

# ADOBE® PRELUDE™

## ヘルプとチュートリアル

2015 年 6 月



# 目次

新機能	1
新機能の概要	2
ワークスペースとワークフロー	4
Adobe Story スクリプトと Prelude のムービークリップのリンク	5
Prelude のワークスペース	7
タグパネルとタグテンプレート	12
メディアの読み込み	15
メディアクリップのインジェスト	16
ムービークリップのログ作成	22
ムービークリップのログ作成	23
ラフカット	28
Adobe Prelude の操作	29
ラフカット	30
ラフカットと Edit Anywhere (EA)	35
環境設定	37
Prelude 環境設定の設定	38
キーボードショートカット	42
キーボードショートカット	43
必要システム構成	47

# 新機能

# 新機能の概要

Prelude CC 2015 リリース（2015 年 6 月）



Prelude CC 2015 リリースの新機能と機能強化に関する詳細情報をお読みください。

 Adobe Prelude CC 2015 の 2015 年 6 月リリースには、ボイスオーバーの録音、メディアのプロジェクトへの直接インジェスト、Adobe Anywhere のサポートなどの新機能が組み込まれています。

## 新機能と変更された機能

ラフカットでのボイスオーバー

メディアをインジェストする新しい API

[ページの先頭へ](#)

### ラフカットでのボイスオーバー

 Adobe Prelude CC 2015 の新機能 | 2015 年 6 月

Adobe Prelude CC では、ラフカットにボイスオーバーを追加できるようになりました。Prelude ではオーディオクリップを個別に追加できます。ボイスオーバー機能を使用して、別のオーディオ録音ソフトウェアを必要とせずに、再生中のオーディオクリップを録音することができます。

最終的なシーケンスが完成する前に、基本的な編集プロセスでボイスオーバーを録音してビデオフッテージにオーバーレイできます。Adobe Prelude では、複数のボイスオーバーをラフカットに追加することもできます。

詳しくは、[ボイスオーバーをラフカットに追加](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

### メディアをインジェストする新しい API

 Adobe Prelude CC 2015 の新機能 | 2015 年 6 月

この新しい API を使用して、メディアをプロジェクトに直接インジェストできるようになりました。以前は、インジェスト API を使用する場合、メディア（ビデオクリップとオーディオクリップ）を選択して最終的にインジェストするには、追加の手順としてインジェクトダイアログが表示されていました。

新しいバージョンでは、新しいメディアをインジェスト API を使用するだけで、インジェストするメディアファイルを選択し、ボタンをクリックして、選択したファイルをプロジェクトに追加できるようになりました。新しい API では、メディアをインジェストするだけではなく、マーカーやその他のメタデータが含まれるすべての関連データファイル (.xmp) をインジェストできます。



# ワークスペースとワークフロー

# 新機能の概要

Prelude CC 2015 リリース（2015 年 6 月）



Prelude CC 2015 リリースの新機能と機能強化に関する詳細情報をお読みください。

 Adobe Prelude CC 2015 の 2015 年 6 月リリースには、ボイスオーバーの録音、メディアのプロジェクトへの直接インジェスト、Adobe Anywhere のサポートなどの新機能が組み込まれています。

## 新機能と変更された機能

ラフカットでのボイスオーバー

メディアをインジェストする新しい API

[ページの先頭へ](#)

### ラフカットでのボイスオーバー

 Adobe Prelude CC 2015 の新機能 | 2015 年 6 月

Adobe Prelude CC では、ラフカットにボイスオーバーを追加できるようになりました。Prelude ではオーディオクリップを個別に追加できます。ボイスオーバー機能を使用して、別のオーディオ録音ソフトウェアを必要とせずに、再生中のオーディオクリップを録音することができます。

最終的なシーケンスが完成する前に、基本的な編集プロセスでボイスオーバーを録音してビデオフッテージにオーバーレイできます。Adobe Prelude では、複数のボイスオーバーをラフカットに追加することもできます。

詳しくは、[ボイスオーバーをラフカットに追加](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

### メディアをインジェストする新しい API

 Adobe Prelude CC 2015 の新機能 | 2015 年 6 月

この新しい API を使用して、メディアをプロジェクトに直接インジェストできるようになりました。以前は、インジェスト API を使用する場合、メディア（ビデオクリップとオーディオクリップ）を選択して最終的にインジェストするには、追加の手順としてインジェクトダイアログが表示されていました。

新しいバージョンでは、新しいメディアをインジェスト API を使用するだけで、インジェストするメディアファイルを選択し、ボタンをクリックして、選択したファイルをプロジェクトに追加できるようになりました。新しい API では、メディアをインジェストするだけではなく、マーカーやその他のメタデータが含まれるすべての関連データファイル (.xmp) をインジェストできます。



# Prelude のワークスペース

---

[ビデオチュートリアル](#)

[スタートアップスクリーン](#)

[インジェスト、ログ、リスト、ラフカットワークスペース](#)

[カスタムワークスペースの作成](#)

[Prelude のパネル](#)

[ページの先頭へ](#)

## ビデオチュートリアル

ビデオをフルスクリーンモードで表示するには、 をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

## スタートアップスクリーン

Prelude を開くときに、スタートアップスクリーンが表示されます。スタートアップスクリーンを使用して、プロジェクトを作成したり、既存のプロジェクトを開いたり、Prelude のヘルプにアクセスしたりします。

起動時のスタートアップスクリーンを無効にするには、スタートアップスクリーンの「起動時にスタートアップスクリーンを表示」オプションを無効にします。

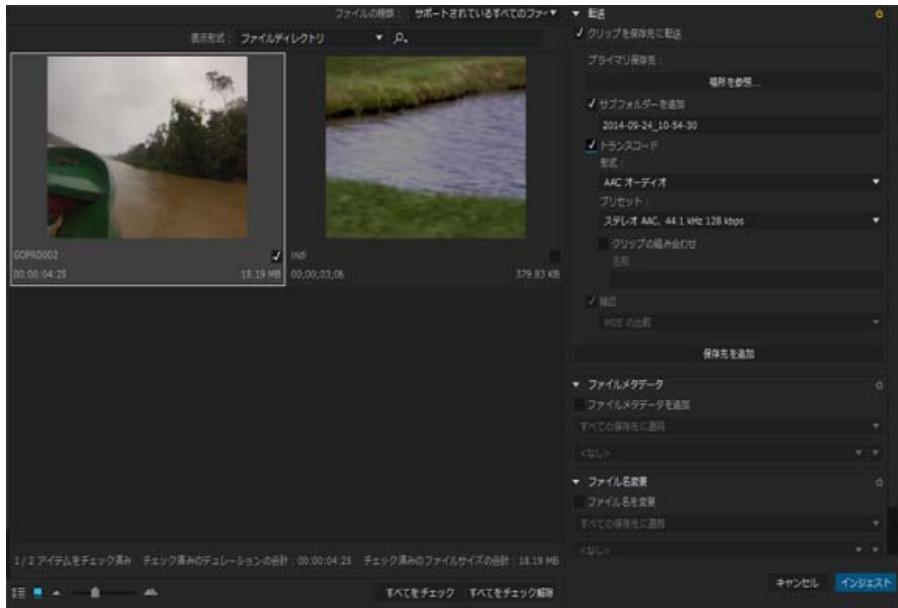
スタートアップスクリーンを無効にしている場合、Prelude の起動時に最後に開かれていたプロジェクトが開かれます。スタートアップスクリーンを再び有効にするには、環境設定ダイアログを開き、起動時メニューの「起動時にスタートアップスクリーンを表示」を選択します。

[ページの先頭へ](#)

## インジェスト、ログ、リスト、ラフカットワークスペース

Prelude で使用できるデフォルトのワークスペースは、ラフカットのログや操作などのタスクのために最適化されたパネル配置になるように設計されています。

### インジェストダイアログ



インジェストダイアログ

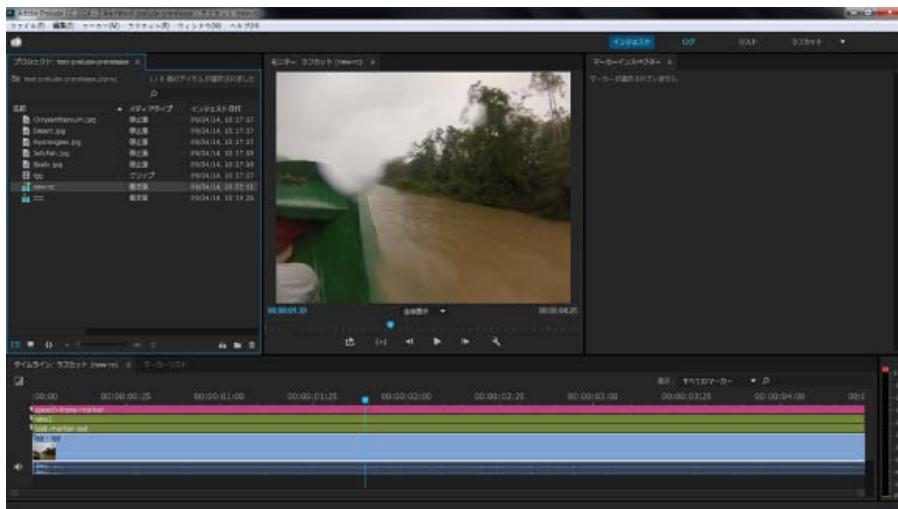
インジェストダイアログボックスを使用して、ムービークリップを選択およびインジェストします。フォルダーやラフカットも選択できます。フォルダーを選択すると、関連付けられたすべてのクリップがインジェストされます。

インジェストするクリップは、コンピューター、ほかのソフトウェア、接続されているデバイス（外付けハードディスク、ビデオカメラ、カメラカードなど）から選択できます。クリップサムネイル上のインポントとアウトポントを設定して、クリップを保存先に転送セクションのトランスコードингを有効にすることで、クリップの一部をインジェスト（部分インジェスト）できます。また、編集の要件に最適なトランスコードオプションを選択することもできます。

Prelude では、メタデータを追加し、インジェストする前にファイル名を変更できます。

ご使用のコンピューターのクリップの場所を表示するには、リスト内またはサムネールビューのクリップを右クリックします。エクスプローラーで表示（Windows）、Finder で表示（Mac OS）を選択します。

