

ADOBE® PRELUDE™

Справка и руководства

Июнь 2015 г.



Содержание

| | |
|---|----|
| Новые возможности | 1 |
| Краткий обзор новых возможностей | 2 |
| Рабочая среда и рабочий процесс | 4 |
| Привязка сценариев Adobe Story к клипам в Prelude | 5 |
| Рабочая среда Prelude | 7 |
| Панель тегов и шаблоны тегов | 12 |
| Импорт медиаданных | 15 |
| Вставка медиаклипов | 16 |
| Журнал событий клипов | 22 |
| Журнал событий клипов | 23 |
| Черновой монтаж | 28 |
| Работа с Adobe Prelude | 29 |
| Черновой монтаж | 30 |
| Черновой монтаж и Edit Anywhere (EA) | 35 |
| Настройка установок | 37 |
| Настройка установок Prelude | 38 |
| Сочетания клавиш | 43 |
| Сочетания клавиш | 44 |
| Системные требования | 48 |


НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Обзор новых возможностей

Выпуск Prelude CC 2015 (июнь 2015 г.)



Ознакомьтесь с подробными сведениями о новых функциях и усовершенствованиях в выпуске Prelude CC 2015.

 В выпуске Adobe Prelude CC за **июнь 2015 г.** добавлены новые возможности записи закадрового голоса, непосредственной вставки медиаданных в проекты, а также реализована поддержка Adobe Anywhere.

Новые и улучшенные возможности

[Закадровый голос в черновых монтажах](#)

[Новый API-интерфейс для вставки медиаданных](#)

[Наверх](#)

Закадровый голос в черновых монтажах

 *Новые возможности в выпуске Adobe Prelude CC 2015 | Июнь 2015 г.*

Теперь Adobe Prelude CC поддерживает добавление закадрового голоса в черновые монтажи. Хотя в программе Prelude можно добавлять аудиоклипы по отдельности, функция «Закадровый голос» позволяет записывать аудиоклипы без предварительной подготовки и дополнительного ПО для записи звука.

Закадровый голос можно записывать и накладывать на видеоряд в процессе базового редактирования, до завершения работы над конечным эпизодом. Кроме того, Adobe Prelude позволяет добавлять в черновой монтаж несколько дорожек закадрового голоса.

Дополнительные сведения см. в разделе [Добавление закадрового голоса в черновой монтаж](#).

[Наверх](#)

Новый API-интерфейс для вставки медиаданных

 *Новые возможности в выпуске Adobe Prelude CC 2015 | Июнь 2015 г.*

Благодаря новому API-интерфейсу медиаданные можно вставлять непосредственно в проект. Раньше при использовании API-интерфейса «Вставка» открывалось промежуточное диалоговое окно «Вставка», в котором необходимо было выбрать и вставить медиафайлы (видеоклипы и аудиодорожки).

Новый API-интерфейс «Вставка мультимедиа» позволяет быстро выбрать нужные файлы для вставки, которые будут добавлены в проект сразу после нажатия кнопки. Новый API-интерфейс поддерживает вставку не только медиаобъектов, но и сопутствующих файлов данных (.xml), которые содержат маркеры и другие метаданные.


Рабочая среда и рабочий процесс

Обзор новых возможностей

Выпуск Prelude CC 2015 (июнь 2015 г.)



Ознакомьтесь с подробными сведениями о новых функциях и усовершенствованиях в выпуске Prelude CC 2015.

 В выпуске Adobe Prelude CC за **июнь 2015 г.** добавлены новые возможности записи закадрового голоса, непосредственной вставки медиаданных в проекты, а также реализована поддержка Adobe Anywhere.

Новые и улучшенные возможности

[Закадровый голос в черновых монтажах](#)

[Новый API-интерфейс для вставки медиаданных](#)

[Наверх](#)

Закадровый голос в черновых монтажах

 *Новые возможности в выпуске Adobe Prelude CC 2015 | Июнь 2015 г.*

Теперь Adobe Prelude CC поддерживает добавление закадрового голоса в черновые монтажи. Хотя в программе Prelude можно добавлять аудиоклипы по отдельности, функция «Закадровый голос» позволяет записывать аудиоклипы без предварительной подготовки и дополнительного ПО для записи звука.

Закадровый голос можно записывать и накладывать на видеоряд в процессе базового редактирования, до завершения работы над конечным эпизодом. Кроме того, Adobe Prelude позволяет добавлять в черновой монтаж несколько дорожек закадрового голоса.

Дополнительные сведения см. в разделе [Добавление закадрового голоса в черновой монтаж](#).

