers assimilés, sélectionnez Transférer les éléments vers la destination, puis effectuez l'une des opérations suivantes :
 - a. Pour changer le dossier des fichiers transférés, sélectionnez Rechercher l'emplacement dans le menu Destination principale, puis sélectionnez un dossier de destination.
 - b. (Facultatif) Pour créer un sous-dossier de fichiers transférés dans le dossier sélectionné, cliquez sur Ajouter un sous-dossier. Entrez le nom du sous-dossier. La création d'un sous-dossier évite l'écrasement accidentel de fichiers portant le même nom.
6. Pour transférer les fichiers média sans transcodage, ne cochez pas l'option Transcodage.

Pour vous assurer que les fichiers copiés correspondent à l'original, sélectionnez Vérifier. Cette option est disponible uniquement pour la destination principale et lorsque l'option Transcodage est désactivée.

Taille du fichier : vérifie si la taille du fichier assimilé est la même que celle de l'élément vidéo original.

Contenu du fichier : procède à un contrôle CRC et vérifie si la somme de contrôle du fichier source est la même que celle du fichier assimilé. Si les fichiers sont différents, les sommes de contrôle ne correspondent pas et le test échoue.

7. Afin de spécifier des paramètres de transcodage pour les fichiers assimilés, sélectionnez Transcodage. A l'aide des sous-menus, définissez les préconfigurations pour le transcodage des fichiers. Pour définir d'autres préconfigurations, ajoutez des préconfigurations dans Adobe Media Encoder. Les préconfigurations sont répercutées dans Prelude.

Si Adobe Premiere Pro est installé sur votre ordinateur, sélectionnez Concaténer pour combiner plusieurs éléments sélectionnés en un seul élément vidéo. Attribuez un nom à l'élément vidéo. Après avoir procédé à l'assimilation, l'élément s'affiche dans le panneau Projet.

8. Pour transcoder les fichiers sélectionnés dans plusieurs formats ou pour transférer des fichiers vers plusieurs emplacements, cliquez sur Ajouter une destination. Répétez la procédure.

Remarque : Seuls les fichiers transférés vers la destination principale s'affichent dans le panneau de projet Prelude lorsque l'assimilation est terminée.

9. Cliquez sur Assimilation.

Les fichiers sont transcodés à l'aide d'Adobe Media Encoder. Les fichiers transcodés sont affichés dans le dossier de destination une fois le transcodage terminé.


Pour suspendre ou annuler le transcodage, servez-vous des boutons correspondants dans la barre de progression.

Rétablissement du lien vers des fichiers déplacés

[En haut](#)

Le fichier de projet contient des références à l'emplacement des fichiers assimilés. Si vous déplacez les fichiers vers un autre emplacement sur votre ordinateur, ils ne sont plus disponibles pour votre projet. Pour continuer à utiliser les fichiers déplacés dans votre projet, rétablissez leur lien à l'aide des options de Prelude.

Lorsque vous ouvrez un projet contenant des fichiers qui ont été déplacés depuis la dernière ouverture, la liste de ces fichiers est affichée. Cliquez sur Oui pour recréer le lien de ces fichiers en indiquant leur emplacement actuel. Si vous choisissez de ne pas recréer le lien de ces fichiers, vous pourrez effectuer cette opération manuellement par la suite.

1. Dans le panneau Projet, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier avec l'icône Hors ligne , puis sélectionnez Recréer le lien. Pour sélectionner plusieurs fichiers qui partagent le même emplacement, utilisez la combinaison Ctrl+clic/Cmd+clic ou Maj+clic.
2. Accédez au dossier contenant les fichiers et sélectionnez un fichier. Prelude utilise cet emplacement pour recréer le lien de tous les autres fichiers de votre sélection.
3. Cliquez sur Ouvrir.

Remarque : *Prelude prend en charge la création de liens des fichiers Premier montage (.arcut). Cependant, Prelude ne prend pas en charge la création de liens vers le contenu des premiers montages.*

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Journalisation d'éléments vidéo

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

Journalisation d'éléments vidéo

Types de marque

Utilisation du montage

Journalisation des éléments vidéo (à l'aide du clavier)

Journalisation des éléments vidéo (à l'aide des menus)

Création d'un modèle de marque

Ajout de métadonnées à un élément vidéo

Importation/exportation d'informations de métadonnées

Utilisez les fonctions de journalisation d'Adobe Prelude pour créer des sous-éléments et ajouter des marques temporelles. Les marques temporelles contiennent des données relatives à une partie bien précise de l'élément vidéo. Vous pouvez par exemple utiliser une marque temporelle du type Transcription de discours pour éditer le texte généré à partir de la conversion de la parole en texte dans des logiciels tels qu'Adobe Premiere Pro.

Pour ajouter des métadonnées statiques à l'élément, utilisez le panneau Métadonnées.

Les informations de journalisation et les métadonnées ajoutées sont consignées dans un fichier XMP. Pour certains formats tels que QuickTime (.mov), les informations XMP sont inscrites dans le fichier média. Pour les formats qui ne prennent pas en charge l'inscription dans le fichier média (MXF, par exemple), les informations XMP sont inscrites dans un fichier sidecar. Le fichier sidecar est stocké au même emplacement que le fichier média.