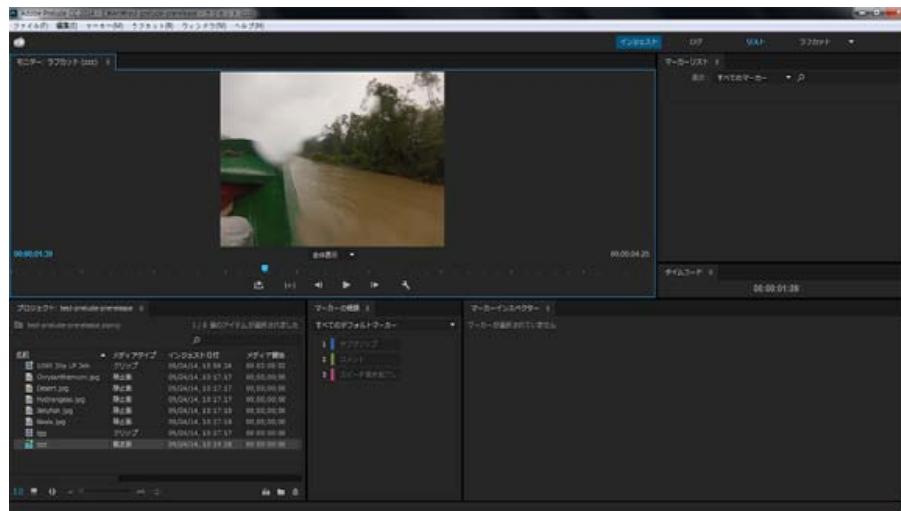
## ログワークスペース



ログワークスペース

すばやくメタデータを追加してサブクリップを作成するために、ログワークスペースが最適化されています。クリップの整理や検索をすばやく行うためのマーカーやほかのメタデータを追加します。Adobe Premiere Pro やほかのアプリケーションに書き出すときにメタデータを利用できます。

## リストワークスペース

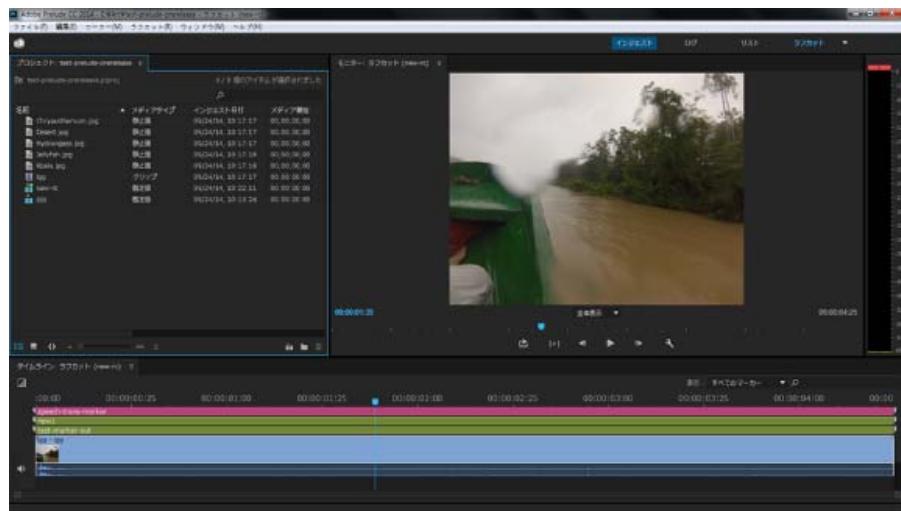


## リストワークスペース

プロジェクトパネルで、ファイルを整理するときにフォルダーを使用するのと同じように、プロジェクトの内容を整理します。BINには、クリップ、サブクリップ、およびラフカットを格納できます。プロジェクトパネルを使用して、ラフカットを作成して、サブクリップをラフカットに追加できるようにします。

プロジェクトパネルで内容を並べ替えるには、新しい位置にドラッグします。

## ラフカットワークスペース



## ラフカットワークスペース

作成したラフカットを開き、クリップやサブクリップをタイムラインに追加します。ラフカットを Adobe Premiere Pro またはほかのアプリケー

ションに書き出す場合、クリップの整理およびメタデータに関するすべての情報は維持されます。

表示メニューのオプションを使用して、タイムラインにマーカーを選択表示します。

[ページの先頭へ](#)

## カスタムワークスペースの作成

ウィンドウメニューを使用して、Prelude のパネルにアクセスします。ほかの Adobe アプリケーションと同様に、パネルおよびフレームを切り離したりドッキングしたりすることができます。カスタムワークスペースを作成することもできます。カスタムワークスペースにアクセスするには、ウィンドウ／ワークスペースを選択し、オプションを選択します。

頻繁に使用するカスタマイズされたワークスペースがある場合、ウィンドウ／ワークスペース／新規ワークスペースを使用して、カスタムワークスペースを作成できます。カスタムワークスペースがウィンドウ／ワークスペースメニューに追加されます。デフォルトのワークスペースに戻るには、ウィンドウ／ワークスペース／現在のワークスペースをリセット(&R)...を選択します。

注意： フレームとは、グループ化された一連のパネルです。

パネル内の内容やパネルそのものを並べ替えるには、新しい位置にドラッグします。

[ページの先頭へ](#)

## Prelude のパネル

次に、Prelude のパネルの一部を表示します。

パネル	説明
エクステンション	Prelude の機能を拡張するエクステンションまたはプラグインが含まれます。エクステンションまたはプラグインを使用でき
	タイムラインで再生しているムービーのオーディオレベルを表示します。
イベント	警告やエラーメッセージなど、問題を特定してトラブルシューティングするための情報をリストします。
ヒストリー	現在の作業セッション中の任意の時点までプロジェクトの状態を戻すには、ヒストリーパネルを使用します。プロジェクトヒストリーパネルで状態を右クリックすると、使用可能なオプションが表示されます。 開いているクリップとラフカットを切り替えると、ヒストリーパネルがクリアされます。開いているクリップまたはラフカット
マーカーリスト	現在開いているムービーのマーカーすべてを表示します。このパネルは、インポイントとアウトポイントのタイムコードの

## モニターパネル



モニターワークスペース

プロジェクトパネルでムービークリップをダブルクリックすると、モニターパネルで再生用に開きます。モニターでは、標準的な再生およびナビゲーションオプションにアクセスできます。タイムコード、再生ボタン、または再生ヘッドを使用してムービーを移動できます。

インからアウトへ再生オプションでは、選択したマーカーのデュレーションに対してムービーを再生します。

ムービークリップをプレビューするには、J、K、Lのキーボードショートカットを使用します。大きく制御する場合、J+Kキーの組み合わせを使用してゆっくりと前に戻り、K+Lキーの組み合わせを使用してゆっくり先に進みます。

#### 表示画質の設定

一部の形式は、高压縮率または高データレートであることにより、フルモーション再生で表示することができません。解像度を低くするとモーション再生速度が速くなりますが、画質が低下します。この現象は、AVCHD およびその他の H.264 コーデックベースのメディアを表示しているときに顕著に現れます。「フル解像度」より低い設定では、これらの形式のエラー訂正はオフになっていて、再生時にちらつきが発生します。ただし、これらのちらつきは書き出したメディアには現れません。

モニタリング時の制御をより細かく管理するには、再生時と一時停止時とで別々の解像度を使用します。高解像度のフッテージでは、再生がスムーズになるように再生解像度を低い値（1/4など）に設定して、一時停止解像度をフルに設定します。これらの設定により、再生を一時停止したときに、焦点やエッジの詳細の品質をすばやく確認できます。スクラップするとモニターが一時停止解像度ではなく、再生解像度になります。

- 「出力」ボタンをクリックします。
- 「再生時の解像度」および「一時停止時の解像度」のオプションを選択します。

---

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | プライバシーポリシー

# タグパネルとタグテンプレート

[タグテンプレートについて](#)

[タグテンプレートの作成と使用](#)

[タグテンプレートでのその他のアクション](#)

[ページの先頭へ](#)

## タグテンプレートについて

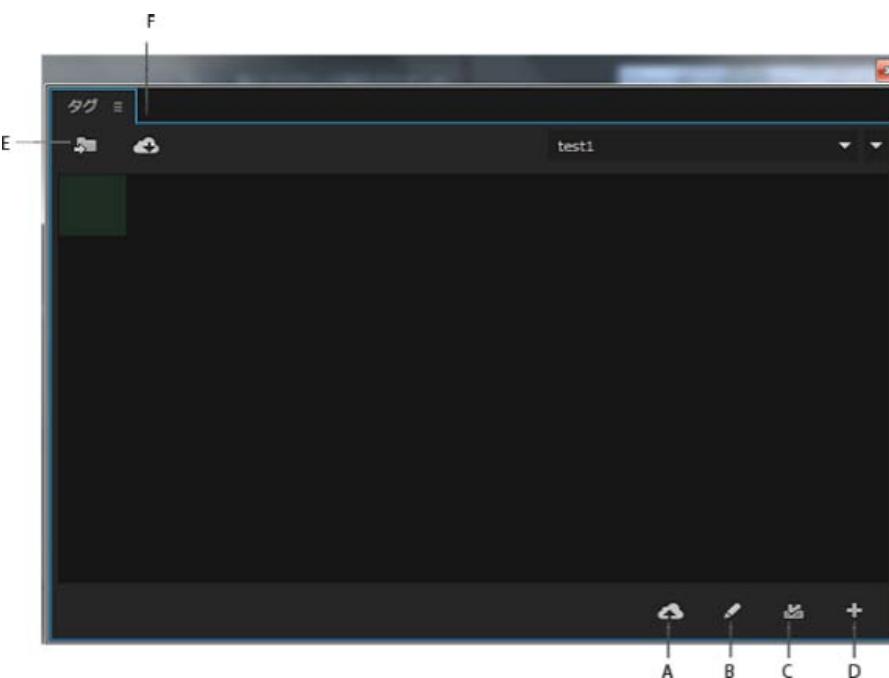
タグテンプレートはボタンおよび関連付けられたメタデータの共有可能なコレクションです。メディアの確認時にタグテンプレートが読み込まれ、アセットの記録に使用されるタグが提供されます。Prelude のタグテンプレートエディターを使用してボタンが作成され、配置されます。

[ページの先頭へ](#)

## タグテンプレートの作成と使用

次の手順に従って、タグテンプレートを作成、保存、および適用します。

1. メインメニューから Windows／タグを選択します。



A. CC にアップロード B. テンプレートを編集 C. テンプレートを保存 D. テンプレートを作成 E. テンプレートを読み込み F. CC からダウンロード

2. + をクリックして、新しいタグテンプレートを作成します。
  3. テンプレートファイルを JSON ファイルとして保存します。タグテンプレートは、他のアプリケーションや Web サービスとの容易な相互運用性および互換性のために、JSON ファイルとして保存されます。
- デフォルトでは、テンプレートは `Adobe\Prelude\TagTemplates` フォルダーに保存されます。テンプレートが保存される場所を別のフォルダーに変更できます。
4. 「タグテンプレート」ウィンドウでタグを作成できます。グリッドのデフォルトサイズは 6 行、5 列です。次の設定でタグを

カスタマイズできます：

- ・タグの寸法：グリッド内のセルを選択します。次に、4つの使用可能なオプションから、タグを表すボタンのサイズと形状を選択します。ボタンのオプションは動的で、ボタンのサイズの1つが適合しないグリッド内のセルを選択した場合、そのボタンのサイズが無効と表示されます。
- ・タグボタンの情報：次の設定で各タグをカスタマイズできます：
  - ・タグ名：各タグボタンに固有の名前（ラベル）
  - ・説明：メタデータペイロードの説明
  - ・デュレーション：タイムラインに作成された、タグが含まれている新しいマーカーのデュレーション
  - ・カラー：Prelude はタグボタンに最近使用された7色を記録します。
- ・グリッドサイズ：ダイアログの下部にあるグリッドサイズコントロールを使用して、テンプレートの寸法を調整します。