[Наверх](#)

Новый API-интерфейс для вставки медиаданных

 *Новые возможности в выпуске Adobe Prelude CC 2015 | Июнь 2015 г.*

Благодаря новому API-интерфейсу медиаданные можно вставлять непосредственно в проект. Раньше при использовании API-интерфейса «Вставка» открывалось промежуточное диалоговое окно «Вставка», в котором необходимо было выбрать и вставить медиафайлы (видеоклипы и аудиодорожки).

Новый API-интерфейс «Вставка мультимедиа» позволяет быстро выбрать нужные файлы для вставки, которые будут добавлены в проект сразу после нажатия кнопки. Новый API-интерфейс поддерживает вставку не только медиаобъектов, но и сопутствующих файлов данных (.xml), которые содержат маркеры и другие метаданные.

Рабочая среда Prelude

[Видеоруководство](#)

[Экран приветствия](#)


[Рабочие среды «Вставить», «Запись в журнал», «Список» и «Черновой монтаж»](#)

[Создание настраиваемых рабочих сред](#)

[Панели в Prelude](#)

[Наверх](#) [↑]

Видеоруководство

Чтобы просмотреть видео в полноэкранном режиме, щелкните значок .

[Наверх](#) [↑]

Экран приветствия

Экран приветствия отображается при запуске Prelude. Экран приветствия используется для создания проекта, открытия существующего проекта или доступа к справке по Prelude.

Чтобы отключить отображение Экрана приветствия при запуске, рекомендуется отключить параметр Показывать экран приветствия при запуске на Экране приветствия.

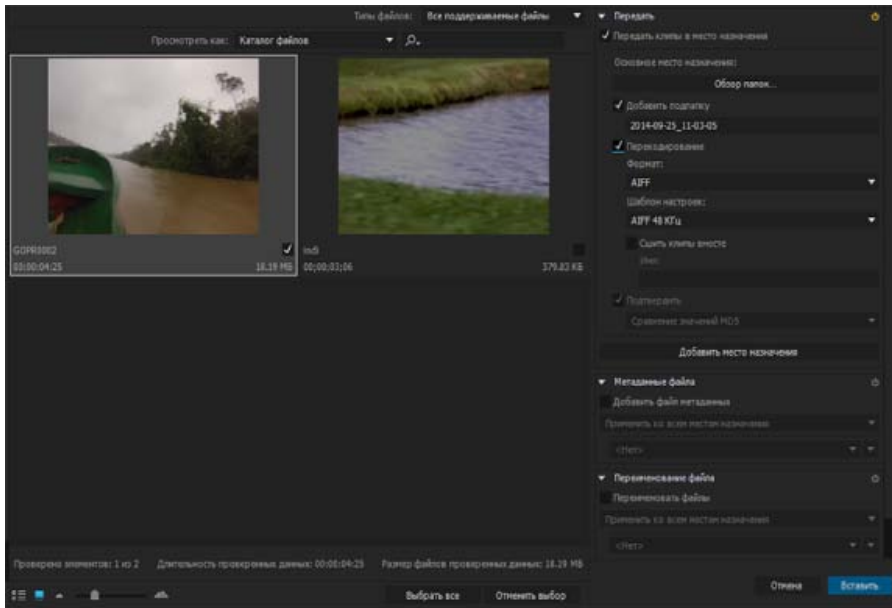
Если отображение Экрана приветствия отключено, при повторном запуске Prelude запустится последний открытый проект. Чтобы повторно включить отображение Экрана приветствия, откройте диалоговое окно Установки и выберите Показать экран приветствия в меню При запуске.

[Наверх](#) [↑]

Рабочие среды «Вставить», «Запись в журнал», «Список» и «Черновой монтаж»

Рабочие среды, по умолчанию доступные в Prelude, предусматривают отображение панелей, оптимизированных для таких задач, как запись в журнал или работа с черновым монтажом.

