

ADOBE® PRELUDE™

Guida ed esercitazioni

Alcuni collegamenti potrebbero condurre a contenuti in inglese.

Ottobre 2013



Novità

Il contenuto di alcuni collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Novità di Prelude CC



Adobe® Prelude® CC offre numerosi miglioramenti e nuove funzioni. Di seguito vengono descritte brevemente le nuove funzioni e vengono forniti i collegamenti verso risorse utili per ulteriori informazioni.

Prelude CC | Ottobre 2013

- [Assimilazione di immagini fisse](#)
- [Miglioramenti ai flussi di lavoro di metadati non associati](#)
- [Marcatori di esportazione](#)
- [Clip automaticamente conformi dopo l'assimilazione](#)
- [Altri miglioramenti](#)

Prelude CC | Giugno 2013

- [Video | Panoramica di Adobe Prelude CC](#)
- [Esecuzione dell'analisi da discorso a testo utilizzando come riferimento i copioni di Adobe Story](#)
- [Rinominare i file durante l'assimilazione](#)
- [Supporto per i file in crescita](#)
- [Specificare un tempo di preroll per i marcatori](#)
- [Riproduzione per la durata di un marcatore](#)
- [Video | Organizzare clip, clip secondarie e sequenze in Prelude](#)
- [Modifiche al pannello Assimilazione](#)
- [Ricollegare un taglio di prova alle relative risorse](#)
- [Esportazione dei tagli di prova direttamente ad Adobe Media Encoder](#)
- [Modifiche nella finestra di dialogo Preferenze](#)
- [Modifiche dell'interfaccia utente](#)
- [Supporto per i nuovi formati di file](#)
- [Caricamento e scaricamento di file di metadati XMP](#)
- [Flussi di lavoro audio](#)
- [#Dalla community | 10 entusiasmanti funzioni in Prelude CC](#)

[Torna all'inizio](#)

Prelude CC | Ottobre 2013

Assimila immagini fisse



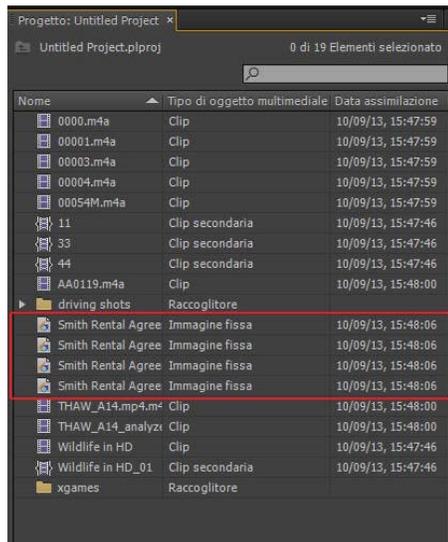
Miglioramenti di Prelude CC

Ora potete assimilare le immagini fisse in Prelude. Di seguito sono elencati i formati supportati:

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

- File di icona

Solo i metadati statici sono associati alle immagini fisse in Prelude. Ai fini di inclusione nei tagli di prova, alle immagini fisse viene assegnata una durata predefinita di 150 fotogrammi. Potete regolare questa durata predefinita nelle Preferenze (Preferenze > Generali). Nessun marcatore è associato alle immagini fisse in Prelude.



Immagini fisse assimilate in Prelude

Miglioramenti per flussi di lavoro dei Metadati non associati



Utilizzando il pannello Metadati non associati potete applicare i file di registro (XMP) creati da Adobe Prelude Live Logger ai file multimediali creati durante la creazione del registro.

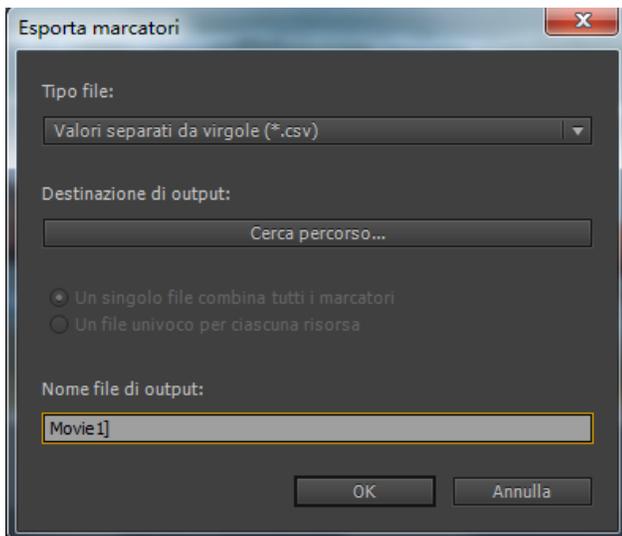
È ora possibile applicare i metadati da più file XMP (memorizzati sul computer o scaricati da Creative Cloud) a una o più clip. Quando selezionate un file XMP nel riquadro di sinistra della finestra di dialogo Metadati non associati, i marcatori sono elencati nel riquadro di destra. Potete selezionare i marcatori desiderati e applicarli a una o più clip selezionate.

Nota: prima di applicare i marcatori alle clip correntemente selezionate nel pannello Progetto, accertatevi che l'opzione *Applica marcatori a sia* impostata su *Tempo inizio di marcatore*. L'opzione *Posizione lettore corrente* è applicabile solo a una clip aperta nel pannello *Timeline/Monitor*.

Marcatori di esportazione



Ora potete esportare i marcatori da risorse selezionate come un file di testo CSV o una pagina HTML adeguatamente formattata (File > Esportazione > Marcatori).



Marcatori di esportazione

Clip automaticamente conformi dopo l'assimilazione

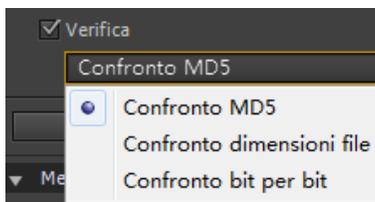
Miglioramenti di Prelude CC

Prelude ora consente di impostare una preferenza che rende automaticamente conforme l'audio durante l'assimilazione delle clip (Preferenze > Audio > Rendi automaticamente conforme l'audio durante l'assimilazione).

In Prelude CS6, la generazione di file resi conformi/PEK non era possibile finché una clip era aperta nel pannello Timeline/Monitor. In Prelude CC, tutte le risorse sono rese conformi durante l'assimilazione. Con questo miglioramento, tutto l'audio è disponibile quando necessario. Durante la riproduzione, l'audio è ora disponibile nella visualizzazione miniature del pannello Progetto.

Altri miglioramenti

-  Prelude ora consente di registrare e applicare i metadati ai file multimediali GoPro.
-  Ora potete utilizzare la verifica MD5 per verificare che i file assimilati corrispondano all'originale.



Verifica MD5 per i file assimilati

-  Ora potete esportare una o più clip secondarie nei formati supportati (File > Esportazione > Media).
-  Prelude ora salva automaticamente il progetto ogni volta che i marcatori vengono aggiunti o modificati.

[Torna all'inizio](#)

Esecuzione dell'analisi da discorso a testo utilizzando come riferimento i copioni di Adobe Story

+ Novità di Prelude CC

In modo analogo al flusso di lavoro disponibile in Adobe Premiere Pro, potete analizzare le clip con Adobe Prelude per trasformare il discorso in metadati ricercabili. I copioni di Adobe Story possono essere utilizzati per guidare il motore di analisi del discorso e per migliorare la precisione.

Prelude ora offre un nuovo pannello Adobe Story direttamente all'interno dell'applicazione, che consente di visualizzare un elenco dei copioni disponibili nel vostro account Adobe Story. È infatti sufficiente trascinare e rilasciare le scene sulle clip nel pannello Progetto di Prelude per associare i copioni con le clip video. È possibile, quindi, selezionare le clip e analizzarle.

Rinominare i file durante l'assimilazione

+ Novità di Prelude CC

La finestra di dialogo Assimilazione consente di creare le proprie convenzioni di denominazione e di salvarle come predefiniti. È possibile inoltre condividere i predefiniti mediante la funzione Importa predefinito.

La modalità in cui i file sono rinominati dipende dal tipo di oggetti multimediali che vengono assimilati. Per le semplici risorse video (QuickTime, AVI, e così via), l'intera risorsa viene rappresentata come file singolo. In Prelude potete rinominare il file di risorsa su disco in base alle convenzioni di denominazione.

Se si assimilano oggetti multimediali da una struttura complessa di cartelle (XDCAM, P2, AVCHD), Prelude consente di rinominare l'alias in uso nel pannello Progetto. Inoltre, il nuovo nome viene scritto nei metadati XMP (campo Titolo dello schema di base XMP Dublin Core). Poiché questo campo viene utilizzato da Premiere Pro nella visualizzazione dei nomi alias del progetto, l'aspetto e il comportamento degli oggetti multimediali nei flussi di lavoro di prodotti incrociati rimangono uniformi.

Supporto per i file in crescita

+ Novità di Prelude CC

Ora è possibile assimilare e archiviare i file in crescita mentre sono ancora in fase di registrazione. Nella sezione Oggetti multimediali della finestra di dialogo Preferenze, potete personalizzare la velocità di aggiornamento per i file in crescita.

Nota: questa funzione presenta requisiti hardware e software aggiuntivi.

Specificare un tempo di preroll per i marcatori

+ Novità di Prelude CC

Quando aggiungete i marcatori durante la riproduzione, è possibile che omettiate di aggiungere il marcatore nel tempo esatto. Ad esempio, per aggiungere il marcatore a 00:20:41:02 durante la riproduzione, il ritardo nel premere il tasto può determinare l'aggiunta del marcatore dopo il tempo richiesto.

Mediante le impostazioni **Preroll** potete calcolare il ritardo aggiungendo i marcatori quando il filmato è in modalità riproduzione. Nella sezione **Marcatore** della finestra di dialogo **Preferenze**, potete specificare il tempo di **preroll** per i marcatori.

I marcatori aggiunti mentre la clip aperta non è riprodotta non utilizzano il tempo di preroll, ma iniziano nella posizione dell'**indicatore del tempo corrente**.

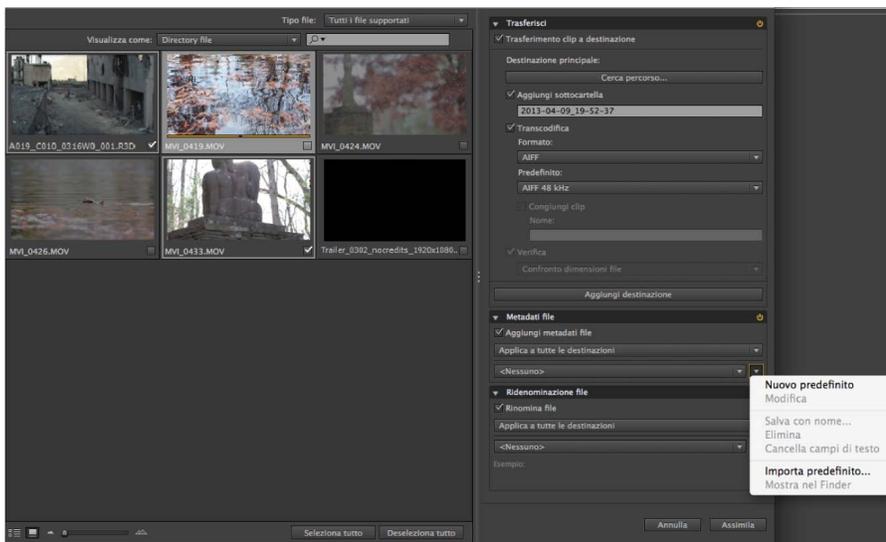
Riproduzione per la durata di un marcatore

Ora è possibile riprodurre il filmato per la durata di un marcatore. Fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco nel pannello Monitor per riprodurre il filmato per un marcatore selezionato. In alternativa è possibile utilizzare **Ctrl+Maiusc+Spazio** (Windows) oppure **Opzione+K** (Mac OS).



Modifiche al pannello Assimilazione

- Le clip selezionate vengono visualizzate più chiare e con un bordo.
- Nel menu Tipo file, sono elencati solo i formati file supportati, in base al supporto per i file audio di questa versione.
- L'etichetta Concatena è stata modificata in Congiungi clip.
- Nel menu Verifica, le etichette relative alle opzioni sono state modificate in Confronto dimensioni file e Confronto bit per bit.
- Il pulsante Potenza nell'intestazione del pannello consente di disattivare tutte le funzioni nel pannello senza aprirlo.
- Per assimilare le clip in un raccoglitore specificato nel pannello Progetto, selezionate il raccoglitore prima di fare clic su Assimila. Le clip filmate sono assimilate nel raccoglitore specificato.
- Sono disponibili due nuovi pannelli, Metadati di file e Ridenominazione file. Questi pannelli consentono di aggiungere metadati di file e modificare il nome corrente dei file durante e dopo l'assimilazione.



Ricollegare un taglio di prova alle relative risorse

Quando spostate una risorsa in una posizione diversa, il relativo collegamento con il taglio di prova viene interrotto. È possibile ora ricollegare al taglio di prova le risorse riassegnate associate.

Per ricollegare un taglio di prova alle relative risorse, fate clic con il pulsante destro del mouse sulle clip all'interno del taglio di prova e selezionate

Ricollega. Selezionate la risorsa dalla sua posizione corrente. Prelude consente di ricollegare la risorsa selezionata e altre risorse associate al taglio di prova presente nella posizione specificata.

Esportazione dei tagli di prova direttamente in Adobe Media Encoder

Novità di Prelude CC

Selezionate un taglio di prova nel pannello Progetto e quindi selezionate File > Esporta > Taglio di prova per esportare il taglio di prova direttamente in Adobe Media Encoder. Selezionate i predefiniti, l'output e la destinazione per la codifica in Adobe Media Encoder.

Per questa funzione è necessario che Premiere Pro sia installato sul computer.

Modifiche nella finestra di dialogo Preferenze

- Se la schermata introduttiva è disattivata, il progetto aperto in precedenza viene eseguito all'apertura di Prelude. Potete riattivare la schermata introduttiva nella sezione Generale della finestra di dialogo Preferenze. Dal menu di avvio, selezionate Mostra schermata introduttiva.
- Nella sezione Creative Cloud, potete specificare una posizione per i file XMP scaricati da Creative Cloud.
- Nella sezione Marcatore, potete modificare la durata e le impostazioni colore predefinite per i marcatori. Ad esempio, se i marcatori di commento devono avere un tempo predefinito di 5 secondi, specificate il tempo in Durata.
- Per modificare la durata di salto indietro quando si preme il tasto H, specificate Salta indietro quantità nella sezione Riproduzione della finestra di dialogo Preferenze.

Modifiche dell'interfaccia utente

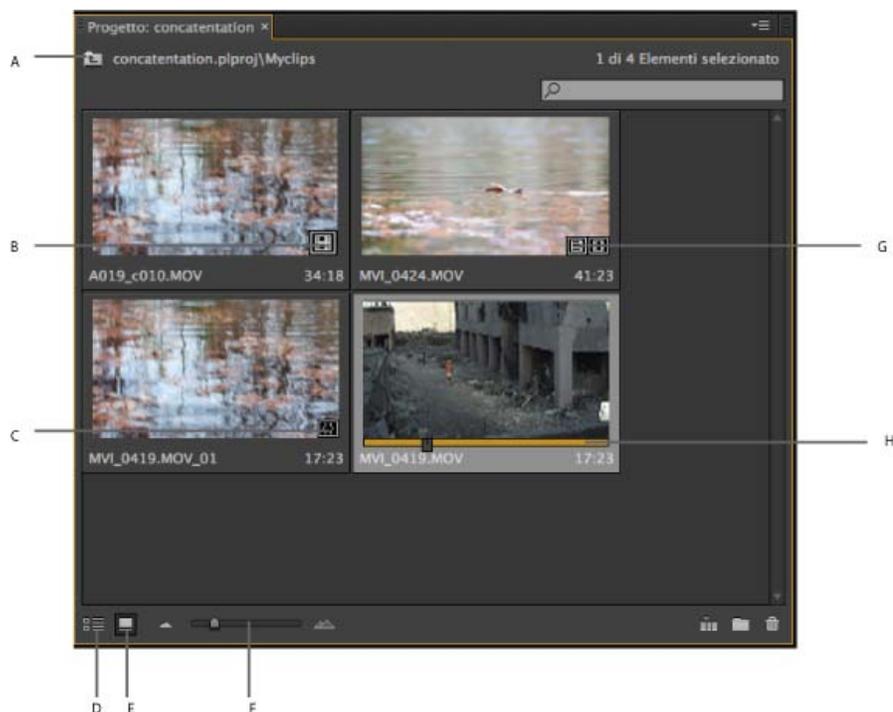
Schermata introduttiva

Per disattivare la schermata introduttiva all'avvio, disattivate l'opzione Mostra schermata introduttiva all'avvio.

Se disattivate la schermata introduttiva, l'ultimo progetto aperto viene eseguito all'avvio di Prelude. Per riattivare la schermata introduttiva, aprite la finestra di dialogo Preferenze e selezionate Mostra schermata introduttiva nel menu All'avvio.

