

# ADOBE® PRELUDE™

## Guida ed esercitazioni

*Alcuni collegamenti potrebbero condurre a contenuti in inglese.*

# Guida introduttiva

Per saperne di più, consultate queste risorse online consigliate.

[Introduction to Adobe Prelude \(Introduzione ad Adobe Prelude\)](#)

video (7 maggio 2012)

[Guida introduttiva a Prelude](#)

video (4 maggio 2012)

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

# Informazioni su 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.

**Nota:** Adobe Prelude fa parte di Adobe Creative Suite® Production Premium, Master Collection e Adobe Creative Cloud.

Per un'esercitazione video introduttiva su Prelude, visitate [http://www.adobe.com/go/CHLvid60840\\_pl\\_it](http://www.adobe.com/go/CHLvid60840_pl_it)

---

## 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 vengono memorizzati solo i riferimenti ai file sorgente, evitate di spostare, rinominare o eliminare i file sorgente. In Prelude non è possibile individuare file spostati o rinominati.

### 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

Potete creare un taglio di prova con clip e clip secondarie e quindi inviarlo ad altri software come Adobe Premiere Pro per ultimare il montaggio.

### 6. Esportazione in Adobe Premiere Pro/Final Cut Pro

È possibile esportare un taglio di prova per l'utilizzo in altri software come Adobe Premiere Pro o 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](#)

# Lo spazio di lavoro di Prelude

## Schermata introduttiva

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

Creazione di spazi di lavoro personalizzati

Pannelli di Prelude

[Torna all'inizio](#)

## Schermata introduttiva

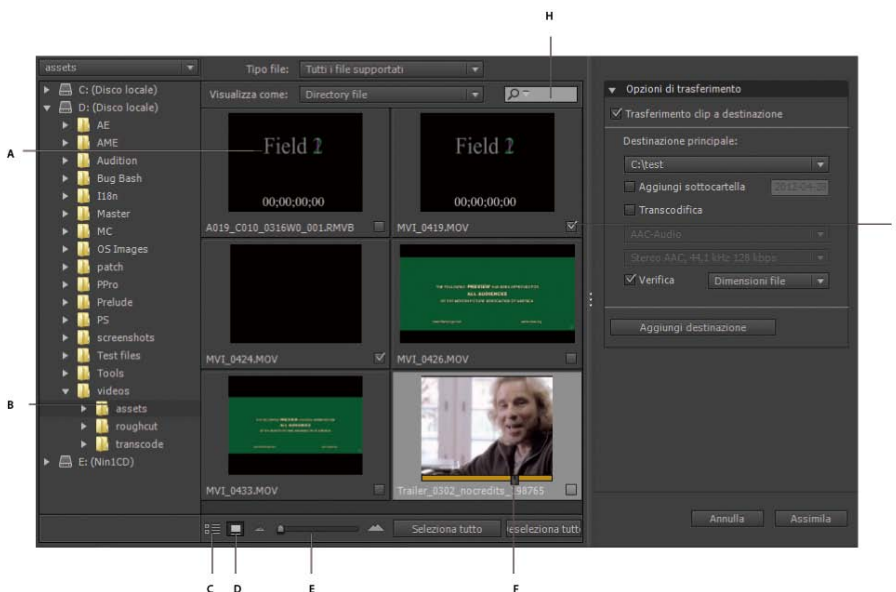
La schermata introduttiva viene visualizzata all'apertura di Prelude.

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

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

[Torna all'inizio](#)

### Lo spazio di lavoro Assimilazione



Spazio di lavoro Assimilazione

**A.** Miniatura di clip filmato **B.** Cartella contenente le clip selezionate per l'assimilazione **C.** Visualizzazione elenco **D.** Visualizzazione icone **E.** Corsore di zoom per miniature di filmati **F.** Corsore per lo scorrimento delle miniature **G.** Clip selezionata per l'assimilazione **H.** Casella di ricerca per filtrare le clip nella cartella corrente

