

ADOBE® PRELUDE™

Hilfe und Tutorials

Juni 2015



Inhalt

Neue Funktionen	1
Überblick über die neuen Funktionen	2
Arbeitsbereich und Arbeitsablauf	4
Verknüpfen von Adobe Story-Skripten mit Film-Clips in Prelude	5
Der Prelude-Arbeitsbereich	7
Tag-Fenster und Tag-Vorlagen	12
Importieren von Medien	15
Erfassen von Medien-Clips	16
Protokollieren von Film-Clips	22
Protokollieren von Film-Clips	23
Rohschnitte	28
Arbeiten mit Adobe Prelude	29
Rohschnitte	30
Rohschnitt und Edit Anywhere (EA)	35
Festlegen von Voreinstellungen	37
Festlegen von Voreinstellungen für Prelude	38
Tastaturbefehle	43
Tastaturbefehle	44
Systemanforderungen	48

Neue Funktionen

Überblick über die neuen Funktionen

Prelude CC, Version 2015 (Juni 2015)



Im Folgenden finden Sie detaillierte Informationen zu den neuen Funktionen und Verbesserungen in der Version 2015 von Prelude CC.

 Die Version aus dem **Juni 2015** von Adobe Prelude CC 2015 enthält neue Funktionen für das Aufzeichnen von Voice-Overs, die direkte Erfassung von Medien in Projekten sowie Unterstützung für Adobe Anywhere.

Neue und geänderte Funktionen

[Voice-Over in Rohschnitten](#)

[Neue API zur Erfassung von Medien](#)

[Nach oben](#) 

Voice-Over in Rohschnitten

 Neu in Adobe Prelude CC 2015 | Juni 2015

Sie können in Adobe Prelude CC jetzt Rohschnitten Voice-Overs hinzufügen. Auch wenn Sie in Prelude Audio-Clips auch separat hinzufügen können, haben Sie jetzt auch die Möglichkeit, mit der Voice-Over-Funktion spontan Audio-Clips aufzuzeichnen, ohne dass Sie dafür eine separate Aufnahmesoftware benötigen.

Sie können Voice-Overs während des grundlegenden Bearbeitungsvorgangs, bevor die Sequenz komplett bearbeitet ist, aufzeichnen und Video-Footage damit überlagern. Außerdem können Sie in Adobe Prelude einem Rohschnitt auch mehrere Voice-Overs hinzufügen.

Weitere Informationen finden Sie unter [Hinzufügen von Voice-Overs zu Rohschnitten](#).

[Nach oben](#) 

Neue API zur Erfassung von Medien

 Neu in Adobe Prelude CC 2015 | Juni 2015

Sie können die neue API jetzt verwenden, um Medien direkt in einem Projekt zu erfassen. Wenn Sie zuvor die Erfassungs-API verwendeten, wurde als zusätzlicher Schritt das Dialogfeld „Erfassen“ angezeigt, bevor Sie Medien (Video- und Audio-Clips) auswählen und schließlich erfassen konnten.

Jetzt können Sie einfach die neue API zur Medienerfassung verwenden, um die gewünschten Mediendateien auszuwählen. Die ausgewählten Dateien werden dem Projekt dann mit nur einem Klick hinzugefügt. Die neue API erfasst nicht nur die Medien, sondern auch alle damit zusammenhängenden Datendateien (.xmp), die Marken und andere Metadaten enthalten.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bedingungen der Creative Commons-Lizenz.

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

Arbeitsbereich und Arbeitsablauf

Überblick über die neuen Funktionen

Prelude CC, Version 2015 (Juni 2015)



Im Folgenden finden Sie detaillierte Informationen zu den neuen Funktionen und Verbesserungen in der Version 2015 von Prelude CC.

 Die Version aus dem **Juni 2015** von Adobe Prelude CC 2015 enthält neue Funktionen für das Aufzeichnen von Voice-Overs, die direkte Erfassung von Medien in Projekten sowie Unterstützung für Adobe Anywhere.

Neue und geänderte Funktionen

[Voice-Over in Rohschnitten](#)

[Neue API zur Erfassung von Medien](#)

[Nach oben](#) 

Voice-Over in Rohschnitten

 Neu in Adobe Prelude CC 2015 | Juni 2015

Sie können in Adobe Prelude CC jetzt Rohschnitten Voice-Overs hinzufügen. Auch wenn Sie in Prelude Audio-Clips auch separat hinzufügen können, haben Sie jetzt auch die Möglichkeit, mit der Voice-Over-Funktion spontan Audio-Clips aufzuzeichnen, ohne dass Sie dafür eine separate Aufnahmesoftware benötigen.

Sie können Voice-Overs während des grundlegenden Bearbeitungsvorgangs, bevor die Sequenz komplett bearbeitet ist, aufzeichnen und Video-Footage damit überlagern. Außerdem können Sie in Adobe Prelude einem Rohschnitt auch mehrere Voice-Overs hinzufügen.

Weitere Informationen finden Sie unter [Hinzufügen von Voice-Overs zu Rohschnitten](#).

[Nach oben](#) 

Neue API zur Erfassung von Medien

 Neu in Adobe Prelude CC 2015 | Juni 2015

Sie können die neue API jetzt verwenden, um Medien direkt in einem Projekt zu erfassen. Wenn Sie zuvor die Erfassungs-API verwendeten, wurde als zusätzlicher Schritt das Dialogfeld „Erfassen“ angezeigt, bevor Sie Medien (Video- und Audio-Clips) auswählen und schließlich erfassen konnten.

Jetzt können Sie einfach die neue API zur Medienerfassung verwenden, um die gewünschten Mediendateien auszuwählen. Die ausgewählten Dateien werden dem Projekt dann mit nur einem Klick hinzugefügt. Die neue API erfasst nicht nur die Medien, sondern auch alle damit zusammenhängenden Datendateien (.xmp), die Marken und andere Metadaten enthalten.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bedingungen der Creative Commons-Lizenz.

Der Prelude-Arbeitsbereich

[Video-Lernprogramm](#)

[Startbildschirm](#)

[Arbeitsbereiche: Erfassen, Protokollierung, Liste und Rohschnitt](#)

[Erstellen von benutzerdefinierten Arbeitsbereichen](#)

[Bedienfelder in Prelude](#)

[Nach oben](#) ¹

Video-Lernprogramm

Klicken Sie zur Wiedergabe des Videos im Vollbildmodus auf .

[Nach oben](#) ¹

Startbildschirm

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

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

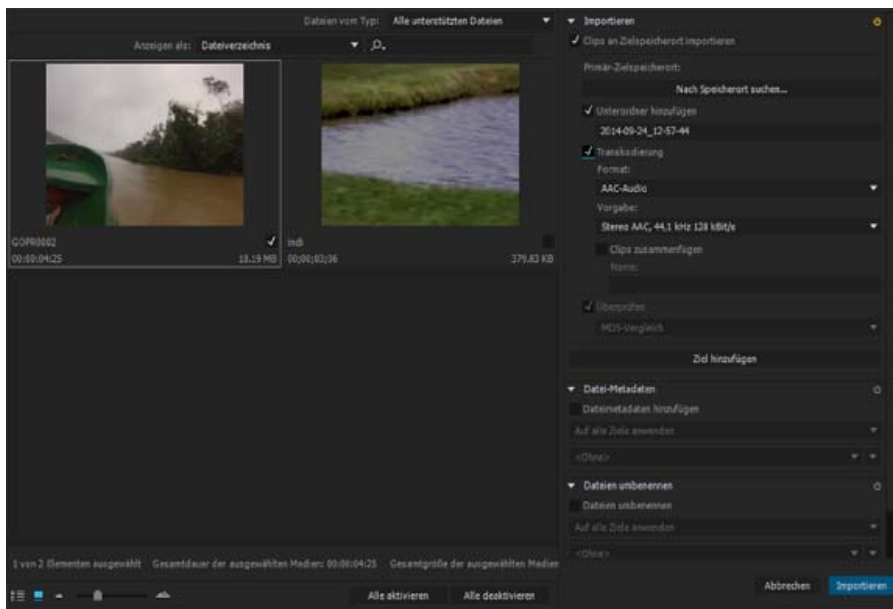
Wenn Sie den Startbildschirm deaktivieren, wird bei einem Neustart von Prelude das zuletzt geöffnete Projekt aufgerufen. Öffnen Sie zum erneuten Aktivieren des Startbildschirms, das Dialogfeld Voreinstellungen, und wählen Sie die Option Startbildschirm anzeigen im Menü Beim Start aus.

