

ADOBE® PRELUDE™

Aiuto ed esercitazioni

Giugno 2015



Sommario

Novità	1
Riepilogo delle nuove funzioni	2
Spazio di lavoro e flusso di lavoro	3
Collegamento tra i copioni di Adobe Story e le clip filmato di Prelude	4
Lo spazio di lavoro di Prelude	5
Pannello Tag e modelli per tag	10
Importazione dei contenuti multimediali	13
Assimilazione di clip multimediali	14
Archiviazione delle clip filmato	20
Archiviazione delle clip filmato	21
Tagli di prova	26
Operazioni con Adobe Prelude	27
Tagli di prova	28
Il taglio di prova ed Edit Anywhere (EA)	33
Impostazione delle preferenze	35
Impostazione delle preferenze di Prelude	36
Scelte rapide da tastiera	41
Scelte rapide da tastiera	42
Requisiti di sistema	46


Novità

Riepilogo delle nuove funzioni

Prelude CC 2015 (giugno 2015)



Seguono informazioni dettagliate sulle nuove funzioni e i miglioramenti introdotti nella release 2015 di Prelude CC.

 La release di **giugno 2015** di Adobe Prelude CC 2015 include nuove funzionalità per la registrazione di voce fuori campo, l'assimilazione diretta di file nei progetti e il supporto di Adobe Anywhere.

Novità e modifiche

[Voce fuori campo nei tagli di prova](#)

[Nuove API per assimilare file multimediali](#)

[Torna all'inizio](#) 

Voce fuori campo nei tagli di prova

 *Novità di Adobe Prelude CC 2015 | Giugno 2015*

Adobe Prelude CC consente ora di aggiungere voce fuori campo ai tagli di prova. Anche se in Prelude è possibile aggiungere clip audio separatamente, potete utilizzare la funzione voce fuori campo per registrare all'istante delle clip audio, senza dover ricorrere a software di registrazione a parte.

Potete registrare e sovrapporre la voce fuori campo su riprese video durante il processo di montaggio di base, prima di completare la sequenza finale. Adobe Prelude consente inoltre di aggiungere più voci fuori campo a un taglio di prova.

Per ulteriori informazioni, consultate [Aggiungere voce fuori campo ai tagli di prova](#).

[Torna all'inizio](#) 

Nuove API per assimilare file multimediali

 *Novità di Adobe Prelude CC 2015 | Giugno 2015*

Le nuove API consentono di assimilare i file multimediali direttamente in un progetto. In precedenza, con le API di assimilazione, la finestra di dialogo Assimila veniva visualizzata come un passaggio aggiuntivo prima di poter selezionare e assimilare i file multimediali (clip video e audio).

Ora con le nuove API è sufficiente selezionare i file da assimilare e premere un pulsante per aggiungerli direttamente al progetto. Con le nuove API vengono assimilati sia i file che tutti i dati correlati (.xmp) contenenti marcatori e altri metadati.



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

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

Spazio di lavoro e flusso di lavoro

Riepilogo delle nuove funzioni

Prelude CC 2015 (giugno 2015)



Seguono informazioni dettagliate sulle nuove funzioni e i miglioramenti introdotti nella release 2015 di Prelude CC.

 La release di **giugno 2015** di Adobe Prelude CC 2015 include nuove funzionalità per la registrazione di voce fuori campo, l'assimilazione diretta di file nei progetti e il supporto di Adobe Anywhere.

Novità e modifiche

[Voce fuori campo nei tagli di prova](#)

[Nuove API per assimilare file multimediali](#)

[Torna all'inizio](#)

Voce fuori campo nei tagli di prova

 *Novità di Adobe Prelude CC 2015 | Giugno 2015*

Adobe Prelude CC consente ora di aggiungere voce fuori campo ai tagli di prova. Anche se in Prelude è possibile aggiungere clip audio separatamente, potete utilizzare la funzione voce fuori campo per registrare all'istante delle clip audio, senza dover ricorrere a software di registrazione a parte.

Potete registrare e sovrapporre la voce fuori campo su riprese video durante il processo di montaggio di base, prima di completare la sequenza finale. Adobe Prelude consente inoltre di aggiungere più voci fuori campo a un taglio di prova.

Per ulteriori informazioni, consultate [Aggiungere voce fuori campo ai tagli di prova](#).

[Torna all'inizio](#)

Nuove API per assimilare file multimediali

 *Novità di Adobe Prelude CC 2015 | Giugno 2015*

Le nuove API consentono di assimilare i file multimediali direttamente in un progetto. In precedenza, con le API di assimilazione, la finestra di dialogo Assimila veniva visualizzata come un passaggio aggiuntivo prima di poter selezionare e assimilare i file multimediali (clip video e audio).

Ora con le nuove API è sufficiente selezionare i file da assimilare e premere un pulsante per aggiungerli direttamente al progetto. Con le nuove API vengono assimilati sia i file che tutti i dati correlati (.xmp) contenenti marcatori e altri metadati.



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

[Esercitazione video](#)

[Schermata introduttiva](#)

[Spazi di lavoro Assimilazione, Archiviazione, Elenco e Taglio di prova](#)

[Creazione di spazi di lavoro personalizzati](#)

[Pannelli di Prelude](#)

[Torna all'inizio](#) ⓘ

Esercitazione video

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

[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.

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

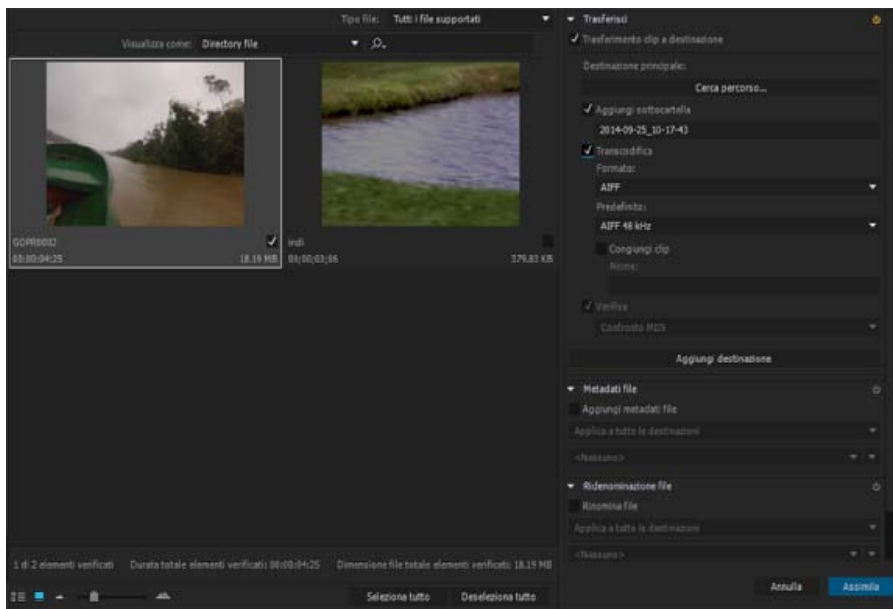
Se disattivate la schermata introduttiva, al successivo riavvio di Prelude viene eseguito l'ultimo progetto aperto. Per riattivare la schermata introduttiva, aprite la finestra di dialogo Preferenze e selezionate Mostra schermata introduttiva nel menu All'avvio.