Диалоговое окно вставки



Диалоговое окно вставки

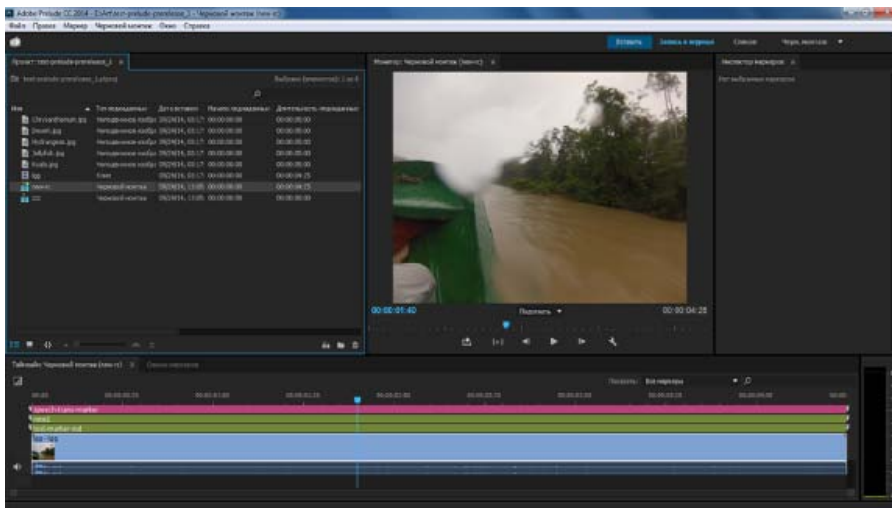
Диалоговое окно Вставить используется для выбора и вставки клипов фильмов. Также можно выбрать папки и черновые монтажи. При выборе папки выполняется вставка всех связанных клипов фильмов, которые в ней содержатся.

Можно вставить клипы с компьютера, из другого программного обеспечения или с подключенных устройств (например, со внешнего жесткого диска, видеокамеры или карты видеокамеры). Можно вставить часть клипа (частичная вставка), настроив точки входа и выхода в миниатюре клипа и включив функцию перекодирования в разделе Передать клипы в место назначения. Также можно выбрать параметр перекодирования, который оптимально соответствует требованиям для редактирования.

В Prelude можно добавить метаданные и переименовать файлы перед тем, как принять их.

Чтобы просмотреть расположение клипов на компьютере, щелкните правой кнопкой мыши в списке или в представлении миниатюр. Выберите Показать в проводнике (Windows) или Показать в Finder (Mac OS).

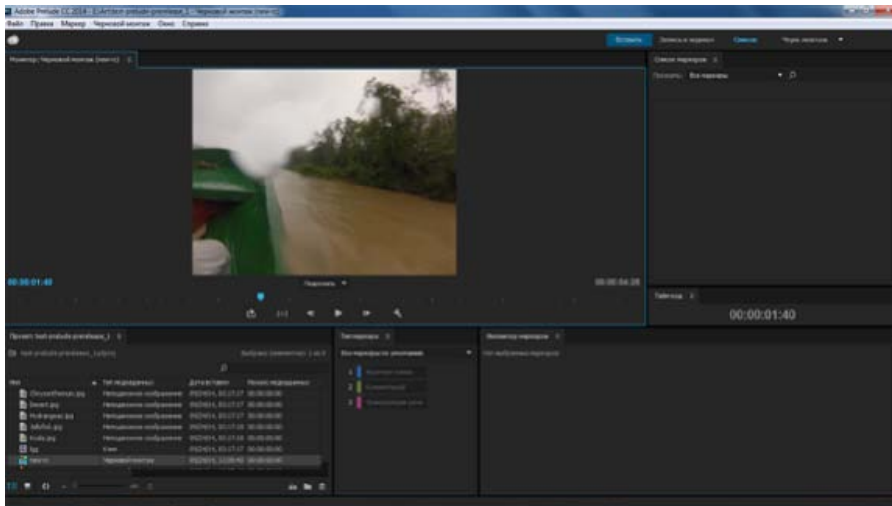
Рабочая среда «Запись в журнал»



Рабочая среда «Запись в журнал»

Рабочая среда Запись в журнал оптимизирована для быстрого добавления метаданных и создания фрагментов клипов. Добавьте маркеры и другие метаданные, чтобы быстро организовать клипы и выполнить поиск по ним. Метаданные можно использовать при экспорте в Adobe Premiere Pro или другие приложения.

Рабочая среда «Список»

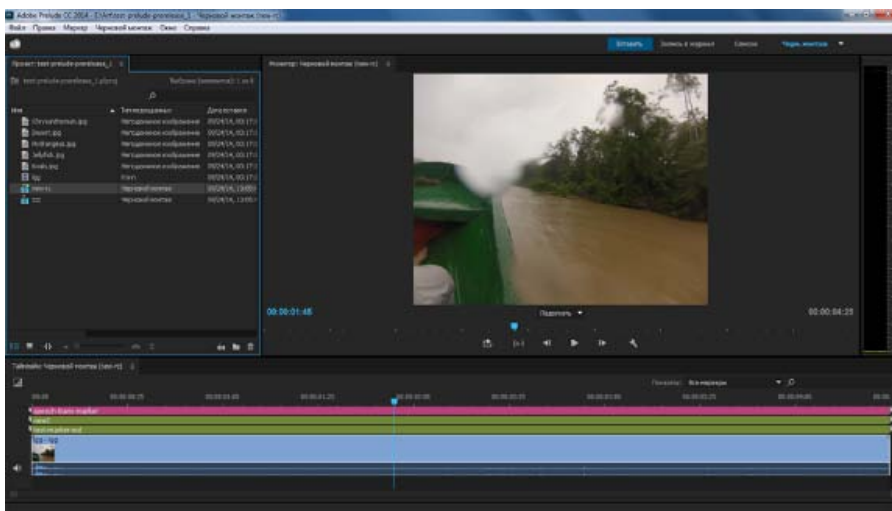


Рабочая среда «Список»

На панели Проект можно организовать содержимое проекта точно так же, как файлы в папках. Подборки могут содержать клипы, фрагменты клипов и черновой монтаж. Панель Проект можно использовать для создания чернового монтажа с последующим добавлением в него фрагментов клипов.