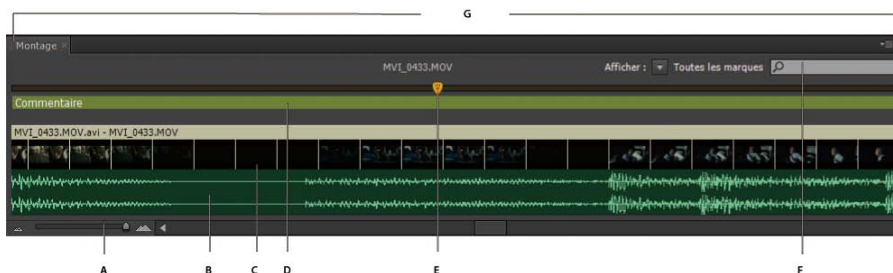
Types de marque

[En haut](#)

Type de marque	Description
Sous-élément	Permet de créer des points d'entrée et de sortie pour des sous-éléments. Lorsque vous enregistrez le projet, les sous-éléments apparaissent dans le panneau Projet.
Commentaire	Commentaire ou remarque sur la partie sélectionnée de l'élément vidéo.
Point de signalement Flash	Déclenche des événements externes, tels que la synchronisation d'images, en fournissant des options de navigation, ainsi que le chargement d'autres fichiers vidéo.
Lien Web	Permet d'ajouter une URL indiquant des informations supplémentaires sur la partie sélectionnée de l'élément.
Chapitre	Ces marques, lors de l'importation vers un logiciel tel qu'Encore et Adobe Premiere Pro, servent à créer des points de chapitre.
Transcription de discours	Pour modifier le contenu parole en texte créé dans un logiciel tel qu'Adobe Premiere Pro ou pour ajouter manuellement ce type de contenu.

Utilisation du montage

[En haut](#)



Panneau Montage

A. Curseur de zoom **B.** Piste audio **C.** Piste vidéo **D.** Marque de sous-élément **E.** Indicateur d'instant présent **F.** Option de recherche des marques **G.** Panneau Montage

Les marques d'un élément vidéo apparaissent dans les pistes situées au-dessus du montage. Placez le curseur au-dessus d'un élément vidéo pour afficher ses informations.

- Utilisez l'indicateur d'instant présent / la tête de lecture 🟡 pour faire défiler l'élément vidéo ou pour vous déplacer rapidement vers un point spécifique de l'élément.
- Utilisez les options du menu Afficher pour afficher certaines des marques ajoutées à l'élément vidéo.
- Entrez les informations de marque dans le champ Recherche pour rechercher une marque.
- Utilisez l'option Zoom 📏 pour effectuer un zoom avant ou arrière sur les pistes de la fenêtre de montage.
- Utilisez les raccourcis clavier I et O pour définir des points d'entrée et de sortie pour les marques.

Journalisation des éléments vidéo (à l'aide du clavier)

[En haut](#)

1. Appuyez sur les touches **Alt + Maj + 2** (Windows) ou **Opt + Maj + 2** (Mac OS).
2. Faites glisser un élément vidéo du panneau Projet vers le montage ou double-cliquez sur un élément dans le panneau Projet. Une coche s'affiche sur l'élément vidéo que vous avez ajouté au montage.
3. Lisez l'élément. Utilisez les raccourcis clavier J,K,L pour passer d'une trame à une autre.
4. Sur le clavier principal, appuyez sur les touches suivantes pour ajouter les marques correspondantes :
 - Pour ajouter une marque de sous-élément, appuyez sur 1.
 - Pour ajouter une marque de commentaire, appuyez sur 2.
 - Pour ajouter une marque de point de signalement Flash, appuyez sur 3.
 - Pour ajouter une marque de lien Web, appuyez sur 4.
 - Pour ajouter une marque de chapitre, appuyez sur 5.
 - Pour ajouter une marque de transcription, appuyez sur 6.
5. Entrez des informations dans le panneau Inspecteur de marques.

Par exemple, vous pouvez modifier les noms par défaut attribués aux sous-éléments. Les noms et les descriptions des marques peuvent également être modifiés dans le champ de texte, également appelé Affichage tête haute, qui s'affiche au-dessus du montage.

Remarque : Pour définir les points d'entrée et de sortie de la marque quand l'affichage tête haute est activé, appuyez sur **Alt+I / Alt+O** (Windows) ou **Opt+I / Opt+O** (Mac OS).

💡 Appuyez sur les touches **Alt/Opt** en conjonction avec **JKL** pour contrôler la lecture ou avec **H** pour revenir en arrière de 5 secondes. Relâchez la touche **Alt/Opt** pour continuer la saisie dans l'affichage tête haute. Appuyez sur **Entrée/Retour** pour fermer l'affichage tête haute.

Si vous avez ajouté des marques pour des sous-éléments, ceux-ci apparaissent dans le panneau Projet une fois l'élément enregistré.

Pour désactiver un canal audio lors de la lecture, cliquez avec le bouton droit de la souris/en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur le canal dans le montage, puis sélectionnez Désactiver le son du canal audio.

Modification des paramètres par défaut des marques

Journalisation des éléments vidéo (à l'aide des menus)

1. Sélectionnez Fenêtre >Espace de travail > Journalisation.
2. Faites glisser un élément vidéo du panneau Projet vers le montage ou double-cliquez sur un élément dans le panneau Projet. Une coche s'affiche sur l'élément vidéo que vous avez ouvert dans le montage.

Dans le panneau Type de marque, cliquez sur la marque à ajouter. La marque apparaît sur la piste au-dessus de l'élément vidéo. Elle commence à la position active de l'indicateur d'instant présent/tête et se termine à la fin de l'élément.

3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - A l'aide des boutons Définir le point d'entrée et Définir le point de sortie, définissez un délai pour la marque ajoutée.
 - Utilisez le code temporel du panneau Inspecteur de marques pour définir les points d'entrée et de sortie de la marque. Faites glisser le curseur sur le code temporel pour modifier la valeur ou double-cliquez dessus pour saisir une valeur.
 - Déplacez l'indicateur d'instant présent / la tête de lecture jusqu'à la position où définir la marque d'entrée ou de sortie. Appuyez sur la touche I pour définir le point d'entrée et la touche O pour définir le point de sortie.
4. Entrez des informations dans le panneau Inspecteur de marques. Par exemple, vous pouvez modifier les noms par défaut attribués aux sous-éléments. Les noms et les descriptions des marques peuvent également être modifiés dans l'affichage tête haute, qui s'affiche au-dessus du montage.