[Torna all'inizio](#) ⓘ

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

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

Finestra di dialogo Assimilazione



Finestra di dialogo Assimilazione

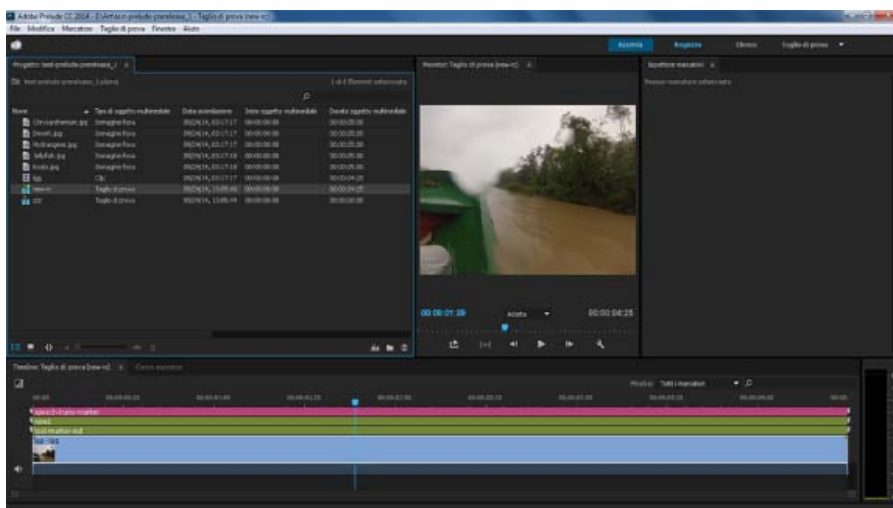
Utilizzate la finestra di dialogo Assimilazione per selezionare e assimilare le clip filmate. Potete inoltre le cartelle e tagli di prova. Quando scegliete una cartella, vengono assimilate tutte le clip filmate associate.

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

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

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

Lo spazio di lavoro Archiviazione

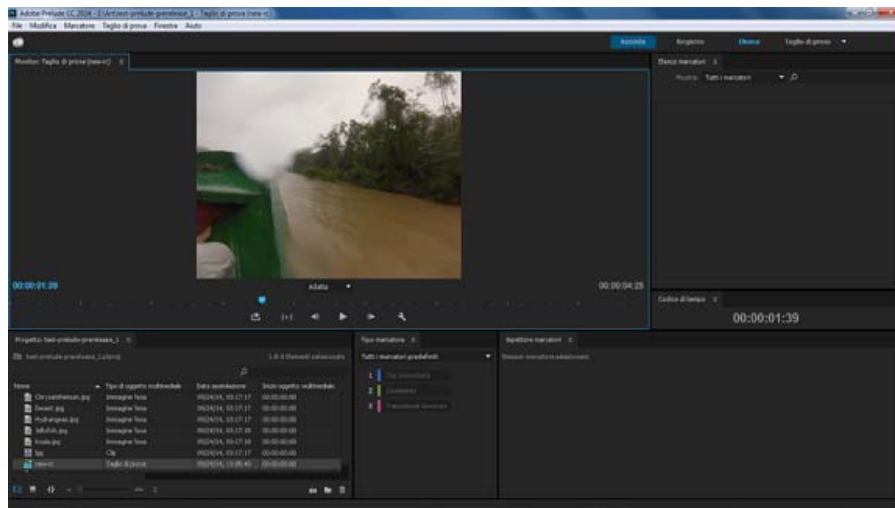


Spazio di lavoro Archiviazione

Lo spazio di lavoro Archiviazione è ottimizzato per aggiungere rapidamente metadati e creare clip secondarie. Aggiungete marcatori e altri

metadati per organizzare e cercare rapidamente le clip. È possibile sfruttare i metadati durante l'esportazione in Adobe Premiere Pro o in altre applicazioni.

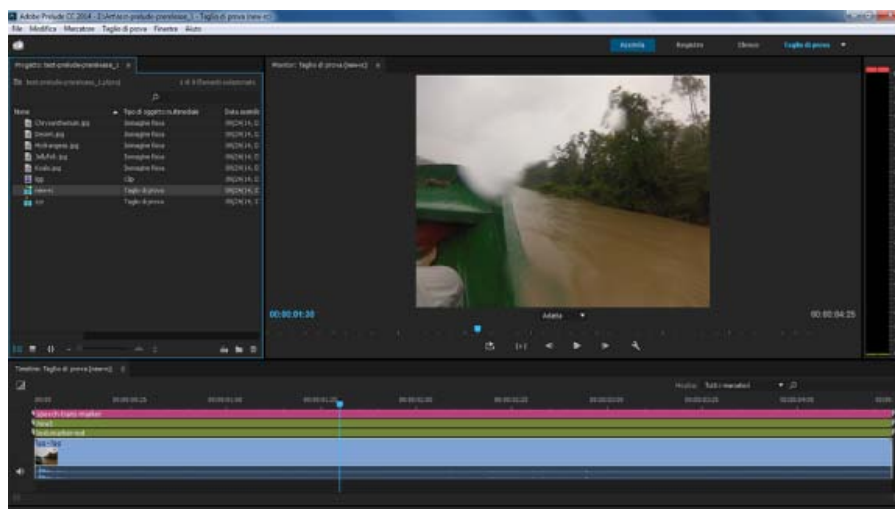
Lo spazio di lavoro Elenco



Spazio di lavoro Elenco

Nel pannello Progetto organizzate i contenuti di un progetto proprio come utilizzate le cartelle per organizzare i file. I raccoglitori possono contenere clip, clip secondarie e tagli di prova. Nel pannello Progetto è possibile creare un taglio di prova e aggiungerci 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

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

Creazione di spazi di lavoro personalizzati

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

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

Nota: un riquadro è un insieme di pannelli raggruppati.

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

Pannelli di Prelude

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

Pannello	Descrizione
Estensioni	Contiene le estensioni o i plug-in per estendere le funzionalità di Prelude. Se non vi sono estensioni o plug-in disponibili, questa opzione è disattivata.
	Consente di visualizzare il livello di audio per il filmato riprodotto nella timeline.
Eventi	Elenca le avvertenze, i messaggi di errore e altre informazioni utili per individuare e risolvere eventuali problemi.
Cronologia	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 per visualizzare le opzioni disponibili. Il pannello Cronologia viene rimosso quando passate da una clip aperta a un montaggio preliminare. Inoltre viene prodotto quando si salva la clip aperta o il montaggio.
Elenco marcatori	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.