Visualizzazione miniature per clip filmato nel pannello Progetto

- Oltre alla visualizzazione a elenco, per le clip filmato è stata aggiunta la visualizzazione miniature.
- Per far scorrere i contenuti di una clip filmato, passate il cursore sulla miniatura oppure selezionate la clip per controllare la riproduzione mediante i tasti JKL.
- Icone differenti per clip principali e clip secondarie.
- Il pulsante Livello superiore consente di salire di un livello mentre vi spostate all'interno dei raccoglitori.



A. Livello superiore **B.** Icona per clip filmato **C.** Icona per clip secondarie **D.** Visualizzazione a elenco **E.** Visualizzazione miniature **F.** Opzione zoom **G.** Scena Adobe Story allegata **H.** Barra di scorrimento

Passaggio da un taglio di prova a una clip aperta

L'interfaccia utente per passare da un taglio di prova a una clip aperta è ora standardizzata con altre applicazioni video di Adobe.

CC: mediante le opzioni nel menu dei pannelli Monitor o Timeline potete passare da un taglio di prova a una clip aperta.

CS6: fate clic sul nome del taglio di prova o sulla clip aperta nel pannello Timeline o Monitor.

Supporto per i nuovi formati di file

Novità di Prelude CC

- Archiviazione del supporto per file Red R3D.
- Metadati di pianificazione XMPilot Sony su videocamere XDCAM HD.
 - Durante l'assimilazione, Prelude consente di convertire i metadati di pianificazione di XMPilot in metadati statici. Inoltre, consente di convertire i marcatori essenziali in marcatori di commento.
- File AIFF, MP3 e WAV
- Importazione e archiviazione di risorse DNxHD

Caricamento e scaricamento di file di metadati XMP

Novità di Prelude CC

In Creative Cloud potete caricare i metadati delle risorse come file XMP. In seguito, potete scaricare il file XMP in Prelude installato su un altro computer o dispositivo e applicare tali metadati alle risorse. I metadati vengono scaricati nel pannello Metadati non associati.

Per ulteriori informazioni, vedete Utilizzo di Creative Cloud per caricare e scaricare i metadati delle risorse

Flussi di lavoro audio

Miglioramenti di Prelude CC

- Potete disattivare un canale audio effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip filmato e selezionate Disattiva canale audio.
 - Fate clic sul pulsante Disattiva sull'intestazione della traccia
- Il nuovo aspetto delle forme d'onda audio corrisponde all'aspetto corrente della forma d'onda in Premiere Pro. Come in Premiere Pro, potete passare al vecchio stile di aspetto della forma d'onda audio attivando Forme d'onda audio rettificate dal menu a comparsa del pannello Timeline.

Dalla community | 10 entusiasmanti funzioni in Prelude CC



Scoprite queste entusiasmanti funzioni in Prelude CC... [Ulteriori informazioni](#)

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

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

Contribuite anche voi con le vostre conoscenze in [Adobe Community Help](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Novità di Adobe Media Encoder CC



Adobe® Media Encoder CC offre nuove funzioni e miglioramenti per un'esperienza di codifica video avanzata. Di seguito vengono descritte brevemente le nuove funzioni e vengono forniti i collegamenti verso risorse utili per ulteriori informazioni.

[Predefiniti Come sorgente](#)

[Esportazione di dati di sottotitoli codificati](#)

[Supporto di risorse Avid DNxHD](#)

[Moduli di esportazione MPEG-2 aggiornati](#)

[Miglioramenti apportati al codec audio SurCode per Dolby Digital](#)

[Migliore integrazione con Adobe After Effects](#)

[Altre modifiche](#)

Inoltre, [leggete questo articolo nel blog di Kevin Monahan di Adobe](#) in cui sono descritte alcune delle principali nuove funzioni di questa release.

Predefiniti Come sorgente

[Torna all'inizio](#)

Quando esportate i file video in formato H.264 o MPEG, Adobe Media Encoder consente di riprendere automaticamente le impostazioni video del file sorgente mediante i predefiniti Come sorgente. Quando si seleziona un predefinito Come sorgente vengono automaticamente attivate le opzioni appropriate nella scheda di impostazioni Video nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione.

Per i moduli di esportazione H.264 e MPEG-2 in Adobe Media Encoder sono disponibili i due seguenti predefiniti Come sorgente:

- **Come sorgente - Bitrate elevato:** per sorgenti video ad alta definizione (HD). Questo predefinito è l'impostazione predefinita per l'esportazione H.264 e MPEG-2.
- **Come sorgente - Bitrate medio:** per sorgenti video con definizione standard (SD).

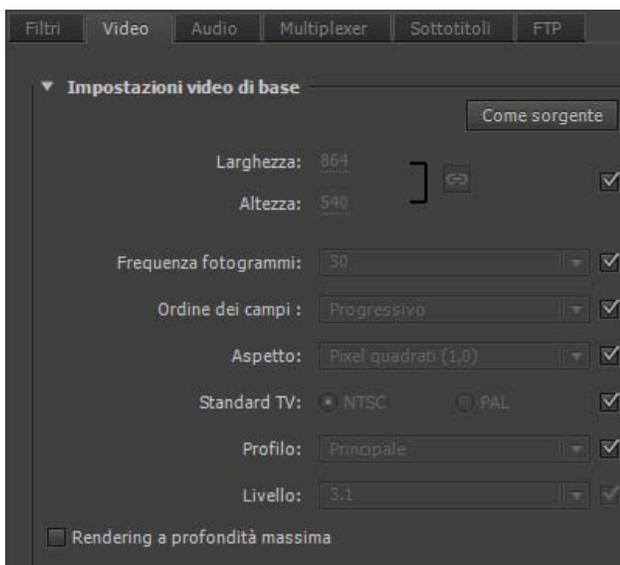
I predefiniti Come sorgente sono utili per riprendere diversi attributi video dalla sorgente e selezionare valori specifici per altri attributi. Potete salvare l'impostazione Come sorgente come un nuovo predefinito che potrete poi applicare ad altre sorgenti nei pannelli Cartella esaminata o Coda.

Supponiamo ad esempio che una cartella esaminata contenga risorse con diversi valori di dimensioni e frequenza fotogrammi e che desiderate convertire tutte le risorse presenti nella cartella esaminata in un singolo formato a 24 fps. Create un predefinito con l'opzione Come sorgente attivata per tutte le proprietà eccetto Frequenza fotogrammi, che imposterete invece su 24 fps.

Esportazione Come sorgente per video H.264 e MPEG-2

1. In Adobe Media Encoder, scegliete Modifica > Impostazioni di esportazione.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, selezionate la scheda Video.
3. Fate clic su Come sorgente. Questa funzione è attivata per le seguenti impostazioni video di base:
 - Dimensioni fotogramma
 - Frequenza fotogrammi
 - Ordine dei campi
 - Proporzioni
 - Standard TV
 - Profilo
 - Livello

Per attivare o disattivare la funzione Come sorgente per singole proprietà, fate clic sulla relativa casella di controllo. Se deselezionate un'opzione Come sorgente, viene visualizzato il valore sorgente per l'impostazione corrispondente e potete quindi modificarlo in base alle vostre esigenze.



Impostazioni Come sorgente

[Torna all'inizio](#)

Esportazione di dati di sottotitoli codificati

I sottotitoli codificati vengono in genere utilizzati per visualizzare la parte audio di un video sotto forma di testo su televisori e altri dispositivi che supportano la visualizzazione dei sottotitoli.

Adobe Media Encoder può esportare le tracce dei sottotitoli codificati da sequenze di Premiere come file "collaterali" a parte contenenti i dati dei sottotitoli. Per le esportazioni QuickTime, potete scegliere se esportare i dati in un file collaterale o se incorporarli nel file di output.

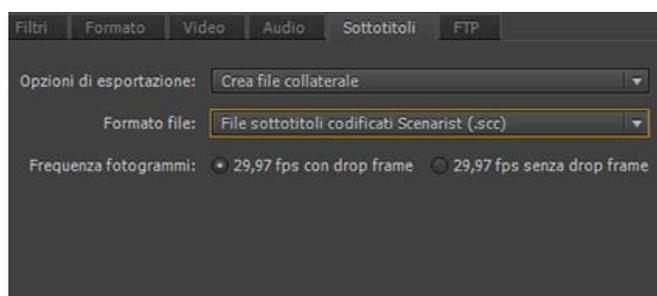
Per ulteriori informazioni sull'esportazione di dati per sottotitoli codificati da Adobe Premiere Pro tramite Adobe Media Encoder, consultate Sottotitoli codificati e guardate questo video:

Esportare i dati dei sottotitoli codificati mediante la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione

La nuova scheda Sottotitoli nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione consente di specificare il formato e la frequenza fotogrammi per l'esportazione dei dati dei sottotitoli codificati. Le opzioni di frequenza fotogrammi dipendono dal formato file scelto per l'esportazione.

Adobe Media Encoder offre i seguenti formati per file collaterali:

- File sottotitoli codificati Scenarist (.scc) - standard CC: CEA-608
- File MacCaption VANC (.mcc) - standard CC: CEA-608 o CEA-708
- SMPTE Timed Text (.xml) - standard CC: CEA-608 o CEA-708
- EBU Timed Text (.xml) - standard CC: Teletext
- Sottotitolo EBU N19 (.stl) - standard CC: Teletext



Opzioni per l'esportazione di sottotitoli codificati

1. Per mettere in coda una sequenza Premiere con dati per sottotitoli codificati, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - In Premiere Pro, scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.
 - Caricate una risorsa di sottotitoli codificati nel monitor Sorgente o selezionatelo nel pannello Progetto. Quindi scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.

Dalla finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, fate clic su Coda per inviare la sequenza alla coda di Adobe Media Encoder.

In alternativa, trascinate la sequenza da Premiere Pro fino al pannello Coda di Adobe Media Encoder.

2. In Adobe Media Encoder, scegliete Impostazioni di esportazione dal menu di scelta rapida del file.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, selezionate la scheda Sottotitoli.
4. Per l'opzione Esporta selezionate:
 - Crea file collaterale oppure
 - Incorpora nel file di output (solo per filmati QuickTime).Se scegliete di non esportare i dati dei sottotitoli codificati, selezionate Nessuno.
5. Potete specificare il formato file per il file collaterale. Le opzioni di frequenza fotogrammi disponibili dipendono dal formato scelto per il file collaterale.

Supporto di risorse Avid DNxHD

[Torna all'inizio](#)

Adobe Media Encoder offre supporto migliorato per le risorse Avid DNxHD. Avid DNxHD è un codec intermedio utilizzato in diversi sistemi di montaggio video non lineare. Per ulteriori informazioni sul codec Avid DNxHD, consultate [questo articolo](#) di Avid.

Facilità di importazione ed esportazione di risorse DNxHD

Adobe Media Encoder supporta l'importazione e l'esportazione di risorse Avid DNxHD senza dover installare ulteriori codec.

Potete importare le risorse DNxHD nei seguenti formati:

- MXF (varianti MXF OP1a e MXF Op Atom)
- QuickTime (con il canale alfa non compresso)

Potete inoltre codificare qualsiasi sorgente nel formato DNxHD MXF (variante MXF OP1a).

Nuovi predefiniti DNxHD MXF

Diversi predefiniti DNxHD MXF sono stati aggiunti ad Adobe Media Encoder. Sono disponibili nel Browser predefiniti nella categoria Standard di trasmissione.

I predefiniti DNxHD sono disponibili con profondità di 8 o 10 bit. Le varianti con profondità di 8 bit sono nello spazio colore YUV. Le varianti con profondità di 10 bit possono essere nello spazio colore YUV o RGB. I predefiniti il cui nome contiene "X" hanno una profondità di 10 bit.

Consultare anche:

Importare ed esportare risorse con Adobe Media Encoder

Moduli di esportazione MPEG-2 aggiornati

[Torna all'inizio](#)

Adobe Media Encoder offre i formati di esportazione aggiornati MPEG-2, MPEG-2 Blu-ray e MPEG-2-DVD.

Tali aggiornamenti comprendono miglioramenti a livello di prestazioni e le seguenti modifiche nell'interfaccia utente:

Nota: le funzionalità stesse di questi moduli di esportazione non sono state modificate.

- L'ordine dei campi corrisponde ora a quello dei moduli di esportazione H.264 e degli altri moduli di esportazione più recenti.
- Il cursore Qualità ha ora una scala di valori da 0 a 100. Rispetto alla scala da 1 a 5 delle versioni precedenti, i nuovi valori corrispondono approssimativamente a 1=0, 2=25, 3=50, 4=75, 5=100.

 Per importare i predefiniti MPEG-2 da una versione CS6, occorre ricreare manualmente i predefiniti. Non è possibile importarli direttamente.

Miglioramenti apportati al codec audio SurCode per Dolby Digital

[Torna all'inizio](#)

Il codec audio SurCode per Dolby Digital è ora disponibile per i moduli di esportazione MPEG-2, MPEG Blu-ray, MPEG-2-DVD, H.264 e H.264 Blu-ray.

Potete selezionare il codec audio SurCode per Dolby Digital nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione.



Impostazioni del codec audio SurCode per Dolby Digital

1. In Adobe Media Encoder, scegliete Modifica > Impostazioni di esportazione.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, selezionate la scheda Audio.
3. In Impostazioni formato audio, selezionate il formato audio Dolby Digital.
4. In Impostazioni audio di base, selezionate il codec audio SurCode per Dolby Digital.
5. Per informazioni sull'installazione dell'encoder SurCode per Dolby Digital e altre ulteriori informazioni, fate clic su Impostazioni codec.

Nota: per impostazione predefinita Adobe Media Encoder installa una versione di prova dell'encoder SurCode per Dolby Digital. Per continuare a utilizzare l'encoder SurCode per Dolby Digital al termine del periodo di prova, è necessario acquistare una licenza da [Minnetonka Audio Software](#).

Migliore integrazione con Adobe After Effects

[Torna all'inizio](#)

È ora possibile inviare le composizioni direttamente da Adobe After Effects ad Adobe Media Encoder. Esistono due nuovi comandi di menu e una scelta rapida da tastiera per inviare le composizioni attive selezionate nel pannello Progetto alla coda di codifica di Adobe Media Encoder:

- In Adobe After Effects, scegliete Composizione > Aggiungi alla coda di Adobe Media Encoder. Oppure scegliete File > Esporta > Aggiungi alla coda di Adobe Media Encoder.
- Utilizzate la scelta rapida da tastiera Ctrl+Alt+M (Windows) o Comando+Opzione+M (Mac OS).

Molti dei formati di esportazione che erano disponibili nelle precedenti versioni di Adobe After Effects sono ora disponibili in Adobe Media Encoder.

Nota: questi formati di esportare ora sono disattivati per impostazione predefinita in Adobe After Effects. Se necessario, potete riattivare le precedenti versioni di questi formati in After Effects utilizzando le preferenze Output nella finestra di dialogo Preferenze. Tuttavia si consiglia di utilizzare le versioni più recenti di questi formati disponibili in Adobe Media Encoder.

- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG-2
- MPEG-2 Blu-ray
- MPEG2-DVD
- MPEG4
- Windows Media (disponibile solo su Windows)

Per utilizzare questi formati, esportate le composizioni da Adobe After Effects ad Adobe Media Encoder.

Per ulteriori informazioni, consultate [Novità di After Effects CC](#) e [questo articolo](#) di Todd Kopriva di Adobe.



Risorse della Community:

Altre modifiche

[Torna all'inizio](#)

Predefiniti di sistema aggiuntivi

Adobe Media Encoder CC comprende nuovi predefiniti di sistema per i seguenti dispositivi mobili:

- Amazon Kindle Fire
- Barnes & Noble Nook
- Tablet Android

Adobe Media Encoder fornisce inoltre i predefiniti 1080p per i seguenti nuovi dispositivi Apple:

- iPad con display Retina (3a e 4a generazione)
- Mini iPad
- iPhone 5
- Apple TV (3a generazione)

Sono inoltre disponibili nuovi predefiniti per XDCAM EX e AVC-Intra con wrapper MXF. Per informazioni su come utilizzare e installare questi predefiniti, consultate [questo articolo di blog](#) di Todd Kopriva di Adobe.

Rendering avanzato come impostazione predefinita per i formati MXF OP1a e MXF

Il rendering avanzato è ora attivato per impostazione predefinita per i formati MXF OP1a e formati di DNxHD MXF. Per ulteriori informazioni sul rendering avanzato, consultate [questo articolo](#).

Supporto per nuovi formati

Adobe Media Encoder supporta i seguenti nuovi formati di importazione:

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

Possibilità di cambiare la cartella di output per più selezioni

È possibile cambiare la directory di output per più output contemporaneamente. Effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate due o più output nel pannello Coda. Potete selezionare output di una stessa sorgente o di sorgenti diverse.
2. Nella colonna File di output, fate clic sul percorso di output di uno degli output selezionati.
3. Selezionate una cartella dalla finestra di dialogo e fate clic su Scegli. Il percorso di output di tutti gli output selezionati viene impostato sulla nuova cartella.

Possibilità di importare file da videocamera ARRIRAW (.ari)

Potete ora importare i file da videocamera ARRIRAW (.ari) direttamente in Adobe Media Encoder.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Novità di Adobe Premiere Pro CC | Giugno 2013

 È ora disponibile l'aggiornamento Premiere Pro CC di luglio 2013. Per informazioni sulle funzioni nuove e migliorate introdotte con questo aggiornamento, consultate l'articolo [Novità](#).