Чтобы переупорядочить содержимое на панели Проект, перетащите его в новое расположение.

Рабочая среда «Черновой монтаж»



Рабочая среда «Черновой монтаж»

Откройте созданный черновой монтаж и добавьте клипы и фрагменты клипов на таймлайн. При экспорте черновых монтажей в Adobe

Premiere Pro или другие приложения сохраняются все организационные данные и метаданные клипов.

Для выборочного отображения маркеров на таймлайне используйте параметры в меню *Показать*.

[Наверх](#)

Создание настраиваемых рабочих сред

Для доступа к панелям Prelude используется меню *Окно*. Как и в других приложениях Adobe, можно перемещать и закреплять панели и рамки. Также можно создавать настраиваемые рабочие среды. Для доступа к настраиваемым рабочим средам выберите *Окно > Рабочая среда* и выберите необходимые параметры.

При наличии часто используемой рабочей среды можно создать настраиваемую рабочую среду с помощью команды *Окно > Рабочая среда > Создать рабочую среду*. Настраиваемая рабочая среда добавляется в меню *Окно > Рабочая среда*. Для возврата к рабочей среде по умолчанию выберите команду *Окно > Рабочая среда > Сброс текущей рабочей среды*.

Примечание. Рамка представляет собой набор сгруппированных панелей.

Чтобы переупорядочить содержимое в пределах одной или нескольких панелей, можно перетащить их в новое расположение.

[Наверх](#)

Панели в Prelude

Далее представлен список некоторых панелей в Prelude:

| Панель | Описание |
|-----------------|---|
| Расширения | Содержит расширения или подключаемые модули для предоставления дополнительных функций в Prelude. Если расширения или подключаемые модули недоступны, этот параметр отключен. |
| | Отображает на таймлайне уровень аудио для воспроизводимого фильма. |
| События | Содержит предупреждения, сообщения об ошибках и другие данные, позволяющие выявить и устранить проблемы. |
| История | Панель История используется для перехода к любому состоянию проекта, созданного за время текущего сеанса работы. При внесении изменений в любую часть проекта на панель добавляется новое состояние проекта. Можно изменить проект из выбранного состояния. Щелкните правой кнопкой мыши состояние на панели История, чтобы просмотреть доступные параметры. Очистка панели История выполняется при переключении между открытым клипом и черновым монтажом. Очистка также выполняется при сохранении открытого клипа или чернового монтажа. |
| Список маркеров | Отображает все маркеры в текущем открытом фильме. На этой панели также можно изменить тайм-код точек входа и выхода или отредактировать описание маркера. |

Панель «Монитор»



Рабочая среда «Монитор»

Дважды щелкните клипа фильма на панели Проект, чтобы открыть его для воспроизведения на панели Монитор. Монитор предоставляет доступ к стандартным параметрам воспроизведения и навигации. Для навигации по фильму можно использовать тайм-код, кнопки воспроизведения или курсор воспроизведения.

Параметр Воспроизвести от входа до выхода позволяет воспроизводить фильм в течение продолжительности выбранного маркера.

Для предпросмотра клипа фильма используются сочетания клавиш J, K и L. Дополнительные возможности управления обеспечиваются сочетанием клавиш J и K для медленного перемещения назад и клавиш K и L для медленного перемещения вперед.

Задание качества отображения

При отображении некоторых форматов в режиме воспроизведения с полноценным движением могут возникать проблемы из-за высокой степени сжатия или высокой скорости передачи данных. При более низком разрешении обеспечивается более высокая скорость воспроизведения движения, но за счет снижения качества изображения. Это наиболее заметно при просмотре файлов в формате AVCHD и других медиаданных, использующих кодек H.264. При использовании разрешения ниже, чем полное, функция исправления ошибок отключена и во время воспроизведения зачастую возможно появление артефактов. Они, тем не менее, не отражаются на экспортируемых медиаданных.