Il pannello Monitor



Spazio di lavoro Monitor

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

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

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

Impostazione della qualità di visualizzazione

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

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

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

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

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

Pannello Tag e modelli per tag

I modelli per tag

Creazione e utilizzo di un modello per tag

Altre azioni con i modelli per tag

[Torna all'inizio](#)

I modelli per tag

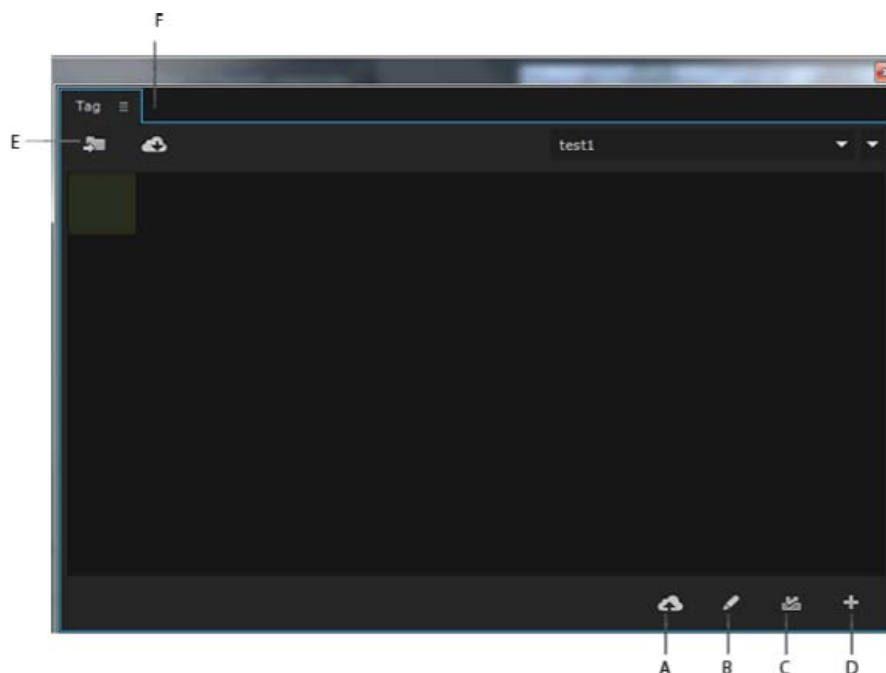
Un modello per tag è una raccolta di pulsanti e di metadati associati che può essere condivisa. In fase di revisione dei file multimediali, viene caricato il modello che fornisce i tag utilizzati per inserire le risorse nel registro. I pulsanti vengono creati e disposti utilizzando l'Editor di modelli per tag di Prelude.

[Torna all'inizio](#)


Creazione e utilizzo di un modello per tag

Per creare, salvare e applicare un modello per tag, effettuate le seguenti operazioni.

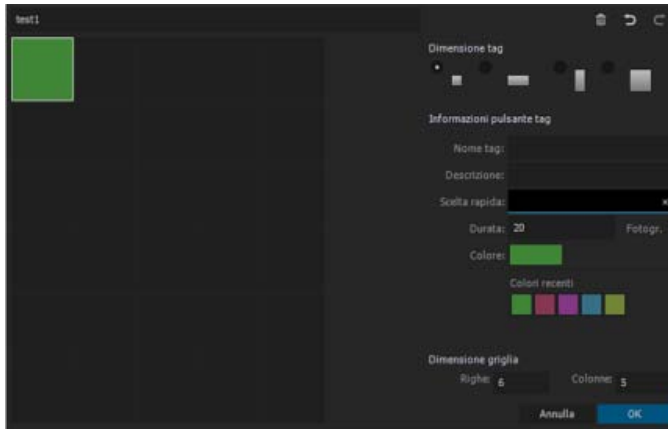
1. Scegliete Finestra > Tag dal menu principale.



A. Carica in CC **B.** Modifica modello **C.** Salva modello **D.** Crea modello **E.** Importa modello **F.** Scarica da CC

2. Fate clic su **+** per creare un nuovo modello per tag.
3. Salvate  il modello come file JSON. I modelli per tag vengono memorizzati come file JSON facili da condividere e compatibili con altre applicazioni e servizi Web.
Per impostazione predefinita i modelli sono memorizzati nella cartella **Adobe\Prelude\TagTemplates**. Potete cambiare il percorso e salvare i modelli per tag in una cartella diversa.
4. Potete creare i tag nella finestra Modello per tag. La dimensione predefinita della griglia è di sei righe per cinque colonne. Potete personalizzare il tag con le seguenti impostazioni:

- Dimensione tag: selezionate una cella nella griglia. Quindi selezionate le dimensioni e la forma del pulsante che dovrà rappresentare il tag, dalle quattro opzioni disponibili. Le opzioni del pulsante sono dinamiche; se selezionate una cella nella griglia in cui non possono rientrare alcune dimensioni del pulsante, tali dimensioni risultano disattivate.
- Informazioni pulsante tag: personalizzate ciascun pulsante di tag con le seguenti impostazioni:
 - Nome tag: Nome (etichetta) univoco di ciascun pulsante di tag
 - Descrizione: descrizione del payload dei metadati
 - Durata: durata del nuovo marcatore creato nella timeline con il tag incluso
 - Colore: Prelude tiene traccia degli ultimi sette colori usati per i pulsanti di tag.
- Dimensione griglia: regolate le dimensioni del modello usando i comandi di Dimensione griglia nella parte inferiore della finestra di dialogo.



Editor di modelli per tag

5. Fate clic su OK per salvare le impostazioni del modello per tag. Nel pannello Tag viene inserito il modello per tag che è stato creato.
 6. A questo punto potete usare il modello per tag per assegnare tag ai file multimediali.
 - Se nella timeline non è selezionato alcun marcatore e create un nuovo tag, questo viene creato nella timeline con il tag. La durata del marcatore viene specificata nel campo Durata dell'Editor di modelli per tag.
 - Se nella timeline è selezionato un marcatore e create un nuovo tag, il tag viene aggiunto nei marcatori selezionati. Non viene creato alcun nuovo marcatore. Il marcatore selezionato mantiene la sua durata originale.
- a. Assimilate i file multimediali in Prelude.
 - b. Aprite una clip.
 - c. Riproducete la clip. Durante la riproduzione, fate clic sul pulsante del tag da aggiungere alla clip. I tag vengono visualizzati come marcatori di commenti sia nella timeline che nel pannello Elenco marcatori. Il nome del tag è riportato come nome del marcatore nel pannello Elenco marcatori.


[Torna all'inizio](#)

Altre azioni con i modelli per tag


Passare a un altro modello

Potete caricare più modelli per tag contemporaneamente. Tutti i modelli per tag caricati vengono visualizzati nel menu a discesa nella parte superiore del pannello. In qualsiasi momento potete passare a diversi modelli per tag.

Importare i modelli


Fate clic sul pulsante Importa  nell'angolo in alto a sinistra del pannello Tag. Passate al percorso in cui è stato archiviato il modello per tag. Selezionate il modello desiderato e fate clic su OK per caricarlo in Prelude.