Adobe® Premiere® Pro CC offre una serie di nuove funzionalità e miglioramenti che arricchiscono l'esperienza di montaggio video digitale. Continuate a leggere per un'introduzione rapida alle nuove funzionalità e collegamenti a risorse che offrono ulteriori informazioni.

 **IMPORTANTE:** oltre alle funzioni elencate in questo articolo, Premiere Pro CC include varie funzioni utili che migliorano la produttività quando utilizzate Premiere Pro. Per ulteriori informazioni, consultate [Nuove funzioni di Premiere Pro CC | Giugno 2013](#).

[Panoramica sulle nuove funzioni di Premiere Pro CC](#)
[Sincronizzare le impostazioni con Adobe Creative Cloud](#)
[Integrazione di Adobe Anywhere](#)
[Miglioramenti dell'interfaccia utente](#)
[Ricollegare elementi multimediali non in linea](#)
[Rilevamento di fotogrammi duplicati](#)
[Sottotitoli codificati](#)
[Miglioramenti per l'ottimizzazione delle operazioni di montaggio](#)
[Miglioramenti audio](#)
[Miglioramenti relativi al colore](#)
[Estensione della potenza di Adobe Premiere Pro](#)
[Nuove scelte rapide da tastiera modificate](#)
[Altre modifiche](#)

Sincronizzare le impostazioni con Adobe Creative Cloud

[Torna all'inizio](#)



La nuova funzione Sincronizza impostazioni consente di sincronizzare preferenze, predefiniti e impostazioni in Creative Cloud.

Se usate Premiere Pro su più computer, la funzione Sincronizza impostazioni consente di sincronizzare facilmente le impostazioni tra i diversi computer. La sincronizzazione avviene tramite il vostro account Adobe Creative Cloud. Tutte le impostazioni vengono caricate sul vostro account Creative Cloud e possono essere scaricate e applicate sull'altro computer.

Per ulteriori informazioni, consultate [Sincronizzazione impostazioni in Premiere Pro CC](#).

Integrazione di Adobe Anywhere

[Torna all'inizio](#)



Adobe Anywhere consente a gruppi di elaborazione video di collaborare in modo efficace e di accedere ai contenuti multimediali attraverso reti standard. Potete avvalervi di reti locali o remote per accedere, scorrere e lavorare contemporaneamente con il contenuti multimediale archiviati in remoto. Non è necessario trasferire file pesanti, duplicare oggetti multimediali né utilizzare file proxy.

Per usare Adobe Anywhere in Premiere Pro, selezionate File > Adobe Anywhere > Accedi. Inserite le informazioni richieste nella finestra di dialogo di accesso ad Adobe Anywhere.

Per ulteriori informazioni, consultate [Adobe Anywhere for Video](#) (Adobe Anywhere per il video) oppure guardate questo video:

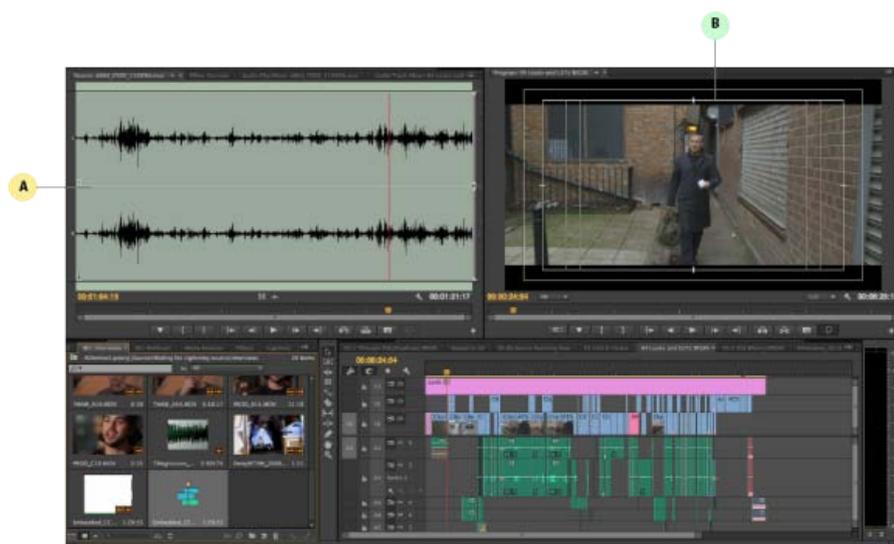
Miglioramenti dell'interfaccia utente

Visualizzazione ad alta definizione ed esperienza utente migliorata

Premiere Pro fornisce ora il supporto HiDPI per un'esperienza di visualizzazione avanzata con un'interfaccia utente ad alta risoluzione. Gli schermi HiDPI sono disponibili sui monitor più recenti come quelli dei computer Mac con display retina della Apple, inclusi i nuovi modelli MacBook Pro.

Altri miglioramenti apportati all'interfaccia utente includono:

- Titolazione migliorata e guide di sicurezza azione
- Possibilità di passare tra forme d'onda video e audio con un solo clic
- Possibilità di attivare/disattivare le descrizioni comandi



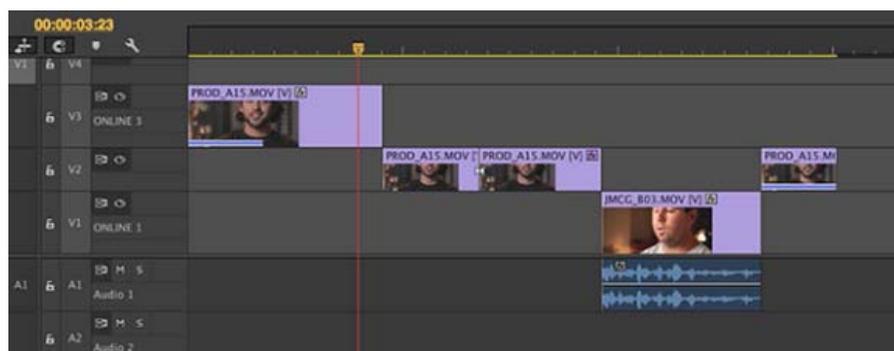
Esperienza di visualizzazione avanzata con il supporto HiDPI

A. Visualizzare video o audio con un solo clic **B.** Titolazione ottimizzata e guide di sicurezza azione

Timeline riprogettata con intestazioni delle tracce personalizzabili

Premiere Pro dispone ora di un pannello Timeline riprogettato e personalizzabile che consente di scegliere cosa visualizzare e di accedere immediatamente ai controlli.

Potete ora lavorare in maniera più semplice ed efficiente con i controlli a livello di traccia per volume e panning, registrazione e misurazione audio.



Timeline riprogettata

Le intestazioni delle tracce nel pannello Timeline sono ora personalizzabili, per consentire di determinare quali controlli sono visualizzati. Poiché i comandi variano per le tracce video e audio, esistono Editor pulsanti separati per ogni tipo di traccia.

Fate clic con il pulsante destro del mouse su una traccia video o audio e selezionate Personalizza. Quindi trascinate i pulsanti in base alle esigenze. Ad esempio, potete selezionare il Controllo traccia e trascinarlo nella traccia audio.

Potete modificare facilmente le sequenze sorgente in altre sequenze senza nidificarle. Potete anche copiare gli effetti da una clip a un'altra con gli attributi avanzati Incolla.

 **Risorse della Community:**

Ricollegare elementi multimediali non in linea

Capita spesso di dover spostare, rinominare o transcodificare i file in formati diversi. Premiere Pro consente di individuare e ricollegare tali file con la nuova finestra di dialogo Collega file multimediale.



A. Individuare i file mancanti

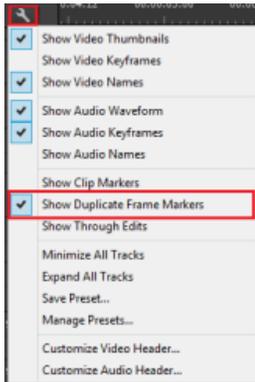
Quando aprite un progetto che contiene dei file non in linea, la finestra di dialogo Collega file multimediale fornisce informazioni quali il nome file, l'ultimo percorso noto e le proprietà dei metadati. Usando tutte queste informazioni, Premiere Pro consente di individuare e ricollegare i file rapidamente, riportandoli in linea per usarli nel progetto.

Per ulteriori informazioni, consultate [Ricollegare file multimediali non in linea](#).

Rilevamento di fotogrammi duplicati

Premiere Pro dispone di marcatori di fotogrammi duplicati per identificare le clip usate nella timeline più di una volta nella stessa sequenza. Un marcatore di fotogramma duplicato è una striscia colorata lungo la parte inferiore di una clip per ciascun fotogramma duplicato.

Per attivare i marcatori dei fotogrammi duplicati, fate clic su Impostazioni visualizzazione timeline e selezionate Mostra marcatori fotogrammi duplicati.



Mostrare i marcatori di fotogrammi duplicati

Premiere Pro assegna automaticamente un colore a ogni clip master con una clip duplicata. Si possono assegnare fino a un massimo di dieci colori diversi. Dopo aver usato dieci colori, il decimo colore viene riutilizzato.

Se per esempio avete usato più videocamere per riprendere un evento sportivo, potete usare diverse riprese della folla durante tutto l'evento. Se utilizzate la stessa ripresa più di una volta, il rilevamento dei fotogrammi duplicati segnala le clip duplicate tramite una banda colorata su di esse.

Nota: I marcatori di fotogrammi duplicati non sono disponibili per le immagini fisse e per Modifica tempo.

Risorse della Community:

[Esercitazione video di Josh Weiss: indicatori di fotogrammi duplicati](#)

Sottotitoli codificati

Potete ora lavorare con il testo delle didascalie codificate in Premiere Pro senza dover ricorrere a un software separato per i sottotitoli codificati.



Strumenti per sottotitoli codificati in Premiere Pro

A. Visualizzare i sottotitoli codificati con contenuto **B.** Mostrare i sottotitoli sulla Timeline

Potete importare il testo dei sottotitoli codificati, collegarlo alle clip appropriate, modificare il testo e regolare le durate nella timeline in Premiere Pro. Al termine, potete esportare la sequenza su videocassetta o con Adobe Media Encoder, con sottotitoli codificati oppure come file collaterale separato.

Per ulteriori informazioni su come utilizzare i sottotitoli codificati in Premiere Pro, consultate [Sottotitoli codificati](#).

Miglioramenti per l'ottimizzazione delle operazioni di montaggio

[Torna all'inizio](#)

Sincronizzazione automatica di diverse angolazioni videocamera

La nuova modalità Multicamera presenta l'interfaccia di montaggio multicamera nel monitor Programma. Potete creare delle sequenze pronte per il montaggio a partire da clip riprese da diverse angolazioni con più videocamere o da diverse riprese di una stessa scena.

È possibile utilizzare l'opzione Crea sequenza sorgente multicamera per combinare in una sequenza multicamera le clip che hanno punti di attacco/stacco in comune o codice di tempo in sovrapposizione. Potete creare una sequenza sorgente multicamera da un raccoglitore di clip. Quando create una sequenza multicamera, è ora disponibile il controllo Audio con spostamento di, con un intervallo compreso tra -100 e +100 fotogrammi.

Per ulteriori informazioni, consultate [Creare una sequenza multicamera sorgente](#).



Usate l'opzione Crea sequenza sorgente multicamera per ottenere una corrispondenza automaticamente tra diverse angolazioni della videocamera.

Sincronizzare automaticamente le clip con le forme d'onda audio

Premiere Pro consente inoltre di unire le clip utilizzando le forme d'onda audio. Potete usare l'audio registrato da una seconda sorgente per sincronizzare e creare automaticamente clip multicamera e clip unite utilizzando le forme d'onda audio.

Patching sorgente e definizione della traccia di destinazione

Il patching sorgente e la definizione della traccia di destinazione sono stati riprogettati per poter effettuare il montaggio in modo più veloce ed efficiente. Ora potete effettuare il patching delle sorgenti per il montaggio con inserimento e sovrascrittura, oppure definire le tracce di destinazione per le operazioni di Copia/Incolla, Corrispondenza fotogramma e altre operazioni di montaggio con un solo clic.

Potete creare predefiniti per scenari di patching comuni, per riconfigurare la timeline con un singolo comando.

Per ulteriori informazioni, consultate [Patching sorgente e definizione della traccia di destinazione](#).

Modificare sequenze non nidificate nelle sequenze di destinazione

È ora possibile modificare le sequenze sorgente in altre sequenze, mantenendo la clip sorgente originale e il layout delle tracce intatto. Questa funzionalità consente di utilizzare i segmenti di altre sequenze contenenti singole clip sorgente, punti di montaggio, transizioni ed effetti, analogamente al Copia/Incolla.

Il comando "Nidifica sequenza sorgente" consente di passare dal comportamento nidificato a quello non nidificato e viceversa. Il comando "Nidifica sequenza sorgente" è disponibile nel menu di scelta rapida degli indicatori della sorgente nelle intestazioni della timeline.

Per ulteriori informazioni, consultate [Montaggio di sequenze caricate nel Monitor sorgente](#).

Unisci punti di montaggio passanti

Ora potete unire i punti di montaggio passanti nelle clip tramite la nuova funzione Unisci punti di montaggio passanti.

Nel pannello Timeline selezionate i punti di montaggio nella clip da unire. Quindi fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) sui punti di montaggio selezionati e scegliete Unisci punti di montaggio passanti dal menu di scelta rapida.

Gli indicatori dei punti di montaggio passanti vengono visualizzati come punti di montaggio estranei che non provocano un'interruzione nella sequenza fotogrammi originale della clip. Quando utilizzate Unisci punti di montaggio passanti per un punto di montaggio passante, Premiere Pro corregge il taglio e ricrea una clip più lunga dalle parti contigue.

Funzionalità di aggancio per lo strumento lametta

Ora potete agganciare la testina di riproduzione agli elementi quando la trascinate sulla Timeline. Quando la funzione di aggancio è attivata, lo strumento lametta è selezionato e il cursore si allinea a qualsiasi oggetto di aggancio, compresa la testina di riproduzione.

Per usare lo strumento multilametta su tutte le tracce, premete il tasto Maiusc. Per ignorare gli elementi di traccia, premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

Nuova preferenza Aggancia testina di riproduzione

Aggancia testina di riproduzione nella timeline quando Effetto calamita è attivato è una nuova preferenza che controlla il comportamento della testina di riproduzione durante lo scorrimento. Quando selezionate questa preferenza, la testina di riproduzione si aggancia a ogni punto di montaggio.

Questa opzione è disponibile nella categoria Generali della finestra di dialogo Preferenze.

Assegnare nomi alle sequenze nidificate

Quando create una sequenza nidificata con il comando Nidifica della timeline, viene visualizzata la finestra di dialogo Nome sequenza nidificata. Potete immettere un nome di vostra scelta per la sequenza nidificata.

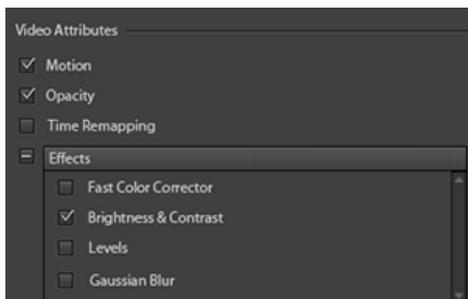
Per utilizzare il comando Sequenza nidificata, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) su una clip nel pannello Timeline e scegliete Nidifica dal menu di scelta rapida.

Durata taglio a zero

Tagliate una clip a una durata pari a zero mediante tastiera o mouse. Per ulteriori informazioni, guardate [questa esercitazione video di Josh Weiss](#).

Funzionalità avanzata Incolla attributi

La finestra di dialogo Incolla attributi consente di aggiungere e spostare effetti audio e visivi tra più clip con facilità.



Dopo la copia di una clip contenente effetti, la finestra di dialogo consente di selezionare l'effetto da incollare nella clip di destinazione selezionata nella timeline.

Se la clip audio o video dispone di effetti aggiuntivi applicati dall'utente, questi effetti sono disponibili anche per la selezione. Potete selezionare un gruppo di effetti o di effetti specifici.

Per ulteriori informazioni, guardate [questa esercitazione video](#).

La testina di riproduzione si sposta fino al punto di montaggio dopo un'eliminazione con scarto

Quando eliminate delle clip con scarto nel pannello Timeline, la testina di riproduzione si sposta automaticamente fino all'inizio del punto di montaggio, invece di restare in posizione. Potete quindi sostituire immediatamente il montaggio senza dover prima riposizionare la testina di riproduzione.

Miglioramenti audio

[Torna all'inizio](#)

Pannello Mixer audio rinominato

Il pannello Mixer audio è stato rinominato Mixer tracce audio. Questo nuovo nome consente di distinguere Mixer tracce audio dal nuovo pannello Mixer clip audio.



Mixer tracce audio

Il menu a comparsa di Mixer tracce audio è stato riprogettato per visualizzare i plug-in audio in sottocartelle categorizzate per una selezione più rapida.

Intestazione di traccia Timeline avanzata

È ora disponibile un controllo audio orizzontale nelle intestazioni delle tracce audio.