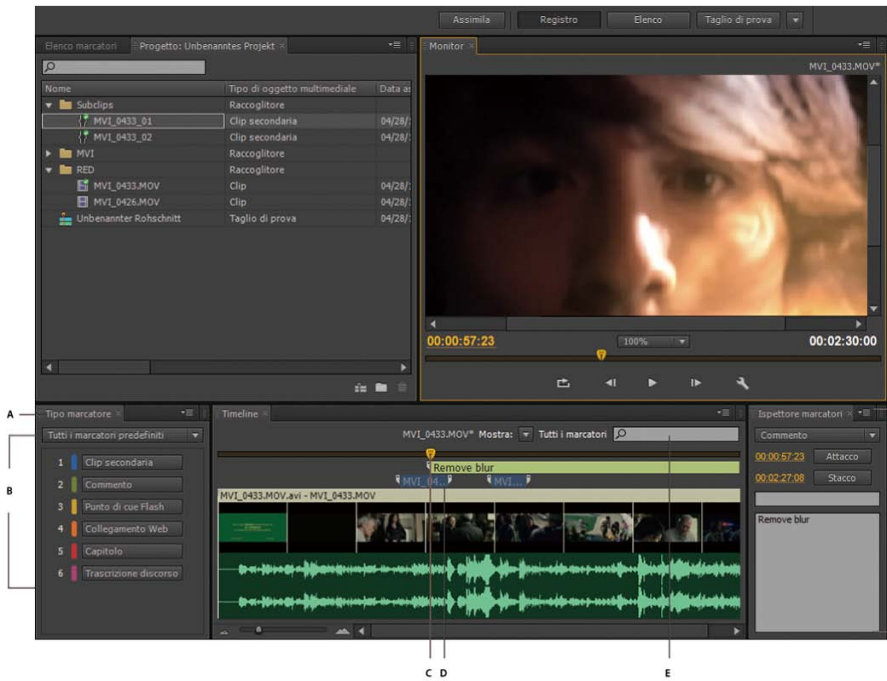
Utilizzate la finestra di dialogo Assimilazione per selezionare e assimilare le clip filmato. Potete inoltre le cartelle e tagli di prova. Quando scegliete una cartella, vengono assimilate tutte le clip filmato associate.

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.

Impostando gli attacchi e gli stacchi sulla miniatura della clip, è possibile assimilare una parte di clip (assimilazione parziale). È anche possibile scegliere l'opzione di transcodifica più adatta alle esigenze di montaggio.