Scaricare e caricare i modelli

Fate clic su Scarica  per scaricare i modelli per tag da Creative Cloud. Accedete all'account, individuate il percorso in cui avete archiviato i modelli e selezionateli per scaricarli. I modelli vengono caricati automaticamente nel pannello Tag.

Per caricare i modelli nell'account Creative Cloud, fate clic su Carica/Condividi , accedete al vostro account e salvate i modelli.

Modificare i modelli

In qualsiasi momento potete modificare i modelli per tag per aggiungere, rimuovere o modificare i pulsanti tag. Per modificare un modello per tag, caricate e selezionate il modello per tag come modello corrente. Fate clic su Modifica  per aprire la finestra di dialogo dell'Editor di modelli per tag. Apportate le modifiche desiderate e fate clic su OK per salvare le modifiche.

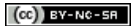
Assegnare le scelte rapide

Potete assegnare una scelta rapida da tastiera a ogni modello per nel pannello Tag.

Selezionate il tag prima di utilizzare la scelta rapida da tastiera assegnata.

1. Importare il tag.
2. Fate clic sull'icona Modifica per aprire il pannello Tag.
3. Assegnate una scelta rapida nel campo Scelta rapida.
4. Fate clic su OK per salvare le modifiche..

*Per passare rapidamente ai diversi pannelli, utilizzate la scelta rapida **Ctrl+Maiusc+.** per selezionare il pannello successivo e **Ctrl+Maiusc+,** per selezionare quello precedente.*



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

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

Importazione dei contenuti multimediali

Reti e oggetti multimediali rimovibili con Digital Video

Risoluzione dei problemi (23 settembre 2013)

Assimilazione di clip multimediali

[Formati file supportati per l'assimilazione](#)

[Creazione di un progetto/Apertura di un progetto esistente](#)

[Assimilare le clip filmate](#)

[Rinominare i file durante l'assimilazione](#)

[Aggiungere metadati ai file assimilati](#)

[Ricollegare i file spostati in un'altra posizione](#)

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

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

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

[Torna all'inizio](#)

Formati file supportati per l'assimilazione

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

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

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

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

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

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

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

XMPilot è un add-on opzionale di Sony per alcune videocamere XDCAM HD. Con Prelude è possibile

tradurre i metadati Planning di XMPilot in metadati statici. I marcatori essenziali vengono convertiti in marcatori di commento. I metadati raccolti e aggiunti al sistema XMPilot in fase di produzione vengono ora mantenuti durante la post-produzione.

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

[Torna all'inizio](#)

Creazione di un progetto/Apertura di un progetto esistente

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

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

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

[Torna all'inizio](#)

Assimilare le clip filmato

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




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

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

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

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

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

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

4. Per assimilare una parte specifica della clip (assimilazione parziale), fate clic sulla relativa miniatura. Per spostarvi nella clip, usate le scelte rapide da tastiera JKL oppure

trascinate la testina di riproduzione. Per impostare l'attacco e lo stacco, premete rispettivamente I e O in corrispondenza dei punti desiderati.

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

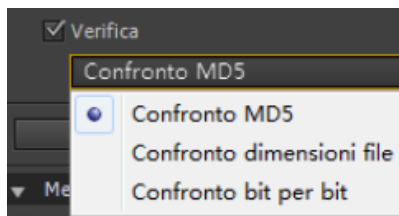
5. Per specificare il percorso per i file assimilati, selezionate Trasferimento clip a destinazione ed effettuate le seguenti operazioni:
 1. Per cambiare la cartella dei file trasferiti, nel menu Cerca percorso selezionate Destinazione principale e scegliete una cartella di destinazione.
 2. (Facoltativo) Per creare una sottocartella per i file trasferiti nella cartella selezionata, fate clic su Aggiungi sottocartella. Specificate un nome per la sottocartella. La creazione di una sottocartella è utile per evitare che vengano accidentalmente sovrascritti i file con lo stesso nome.
6. Per trasferire i file multimediali senza transcodificarli, lasciate deselezionata l'opzione Transcodifica.

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

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

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

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



Verifica MD5 per i file assimilati

7. Per specificare le impostazioni di transcodifica per i file assimilati, selezionate Transcodifica. Specificate i predefiniti di transcodifica dei file dai relativi sottomenu. Per specificare altri predefiniti, aggiungeteli in Adobe Media Encoder. I predefiniti aggiunti diventano disponibili anche in Prelude.
- Se disponete di Adobe Premiere Pro installato sul computer, selezionate Congiungi clip per unire diverse clip selezionate in un'unica clip filmato. Specificate un nome per la clip filmato. Una volta effettuata l'assimilazione, la clip appena concatenata viene visualizzata nel pannello Progetto.
8. Per transcodificare i file selezionati in più formati o trasferire i file in diversi percorsi, fate clic su Aggiungi destinazione. Ripetete la procedura descritta.

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

9. Fate clic su Assimila.

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

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

Rinominare i file durante l'assimilazione

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

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

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

1. Nel pannello Ridenominazione file della finestra di dialogo Assimilazione, selezionate Rinomina file.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per applicare il nuovo predefinito di ridenominazione alle clip filmato copiate nella destinazione principale e alle copie in destinazioni aggiuntive, selezionate Applica a tutte le destinazioni.
 - Per applicare il nuovo predefinito di ridenominazione solo alle clip assimilate alla destinazione principale, selezionate Applica solo alla destinazione principale.
3. Per creare un predefinito per la denominazione di file, effettuate le seguenti operazioni:
 1. Fate clic sull'icona con freccia rivolta verso il basso accanto all'elenco di predefiniti di ridenominazione e scegliete Nuovo predefinito.
 2. Fate clic su "+" per aggiungere un elemento al predefinito di denominazione personalizzato. Selezionate una delle seguenti opzioni:
 - Incremento automatico consente di incrementare il numero associato al nome quando i file vengono denominati. Potete scegliere di incrementare i nomi per incrementi di 1, 01, 001 o 0001.
 - In Testo personalizzato, immettete il testo secondo le vostre esigenze. Ad esempio, il testo può corrispondere a un nome di progetto o a un separatore tra due elementi.
 - In Data viene utilizzata la marca temporale associata ai file per denominare i file.
 - In Nome file viene utilizzato il nome file originale (senza l'estensione), come elemento nel nuovo nome.
 3. Fate clic su Salva per salvare il predefinito. Immettete un nome per il predefinito. Verificate che il nome non contenga spazi vuoti.
 4. Per aggiungere altri elementi, fate clic sul pulsante "+" di nuovo.
4. Per tornare al pannello Ridenominazione file senza salvare le modifiche, fate clic su "x". Per eliminare un predefinito, fate clic sull'icona Cestino.