Réorganisez les marques ajoutées au montage en les faisant glisser. Pour sélectionner et parcourir les marques, utilisez les options du menu Marque.

Si vous avez ajouté des marques pour des sous-éléments, ceux-ci apparaissent dans le panneau Projet une fois l'élément enregistré.

Modification des paramètres généraux des marques

Création d'un modèle de marque

Un modèle de marque est semblable à une préconfiguration pour un type de marque, il ne s'agit pas d'un nouveau type de marque personnalisée.

Par exemple, pour identifier les portions utilisables d'un élément vidéo, vous utilisez fréquemment la marque de commentaire avec l'étiquette `Bonne prise`. Lorsque vous enregistrez une telle marque de commentaire sous la forme d'un modèle, Prelude crée un bouton dans le panneau Type de marque. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une marque de commentaire libellée `Bonne prise` est ajoutée à l'élément vidéo.

Les raccourcis clavier pour les nouvelles marques dépendent de leur ordre dans le panneau Type de marque. Pour un bouton en sixième position dans la séquence, utilisez `6` comme raccourci clavier.

1. Sélectionnez dans le panneau Montage une marque à enregistrer comme modèle.
2. Sélectionnez Marque > Enregistrer la marque en tant que modèle.
3. Saisissez le nom du modèle de marque. Ce nom est utilisé pour le libellé du bouton.

Ajout de métadonnées à un élément vidéo

1. Sélectionnez un élément dans lequel ajouter des métadonnées.
2. Sélectionnez Fenêtre > Métadonnées.
3. Dans le panneau Métadonnées, entrez les informations requises pour l'élément vidéo sélectionné.

Remarque : *le panneau Métadonnées ne comporte pas de bouton Enregistrer. Toutes les informations que vous ajoutez sont automatiquement enregistrées.*

Importation/exportation d'informations de métadonnées

Le fichier XMP exporté contient toutes les métadonnées dans l'élément ouvert, y compris les informations de journalisation. Vous pouvez importer et appliquer les métadonnées et le code temporel du fichier XMP à un élément vidéo ouvert dans Adobe Prelude.

Exportation de métadonnées

Pour enregistrer les informations de métadonnées dans le fichier, sélectionnez Fichier > Enregistrer XMP sous. Enregistrez le fichier XMP dans un emplacement de votre ordinateur.

Importation de métadonnées

1. Sélectionnez Fenêtre > Métadonnées non associées.
2. Cliquez sur Importation et ouvrez le fichier XMP. Vous pouvez également ouvrir plusieurs fichiers XMP. Les marques du fichier s'affichent.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez Position actuelle du lecteur pour insérer les marques importées à partir du fichier XMP à l'emplacement de l'indicateur d'instant présent.
 - Sélectionnez Heure de début de la marque pour préciser l'emplacement des marques en fonction de l'heure de début qui leur a été attribuée.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Premiers montages

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

Premiers montages

Création d'un premier montage

Ajout de marques à un premier montage


Ouverture du premier montage dans d'autres applications

Une fois que vous avez assemblé les éléments et sous-éléments, vous devez créer un prémontage de la séquence en les ajoutant au premier montage.

Création d'un premier montage

[En haut](#)

1. Sélectionnez Fichier > Créer un premier montage.
2. Entrez le nom du fichier du premier montage (.arcut), puis cliquez sur Enregistrer.
3. Double-cliquez sur le premier montage dans le panneau Projet pour l'ouvrir dans les panneaux Montage et Moniteur.
4. Sélectionnez les éléments à ajouter au premier montage.
5. Sélectionnez Fichier > Ajouter au premier montage. Les éléments vidéo sont ajoutés au montage dans l'ordre de leur sélection. Vous pouvez également les faire glisser dans le panneau Montage.
6. Utilisez les options du menu Premier montage pour sélectionner ou réorganiser les éléments du montage.
7. Enregistrez le projet pour appliquer les modifications apportées au fichier du premier montage.


 *Pour créer une copie de votre premier montage, sélectionnez Fichier > Enregistrer le premier montage sous, puis enregistrez le fichier sous un autre nom.*

Ajout de marques à un premier montage

[En haut](#)

1. Ouvrez un élément contenant des marques de sous-élément dans le montage de l'espace de travail Journalisation.
2. Sélectionnez les marques de sous-élément à ajouter à un premier montage.
3. Sélectionnez Premier montage > Ajouter les marques sélectionnées.

Les marques sont ajoutées au premier montage ouvert dans le montage.

 *Si un premier montage et un élément contenant des marques de sous-élément sont ouverts dans le panneau Montage, vous pouvez sélectionner des marques de sous-élément dans l'élément et les ajouter au premier montage.*

Ouverture du premier montage dans d'autres applications

[En haut](#)

Si Adobe Premiere Pro est installé sur le même ordinateur que Prelude, vous pouvez y envoyer le premier montage directement.

Pour créer un fichier à utiliser dans des applications telles qu'Adobe Premiere Pro ou Final Cut Pro s'exécutant sur un autre ordinateur, utilisez l'option Exporter.

1. Dans le panneau Projet, sélectionnez le premier montage et d'autres éléments ou chutiers à envoyer vers Adobe Premiere Pro.
2. Sélectionnez Fichier > Envoyer vers Adobe Premiere Pro.

Adobe Premiere Pro démarre et vous invite à enregistrer le nouveau projet. Si Adobe Premiere Pro est déjà ouvert sur l'ordinateur, les éléments de Prelude apparaissent dans le projet ouvert.