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

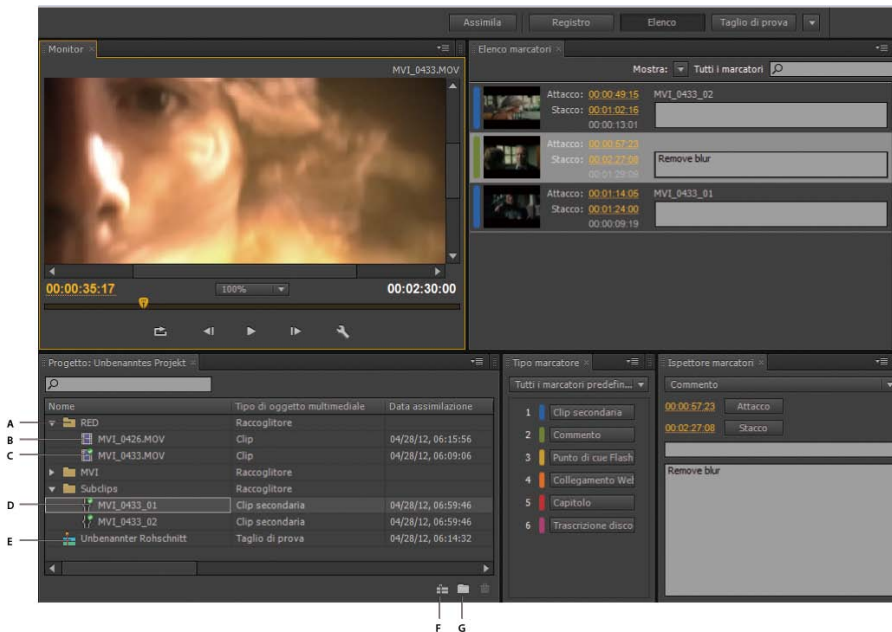


### Spazio di lavoro Archiviazione

**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

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

### Lo spazio di lavoro Elenco



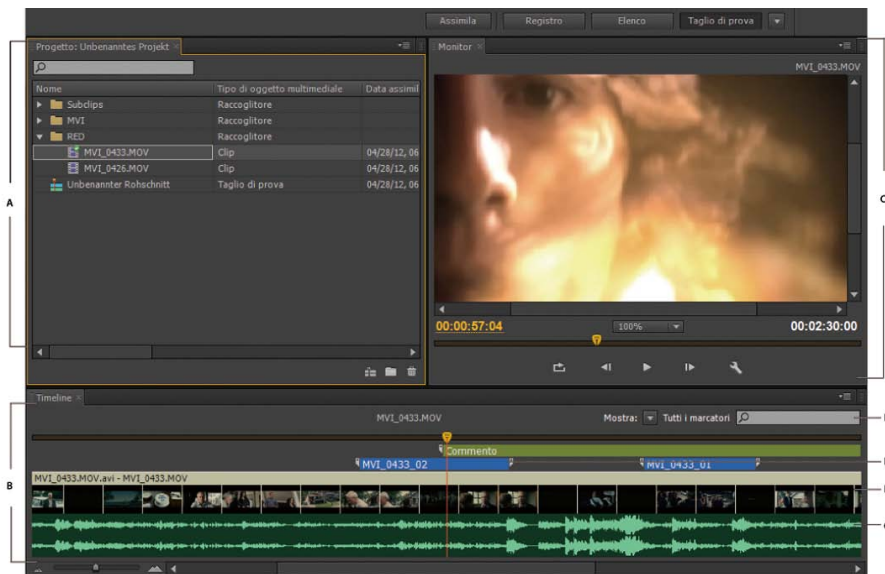
### Area di lavoro Elenco

**A.** Raccoglitore **B.** Clip filmato **C.** Clip filmato aperta nella timeline **D.** Clip secondaria aperta nella timeline **E.** Taglio di prova aperto nella timeline **F.** Crea taglio di prova **G.** Crea raccoglitore

Utilizzate i raccoglitori nel pannello Progetto 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. 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 marcatori **E.** Traccia contenente le informazioni dei metadati e delle clip secondarie **F.** Traccia video **G.** Traccia audio

Aprire il taglio di prova creato nello spazio di lavoro Elenco e aggiungete le clip e le clip secondarie alla timeline. Quando esportate i tagli di prova per Adobe Premiere Pro o 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.

**Nota:** un riquadro è un insieme di pannelli raggruppati.

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

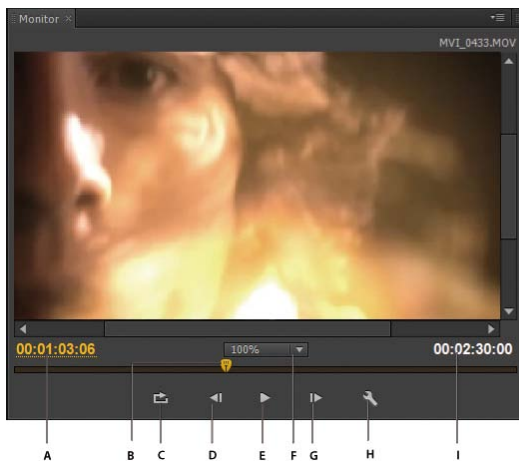
## Pannelli di Prelude

[Torna all'inizio](#)

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.
Controlli principali audio	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. Potete selezionare uno stato e modificare il progetto a partire da tale stato.  Fate clic con il pulsante destro del mouse nel pannello Cronologia

Cronologia	<p>per visualizzare le opzioni disponibili. Il pannello Cronologia viene rimosso quando un documento viene salvato.</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.** Codice di tempo **B.** Indicatore del tempo corrente (testina di riproduzione) **C.** Ciclo continuo video **D.** Un passo indietro **E.** Riproduzione/Pausa **F.** Opzioni di ingrandimento **G.** Un passo avanti **H.** Impostazioni di output **I.** 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.

 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.





# 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), Opzopme+Cmd+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	Ctrl+M (Windows), Comando+M (Mac OS)
Crea taglio di prova	Ctrl+N (Windows), Comando+N (Mac OS)
Esci da Prelude	Ctrl+Q (Windows), Comando+Q (Mac OS)
Annulla	Ctrl+Z (Windows), Comando+Z (Mac OS)
Ripristina	Ctrl+Shift+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), Ritorno unitario (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
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)
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), Opt+Maiusc+6 (Mac OS)
Spazio di lavoro 7	Alt+Maiusc+7 (Windows), Opt+Maiusc+7 (Mac OS)
Spazio di lavoro 8	Alt+Maiusc+8 (Windows), Opt+Maiusc+8 (Mac OS)
Spazio di lavoro 9	Alt+Maiusc+9 (Windows), Opt+Maiusc+9 (Mac OS)
Zoom in	=
Zoom out	- (trattino)
Zoom a clip	\

## Scelte rapide dei pannelli

[Torna all'inizio](#)

<b>Pannello Cronologia</b>	
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra
<b>Assimilazione</b>	
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
<b>Pannello Timeline</b>	
Elimina salti	Alt+Backspace (Windows), Opzione+Canc (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](#)

# Importazione dei contenuti multimediali

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

# Assimilazione delle clip filmato

## Formati file supportati per l'assimilazione

### Creazione di un progetto/Apertura di un progetto esistente

#### Assimilazione delle clip filmato

#### 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.

Prima di assimilare le clip filmato in Prelude è necessario creare un progetto. 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.