В целях расширенного управления интерфейсом мониторинга используются отдельные настройки разрешения воспроизведения и паузы. Для видеорядов с высоким разрешением установите более низкое разрешение воспроизведения (например, 1/4), что позволит обеспечить плавное воспроизведение, а также задайте для параметра Разрешение при приостановке значение Полное. Эти настройки позволят проверить качество детализации области фокуса и краев при приостановке воспроизведения. Очистка задает для монитора разрешение, используемое при воспроизведении, а не при паузе.

1. Нажмите кнопку Вывод.
2. Выберите значение для параметров Разрешение при воспроизведении и Разрешение при приостановке.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Панель тегов и шаблоны тегов

Шаблоны тегов

Создание и использование шаблона тегов

Другие действия с шаблонами тегов

[Наверх](#)

Шаблоны тегов

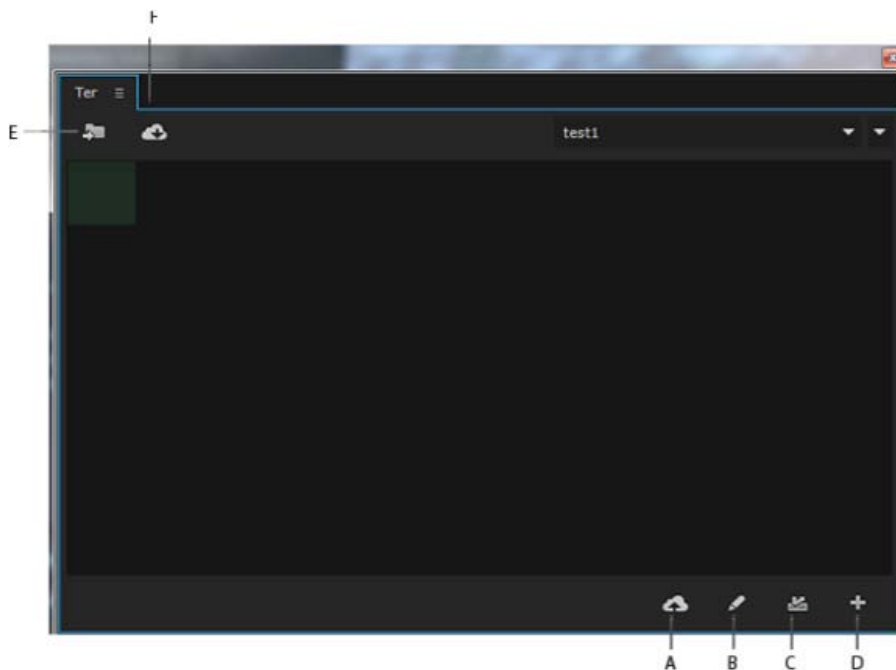
Шаблон тега — это совместно используемая коллекция кнопок и связанных метаданных. При просмотре медиафайлов загружается шаблон тегов, который предоставляет теги, используемые для регистрации активов. Кнопки создаются и упорядочиваются с помощью редактора шаблона тегов в Prelude.

[Наверх](#)


Создание и использование шаблона тегов

Выполните следующие действия, чтобы создать, сохранить и применить шаблон тегов.

1. Выберите Окно > Тег в главном меню.



A. Отправить в СС B. Редактировать шаблон C. Сохранить шаблон D. Создать шаблон E. Импортировать шаблон F. Загрузить из СС

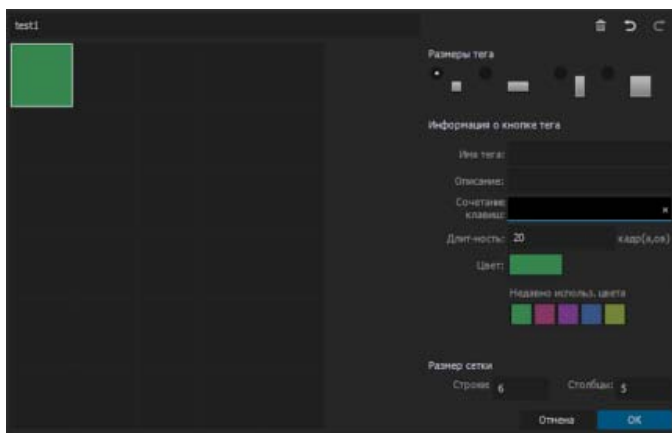
2. Щелкните **+**, чтобы создать новый шаблон тегов.
3. Сохраните  шаблон в формате JSON. Шаблоны тегов хранятся в виде файлов JSON для упрощения обмена и улучшения совместимости с другими приложениями и веб-службами.

Шаблоны по умолчанию сохраняются в папке `Adobe\Prelude\TagTemplates`. Можно выбрать для хранения шаблонов другую папку.