3. Le premier montage s'affiche dans le panneau Projet. Cliquez deux fois sur le premier montage dans le panneau Projet.

Toutes les marques ajoutées dans Adobe Prelude sont disponibles dans Adobe Premiere Pro. Vous pouvez modifier les marques ajoutées à Adobe Prelude dans Adobe Premiere Pro.

Exportation vers d'autres applications

1. Dans le panneau Projet, sélectionnez le premier montage et d'autres éléments ou chutiers à exporter.
2. Sélectionnez Fichier > Exportation.
3. Dans le menu Destination, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez Disque local pour enregistrer le projet exporté sur votre ordinateur.
 - Sélectionnez Serveur FTP pour transférer les fichiers exportés vers un serveur FTP.
4. Entrez le nom du projet exporté.
5. Dans le menu Type, sélectionnez Adobe Premiere Pro ou Final Cut Pro XML pour le montage final.
6. Sélectionnez Média pour exporter le fichier de projet et ses médias associés. Adobe Prelude exporte les fichiers de média vers un sous-dossier à l'emplacement spécifié. Vous pouvez modifier le nom par défaut qu'Adobe Prelude attribue à ce sous-dossier.
7. Cliquez sur OK. Effectuez l'une des opérations suivantes selon que vous avez choisi d'enregistrer le fichier sur un disque local ou sur le serveur FTP.
 - Sélectionnez un emplacement sur votre ordinateur où vous allez enregistrer le fichier exporté.
 - Entrez les détails du serveur FTP qui hébergera le fichier exporté.

Naviguez jusqu'au dossier ou répertoire dans lequel vous avez exporté le projet. Ouvrez le projet Adobe Premiere Pro ou Final Cut Pro XML.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

Journalisation d'éléments vidéo

Types de marque

Utilisation du montage

Journalisation des éléments vidéo (à l'aide du clavier)

Journalisation des éléments vidéo (à l'aide des menus)

Création d'un modèle de marque

Ajout de métadonnées à un élément vidéo

Importation/exportation d'informations de métadonnées

Utilisez les fonctions de journalisation d'Adobe Prelude pour créer des sous-éléments et ajouter des marques temporelles. Les marques temporelles contiennent des données relatives à une partie bien précise de l'élément vidéo. Vous pouvez par exemple utiliser une marque temporelle du type Transcription de discours pour éditer le texte généré à partir de la conversion de la parole en texte dans des logiciels tels qu'Adobe Premiere Pro.

Pour ajouter des métadonnées statiques à l'élément, utilisez le panneau Métadonnées.

Les informations de journalisation et les métadonnées ajoutées sont consignées dans un fichier XMP. Pour certains formats tels que QuickTime (.mov), les informations XMP sont inscrites dans le fichier média. Pour les formats qui ne prennent pas en charge l'inscription dans le fichier média (MXF, par exemple), les informations XMP sont inscrites dans un fichier sidecar. Le fichier sidecar est stocké au même emplacement que le fichier média.

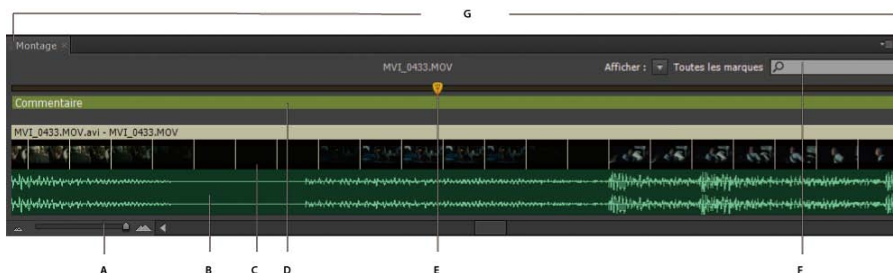
Types de marque

[En haut](#)

Type de marque	Description
Sous-élément	Permet de créer des points d'entrée et de sortie pour des sous-éléments. Lorsque vous enregistrez le projet, les sous-éléments apparaissent dans le panneau Projet.
Commentaire	Commentaire ou remarque sur la partie sélectionnée de l'élément vidéo.
Point de signalement Flash	Déclenche des événements externes, tels que la synchronisation d'images, en fournissant des options de navigation, ainsi que le chargement d'autres fichiers vidéo.
Lien Web	Permet d'ajouter une URL indiquant des informations supplémentaires sur la partie sélectionnée de l'élément.
Chapitre	Ces marques, lors de l'importation vers un logiciel tel qu'Encore et Adobe Premiere Pro, servent à créer des points de chapitre.
Transcription de discours	Pour modifier le contenu parole en texte créé dans un logiciel tel qu'Adobe Premiere Pro ou pour ajouter manuellement ce type de contenu.

Utilisation du montage

[En haut](#)



Panneau Montage

A. Curseur de zoom **B.** Piste audio **C.** Piste vidéo **D.** Marque de sous-élément **E.** Indicateur d'instant présent **F.** Option de recherche des marques **G.** Panneau Montage

Les marques d'un élément vidéo apparaissent dans les pistes situées au-dessus du montage. Placez le curseur au-dessus d'un élément vidéo pour afficher ses informations.

- Utilisez l'indicateur d'instant présent / la tête de lecture 🟡 pour faire défiler l'élément vidéo ou pour vous déplacer rapidement vers un point spécifique de l'élément.
- Utilisez les options du menu Afficher pour afficher certaines des marques ajoutées à l'élément vidéo.
- Entrez les informations de marque dans le champ Recherche pour rechercher une marque.
- Utilisez l'option Zoom 📏 pour effectuer un zoom avant ou arrière sur les pistes de la fenêtre de montage.
- Utilisez les raccourcis clavier I et O pour définir des points d'entrée et de sortie pour les marques.