## Formati file supportati per l'assimilazione

[Torna all'inizio](#)

Prelude supporta solo i file video; non sono invece supportati i file solo audio o di immagini fisse.

Prelude può riprodurre tutti gli oggetti multimediali supportati da Adobe Premiere Pro, ma possono essere archiviate nel registro solo le clip con supporto XMP. Ad esempio, i file RED e ARRIRAW non dispongono di supporto XMP e quindi non possono essere archiviati in Prelude. Durante l'assimilazione, tuttavia, potete transcodificarli in un altro formato supportato dalla funzione di archiviazione nel registro.

Se assimilate file RED o ARRIRAW senza transcodificarli, potete comunque aggiungerli a un taglio di prova. Tuttavia non potete salvare eventuali marcatori o metadati associati a tali contenuti multimediali.

**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 usare 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.

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

## Creazione di un progetto/Apertura di un progetto esistente

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate le opzioni nella schermata iniziale 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.

## Assimilazione delle clip filmato




[Torna all'inizio](#)

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).
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, usate 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 deselegionata 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.

**Dimensione file:** controlla se la dimensione del file assimilato è uguale a quella della clip filmato originale.

**Contenuto file:** effettua un controllo CRC e verifica 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.

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 Concatena per unire diverse clip selezionate in un unico clip filmato. Specificate un nome per il clip filmato. Una volta effettuata l'assimilazione, la clip concatenata viene visualizzata nel pannello Progetto.

8. Per transcodificare i file selezionati in più formati o per 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.


---

## Ricollegare i file spostati in un'altra posizione

[Torna all'inizio](#)


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 che contiene i file spostati l'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 questa 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/Cmd + clic o Maiusc + clic.
2. Individuate la cartella che contiene i file e selezionatene uno. Prelude utilizza questa posizione per ricollegare tutti gli altri file nella selezione.
3. Fate clic su Apri.

**Nota:** Prelude supporta il ricollegamento dei file dei tagli di prova (.arcut). Tuttavia, il programma non supporta il ricollegamento dei contenuti dei tagli irregolari.

---

 | 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 dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

# Archiviazione delle clip filmato

## 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

#### Importare ed esportare informazioni metadati

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 usare un marcatore temporale come Trascrizione discorso per modificare il testo generato dalla conversione del discorso in testo con un software quale Adobe Premiere Pro.

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.

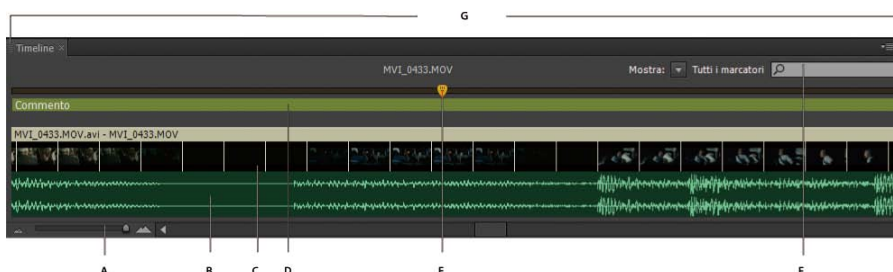
## Tipi di marcatori

[Torna all'inizio](#)

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 generato dalla conversione da discorso a testo con un software come Adobe Premiere Pro, oppure per aggiungere manualmente tale contenuto.

## Utilizzo della timeline



[Torna all'inizio](#)



### Pannello Timeline

**A.** Corsore di zoom **B.** Traccia audio **C.** Traccia video **D.** Marcatore per clip secondaria **E.** Indicatore del tempo corrente (CTI) **F.** Opzione per

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.

---

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


[Torna all'inizio](#)

1. Premete **Alt+Maiusc+2** (Windows) o **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. Sulla clip filmato aggiunta alla timeline viene visualizzato un segno di spunta.
3. Riproducete il filmato. Utilizzate le scelte rapide da tastiera J, K, L 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 capitolo, premete **5**.
  - Per aggiungere un marcatore di trascrizione, premete **6**.