Controllo audio

Sono disponibili due nuovi controlli nell'area personalizzabile dell'intestazione delle tracce nella timeline che consentono di regolare il panning e il volume delle tracce audio.

Più assegnazioni stereo per tracce a master multicanale

Potete assegnare una traccia mono o standard a più coppie di canali in un master multicanale. Nella finestra di dialogo di assegnazione panner, impostate le coppie del canale stereo da assegnare a una traccia.

Per ulteriori informazioni, consultate [Più assegnazioni stereo per tracce a master multicanale](#).

Nuovo pannello Mixer clip

Il Mixer clip audio consente di controllare e regolare il volume e il panning di clip in sequenza quando il pannello Timeline è attivo. Allo stesso modo, quando il monitor Sorgente è attivo, Mixer clip audio consente di controllare le clip nel Monitor sorgente.



Mixer clip audio

Per accedere al Mixer clip audio, scegliete Finestra > Mixer clip audio dal menu principale.

Per ulteriori informazioni, consultate [Controllare volume e panning della clip con Mixer clip](#).

Modifiche apportate alla forma d'onda audio

Le forme d'onda audio sono ora simili alle forme d'onda di Adobe Audition. Inoltre, le forme d'onda audio appaiono ora in sequenze nidificate. Potete ripristinare le forme d'onda audio standard nel menu del pannello.

Potete anche utilizzare un colore etichetta per le forme d'onda audio. Nel pannello Timeline, selezionate Le forme d'onda audio usano il colore etichetta.

Nuova Gestione dei plug-in audio e nuovi plug-in audio

È disponibile la Gestione plug-in audio per poter lavorare con gli effetti audio. Per accedere al menu di Gestione plug-in audio dai pannelli Mixer tracce audio ed Effetti. Potete inoltre accedere a Gestione plug-in audio dalla finestra di dialogo Preferenze audio.

Premiere Pro supporta ora i plug-in di terze parti VST3. In Mac potete anche usare i plug-in audio di Audio Units (AU).

Esportazione multicanale QuickTime

Durante l'esportazione delle sequenze principali multicanale, nella finestra di dialogo Esporta file multimediali l'impostazione Canale audio diventa un menu a comparsa che consente di selezionare i canali da includere nell'esportazione.

Supporto superficie di controllo

Premiere Pro consente ora di mixare l'audio in maniera interattiva con le superfici di controllo che utilizzano i protocolli Mackie ed EUCON. Potete inoltre utilizzare controlli basati su tablet di terze parti che supportano questi protocolli.

Per collegare il controller a Premiere Pro, selezionate Superficie di controllo nella finestra di dialogo Preferenze. Scegliete il protocollo del controller dal menu Classe dispositivo.

Utilizzate i fader, le manopole e i pulsanti di questi dispositivi per controllare i fader e i parametri Mixer tracce, quali il panning e il bilanciamento della traccia. Potete collegare dispositivi supportati come Avid MC Artist e Mackie XT e assumere il controllo del Mixer tracce.

Per ulteriori informazioni, consultate [Supporto superficie di controllo](#).

Miglioramenti relativi al colore

[Torna all'inizio](#)

Integrazione di Lumetri Deep Color Engine

Premiere Pro include Lumetri Deep Color Engine. Potete applicare alle sequenze, direttamente dall'interno di n Premiere Pro, i file .look e le tavole di consultazione (LUT) preimpostate.

Usate il nuovo browser integrato Looks nel pannello Effetti per applicare effetti di correzione del colore predefiniti oppure per individuare file .looks esportati da SpeedGrade o LUT da altri sistemi.

Per ulteriori informazioni, consultate [Applicare la correzione del colore di SpeedGrade in Premiere Pro](#).



Il browser Looks integrato in Premiere Pro

Estensione della potenza di Adobe Premiere Pro

[Torna all'inizio](#)

Pannello Adobe Story

Il nuovo pannello Adobe Story disponibile in Premiere Pro consente di importare i copioni creati in Adobe Story, con i metadati associati su cui basare le operazioni di montaggio.

Durante il lavoro potete passare rapidamente a scene specifiche, location, dialoghi e personaggi. Potete utilizzare la ricerca Discorso in testo per trovare le clip necessarie e montarle in base al copione direttamente nell'ambiente di montaggio di Premiere Pro.

Pannello Adobe Exchange

Il pannello Adobe Exchange integrato in Premiere Pro consente di sfogliare, installare e trovare facilmente il supporto per i plug-in e le estensioni più recenti.

Selezionate Finestra > Estensioni > Adobe Exchange per aprire il pannello Adobe Exchange. Potete trovare estensioni gratuite e a pagamento.

Nuove scelte rapide da tastiera modificate

[Torna all'inizio](#)



Premiere Pro offre molte nuove scelte rapide da tastiera tra cui:

Selezionare le clip successiva e precedente in una sequenza

Le scelte rapide da tastiera per Seleziona clip successiva e Seleziona clip precedente consentono di passare velocemente alla selezione corrente della clip e selezionare una clip adiacente nella sequenza.

Selezionare le clip sotto la testina di riproduzione o nell'intervallo tra attacco e stacco

Per poter utilizzare due flussi di lavoro leggermente diversi con comandi da tastiera, esistono due nuove scelte rapide da tastiera con cui selezionare le clip della sequenza: Seleziona clip su testina di riproduzione e Seleziona da attacco a stacco.

Sposta le clip selezionate in altre tracce diverse

Usate le scelte rapida da tastiera per Sposta selezione clip in alto e Sposta selezione clip in basso per spostare le clip selezionate verso l'alto o verso il basso in tracce diverse.

Per un elenco completo delle scelte rapide da tastiera disponibili, consultate [Scelte rapide da tastiera in Premiere Pro CC](#).

Altre modifiche

[Torna all'inizio](#)

Modifiche elaborazione GPU

Ora potete attivare OpenCL o l'elaborazione CUDA su qualunque scheda che soddisfi i requisiti minimi (1 GB di RAM, test per shader di base).

Per migliorare le prestazioni in fase di esportazione, sono disponibili il supporto CUDA per NVIDIA Kepler 2000 e 4000 e il supporto Dual GPU per le schede NVIDIA.

L'elaborazione di OpenCL è ora disponibile su Windows per le schede che soddisfano i requisiti minimi.

Supporto per i codec mezzanine, formati nativi

I codec mezzanine standard e i formati video nativi come i seguenti sono ora disponibili direttamente in Premiere Pro:

- Native MXF-wrapped DNxHD
- Apple ProRes (decoder solo su Windows)
- Sony XAVC
- Panasonic AVCi200

Flussi di lavoro importa/esporta per i progetti Avid e Final Cut Pro

È ora disponibile un flusso di lavoro avanzato e migliorato per l'importazione o l'esportazione di progetti Avid o Final Cut Pro. Potete importare progetti AAF con fedeltà molto superiore e con supporto per più formati video, compresi DNxHD.

Esporta su cassetta (dispositivo seriale)

Quando un dispositivo seriale è collegato, potete esportare la sequenza modificata su videocassetta direttamente dal computer, ad esempio, per creare un nastro master. A questo scopo, selezionate File > Esporta > Cassetta (dispositivo seriale).

Nota: La funzione *Esporta su cassetta (dispositivo seriale)* richiede una soluzione SDI di terze parti per l'esportazione su cassetta. Premiere non può esportare su cassetta in modo nativo mediante il controllo del dispositivo seriale.

Per informazioni sulle molte altre nuove funzioni, consultate [Nuove funzioni di Premiere Pro CC](#).

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Esercitazioni della guida introduttiva

[Video | Cos'è Prelude CC](#)

esercitazione video (30 maggio 2013)

[Video | Organizzazione delle clip in Prelude](#)

esercitazione video (30 maggio 2013)

Il contenuto di alcuni collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Informazioni su Prelude

Introduzione ad Adobe Prelude

Flusso di lavoro

Estensione di Prelude

Il software Adobe Prelude è uno strumento per l'assimilazione e l'archiviazione (o registrazione) di video che consente di contrassegnare e transcodificare il metraggio raw da videocamere basate su file. È una piattaforma aperta che supporta l'integrazione personalizzata con tecnologie e sistemi di gestione di terze parti.

È anche possibile consultare questo video da Video2Brain. <http://www.video2brain.com/en/videos-13357.htm>

Flusso di lavoro

[Torna all'inizio](#)

1. Creazione di un progetto/Apertura di un progetto esistente

In Adobe Prelude è possibile creare un file di progetto (.plproj) per ogni progetto creato in Prelude. Il file di progetto contiene i riferimenti agli oggetti multimediali aggiunti al progetto.

Un file di progetto contiene solo i riferimenti ai file sorgente assimilati. Per questo motivo, le dimensioni dei file di progetto risultano abbastanza ridotte. Poiché solo i riferimenti ai file sorgente vengono memorizzati, potete spostare, rinominare o eliminare i file sorgente. Se i file multimediali vengono spostati o rinominati, potete ricollegarli al progetto mediante il comando Ricollega disponibile nel menu File.

2. Assimilazione del metraggio raw

Potete assimilare intere clip di un filmato o solo alcune parti di una clip (assimilazione parziale). Scegliete il codec più adatto ai requisiti di modifica.

La verifica delle dimensioni dei file e dei livelli di byte consente di rilevare immediatamente se il metraggio è stato assimilato correttamente.

3. Organizzazione del metraggio assimilato

È possibile riordinare la sequenza delle clip muovendole nella visualizzazione Progetto. Utilizzate i raccoglitori per organizzare il contenuto di un progetto proprio come utilizzate le cartelle per organizzare i file. I raccoglitori possono contenere clip, clip secondarie e tagli di prova.

4. Archiviazione delle clip video

Aggiungete i metadati temporali alle clip mediante le opzioni dell'interfaccia o le scelte rapide da tastiera e create le clip secondarie. I marcatori e gli altri metadati temporali consentono di organizzare e cercare rapidamente le clip. È possibile sfruttare le informazioni dei metadati durante l'esportazione in altri software come Adobe Premiere Pro.

5. Creazione dei tagli di prova

Create tagli di prova da clip e clip secondarie prima di inviarli ad altri software come Adobe Premiere Pro per ultimare il montaggio.

6. Esportazione in Adobe Premiere Pro/Final Cut Pro

Potete esportare i tagli di prova, le clip, le clip secondarie e i raccoglitori in un progetto Adobe Premiere Pro o in un file XML di Final Cut Pro. In alternativa, è possibile inviare direttamente il taglio di prova ad Adobe Premiere Pro per effettuare le modifiche.

L'organizzazione e le informazioni dei metadati provenienti da Prelude vengono trasferite in Adobe Premiere Pro. Questo flusso di lavoro continuo riduce il tempo e il lavoro di post-produzione durante la creazione del taglio finale di un filmato.

Estensione di Prelude

[Torna all'inizio](#)

I partner tecnici di Adobe possono utilizzare l'SDK di Prelude per la sua personalizzazione.

- Sfruttate le funzionalità della piattaforma aperta basata su XMP di Adobe Prelude per l'integrazione con tecnologie e sistemi di gestione delle risorse di terze parti.
- Create marcatori ricercabili, personalizzati e temporali tramite i pannelli di ActionScript® con cui è possibile acquisire le informazioni relative al progetto o all'organizzazione.
- Importate i metadati degli eventi da altre sorgenti specifiche del flusso di lavoro. Quindi, aggiungeteli al metraggio in Prelude importandoli

come flusso o file XMP.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con Adobe Prelude

Con Adobe® Prelude™ potete assimilare le clip, trascodificare il metraggio, creare marcatori per clip secondarie e tagli di prova per poi importare i dati in Adobe® Premiere® Pro.

È possibile utilizzare la denominazione di clip e le funzioni di metadati di Prelude per creare rapidamente clip secondarie, realizzare un assemblaggio di tagli di prova e inviarlo a Premiere Pro come sequenza per il montaggio immediato. Potete quindi esportare i tagli di prova, le clip, le clip secondarie e i raccoglitori da Prelude a un progetto Adobe Premiere Pro per il montaggio.

Per ulteriori informazioni sull'uso di Adobe Prelude, consultate l'[Aiuto di Adobe Prelude](#).

Esportazione di file da Adobe Prelude

[Torna all'inizio](#)

Potete esportare i tagli di prova, le clip, le clip secondarie e i raccoglitori da Prelude a un progetto Adobe Premiere Pro oppure a un file XML FCP. In alternativa, potete inviare ad Adobe Premiere Pro i tagli di prova direttamente da modificare.

L'organizzazione e le informazioni dei metadati da Prelude è riportata in Adobe Premiere Pro. Questo flusso di lavoro continuo riduce il tempo e lo sforzo di post-produzione quando create il taglio finale di un filmato.

Esportazione di un progetto Premiere Pro o di un file XML Final Cut Pro

Per esportare un file di progetto di Premiere Pro contenente clip, clip secondarie, marcatori e tagli di prova da Adobe Prelude, effettuate le seguenti operazioni:

1. Scegliete File > Esporta.
2. Viene visualizzata la finestra di dialogo Esporta.
3. Scegliete la destinazione per il file di progetto.
4. Assegnate un nome al file di progetto e selezionate la casella di controllo per abilitarlo.
5. Dal menu Tipo, scegliete un file di Premiere Pro o un file XML di Final Cut Pro 7.
6. Facoltativo: esportate gli oggetti multimediali associati selezionando la casella di controllo per abilitarli e creando una cartella.
7. Fate clic su OK.

Il file viene esportato. Potete ora importare o aprire il file di progetto in Adobe Premiere Pro.

Risorse

- [Aiuto di Adobe Prelude](#)
- [Esercitazione video: Adobe Prelude](#)
- [Esercitazione video: panoramica dell'interfaccia](#)
- [Esercitazione video: marcatori migliorati e importazione da Prelude](#)
- [Esercitazione video: condivisione di clip e tagli di prova direttamente con Adobe Premiere Pro](#)
- [Esercitazione video: aggiunta di commenti](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Spazio di lavoro e flusso di lavoro

Reti e oggetti multimediali rimovibili con Digital Video

risoluzione dei problemi (19 ottobre 2012)

Il contenuto di alcuni collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Lo spazio di lavoro di Prelude

[Esercitazione video](#)
[Schermata introduttiva](#)
[Spazi di lavoro Assimilazione, Archiviazione, Elenco e Taglio di prova](#)
[Creazione di spazi di lavoro personalizzati](#)
[Pannelli di Prelude](#)

Esercitazione video

[Torna all'inizio](#)

Per visualizzare il video in modalità a tutto schermo, fate clic su .

Schermata introduttiva

[Torna all'inizio](#)

La schermata introduttiva viene visualizzata all'apertura di Prelude. Nella schermata introduttiva è possibile creare un progetto, aprire un progetto esistente o accedere all'Aiuto di Prelude.

Per disattivare la schermata introduttiva all'avvio, disattivate l'opzione Mostra schermata introduttiva all'avvio sulla schermata introduttiva.

Se disattivate la schermata introduttiva, l'ultimo progetto aperto viene eseguito al riavvio successivo di Prelude. Per riattivare la schermata introduttiva, aprite la finestra di dialogo Preferenze e selezionate Mostra schermata introduttiva nel menu All'avvio.

Spazi di lavoro Assimilazione, Archiviazione, Elenco e Taglio di prova

[Torna all'inizio](#)

Gli spazi di lavoro predefiniti disponibili in Prelude sono progettati per ottimizzare i layout dei pannelli per attività quali archiviazione o elaborazione di tagli di prova.

Finestra di dialogo Assimilazione

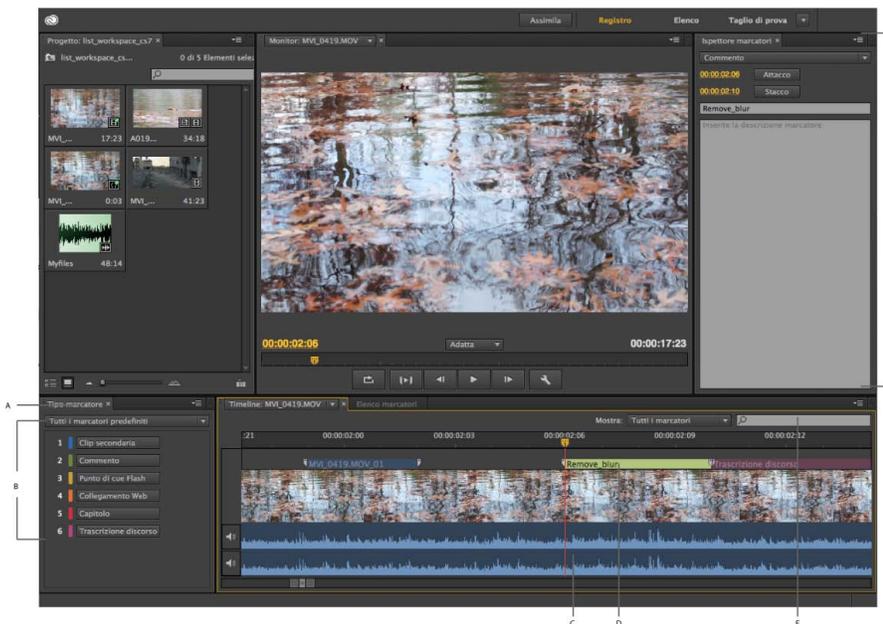
Utilizzate la finestra di dialogo Assimilazione per selezionare e assimilare le clip filmate. Potete inoltre le cartelle e tagli di prova. Quando scegliete una cartella, vengono assimilate tutte le clip filmate associate.