Journalisation des éléments vidéo (à l'aide du clavier)

[En haut](#)

1. Appuyez sur les touches **Alt + Maj + 2** (Windows) ou **Opt + Maj + 2** (Mac OS).
2. Faites glisser un élément vidéo du panneau Projet vers le montage ou double-cliquez sur un élément dans le panneau Projet. Une coche s'affiche sur l'élément vidéo que vous avez ajouté au montage.
3. Lisez l'élément. Utilisez les raccourcis clavier J,K,L pour passer d'une trame à une autre.
4. Sur le clavier principal, appuyez sur les touches suivantes pour ajouter les marques correspondantes :
 - Pour ajouter une marque de sous-élément, appuyez sur 1.
 - Pour ajouter une marque de commentaire, appuyez sur 2.
 - Pour ajouter une marque de point de signalement Flash, appuyez sur 3.
 - Pour ajouter une marque de lien Web, appuyez sur 4.
 - Pour ajouter une marque de chapitre, appuyez sur 5.
 - Pour ajouter une marque de transcription, appuyez sur 6.
5. Entrez des informations dans le panneau Inspecteur de marques.

Par exemple, vous pouvez modifier les noms par défaut attribués aux sous-éléments. Les noms et les descriptions des marques peuvent également être modifiés dans le champ de texte, également appelé Affichage tête haute, qui s'affiche au-dessus du montage.

Remarque : Pour définir les points d'entrée et de sortie de la marque quand l'affichage tête haute est activé, appuyez sur **Alt+I / Alt+O** (Windows) ou **Opt+I / Opt+O** (Mac OS).

💡 Appuyez sur les touches **Alt/Opt** en conjonction avec **JKL** pour contrôler la lecture ou avec **H** pour revenir en arrière de 5 secondes. Relâchez la touche **Alt/Opt** pour continuer la saisie dans l'affichage tête haute. Appuyez sur **Entrée/Retour** pour fermer l'affichage tête haute.

Si vous avez ajouté des marques pour des sous-éléments, ceux-ci apparaissent dans le panneau Projet une fois l'élément enregistré.

Pour désactiver un canal audio lors de la lecture, cliquez avec le bouton droit de la souris/en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur le canal dans le montage, puis sélectionnez Désactiver le son du canal audio.

Modification des paramètres par défaut des marques

Journalisation des éléments vidéo (à l'aide des menus)

1. Sélectionnez Fenêtre >Espace de travail > Journalisation.
2. Faites glisser un élément vidéo du panneau Projet vers le montage ou double-cliquez sur un élément dans le panneau Projet. Une coche s'affiche sur l'élément vidéo que vous avez ouvert dans le montage.

Dans le panneau Type de marque, cliquez sur la marque à ajouter. La marque apparaît sur la piste au-dessus de l'élément vidéo. Elle commence à la position active de l'indicateur d'instant présent/tête et se termine à la fin de l'élément.

3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - A l'aide des boutons Définir le point d'entrée et Définir le point de sortie, définissez un délai pour la marque ajoutée.
 - Utilisez le code temporel du panneau Inspecteur de marques pour définir les points d'entrée et de sortie de la marque. Faites glisser le curseur sur le code temporel pour modifier la valeur ou double-cliquez dessus pour saisir une valeur.
 - Déplacez l'indicateur d'instant présent / la tête de lecture jusqu'à la position où définir la marque d'entrée ou de sortie. Appuyez sur la touche I pour définir le point d'entrée et la touche O pour définir le point de sortie.
4. Entrez des informations dans le panneau Inspecteur de marques. Par exemple, vous pouvez modifier les noms par défaut attribués aux sous-éléments. Les noms et les descriptions des marques peuvent également être modifiés dans l'affichage tête haute, qui s'affiche au-dessus du montage.



Réorganisez les marques ajoutées au montage en les faisant glisser. Pour sélectionner et parcourir les marques, utilisez les options du menu Marque.

Si vous avez ajouté des marques pour des sous-éléments, ceux-ci apparaissent dans le panneau Projet une fois l'élément enregistré.

Modification des paramètres généraux des marques

Création d'un modèle de marque

Un modèle de marque est semblable à une préconfiguration pour un type de marque, il ne s'agit pas d'un nouveau type de marque personnalisée.

Par exemple, pour identifier les portions utilisables d'un élément vidéo, vous utilisez fréquemment la marque de commentaire avec l'étiquette `Bonne prise`. Lorsque vous enregistrez une telle marque de commentaire sous la forme d'un modèle, Prelude crée un bouton dans le panneau Type de marque. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une marque de commentaire libellée `Bonne prise` est ajoutée à l'élément vidéo.

Les raccourcis clavier pour les nouvelles marques dépendent de leur ordre dans le panneau Type de marque. Pour un bouton en sixième position dans la séquence, utilisez `6` comme raccourci clavier.

1. Sélectionnez dans le panneau Montage une marque à enregistrer comme modèle.
2. Sélectionnez Marque > Enregistrer la marque en tant que modèle.
3. Saisissez le nom du modèle de marque. Ce nom est utilisé pour le libellé du bouton.

Ajout de métadonnées à un élément vidéo

1. Sélectionnez un élément dans lequel ajouter des métadonnées.
2. Sélectionnez Fenêtre > Métadonnées.
3. Dans le panneau Métadonnées, entrez les informations requises pour l'élément vidéo sélectionné.

Remarque : *le panneau Métadonnées ne comporte pas de bouton Enregistrer. Toutes les informations que vous ajoutez sont automatiquement enregistrées.*

Importation/exportation d'informations de métadonnées

Le fichier XMP exporté contient toutes les métadonnées dans l'élément ouvert, y compris les informations de journalisation. Vous pouvez importer et appliquer les métadonnées et le code temporel du fichier XMP à un élément vidéo ouvert dans Adobe Prelude.