5. 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 nel campo di testo fornito dall'interfaccia HUD (Heads Up Display), sopra la timeline.

**Nota:** per impostare i marcatori di attacco e stacco quando è attiva 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 di 5 secondi. 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.

### Modificare le impostazioni predefinite per i marcatori

---

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


[Torna all'inizio](#)

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. Sulla clip filmato aperta nella timeline viene visualizzato un segno di spunta.

Nel pannello Tipo marcatore, fate clic sul marcatore da aggiungere. Il marcatore viene visualizzato sulla traccia sopra la clip filmato. Inizia dalla posizione attuale dell'indicatore di tempo corrente o testina di riproduzione e termina alla fine della clip.

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 doppio clic 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

---

### Creazione di un modello per marcatori

[Torna all'inizio](#)

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 un nome per il modello di marcatore. Questo nome viene utilizzato come etichetta del pulsante.

---

### Aggiunta di metadati a una clip filmato

[Torna all'inizio](#)

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.*

---

### Importazione ed esportazione delle informazioni dei metadati

[Torna all'inizio](#)

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.

#### 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.

#### 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.



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 dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

# Tagli di prova

---

## Creazione di un taglio di prova

### Aggiunta di marcatori a un taglio di prova

### 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 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 che contiene marcatori di clip secondarie nella timeline dello spazio di lavoro Archiviazione.
2. Selezionate i marcatori di clip secondarie 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.

---

## Apertura di un taglio di prova in altre applicazioni

[Torna all'inizio](#)

Se nel computer utilizzato per Premiere Pro è installato anche Premiere Pro, 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.



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](#)

# Archiviazione delle clip filmato

## 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

#### Importare ed esportare informazioni metadati

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 usare un marcatore temporale come Trascrizione discorso per modificare il testo generato dalla conversione del discorso in testo con un software quale Adobe Premiere Pro.

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.

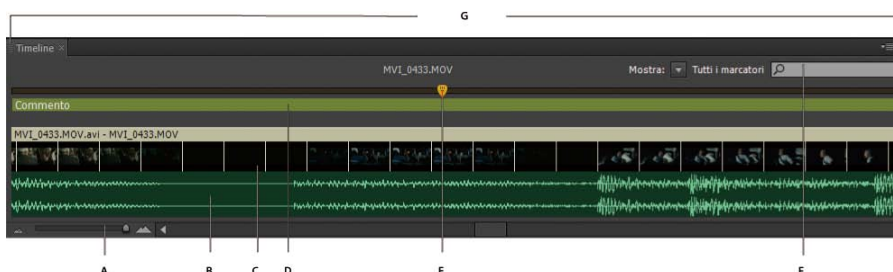
## Tipi di marcatori

[Torna all'inizio](#)

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 generato dalla conversione da discorso a testo con un software come Adobe Premiere Pro, oppure per aggiungere manualmente tale contenuto.

## Utilizzo della timeline



[Torna all'inizio](#)



### Pannello Timeline

**A.** Corsore di zoom **B.** Traccia audio **C.** Traccia video **D.** Marcatore per clip secondaria **E.** Indicatore del tempo corrente (CTI) **F.** Opzione per

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.

---

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


[Torna all'inizio](#)

1. Premete **Alt+Maiusc+2** (Windows) o **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. Sulla clip filmato aggiunta alla timeline viene visualizzato un segno di spunta.
3. Riproducete il filmato. Utilizzate le scelte rapide da tastiera J, K, L 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 capitolo, premete **5**.
  - Per aggiungere un marcatore di trascrizione, premete **6**.

5. 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 nel campo di testo fornito dall'interfaccia HUD (Heads Up Display), sopra la timeline.

**Nota:** per impostare i marcatori di attacco e stacco quando è attiva 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 di 5 secondi. 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.

### Modificare le impostazioni predefinite per i marcatori

---

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


[Torna all'inizio](#)

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. Sulla clip filmato aperta nella timeline viene visualizzato un segno di spunta.

Nel pannello Tipo marcatore, fate clic sul marcatore da aggiungere. Il marcatore viene visualizzato sulla traccia sopra la clip filmato. Inizia dalla posizione attuale dell'indicatore di tempo corrente o testina di riproduzione e termina alla fine della clip.

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 doppio clic 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

---

### Creazione di un modello per marcatori

[Torna all'inizio](#)

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 un nome per il modello di marcatore. Questo nome viene utilizzato come etichetta del pulsante.