È possibile assimilare le clip dal computer, da altre applicazioni oppure da dispositivi collegati quali un disco rigido esterno, una videocamera o la scheda di una videocamera. Potete assimilare una parte di una clip (assimilazione parziale) impostando i punti di attacco e stacco sulla miniatura della clip e attivando la transcodifica nella sezione Trasferimento clip a destinazione. È anche possibile scegliere l'opzione di transcodifica più adatta alle esigenze di montaggio.

In Prelude potete aggiungere metadati e rinominare i file prima dell'assimilazione.

Per visualizzare la posizione delle clip sul computer, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip nella visualizzazione a elenco e miniature. Selezionate Mostra in Esplora risorse (Windows) o Mostra nel Finder (Mac OS).

Lo spazio di lavoro Archiviazione

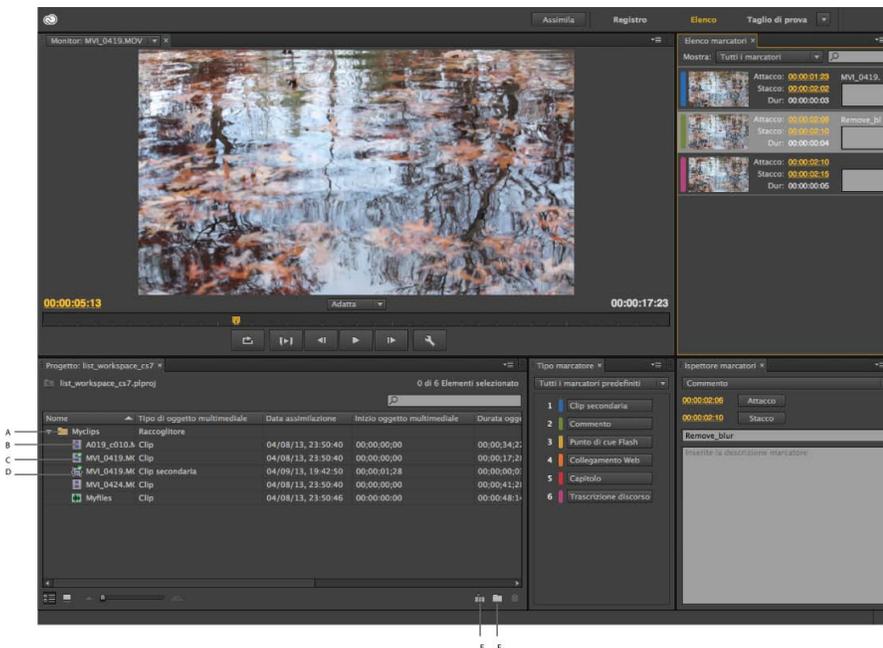


Il pannello Tipo marcatore

A. Pannello marcatori Metadati **B.** Pulsanti per marcatori **C.** Indicatore del tempo corrente (testina di riproduzione) **D.** Marcatore di metadati applicato alla clip filmato **E.** Opzione di ricerca per i marcatori **F.** Pannello per modificare le informazioni dei metadati

Lo spazio di lavoro Archiviazione è ottimizzato per aggiungere rapidamente metadati e creare clip secondarie. Aggiungete marcatori e altri metadati per organizzare e cercare rapidamente le clip. È possibile sfruttare i metadati durante l'esportazione in Adobe Premiere Pro o in altre applicazioni.

Lo spazio di lavoro Elenco

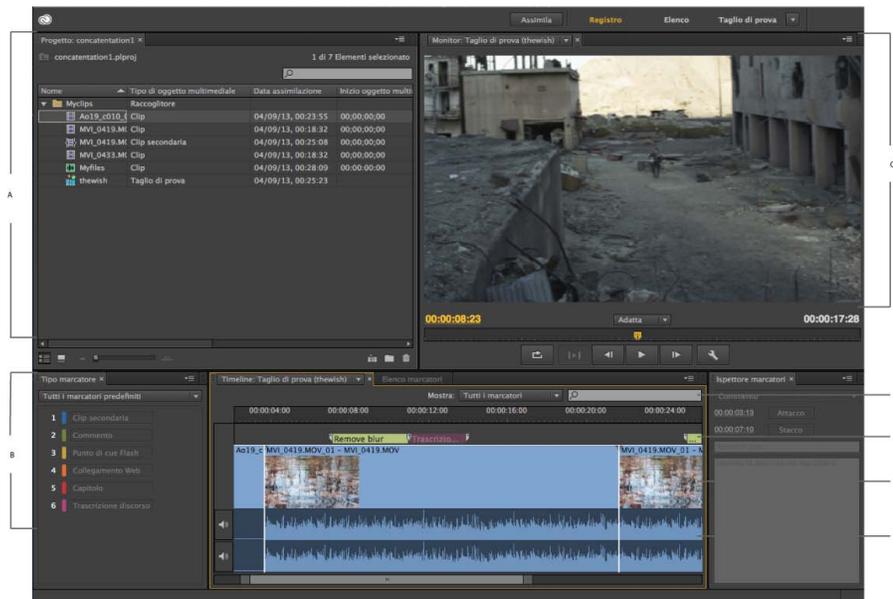


Spazio di lavoro Elenco

A. Raccogliitore **B.** Clip filmato **C.** Clip filmato aperta nella timeline **D.** Clip secondaria aperta nella timeline **E.** Crea taglio di prova **F.** Crea raccogliitore

Nel pannello Progetto organizzate i contenuti di un progetto proprio come utilizzate le cartelle per organizzare i file. I raccoglitori possono contenere clip, clip secondarie e tagli di prova. Nel pannello Progetto è possibile creare un taglio di prova e aggiungervi le clip secondarie. Riordinate il contenuto del pannello Progetto trascinandolo in una nuova posizione.

Lo spazio di lavoro Taglio di prova



Spazio di lavoro *Taglio di prova*

A. Pannello Progetto contenente le clip e i tagli di prova **B.** Timeline contenente le clip secondarie per il taglio di prova **C.** Pannello Monitor **D.** Opzione di ricerca per i marcatori **E.** Traccia contenente le informazioni dei metadati e delle clip secondarie **F.** Traccia video **G.** Traccia audio

Aprire il taglio di prova creato e aggiungete le clip e le clip secondarie alla timeline. Quando esportate i tagli di prova in Adobe Premiere Pro o in altre applicazioni, vengono mantenute tutte le informazioni di metadati e organizzative delle clip.

💡 È possibile visualizzare solo alcuni marcatori nella timeline mediante le opzioni del menu *Mostra*.

Creazione di spazi di lavoro personalizzati

[Torna all'inizio](#)

In Prelude è possibile accedere ai pannelli dal menu Finestra. Come per altre applicazioni di Adobe, è possibile impostare pannelli e riquadri mobili e agganciarli. Si possono inoltre creare spazi di lavoro personalizzati. Per accedere agli spazi di lavoro personalizzati, selezionate *Finestra > Spazio di lavoro* e quindi scegliete tra le opzioni disponibili.

Se utilizzate di frequente uno spazio di lavoro personalizzato, potete crearne uno da *Finestra > Spazio di lavoro > Nuovo spazio di lavoro*. Lo spazio di lavoro personalizzato viene aggiunto al menu *Finestra > Spazio di lavoro*. Per tornare allo spazio di lavoro predefinito, selezionate *Finestra > Spazio di lavoro > Ripristina spazio di lavoro corrente*.

Nota: un riquadro è un insieme di pannelli raggruppati.

Riordinate i contenuti in un pannello e tra i pannelli trascinandoli nella nuova posizione.

Pannelli di Prelude

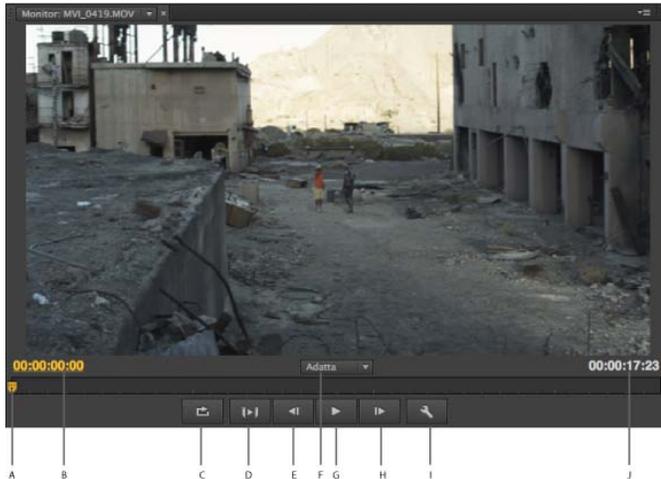
[Torna all'inizio](#)

Di seguito è riportato un elenco parziale dei pannelli di Prelude:

Pannello	Descrizione
Estensioni	Contiene le estensioni o i plug-in per estendere le funzionalità di Prelude. Se non vi sono estensioni o plug-in disponibili, questa opzione è disattivata.
	Consente di visualizzare il livello di audio per il filmato riprodotto nella timeline.
Eventi	Elenca le avvertenze, i messaggi di errore e altre informazioni utili per individuare e risolvere eventuali problemi.
	Tramite il pannello Cronologia è possibile saltare a uno stato qualsiasi del progetto creato durante la sessione di lavoro corrente. Ogni volta che si applica una modifica a una parte del progetto, il nuovo stato del progetto viene aggiunto al pannello.

Cronologia	<p>Potete selezionare uno stato e modificare il progetto a partire da tale stato.</p> <p>Fate clic con il pulsante destro del mouse nel pannello Cronologia per visualizzare le opzioni disponibili.</p> <p>Il pannello Cronologia viene rimosso quando passate da una clip aperta e un montaggio preliminare. Inoltre viene prodotto quando si salva la clip aperta o il montaggio.</p>
Elenco marcatori	<p>Consente di visualizzare tutti i marcatori nel filmato attualmente aperto. Questo pannello consente inoltre di modificare il codice di tempo dei punti di attacco e stacco o la descrizione dei marcatori.</p>

Il pannello Monitor



Spazio di lavoro Monitor

A. Indicatore del tempo corrente (testina di riproduzione) **B.** Codice di tempo **C.** Ciclo continuo video **D.** Riproduci da attacco a stacco **E.** Un passo indietro **F.** Opzioni di ingrandimento **G.** Riproduzione/Pausa **H.** Un passo avanti **I.** Impostazioni di output **J.** Durata clip

Fate doppio clic su una clip filmato nel pannello Progetto per aprirla e riprodurla nel pannello Monitor. Il monitor consente di accedere alle opzioni di navigazione e riproduzione standard. Per navigare nel filmato è possibile utilizzare il codice di tempo, i pulsanti di riproduzione oppure la testina di riproduzione.

L'opzione Riproduci da attacco a stacco consente la riproduzione di un filmato per la durata di un marcatore selezionato.

 Usate le scelte rapide da tastiera J, K e L per visualizzare in anteprima la clip filmato. Per un controllo maggiore, utilizzate la combinazione di tasti K e J per tornare indietro lentamente, K e L per andare avanti lentamente.

Impostazione della qualità di visualizzazione

Alcuni formati sono difficili da visualizzare in riproduzione full-motion, a causa di un'elevata compressione o frequenza di dati. Un livello di risoluzione inferiore consente la riproduzione più rapida, a scapito tuttavia della qualità dell'immagine. Questo compromesso è particolarmente evidente quando si visualizzano file multimediali AVCHD o di altro tipo con codec H.264. Con impostazioni inferiori alla risoluzione massima, per questi formati viene disattivata la correzione degli errori ed è quindi probabile che in fase di riproduzione si verifichino degli artefatti. Tuttavia, tali artefatti non saranno presenti nel file multimediale esportato.

L'utilizzo di risoluzioni diverse per la riproduzione e la pausa offre maggior controllo sull'esperienza di monitoraggio. Nel caso di metraggio ad alta risoluzione, impostate una risoluzione di riproduzione inferiore (ad esempio, 1/4) per rendere la riproduzione più fluida e scegliete invece Massima come Risoluzione in pausa. Con queste impostazioni potete controllare la qualità della messa a fuoco o i dettagli dei bordi quando mettete in pausa la riproduzione. Durante lo scorrimento verrà invece usata l'impostazione di Risoluzione di riproduzione, non di Risoluzione in pausa.

1. Fate clic sul pulsante Output.
2. Selezionate un'opzione per Risoluzione di riproduzione e Risoluzione in pausa.

Collegamento tra i copioni di Adobe Story e le clip filmato di Prelude

Cancellare i metadati dei copioni dalle clip

In Prelude potete collegare le clip dei filmati ai copioni di Adobe, quindi analizzare le clip per una migliore conversione del parlato in testo. Utilizzando come guida il copione incorporato, Prelude esegue l'analisi con Adobe Media Encoder.

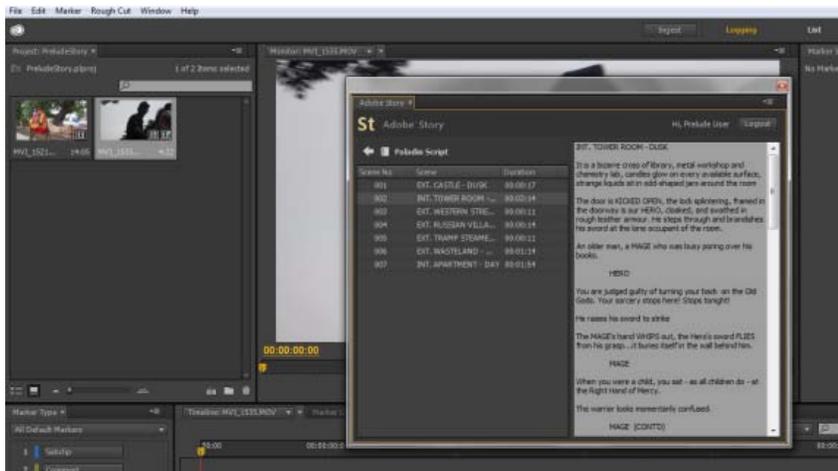
Durante l'analisi, quando viene trovata una quantità sufficiente di corrispondenze con il copione incorporato, il testo del discorso analizzato viene sostituito con quello del copione incorporato. A differenza dell'analisi standard, con la sostituzione vengono mantenuti l'ortografia, la punteggiatura e i nomi corretti dal copione di riferimento.

Al termine dell'analisi, sulla clip sono presenti marcatori di trascrizione discorso. È possibile cercare singole parole nel pannello Progetto per filtrare le clip contenenti tali metadati. È anche possibile cercare una clip aperta mediante la casella di ricerca nei pannelli Timeline o Elenco marcatori.

Dopo l'esportazione in Adobe Premiere Pro, i marcatori da discorso a testo vengono visualizzati nella sezione di testo Analisi del pannello Metadati di Premiere Pro.

Nota: questo tipo di flusso di lavoro è disponibile solo per i copioni TV e film di Story. Gli altri tipi di copioni non sono visibili in Prelude.

1. Selezionate Finestra > Adobe Story.
2. Accedete ad Adobe Story utilizzando le credenziali dell'ID Adobe.
3. Aprite il copione che contiene le scene da associare alle clip filmato di Prelude.
4. Selezionate una scena dal copione e trascinatela nella clip filmato di Prelude. Dopo aver collegato il copione, l'icona del copione allegato viene visualizzata sulla clip.



5. Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip filmato e selezionate Analizza contenuto. La clip filmato viene inviata ad Adobe Media Encoder per l'analisi. Attendete che l'analisi venga completata.
6. Al termine dell'analisi, i marcatori da discorso a testo vengono visualizzati nella timeline.
Aprite il pannello Metadati da Finestra > Metadati. I metadati della scena importata vengono visualizzati nella sezione Copione del pannello.

💡 Se necessario, è possibile associare più clip in Prelude a una scena di un copione Adobe Story.

Cancellare i metadati dei copioni dalle clip

- Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip filmato e scegliete Cancella dati copione.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Importazione dei contenuti multimediali

Reti e oggetti multimediali rimovibili con Digital Video

risoluzione dei problemi (19 ottobre 2012)

Il contenuto di alcuni collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Assimilazione di clip multimediali

[Video | Organizzare clip, clip secondarie e sequenze in Prelude](#)
[Formati file supportati per l'assimilazione](#)
[Creazione di un progetto/Apertura di un progetto esistente](#)
[Assimilare le clip filmate](#)
[Rinominare i file durante l'assimilazione](#)
[Aggiungere i metadati ai file assimilati](#)
[Ricollegare i file spostati in un'altra posizione](#)

Il video e l'audio di una videocamera basata su file sono contenuti in file digitali. Per "assimilazione" si intende il processo di trasferimento di dati dal supporto di registrazione e, opzionalmente, di transcodifica in altri formati.

Create un progetto prima di assimilare le clip filmate in Adobe Prelude. Per ogni progetto creato in Prelude, viene creato un file di progetto (.plproj).