タグテンプレートエディター

5. タグテンプレート設定を保存するには、「OK」をクリックします。タグパネルに、作成されたテンプレートが読み込まれます。
6. これでタグテンプレートを使用して、メディアにタグ付けることができるようになりました。
  - ・タイムラインでマーカーが選択されておらず、新しいタグを作成した場合、タイムラインにタグ付きの新しいマーカーが作成されます。タグテンプレートエディターのデュレーションフィールドでマーカーのデュレーションが指定されます。
  - ・タイムラインでマーカーが選択されていて、新しいタグを作成した場合、選択されているマーカーにタグが追加されます。新しいマーカーは作成されません。選択されているマーカーでは元のデュレーションが維持されます。
    - a. メディアを Prelude にインジェストします。
    - b. クリップを開きます。
    - c. クリップを再生します。クリップの再生中に、クリップに追加するタグボタンをクリックします。タグはタイムラインとマーカーリストパネルの両方で COMMENT MARKERS と表示されます。タグ名がマーカーリストパネルのマーカー名として表示されます。

[ページの先頭へ](#)

## タグテンプレートでのその他のアクション

### 別のテンプレートに切り替える

複数のタグテンプレートを一度に読み込むことができます。読み込まれたすべてのタグテンプレートが、パネルの上部にあるドロップダウンメニューに表示されます。複数のタグテンプレートをいつでも切り替えることができます。

### テンプレートの読み込み



タグパネルの左上にある読み込みボタン  をクリックします。タグテンプレートが保存される場所に移動します。目的のテンプレートを選択し、「OK」をクリックして Prelude に読み込みます。

## テンプレートのダウンロードとアップロード

Creative Cloud からタグテンプレートをダウンロードするには、ダウンロード  をクリックします。アカウントにサインインし、テンプレートを保存した場所に移動して、ダウンロードすることを選択します。テンプレートは自動的にタグパネルに読み込まれます。

テンプレートを Creative Cloud アカウントにアップロードするには、アップロード/共有  をクリックし、アカウントにサインインして、テンプレートを保存します。

## テンプレートの編集

いつでもタグテンプレートを編集して、タグボタンの追加、削除、または変更を実行できます。タグテンプレートを編集するには、まずタグテンプレートを現在のテンプレートとして読み込んで選択します。編集  をクリックして、タグテンプレートエディターのダイアログボックスを開きます。変更を行い、「OK」をクリックして変更を保存します。

## ショートカットの割り当て

タグパネルの各タグテンプレートにキーボードショートカットを割り当てることができます。

割り当てたキーボードショートカットを使用する前に、タグを選択します。

1. タグを読み込みます。
2. 「編集」アイコンをクリックして、タグパネルを開きます。
3. 「ショートカット」フィールドでショートカットを割り当てます。
4. 「OK」をクリックして変更を保存します。

複数のパネルをすばやく切り替えるには、キーボードショートカット `ctrl+Shift+` を使用して次のパネルを選択し、`ctrl+Shift+-` を使用して前のパネルを選択します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# メディアの読み込み

Networks and removable media with Digital Video  
トラブルシューティング (2013/09/23)

# メディアクリップのインジェスト

[インジェストのためにサポートされるファイル形式](#)

[プロジェクトの作成 / 既存プロジェクトを開く](#)

[ムービークリップのインジェスト](#)

[インジェスト中にファイル名を変更する](#)

[インジェストするファイルにメタデータを追加する](#)

[別の場所に移動されたファイルへの再リンク](#)

ファイルベースのビデオカメラで録画および録音されたビデオとオーディオは、デジタルファイルに保存されています。インジェストは録画および録音されたメディアからデータを転送する（または、別の形式へのトランスコーディング）プロセスです。

Adobe Prelude にムービークリップをインジェストする前に、プロジェクトを作成します。Prelude では、作成するプロジェクトごとにプロジェクト (.plproj) ファイルが作成されます。

プロジェクトファイルには、インジェストするソースファイルへの参照のみが格納されます。このため、プロジェクトファイルのサイズは非常に小さいままです。

[ページの先頭へ](#)

## インジェストのためにサポートされるファイル形式

ビデオ、オーディオのみ (AIFF、MP3、WAV)、および静止画ファイル (Adobe Illustrator、Adobe Photoshop、Bitmap、GIF、JPEG、PNG、TIFF、およびアイコンファイル) を Prelude にインジェストできます。

注意： 静的メタデータだけが *Prelude* の静止画像に関連付けられます。ラフカットに含めるために、150 フレームのデフォルトのデュレーションが静止画像に割り当てられます。このデフォルトのデュレーションは環境設定（環境設定 / 一般）で調整できます。*Prelude* の静止画像には、マーカーは関連付けられていません。

**Panasonic P2 形式** Prelude では、DV、DVCPRO、DVCPRO 50、DVCPRO HD または AVC-I 形式のビデオで、MXF の一種である Panasonic の Op-Atom 形式をサポートしています。

P2 ファイル構造のルートフォルダーは、CONTENTS フォルダーです。各本質的要素（ビデオやオーディオの要素）は、個別の MXF ラッパーファイルに含まれています。ビデオ MXF ファイルは VIDEO サブフォルダー、オーディオ MXF ファイルは AUDIO サブフォルダーに含まれています。CLIP サブフォルダーに入っている XML ファイルには、本質的ファイルとそれに関連するメタデータ間の関連性が含まれています。

お使いのコンピューターで P2 カードを読み取るためには、適切なドライバーをインストールする必要があります。このドライバーは、Panasonic の Web サイトからダウンロードできます。また、Panasonic は、P2 カードに保存されているメディアを参照および再生することが可能な P2 ビューアアプリケーションも提供しています。

注意： P2 ファイルで特定の機能を使用するには、最初にファイルのプロパティを読み取り専用から読み取りおよび書き込みに変更します。例えば、タイムコードダイアログボックスを使用してクリップのタイムコードメタデータを変更するには、最初にファイルのプロパティを読み取りおよび書き込みに変更します。オペレーティングシステムのファイルエクスプローラーを使用して、ファイルのプロパティを変更します。

**XDCAM 形式と AVCHD 形式** XDCAM HD ビデオカメラで撮影したビデオファイルは、MXF 形式で CLIP フォルダーに保存されます。XDCAM EX ビデオカメラは、MP4 ファイルを BPAV という名前のフォルダーに

書き込みます。

XMPilot は Sony 製の一部の XDCAM HD カメラ用のオプションのアドオンです。Prelude は XMPilot の計画メタデータを静的メタデータに変換します。Essence マーカーがコメントマーカーに変換されます。作成中に収集され、XMPilot システムに追加されたメタデータがポストプロダクション中ずっと維持されるようになりました。

AVCHD ファイルを使用するときは、フォルダー構成を維持するようにしてください。RAW MTS ファイルは Prelude にログインできません。

[ページの先頭へ](#)

## プロジェクトの作成 / 既存プロジェクトを開く

スタートアップスクリーンのオプションを使用すると、プロジェクトを作成したり、既存のプロジェクトを開いたりできます。

プロジェクトが既に Prelude で開かれている場合、次のオプションから選択します。

- プロジェクトを作成するには、ファイル / 新規プロジェクトを選択します。または、**Ctrl + Alt + N** キー (Windows)、**Cmd + Opt + N** キー (Mac OS) を押します。プロジェクトファイルの名前および位置を指定します。
- 既存プロジェクトを開くには、ファイル / プロジェクトを開くを選択します。または、**Ctrl + Shift + O** キー (Windows)、**Cmd + Shift + O** キー (Mac OS) を押します。プロジェクトファイルの位置に移動して開きます。

[ページの先頭へ](#)

## ムービークリップのインジェスト

ムービークリップの全体をインジェストすることも、クリップの選択部分をインジェストすることも（部分インジェスト）できます。また、複数のエンコーディングオプションを使用して、選択したムービークリップをトランスコードすることもできます。

1. ファイル / インジェストを選択します。または、**Ctrl + I** キー (Windows)、**Cmd + I** キー (Mac OS) を押します。

ファイルを指定されたピンにインジェストするには、「インジェスト」をクリックする前に、プロジェクトパネルでピンを選択します。

2. メディアが格納されているフォルダーに移動し、フォルダーをクリックします。フォルダーの内容が中央のパネルに表示されます。

ヒント：以前に内容をインジェストしたフォルダーにアクセスするには、パネル上部にあるメニューを使用します。

3. 要件に応じて、次の操作を行います。

- 内容をサムネールとして表示するには、アイコン表示 ボタンをクリックします。
- 内容をリストとして表示するには、リスト表示 ボタンをクリックします。
- ムービークリップの内容をすばやくプレビューするには、サムネール上でカーソルをドラッグします。サムネールをクリックして再生ヘッドを使用すると、ムービーをスクロップすることもできます。または、JKL キーを使用して、選択したサムネールの再生を制御します。
- パネル内のムービークリップのサムネールサイズを変更するには、ズーム スライドバーを使用します。
- 特定のファイルの種類のファイルを表示するには、ファイルの種類メニューからオプションを選択します。複数のオプションを選択するには、手順を繰り返します。デフォルトでは、Prelude でサポートされるすべてのファイルの種類が表示されます。
- 特定のソースからのファイルを表示するには、表示形式メニューからオプションを選択します。デバイスからインジェストする場合は、コンピューターに接続されていることを確認してください。
- インジェストするクリップを選択するには、対応するチェックボックスをクリックし

ます。「すべてチェック」をクリックしてインジェストするすべてのクリップを選択します。

- クリップの特定部分をインジェストするには（部分インジェスト）、そのサムネールをクリックします。JKL キーボードショートカットを使用するか、再生ヘッドをドラッグしてクリップ間を移動します。目的の位置で I キーおよび O キーを押してインポイントとアウトポイントを設定します。

この機能を使用する場合は、「トランスコード」オプションが有効であることを確認してください。トランスコーディングは部分インジェストに必須です。

- インジェストするファイルの位置を指定するには、「クリップを保存先に転送」を選択し、次の操作を行います。

- 転送されたファイル用のフォルダーを変更するには、プライマリ保存先メニューで「場所を参照」を選択し、保存先フォルダーを選択します。
- （オプション）選択したフォルダー内に転送したファイル用のサブフォルダーを作成するには、「サブフォルダーを追加」をクリックします。サブフォルダーの名前を指定します。サブフォルダーを作成すると、同じ名前のファイルを誤って上書きすることを回避できます。