---

### Aggiunta di metadati a una clip filmato

[Torna all'inizio](#)

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.*

---

### Importazione ed esportazione delle informazioni dei metadati

[Torna all'inizio](#)

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.

#### 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.

#### 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.



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

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

# Impostazione delle preferenze

Il contenuto di alcuni dei 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](#)
- [Impostare le preferenze di riproduzione](#)

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

## Modifica delle impostazioni generali

[Torna all'inizio](#)

Opzione	Descrizione
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 in corrispondenza del fotogramma che precede l'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.
Scorrimento automatico riproduzione timeline	<ul style="list-style-type: none"><li>Nessuno scorrimento: quando l'indicatore del tempo corrente viene spostato oltre l'area visualizzata a schermo, l'area attiva nella timeline non cambia.</li><li>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.</li><li>Scorrimento uniforme: l'indicatore del tempo corrente rimane al centro dello schermo mentre le clip e il righello del tempo scorrono.</li></ul>
Cache caricamento progetti	I file della cache consentono di ridurre il tempo di apertura di Prelude. Potete impostare le preferenze per i file della cache utilizzando le relative opzioni.

## Modifica delle impostazioni di aspetto

[Torna all'inizio](#)

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

Opzione	Descrizione
Luminosità	Consente di impostare la luminosità trascinando il cursore.
Colori marcatori	Consente di modificare i colori assegnati ai marcatori. Ad esempio, per modificare il colore del marcatore commento, selezionate Commento dal menu e fate clic sul pulsante dei colori per specificare il nuovo colore.

## 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.

## 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	Nella scheda Input, selezionate Dispositivo di registrazione a 32 bit per la registrazione di campioni audio a 32 bit. 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, 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.
	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.



Database cache multimediale	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.
Cache per il caricamento dei progetti	La cache di progetto consente di salvare e aprire più rapidamente i progetti. Quando si crea un progetto, viene creata automaticamente una cartella cache corrispondente. Questa cartella viene salvata nella cartella cache principale del progetto specificata nelle preferenze del progetto stesso. Impostate le preferenze per la cache del progetto mediante le opzioni nella finestra di dialogo.
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"> <li>• Inizia da 0: consente di numerare in sequenza ciascun fotogramma, assegnando al primo il numero 0.</li> <li>• Inizia da 1: consente di numerare in sequenza ciascun fotogramma, assegnando al primo il numero 1.</li> <li>• Conversione codice di tempo: consente di generare un numero di fotogrammi equivalente a quello del codice di tempo sorgente.</li> </ul>
Scrivi ID XMP nei file durante l'importazione	<p>Il numero ID univoco 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><b>Importante:</b> 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 circostanze, ad esempio quando modificate i metadati nel pannello Metadati.</p>

## Impostazione delle preferenze di memoria

[Torna all'inizio](#)

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 aumentare al massimo la memoria disponibile, modificate la preferenza Ottimizza rendering per da Prestazioni a Memoria. Reimpostate questa preferenza su Prestazioni se non è più necessario ottimizzare la memoria per i processi di Prelude.

## Impostare le preferenze di riproduzione

[Torna all'inizio](#)

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.

---

 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 dei 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), Opzopme+Cmd+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	Ctrl+M (Windows), Comando+M (Mac OS)
Crea taglio di prova	Ctrl+N (Windows), Comando+N (Mac OS)
Esci da Prelude	Ctrl+Q (Windows), Comando+Q (Mac OS)
Annulla	Ctrl+Z (Windows), Comando+Z (Mac OS)
Ripristina	Ctrl+Shift+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), Ritorno unitario (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
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)
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), Opt+Maiusc+6 (Mac OS)
Spazio di lavoro 7	Alt+Maiusc+7 (Windows), Opt+Maiusc+7 (Mac OS)
Spazio di lavoro 8	Alt+Maiusc+8 (Windows), Opt+Maiusc+8 (Mac OS)
Spazio di lavoro 9	Alt+Maiusc+9 (Windows), Opt+Maiusc+9 (Mac OS)
Zoom in	=
Zoom out	- (trattino)
Zoom a clip	\

## Scelte rapide dei pannelli

[Torna all'inizio](#)

<b>Pannello Cronologia</b>	
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra
<b>Assimilazione</b>	
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
<b>Pannello Timeline</b>	
Elimina salti	Alt+Backspace (Windows), Opzione+Canc (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](#)