4. В окне шаблона тегов можно создавать собственные теги. Размер сетки по умолчанию: пять столбцов и шесть строк.

Можно настроить для тега следующие параметры:

- Размер тега: выберите ячейку в сетке. Затем выберите один из четырех вариантов размера и формы кнопки для тега. Параметры кнопки являются динамическими, и если в сетке выбрана ячейка, в которую не помещается один из вариантов кнопки, то этот вариант будет отображаться как неактивный.
- Информация о кнопке тега: настройте каждую кнопку тега, используя следующие параметры:
 - Имя тега: уникальное имя (метка) каждой кнопки тега
 - Описание: задает описание полезной нагрузки метаданных
 - Длительность: длительность нового маркера, созданного в Таймлайне с включением тега
 - Цвет: Prelude отслеживает семь последних цветов, недавно использованных для кнопок меток.
- Размер сетки: настройте размеры шаблонов с помощью элементов управления РАЗМЕР СЕТКИ в нижней части диалогового окна.



Редактор шаблона тегов

5. Нажмите кнопку ОК, чтобы сохранить настройки шаблона тегов. Панель Тег заполнится данными из созданных шаблонов тегов.
6. Теперь можно использовать шаблон тегов для пометки медиаданных.
 - Если в Таймлайне не выбраны маркеры, то при создании нового тега в Таймлайне создается новый маркер с тегом. Длительность маркера указывается в поле Длительность редактора шаблона тегов.
 - Если в Таймлайне выбран маркер, то создаваемый тег добавляется в выбранные маркеры. Новый маркер не создается. Выбранный маркер сохраняет свою первоначальную длительность.
- a. Импортируйте свои медиаданные в Prelude.
- b. Откройте клип.
- c. Воспроизведите клип. В процессе воспроизведения клипа нажмите кнопку тега, которую требуется добавить в клип. Теги отображаются как МАРКЕРЫ КОММЕНТАРИЯ в Таймлайне и на панели Список маркеров. Имя тега отображается в поле Имя маркера на панели Список маркеров.

Другие действия с шаблонами тегов

Переход к другому шаблону


Можно загрузить сразу несколько шаблонов тегов. Все загруженные шаблоны тегов отображаются в раскрывающемся меню в верхней части панели. Можно в любое время переключаться между разными шаблонами тегов.


Импорт шаблонов

Нажмите кнопку Импорт  в верхнем левом углу панели Тег. Перейдите к папке, в которой хранится шаблон тегов. Выберите нужный


шаблон и нажмите кнопку ОК, чтобы загрузить его в Prelude.

Загрузка и отправка шаблонов

Нажмите кнопку Загрузить , чтобы загрузить шаблоны тегов из Creative Cloud. Выполните вход в свою учетную запись, перейдите в папку, в которой сохранены шаблоны, и выберите нужные для загрузки. Шаблоны автоматически загружаются на панель Тег.

Чтобы отправить шаблоны в учетную запись Creative Cloud, нажмите кнопку Отправить/Общий доступ , выполните вход в свою учетную запись и сохраните шаблоны.

Редактирование шаблонов

Можно в любое время редактировать шаблоны тегов, чтобы добавить, удалить или изменить кнопки тегов. Чтобы редактировать шаблон тегов, сначала загрузите его и выберите в качестве текущего шаблона. Нажмите кнопку Изменить , чтобы открыть диалоговое окно Редактор шаблона тегов. Внесите изменения и нажмите кнопку ОК, чтобы сохранить обновленный шаблон.

Назначение комбинаций клавиш

Каждому шаблону тегов на панели тегов можно назначить комбинацию клавиш.

Перед использованием назначенной комбинации выберите нужный тег.

1. Импортируйте тег.
2. Нажмите значок «Редактирование», чтобы открыть панель тегов.
3. Назначьте комбинацию клавиш в поле «Комбинация клавиш».
4. Нажмите кнопку ОК, чтобы сохранить изменения.

Чтобы быстро переключаться между панелями, используйте комбинации `Ctrl+Shift+`. (следующая панель) и `Ctrl+Shift+`, (предыдущая панель).

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Импорт медиаданных

Сети и съемные носители с цифровым видео
Устранение проблем (23 сентябрь 2013)

Вставка медиаклипов

[Поддерживаемые форматы файлов для вставки](#)

[Создание нового проекта или открытие существующего](#)

[Вставка клипов фильма](#)

[Переименование файла во время вставки](#)

[Добавление метаданных во вставляемые файлы](#)

[Повторное связывание файлов, перемещаемых в другое расположение](#)

Видео и аудио из видеокамеры с поддержкой файловой системы содержатся в цифровых файлах. Вставка представляет собой процесс передачи данных с записывающего устройства с возможностью перекодирования в другие форматы.