Exportation de métadonnées

Pour enregistrer les informations de métadonnées dans le fichier, sélectionnez Fichier > Enregistrer XMP sous. Enregistrez le fichier XMP dans un emplacement de votre ordinateur.

Importation de métadonnées

1. Sélectionnez Fenêtre > Métadonnées non associées.
2. Cliquez sur Importation et ouvrez le fichier XMP. Vous pouvez également ouvrir plusieurs fichiers XMP. Les marques du fichier s'affichent.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez Position actuelle du lecteur pour insérer les marques importées à partir du fichier XMP à l'emplacement de l'indicateur d'instant présent.
 - Sélectionnez Heure de début de la marque pour préciser l'emplacement des marques en fonction de l'heure de début qui leur a été attribuée.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons. Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Définition des préférences d'Adobe

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

Définition des préférences d'Adobe Prelude

- [Modification des réglages généraux](#)
- [Modification des réglages de l'aspect](#)
- [Modification des réglages audio](#)
- [Modification des réglages du matériel audio](#)
- [Modification des paramètres du mappage de la sortie audio](#)
- [Définition des préférences du cache de média](#)
- [Définition des préférences de mémoire](#)
- [Définition des préférences de lecture](#)

Utilisez les options de la boîte de dialogue Préférences (Edition > Préférences) pour modifier les paramètres par défaut dans Adobe Prelude.

Modification des réglages généraux

[En haut](#)

Option	Description
L'ajout d'une nouvelle marque ferme une marque sélectionnée.	Par défaut, Prelude définit à la fin de l'élément le point de sortie d'une nouvelle marque. Activez cette option si vous souhaitez définir le point de sortie de la marque précédemment ajoutée à la trame avant le point d'entrée de la nouvelle marque. Lorsque cette option est désactivée, la nouvelle marque est ajoutée à un calque au-dessus du calque actif dans le montage.
Arrêter la lecture à l'ajout d'une nouvelle marque	Arrête la lecture de la séquence dans le panneau Moniteur lorsque vous ajoutez une marque.
Le fait de double-cliquer sur une marque affiche le panneau Marques	Déplace le focus vers le panneau Marques lorsque vous double-cliquez sur une marque.
Défilement automatique de lecture du montage	<ul style="list-style-type: none">• Sans défilement : la mise au point du montage ne change pas lorsque l'indicateur d'instant présent se déplace hors écran.• Défilement des pages : affiche une nouvelle vue du montage lorsque l'indicateur d'instant présent sort de l'écran.• Défilement régulier : l'indicateur d'instant présent reste au milieu de l'écran, tandis que les éléments et l'échelle de temps défilent.
Cache de chargement de projet	Les fichiers de la mémoire cache accélèrent l'ouverture de Prelude. Ces options vous permettent de définir les préférences pour les fichiers de cache.

Modification des réglages de l'aspect

[En haut](#)

Les paramètres d'apparence vous permettent de modifier l'aspect général de l'application Adobe Prelude.

Option	Description
Luminosité	Permet de régler la luminosité en faisant glisser le curseur.
Couleurs des marques	Permet de modifier les couleurs attribuées aux marques. Par exemple, pour modifier la couleur d'un commentaire, sélectionnez Commentaire dans le menu, puis cliquez sur le bouton de couleur afin de définir la nouvelle couleur.

Modification des réglages audio

[En haut](#)

Option	Description
Lecture de l'audio lors du défilement	Désélectionnez cette option si vous souhaitez désactiver le son lorsque vous faites défiler une séquence dans le montage.

Modification des réglages du matériel audio

[En haut](#)

Utilisez cette option pour spécifier le matériel de sortie audio par défaut. Lorsque vous cliquez sur Réglages ASIO, la boîte de dialogue Réglages du matériel audio s'affiche.

Option	Description
Activer les périphériques (Windows)	<p>Détermine le matériel audio connecté qui est routé vers Adobe Prelude en entrée et en sortie. S'il s'agit d'un matériel ASIO, sélectionnez les pilotes ASIO appropriés.</p> <p>Si aucun pilote ASIO n'est fourni par le fabricant de votre carte son, choisissez SoundMAX Integrated Digital High Definition Audio. Pour activer un matériel, veillez à installer un pilote à jour (Windows).</p> <p>Pour entrer plus de deux canaux stéréo ou contrôler l'audio 5.1 Surround, le pilote du matériel doit être conforme à la spécification ASIO (Audio Stream Input Output). Dans le cas contraire, seules les entrées et les sorties stéréo sont disponibles, quel que soit le nombre d'entrées et de sorties matérielles connectées.</p>
Matériel par défaut (Mac OS)	Sélectionnez un périphérique d'entrée et de sortie dans le menu Matériel par défaut.
Taille de tampon	Précise la taille du tampon, en kilo-octets, que Prelude utilise pour l'enregistrement audio.
Lecture matériel 32 bits	Sur l'onglet Entrée, cochez la case Enregistrement matériel 32 bits pour enregistrer du contenu audio dans des échantillons 32 bits. Sur l'onglet Sortie, cochez la case Lecture matériel 32 bits pour activer la lecture 32 bits.

Modification des réglages de correspondance de la sortie audio

[En haut](#)

Le matériel de sortie audio disponible sur votre ordinateur s'affiche dans le menu Mapper la sortie pour. Pour effectuer un mappage à un autre périphérique sur votre ordinateur, sélectionnez l'option correspondante dans le menu.

Définition des préférences des caches de média

[En haut](#)

Lorsqu'Adobe Prelude assimile des séquences vidéo et audio dans certains formats, l'application traite et met en cache des versions des séquences auxquelles elle peut accéder lors de la génération de prévisualisations.