[Nach oben](#) ¹

Arbeitsbereiche: Erfassen, Protokollierung, Liste und Rohschnitt

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

Das Dialogfeld „Erfassen“



Dialogfeld „Erfassen“

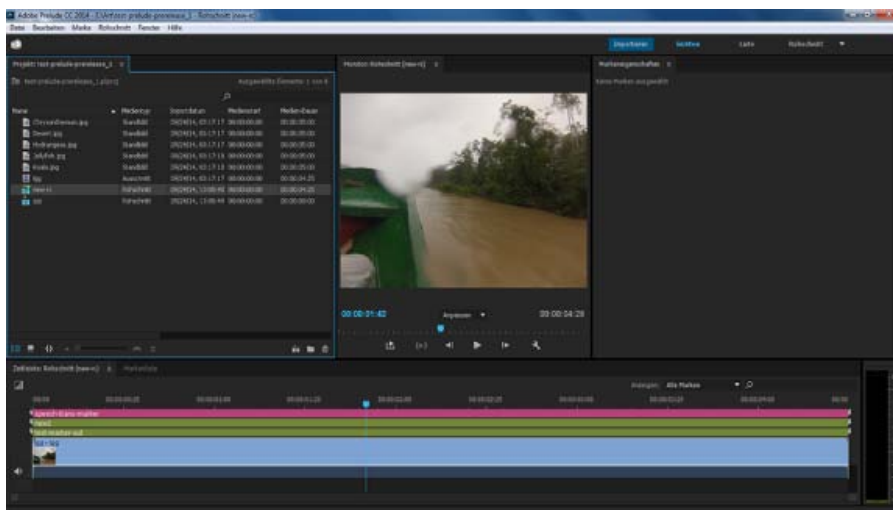
Mit dem Dialogfeld Erfassen können Sie Filmclips auswählen und erfassen. Sie können auch Ordner und Rohschnitte auswählen. Wenn Sie einen Ordner auswählen, werden alle darin verknüpften Filmclips erfasst.

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

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

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

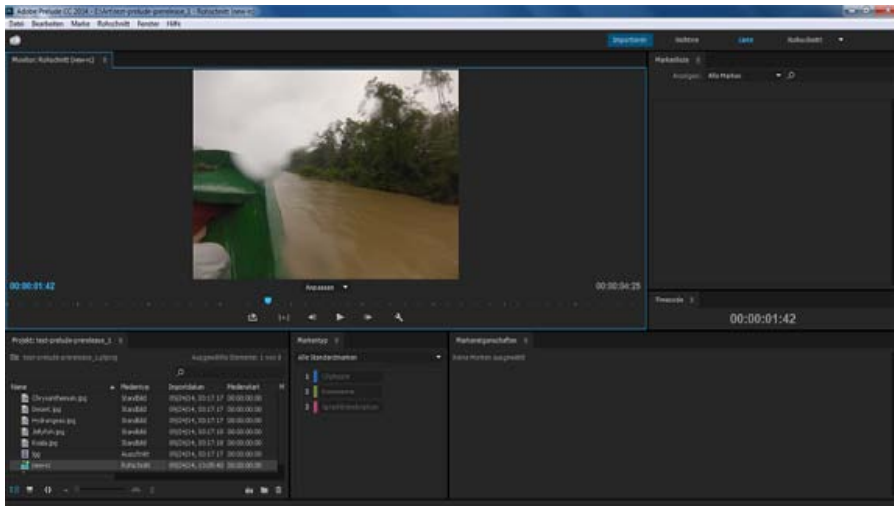
Der Arbeitsbereich „Protokollierung“



Arbeitsbereich „Protokollierung“

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

Der Arbeitsbereich „Liste“

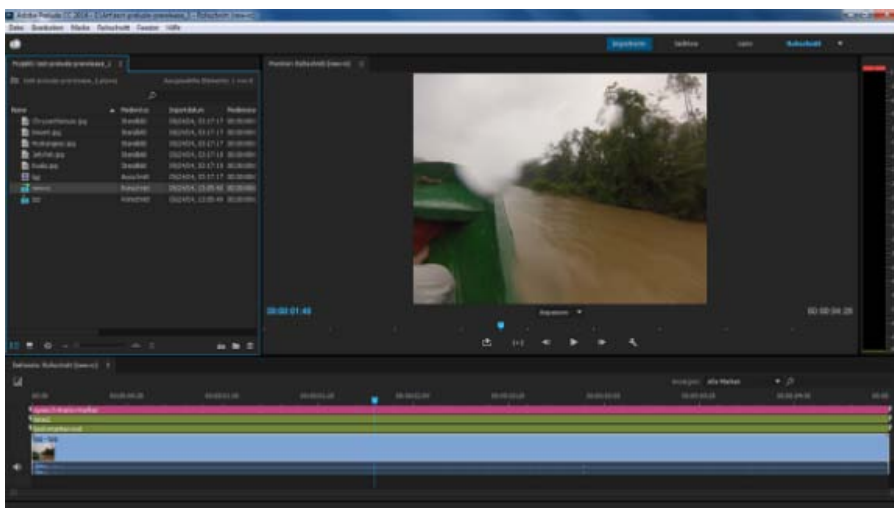


Arbeitsbereich „Liste“

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

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

Der Arbeitsbereich „Rohschnitt“



Arbeitsbereich „Rohschnitt“

Öffnen Sie den erstellten Rohschnitt, und fügen Sie dem Schnittfenster Clips und Clipkopien hinzu. Wenn Sie die Rohschnitte in Adobe Premiere

Pro oder andere Anwendungen exportieren, werden alle Organisations- und Metadaten-Informationen der Clips beibehalten.

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

Nach oben 

Erstellen von benutzerdefinierten Arbeitsbereichen

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

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

Hinweis: Ein Frame ist ein Satz gruppierte Bedienfelder.

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

Nach oben 

Bedienfelder in Prelude

Dies ist eine Teilliste der Bedienfelder in Prelude:

Bedienfeld	Beschreibung
Erweiterungen	Enthält Erweiterungen oder Zusatzmodule zur Funktionserweiterung in Prelude. Wenn keine Erweiterungen oder Zusatzmodule verfügbar sind, ist diese Option deaktiviert.
	Zeigt den Audiopegel für den Film an, der im Schnittfenster wiedergegeben wird.
Ereignisse	Listet Warnungen, Fehlermeldungen und andere Informationen auf, um Probleme identifizieren und beheben zu können.
Verlauf	Im Fenster Verlauf können Sie zu einer beliebigen Version des Projekts in der aktuellen Arbeitssitzung springen. Bei jeder Änderung an einem Teil des Projekts wird die neue Projektversion dem Fenster hinzugefügt. Sie können das Projekt von der Version ausgehend ändern, zu der Sie gesprungen sind. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Version im Fenster Verlauf, um die verfügbaren Optionen anzuzeigen. Das Fenster Verlauf wird geleert, wenn Sie zwischen einem geöffneten Clip und einem Rohschnitt umschalten. Es wird ebenfalls geleert, wenn Sie den geöffneten Clip oder Rohschnitt speichern.
Markenliste	Zeigt alle Marken im aktuell geöffneten Film an. In diesem Fenster können Sie auch den Timecode der In- und Out-Points ändern oder die Markenbeschreibung bearbeiten.

Das Monitorfenster



Arbeitsbereich „Monitor“

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

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

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

Anzeigequalität einstellen

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

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

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

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

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

Tag-Fenster und Tag-Vorlagen

Informationen zu Tag-Vorlagen

Erstellen und Verwenden einer Tag-Vorlage

Weitere Aktionen mit Tag-Vorlagen

[Nach oben](#)

Informationen zu Tag-Vorlagen

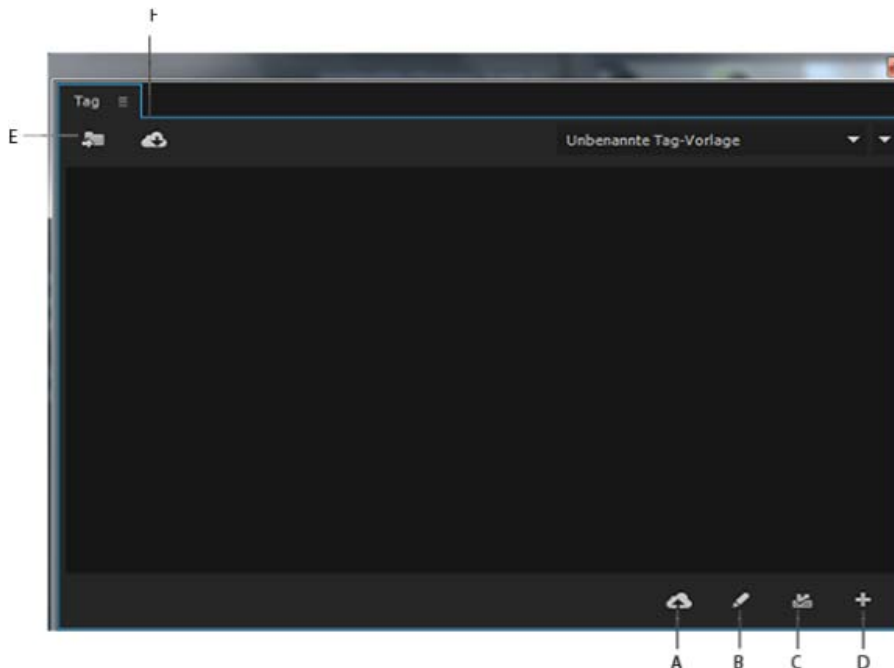
Bei einer Tag-Vorlage handelt es sich um eine gemeinsam nutzbare Sammlung von Schaltflächen und zugeordneten Metadaten. Bei der Überprüfung von Medien wird die Tag-Vorlage geladen. Sie stellt die Tags bereit, die zum Protokollieren der Elemente verwendet werden. Die Schaltflächen werden mit dem Tag-Vorlagen-Editor in Prelude erstellt und angeordnet.