- メディアファイルをトランスコーディングせずに転送するには、「トランスコード」オプションを選択解除したままにします。

コピーしたファイルがオリジナルのファイルと同じかどうか確認するには、「確認」を選択します。このオプションは、「トランスコード」オプションが無効である場合に、プライマリ保存先に対してのみ使用できます。

MD5 の比較：MD5 のチェックを行い、ソースファイルがインジェストしたファイルと同じかどうか確認します。

ファイルサイズの比較：インジェストしたファイルのファイルサイズがオリジナルのムービークリップと同じであるかどうかを確認します。

ピット単位での比較：CRC チェックを行い、ソースファイルのチェックサムが、インジェストしたファイルと同じかどうかを確認します。ファイルが異なる場合、チェックサムが一致しないため、テストが失敗します。



インジェストしたファイルの MD5 の確認

- インジェストするファイルのトランスコーディング設定を指定するには、「トランスコード」を選択します。サブメニューを使用して、ファイルのトランスコーディングプリセットを指定します。追加のプリセットを指定するには、Adobe Media Encoder でプリセットを追加します。プリセットが Prelude に反映されます。

ご使用のコンピューターに Adobe Premiere Pro がインストールされている場合、いくつかの選択したクリップを 1 つのムービークリップに結合するには「クリップの組み合わせ」を選択します。ムービークリップの名前を指定します。インジェスト後、新しく組み合わされたクリップはプロジェクトパネルに表示されます。

- 選択したファイルを複数の形式でトランスコーディングする場合や、複数の位置にファイルを転送する場合には、「保存先を追加」をクリックします。手順を繰り返します。

注意： インジェストが完了した時に、Prelude プロジェクトパネルにプライマリ保存先に転送されたファイルだけが表示されます。

- 「インジェスト」をクリックします。

ファイルは、Adobe Media Encoder を使用してトランスコードされます。トランスコード処理が完了する

と、トランスクードされたファイルが保存先フォルダーに表示されます。

トランスクードを一時停止またはキャンセルするには、プログレスバーで対応するボタンを使用します。

[ページの先頭へ](#)

## インジェスト中にファイル名を変更する

ファイル名を変更する前に、Prelude によって提供されるさまざまなパラメーターに基づいてプリセットを作成できます。その後、プリセットを使用して、インジェスト中に選択したファイルの名前を変更します。

ディスク上のファイル名を変更することは、「クリップを保存先に転送」が有効になっていて、QuickTime などの単純なファイルを想定しています。

(P2 のような) 複雑なフォルダー構造の一部となっているファイルの名前は変更されません。このような場合、新しい名前がメタデータに保存され(ダブルリンクア / タイトル)、クリップ名として表示されるため、新しい名前が Prelude プロジェクトに表示されます。

1. インジェストダイアログのファイル名変更パネルで、「ファイル名を変更」を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
  - プライマリ保存先にコピーされたムービークリップおよびその他の保存先のコピーに新しい名前変更プリセットを適用するには、「プライマリの保存先のみに適用」を選択します。
  - プライマリ保存先にインジェストされたクリップだけに新しい名前変更プリセットを適用するには、「プライマリの保存先のみに適用」を選択します。
3. ファイルの名前変更のためのプリセットを作成するには、次のようにします。
  1. 名前変更プリセットのリストの横にある下向き矢印アイコンをクリックし、「新規プリセット」を選択します。
  2. 「+」をクリックして、カスタム名前変更プリセットに要素を追加します。以下のいずれかを選択します。
    - 自動増分では、ファイル名に関連付けられている番号を増分します。名前を 1、01、001、0001 とインクリメントするよう選択できます。
    - カスタムテキストで、必要に応じてテキストを入力します。例えば、プロジェクト名や 2 つの要素間の識別子に対応するテキストを入力できます。
    - 日付では、ファイルに関連付けられたタイムスタンプを使用して、ファイルに名前を付けます。
    - ファイル名では、新しい名前の要素として、元のファイル名を使用します(拡張子なし)。
  3. 「保存」をクリックして、プリセットを保存します。プリセットの名前を入力します。名前にはスペースを含めないでください。
  4. その他の要素を追加するには、「+」ボタンをもう一度クリックします。
4. 変更を保存せずにファイル名変更パネルに戻るには、「x」をクリックします。プリセットを削除するには、「ゴミ箱」アイコンをクリックします。

## ファイルの名前変更プリセットを編集する

1. メニューからプリセットを選択します。
2. メニューの横にある下向き矢印をクリックし、「編集」を選択します。
3. 必要に応じて値を編集し、「保存」をクリックします。
4. 別の名前でプリセットを保存するには、「別名で保存」を選択します。プリセットの新しい名前を入力します。

他のユーザーがプリセットを修正できないように、ファイルメタデータプリセットをシステム全体の位置に保存できます。共有の場所は

C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\3.0\Presets\Metadata (Windows) および  
/Users/Shared/Adobe/Prelude/3.0/Presets/Metadata (Mac OS) です。

## ファイルの名前変更プリセットを共有する

一貫性のある命名規則は、共同作業によるワークフローで非常に役立つ場合があります。指定した場所にプリセットを作成すると、複数のユーザーで共有できます。プリセットを共有するユーザーは、プリセットファイルを Prelude に読み込むことができます。読み込むと、Prelude はプリセットをコンピューター上の適切な場所にコピーします。

プリセットを読み込むには、プリセットメニューの横にある下向き矢印をクリックし、「プリセットの読み込み」を選択します。読み込むプリセットを選択し、「開く」をクリックします。

すべてのプリセットがコンピューター上の特定の場所に保存されます。コンピューター上のプリセットを検索するには、プリセットメニューの横になる下向き矢印をクリックし、「Explorer で表示」または「Finder で表示」を選択します。

[ページの先頭へ](#)

## インジェストするファイルにメタデータを追加する

メタデータを Prelude にインジェストする前に、ムービークリップに追加できます。メタデータは、メタデータパネルに反映されます。

インジェスト中のファイルの名前変更と同様に、XMP メタデータとしてインジェストされる各クリップに適用されるカスタムフォーム（またはスキーマ）を作成します。メタデータプリセットは共有したり読み込んだりできます。メタデータの共有は、チームがアセットやコンテンツを整理する際に利用できるメタデータの一貫したセットを確立するのに役立ちます。

1. インジェストダイアログのファイルメタデータパネルで、「ファイルメタデータを追加」を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
  - プライマリ保存先にコピーされたムービークリップおよびその他の保存先に保存されたコピーに新しいプリセットを適用するには、「プライマリの保存先のみに適用」を選択します。
  - プライマリ保存先にインジェストされたクリップだけに新しいプリセットを適用するには、「プライマリの保存先のみに適用」を選択します。
3. プリセットを作成するには、次のようにします。
  1. メタデータプリセットのリストの横にある下向き矢印アイコンをクリックし、「新規プリセット」を選択します。
  2. 「+」をクリックし、メタデータフィールドを追加します。
  3. メタデータフィールドの名前を入力します。名前にはスペースを含めないでください。
  4. 必須フィールドについては、アスタリスク (\*) の横にあるチェックボックスをクリックします。
  5. オプションで、メタデータの値を入力にプリセットの値を入力します。
  6. 「保存」をクリックして、プリセットを保存します。
  7. 他のフィールドを追加するには、「+」ボタンをもう一度クリックします。

注意： メタデータ名とメタデータ値をまとめてメタデータペアまたはキーと値のペアと呼びます。名前にデフォルト値を使用するように選択することも、インジェスト中に動的に値を追加するように選択することもできます。

4. プリセットを編集するには、次の操作を行います。
  1. メニューからプリセットを選択します。
  2. メニューの横にある下向き矢印をクリックし、「編集」を選択します。

3. 必要に応じて値を編集し、「保存」をクリックします。
4. 別の名前でプリセットを保存するには、「別名で保存」を選択します。プリセットの新しい名前を入力します。
5. プリセットを読み込むには、プリセットメニューの横にある下向き矢印をクリックし、「プリセットの読み込み」を選択します。読み込むプリセットを選択し、「開く」をクリックします。  
すべてのプリセットがコンピューター上の特定の場所に保存されます。コンピューター上のプリセットを検索するには、プリセットメニューの横になる下向き矢印をクリックし、「Explorer で表示」または「Finder で表示」を選択します。  
共同作業時に、他の編集者とプリセットを共有できます。
6. 変更を保存せずにメタデータパネルに戻るには、「x」をクリックします。プリセットを削除するには、「ゴミ箱」アイコンをクリックします。

他のユーザーがプリセットを修正できないように、ファイルメタデータプリセットをシステム全体の位置に保存できます。共有の場所は

*C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\3.0\Presets\Metadata (Windows) および  
/Users/Shared/Adobe/Prelude/3.0/Presets/Metadata (Mac OS)* です。

[ページの先頭へ](#)

## 別の場所に移動されたファイルへの再リンク

プロジェクトファイルには、インジェストされたファイルの場所への参照が含まれます。これらのファイルをコンピューター上の別の場所に移動すると、プロジェクトでは使用できなくなります。移動されたファイルをプロジェクトで引き続き使用するには、Prelude のオプションを使用してそれらのファイルを再リンクします。

プロジェクトを最後に開いた後にファイルを移動した場合、そのファイルが含まれているプロジェクトを開くと、それらのファイルのリストが表示されます。「はい」をクリックし、現在の場所を指定してファイルを再リンクしてください。ファイルの再リンクを選択しない場合は、後で手動でファイルを再リンクすることもできます。

1. プロジェクトパネルでオフラインアイコン  が付いているファイルを右クリックし、「再リンク」を選択します。同じ場所にある複数のファイルを選択する場合は、Ctrl / Cmd キーを押しながらクリックするか、Shift キーを押しながらクリックします。
2. ファイルが含まれているフォルダーに移動して、ファイルを選択します。Prelude はこの場所を使用して選択範囲の他のすべてのファイルを再リンクします。
3. 「開く」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ムービークリップのログ作成

# ムービークリップのログ作成

## ビデオチュートリアル

マーカーの種類

タイムラインの使用

ムービークリップのログ（キーボードのワークフロー）

ムービークリップのログ（メニューのワークフロー）

マーカーテンプレートの作成

ムービークリップへのメタデータの追加

メタデータの読み込みと書き出し

Creative Cloud を使用して、メタデータをアップロードおよびダウンロードする

Adobe Prelude のログ記録機能を使用すると、サブクリップを作成したり、時間マーカーを追加したりすることができます。時間マーカーには、ムービークリップの特定部分に関するデータが含まれています。クリップに静的メタデータを追加するには、メタデータパネルを使用します。

ログ情報および追加されたメタデータは、XMP ファイルに記録されます。QuickTime (.mov) などの一部の形式では、XMP 情報がメディアファイルに書かれます。MXF のようにメディアファイルへの書き込みがサポートされないフォーマットの場合、XMP がサイドカーファイルに書き込まれます。サイドカーファイルはメディアファイルと同じ場所に保存されます。

[ページの先頭へ](#)