Modifica dei predefiniti di denominazione file

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

Potete archiviare il predefinito Metadati di file in una posizione a livello di sistema che impedisce ad altri utenti di modificare il predefinito. La posizione condivisa è

*C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\3.0\Presets\Metadata (Windows) e
/Users/Shared/Adobe/Prelude/3.0/Presets/Metadata. (Mac OS).*

Condivisione di predefiniti di denominazione file

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

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

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

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere metadati ai file assimilati

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

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

1. Nel pannello Metadati di file della finestra di dialogo Assimilazione, selezionate Aggiungi metadati di file.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per applicare il nuovo predefinito alle clip filmato copiate nella destinazione principale e alle copie salvate in destinazioni aggiuntive, selezionate Applica a tutte le destinazioni.
 - Per applicare il nuovo predefinito solo alle clip assimilate alla destinazione principale, selezionate Applica solo alla destinazione principale.
3. Per creare un predefinito, effettuate le seguenti operazioni:
 1. Fate clic sull'icona con freccia rivolta verso il basso accanto all'elenco dei predefiniti per metadati e scegliete Nuovo predefinito.
 2. Fate clic su "+" per aggiungere un campo di metadati.
 3. Immettete un nome per il campo di metadati. Verificate che il nome non contenga spazi vuoti.
 4. Per i campi obbligatori, fate clic sulla casella di controllo accanto all'asterisco (*).
 5. Facoltativamente, in Inserisci il valore metadati, immettete il valore per il predefinito.
 6. Fate clic su Salva per salvare il predefinito.
 7. Per aggiungere campi supplementari, fate clic sul pulsante "+" di nuovo.

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

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

Predefinito e selezionate Importa predefinito. Selezionate i predefiniti da importare e fate clic su Apri.

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

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

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

Potete archiviare il predefinito Metadati di file in una posizione a livello di sistema che impedisce ad altri utenti di modificare il predefinito. La posizione condivisa è


C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\3.0\Presets\Metadata (Windows) e /Users/Shared/Adobe/Prelude/3.0/Presets/Metadata (Mac OS).


[Torna all'inizio](#) 

Ricollegare i file spostati in un'altra posizione

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

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

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

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

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

Archiviazione delle clip filmato

Archiviazione delle clip filmato

[Esercitazione video](#)

[Tipi di marcatori](#)

[Utilizzo della timeline](#)

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

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

[Creazione di un modello per marcatori](#)

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

[Importazione ed esportazione di metadati](#)


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

Utilizzate le funzioni di archiviazione di Adobe Prelude per creare le clip secondarie e aggiungere i marcatori temporali. I marcatori temporali contengono informazioni su una parte specifica della clip filmato. Per aggiungere dei metadati statici alla clip, utilizzate il pannello Metadati.

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

[Torna all'inizio](#)

Esercitazione video

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

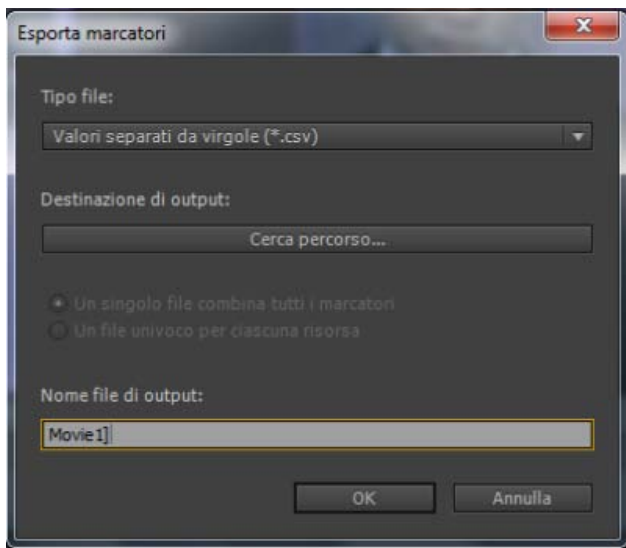
[Torna all'inizio](#)

Tipi di marcatori

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

Marcatori di esportazione

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



Marcatori di esportazione

[Torna all'inizio](#)



Utilizzo della timeline



Il pannello Timeline

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

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

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

[Torna all'inizio](#)

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

1. Per aprire rapidamente lo spazio di lavoro Archiviazione predefinito, premete **Alt+Maiusc+2** (Windows) oppure **opzione+Maiusc+2** (Mac OS).
2. Trascinate una clip filmato dal pannello Progetto alla timeline, oppure fate doppio clic su una clip nel pannello Progetto. Un segno di spunta viene visualizzato sulla clip filmato per indicare che è aperta.

3. Riproducete il filmato. Utilizzate le scelte rapide da tastiera JKL per spostarvi tra i fotogrammi.

4. Dalla tastiera principale, premete i tasti seguenti per aggiungere i marcatori corrispondenti:

- Per aggiungere un marcatore di clip secondaria, premete 1.
- Per aggiungere un marcatore di commento, premete 2.
- Per aggiungere un marcatore punto di cue Flash, premete 3.
- Per aggiungere un marcatore di collegamento Web, premete 4.
- Per aggiungere un marcatore di capitolo, premete 5.

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

5. 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, anche definito interfaccia HUD (Heads Up Display), visualizzato sopra la timeline.

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

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

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

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

[Torna all'inizio](#)

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

1. Selezionate Finestra > Spazio di lavoro > Archiviazione.

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

Nel pannello Tipo marcatore, fate clic sul marcatore da aggiungere. Il marcatore viene visualizzato sulla traccia sopra la clip filmato. La relativa posizione viene stabilita in base alle preferenze impostate per la durata del marcatore.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Impostate l'intervallo di tempo per il marcatore aggiunto con i pulsanti Imposta attacco e Imposta stacco.
- Impostate i punti di attacco e stacco per il marcatore tramite il codice di tempo nel pannello Ispettore marcatori. Trascinate il cursore sul codice di tempo per modificare il valore, oppure fate clic su di esso per immettere un valore.
- Portate l'indicatore del tempo corrente o testina di riproduzione nel punto in cui desiderate impostare il marcatore di attacco o stacco. Premete **I** per impostare l'attacco e **O** per impostare lo stacco.

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

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

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

[Torna all'inizio](#)

Creazione di un modello per marcatori

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

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

pulsante, viene aggiunto alla clip filmato un marcatore di commento con etichetta **Buono**.

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Aggiunta di metadati a una clip filmato

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Importazione ed esportazione di metadati

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

Importazione dei metadati

1. Selezionate Finestra > Metadati non associati.
2. Fate clic su Importa e aprite il file XMP. È possibile aprire anche più file XMP. Vengono visualizzati i marcatori presenti nel file.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate Posizione lettore corrente per inserire i marcatori importati dal file XMP nel punto in cui si trova l'indicatore del tempo corrente.
 - Selezionate Tempo inizio marcatore per specificare la posizione dei marcatori basati sul tempo di inizio assegnato ai marcatori.

Esportazione dei metadati

Per salvare le informazioni dei metadati nel file, selezionate File > Salva metadati come. Il file verrà salvato come file XMP.

[Torna all'inizio](#) 

Utilizzate Creative Cloud per caricare e scaricare i metadati delle risorse

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

- Fate clic con il pulsante destro sul file per caricare i relativi metadati in Creative Cloud e selezionate Carica metadati in Creative Cloud.
- Per scaricare i metadati XMP dal cloud, selezionate Finestra > Metadati non associati. Fate clic su Scarica dall'icona Creative Cloud.