[Nach oben](#)

Erstellen und Verwenden einer Tag-Vorlage

Folgen Sie den Schritten unten, um eine Tag-Vorlage zu erstellen, zu speichern und anzuwenden.

1. Wählen Sie im Hauptmenü Fenster > Tag aus.

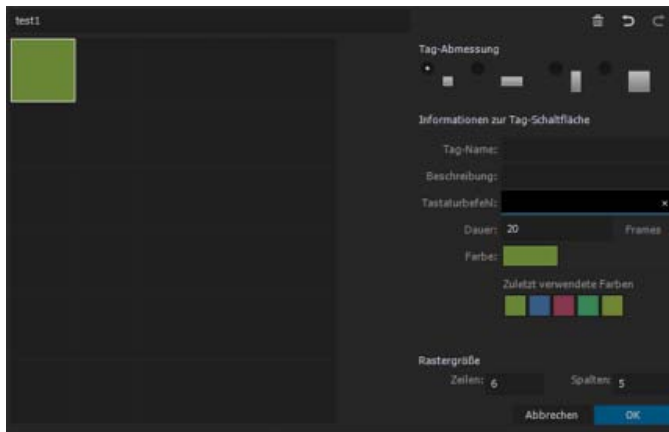


A. In CC hochladen **B.** Vorlage bearbeiten **C.** Vorlage speichern **D.** Vorlage erstellen **E.** Vorlage importieren **F.** Aus CC herunterladen

2. Klicken Sie auf **+**, um eine neue Tag-Vorlage zu erstellen.
3. Speichern Sie die Vorlage als JSON-Datei. Tag-Vorlagen werden für Austauschbarkeit und Kompatibilität mit anderen Anwendungen und Webdiensten als JSON-Dateien gespeichert.
Standardmäßig werden die Vorlagen im Ordner „**Adobe\Prelude\TagTemplates**“ gespeichert. Sie können auch einen anderen Ordner wählen, in dem die Vorlagen gespeichert werden.
4. Sie können Ihre Tags im Fenster „Tag-Vorlage“ erstellen. Die Standardgröße des Rasters beträgt sechs Zeilen und fünf

Spalten. Sie können Ihr Tag mit den folgenden Einstellungen anpassen:

- Tag-Abmessung - Wählen Sie eine Zelle im Raster aus. Wählen Sie anschließend die Größe und die Form der Schaltfläche, die für das Tag verwendet werden soll, aus den vier verfügbaren Optionen. Die Schaltflächen-Optionen sind dynamisch. Wenn Sie eine Zelle im Raster auswählen, die nicht für eine der Schaltflächengrößen geeignet ist, wird die entsprechende Schaltflächengröße deaktiviert.
- Informationen zur Tag-Schaltfläche - Sie können jede Tag-Schaltfläche mit den folgenden Einstellungen anpassen:
 - Tag-Name: Eindeutiger Name (Beschriftung) jeder Tag-Schaltfläche
 - Beschreibung: Enthält die Metadaten-Payload-Beschreibung
 - Dauer: Dauer einer neuen im Schnittfenster erstellten Marke mit dem Tag
 - Farbe: Prelude speichert die letzten sieben Farben, die für die Tag-Schaltflächen verwendet wurden.
- Rastergröße - Passen Sie die Abmessungen der Vorlage mit den Steuerelementen RASTERGRÖSSE unten im Dialogfeld an.



Tag-Vorlagen-Editor

5. Klicken Sie auf OK, um Ihre Tag-Vorlagen-Einstellungen zu speichern. Die erstellten Vorlagen werden in das Tag-Fenster eingefügt.
6. Sie können die Tag-Vorlage jetzt nutzen, um Ihre Medien zu taggen.
 - Wenn im Schnittfenster keine Marken ausgewählt sind und Sie ein neues Tag erstellen, wird im Schnittfenster eine neue Marke mit dem Tag erstellt. Die Dauer der Marke wird im Tag-Vorlagen-Editor im Feld Dauer angegeben.
 - Wenn im Schnittfenster eine Marke ausgewählt ist und Sie ein neues Tag erstellen, wird das Tag den ausgewählten Marken hinzugefügt. Keine neue Marke wird erstellt. Die ursprüngliche Dauer der ausgewählten Marke bleibt erhalten.
- a. Erfassen Sie Ihre Medien in Prelude.
- b. Öffnen Sie einen Clip.
- c. Spielen Sie den Clip ab. Klicken Sie, während der Clip abgespielt wird, auf die Tag-Schaltfläche, die Sie dem Clip hinzufügen möchten. Tags werden sowohl im Schnittfenster als auch in der Markenliste als KOMMENTARMARKEN angezeigt. Der Tag-Name wird in der Markenliste als Markenname angezeigt.

[Nach oben](#)

Weitere Aktionen mit Tag-Vorlagen

Wechseln zu einer anderen Vorlage

Sie können mehrere Tag-Vorlagen gleichzeitig laden. Alle geladenen Tag-Vorlagen werden im Dropdownmenü oben im Bedienfeld angezeigt. Sie können jederzeit zwischen den verschiedenen Tag-Vorlagen wechseln.

Importieren von Vorlagen

Klicken Sie links oben im Tag-Bereich auf die Schaltfläche  Importieren. Navigieren Sie zu dem Verzeichnis, in dem die Tag-Vorlage gespeichert ist. Wählen Sie die gewünschte Vorlage und klicken Sie auf OK, um sie in Prelude zu laden.

Hoch- und herunterladen von Vorlagen

Klicken Sie auf Herunterladen , um Tag-Vorlagen aus Creative Cloud herunterzuladen. Melden Sie sich bei Ihrem Konto an, navigieren Sie zum Verzeichnis, in dem Sie die Vorlagen gespeichert haben, und wählen Sie sie für den Download aus. Die Vorlagen werden automatisch in den Tag-Bereich geladen.

Um die Vorlagen in Ihr Creative Cloud-Konto hochzuladen, klicken Sie auf Hochladen/Freigeben , melden Sie sich bei Ihrem Konto an und speichern Sie die Vorlagen.

Bearbeiten von Vorlagen

Sie können Tag-Vorlagen jederzeit bearbeiten und Tag-Schaltflächen hinzufügen, entfernen oder bearbeiten. Um eine Tag-Vorlage zu bearbeiten, laden Sie die Tag-Vorlage zunächst und wählen sie als aktuelle Vorlage aus. Klicken Sie auf Bearbeiten , um das Dialogfeld Tag-Vorlagen-Editor zu öffnen. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor und klicken Sie auf OK, um sie zu speichern.

Zuweisen von Tastaturbefehlen

Im Tag-Fenster können Sie jeder Vorlage eine Tastenkombination zuweisen.

Wählen Sie das Tag aus, bevor Sie den Tastaturbefehl zuweisen.

1. Importieren Sie das Tag.
2. Klicken Sie auf das Symbol „Bearbeiten“, um das Tag-Fenster zu öffnen.
3. Weisen Sie einen Tastaturbefehl im Feld „Tastenkombination“ zu.
4. Klicken Sie auf „OK“, um die Änderungen zu speichern.

*Zum schnellen Wechseln zwischen den verschiedenen Fenstern verwenden Sie den Tastaturbefehl **Strg+Umschalt+.**, um zum nächsten Fenster zu wechseln und **Strg+Umschalt+,** um zum vorherigen Fenster zu wechseln.*



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

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

Importieren von Medien

Netzwerke und Wechseldatenträger mit digitalen Videodaten
Fehlerbehebung (23. September 2013)

Erfassen von Medien-Clips

[Für die Erfassung unterstützte Dateiformate](#)

[Projekt erstellen/vorhandenes Projekt öffnen](#)

[Film-Clips erfassen](#)

[Umbenennen von Dateien während der Erfassung](#)

[Hinzufügen von Metadaten zu erfassten Dateien](#)

[Verschobene Dateien neu verknüpfen](#)

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

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

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

[Nach oben](#) 

Für die Erfassung unterstützte Dateiformate

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[Nach oben](#) 

Projekt erstellen/vorhandenes Projekt öffnen

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

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

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

[Nach oben](#) 

Film-Clips erfassen

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

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

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

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

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

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

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

auszuwählen.