## ビデオチュートリアル

ビデオをフルスクリーンモードで表示するには、ビデオで  をクリックします。

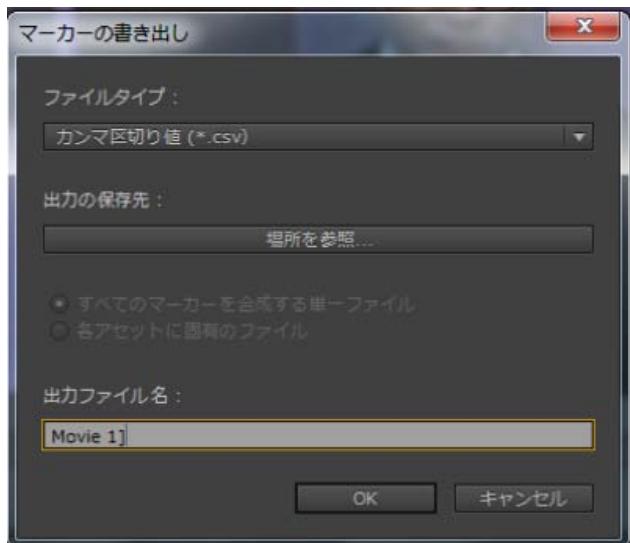
[ページの先頭へ](#)

## マーカーの種類

マーカーの種類	説明
サブクリップ	サブクリップのインポイントおよびアウトポイントを作成する場合。プロジェクトを保存すると、サブクリップがプロジェクトに追加されます。
コメント	ムービークリップの選択部分に関するコメントや注記。
Flash キューポイント	外部イベントをトリガーします。グラフィックの同期、ナビゲーションオプションの提供、ほかのビデオファイルの読み込み。
Web リンク	ムービークリップの選択部分に関する詳細情報を提供する URL を追加する場合。
チャプター	これらのマーカーを Encore や Adobe Premiere Pro などのソフトウェアで読み込むと、チャプターポイントの作成に使用されます。

## マーカーの書き出し

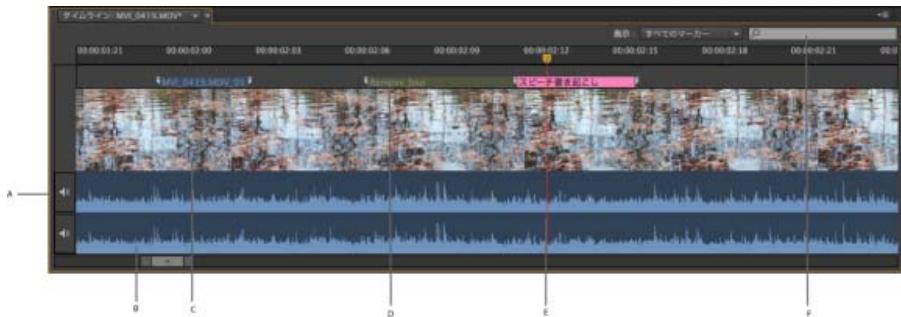
選択したアセットからマーカーを CSV テキストファイルまたは書式の整った HTML ページとして書き出せるようになりました（ファイル／書き出し／マーカー）。



マーカーの書き出し

[ページの先頭へ](#)

## タイムラインの使用



タイムラインパネル

A. オーディオをミュートするオプション B. オーディオトラック C. ビデオトラック D. マーカー E. 現在の時間インジケーター（CTI） F. マーカーを検索するオプション

ムービークリップ内のマーカーは、タイムライン上部のトラックに表示されます。ムービークリップ上でカーソルを移動すると、クリップに関する情報が表示されます。

- ムービークリップをスクラップするには、またはムービークリップの特定ポイントにすばやく移動するには、現在の時間インジケーター／再生ヘッド を使用します。
- ムービークリップに追加された特定のマーカーを表示するには、表示メニューのオプションを使用します。
- マーカーを検索するには、「検索」フィールドにマーカー情報を入力します。
- タイムラインビューでトラックをズームインまたはズームアウトするには、ズームオプション を使用します。
- マーカーのインポイントおよびアウトポイントを設定するには、キーボードショートカットの I キーおよび O キーを使用します。

[ページの先頭へ](#)

## ムービークリップのログ（キーボードのワークフロー）

- デフォルトのログワークスペースをすばやく開くには、Alt + Shift + 2 キー（Windows）または Opt + Shift + 2 キー（Mac OS）を押します。
- プロジェクトパネルからタイムラインにムービークリップをドラッグするか、プロジェクトパネルでクリップをダブルクリックします。ムービークリップに、開かれていることを示すチェックマークが表示されます。

3. ムービーを再生します。フレーム間を移動するには、JKL キーボードショートカットを使用します。
4. メインキーボードを使用して、次のキーを押して対応するマーカーを追加します。
  - サブクリップマーカーを追加するには、1 を押します。
  - コメントマーカーを追加するには、2 を押します。
  - Flash キューポイントマーカーを追加するには、3 を押します。
  - Web リンクマーカーを追加するには、4 を押します。
  - チャプターマーカーを追加するには、5 を押します。

注意： マーカーまたはマーカーテンプレートのリストをカスタマイズしている場合、マーカーの種類パネルの各マーカーのボタンの横に適切なキーボード番号が表示されます。

5. マーカーインスペクターパネルに情報を入力します。

例えば、サブクリップに割り当てられたデフォルトの名前を変更できます。マーカーの名前と説明はテキストフィールドで編集することもできます。テキストフィールドは Heads Up Display (HUD) とも呼ばれ、タイムラインの上に表示されます。

注意： Heads Up Display が有効な場合にマーカーにインポイントとアウトポイントを設定するには、`Alt + I/Alt + O` キー (Windows) または `Opt + I/Opt + O` キー (Mac OS) を使用します。

再生の制御には `Alt/Opt` キーを `JKL` キーと組み合わせて使用するか、`H` キーと組み合わせて、環境設定で設定されている秒数分を巻き戻します。HUD の入力を続行するには、`Alt` キー/`Opt` キーを放します。HUD を閉じるには、`Enter/Return` キーを押します。

サブクリップのマーカーを追加した場合、サブクリップは、クリップを保存した後のプロジェクトパネルに表示されます。

再生中にオーディオチャンネルをミュートするには、タイムラインのオーディオチャンネルを右クリックまたは `Ctrl` を押しながらクリックして、「オーディオチャンネルをミュート」を選択します。または、オーディオチャネルの左にあるミュートボタンをクリックします。

[ページの先頭へ](#)

## ムービークリップのログ（メニューのワークフロー）

1. ウィンドウ/ワークスペース/ログを選択します。
2. プロジェクトパネルからタイムラインにムービークリップをドラッグするか、プロジェクトパネルでクリップをダブルクリックします。ムービークリップに、開かれていることを示すチェックマークが表示されます。

マーカーの種類パネルで、追加するマーカーをクリックします。マーカーがムービークリップの上にあるトラックに表示されます。その位置は、マーカーのデュレーションに対して設定されている環境設定に基づいて設定されます。
3. 次のいずれかの操作を行います。
  - 「インポイントを設定」および「アウトポイントを設定」ボタンを使用して、追加したマーカーの時間フレームを設定します。
  - マーカーインスペクターのタイムコードを使用して、マーカーのインポイントおよびアウトポイントを設定します。タイムコード上でカーソルをドラッグして値を変更するか、クリックして値を入力します。
  - 現在の時間インジケーター／再生ヘッドをマーカーのインポイントやアウトポイントを設定する位置に動かします。I キーを押してインポイントを設定するか、O キーを押してアウトポイントを設定します。
4. マーカーインスペクターパネルに情報を入力します。例えば、サブクリップに割り当てられたデフォルトの名前を変更できます。マーカーの名前と説明はタイムラインの上に表示される Heads Up Display (HUD) で編集することもできます。

タイムラインに追加したマーカーをドラッグして移動します。マーカー間で選択したり移動したりするには、マーカーメニューのオプションを使用します。

サブクリップのマーカーを追加した場合、サブクリップは、クリップを保存した後のプロジェクトパネルに表示されます。

[ページの先頭へ](#)

## マーカーテンプレートの作成

マーカーテンプレートはマーカーの種類のプリセットのようなもので、新しいカスタムマーカーの種類ではありません。

例えば、ムービークリップの使用可能な部分を識別するには、「Good Take」ラベルの付いたコメントマーカーをよく使います。このようなコメントマーカーをテンプレートとして保存すると、マーカーの種類パネル内にボタンが作成されます。このボタンをクリックすると、「Good

Take」ラベルの付いたコメントマーカーがムービークリップに追加されます。

新しいマーカーへのキーボードショートカットは、マーカーの種類パネル内のシーケンスによって異なります。シーケンス内の順序が 6 番目のボタンには、キーボードショートカットに 6 を使用します。

1. タイムラインパネルからテンプレートとして保存するマーカーを選択します。
2. マーカー／マーカーをテンプレートとして保存を選択します。
3. マーカーテンプレート名を入力します。この名前はボタンのラベルに使用されます。

[ページの先頭へ](#)

## ムービークリップへのメタデータの追加

1. メタデータを追加するクリップを選択します。
2. ウィンドウ／メタデータを選択します。
3. メタデータパネルで、選択したムービークリップの必須情報を入力します。

注意： メタデータパネルには、「保存」ボタンがありません。追加するすべての情報が自動的に保存されます。

[ページの先頭へ](#)

## メタデータの読み込みと書き出し

書き出される XMP ファイルには、開いているムービークリップ内のすべてのメタデータ（ログ情報を含む）が含まれます。XMP ファイル内のメタデータおよびタイムコードを Prelude で開いているムービークリップに読み込みおよび適用できます。

### メタデータの読み込み

1. ウィンドウ／関連付けられていないメタデータを選択します。
2. 「読み込み」をクリックし、XMP ファイルを開きます。複数の XMP ファイルを開くこともできます。ファイル内のマーカーが表示されます。
3. 次のいずれかの操作を行います。
  - 現在の時間インジケーターの位置にある XMP ファイルから読み込んだマーカーを挿入するには、現在のプレイヤー位置を選択します。
  - マーカーの開始時間を選択して、割り当てられた開始時間に基づいたマーカーの位置を指定します。

### メタデータの書き出し

ファイルにメタデータ情報を保存するには、ファイル／メタデータを別名で保存を選択します。ファイルが XMP ファイルとして保存されます。

[ページの先頭へ](#)

## Creative Cloud を使用して、メタデータをアップロードおよびダウンロードする

アセットのメタデータを XMP ファイルとして Creative Cloud にアップロードできます。後で XMP ファイルを別のコンピューターまたはデバイスにダウンロードし、そのメタデータをアセットに適用できます。メタデータは、関連付けられていないメタデータパネルにダウンロードされます。

- Creative Cloud にアップロードしたいメタデータのファイルを右クリックし、「メタデータの Creative Cloud へのアップロード」を選択します。
- クラウドから XMP メタデータをダウンロードするには、ウィンドウ／関連付けられていないメタデータを選択します。「Creative Cloud からダウンロード」アイコンをクリックします。