Option	Description
Enregistrer si possible les fichiers média en mémoire cache à côté des originaux	Pour enregistrer les fichiers de cache avec les fichiers source plutôt que dans le dossier des caches de média, sélectionnez Enregistrer, si possible, les fichiers média en mémoire près des originaux. Cliquez sur Parcourir pour spécifier l'emplacement des fichiers.
	Les liens de tous les fichiers de support mis en cache sont stockés dans une base de données. Cette base de données de cache de médias est partagée par d'autres applications. Chacune de ces applications peut lire et écrire sur le même ensemble de fichiers de média mis en mémoire cache.

Base de données des caches de média	Si vous déplacez la base de données dans l'une de ces applications, son emplacement est mis à jour dans toutes les autres applications. Chaque application peut utiliser son propre dossier de mise en cache, mais le suivi est effectué par une seule et même base de données.
Cache de chargement de projet	Le cache d'un projet vous permet d'enregistrer et d'ouvrir des projets plus rapidement. Lorsque vous créez un projet, un dossier de cache de projet correspondant est automatiquement créé. Ce dossier est enregistré dans le dossier racine du cache du projet spécifié dans les Préférences du projet. Utilisez les options de la boîte de dialogue pour définir vos préférences de mise en cache du projet.
Code temporel	Sélectionnez Démarrer à 00:00:00:00 si vous souhaitez réinitialiser le code temporel sur l'élément d'origine. Sélectionnez Source média si vous souhaitez conserver le code temporel initial de l'élément.
Nombre d'images	<ul style="list-style-type: none"> • Démarrer à 0 : les images sont numérotées de manière séquentielle, en commençant par 0. • Démarrer à 1 : les images sont numérotées de manière séquentielle, en commençant par 1. • Conversion de code temporel : génère des équivalences pour les numéros du code temporel source.
Ajouter l'ID XMP aux fichiers lors de l'importation	<p>Le numéro d'identification unique est une valeur unique associée à un élément. Il permet à l'application de reconnaître un fichier, même si le nom de fichier a changé. Chaque application peut utiliser ces informations pour gérer les prévisualisations placées en cache et les fichiers audio uniformisés, ce qui évite des opérations de rendu et d'uniformisation supplémentaires.</p> <p>Si cette option est sélectionnée, les valeurs d'identification XMP sont inscrites dans les fichiers source lors de leur importation dans Prelude. Si un fichier dispose déjà d'un identifiant XMP, Prelude n'enregistre pas un nouveau et aucune modification n'est apportée. Généralement, les fichiers issus de versions récentes des applications Adobe disposent toujours d'un identifiant XMP.</p> <p>Important : l'option <input type="checkbox"/> Incrire des identifiants XMP sur les fichiers à importer <input type="checkbox"/> vérifie uniquement si des identifiants uniques sont enregistrés automatiquement dans des fichiers lors de leur importation. Cette option ne vérifie pas si des métadonnées XMP sont enregistrées dans un fichier dans d'autres circonstances, telle une modification des métadonnées dans le panneau Métadonnées.</p>

Définition des préférences de mémoire

[En haut](#)

Dans le volet Mémoire de la boîte de dialogue Préférences, vous pouvez spécifier la quantité de RAM réservée à Adobe Prelude et aux autres applications. Ainsi, la quantité de mémoire restante pour Adobe Prelude augmente lorsque vous réduisez celle réservée aux autres applications.

Pour augmenter au maximum la mémoire disponible, redéfinissez la préférence Optimisation du rendu pour de Performance à Mémoire. Redéfinissez cette préférence sur Performance lorsque les processus d'Adobe Prelude ne nécessitent plus l'optimisation de la mémoire.

Définir les préférences de lecture

[En haut](#)

Option	Description
--------	-------------

Lecteur par défaut	Adobe Prelude utilise ce lecteur pour lire du contenu multimédia à partir d'éléments et de séquences dans le moniteur.
Périphérique audio	Périphérique audio par défaut qui est utilisé pour la lecture.
Périphérique vidéo	Moniteur vidéo autre que le moniteur de votre ordinateur, par exemple un moniteur de diffusion.
Désactiver la sortie vidéo pendant l'exécution en arrière-plan	Désactive la vidéo lorsqu'Adobe Prelude n'est pas l'application active sur votre ordinateur.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Raccourcis clavier

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

Raccourcis clavier

[Raccourcis de l'application](#)

[Raccourcis des panneaux](#)

[Personnaliser les raccourcis clavier](#)

Raccourcis de l'application

[En haut](#)

Nouveau projet	Ctrl+Alt+N (Win), Opt+Cmd+N (Mac OS)
Ouvrir un projet	Ctrl+Maj+O (Win), Maj+Cmd+O (Mac OS)
Fermer le projet	Ctrl+Maj+W (Win), Maj+Cmd+W (Mac OS)
Fermer	Ctrl+W (Win), Cmd+W (Mac OS)
Enregistrer	Ctrl+S (Win), Cmd+S (Mac OS)
Assimilation	Ctrl+I (Win), Cmd+I (Mac OS)
Exportation	Ctrl+M (Win), Cmd+M (Mac OS)
Créer un premier montage	Ctrl+N (Win), Cmd+N (Mac OS)
Quitter Prelude	Ctrl+Q (Win), Cmd+Q (Mac OS)
Annuler	Ctrl+Z (Win), Cmd+Z (Mac OS)
Rétablir	Ctrl+Maj+Z (Win), Maj+Cmd+Z (Mac OS)
Couper	Ctrl+X (Win), Cmd+X (Mac OS)
Copier	Ctrl+C (Win), Cmd+C (Mac OS)
Coller	Ctrl+V (Win), Cmd+V (Mac OS)
Effacer	Supprimer (Win), Supprimer en avant (Mac OS)
Tout sélectionner	Ctrl+A (Win), Cmd+A (Mac OS)
Tout désélectionner	Ctrl+Maj+A (Win), Maj+Cmd+A (Mac OS)
Définir le point d'entrée de la marque	I (utiliser Alt+I ou Opt+I lorsque l'affichage tête haute est activé pendant la lecture)
Définir le point de sortie de la marque	O (utiliser Alt+O ou Opt+O lorsque l'affichage tête haute est activé pendant la lecture)
Sélectionner la marque précédente	Ctrl+flèche Gauche (Win), Cmd+flèche Gauche (Mac OS)
Sélectionner la marque suivante	Ctrl+flèche Droite (Windows), Cmd+flèche Droite (Mac OS)
Sélectionner l'élément précédent	Alt+flèche Gauche (Win), Opt+flèche Gauche (Mac OS)