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

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

5. Um einen Speicherort für die erfassten Dateien festzulegen, wählen Sie Clips an Zielspeicherort übertragen aus, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 1. Um den Ordner für die übertragenen Dateien zu ändern, wählen Sie im Menü Primärziel die Option Nach Speicherort suchen aus, und wählen Sie einen Zielordner aus.
 2. (Optional) Um im ausgewählten Ordner einen Unterordner für die übertragenen Dateien zu erstellen, klicken Sie auf Unterordner hinzufügen. Geben Sie einen Namen für den Unterordner an. Das Erstellen eines Unterordners verhindert das versehentliche Überschreiben von Dateien mit dem gleichen Namen.
6. Wählen Sie die Option Transkodieren nicht aus, wenn Sie Mediendateien übertragen möchten, ohne diese zu transkodieren.

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

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

Dateigrößenvergleich: Hiermit wird überprüft, ob die Dateigröße der erfassten Datei mit der Größe des Original-Film-Clips übereinstimmt.

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



MD5-Prüfung für erfasste Dateien

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

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

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

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

9. Klicken Sie auf Erfassen.

Die Dateien werden mit Adobe Media Encoder kodiert. Die kodierten Dateien werden nach Abschluss des

Kodierungsvorgangs im Zielordner angezeigt.

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

[Nach oben](#)

Umbenennen von Dateien während der Erfassung

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

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

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

1. Wählen Sie im Bereich Dateien umbenennen des Dialogfelds „Erfassen“ die Option Dateien umbenennen aus.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die neue Umbenennungsvorgabe auf die an das Primärziel kopierten Film-Clips und Kopien an weiteren Speicherorten anzuwenden, wählen Sie Auf alle Ziele anwenden aus.
 - Wenn die neue Umbenennungsvorgabe nur auf die am Primärziel erfassten Clips angewendet werden soll, wählen Sie Nur auf primäres Ziel anwenden aus.
3. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um eine Vorgabe für das Benennen von Dateien zu erstellen:
 1. Klicken Sie neben der Liste mit den Umbenennungsvorgaben auf das Symbol mit dem nach unten weisenden Pfeil, und wählen Sie Neue Vorgabe aus.
 2. Klicken Sie auf „+“, um Ihrer benutzerdefinierten Benennungsvorgabe ein Element hinzuzufügen. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - Automatisch erhöhen erhöht beim Benennen von Dateien die zum Namen gehörende Zahl. Sie können festlegen, dass die Zahl in Namen in folgenden Schritten erhöht wird: 1, 01, 001 oder 0001.
 - Geben Sie in Benutzerdefinierter Text Text entsprechend Ihren jeweiligen Anforderungen ein. Beispielsweise kann der Text einem Projektnamen oder einem Trennzeichen zwischen zwei Elementen entsprechen.
 - Mit Datum wird der mit den Dateien verknüpfte Zeitstempel verwendet, um die Dateien zu benennen.
 - Dateiname gibt den ursprünglichen Dateinamen (ohne Erweiterung) als Element im neuen Namen an.
 3. Klicken Sie auf Speichern, um die Vorgabe zu speichern. Geben Sie einen Namen für die Vorgabe ein. Der Name darf keine Leerzeichen enthalten.
 4. Wenn Sie weitere Elemente hinzufügen möchten, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche „+“.
4. Wenn Sie zurück zum Fenster Dateien umbenennen wechseln möchten, ohne dass die Änderungen gespeichert werden, klicken Sie auf „x“. Klicken Sie zum Löschen einer Vorgabe auf das Symbol Papierkorb.

Bearbeiten von Vorgaben für die Dateibenennung

1. Wählen Sie die Vorgabe im Menü aus.
2. Klicken Sie auf den nach unten Pfeil neben dem Menü und wählen Sie Bearbeiten aus.

3. Bearbeiten Sie die Werte entsprechend den jeweiligen Anforderungen, und klicken Sie auf Speichern.
4. Klicken Sie auf Speichern unter, um die Vorgabe unter einem anderen Namen zu speichern. Geben Sie einen neuen Namen für die Vorgabe ein.

Sie können Ihre Dateimetadatenvorgabe an einem Speicherort im System speichern, um zu verhindern, dass andere Benutzer die Vorgabe modifizieren. Der freigegebene Speicherort lautet C:\Benutzer\Öffentlich\Dokumente\Adobe\Prelude\3.0\Presets\Metadata (Windows) bzw. /Users/Shared/Adobe/Prelude/3.0/Presets/Metadata. (Mac OS).

Freigeben von Vorgaben für die Dateibenennung

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

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

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

[Nach oben](#)

Hinzufügen von Metadaten zu erfassten Dateien

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

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

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

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

4. Führen Sie folgende Schritte durch, um eine Vorgabe zu bearbeiten:

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

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

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

Beim Zusammenarbeiten können Sie Vorgaben gemeinsam mit anderen Bearbeitern nutzen.

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

Sie können Ihre Dateimetadatenvorgabe an einem Speicherort im System speichern, um zu verhindern, dass andere Benutzer die Vorgabe modifizieren. Der freigegebene Speicherort lautet C:\Benutzer\ÖffentLich\Dokumente\Adobe\PreLude\3.0\Presets\Metadata (Windows) bzw. /Users/Shared/Adobe/PreLude/3.0/Presets/Metadata (Mac OS).

[Nach oben](#)

Verschobene Dateien neu verknüpfen

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

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

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

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bedingungen der Creative Commons-Lizenz.

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

Protokollieren von Film-Clips

Protokollieren von Film-Clips

Video-Lernprogramm

Markentypen

Verwenden des Schnittfensters

Protokollieren von Film-Clips (tastaturgesteuerter Arbeitsablauf)

Protokollieren von Film-Clips (menügesteuerter Arbeitsablauf)

Erstellen einer Markenvorlage

Hinzufügen von Metadaten zu einem Filmclip

Importieren und Exportieren von Metadaten

Hoch- und Herunterladen von Elementmetadaten mithilfe der Creative Cloud

Verwenden Sie die Protokollierungsfunktionen in Adobe Prelude zum Erstellen von Clipkopien und Hinzufügen von Zeitmarken. Zeitmarken enthalten Daten über einen bestimmten Teil des Filmclips. Verwenden Sie das Bedienfeld Metadaten, um dem Clip statische Metadaten hinzuzufügen.

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

[Nach oben](#) 

Video-Lernprogramm

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

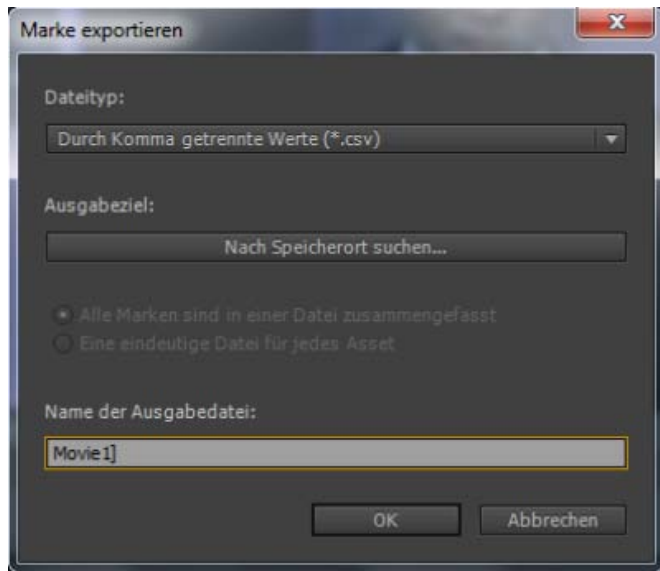
[Nach oben](#) 

Markentypen

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

Exportieren von Marken

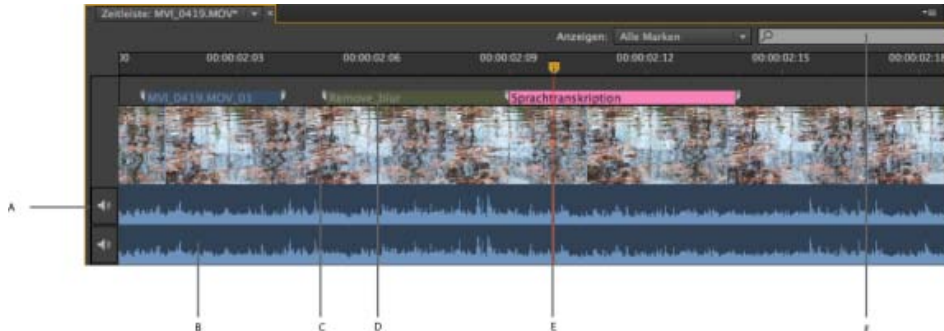
Sie können Marken aus bestimmten Elementen wie CSV-Textdateien oder wohlformatierten HTML-Seiten exportieren (Datei > Exportieren > Marken).



Exportieren von Marken

[Nach oben](#)

Verwenden des Schnittfensters



Das Bedienfeld „Schnittfenster“

A. Option für das Stummschalten der Audiospur **B.** Audiospur **C.** Videospur **D.** Marke **E.** Marke für aktuelle Zeit (CTI) **F.** Option für die Markensuche

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

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

- Verwenden Sie die Tastaturbefehle I und O, um die In- und Out-Points für Marken zu setzen.