## マーカーのデフォルト設定の変更

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ラフカット

# Adobe Prelude の操作

Adobe® Prelude™ を使用してクリップをインジェストしたり、フッテージをトランスコードしたり、サブクリップマーカーを作成したり、ラフカットしたりして、Adobe Premiere Pro にデータを読み込むことができます。

Prelude のクリップ命名機能およびメタデータ機能を使用して、サブクリップをすばやく作成し、ラフカットアセンブリを作成し、すぐに編集するためにシーケンスとして Premiere Pro に送信できます。その後、Prelude からラフカット、クリップ、サブクリップ、およびビンを編集するため Adobe Premiere Pro プロジェクトに書き出すことができます。

Adobe Prelude の使用について詳しくは、[Adobe Prelude ヘルプ](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

## Adobe Prelude からのファイルの書き出し

Prelude からラフカット、クリップ、サブクリップ、およびビンを Adobe Premiere Pro プロジェクトまたは FCP XML ファイルに書き出すことができます。または、ラフカットを Adobe Premiere Pro に直接送信して編集することもできます。

Prelude からの整理内容やメタデータ情報は、Adobe Premiere Pro に引き継がれます。このようにワークフローはシームレスなので、ムービーの最終版を作成するときにポストプロダクションにかかる時間や作業が削減されます。

## Premiere Pro プロジェクトおよび Final Cut Pro XML ファイルの書き出し

Adobe Prelude からのクリップ、サブクリップ、マーカーおよびラフカットを含む Premiere Pro プロジェクトファイルを書き出すには、次の操作を行います。

ファイルが書き出されます。これで Adobe Premiere Pro でプロジェクトファイルを読み込んだり開いたりすることができるようになります。

1. ファイル／書き出しを選択します。
2. 書き出しダイアログボックスが表示されます。
3. プロジェクトファイルの保存先を選択します。
4. プロジェクトファイルに名前を付け、有効のチェックボックスをオンにします。
5. 「種類」で「Premiere Pro」または「Final Cut Pro XML」を選択します。
6. (オプション) 関連するメディアを有効のチェックボックスをオンにして書き出し、サブフォルダーネームを作成します。
7. 「OK」をクリックします。

## リソース

- [Adobe Prelude ヘルプ](#)
- [ビデオチュートリアル : What is Adobe Prelude?](#)
- [ビデオチュートリアル : An overview of the interface](#)
- [ビデオチュートリアル : Improved markers and importing from Prelude](#)
- [ビデオチュートリアル : Sharing clips and rough cuts directly with Adobe Premiere Pro](#)
- [ビデオチュートリアル : Adding comments](#)

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ラフカット

---

## ラフカットの作成

ラフカットにマーカーを追加する

ボイスオーバーをラフカットに追加

ラフカットをほかのアプリケーションで開く

ラフカットは、最終的なシーケンスが完成する前に、さまざまなクリップの基本的な編集プロセスとして使用される、ビデオおよびオーディオのクリップのタイムラインベースのシーケンスです。編集プロセスには、トリミング、クリップ選択、およびクリップの並べ替えと順序の指定が含まれています。

[ページの先頭へ](#)

## ラフカットの作成

1. ファイル／ラフカットを作成を選択します。
2. ラフカット (.arcutx) ファイルの名前を入力し、「保存」をクリックします。
3. プロジェクトパネルのラフカットをダブルクリックして、タイムラインパネルおよびモニターパネルで開きます。
4. ラフカットに追加するムービークリップまたはサブクリップを選択します。
5. ファイル／ラフカットに付加を選択します。ムービークリップは、選択された順番でタイムラインに追加されます。または、ライムラインにムービークリップをドラッグします。
6. 暫定版メニューのオプションを使用して、ラフカットでムービークリップを選択したり並べ替えたりします。
7. プロジェクトを保存して、ラフカットファイルに変更を保存します。

ラフカットのコピーを作成するには、ファイル／ラフカットを別名で保存を選択し、別の名前でラフカットファイルを保存します。

注意： 2014年10月のPrelude CC 2014.1以降のバージョンでは、.arcutxという拡張子付きでラフカットファイルを保存します。以前のバージョンのPrelude CCでは、.arcutという拡張子付きでラフカットファイルを保存していました。

[ページの先頭へ](#)

## ラフカットにマーカーを追加する

1. マーカーが含まれているクリップをタイムラインで開きます。背景でラフカットを開きます。
2. ラフカットに追加するマーカーを選択します。
3. ラフカット／選択したマーカーを追加を選択します。

タイムラインで現在開かれているラフカットにマーカーが追加されます。

ラフカットとサブクリップマーカーが含まれるクリップがタイムラインパネルで開かれている場合、クリップ内のサブクリックマーカーを選択してラフカットに追加できます。

[ページの先頭へ](#)

## ボイスオーバーをラフカットに追加

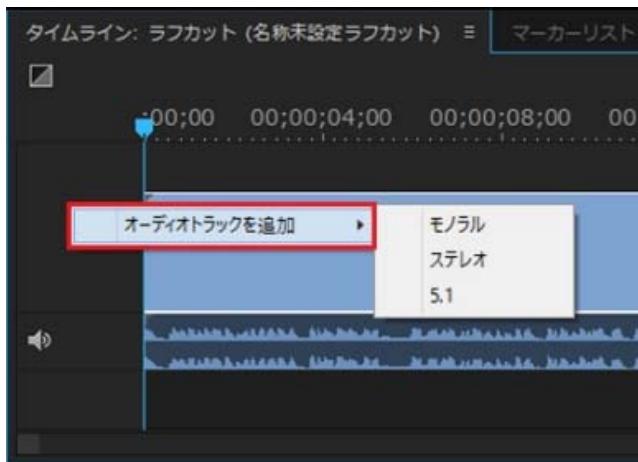
ボイスオーバーを作成してラフカットに追加できます。Prelude ではオーディオクリップを個別に作成できますが、ボイスオーバー機能を使用して、再生中にオーディオクリップを録音することができます。

最終的なシーケンスが完成する前に、基本的な編集プロセスでボイスオーバーを録音してビデオフッテージにオーバーレイできます。Adobe Prelude では、複数のボイスオーバーをラフカットに追加することもできます。

ラフカットのボイスオーバーを録音するには、次の操作を行います。

オーディオトラックを追加します。

1. ラフカット／ラフカットを作成を選択してラフカットを作成し、タイムラインで開きます。
2. タイムラインを右クリックして、コンテキストメニューから「オーディオトラックを追加」を選択します。
3. モノラル、ステレオ、または 5.1 のいずれかのトラックを追加するように選択できます。



「ボイスオーバー録音設定」を指定する

1. オーディオトラックを右クリックして、コンテキストメニューから「ボイスオーバー録音設定」を選択します。
2. 次の設定を入力するか変更します。

名前 オーディオトラック名。

ソース ボイスオーバーに適したオーディオハードウェアを選択します。ボイスオーバーに適したオーディオハードウェアを選択します。ソースオプションで自動的にシステムに接続されているすべてのオーディオハードウェアが検出されます。

カウントダウンサウンドキュー Prelude で、ボイスオーバーオーディオトラックを録音する前にサウンドキューを出すことを許可します。

入力 ソースオプションで選択したオーディオハードウェアに使用可能なオーディオチャンネル。

**プリロール** ボイスオーバーのプリロールを有効にして指定します。プリロールカウントダウンは、録音を準備して開始するタイミングを指示するための視覚的なキューです。録音はカウントダウンがゼロになったら開始します。

**ポストロール** ボイスオーバーのポストロールを有効にして指定します。ポストロールカウントダウンは、録音の終了を示す視覚的なキューです。

**キャプチャしたオーディオ** 録音されたオーディオファイルを保存する場所を指定するか、参照します。

**オーディオメーター** オーディオメーターを使用して、コンピューターに接続されているマイクやその他のオーディオデバイスをテストします。オーディオメーターの揺らぎは、オーディオデバイスが正常に機能していることを確認します。

3. ボイスオーバー録音設定ダイアログを終了するには、「閉じる」をクリックします。

### キャプチャしたオーディオの保存場所の設定

1. オーディオトラックを右クリックし、ボイスオーバー録音設定を選択します。
2. 「キャプチャしたオーディオ」フィールドを使用して、録音したオーディオファイルを保存するコンピューター上の場所を指定するか参照します。
3. 「閉じる」をクリックします。

### ボイスオーバーを録音する

タイムラインから直接オーディオトラックにボイスオーバーを録音するには、次の手順に従います。

1. オーディオトラックを追加（[オーディオトラックを追加](#)）するか、またはボイスオーバーを録音する既存のオーディオトラックを選択します。
2. ボイスオーバーを挿入する位置に再生ヘッドを配置して、ボイスオーバー録音ワークフローを開始します。
3. プリロールカウントダウンを有効にします。再生ヘッドを配置するとすぐに、ボイスオーバー録音ワークフローが開始されます。プリロールカウントダウンがモニターにオーバーレイとして表示されます。ボイスオーバー録音設定ダイアログで、プリロールおよびポストロールのカウントダウンを指定できます。



タイムラインからボイスオーバー設定にアクセスする

4. オーディオトラックのヘッダーにある ボタンをクリックして、録音を開始します。録音を一時停止または続行するには、モニターの再生コントロールを使用します。

注意： 定義済みのインとアウトの範囲を使用する場合、ボイスオーバー録音ボタンのクリックで開始点、終了点を決める必要はありません。再生ヘッドがタイムラインのインポイントに達すると、録音が自動的に開始されます。

5.  ボタンをクリックして、録音を終了します。

録音が完了すると、録音のオーディオファイルが作成されます。オーディオファイルは新しいプロジェクト項目としてプロジェクトパネルに読み込まれます。

[ページの先頭へ](#)

## ラフカットをほかのアプリケーションで開く

Adobe Premiere Pro と Prelude を同じコンピューターにインストールしている場合、ラフカットを Premiere Pro に直接送信できます。

別のコンピューター上で動作している Premiere Pro や Final Cut Pro などのアプリケーションで使用するファイルを作成するには、書き出しオプションを使用します。

1. プロジェクトパネルで、Adobe Premiere Pro に送信するラフカットと別のクリップまたはビンを選択します。
2. ファイル／Premiere Pro に送信を選択します。

Adobe Premiere Pro が起動し、新しいプロジェクトを保存するように求められます。Adobe Premiere Pro が既にコンピューターで起動している場合、開かれたプロジェクト上に Prelude の項目が表示されます。

3. ラフカットがプロジェクトパネルに表示されます。プロジェクトパネルでラフカットをダブルクリックします。

Prelude で追加したすべてのマーカーを Premiere Pro で利用できます。Premiere Pro で Prelude に追加したマーカーを編集できます。