Проект необходимо создать до вставки клипов фильмов в Adobe Prelude. Prelude создает отдельный файл (PLPROJ) для каждого созданного проекта.

В файле проекта сохраняются только ссылки на вставленные исходные файлы. По этой причине файлы проекта имеют относительно небольшой размер.

[Наверх](#)

Поддерживаемые форматы файлов для вставки

Prelude поддерживает вставку видеофайлов, аудиофайлов (AIFF, MP3 и WAV) и файлов изображений (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Bitmap, GIF, JPEG, PNG, TIFF и файлы значков).

Примечание. С неподвижными изображениями в Prelude можно связывать только статические метаданные. Для включения в черновой монтаж неподвижным изображениям присваивается длительность 150 кадров по умолчанию. Можно изменить эту длительность по умолчанию в установках (Установки > Общие). С неподвижными изображениями в Prelude нельзя связывать маркеры.

Формат Panasonic P2 Prelude поддерживает версию формата MXP - Panasonic Op-Atom, содержащую форматы DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD или AVC-I.

Корневым каталогом файловой структуры P2 является папка CONTENTS. Каждый элемент сущности (элемент видео или аудио) содержится в отдельном файле-оболочке MXF. MXF-видеофайлы хранятся во вложенной папке VIDEO; MXF-аудиофайлы - во вложенной папке AUDIO. XML-файлы во вложенной папке CLIP содержат связи между файлами сущности и метаданными, связанными с ними.

Чтобы компьютер смог выполнить чтение карт P2, требуется соответствующий драйвер, который можно загрузить на веб-сайте Panasonic. Panasonic также предоставляет приложение P2 Viewer, с помощью которого можно просматривать и воспроизводить медиаданные, сохраненные на карте P2.

Примечание. Для использования определенных функций с файлами P2 необходимо сначала изменить свойство «только чтение» на свойство «чтение и запись». Например, чтобы изменить метаданные тайм-кода для фрагмента, используя диалоговое окно «Тайм-код», необходимо сначала задать для файла свойство «чтение и запись». Для изменения свойств файлов используется проводник файлов операционной системы.

Форматы XDCAM и AVCHD Видеофайлы с видеокамер XDCAM HD хранятся в папке CLIP в формате MXF. Видеокамеры XDCAM EX записывают MP4-файлы в папку с именем BPAV.

XMPilot представляет собой дополнительную надстройку Sony для некоторых моделей камер XDCAM HD. Prelude выполняет преобразование метаданных Планирование в XMPilot статические метаданные. Выполняется преобразование маркеров сущности в маркеры комментариев. Метаданные, собранные и добавленные в систему XMPilot при производстве, теперь обрабатываются посредством последующей обработки.

При использовании файлов AVCHD убедитесь в том, что поддерживается структура папок. Необработанные файлы MTS невозможно зарегистрировать в Prelude.

[Наверх](#)

Создание нового проекта или открытие существующего

Для создания нового или открытия существующего проекта используйте параметры на экране приветствия.

Если проект уже открыт в Prelude, выполните одно из перечисленных ниже действий.

- Чтобы создать проект, выберите Файл > Создать проект. Также можно нажать клавиши **CTRL+ALT+N** (Windows) или **CMD+OPT+N** (Mac OS). Задайте имя и путь для файла проекта.
- Чтобы открыть существующий проект, выберите Файл > Открыть проект. Также можно нажать клавиши **CTRL+SHIFT+O** (Windows) или **CMD+SHIFT+O** (Mac OS). Перейдите в расположение файла проекта и откройте файл.

[Наверх](#)

Вставка клипов фильма

Можно вставить клипы фильма целиком или только выбранную их часть (частичная вставка). Также можно перекодировать выбранные клипы фильма, используя несколько параметров кодирования.




1. Выберите Файл > Вставить. Также можно нажать клавиши **CTRL+I** (Win) или **CMD+I** (Mac OS).

Чтобы принять файлы в заданную подборку, выберите подборку на панели Проект перед тем, как нажать «Принять».

2. Перейдите в папку, содержащую медиаданные, и щелкните папку мышью. Содержимое папки отобразится на центральной панели.

Совет. Для доступа к папкам, из которых ранее вставлялось содержимое, используется меню над панелью.

3. При необходимости выполните указанные ниже действия.