Un file di progetto contiene solo i riferimenti ai file sorgente assimilati. Per questo motivo, le dimensioni dei file di progetto risultano abbastanza ridotte.

[Torna all'inizio](#)

Formati file supportati per l'assimilazione

Potete assimilare video, file solo audio (AIFF, MP3 e WAV) e fissi (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Bitmap, GIF, JPEG, PNG, TIFF e file di icona) in Prelude.

Nota: solo i metadati statici sono associati alle immagini fisse in Prelude. Ai fini di inclusione nei tagli di prova, alle immagini fisse viene assegnata una durata predefinita di 150 fotogrammi. Potete regolare questa durata predefinita nelle Preferenze (Preferenze > Generali). Nessun marcatore è associato alle immagini fisse in Prelude.

Il formato Panasonic P2 Prelude supporta il tipo Panasonic Op-Atom di MXF, con video in formato DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD o AVC-I.

La cartella radice della struttura di file P2 è CONTENTS. Ogni elemento essenziale (ovvero un elemento video o audio) è contenuto in un file wrapper MXF a parte; i file video MXF si trovano nella sottocartella VIDEO, mentre i file audio MXF si trovano nella sottocartella AUDIO. I file XML della sottocartella CLIP contengono associazioni tra i file essenziali e i relativi metadati.

Affinché il computer possa leggere i dati sulle schede P2, dovete installare il driver adeguato, che si può scaricare dal sito Web di Panasonic. Panasonic fornisce anche un visualizzatore P2, con il quale potete sfogliare e riprodurre gli oggetti multimediali memorizzati su una scheda P2.

Nota: per utilizzare alcune funzioni con i file P2, dovete modificare anzitutto le proprietà del file da sola lettura a lettura e scrittura. Ad esempio, per cambiare i metadati di una clip mediante la finestra di dialogo Codice di tempo, impostate le proprietà del file su lettura e scrittura. Per modificare le proprietà del file, utilizzate le funzioni del sistema operativo.

Formati XDCAM e AVCHD Potete trovare i file video generati dalle videocamere XDCAM HD nella cartella CLIP, scritti in formato MXF. Le videocamere XDCAM EX scrivono i file MP4 in una cartella denominata BPAV.

XMPilot è un add-on opzionale di Sony per alcune videocamere XDCAM HD. Con Prelude è possibile tradurre i metadati Planning di XMPilot in metadati statici. I marcatori essenziali vengono convertiti in marcatori di commento. I metadati raccolti e aggiunti al sistema XMPilot in fase di produzione vengono ora mantenuti durante la post-produzione.

Quando utilizzate file AVCHD, assicuratevi di mantenere la struttura delle cartelle. I file raw MTS non possono essere registrati su Prelude.

[Torna all'inizio](#)

Creazione di un progetto/Apertura di un progetto esistente

Utilizzate le opzioni nella schermata introduttiva per creare un progetto o aprirne uno esistente.

Se il progetto è già aperto in Prelude, scegliete tra le seguenti opzioni:

- Per creare un progetto, selezionate File > Nuovo progetto. In alternativa, premete **Ctrl+Alt+N** (Windows) o **Comando+Opzione+N** (Mac OS). Specificate un nome e una posizione per il file di progetto.
- Per aprire un progetto esistente, selezionate File > Apri progetto. In alternativa, premete **Ctrl+Maiusc+O** (Windows) o **Comando+Maiusc+O** (Mac OS). Individuate la posizione del file di progetto e apritelo.

[Torna all'inizio](#)

Assimilare le clip filmato

È possibile assimilare intere clip filmato o una parte selezionata delle clip filmato (assimilazione parziale). È inoltre possibile transcodificare le clip filmato selezionate mediante più opzioni di codifica.

1. Selezionate File > Assimila. In alternativa, premete **Ctrl+I** (Windows) o **Comando+I** (Mac OS).

 *Per assimilare i file in un raccoglitore specificato, selezionate il raccoglitore nel pannello Progetto prima di fare clic su Assimila.*

2. Individuate la cartella contenente i file multimediali e fate clic su di essa. Il contenuto della cartella viene visualizzato nel pannello centrale.

 *Suggerimento: per accedere alle cartelle da cui avete precedentemente assimilato dei contenuti, utilizzate il menu sopra il pannello.*

3. Effettuate le seguenti operazioni a seconda delle vostre esigenze:

- Per visualizzare il contenuto come miniature, fate clic sul pulsante Visualizzazione a icone .
- Per visualizzare il contenuto come elenco, fate clic sul pulsante Visualizzazione a elenco .
- Per visualizzare rapidamente un'anteprima dei contenuti di una clip filmato, trascinate il cursore sulla miniatura. È anche possibile fare clic sulla miniatura e far scorrere il filmato con la testina di riproduzione. In alternativa, utilizzate i tasti JKL per controllare la riproduzione della miniatura selezionata.
- Per modificare le dimensioni delle miniature di clip filmato nel pannello, utilizzate il cursore Zoom .
- Per visualizzare un determinato tipo di file, selezionate un'opzione dal menu Tipo file. Ripetete la procedura per scegliere più di un'opzione. Per impostazione predefinita, vengono visualizzati tutti i tipi di file supportati in Prelude.
- Per visualizzare i file di una determinata sorgente, selezionate un'opzione dal menu Visualizza come. In caso di assimilazione da un dispositivo, accertatevi che sia collegato al computer.
- Per selezionare le clip da assimilare, fate clic sulla casella di controllo corrispondente. Fate clic su Seleziona tutto per selezionare e assimilare tutte le clip.

4. Per assimilare una parte specifica della clip (assimilazione parziale), fate clic sulla relativa miniatura. Per spostarvi nella clip, usate le scelte rapide da tastiera JKL oppure trascinate la testina di riproduzione. Per impostare l'attacco e lo stacco, premete rispettivamente I e O in corrispondenza dei punti desiderati.

Quando utilizzate questa funzione, accertatevi di attivare l'opzione Transcodifica. La transcodifica è necessaria per effettuare l'assimilazione parziale.

5. Per specificare il percorso per i file assimilati, selezionate Trasferimento clip a destinazione ed effettuate le seguenti operazioni:

- a. Per cambiare la cartella dei file trasferiti, nel menu Cerca percorso selezionate Destinazione principale e scegliete una cartella di destinazione.
- b. (Facoltativo) Per creare una sottocartella per i file trasferiti nella cartella selezionata, fate clic su Aggiungi sottocartella. Specificate un nome per la sottocartella. La creazione di una sottocartella è utile per evitare che vengano accidentalmente sovrascritti i file con lo stesso nome.

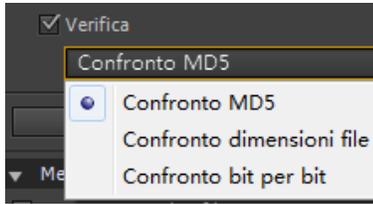
6. Per trasferire i file multimediali senza transcodificarli, lasciate deselezionata l'opzione Transcodifica.

Per fare in modo che i file copiati corrispondano agli originali, selezionate Verifica. Questa opzione è disponibile solo per la Destinazione principale e quando l'opzione Transcodifica è disattivata.

Confronto MD5: esegue un controllo MD5 e verifica che il file di origine sia uguale al file assimilato.

Confronto dimensioni file: consente di controllare se la dimensione del file assimilato è uguale a quella della clip filmato originale.

Confronto bit per bit: consente di effettuare un controllo CRC e verificare se il valore checksum del file sorgente è uguale a quello del file assimilato. Se i file sono diversi, i valori checksum non corrispondono e la verifica dà esito negativo.



Verifica MD5 per i file assimilati

7. Per specificare le impostazioni di transcodifica per i file assimilati, selezionate Transcodifica. Specificate i predefiniti di transcodifica dei file dai relativi sottomenu. Per specificare altri predefiniti, aggiungeteli in Adobe Media Encoder. I predefiniti aggiunti diventano disponibili anche in Prelude.

Se disponete di Adobe Premiere Pro installato sul computer, selezionate Congiungi clip per unire diverse clip selezionate in un'unica clip filmato. Specificate un nome per la clip filmato. Una volta effettuata l'assimilazione, la clip appena concatenata viene visualizzata nel pannello Progetto.

8. Per transcodificare i file selezionati in più formati o trasferire i file in diversi percorsi, fate clic su Aggiungi destinazione. Ripetete la procedura descritta.

Nota: al termine dell'assimilazione, nel pannello Progetto di Prelude vengono visualizzati solo i file trasferiti alla destinazione principale.

9. Fate clic su Assimila.

I file vengono sottoposti a transcodifica mediante Adobe Media Encoder. I file transcodificati vengono visualizzati nella cartella di destinazione al termine del processo di transcodifica.

Per mettere in pausa o annullare la transcodifica, utilizzate i pulsanti corrispondenti nella barra di avanzamento.

[Torna all'inizio](#)

Rinominare i file durante l'assimilazione

Prima di rinominare i file, create un predefinito basato su vari parametri forniti da Prelude. Quindi usate il predefinito per rinominare i file selezionati durante l'assimilazione.

La ridenominazione di file su disco funziona correttamente con file semplici come QuickTime e quando il Trasferimento clip a destinazione è attivato.

I file che fanno parte di una struttura di cartelle complessa (come P2) non vengono rinominati. In questi casi, il nuovo nome viene visualizzato nel progetto di Prelude perché salvato nei metadati (Dublin Core > Titolo) e visualizzato come nome della clip.

1. Nel pannello Ridenominazione file della finestra di dialogo Assimilazione, selezionate Rinomina file.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per applicare il nuovo predefinito di ridenominazione alle clip filmato copiate nella destinazione principale e alle copie in destinazioni aggiuntive, selezionate Applica a tutte le destinazioni.
 - Per applicare il nuovo predefinito di ridenominazione solo alle clip assimilate alla destinazione principale, selezionate Applica solo alla destinazione principale.
3. Per creare un predefinito per la denominazione di file, effettuate le seguenti operazioni:
 - a. Fate clic sull'icona con freccia rivolta verso il basso accanto all'elenco di predefiniti di ridenominazione e scegliete Nuovo predefinito.

- b. Fate clic su "+" per aggiungere un elemento al predefinito di denominazione personalizzato. Selezionate una delle seguenti opzioni:
 - Incremento automatico consente di incrementare il numero associato al nome quando i file vengono denominati. Potete scegliere di incrementare i nomi per incrementi di 1, 01, 001 o 0001.
 - In Testo personalizzato, immettete il testo secondo le vostre esigenze. Ad esempio, il testo può corrispondere a un nome di progetto o a un separatore tra due elementi.
 - In Data viene utilizzata la marca temporale associata ai file per denominare i file.
 - In Nome file viene utilizzato il nome file originale (senza l'estensione), come elemento nel nuovo nome.
 - c. Fate clic su Salva per salvare il predefinito. Immettete un nome per il predefinito. Verificate che il nome non contenga spazi vuoti.
 - d. Per aggiungere altri elementi, fate clic sul pulsante "+" di nuovo.
4. Per tornare al pannello Ridenominazione file senza salvare le modifiche, fate clic su "x". Per eliminare un predefinito, fate clic sull'icona Cestino.

Modifica dei predefiniti di denominazione file

1. Selezionate il predefinito dal menu.
2. Fate clic sull'icona con freccia rivolta verso il basso accanto al menu e selezionate Modifica.
3. Modificate i valori come richiesto e fate clic su Salva.
4. Per salvare il predefinito con un nome diverso, selezionate Salva con nome. Immettete un nuovo nome per il predefinito.

 Potete archiviare il predefinito Metadati di file in una posizione a livello di sistema che impedisce ad altri utenti di modificare il predefinito. La posizione condivisa è `/Users/Shared/Adobe/Prelude/2.0/Presets/Metadata (Mac)` e `C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\2.0\Presets\Metadata (Windows)`.

Condivisione di predefiniti di denominazione file

Le convenzioni di denominazione coerenti possono essere molto utili nei flussi di lavoro in collaborazione. Dopo aver creato un predefinito in una posizione specificata, è possibile condividerlo con più utenti. Le persone con cui avete condiviso il predefinito possono importare il file del predefinito in Prelude. Al termine dell'importazione, Prelude consente di copiare il predefinito sul computer in una posizione appropriata.

Per importare un predefinito, fate clic sulla freccia rivolta verso il basso accanto al menu Predefinito e selezionate Importa predefinito. Selezionate i predefiniti da importare e fate clic su Apri.

Tutti i predefiniti vengono memorizzati in una posizione specifica sul computer. Per individuare i predefiniti sul computer, fate clic sull'icona con freccia rivolta verso il basso accanto al menu Predefinito e selezionate Mostra in Esplora risorse oppure Mostra nel Finder.

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere metadati ai file assimilati

È possibile aggiungere metadati alle clip filmato prima dell'assimilazione in Prelude. I metadati sono disponibili nel pannello Metadati.

In modo simile alla ridenominazione file durante l'assimilazione, è possibile creare un modulo (o schema) personalizzato da applicare a ogni clip assimilata come metadati XMP. I predefiniti per metadati possono essere condivisi e importati. La condivisione di metadati è utile per stabilire set coerenti di metadati che i gruppi possono sfruttare nell'organizzazione di risorse e contenuti.

1. Nel pannello Metadati di file della finestra di dialogo Assimilazione, selezionate Aggiungi metadati di file.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per applicare il nuovo predefinito alle clip filmato copiate nella destinazione principale e alle copie salvate in destinazioni aggiuntive, selezionate Applica a tutte le destinazioni.
 - Per applicare il nuovo predefinito solo alle clip assimilate alla destinazione principale, selezionate Applica solo alla destinazione principale.

3. Per creare un predefinito, effettuate le seguenti operazioni:

- a. Fate clic sull'icona con freccia rivolta verso il basso accanto all'elenco dei predefiniti per metadati e scegliete Nuovo predefinito.
- b. Fate clic su "+" per aggiungere un campo di metadati.
- c. Immettete un nome per il campo di metadati. Verificate che il nome non contenga spazi vuoti.
- d. Per i campi obbligatori, fate clic sulla casella di controllo accanto all'asterisco (*).
- e. Facoltativamente, in Inserisci il valore metadati, immettete il valore per il predefinito.
- f. Fate clic su Salva per salvare il predefinito.
- g. Per aggiungere campi supplementari, fate clic sul pulsante "+" di nuovo.

Nota: il nome e il valore dei metadati vengono definiti coppia di metadati o coppia chiave-valore. È possibile scegliere di immettere un valore predefinito al nome o aggiungere il valore in modo dinamico durante l'assimilazione.

4. Per modificare un predefinito, effettuate le seguenti operazioni:

- a. Selezionate un predefinito dal menu.
- b. Fate clic sull'icona con freccia rivolta verso il basso accanto al menu e selezionate Modifica.
- c. Modificate i valori come richiesto e fate clic su Salva.
- d. Per salvare il predefinito con un nome diverso, selezionate Salva con nome. Immettete un nuovo nome per il predefinito.

5. Per importare un predefinito, fate clic sulla freccia rivolta verso il basso accanto al menu Predefinito e selezionate Importa predefinito. Selezionate i predefiniti da importare e fate clic su Apri.

Tutti i predefiniti vengono memorizzati in una posizione specifica sul computer. Per individuare i predefiniti sul computer, fate clic sull'icona con freccia rivolta verso il basso accanto al menu Predefinito e selezionate Mostra in Esplora risorse oppure Mostra nel Finder.

 In caso di collaborazione, è possibile condividere i predefiniti con altri editor.

6. Per tornare al pannello Metadati senza salvare le modifiche, fate clic su "x". Per eliminare un predefinito, fate clic sull'icona Cestino.

 Potete archiviare il predefinito Metadati di file in una posizione a livello di sistema che impedisce ad altri utenti di modificare il predefinito. La posizione condivisa è `/Users/Shared/Adobe/Prelude/2.0/Presets/Metadata (Mac)` e `C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\2.0\Presets\Metadata (Windows)`.

[Torna all'inizio](#)

Ricollegare i file spostati in un'altra posizione

Il file di progetto contiene riferimenti alla posizione dei file assimilati. Se spostate questi file in una posizione diversa nel computer, non saranno più disponibili per il progetto. Per continuare a utilizzare i file spostati nel progetto, effettuate nuovamente il collegamento mediante le opzioni di Prelude.

Quando aprite un progetto contenente dei file che sono stati spostati dall'ultima volta in cui avete aperto il progetto, verrà visualizzato un elenco di tali file. Fate clic su Sì per ricollegare i file specificandone la posizione corrente. Se scegliete di non ricollegare i file, potrete effettuare quest'operazione manualmente in seguito.

1. Nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse sul file con l'icona offline  e selezionate Ricollega. Per selezionare più file presenti nella stessa posizione, utilizzate Ctrl+clic/Comando+clic o Maiusc+clic.
2. Individuate la cartella che contiene i file e selezionatene uno. Prelude consente di utilizzare questa posizione per ricollegare tutti gli altri file nella selezione.
3. Fate clic su Apri.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Archiviazione delle clip filmato

Il contenuto di alcuni collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Archiviazione delle clip filmato

[Esercitazione video](#)

[Tipi di marcatori](#)

[Utilizzo della timeline](#)

[Archiviazione delle clip video \(flusso di lavoro basato su tastiera\)](#)

[Archiviazione delle clip video \(flusso di lavoro basato su menu\)](#)

[Creazione di un modello per marcatori](#)

[Aggiunta di metadati a una clip filmato](#)

[Importazione ed esportazione delle informazioni dei metadati](#)

[Utilizzo di Creative Cloud per caricare e scaricare i metadati delle risorse](#)

Utilizzate le funzioni di archiviazione di Adobe Prelude per creare le clip secondarie e aggiungere i marcatori temporali. I marcatori temporali contengono informazioni su una parte specifica della clip filmato. Ad esempio, potete utilizzare un marcatore temporale come Trascrizione discorso per modificare il testo generato dalla conversione del discorso in testo con un software quale Adobe Media Encoder.

Per aggiungere dei metadati statici alla clip, utilizzate il pannello Metadati.

Le informazioni di archiviazione e i metadati aggiunti vengono acquisiti in un file XMP. Per alcuni formati come QuickTime (.mov), i dati XMP vengono scritti nel file multimediale. Per i formati che non supportano la scrittura nel file multimediale, come MXF, i dati XMP vengono scritti in un file collaterale. Il file collaterale viene memorizzato nello stesso percorso del file multimediale.

[Torna all'inizio](#)

Esercitazione video

Per visualizzare il video in modalità a tutto schermo, fate clic su  nel video.

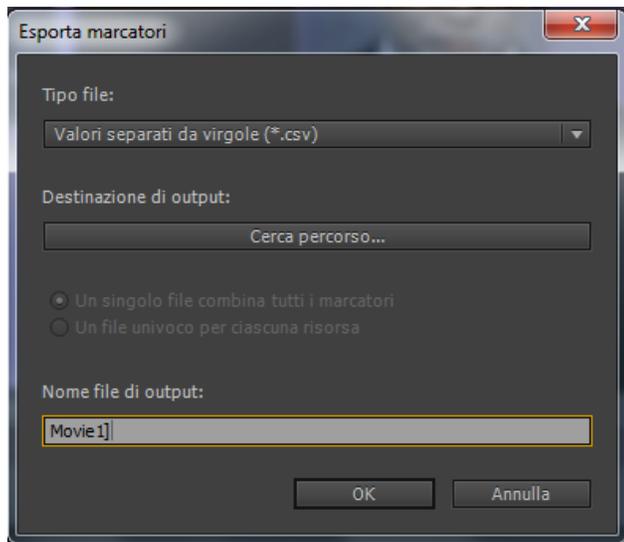
[Torna all'inizio](#)

Tipi di marcatori

Tipo marcatore	Descrizione
Clip secondaria	Consente di creare attacchi e stacchi per le clip secondarie. Al momento di salvare il progetto, le clip secondarie sono elencate nella visualizzazione Progetto.
Commento	Un commento o una nota sulla parte selezionata della clip filmato.
Punto di cue Flash	Consente di attivare eventi esterni come la sincronizzazione della grafica, fornendo le opzioni di navigazione, e caricando altri file video.
Collegamento Web	Consente di aggiungere un URL per fornire ulteriori informazioni sulla parte selezionata della clip filmato.
Capitolo	Questi marcatori, se importati in un software come Encore e Adobe Premiere Pro, vengono utilizzati per creare i punti capitolo.
Trascrizione discorso	Per modificare il contenuto da discorso a testo creato con un software come Adobe Media Encoder, oppure per aggiungere manualmente tale contenuto.

Marcatori di esportazione

È possibile esportare i marcatori da risorse selezionate come un file di testo CSV o una pagina HTML adeguatamente formattata (File > Esportazione > Marcatori).



Marcatori di esportazione

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo della timeline



Pannello Timeline

A. Opzione per disattivare l'audio **B.** Traccia audio **C.** Traccia video **D.** Marcatore **E.** Indicatore del tempo corrente (CTI) **F.** Opzione per trovare i marcatori

I marcatori di una clip filmato vengono visualizzati nelle tracce sopra la timeline. Portate il cursore su una clip filmato per visualizzarne le informazioni.

- Utilizzate l'indicatore del tempo corrente o testina di riproduzione  per scorrere la clip filmato, oppure per passare rapidamente a un punto specifico della clip filmato.
- Utilizzate le opzioni del menu Mostra per visualizzare determinati marcatori aggiunti alla clip filmato.
- Per eseguire la ricerca di un marcatore, immettete le informazioni del marcatore nel campo Cerca.
- Utilizzate l'opzione Zoom  per ingrandire o ridurre le tracce nella visualizzazione Timeline.
- Impostate i punti di attacco e stacco per i marcatori con le scelte rapide da tastiera I e O.

[Torna all'inizio](#)

Archiviazione delle clip video (flusso di lavoro basato su tastiera)

1. Per aprire rapidamente lo spazio di lavoro Archiviazione predefinito, premete **Alt+Maiusc+2** (Windows) oppure **Opzione+Maiusc+2** (Mac OS).
2. Trascinate una clip filmato dal pannello Progetto alla timeline, oppure fate doppio clic su una clip nel pannello Progetto. Un segno di spunta viene visualizzato sulla clip filmato per indicare che è aperta.
3. Riproducete il filmato. Utilizzate le scelte rapide da tastiera JKL per spostarvi tra i fotogrammi.
4. Dalla tastiera principale, premete i tasti seguenti per aggiungere i marcatori corrispondenti:
 - Per aggiungere un marcatore di clip secondaria, premete **1**.
 - Per aggiungere un marcatore di commento, premete **2**.
 - Per aggiungere un marcatore punto di cue Flash, premete **3**.
 - Per aggiungere un marcatore di collegamento Web, premete **4**.
 - Per aggiungere un marcatore di capitolo, premete **5**.
 - Per aggiungere un marcatore di trascrizione discorso, premete **6**.

Nota: se avete personalizzato l'elenco di marcatori o di modelli per marcatori, nel pannello Tipo marcatore viene visualizzato il numero della scelta rapida da tastiera corrispondente accanto a ciascun pulsante di marcatore.

5. Immettete le informazioni nel pannello Ispettore marcatori.

Ad esempio, è possibile modificare i nomi predefiniti assegnati alle clip secondarie. I nomi e le descrizioni dei marcatori possono inoltre essere modificati nel campo di testo, anche definito interfaccia HUD (Heads Up Display), visualizzato sopra la timeline.

Nota: per impostare i marcatori di attacco e stacco quando è attivata l'interfaccia HUD utilizzate rispettivamente **Alt+I** / **Alt+O** (Windows) oppure **Opzione+I** / **Opzione+O** (Mac OS).

 Utilizzate il tasto **Alt/Opzione** con i tasti **JKL** per controllare la riproduzione, oppure con il tasto **H** per tornare indietro del numero di secondi impostato in Preferenze. Per continuare a scrivere nel campo di testo dell'interfaccia HUD, rilasciate il tasto **Alt/opzione**. Premete il tasto **Invio/A capo** per chiudere il controllo HUD.

Se avete aggiunto dei marcatori per clip secondarie, queste vengono elencate nel pannello Progetto dopo aver salvato la clip.

Per disattivare un canale audio durante la riproduzione, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nella timeline e selezionate Disattiva canale audio. In alternativa, fate clic sul pulsante Disattiva audio a sinistra del canale audio.

Modifica delle impostazioni predefinite per i marcatori

[Torna all'inizio](#)

Archiviazione delle clip video (flusso di lavoro basato su menu)

1. Selezionate Finestra > Spazio di lavoro > Archiviazione.
2. Trascinate una clip filmato dal pannello Progetto alla timeline, oppure fate doppio clic su una clip nel pannello Progetto. Un segno di spunta viene visualizzato sulla clip filmato per indicare che è aperta.

Nel pannello Tipo marcatore, fate clic sul marcatore da aggiungere. Il marcatore viene visualizzato sulla traccia sopra la clip filmato. La relativa posizione viene stabilita in base alle preferenze impostate per la durata del marcatore.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Impostate l'intervallo di tempo per il marcatore aggiunto con i pulsanti Imposta attacco e Imposta stacco.
 - Impostate i punti di attacco e stacco per il marcatore tramite il codice di tempo nel pannello Ispettore marcatori. Trascinate il cursore sul

codice di tempo per modificare il valore, oppure fate clic su di esso per immettere un valore.

- Portate l'indicatore del tempo corrente o testina di riproduzione nel punto in cui desiderate impostare il marcatore di attacco o stacco. Premete I per impostare l'attacco e O per impostare lo stacco.

4. Inserite le informazioni nel pannello Ispettore marcatori. Ad esempio, è possibile modificare i nomi predefiniti assegnati alle clip secondarie. I nomi e le descrizioni dei marcatori possono inoltre essere modificati nell'interfaccia HUD (Heads Up Display), visualizzata sopra la timeline.

 *Trascinate i marcatori aggiunti per spostarli nella timeline. Per selezionare e spostarsi tra i marcatori, utilizzate le opzioni del menu **Marcatore**.*

Se avete aggiunto dei marcatori per clip secondarie, queste vengono elencate nel pannello Progetto dopo aver salvato la clip.

Modificare le impostazioni generali per i marcatori

[Torna all'inizio](#)

Creazione di un modello per marcatori

Per “modello per marcatori” non si intende un nuovo tipo di marcatori personalizzato, ma piuttosto un predefinito per un tipo di marcatori.

Ad esempio, supponiamo che per identificare le parti utilizzabili di una clip filmato utilizzate frequentemente un marcatore commento con etichetta **Buono**. Se salvate tale marcatore di commento come modello, Prelude crea un pulsante nel pannello Tipo marcatore. Quando fate clic su tale pulsante, viene aggiunto alla clip filmato un marcatore di commento con etichetta **Buono**.

Le scelte rapide da tastiera per i nuovi marcatori dipendono dalla sequenza in cui compaiono nel pannello Tipo marcatore. Ad esempio, a un pulsante elencato come sesta voce è associata la scelta rapida da tastiera **6**.

1. Nel pannello Timeline, selezionate il marcatore che desiderate salvare come modello.
2. Selezionate **Marcatore > Salva marcatore come modello**.
3. Immettete il nome del modello per marcatori. Questo nome viene utilizzato come etichetta del pulsante.

[Torna all'inizio](#)

Aggiunta di metadati a una clip filmato

1. Selezionate una clip a cui desiderate aggiungere dei metadati.
2. Selezionate **Finestra > Metadati**.
3. Nel pannello Metadati, immettete le informazioni richieste per la clip filmato selezionata.

Nota: *nel pannello Metadati non è presente il pulsante Salva. Le informazioni aggiunte vengono salvate automaticamente.*

[Torna all'inizio](#)

Importazione ed esportazione delle informazioni dei metadati

Il file XMP esportato contiene tutti i metadati della clip filmato aperta, comprese le informazioni di archiviazione. Potete importare e applicare i metadati e il codice di tempo del file XMP a una clip filmato aperta in Prelude.

Importazione dei metadati

1. Selezionate **Finestra > Metadati non associati**.
2. Fate clic su **Importa** e aprite il file XMP. È possibile aprire anche più file XMP. Vengono visualizzati i marcatori presenti nel file.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Posizione lettore corrente per inserire i marcatori importati dal file XMP nel punto in cui si trova l'indicatore del tempo corrente.
- Selezionate Tempo inizio marcatore per specificare la posizione dei marcatori basati sul tempo di inizio assegnato ai marcatori.

Esportazione dei metadati

Per salvare nel file le informazioni dei metadati, selezionate File > Salva XMP come. Salvate il file XMP in un percorso del computer.

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo di Creative Cloud per caricare e scaricare i metadati delle risorse

In Creative Cloud potete caricare i metadati delle risorse come file XMP. In seguito, potete scaricare il file XMP in Prelude installato su un altro computer o dispositivo e applicare tali metadati alle risorse. I metadati vengono scaricati nel pannello Metadati non associati.

- Fate clic con il pulsante destro sul file per caricare i relativi metadati in Creative Cloud e selezionate Carica metadati in Creative Cloud.
- Per scaricare i metadati XMP da cloud, aprite il pannello Metadati non associati di Prelude. Fate clic su Scarica da Creative Cloud dal pulsante Menu sul lato destro del pannello Metadati non associati.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Tagli di prova

Il contenuto di alcuni collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Tagli di prova

[Creazione di un taglio di prova](#)

[Aggiunta di marcatori a un taglio di prova](#)

[Esercitazione video](#)

[Apertura di un taglio di prova in altre applicazioni](#)

Una volta assemblate le clip e le clip secondarie, è possibile creare un taglio di prova del filmato aggiungendole allo stesso.

Creazione di un taglio di prova

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate File > Crea taglio di prova.
2. Immettete il nome del file taglio di prova (.arcut) e fate clic su Salva.
3. Fate doppio clic sul taglio di prova nel pannello Progetto per aprirlo nei pannelli Timeline e Monitor.
4. Selezionate le clip filmato o le clip secondarie da aggiungere al taglio di prova.
5. Selezionate File > Aggiungi a taglio di prova. Le clip filmato vengono aggiunte alla timeline nell'ordine di selezione. In alternativa, trascinate le clip filmato nella timeline.
6. Usate le opzioni del menu Taglio di prova per selezionare o riordinare le clip filmato nel taglio di prova.
7. Salvate il progetto per salvare le modifiche al file taglio di prova.

 *Per creare una copia del taglio di prova, selezionate File > Salva taglio di prova come e salvate il file taglio di prova con un nome diverso.*

Aggiunta di marcatori a un taglio di prova

[Torna all'inizio](#)

1. Aprite una clip contenente i marcatori nella timeline. Aprite il taglio di prova sullo sfondo.
2. Selezionate i marcatori da aggiungere al taglio di prova.
3. Selezionate Taglio di prova > Aggiungi marcatori selezionati.

I marcatori vengono aggiunti al taglio di prova attualmente aperto nella timeline.

 *Quando nel pannello Timeline sono aperti un taglio di prova e una clip contenente marcatori di clip secondarie, potete selezionare nella clip i marcatori delle clip secondarie e aggiungerli al taglio di prova.*

Esercitazione video

[Torna all'inizio](#)

Per visualizzare il video in modalità a tutto schermo, fate clic su  all'interno del video.

Apertura di un taglio di prova in altre applicazioni

[Torna all'inizio](#)

Se nel computer utilizzato per Adobe Premiere Pro è installato anche Prelude, potete inviare il taglio di prova direttamente a Premiere Pro.

Per creare un file da utilizzare in applicazioni quali Premiere Pro o Final Cut Pro su un altro computer, utilizzate l'opzione Esporta.

1. Nel pannello Progetto, selezionate il taglio di prova e altre clip o raccoglitori da inviare ad Adobe Premiere Pro.
2. Selezionate File > Invia a Premiere Pro.

Adobe Premiere Pro si avvia e viene richiesto di salvare il nuovo progetto. Se Adobe Premiere Pro è già aperto, gli elementi provenienti da Prelude compaiono nel progetto aperto.

3. Il taglio di prova viene visualizzato nel pannello Progetto. Fate doppio clic sul taglio di prova nel pannello Progetto.

Tutti i marcatori aggiunti in Prelude sono disponibili in Premiere Pro. È possibile modificare i marcatori aggiunti in Prelude all'interno di Premiere Pro.

Esportazione in altre applicazioni

1. Nel pannello Progetto, selezionate il taglio di prova e altre clip o raccoglitori da esportare.
2. Selezionate File > Esporta > Progetto.
3. Nel menu Destinazione, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate Disco locale per salvare il progetto esportato nel computer.
 - Selezionate Server FTP per caricare i file esportati su un server FTP.
4. Immettete un nome per il progetto esportato.
5. Nel menu Tipo, selezionate Premiere Pro o Final Cut Pro XML per ultimare il montaggio.
6. Selezionate File multimediali per esportare il file di progetto con i file multimediali associati. I file multimediali vengono esportati in una sottocartella nella posizione specificata. È possibile modificare il nome predefinito di Prelude associato alla sottocartella.
7. Fate clic su OK. Effettuate una delle seguenti operazioni, a seconda che abbiate scelto di salvare su disco locale o su server FTP.
 - Selezionate un percorso nel computer in cui salvare il file esportato.
 - Immettete i dettagli del server FTP per l'host del file esportato.

Individuate la cartella o la directory in cui è stato esportato il progetto. Aprite il progetto Adobe Premiere Pro o il file XML di Final Cut Pro.



I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Impostazione delle preferenze

Reti e oggetti multimediali rimovibili con Digital Video

risoluzione dei problemi (19 ottobre 2012)

Il contenuto di alcuni collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Impostazione delle preferenze di Prelude

- [Modifica delle impostazioni generali](#)
- [Modifica delle impostazioni di aspetto](#)
- [Modifica delle impostazioni audio](#)
- [Modifica delle impostazioni dei dispositivi audio](#)
- [Modifica delle impostazioni del mapping output audio](#)
- [Impostazione delle preferenze della cache multimediale](#)
- [Impostazione delle preferenze di memoria](#)
- [Impostazione delle preferenze di riproduzione](#)
- [Impostazione delle preferenze di marcatore](#)

È possibile modificare le impostazioni predefinite di Prelude mediante le opzioni nella finestra di dialogo Preferenze (Modifica > Preferenze).