[Nach oben](#) 

Protokollieren von Film-Clips (tastaturgesteuerter Arbeitsablauf)

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

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

5. Geben Sie Informationen in das Bedienfeld Markeninspektor ein.

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

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

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

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

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

[Nach oben](#) 

Protokollieren von Film-Clips (menügesteuerter Arbeitsablauf)

1. Wählen Sie Fenster > Arbeitsbereich > Aufzeichnen.
2. Ziehen Sie einen Filmclip aus dem Projektfenster ins Schnittfenster, oder doppelklicken Sie auf einen Clip im Projektfenster. Auf dem Filmclip wird ein Häkchen angezeigt, um anzuzeigen, dass dieser geöffnet ist.

Klicken Sie im Bedienfeld Markentyp auf die Marke, die Sie hinzufügen möchten. Die Marke wird auf der Spur über dem Filmclip angezeigt. Ihre Position beruht auf den Voreinstellungen, die für die Markendauer festgelegt wurden.

3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Verwenden Sie die Schaltflächen In-Point setzen und Out-Point setzen, um den Zeit-Frame für die hinzugefügte Marke zu setzen.
- Verwenden Sie den Timecode im Bedienfeld Markeninspektor, um die In- und Out-Punkte für die Marke zu setzen. Ziehen Sie den Cursor über den Timecode, um den Wert zu ändern, oder klicken Sie zum Eingeben eines Werts.
- Verschieben Sie die aktuelle Zeitanzeige/den Playhead zu einer Position, an der Sie die In- und Out-Punkte setzen möchten. Drücken Sie I, um den In-Point zu setzen, und O, um den Out-Point zu setzen.

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

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

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

[Nach oben](#)

Erstellen einer Markenvorlage

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

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

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

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

[Nach oben](#)

Hinzufügen von Metadaten zu einem Filmclip

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

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

[Nach oben](#)

Importieren und Exportieren von Metadaten

Die exportierte XMP-Datei enthält alle Metadaten des geöffneten Filmclips, einschließlich der

Protokollierungsinformationen. Sie können die Metadaten und den Timecode in der XMP-Datei importieren und auf einen Filmclip anwenden, der in Prelude geöffnet ist.

Metadaten importieren

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

Metadaten exportieren

Um die Metadateninformationen in der Datei zu speichern, wählen Sie Datei > Metadaten speichern unter. Die Datei wird als XMP-Datei gespeichert.

[Nach oben](#) 

Hoch- und Herunterladen von Elementmetadaten mithilfe der Creative Cloud

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

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei, deren Metadaten in die Creative Cloud hochgeladen werden sollen, und wählen Sie Metadaten in Creative Cloud hochladen aus.
- Um XMP-Metadaten aus der Cloud herunterzuladen, wählen Sie Fenster > Nicht zugewiesene Metadaten. Klicken Sie auf das Symbol „Aus Creative Cloud herunterladen“.

Ändern der Standardeinstellungen für Marken

- Ändern der allgemeinen Einstellungen

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bedingungen der Creative Commons-Lizenz.

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

Rohschnitte

Arbeiten mit Adobe Prelude

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

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

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

[Nach oben](#) 

Exportieren von Dateien aus Adobe Prelude

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

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

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

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

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

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

Ressourcen

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

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

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

Rohschnitte

Rohschnitte erstellen

Hinzufügen von Marken zu einem Rohschnitt

Hinzufügen von Voice-Overs zu Rohschnitten

Öffnen eines Rohschnitt in anderen Anwendungen

Ein Rohschnitt ist eine Sequenz im Schnittfenster des Video- und Audioclips, die als einfacher Bearbeitungsprozess der verschiedenen Clips verwendet wird, bevor die endgültige Sequenz abgeschlossen ist. Das Bearbeiten von Prozessen umfasst das Zuschneiden, die Auswahl von Clips und das Sortieren und Anordnen der Clips.

[Nach oben](#) 

Rohschnitte erstellen

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

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

Hinweis: Prelude CC Oktober 2014.1 und aktuellere Versionen speichern Rohschnitt-Dateien mit der Dateinamenerweiterung .arcutx. In früheren Versionen von Prelude CC wurden Rohschnitte mit der Dateinamenerweiterung .arcut gespeichert.

[Nach oben](#) 

Hinzufügen von Marken zu einem Rohschnitt

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

Die Marken werden dem aktuell im Schnittfenster geöffneten Rohschnitt hinzugefügt.

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

Hinzufügen von Voice-Overs zu Rohschnitten

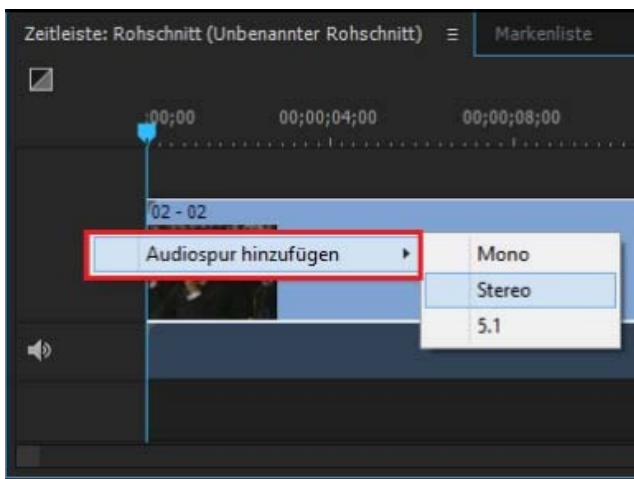
Sie können Voice-Overs aufzeichnen und Rohschnitten hinzufügen. Sie können in Prelude zwar Audio-Clips separat hinzufügen, Sie können aber auch die Voice-Over-Funktion verwenden, um Audio-Clips spontan aufzuzeichnen.

Sie können Voice-Overs während des grundlegenden Bearbeitungsvorgangs, bevor die Sequenz komplett bearbeitet ist, aufzeichnen und Video-Footage damit überlagern. Außerdem können Sie in Adobe Prelude einem Rohschnitt auch mehrere Voice-Overs hinzufügen.

Um Voice-Overs für einen Rohschnitt aufzuzeichnen, gehen Sie wie folgt vor:

Hinzufügen einer Audiospur

1. Wählen Sie **Rohschnitt** > **Rohschnitt erstellen**, um einen Rohschnitt zu erstellen und im Schnittfenster zu öffnen.
2. Klicken Sie im Schnittfenster mit der rechten Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Audiospur hinzufügen**.
3. Sie können wählen, welchen Spurtyp Sie hinzufügen möchten: **Mono**, **Stereo** oder **5.1**.



Festlegen der Voice-Over-Aufnahmeeinstellungen

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine **Audiospur** und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Aufnahmeeinstellungen für Voice-Over**.
2. Geben Sie die folgenden Einstellungen ein bzw. bearbeiten Sie sie:

Name Name der Audiospur.

Quelle Wählen Sie die korrekte Audio-Hardware für das Voice-Over. Wählen Sie die korrekte Audio-Hardware für das Voice-Over. Die Quelloption erkennt automatisch sämtliche an das System angeschlossene Audiohardware.

Countdown für Sound-Cues Erlauben Sie Prelude, vor der Aufnahme der Voice-Over-Audiospur Sound-Cues zu erstellen.

Eingabe Audiokanäle für die in der Quelloption ausgewählte Audio-Hardware.

Vorspann Aktivieren Sie den Voice-Over-Vorspann und legen Sie ihn fest. Der Vorspann-Countdown ist ein visueller Hinweis, damit Sie Zeit haben, die Aufnahme vorzubereiten und zu starten. Die Aufzeichnung beginnt, wenn der Countdown auf null heruntergezählt hat.

Abspann Aktivieren Sie den Voice-Over-Abspann und legen Sie ihn fest. Der Abspann-Countdown ist ein optischer Hinweis auf das Ende der Aufnahme.

Audioaufnahme Wählen Sie ein Verzeichnis, in dem aufgezeichnete Audiodateien gespeichert werden sollen.

Audiometer Verwenden Sie das Audiometer, um Mikrofon und andere an den Computer angeschlossene Audiogeräte zu testen. Fluktuationen im Audiometer sind eine Bestätigung dafür, dass das Audiogerät korrekt funktioniert.

3. Klicken Sie auf **Schließen**, um das Dialogfeld **Aufnahmeeinstellungen für Voice-Over** zu schließen.

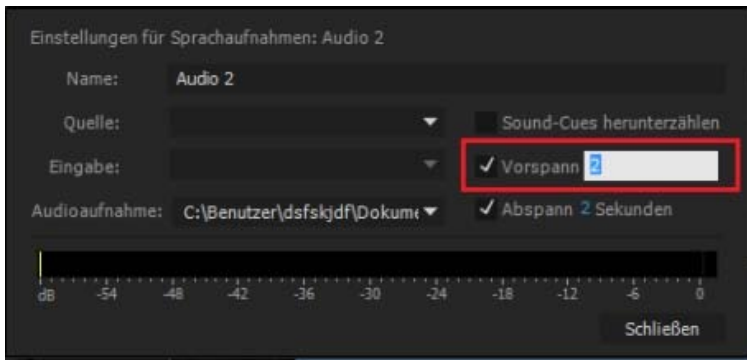
Definieren des Speicherorts für aufgenommene Audiodaten

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Audiospur und wählen Sie **Aufnahmeeinstellungen für Voice-Over**.
2. Verwenden Sie das Feld **Audioaufnahme**, um ein Verzeichnis auf dem Computer anzugeben oder zu diesem zu navigieren, in dem die aufgezeichneten Audiodateien gespeichert werden sollen.
3. Klicken Sie auf **Schließen**.