Modifica delle impostazioni predefinite per i marcatori



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

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

Tagli di prova

Operazioni con Adobe Prelude

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

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Esportazione di file da Adobe Prelude

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

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

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


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

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

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

Risorse

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

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

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

Tagli di prova

Creazione di un taglio di prova

Aggiunta di marcatori a un taglio di prova

Aggiungere voce fuori campo ai tagli di prova

Apertura di un taglio di prova in altre applicazioni

Un taglio di prova è una sequenza di file video e audio basata sulla timeline e utilizzata come processo di base per il montaggio delle varie clip prima di completare la sequenza finale. I processi di montaggio includono taglio, selezione e ordinamento delle clip.

[Torna all'inizio](#) 

Creazione di un taglio di prova

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

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

Nota: In Prelude CC ottobre 2014.1 e versioni successive i file dei tagli di prova vengono salvati con l'estensione .arcutx. Nelle versioni precedenti di Prelude CC venivano salvati con l'estensione .arcut.

[Torna all'inizio](#) 

Aggiunta di marcatori a un taglio di prova

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

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

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

[Torna all'inizio](#) 

Aggiungere voce fuori campo ai tagli di prova

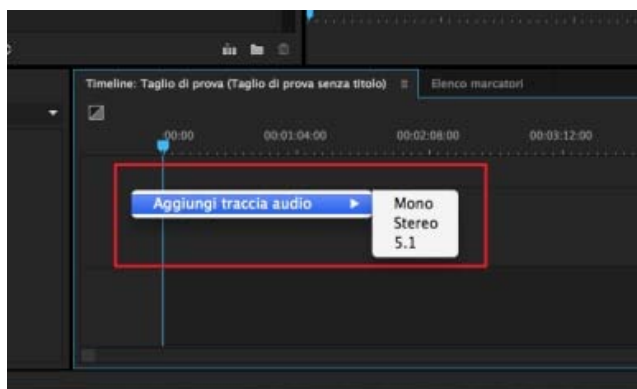
Potete registrare e aggiungere una voce fuori campo ai tagli di prova. Anche se in Prelude è possibile aggiungere clip audio separatamente, potete utilizzare la funzione voce fuori campo per registrare all'istante delle clip audio.

Potete registrare e sovrapporre la voce fuori campo su riprese video durante il processo di montaggio di base, prima di completare la sequenza finale. Adobe Prelude consente inoltre di aggiungere a un taglio di prova più voci fuori campo.

Per registrare la voce fuori campo per un taglio di prova, effettuate i seguenti passaggi:

Aggiungere una traccia audio

1. Selezionate **Taglio di prova > Crea un taglio di prova** per creare un taglio di prova, quindi apritelo nella timeline.
2. Nella timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse e scegliete **Aggiungi traccia audio** dal menu di scelta rapida.
3. Specificate se aggiungere una traccia **Mono**, **Stereo** o **5.1**.



Specificare le impostazioni per la registrazione della voce fuori campo

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse su una **traccia audio** e scegliete **Impostazioni registrazione voce fuori campo**.
2. Inserite o modificate le seguenti impostazioni:

Nome Nome della traccia audio.

Sorgente Scegliete l'hardware audio da utilizzare per la registrazione. Scegliete l'hardware audio da utilizzare per la registrazione. L'opzione Sorgente rileva automaticamente tutti i dispositivi hardware audio collegati al sistema.

Cue audio per conto alla rovescia Consente a Prelude di fornire i cue audio prima di registrare la traccia audio per la voce fuori campo.

Input Canali audio disponibili per l'hardware audio selezionato per Sorgente.

Preroll Consente di attivare e specificare il preroll per la voce fuori campo. Il conto alla rovescia di preroll è un'indicazione visiva che vi consente di prepararvi e di iniziare la registrazione. La registrazione inizia non appena viene raggiunto il numero zero del conto alla rovescia.

Postroll Consente di attivare e specificare il postroll per la voce fuori campo. Il conto alla rovescia di postroll è un segnale visivo che indica la fine della registrazione.

Audio acquisito Specificate o selezionate il percorso in cui salvare i file audio registrati.

Audiometro Utilizzate l'audiometro per testare il microfono e altri dispositivi audio collegati al computer. Le fluttuazioni rilevate dall'audiometro confermano che il dispositivo audio funziona correttamente.

3. Fate clic su **Chiudi** nella finestra di dialogo **Impostazioni registrazione voce fuori campo**.

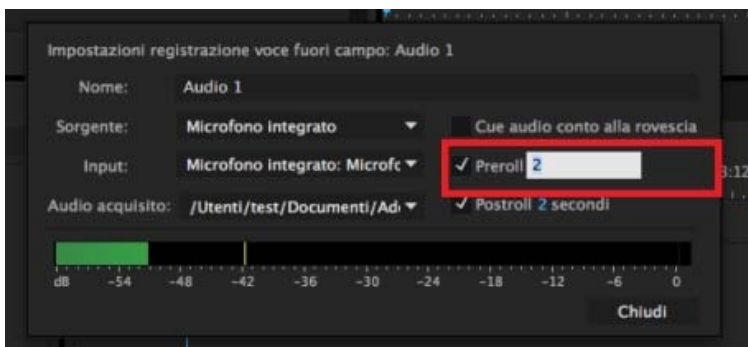
Impostare la posizione dell'audio acquisito

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla traccia audio e selezionate **Impostazioni registrazione voce fuori campo**.
2. Utilizzate il campo **Audio acquisito** per specificare o individuare il percorso sul computer in cui salvare i file audio registrati.
3. Fate clic su **Chiudi**.


Registrare una voce fuori campo

Potete registrare una voce fuori campo su una traccia audio direttamente nella Timeline seguendo questa procedura:


1. Aggiungete una traccia audio (consultate [Aggiungere una traccia audio](#)) oppure selezionate una traccia esistente su cui registrare la voce fuori campo.
2. Per avviare un flusso di lavoro per la registrazione di voce fuori campo, portate la testina di riproduzione nel punto in cui desiderate inserire il commento fuori campo.
3. Attivate il conto alla rovescia di preroll. Una volta posizionata la testina di riproduzione, viene avviato il flusso di lavoro per la registrazione della voce fuori campo. Nel monitor compare in sovrapposizione un conto alla rovescia di preroll. Potete specificare il conto alla rovescia di preroll e postroll nella finestra di dialogo Impostazioni registrazione voce fuori campo.



Accedere alle impostazioni per voce fuori campo dalla timeline

4. Per iniziare a registrare, fate clic sul pulsante  nell'intestazione della traccia audio. Utilizzate i controlli di riproduzione nel monitor per mettere in pausa o riprendere la registrazione.

Nota: Quando utilizzate un intervallo Attacco/Stacco preimpostato, non è necessario fare clic sul pulsante *Registrazione voce fuori campo*. La registrazione inizia automaticamente quando la testina di riproduzione raggiunge il punto di attacco nella timeline.