[Torna all'inizio](#)

Modifica delle impostazioni generali

Opzione	Descrizione
Modalità di avvio	<p>L'opzione predefinita è Avvia modalità nativa.</p> <p>Il pannello Libreria consente di visualizzare le clip sul sistema di gestione multimediale. Se mediante le API di Prelude avete creato un pannello Libreria visualizzato all'avvio, scegliete Avvia modalità Libreria.</p>
All'avvio	<ul style="list-style-type: none">Mostra schermata introduttiva: consente di visualizzare la schermata introduttiva all'avvio.Carica più recente: consente di caricare il progetto su cui stavate lavorando prima di chiudere Prelude.
Scorrimento automatico riproduzione timeline	<ul style="list-style-type: none">Nessuno scorrimento: quando l'indicatore del tempo corrente viene spostato oltre l'area visualizzata a schermo, l'area attiva nella timeline non cambia.Scorrimento pagina: quando l'indicatore del tempo corrente viene spostato oltre l'area visualizzata a schermo, la nuova visualizzazione della timeline si aggiorna di conseguenza.Scorrimento uniforme: l'indicatore del tempo corrente rimane al centro dello schermo mentre le clip e il righello del tempo scorrono.
Fate doppio clic su una clip o un taglio di prova per aprire i pannelli Timeline (o Elenco marcatori) e Monitor	<p>Se i pannelli Timeline/Monitor sono bloccati nello spazio di lavoro, consente di attivarne o disattivarne l'apertura. Se utilizzate pannelli personalizzati e non desiderate visualizzare i pannelli Timeline e Monitor quando aprite una clip o un taglio di prova, disattivate questa impostazione.</p>
Cache caricamento progetti	<p>I file della cache consentono di ridurre il tempo di apertura di Prelude. Dopo aver attivato la cache progetto, è possibile impostare le preferenze per i file della cache dalle opzioni. È possibile specificare un limite per i file della cache e la cartella in cui memorizzare i file della cache Progetto dalle opzioni.</p>

Modifica delle impostazioni di aspetto

Le impostazioni di aspetto consentono di modificare l'aspetto generale dell'applicazione Prelude.

Opzione	Descrizione
Luminosità	Consente di impostare la luminosità trascinando il cursore.

Modifica delle impostazioni audio

Opzione	Descrizione
Riproduci audio durante il trascinamento	Deselezionate questa opzione per disattivare l'audio durante il trascinamento di un filmato sulla timeline.
Rendi automaticamente conforme l'audio durante l'assimilazione	Impostate questa preferenza per rendere automaticamente conforme l'audio durante l'assimilazione. Con questo miglioramento, tutto l'audio è disponibile quando necessario. Durante la riproduzione, l'audio è ora disponibile nella visualizzazione miniature del pannello Progetto.

Modifica delle impostazioni dei dispositivi audio

Con questa opzione è possibile specificare il dispositivo di output audio predefinito. Facendo clic su Impostazioni ASIO, viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni dispositivi audio.

Opzione	Descrizione
Attiva dispositivi (Windows)	Consente di determinare il dispositivo audio collegato a Prelude. Se si tratta di un dispositivo ASIO, selezionate i driver ASIO per il dispositivo utilizzato. Se la scheda audio non dispone di driver ASIO predefiniti, scegliete SoundMAX Integrated Digital High Definition Audio. Per abilitare un dispositivo, accertatevi che sia stato installato il relativo driver aggiornato (Windows). Per inserire più di due canali stereo o un monitor effetto surround 5.1, il driver del dispositivo deve essere conforme alle specifiche ASIO (Audio Stream Input Output). In caso contrario, sono disponibili solo input e output stereo, a prescindere dal numero di dispositivi di input e output collegati.
Dispositivo predefinito (Mac OS)	Selezionate un dispositivo di output dal menu Dispositivo predefinito.
Dimensione buffer	Consente di specificare la dimensione buffer, in kilobyte, utilizzata in Prelude per la riproduzione audio.
Dispositivo di riproduzione a 32 bit (solo per Windows)	Nella scheda Output, selezionate Dispositivo di riproduzione a 32 bit per abilitare la riproduzione a 32 bit.

Modifica delle impostazioni del mapping output audio

I dispositivi di output audio disponibili nel computer vengono visualizzati nel menu Associa output per. Per l'associazione a un dispositivo diverso sul computer, selezionate l'opzione corrispondente dal menu.

Impostazione delle preferenze della cache multimediale

Durante l'assimilazione di elementi audio e video in determinati formati, con Prelude è possibile elaborare e memorizzare nella cache versioni facilmente accessibili di tali elementi quando si generano le anteprime.

Opzione	Descrizione
Se possibile, salva i file della cache multimediale accanto agli originali	Per memorizzare i file della cache con i file sorgente anziché nella cartella della cache multimediale, selezionate Se possibile, salva i file cache multimediale accanto agli originali. Fate clic su Sfoglia per specificare una posizione per i file.
Database cache multimediale	Un database mantiene i collegamenti a ciascuno dei file multimediali nella cache. Il database della cache multimediale è condiviso con altre applicazioni. Ognuna di queste applicazioni è in grado di leggere e scrivere nello stesso set di file multimediali memorizzati nella cache. Se si modifica la posizione del database in una di queste applicazioni, l'aggiornamento della posizione viene effettuato anche nelle altre applicazioni. È possibile disporre di una cartella cache per ciascuna applicazione, tutte rilevabili dallo stesso database.
Codice di tempo	Selezionate Inizia da 00:00:00:00 se desiderate ripristinare il codice di tempo nella clip originale. Selezionate Sorgente multimediale se desiderate mantenere il codice di tempo originale della clip.
Numero fotogrammi	<ul style="list-style-type: none"> Inizia da 0: consente di numerare in sequenza ciascun fotogramma, assegnando al primo il numero 0. Inizia da 1: consente di numerare in sequenza ciascun fotogramma, assegnando al primo il numero 1. Conversione codice di tempo: consente di generare un numero di fotogrammi equivalente a quello del codice di tempo sorgente.
Scrivi ID XMP nei file durante l'importazione	<p>Il numero ID è un valore univoco associato a una risorsa. Permette all'applicazione di riconoscere un file anche se ne è stato modificato il nome file. Ogni applicazione può utilizzare queste informazioni per gestire le anteprime cache e i file audio resi conformi, evitando così elaborazioni aggiuntive per rendering e conformità.</p> <p>Quando questa opzione è selezionata, i valori ID XMP vengono scritti nei file sorgente quando vengono importati in Prelude. Se un file ha già un proprio ID XMP, questo viene mantenuto in Prelude. In genere, i file creati da versioni recenti di applicazioni Adobe hanno già un ID XMP.</p> <p>Importante: l'opzione Scrivi ID XMP nei file durante l'importazione controlla solo se vengono scritti valori ID univoci nei file al momento dell'importazione. Non controlla invece se i metadati XMP vengono scritti nel file in altre</p>

	circostanze, ad esempio quando modificate i metadati nel pannello Metadati.
File in crescita	In questo contesto, i file in crescita sono file che vengono modificati mentre sono ancora in fase di registrazione. È possibile specificare la velocità di aggiornamento per tali file utilizzando l'opzione Aggiorna file in crescita.

[Torna all'inizio](#)

Impostazione delle preferenze di memoria

Nel riquadro Memoria della finestra di dialogo Preferenze, è possibile specificare la quantità di RAM riservata a Prelude e ad altre applicazioni. Ad esempio, riducendo la quantità di RAM riservata per le altre applicazioni, aumenta la quantità disponibile per Prelude.

Per massimizzare la memoria disponibile, modificate la preferenza Ottimizza riproduzione per da Prestazioni a Memoria. Reimpostate questa preferenza su Prestazioni se non è più necessario ottimizzare la memoria per i processi di Prelude.

[Torna all'inizio](#)

Impostazione delle preferenze di riproduzione

Opzione	Descrizione
Lettore predefinito	Il lettore utilizzato in Prelude per riprodurre i file multimediali delle clip e le sequenze nel monitor.
Dispositivo audio	Il dispositivo audio predefinito utilizzato per la riproduzione.
Dispositivo video	Un monitor video diverso dal monitor del computer, ad esempio un monitor di trasmissione.
Disattiva output video durante l'esecuzione in background	Consente di disattivare il video quando Prelude non è l'applicazione attiva nel computer.
Salta indietro quantità	Per modificare la durata di salto indietro quando si preme il tasto H, specificate Salta indietro quantità nella sezione Riproduzione della finestra di dialogo Preferenze.

[Torna all'inizio](#)

Impostazione delle preferenze di marcatore

Opzione	Descrizione
Preroll	Quando aggiungete i marcatori durante la riproduzione, è possibile che omettiate di aggiungere il marcatore nel tempo esatto. Ad esempio, per aggiungere il marcatore a 00:20:41:02 durante la riproduzione, il ritardo nel premere il tasto può determinare l'aggiunta del marcatore dopo il tempo richiesto.
Se si aggiunge un nuovo marcatore verrà chiuso un marcatore selezionato	Per impostazione predefinita, Prelude imposta lo stacco di un nuovo marcatore alla fine della clip. Attivate questa opzione per impostare lo stacco del marcatore precedentemente aggiunto al fotogramma prima dell'attacco del nuovo marcatore. Se questa opzione è disattivata, il nuovo marcatore viene aggiunto a un livello sopra il livello corrente nella timeline.

Interrompi riproduzione all'aggiunta di un nuovo marcatore	Consente di interrompere la riproduzione del filmato nel pannello Monitor all'aggiunta di un marcatore.
Doppio clic su un marcatore per passare al pannello Marcatori	Consente di passare al pannello Marcatori con un doppio clic su un marcatore.
Tipo marcatore	Nella sezione Marcatore è possibile modificare i colori predefiniti per i vari tipi di marcatori e specificare un intervallo di tempo per i marcatori. Ad esempio, se i marcatori di commento devono avere un tempo predefinito di 5 secondi, specificate il tempo in Durata.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Scelte rapide da tastiera

Il contenuto di alcuni collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Scelte rapide da tastiera

[Scelte rapide dell'applicazione](#)

[Scelte rapide dei pannelli](#)

[Personalizzare le scelte rapide da tastiera](#)

Scelte rapide dell'applicazione

[Torna all'inizio](#)

Nuovo progetto	Ctrl+Alt+N (Windows), Opzione+Comando+N (Mac OS)
Apri progetto	Ctrl+Maiusc+O (Windows), Comando+Maiusc+O (Mac OS)
Chiudi progetto	Ctrl+Maiusc+W (Windows), Comando+Maiusc+W (Mac OS)
Chiudi	Ctrl+W (Windows), Comando+W (Mac OS)
Salva	Ctrl+S (Windows), Comando+S (Mac OS)
Assimila	Ctrl+I (Windows), Comando+I (Mac OS)
Esporta Progetto	Ctrl+M (Windows), Comando+M (Mac OS)
Crea taglio di prova	Ctrl+N (Windows), Comando+N (Mac OS)
Esci	Ctrl+Q (Windows), Comando+Q (Mac OS)
Annulla	Ctrl+Z (Windows), Comando+Z (Mac OS)
Ripristina	Ctrl+Maiusc+Z (Windows), Comando+Maiusc+Z (Mac OS)
Taglia	Ctrl+X (Windows), Comando+X (Mac OS)
Copia	Ctrl+C (Windows), Comando+C (Mac OS)
Incolla	Ctrl+V (Windows), Comando+V (Mac OS)
Cancella	Canc (Windows), Funzione+Cancella (Mac OS)
Seleziona tutto	Ctrl+A (Windows), Comando+A (Mac OS)
Deseleziona tutto	Ctrl+Maiusc+A (Windows), Comando+Maiusc+A (Mac OS)
Imposta attacco marcatore	I (durante la riproduzione, se è attivata l'interfaccia HUD, utilizzate Alt+I o Opzione+I)
Imposta stacco marcatore	O (durante la riproduzione, se è attivata l'interfaccia HUD, utilizzate Alt+O o Opzione+O)
Seleziona marcatore precedente	Ctrl+Freccia sinistra (Windows), Comando+Freccia sinistra (Mac OS)
Seleziona marcatore seguente	Ctrl+Freccia destra (Windows), Comando+Freccia destra (Mac OS)
Seleziona clip precedente	Alt+Freccia sinistra (Windows), Opzione+Freccia sinistra (Mac OS)
Seleziona clip successiva	Alt+Freccia destra (Windows), Opzione+Freccia destra (Mac OS)
Sposta clip a sinistra	, (virgola)
Sposta clip a destra	. (punto)
Aggiungi marcatori selezionati	Maiusc+=
Aggiungi marcatore clip secondaria	1 (tastiera principale)
Aggiungi marcatore commento	2 (tastiera principale)
Aggiungi punto di cue Flash	3 (tastiera principale)
Aggiungi collegamento Web	4 (tastiera principale)
Aggiungi capitolo	5 (tastiera principale)
Aggiungi marcatore trascrizione discorso	6 (tastiera principale)

Ispettore marcatori	Maiusc+5
Elenco marcatori	Maiusc+6
Tipo marcatore	Maiusc+4
Metadati	Maiusc+7
Monitor	Maiusc+2
Progetto	Maiusc+1
Timeline	Maiusc+3
Aiuto di Adobe Prelude	F1
Vai alla fine della clip selezionata	Maiusc+Fine
Vai all'inizio della clip selezionata	Maiusc+Inizio
Passa a fine visualizzazione tempo	Fine
Passa a inizio visualizzazione tempo	Inizio
Ingrandisci o ripristina riquadro	' (accento sotto la tilde)
Riproduci da attacco a stacco	Ctrl+Maiusc+Spazio
Alterna riproduzione/interruzione	Spazio
Seleziona casella di ricerca	Maiusc+F
Seleziona pannello successivo	Ctrl+Maiusc+. (punto)
Seleziona pannello precedente	Ctrl+Maiusc+, (virgola)
Shuttle a sinistra	J
Shuttle a destra	L
Shuttle lentamente a sinistra	Maiusc+J
Shuttle lentamente a destra	Maiusc+L
Arresto shuttle	K
Salta indietro durante la riproduzione	H
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo indietro di cinque fotogrammi/unità	Maiusc+Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra
Un passo avanti di cinque fotogrammi/unità	Maiusc+Freccia destra
Spazio di lavoro 1	Alt+Maiusc+1 (Windows), Opzione+Maiusc+1 (Mac OS)
Spazio di lavoro 2	Alt+Maiusc+2 (Windows), Opzione+Maiusc+2 (Mac OS)
Spazio di lavoro 3	Alt+Maiusc+3 (Windows), Opzione+Maiusc+3 (Mac OS)
Spazio di lavoro 4	Alt+Maiusc+4 (Windows), Opzione+Maiusc+4 (Mac OS)
Spazio di lavoro 5	Alt+Maiusc+5 (Windows), Opzione+Maiusc+5 (Mac OS)
Spazio di lavoro 6	Alt+Maiusc+6 (Windows), Opzione+Maiusc+6 (Mac OS)
Spazio di lavoro 7	Alt+Maiusc+7 (Windows), Opzione+Maiusc+7 (Mac OS)
Spazio di lavoro 8	Alt+Maiusc+8 (Windows), Opzione+Maiusc+8 (Mac OS)
Spazio di lavoro 9	Alt+Maiusc+9 (Windows), Opzione+Maiusc+9 (Mac OS)
Zoom in	=
Zoom out	- (trattino)
Zoom a clip	\

Scelte rapide dei pannelli

[Torna all'inizio](#)

Progetto	
Nuovo raccoglitore (Prelude CC)	Ctrl+B (Windows), Comando+B (Mac)
Menu del pannello Cronologia	

Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra
Finestra di dialogo Assimilazione	
Seleziona tutto	Maiusc+V
Deseleziona tutto	Ctrl+Maiusc+V
Spunta elementi selezionati	V
Cancella attacchi e stacchi	C
Seleziona elenco directory	Ctrl+Freccia sinistra (Windows), Comando+Freccia sinistra (Mac OS)
Seleziona elenco multimediale	Ctrl+Freccia destra (Windows), Comando+Freccia destra (Mac OS)
Imposta attacco	I
Imposta stacco	O
Menu del pannello Timeline	
Elimina salti	Alt+Backspace (Windows), Opzione+Cancella (Mac OS)
Mostra schermata successiva	Freccia giù
Mostra schermata precedente	Freccia su

Personalizzare le scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

Alla prima apertura del pannello Scelte rapide da tastiera, l'unica opzione del menu Imposta è Impostazioni predefinite di Adobe Prelude.

È possibile modificare le scelte rapide da tastiera e salvare il nuovo set di impostazioni. Una volta salvato, questo viene visualizzato nel menu Impostazioni.

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) oppure Prelude > Scelte rapide da tastiera (Mac OS) per aprire il pannello Scelte rapide da tastiera.
2. Nel pannello Scelte rapide da tastiera, selezionate l'opzione per cui desiderate creare o aggiornare la scelta rapida da tastiera.
3. Premete i tasti desiderati per la scelta rapida da tastiera.
4. Fate clic su Salva con nome per salvare il set delle scelte rapide da tastiera aggiornato.
5. Immettete un nome per il nuovo set e fate clic su Salva.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Requisiti di sistema

Il contenuto di alcuni collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.