Aufzeichnen von Voice-Overs

Sie können ein Voice-Over in einer Audiospur direkt im Schnittfenster aufnehmen. Dazu führen Sie die folgenden Schritte aus:

1. Fügen Sie eine Audiospur hinzu (siehe [Audiospur hinzufügen](#)) oder wählen Sie eine vorhandene Spur aus, auf die Sie das Voice-Over aufnehmen möchten.
2. Starten Sie einen Voice-Over-Arbeitsablauf, indem Sie den Playhead an der Position platzieren, an der das Voice-Over eingefügt werden soll.
3. Aktivieren Sie den Vorspann-Countdown. Sobald Sie den Playhead platziert haben, beginnt der Arbeitsablauf für die Voice-Over-Aufnahme. Ein Vorspann-Countdown wird als Überlagerung im Monitor angezeigt. Sie können im Dialogfeld „Aufnahmeeinstellungen für Voice-Over“ einen Vor- und Nachspann-Countdown angeben.



Zugriff auf die Einstellungen für Sprachaufnahmen aus dem Schnittfenster

4. Klicken Sie im Header der Audiospur auf die Schaltfläche , um die Aufnahme zu starten. Verwenden Sie die Wiedergabesteuerungen im Monitor, um die Aufnahme anzuhalten/fortzusetzen.

Hinweis: Wenn Sie einen vordefinierten In/Out-Bereich verwenden, müssen Sie nicht auf die Schaltfläche Aufnehmen für Sprachaufnahmen klicken. Die Aufnahme wird automatisch gestartet, wenn der Abspielkopf im Schnittfenster den In-Point erreicht.

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um die Aufnahme zu beenden.

Sobald die Aufnahme beendet ist, wird eine Audiodatei der Aufnahme erstellt. Die Audiodatei wird als neues Projektelement in das Projektfenster importiert.

[Nach oben](#) 

Öffnen eines Rohschnitt in anderen Anwendungen

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

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

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

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

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

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

Exportieren in anderen Anwendungen

1. Wählen Sie im Projektfenster den Rohschnitt und andere Clips oder Ablagen aus, die Sie exportieren möchten.
2. Wählen Sie Datei > Exportieren > Projekt.
3. Wählen Sie im Menü Ziel eine der folgenden Möglichkeiten:
 - Wählen Sie Lokale Festplatte aus, um das exportierte Projekt auf Ihrem Computer zu

speichern.

- Wählen Sie FTP-Server aus, um die exportierten Dateien auf einen FTP-Server hochzuladen.

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

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

Rohschnitt und Edit Anywhere (EA)

- [Verwenden des Rohschnitts mit EA](#)



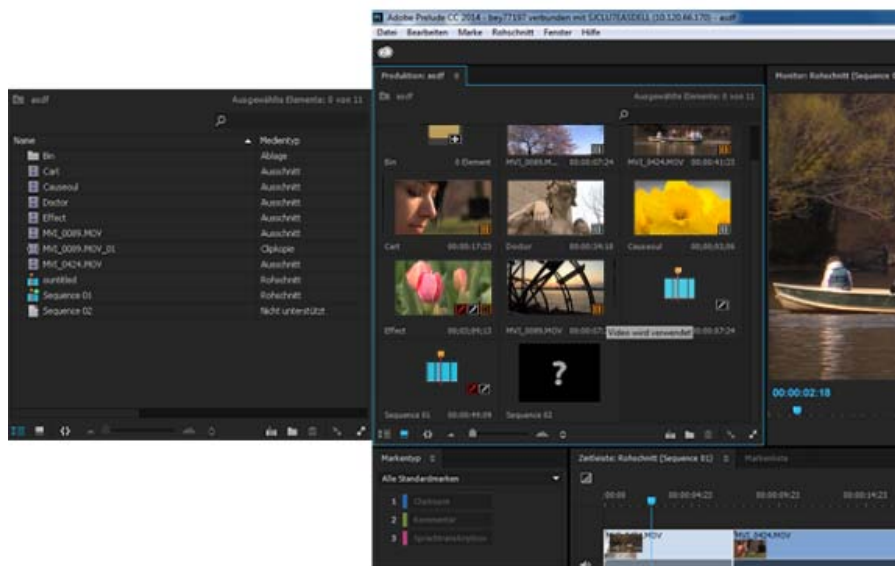
Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bedingungen der Creative Commons-Lizenz.

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

Rohschnitt und Edit Anywhere (EA)

In der Version aus dem Juni 2014 von Prelude CC können Sie einen Rohschnitt in einer EA-Produktion (Edit Anywhere) erstellen und bearbeiten und Ihre Rohschnitte mit anderen Benutzern teilen. Zuvor konnten Sie den Clip lediglich öffnen und ihm Marken und Metadaten zum Organisieren und Durchsuchen von Clipkopien hinzufügen.

Die EA-Rohschnitt-Funktion bietet Ihnen auch die Möglichkeit, Ihre Rohschnitte mit anderen Adobe-Anwendungen wie Premiere Pro und After Effects zu teilen.



[Nach oben](#)

Anmelden beim EA-Server

1. Klicken Sie auf Datei > Adobe Anywhere > Anmelden..., um sich beim Adobe Anywhere-Server anzumelden.
2. Geben Sie den Servernamen, den Benutzernamen und das Kennwort ein.

Hinweis: Wenn nach erfolgreicher Anmeldung beim EA-Server im Titel des Projektfensters **Produktion:** Projektname angezeigt wird, während im lokalen Modus – also wenn Sie nicht beim EA-Server angemeldet sind – im Projektfenster **Projekt:** Projektname angezeigt wird.

[Nach oben](#)

Hinzufügen oder Löschen von Clips aus Rohschnitten

Beachten Sie die folgenden Punkte, wenn Sie Clips in Rohschnitten hinzufügen oder löschen:

- Die Framerate der Rohschnitt-Sequenz muss mit der der ersten Clipkopie identisch sein.
- Die Framerate der Rohschnitt-Sequenz ändert sich nicht, wenn Clipkopien im Rohschnitt neu angeordnet werden.
- Die Framerate des Rohschnitts ändert sich nicht, wenn die erste Clipkopie gelöscht wird.
- Die Framerate der Rohschnitt-Sequenz kann geändert werden, wenn alle Clipkopien gelöscht werden und eine neue Clipkopie hinzugefügt wird.
- Reine Audioclips, Bilder und harte Clipkopien können in einem Rohschnitt hinzugefügt oder gelöscht werden.
- Einem Rohschnitt kann kein Offline-Clip und keine Offline-Clipkopie hinzugefügt werden.
- Wenn Sie eine Clipkopie aus einem Rohschnitt löschen, wird die Clipkopie sowohl aus dem Projektfenster als auch aus dem

Rohschnitt gelöscht. Die Marke wird ebenfalls gelöscht.

- Wenn eine Clipkopie-Marke aus einer Clipkopie oder aus einem Masterclip gelöscht wird, die/der bereits geöffnet ist, werden sowohl die Marke als auch die Clipkopie aus dem Rohschnitt gelöscht.
- Wenn Sie in einem Rohschnitt auf eine Clipkopie doppelklicken, wird die entsprechende Clipkopie geöffnet. Die aktuelle Zeitanzeige (CTI) wird auf die Clipkopie verschoben und die Clipkopie wird hervorgehoben.
- Wenn eine ausgewählte Marke einem Rohschnitt hinzugefügt wird, wird im Produktionsfenster keine neue Clipkopie erstellt.

[Nach oben](#) ⁴

Verwenden von Rohschnitten mit Premiere Pro

- Ein in Prelude erstellter Rohschnitt kann direkt in Premiere Pro geöffnet werden. Eine in Premiere Pro erstellte Sequenz kann nur in Prelude geöffnet und bearbeitet werden, wenn die Sequenz der Rohschnittleiste entspricht.
- Wenn ein in Prelude erstellter Rohschnitt einen reinen Audioclip enthält, wird er in Premiere Pro in der Audiospur platziert.
- Wenn ein in Prelude erstellter Rohschnitt in Premiere Pro bearbeitet wird, kann er nicht wieder in Prelude geöffnet werden, wenn der Rohschnitt nicht der Rohschnittleiste entspricht.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt [Exportieren von Dateien aus Prelude](#) in Premiere Pro.

[Nach oben](#) ⁴

Anzeigen einer Rohschnitt-Vorschau

Sie können im Produktionsfenster eine Vorschau eines Rohschnitts anzeigen. Eine Miniaturansicht ist ebenfalls verfügbar.