5. Fate clic sul pulsante  per terminare la registrazione.

Al termine della registrazione, viene creato un file audio della stessa. Il file audio viene importato come nuovo elemento del progetto nel pannello Progetto.

[Torna all'inizio](#) 

Apertura di un taglio di prova in altre applicazioni

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

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

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

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

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

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

Esportazione in altre applicazioni

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

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

Il taglio di prova ed Edit Anywhere (EA)

- [Utilizzo dei tagli di prova con EA](#)



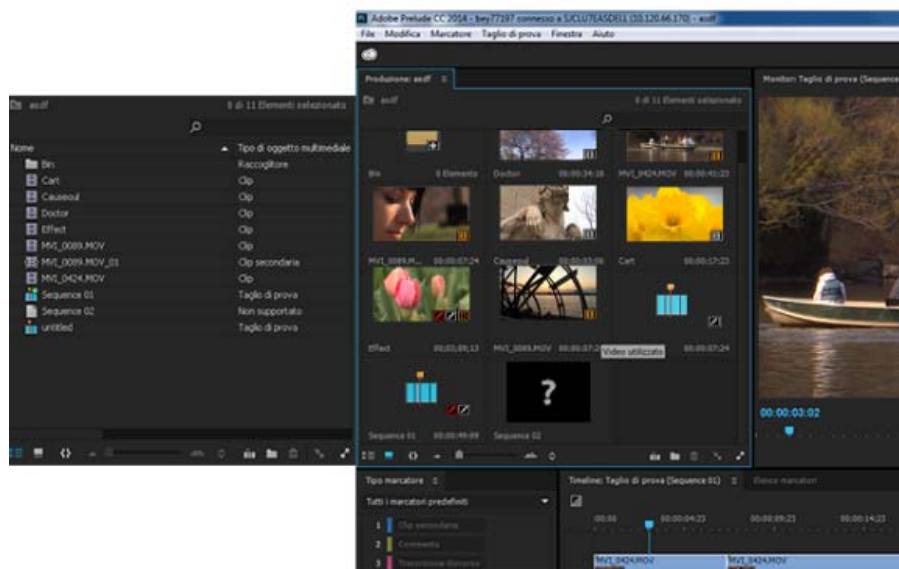
I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

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

Il taglio di prova ed Edit Anywhere (EA)

La release di giugno 2014 di Prelude CC consente agli utenti di creare e modificare un taglio di prova in una produzione di Edit Anywhere (EA) e di condividerlo con altri utenti. In precedenza, gli utenti potevano solo aprire la clip e aggiungere marcatori e metadati con cui organizzare e cercare le clip secondarie.

La funzione di taglio di prova EA consente agli utenti di condividere i tagli di prova con altre applicazioni Adobe come Premiere Pro e After Effects.



[Torna all'inizio](#)

Accesso al server EA

1. Fate clic su File > Adobe Anywhere > Accesso... per accedere al server di Adobe Anywhere.
2. Inserite il nome del server, il nome utente e la password.

Nota: Una volta effettuato l'accesso al server di EA, il titolo nel pannello Progetto è **Produzione:nome-progetto**. In modalità locale senza accesso al server di EA, nel pannello Progetto è invece riportato **Progetto:nome-progetto**.

[Torna all'inizio](#)

Aggiunta ed eliminazione di clip da un taglio di prova

Per aggiungere ed eliminare clip da tagli di prova, considerate i seguenti punti:

- La frequenza fotogrammi della sequenza del taglio di prova deve essere uguale a quella della prima clip secondaria.
 - La frequenza fotogrammi della sequenza del taglio di prova non cambia se le clip secondarie vengono riordinate.
 - La frequenza fotogrammi della sequenza del taglio di prova non cambia se la prima clip secondaria viene eliminata.
 - La frequenza fotogrammi della sequenza del taglio di prova può essere modificata se tutte le clip secondarie vengono eliminate e ne viene aggiunta una nuova.
 - Le clip di solo audio, immagini e le clip secondarie rigide possono essere aggiunte o eliminate da un taglio di prova.
 - Non è possibile aggiungere a un taglio di prova una clip o clip secondaria non in linea.
-
- Quando una clip secondaria viene eliminata da un taglio di prova, viene eliminata sia dal pannello Progetto che dal taglio di prova. Viene eliminato anche il relativo marcatore.

- Quando un marcatore di clip secondaria viene eliminato da una clip mastro o secondaria già aperta, vengono eliminati dal taglio di prova sia il marcatore che la clip secondaria.
- Quando fate doppio clic su una clip secondaria in un taglio di prova, viene aperta la clip secondaria corrispondente, l'indicatore del tempo corrente (CTI) passa alla clip secondaria e questa viene evidenziata.
- Quando un marcatore selezionato viene aggiunto a un taglio di prova, nel pannello Produzione non viene creata alcuna nuova clip secondaria.

[Torna all'inizio](#) ¹

Utilizzo dei tagli di prova con Premiere Pro

- Un taglio di prova creato in Prelude può essere aperto direttamente in Premiere Pro. Una sequenza creata in Premiere Pro può essere aperta e modificata in Prelude solo se la sequenza soddisfa i requisiti per i tagli di prova.
- Se un taglio di prova creato in Prelude contiene una clip di solo audio, questa viene inserita nella traccia audio di Premiere Pro.
- Se un taglio di prova creato in Prelude viene modificato in Premiere Pro, non potrà essere aperto di nuovo in Prelude se non rispetta i requisiti per i tagli di prova.

Per ulteriori informazioni, consultate la sezione [Eportazione di file da Prelude](#) di Premiere Pro.


[Torna all'inizio](#) ¹

Anteprima dei tagli di prova

È possibile visualizzare in anteprima un taglio di prova nel pannello Produzione; è disponibile anche la visualizzazione miniatura.

Potete riprodurre un taglio di prova nel pannello Monitor come una sequenza.

- [Tagli di prova](#)

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

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

Impostazione delle preferenze

Impostazione delle preferenze di Prelude

[Impostazioni generali](#)
[Impostazioni di aspetto](#)
[Impostazioni audio](#)
[Dispositivi audio](#)
[Mapping output audio](#)
[Creative Cloud](#)
[Cache multimediale](#)
[Impostazione delle preferenze di memoria](#)
[Impostazione delle preferenze di riproduzione](#)
[Impostazione delle preferenze di marcatore](#)

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

[Torna all'inizio](#)

Impostazioni generali

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

[Torna all'inizio](#)

Impostazioni di aspetto

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

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

[Torna all'inizio](#)

Impostazioni audio

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

[Torna all'inizio](#)

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)	<p>Consente di determinare il dispositivo audio collegato a Prelude. Se si tratta di un dispositivo ASIO, selezionate i driver ASIO per il dispositivo utilizzato.</p> <p>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).</p> <p>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.</p>
Dispositivo predefinito (Mac OS)	Selezionate un dispositivo di output dal menu Dispositivo predefinito.
Dimensione buffer	Consente di specificare la dimensione buffer, in kilobyte, utilizzata in Prelude per la riproduzione audio.
Dispositivo di riproduzione a 32 bit (solo per Windows)	Nella scheda Output, selezionate Dispositivo di riproduzione a 32 bit per abilitare la riproduzione a 32 bit.