## 他のアプリケーションへの書き出し

1. プロジェクトパネルで、書き出すラフカットと別のクリップまたはビンを選択します。
2. ファイル／書き出し／プロジェクトを選択します。
3. 保存先メニューで、次のいずれかの操作を行います。
  - 書き出すプロジェクトをお使いのコンピューターに保存する場合は、「ローカルディスク」を選択します。
  - 書き出すファイルを FTP サーバーにアップロードする場合は、「FTP サーバー」を選択します。
4. 書き出すプロジェクトの名前を入力します。
5. 種類メニューから、最終編集用に「Premiere Pro」または「Final Cut Pro XML」を選択します。
6. 「メディア」を選択すると、プロジェクトファイルとともに関連するメディアも書き出されます。メディアファイルは指定した位置のサブフォルダーに書き出されます。サブフォルダーに割り当てられるデフォルトの名前は編集できます。
7. 「OK」をクリックします。保存先としてローカルディスクと FTP サーバーのどちらを選択したかに応じて、次のいずれかの操作を行います。
  - 書き出すファイルを保存するコンピューター上の位置を選択します。
  - 書き出すファイルをホストする FTP サーバーの詳細を入力します。

プロジェクトを書き出したフォルダーまたはディレクトリに移動します。Adobe Premiere Pro プロジェクトまたは Final Cut Pro XML ファイルを開きます。

## ラフカットと Edit Anywhere (EA)

- EA でのラフカットの使用

---

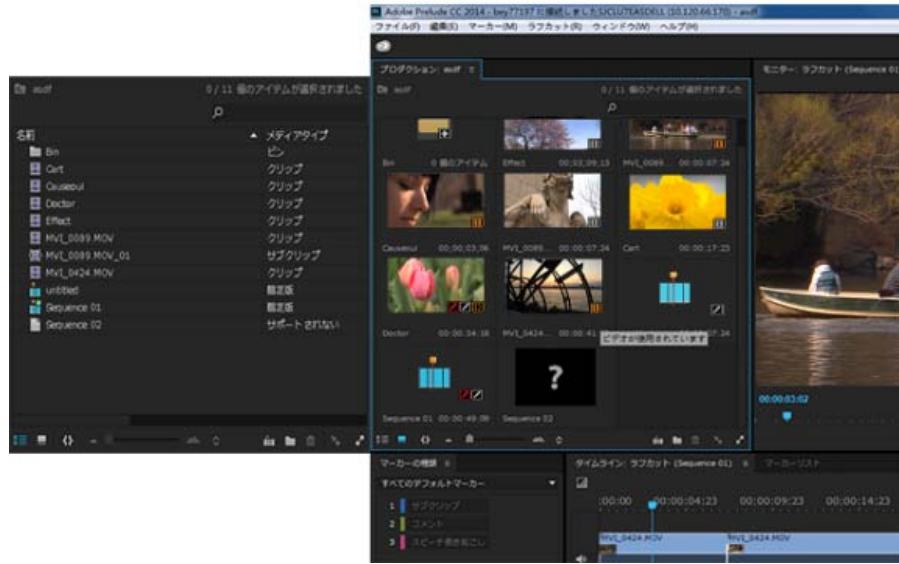
 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ラフカットと Edit Anywhere (EA)

2014年6月リリースのPrelude CCでは、ユーザーがEdit Anywhere (Edit Anywhere)プロダクションでラフカットを作成および編集し、他のユーザーとラフカットを共有することができます。以前は、クリップを開き、マーカーやメタデータを追加して、サブクリップの整理や検索を行うことしかできませんでした。

また、EAのラフカット機能を利用すると、Premiere ProおよびAfter Effectsなどの他のAdobeアプリケーションとラフカットを共有することもできます。



[ページの先頭へ](#)

## EAサーバーへのログイン

1. ファイル／Adobe Anywhere／サインイン…をクリックして、Adobe Anywhere サーバーにログインします。
2. サーバー名、ユーザー名、およびパスワードを入力します。

注意： EAサーバーに正常にログインすると、プロジェクトパネルのタイトルにプロダクション:プロジェクト名と表示されます。ローカルモードの場合、つまり、EAサーバーにログインしていない場合、プロジェクトパネルにプロジェクト:プロジェクト名と表示されます。

[ページの先頭へ](#)

## ラフカットからクリップの追加と削除

ラフカットからクリップの追加および削除を行う場合は、次の点に注意してください。

- ラフカットシーケンスのフレームレートは、最初のサブクリップと同じにする必要があります。
- ラフカットシーケンスでサブクリップが並べ替えられても、ラフカットシーケンスのフレームレートは変更されません。
- 最初のサブクリップが削除されても、ラフカットのフレームレートは変更されません。
- すべてのサブクリップが削除され、新しいサブクリップが追加された場合、ラフカットシーケンスのフレームレートを変更できます。
- オーディオのみのクリップ、画像、およびハードサブクリップをラフカットに追加したり削除したりできます。
- オフラインのクリップまたはサブクリップをラフカットに追加することはできません。
- ラフカットからサブクリップが削除されると、そのサブクリップはプロジェクトパネルとラフカットの両方から削除されます。

また、マーカーも削除されます。

- すでに開かれているサブクリップまたはマスタークリップからサブクリップマーカーが削除されると、マーカーとサブクリップの両方がラフカットから削除されます。
- ラフカットでサブクリップをダブルクリックすると、対応するサブクリップが開かれ、現在の時間インジケーター（CTI）がサブクリップに移動し、サブクリップがハイライトされます。
- 選択されたマーカーがラフカットに追加されると、プロダクションパネルで新しいサブクリップが作成されなくなります。

[ページの先頭へ](#)

## Premiere Pro でのラフカットの使用

- Prelude で作成されたラフカットを Premiere Pro で直接開くことができます。Premiere Pro で作成されたシーケンスを Prelude で開いて編集することができる原因是、シーケンスがラフカットバーと一致している場合のみです。
- Prelude で作成されたラフカットにオーディオのみのクリップが含まれている場合、Premiere Pro でオーディオトラックに配置されます。
- Prelude で作成されたラフカットが Premiere Pro で編集される場合、ラフカットがラフカットバーと一致していないと、Prelude で再び開くことができません。

詳しくは、Premiere Pro の[Prelude からのファイルの書き出し](#)セクションを参照してください。

[ページの先頭へ](#)

## ラフカットのプレビュー

プロダクションパネルでラフカットをプレビューできます。サムネール表示も可能です。

モニターパネルでシーケンスとしてラフカットを再生できます。

- [ラフカット](#)

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 環境設定

# Prelude 環境設定の設定

[一般設定](#)

[外観設定](#)

[オーディオ設定](#)

[オーディオハードウェア](#)

[オーディオ出力マッピング](#)

[Creative Cloud](#)

[メディアキャッシュ](#)

[メモリ環境設定の設定](#)

[再生環境設定](#)

[マーカー環境設定の設定](#)

環境設定ダイアログ（編集／環境設定）のオプションを使用して、Prelude のデフォルト設定を変更します。

[ページの先頭へ](#)

## 一般設定

オプション	説明
モードを開始	デフォルト ライブラリ
起動時	• スタート • 最新を
再生時のタイムラインスクロール	• スクロール • ページ • スムーズ
クリップまたはラフカットをダブルクリックすると、タイムライン（またはマーカーリスト）およびモニターパネルが開かれます。	タイムライン
プロジェクト読み込みキャッシュ	キャッシュ キャッシュ

[ページの先頭へ](#)

## 外観設定

外観設定では、Prelude アプリケーションの全体的な外観を変更することができます。

オプション	説明
明るさ	スライダーをドラッグして明るさを設定します。

[ページの先頭へ](#)

## オーディオ設定

オプション	説明
スクラップ中にオーディオを再生	このオプションを選択解除すると、タイムライン上でムービーをスクラップするときにオーディオ
インジェストで自動的にオーディオを最適化	インジェスト中に自動的にオーディオを最適化するには、この設定を使用します。この機能拡張

[ページの先頭へ](#)

## オーディオハードウェア

このオプションを使用して、デフォルトのオーディオ出力デバイスを指定します。「ASIO 設定」をクリックすると、オーディオハードウェア設定ダイアログボックスが表示されます。

オプション	説明
デバイスの有効化 (Windows)	Prelude の入出力にルーティングする接続済みオーディオデバイスを指定します。デバイスが ASIO デサウンドカード用として製造元から提供された ASIO ドライバーがない場合には、「SoundMax Integrステレオを 2 チャンネル以上入力する場合、または 5.1 サラウンドオーディオをモニターする場合は、
デフォルトデバイス (Mac OS)	初期設定のデバイスマニューから入力デバイスと出力デバイスを選択します。
バッファーサイズ	Prelude がオーディオの再生に使用するバッファーのサイズを、キロバイト単位で指定します。
デバイス 32 bit 再生 (Windows のみ)	32 bit 再生を有効にする場合は、「出力」タブで「デバイス 32 bit 再生」をオンにします。

[ページの先頭へ](#)

## オーディオ出力マッピング

コンピューターで利用可能なオーディオ出力デバイスがマッピング出力対象メニューに表示されます。コンピューター上の別のデバイスをマッピングするには、メニューから対応するオプションを選択します。

[ページの先頭へ](#)

## Creative Cloud

クラウドキャッシュファイルは C:\Users\Documents\Adobe\Prelude\ CreativeCloudCache (Windows) にあります。ファイルを別の場所に保存するには、「参照」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

## メディアキャッシュ

Prelude は、一部の形式のビデオとオーディオをインジェストするときに、これらのアイテムのバージョンを処理およびキャッシュして、プレビューの生成時にすばやくアクセスできるようにします。

オプション	説明
可能であればメディアキャッシュファイルを元のファイルの隣に保存	キャッシュファイルをメディアキャッシュフォルダー内ではなくソース

メディアキャッシュデータベース	データベースには、キャッシュされたメディアファイルへのリンクが保持され、いずれかのアプリケーションでデータベースの場所を変更すると、ほかのアプリケーションでもデータベースにアクセスできます。
不確定メディアのタイムベース	ソースのフレームレートを指定します。
タイムコード	元のクリップのタイムコードをリセットする場合は、「00:00:00:00 から」を選択します。
フレーム数	<ul style="list-style-type: none"> <li>0 から開始：最初のフレーム番号を 0 から開始して各フレームに順番に割り当てます。</li> <li>1 から開始：最初のフレーム番号を 1 から開始して各フレームに順番に割り当てます。</li> <li>タイムコード変換：ソースタイムコード番号と同じフレーム番号を生成します。</li> </ul>
読み込み時に XMP ID をファイルに書き込む	ID 番号はアセットに関連付けられた固有値です。これを使用することで、このオプションを選択している場合、XMP ID 値が Prelude にインポートされます。 重要：XMP ID の読み込み時に固有 ID 値が自動的にファイルに書き込まれます。
収録中ファイル	ここで言う収録中ファイルとは、収録中に編集されているファイルのことです。

[ページの先頭へ](#)