Sélectionner l'élément suivant	Alt+flèche Droite (Win), Opt+flèche Droite (Mac OS)
Déplacer l'élément vers la gauche	, (virgule)
Déplacer l'élément vers la droite	. (point)
Ajouter les marques sélectionnées	Maj+=
Ajouter une marque de sous-élément	1 (clavier principal)
Ajouter une marque de commentaire	2 (clavier principal)
Ajouter un point de signalement Flash	3 (clavier principal)
Ajouter un lien Web	4 (clavier principal)
Ajouter un chapitre	5 (clavier principal)
Ajouter une transcription de discours	6 (clavier principal)
Inspecteur de marques	Maj + (
Liste des marques	Maj + -
Type de marque	Maj + ' (accent sous tilde)
Métadonnées	Maj + è
Moniteur	Maj + é
Montage	Maj + "
Aide d'Adobe Prelude	F1
Atteindre la fin de l'élément sélectionné	Maj + Fin
Atteindre le début de l'élément sélectionné	Maj + Origine
Atteindre la fin de la vue temporelle	Fin
Atteindre le début de la vue temporelle	Origine
Agrandir ou restaurer l'image	' (accent sous tilde)
Lecture/Arrêt	Distance
Sélectionner la zone de recherche	Maj + F
Sélectionner le panneau suivant	Ctrl + Maj+. (point)
Sélectionner le panneau précédent	Ctrl+Maj+, (virgule)
Variateur de vitesse gauche	J
Variateur de vitesse droite	L
Variateur de vitesse lent gauche	Maj + J
Variateur de vitesse lent droit	Maj + L
Arrêt du variateur de vitesse	K
Revenir en arrière en cours de lecture	H
En arrière	Touche Gauche
Reculer de cinq images/unités	Maj + touche Gauche
En avant	Touche Droite
Avancer de cinq images/unités	Maj + touche Droite
Espace de travail 1	Alt+Maj+1 (Win), Opt+Maj+1 (Mac OS)
Espace de travail 2	Alt+Maj+2 (Win), Opt+Maj+2 (Mac OS)
Espace de travail 3	Alt+Maj+3 (Win), Opt+Maj+3 (Mac OS)
Espace de travail 4	Alt+Maj+4 (Win), Opt+Maj+4 (Mac OS)
Espace de travail 5	Alt+Maj+5 (Win), Opt+Maj+5 (Mac OS)

Espace de travail 6	Alt+Maj+6 (Win), Opt+Maj+6 (Mac OS)
Espace de travail 7	Alt+Maj+7 (Win), Opt+Maj+7 (Mac OS)
Espace de travail 8	Alt+Maj+8 (Win), Opt+Maj+8 (Mac OS)
Espace de travail 9	Alt+Maj+9 (Win), Opt+Maj+9 (Mac OS)
Zoom avant	=
Zoom arrière	- (tiret)
Zoom sur l'élément	\

Raccourcis des panneaux

[En haut](#)

Panneau Historique	
En arrière	Touche Gauche
En avant	Touche Droite
Dialogue Assimilation	
Tout sélectionner	Maj+V
Tout désélectionner	Ctrl + Maj + V
Vérifier les éléments sélectionnés	V
Effacer les points d'entrée et de sortie	C
Sélectionner la liste des répertoires	Ctrl+flèche Gauche (Win), Cmd+flèche Gauche (Mac OS)
Sélectionner la liste multimédia	Ctrl+flèche Droite (Windows), Cmd+flèche Droite (Mac OS)
Définit le point d'entrée	I
Définit le point de sortie	O
Panneau Montage	
Supprimer et raccorder	Alt+Retour arrière (Windows), Opt+Suppr (Mac OS)
Afficher l'écran suivant	Touche Bas
Afficher l'écran précédent	Haut

Personnalisation des raccourcis clavier

[En haut](#)

Lorsque vous ouvrez le panneau Raccourcis clavier pour la première fois, la seule option du menu Jeu est Paramètres par défaut d'Adobe Prelude.

Vous pouvez modifier les raccourcis clavier et enregistrer le nouveau jeu. Une fois que vous avez enregistré le nouveau jeu, il apparaît dans le menu Jeu.

1. Sélectionnez Edition > Raccourcis clavier (Windows) ou Prelude > Raccourcis clavier (Mac OS) pour ouvrir le panneau Raccourcis clavier.
2. Dans le panneau Raccourcis clavier, sélectionnez l'option pour laquelle vous souhaitez créer ou mettre à jour le raccourci clavier.
3. Appuyez sur les touches que vous souhaitez attribuer au raccourci clavier.

4. Cliquez sur Enregistrer sous pour enregistrer le jeu de raccourcis clavier mis à jour.
5. Entrez un nom pour le nouveau jeu, puis cliquez sur Enregistrer.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons. Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)