Mapping output audio

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

Torna all'inizio

Creative Cloud

I file di cache Cloud si trovano in C:\Users\\Documents\Adobe\Prelude\\CreativeCloudCache (Windows). Fate clic su Sfoglia per salvare i file in un altro percorso.

Torna all'inizio

Cache multimediale

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

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

File in crescita	In questo contesto, i file in crescita sono file che vengono modificati mentre sono ancora in fase di registrazione. È possibile specificare la velocità di aggiornamento per tali file utilizzando l'opzione Aggiorna file in crescita.
------------------	--

[Torna all'inizio](#)

Impostazione delle preferenze di memoria

Potete specificare la quantità di RAM da dedicare a Prelude e altre applicazioni in Modifica > Preferenze > Memoria. Ad esempio, riducendo la quantità di RAM riservata per le altre applicazioni, aumenta la quantità disponibile per Prelude.

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

[Torna all'inizio](#)

Impostazione delle preferenze di riproduzione

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

[Torna all'inizio](#)

Impostazione delle preferenze di marcatore

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

Tipo marcatore	Nella sezione Marcatore è possibile modificare i colori predefiniti per i vari tipi di marcatori e specificare un intervallo di tempo per i marcatori. Ad esempio, se i marcatori di commento devono avere un tempo predefinito di 5 secondi, specificate il tempo in Durata.
----------------	---

Impostare le preferenze di assimilazione

Nelle versioni precedenti di Prelude veniva ricordato l'ultimo stato dell'opzione Transcodifica. Questo provocava a volte transcodifiche indesiderate nelle assimilazioni successive. Con l'opzione Modifica > Preferenze > Assimilazione > Ricorda stato della casella di selezione Transcodifica, potete scegliere se lo stato di *Transcodifica* deve essere ricordato o meno al successivo avvio di Prelude.

Impostare le preferenze per i tagli di prova

Potete applicare transizioni video e audio ai tagli di prova, specificando sia il tipo che la durata delle transizioni. Potete anche specificare la durata predefinita per le immagini fisse.

Tipo transizione video predefinita	Tipo transizione audio predefinita
Dissolvenza incrociata	Potenza costante
Oscura immagine	Guadagno costante
Dissolvi al bianco	

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

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

Scelte rapide da tastiera

Scelte rapide da tastiera

[Scelte rapide dell'applicazione](#)

[Scelte rapide dei pannelli](#)

[Nuove scelte rapide di Prelude CC](#)

[Personalizzare le scelte rapide da tastiera](#)

[Torna all'inizio](#)

Scelte rapide dell'applicazione

Nuovo progetto	Ctrl+Alt+N (Windows), Opzione+Comando+N (Mac OS)
Apri progetto	Ctrl+Maiusc+O (Windows), Comando+Maiusc+O (Mac OS)
Chiudi progetto	Ctrl+Maiusc+W (Windows), Comando+Maiusc+W (Mac OS)
Chiudi	Ctrl+W (Windows), Comando+W (Mac OS)
Salva	Ctrl+S (Windows), Comando+S (Mac OS)
Assimila	Ctrl+I (Windows), Comando+I (Mac OS)
Esporta progetto	Ctrl+M (Windows), Comando+M (Mac OS)
Crea taglio di prova	Ctrl+N (Windows), Comando+N (Mac OS)
Esci	Ctrl+Q (Windows), Comando+Q (Mac OS)
Annulla	Ctrl+Z (Windows), Comando+Z (Mac OS)
Ripristina	Ctrl+Maiusc+Z (Windows), Comando+Maiusc+Z (Mac OS)
Taglia	Ctrl+X (Windows), Comando+X (Mac OS)
Copia	Ctrl+C (Windows), Comando+C (Mac OS)
Incolla	Ctrl+V (Windows), Comando+V (Mac OS)
Cancella	Canc (Windows), 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
Progetto	Maiusc+1
Timeline	Maiusc+3
Aiuto di Adobe Prelude	F1
Vai alla fine della clip selezionata	Maiusc+Fine
Vai all'inizio della clip selezionata	Maiusc+Inizio
Passa a fine visualizzazione tempo	Fine
Passa a inizio visualizzazione tempo	Inizio
Ingrandisci o ripristina riquadro	' (accento sotto la tilde)
Riproduci da attacco a stacco	Ctrl+Maiusc+Spazio
Alterna riproduzione/interruzione	Spazio
Seleziona casella di ricerca	Maiusc+F
Seleziona pannello successivo	Ctrl+Maiusc+. (punto)
Seleziona pannello precedente	Ctrl+Maiusc+, (virgola)
Shuttle a sinistra	J
Shuttle a destra	L
Shuttle lentamente a sinistra	Maiusc+J
Shuttle lentamente a destra	Maiusc+L
Arresto shuttle	K
Salta indietro durante la riproduzione	H
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo indietro di cinque fotogrammi/unità	Maiusc+Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra
Un passo avanti di cinque fotogrammi/unità	Maiusc+Freccia destra
Spazio di lavoro 1	Alt+Maiusc+1 (Windows), Opzione+Maiusc+1 (Mac OS)
Spazio di lavoro 2	Alt+Maiusc+2 (Windows), Opzione+Maiusc+2 (Mac OS)
Spazio di lavoro 3	Alt+Maiusc+3 (Windows), Opzione+Maiusc+3 (Mac OS)
Spazio di lavoro 4	Alt+Maiusc+4 (Windows), Opzione+Maiusc+4 (Mac OS)
Spazio di lavoro 5	Alt+Maiusc+5 (Windows), Opzione+Maiusc+5 (Mac OS)
Spazio di lavoro 6	Alt+Maiusc+6 (Windows), Opzione+Maiusc+6 (Mac OS)
Spazio di lavoro 7	Alt+Maiusc+7 (Windows), Opzione+Maiusc+7 (Mac OS)

Spazio di lavoro 8	Alt+Maiusc+8 (Windows), Opzione+Maiusc+8 (Mac OS)
Spazio di lavoro 9	Alt+Maiusc+9 (Windows), Opzione+Maiusc+9 (Mac OS)
Zoom in	=
Zoom out	- (trattino)
Zoom a clip	\

[Torna all'inizio](#)

Scelte rapide dei pannelli

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

[Torna all'inizio](#)

Nuove scelte rapide di Prelude CC


Taglia attacco della clip selezionata fino al CTI	Q
Taglia stacco della clip selezionata fino al CTI	W
Inserisci clip a punto di montaggio precedente	, (virgola)
Inserisci clip a punto di montaggio successivo	. (punto)
Seleziona clip su testina di riproduzione	D
Sposta clip a sinistra	[(parentesi quadra aperta)
Sposta clip a destra] (parentesi quadra chiusa)

Personalizzare le scelte rapide da tastiera

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

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

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

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

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

Requisiti di sistema