## メモリ環境設定の設定

編集／環境設定／メモリの下で Prelude および他のアプリケーションのために予約される RAM の容量を指定できます。例えば、ほかのアプリケーション用に確保しておく RAM 容量を少なくすると、Prelude が使用可能な RAM 容量が増えます。

使用可能なメモリを最大化するには、「再生を最適化」を「パフォーマンス」から「メモリ」に変更します。Prelude での処理でメモリの最適化が必要なくなった場合は、この環境設定を「パフォーマンス」に戻します。

[ページの先頭へ](#)

## 再生環境設定

オプション	説明
初期設定のプレイヤー	Prelude では、モニターでクリップおよびシーケンスをメディアを再生するときに、このプレイヤーが選択されます。
オーディオデバイス	再生に使用するデフォルトのオーディオデバイス。
ビデオデバイス	ブロードキャストモニターなど、ご使用のコンピューターのモニター以外のビデオモニター。
バックグラウンド動作時のビデオ出力を無効	コンピューターで Prelude がアクティブなアプリケーションではないときに、ビデオを無効にします。
スキップバックの量	H キーを押しているときにスキップバックのデュレーションを変更するには、環境設定ダイアログで「スキップバックの量」を変更します。

[ページの先頭へ](#)

## マーカー環境設定の設定

オプション	説明
プリロール	再生中にマーカーを追加する場合、実行時にマーカーの追加をミスする可能性があります。
新規マーカーを追加したとき、選択されているマーカーを閉じる	デフォルトでは、Prelude は新しいマーカーのアウトポイントをクリップの最後に自動的に設定します。
新規マーカーを追加したとき、再生を停止	マーカーを追加したときに、モニターパネルでムービーの再生を停止します。
マーカーをダブルクリックしたとき、マーカーパネルに切り替える	マーカーをダブルクリックしたときに、フォーカスをマーカーパネルにシフトします。
マーカーの種類	マーカーセクションで、さまざまな種類のマーカーのデフォルトの色を変更します。

## インジェスト環境設定の設定

以前のバージョンの Prelude では、「トランスクード」オプションの最後の状態が記録されていました。それによって、その後のインジェストで不要なトランスクードが発生することがありました。編集／環境設定／インジェスト／「トランスクード」チェックボックスの状態を固定オプションで、Prelude を再起動した後もトランスクードの状態が固定されるかどうかを選択できます。

## ラフカット環境設定の設定

ビデオおよびオーディオのトランジションをラフカットに適用し、トランジションのタイプとデュレーションの両方を指定できます。静止画像のデフォルトデュレーションを指定することもできます。

デフォルトのビデオトランジションタイプ	デフォルトのオーディオトランジションタイプ
クロスディゾルブ	コンスタントパワー
暗転	コンスタントゲイン
ホワイトアウト	

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# キーボードショートカット

# キーボードショートカット

[アプリケーションのショートカット](#)

[パネルのショートカット](#)

[Prelude CC の新しいショートカット](#)

[キーボードショートカットのカスタマイズ](#)

[ページの先頭へ](#)

## アプリケーションのショートカット

新規プロジェクト	<code>Ctrl + Alt + N キー (Win)、Opt + Cmd + N キー (Mac OS)</code>
プロジェクトを開く	<code>Ctrl + Shift + O キー (Win)、Shift + Cmd + O キー (Mac OS)</code>
プロジェクトを閉じる	<code>Ctrl + Shift + W キー (Win)、Shift + Cmd + W キー (Mac OS)</code>
閉じる	<code>Ctrl + W キー (Win)、Cmd + W キー (Mac OS)</code>
上書き保存	<code>Ctrl + S キー (Win)、Cmd + S キー (Mac OS)</code>
インジェスト	<code>Ctrl + I キー (Win)、Cmd + I キー (Mac OS)</code>
プロジェクトの書き出し	<code>Ctrl + M キー (Win)、Cmd + M キー (Mac OS)</code>
ラフカットを作成	<code>Ctrl + N キー (Win)、Cmd + N キー (Mac OS)</code>
終了	<code>Ctrl + Q キー (Win)、Cmd + Q キー (Mac OS)</code>
取り消し	<code>Ctrl + Z キー (Win)、Cmd + Z キー (Mac OS)</code>
やり直し	<code>Ctrl + Shift + Z キー (Win)、Shift + Cmd + Z キー (Mac OS)</code>
カット	<code>Ctrl + X キー (Win)、Cmd + X キー (Mac OS)</code>
コピー	<code>Ctrl + C キー (Win)、Cmd + C キー (Mac OS)</code>
ペースト	<code>Ctrl + V キー (Win)、Cmd + V キー (Mac OS)</code>
消去	<code>Delete キー (Win)、Forward Delete キー (Mac OS)</code>
すべてを選択	<code>Ctrl + A キー (Win)、Cmd + A キー (Mac OS)</code>
すべて選択解除	<code>Ctrl + Shift + A キー (Win)、Shift + Cmd + A キー (Mac OS)</code>
マーカーのインポイントを設定	I (再生中に Heads Up Display が有効な場合、Alt + I キーまたは Opt + I キーを使用)
マーカーのアウトポイントを設定	O (再生中に Heads Up Display が有効な場合、Alt + O キーまたは Opt + O キーを使用)
前のマーカーを選択	<code>Ctrl + 左矢印キー (Win)、Cmd + 左矢印キー (Mac OS)</code>
次のマーカーを選択	<code>Ctrl + 右矢印キー (Win)、Cmd + 右矢印キー (Mac OS)</code>
前のクリップを選択	<code>Alt + 左矢印キー (Win)、Opt + 左矢印キー (Mac OS)</code>
次のクリップを選択	<code>Alt + 右矢印キー (Win)、Opt + 右矢印キー (Mac OS)</code>
クリップを左に移動	, (コンマ)
クリップを右に移動	. (ピリオド)
選択したマーカーを追加	<code>Shift + =</code>
サブクリップマーカーを追加	1 (メインキーボード)
コメントマーカーを追加	2 (メインキーボード)
Flash キューポイントを追加	3 (メインキーボード)

Web リンクを追加	4 (メインキーボード)
チャプターを追加	5 (メインキーボード)
スピーチの書き起こしを追加	6 (メインキーボード)
マーカーインスペクター	Shift + 5
マーカーリスト	Shift + 6
マーカーの種類	Shift + 4
メタデータ	Shift + 7
モニター	Shift + 2
プロジェクト	Shift + 1
タイムライン	Shift + 3
Adobe Prelude のヘルプ	F1
選択したクリップの終了位置へ移動	Shift + End
選択したクリップの開始位置へ移動	Shift + Home
時間表示の末尾に移動	End
時間表示の先頭に移動	Home
フレームを最大化または戻す	・ (チルダの下のアクセント)
インからアウトへ再生	Ctrl + Shift + スペース
再生／停止	カラースペース
検索ボックスを選択	Shift + F
次のパネルを選択	Ctrl + Shift + . (ピリオド)
前のパネルを選択	Ctrl + Shift + , (コンマ)
左ヘシャトル	J
右ヘシャトル	L
左ヘシャトル (スロー)	Shift + J
右ヘシャトル (スロー)	Shift + L
シャトル停止	K
再生中にスキップバック	H
前のフレーム	左矢印
5 フレーム先へ進む	Shift + 左矢印
次のフレーム	右矢印
5 フレーム前へ戻る	Shift + 右矢印
ワークスペース 1	Alt + Shift + 1 キー (Win) 、 Opt + Shift + 1 キー (Mac OS)
ワークスペース 2	Alt + Shift + 2 キー (Win) 、 Opt + Shift + 2 キー (Mac OS)
ワークスペース 3	Alt + Shift + 3 キー (Win) 、 Opt + Shift + 3 キー (Mac OS)
ワークスペース 4	Alt + Shift + 4 キー (Win) 、 Opt + Shift + 4 キー (Mac OS)
ワークスペース 5	Alt + Shift + 5 キー (Win) 、 Opt + Shift + 5 キー (Mac OS)
ワークスペース 6	Alt + Shift + 6 キー (Win) 、 Opt + Shift + 6 キー (Mac OS)
ワークスペース 7	Alt + Shift + 7 キー (Win) 、 Opt + Shift + 7 キー (Mac OS)
ワークスペース 8	Alt + Shift + 8 キー (Win) 、 Opt + Shift + 8 キー (Mac OS)
ワークスペース 9	Alt + Shift + 9 キー (Win) 、 Opt + Shift + 9 キー (Mac OS)
ズームイン	=
ズームアウト	- (ハイフン)
クリップにズーム	\

## パネルのショートカット

プロジェクト	
新規ビン (Prelude CC)	<b>Ctrl + B キー (Windows)、Cmd + B キー (Mac)</b>
ヒストリーパネルメニュー	
前のアクション	左矢印
次のフレーム	右矢印
インジェストダイアログ	
すべてチェック	<b>Shift + V キー</b>
すべてのチェックを解除	<b>Ctrl + Shift + V</b>
選択したアイテムをチェック	<b>V</b>
インポイントとアウトポイントを消去	<b>C</b>
ディレクトリストを選択	<b>Ctrl + 左矢印キー (Win)、Cmd + 左矢印キー (Mac OS)</b>
メディアリストを選択	<b>Ctrl + 右矢印キー (Win)、Cmd + 右矢印キー (Mac OS)</b>
インポイントを設定	<b>I</b>
アウトポイントを設定	<b>O</b>
タイムラインパネルメニュー	
リップル削除	<b>Alt + Backspace キー (Win)、Opt + Delete キー (Mac OS)</b>
次の画面を表示	下矢印
前の画面を表示	上

## Prelude CC の新しいショートカット

選択したクリップのインポイントを CTI にトリミング	<b>Q</b>
選択したクリップのアウトポイントを CTI にトリミング	<b>W</b>
前の編集ポイントでクリップを挿入する	<b>,</b> (コンマ)
次の編集ポイントでクリップを挿入する	<b>.</b> (ピリオド)
再生ヘッドでクリップを選択する	<b>D</b>
クリップを左に移動	<b>[</b> (左のかぎ括弧)
クリップを右に移動	<b>]</b> (右のかぎ括弧)

## キーボードショートカットのカスタマイズ

初めてキーボードショートカットパネルを開いたとき、設定メニューには「Adobe Prelude 初期設定」というオプション 1 つのみがあります。キーボードショートカットを編集して新しい設定を保存できます。新しいセットは、保存すると設定メニューに表示されます。

1. 編集／キーボードショートカット（Windows）、または Prelude／キーボードショートカット（Mac OS）を選択してキーボードショートカットパネルを開きます。
2. キーボードショートカットパネルで、キーボードショートカットを作成または更新するオプションを選択します。
3. キーボードショートカットに使用するキーを押します。
4. 「名前を付けて保存」をクリックして、更新したキーボードショートカット設定を保存します。
5. 新しい設定の名前を入力し、「保存」をクリックします。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 必要システム構成