Sie können einen Rohschnitt im Monitorfenster als Sequenz abspielen.

- [Rohschnitte](#)



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

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

Festlegen von Voreinstellungen

Festlegen von Voreinstellungen für Prelude

- Allgemeine Einstellungen
- Darstellungseinstellungen
- Audioeinstellungen
- Audio-Hardware
- Zuordnung der Audio-Ausgänge
- Creative Cloud
- Medien-Cache
- Festlegen der Speichervoreinstellungen
- Festlegen der Wiedergabevoreinstellungen
- Festlegen von Voreinstellungen für Marken

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

[Nach oben](#)

Allgemeine Einstellungen

Option	Beschreibung
Startmodus	Die Standardoption ist Nativen Modus starten. Das Bedienfeld „Bibliothek“ bietet Ihnen die Möglichkeit, Clips in Ihrem Medienverwaltungssystem anzusehen. Wenn Sie ein beim Start angezeigtes Bedienfeld „Bibliothek“ mit Prelude-APIs erstellt haben, wählen Sie Bibliotheksmodus starten aus.
Beim Start	- Startbildschirm anzeigen: Zeigt beim Start den Startbildschirm an. - Aktuellste Datei laden: Lädt das vor dem Schließen von Prelude zuletzt bearbeitete Projekt.
Schnittfensterwiedergabe Auto-Rollen	- Kein Bildlauf: Der Fokus des Schnittfensters ändert sich nicht, wenn sich die Aktuelle Zeitanzeige über den Bildschirmrand hinaus bewegt. - Seitenbildlauf: Zeigt eine neue Ansicht des Schnittfensters an, nachdem sich die Aktuelle Zeitanzeige über den Bildschirmrand hinaus bewegt hat. - Langsamer Bildlauf: Die aktuelle Zeitanzeige bleibt in der Mitte des Bildschirms, während sich die Clips und die Zeitleiste vorbeibewegen.
Durch Doppelklicken auf einen Clip oder Rohschnitt werden das Schnittfenster (bzw. die Markenliste) und die Monitorfenster geöffnet.	Aktiviert bzw. deaktiviert das Öffnen des Schnittfensters/Monitorfensters, wenn diese im Arbeitsbereich geschlossen sind. Wenn Sie benutzerdefinierte Bedienfelder verwenden und das Schnittfenster und das Monitorfenster beim Öffnen eines Clips oder Rohschnitts nicht angezeigt werden sollen, deaktivieren Sie diese Einstellung.
Cache zum Laden des Projekts	Cache-Dateien tragen dazu bei, dass Prelude Dateien schneller öffnet. Nachdem Sie den Projektcache aktiviert haben, können Sie mithilfe der Optionen Voreinstellungen für Cachedateien festlegen. Mit den Optionen können Sie eine Beschränkung für die Cachedateien und den Ordner angeben, in dem die Projektcachedateien gespeichert werden.

[Nach oben](#)

Darstellungseinstellungen

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

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

[Nach oben](#) ¹

Audioeinstellungen

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

[Nach oben](#) ¹

Audio-Hardware

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

Option	Beschreibung
Geräte aktivieren (Windows)	Ermittelt das an Prelude angeschlossene Audiogerät. Wenn es sich bei dem Gerät um ein ASIO-Gerät handelt, wählen Sie die ASIO-Treiber für das Gerät aus. Wenn die Soundkarte nicht über vom Hersteller mitgelieferte ASIO-Treiber verfügt, wählen Sie „SoundMax Integrated Digital High Definition Audio“ aus. Damit ein Gerät aktiviert werden kann, muss ein aktueller Gerätetreiber installiert sein (Windows). Wenn Sie mehr als zwei Stereokanäle für die Eingabe verwenden oder 5.1 Surround-Audio überwachen möchten, muss der Gerätetreiber mit dem ASIO (Audio Stream Input Output)-Standard kompatibel sein. Ist der Treiber nicht kompatibel, stehen unabhängig von der Anzahl der angeschlossenen Geräte und -ausgänge nur Stereoeingänge und -ausgänge zur Verfügung.
Standardgerät (Mac OS)	Wählen Sie ein Eingabegerät und ein Ausgabegerät im Menü Standardgerät aus.
Puffergröße	Gibt die Größe des Puffers in Kilobyte an, den Prelude zum Abspielen von Audiodaten verwendet.
Gerät mit 32-Bit-Wiedergabe (nur Windows)	Markieren Sie auf der Registerkarte Ausgabe die Option Gerät mit 32-Bit-Wiedergabe, um die 32-Bit-Wiedergabe zu ermöglichen.

[Nach oben](#) ¹

Zuordnung der Audio-Ausgänge

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

[Nach oben](#)

Creative Cloud

Die Cloud-Cache-Dateien befinden sich unter „C:\Users\Documents\Adobe\Prelude\CreativeCloudCache“ (Windows). Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um die Dateien an einem anderen Speicherort zu speichern.

[Nach oben](#)

Medien-Cache

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

Option	Beschreibung
Medien-Cache-Dateien zusammen mit Originalen speichern, wenn möglich	Um Cache-Dateien mit Quelldateien statt im Medien-Cache-Ordner zu speichern, wählen Sie die Option Medien-Cache-Dateien zusammen mit Originalen speichern, wenn möglich. Klicken Sie auf Durchsuchen, um einen Speicherort für die Dateien auszuwählen.
Medien-Cache-Datenbank	Verknüpfungen zu den einzelnen Mediendateien im Cache werden in einer Datenbank festgehalten. Diese Medien-Cache-Datenbank wird gemeinsam mit anderen Anwendungen genutzt. Jede dieser Anwendungen kann denselben Satz von zwischengespeicherten Mediendateien lesen und in diese Dateien schreiben. Wenn Sie den Speicherort der Datenbank in einer dieser Anwendungen ändern, wird er auch für die anderen Anwendungen aktualisiert. Jede Anwendung kann einen eigenen Cache-Ordner nutzen, doch alle werden von derselben Datenbank verwaltet.
Unbestimmte Medien-Timebase	Legt die Framerate für Quellen fest.
Timecode	Wählen Sie Bei 00:00:00:00 beginnen, wenn Sie den Timecode im ursprünglichen Clip zurücksetzen möchten. Wählen Sie Medienquelle, wenn Sie den ursprünglichen Timecode des Clips beibehalten möchten.
Frameanzahl	- Bei 0 beginnen: Nummeriert jeden Frame nacheinander, wobei der erste Frame als 0 nummeriert ist. - Bei 1 beginnen: Nummeriert jeden Frame nacheinander, wobei der erste Frame als 1 nummeriert ist. - Timecode-Konvertierung: Generiert Framenummern-Entsprechungen der Quell-Timecodenummern.
XMP-ID beim Import in Dateien schreiben	Die ID-Nummer ist ein eindeutiger Wert, der mit einer Ressource verknüpft ist. Sie ermöglicht der Anwendung, eine Datei zu erkennen, selbst wenn der Dateiname geändert wurde. Jede Anwendung kann diese Informationen verwenden, um zwischengespeicherte Vorschauen und angelegene Audiodateien zu verwalten; somit ist kein zusätzliches Rendern und Angleichen erforderlich. Wenn diese Option aktiviert ist, werden XMP-ID-Werte in Quelldateien geschrieben, wenn diese in Prelude importiert werden. Wenn eine Datei bereits eine XMP-ID aufweist, schreibt Prelude keine neue, so dass keine Änderung erfolgt. Dateien aus neueren Adobe-Anwendungen weisen im Allgemeinen bereits eine XMP-ID auf. Wichtig: Die Voreinstellung Beim Import XMP-IDs in Dateien schreiben bestimmt lediglich, ob

	eindeutige ID-Werte automatisch in Dateien geschrieben werden, wenn diese importiert werden. Sie bestimmt jedoch nicht, ob XMP-Metadaten unter anderen Umständen in eine Datei geschrieben werden, beispielsweise wenn Sie Metadaten im Metadatenfenster bearbeiten.
Wachsende Dateien	Wachsende Dateien sind in diesem Zusammenhang Dateien, die während der Aufzeichnung bearbeitet werden. Sie können die Bildwiederholfrequenz für solche Dateien mit der Option Aktualisierung der wachsenden Dateien angeben.

[Nach oben](#) ⁴

Festlegen der Speichervoreinstellungen

Unter Bearbeiten Voreinstellungen Speicher können Sie die Menge an Arbeitsspeicher (RAM) festlegen, die für Prelude und andere Anwendungen reserviert werden soll. Wenn Sie z. B. die reservierte Arbeitsspeichergröße für andere Anwendungen reduzieren, erhöht sich der für Prelude verfügbare Arbeitsspeicher.

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

[Nach oben](#) ⁴

Festlegen der Wiedergabevoreinstellungen

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

[Nach oben](#) ⁴

Festlegen von Voreinstellungen für Marken

Option	Beschreibung
Vorspann	Wenn Sie während der Wiedergabe Marken hinzufügen, fügen Sie diese u. U. nicht zum exakten Zeitpunkt hinzu. Wenn Sie beispielsweise die Marke während der Wiedergabe zum Zeitpunkt 00:20:41:02 setzen möchten, kann die Verzögerung beim Drücken der Taste dazu führen, dass die Marke nach der gewünschten Zeit gesetzt wird.
Durch Hinzufügen einer neuen Marke wird eine ausgewählte Marke geschlossen	Standardmäßig legt Prelude den Out-Point einer neuen Marke am Ende des Clips fest. Aktivieren Sie diese Option, um den Out-Point der zuvor hinzugefügten Marke am Frame vor dem In-Point der neuen Marke zu setzen. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird die neue Marke eine Ebene über der aktuellen Ebene im Schnitffenster hinzugefügt.
Wiedergabe beim Hinzufügen einer neuen Marke anhalten	Beendet die Wiedergabe des Films im Monitorfenster, wenn Sie eine Marke hinzufügen.

Durch Doppelklick auf eine Marke wird das Markenfenster aufgerufen	Verschiebt den Fokus auf das Fenster Marke, wenn Sie auf eine Marke doppelklicken.
Markentyp	Im Abschnitt Marke können Sie die Standardfarben für die verschiedenen Arten von Marken ändern und ein Zeitintervall für die Marken angeben. Wenn beispielsweise die Kommentarmarken eine Standarddauer von 5 Sekunden aufweisen sollen, geben Sie die Zeit in Dauer an.

Einstellen der Import-Voreinstellungen

In früheren Versionen von Prelude wurde der letzte Status der Option Transkodieren gespeichert. Dies führte gelegentlich zu unerwünschten Transkodierungen bei nachfolgenden Importvorgängen. Mit Bearbeiten >Voreinstellungen > Import >Status des Kontrollkästchens „Transkodierung“ immer anzeigen können Sie festlegen, ob der Status der *Transkodierung* zwischen Neustarts von Prelude bestehen bleibt.

Voreinstellungen für den Rohschnitt festlegen

Sie können Video- und Audioüberblendungen über Rohschnitte anwenden und sowohl Typ und als auch Dauer der Überblendungen festlegen. Darüber hinaus können Sie die Standarddauer für Standbilder angeben.

Standardtyp für Video-Überblendung	Standardtyp für Audio-Überblendung
Weiche Überblendung	Konstante Leistung
Übergang zu Schwarz	Konstante Verstärkung
Übergang zu Weiß	

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

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

Tastaturbefehle

Tastaturbefehle

[Tastenkombinationen der Anwendung](#)

[Tastenkombinationen für Fenster](#)

[Neue Tastaturbefehle in Prelude CC](#)

[Anpassen der Tastenkombinationen](#)

[Nach oben](#) ⁺

Tastenkombinationen der Anwendung

Neues Projekt	Strg+Alt+N (Win), Wahl+Befehl+N (Mac OS)
Projekt öffnen	Strg+Umschalt+O (Win), Umschalt+Befehl+O (Mac OS)
Projekt schließen	Strg+Umschalt+W (Win), Umschalt+Befehl+W (Mac OS)
Schließen	Strg+W (Win), Befehl+W (Mac OS)
Speichern	Strg+S (Win), Befehl+S (Mac OS)
Erfassen	Strg+I (Win), Befehl+I (Mac OS)
Projekt exportieren	Strg+M (Win), Befehl+M (Mac OS)
Rohschnitt erstellen	Strg+N (Win), Befehl+N (Mac OS)
Beenden	Strg+Q (Win), Befehl+Q (Mac OS)
Letzte Aktion rückgängig machen	Strg+Z (Win) Befehl+Z (Mac OS)
Wiederherstellen des Zustands nach Rückgängig-Aktion	Strg+Umschalt+Z (Win), Umschalt+Befehl+Z (Mac OS)
Schwellenwertabgrenzung	Strg+X (Win), Befehl+X (Mac OS)
Kopieren	Strg+C (Win) Befehl+C (Mac OS)
Einfügen	Strg+V (Win), Befehl+V (Mac OS)
Entfernen	Entf (Win), Entfernen (vorwärts) (Mac OS)
Alles auswählen	Strg+A (Win), Befehl+A (Mac OS)
Auswahl aufheben	Strg+Umschalt+A (Win), Umschalt+Befehl+A (Mac OS)
In-Point für Marke setzen	I (Verwenden Sie Alt+I oder Wahl+I , wenn das Heads-Up-Display während der Wiedergabe aktiviert ist.)
Out-Point für Marke setzen	O (Verwenden Sie Alt+O oder Wahl+O , wenn das Heads-Up-Display während der Wiedergabe aktiviert ist.)
Vorherige Marke auswählen	Strg+Nach-links-Taste (Win), Befehl+Nach-links-Taste (Mac OS)
Nächste Marke auswählen	Strg+Nach-rechts-Taste (Win), Befehl+Nach-rechts-Taste (Mac OS)
Vorherigen Clip auswählen	Alt+Nach-links-Taste (Win), Wahl+Nach-links-Taste (Mac OS)
Nächsten Clip auswählen	Alt+Nach-rechts-Taste (Win), Wahl+Nach-rechts-Taste (Mac OS)
Clip nach links verschieben	, (Komma)
Clip nach rechts verschieben	. (Punkt)

Ausgewählte Marken hinzufügen	Umschalt+=
Clipkopie-Marke hinzufügen	1 (Haupttastatur)
Anmerkungsmarke hinzufügen	2 (Haupttastatur)
Flash Cue-Point hinzufügen	3 (Haupttastatur)
Hinzufügen einer Web-Verknüpfung	4 (Haupttastatur)
Hinzufügen eines Kapitels	5 (Haupttastatur)
Sprachtranskriptionsmarke hinzufügen	6 (Haupttastatur)
Markeninspektor	Umschalt+5
Markenliste	Umschalt+6
Markentyp	Umschalt+4
Metadaten	Umschalt+7
Monitor	Umschalt+2
Projekt	Umschalt+1
Schnittfenster	Umschalt+3
Adobe Prelude-Hilfe	F1
Zum gewählten Clipende gehen	Umschalt+Ende
Zum gewählten Clipstart gehen	Umschalt+Pos1
Zum Ende der Zeitansicht springen	Ende
Zum Anfang der Zeitansicht springen	Pos1
Frame maximieren oder wiederherstellen	' (Apostroph)
In-Out abspielen	Strg+Umschalt+Leertaste
Wiedergabe/Stop	Leertaste
Suchfeld auswählen	Umschalt+F
Nächstes Fenster auswählen	Strg+Umschalt+. (Punkt)
Vorheriges Fenster auswählen	Strg+Umschalt+, (Komma)
Shuttle - links	J
Shuttle - rechts	L
Shuttle - langsam links	Umschalt+J
Shuttle - langsam rechts	Umschalt+L
Shuttle - Stopp	K
Während der Wiedergabe zurückspringen	H
Schritt zurück	Nach-links-Taste
Fünf Frames/Einheiten zurück	Umschalt+Nach-links-Taste
Schritt vorwärts	Nach-rechts-Taste
Fünf Frames/Einheiten vor	Umschalt+Nach-rechts-Taste
Arbeitsbereich 1	Alt+Umschalt+1 (Win), Wahl+Umschalt+1 (Mac OS)
Arbeitsbereich 2	Alt+Umschalt+2 (Win), Wahl+Umschalt+2 (Mac OS)
Arbeitsbereich 3	Alt+Umschalt+3 (Win), Wahl+Umschalt+3 (Mac OS)
Arbeitsbereich 4	Alt+Umschalt+4 (Win), Wahl+Umschalt+4 (Mac OS)
Arbeitsbereich 5	Alt+Umschalt+5 (Win), Wahl+Umschalt+5 (Mac OS)
Arbeitsbereich 6	Alt+Umschalt+6 (Win), Wahl+Umschalt+6 (Mac OS)
Arbeitsbereich 7	Alt+Umschalt+7 (Win), Wahl+Umschalt+7 (Mac OS)

Arbeitsbereich 8	Alt+Umschalt+8 (Win), Wahl+Umschalt+8 (Mac OS)
Arbeitsbereich 9	Alt+Umschalt+9 (Win), Wahl+Umschalt+9 (Mac OS)
Einzoomen	=
Auszoomen	- (Bindestrich)
Auf Clip zoomen	\

[Nach oben](#)

Tastenkombinationen für Fenster

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

[Nach oben](#)

Neue Tastaturbefehle in Prelude CC

In-Point des ausgewählten Clips auf die CTI zuschneiden	Q
Out-Point des ausgewählten Clips auf die CTI zuschneiden	W
Clip(s) am vorherigen Bearbeitungspunkt einfügen	, (Komma)
Clip(s) am nächsten Bearbeitungspunkt einfügen	. (Punkt)
Clip unter dem Playhead auswählen	D
Clips nach links verschieben	[(linke eckige Klammer)
Clips nach rechts verschieben	] (rechte eckige Klammer)

Anpassen der Tastenkombinationen

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

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

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



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

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

Systemanforderungen