- Чтобы просмотреть содержимое в виде миниатюр, нажмите кнопку Значки .
- Чтобы просмотреть содержимое в виде списка, нажмите на кнопку Список .
- Для быстрого предпросмотра содержимого клипа фильма перетащите курсор на миниатюру. Также можно щелкнуть миниатюру и использовать курсор воспроизведения, чтобы остановить фильм. Также можно использовать клавиши JKL для управления воспроизведением выбранных миниатюр.
- Чтобы изменить размер миниатюры клипа фильма на панели, используйте ползунок Масштаб .
- Чтобы просмотреть файлы определенного типа, выберите соответствующий параметр в меню Файлы типа. Повторите процедуру, чтобы выбрать несколько параметров. По умолчанию отображаются все типы файлов, поддерживаемые Prelude.
- Чтобы просмотреть файлы из отдельного источника, выберите соответствующий параметр в меню Просмотреть как. В случае вставки с устройства убедитесь в том, что оно подключено к компьютеру.
- Чтобы выбрать клипы для вставки, установите соответствующий флажок. Нажмите Выбрать все, чтобы выбрать все клипы для вставки.

4. Чтобы вставить отдельную часть клипа(частичная вставка), щелкните миниатюру. Используйте сочетания клавиш JKL или перетащите курсор воспроизведения для перехода по клипу. Нажмите клавиши I и O в выбранных позициях, чтобы задать точки входа и выхода.

При использовании этой функции необходимо обязательно выбрать параметр Перекодирование. Перекодирование является обязательным для частичной вставки.

5. Чтобы задать путь для вставляемых файлов, выберите Передать клипы в место назначения и выполните указанные ниже действия.
 1. Чтобы изменить папку для передаваемых файлов, выберите параметр Обзор папок в меню Основное место назначения и выберите папку назначения.
 2. (Дополнительно) Чтобы создать в выбранной папке подпапку для передаваемых файлов, нажмите Добавить подпапку. Укажите имя подпапки. Создание подпапки позволяет при необходимости перезаписать файлы с теми же именами.

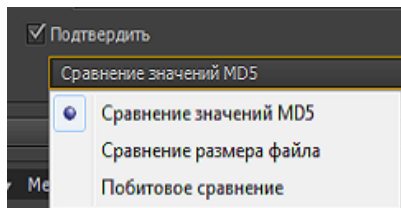
6. Для вставки файлов мультимедиа без перекодировки не устанавливайте флажок Перекодирование.

Чтобы убедиться в том, что скопированные файлы соответствуют оригиналу, выберите Подтвердить. Эта команда доступна только для параметра Основное место назначения в том случае, если отключен параметр Перекодирование.

Сравнение значений MD5: выполняет проверку контрольной суммы MD5 для подтверждения того, что исходный файл совпадает со вставленным файлом.

Сравнение размера файла: выполняется проверка совпадения размера вставленного файла размеру исходного клипа фильма.

Побитовое сравнение: выполняется проверка CRC и подтверждение совпадения контрольной суммы исходного файла со вставляемым. Если файлы различаются, значения контрольной суммы не совпадают и тест считается невыполненным.



Проверка MD5 для вставленных файлов

7. Чтобы задать настройки перекодирования для вставляемых файлов, выберите Перекодирование. Используйте подменю, чтобы задать шаблоны настроек для перекодирования файлов. Чтобы задать дополнительные шаблоны настроек, добавьте их в Adobe Media Encoder. Шаблоны настроек отображаются в Prelude.

Если на компьютере установлена программы Adobe Premiere Pro, выберите Сшить клипы вместе, чтобы объединить несколько выбранных клипов в один клип фильма. Задайте имя для клипа фильма. После вставки новый сшитый клип отобразится на панели Проект.

8. Чтобы перекодировать выбранные файлы в несколько форматов или передать их в несколько расположений, выберите Добавить место назначения. Повторите данную процедуру.

Примечание. По завершении вставки на панели проекта в Prelude отображаются только файлы, вставленные в основное место назначения.

9. Нажмите Вставить.

Файлы перекодируются с помощью Adobe Media Encoder. По завершении перекодирования файлы отображаются в папке назначения.

Чтобы приостановить или отменить перекодирование, используйте соответствующие кнопки в строке

Переименование файла во время вставки

Перед тем как переименовать файлы, необходимо создать шаблон настроек, учитывающий различные параметры, предоставленные Prelude. После этого можно использовать шаблон настроек для переименования выбранных файлов во время вставки.

Переименование файлов на диске выполняется стандартно для файлов QuickTime и в том случае, если выбран параметр Передать клипы в место назначения.

Файлы, которые принадлежат к сложной структуре папок (например, P2) не подлежат переименованию. В таких случаях новое имя отображается в проекте Prelude, так как оно сохраняется в метаданных (Dublin Core > Заголовок) и отображается как имя клипа.

1. На панели Переименование файла диалогового окна «Вставка» выберите Переименовать файлы.
2. Выполните одно из предложенных ниже действий.
 - Чтобы применить новый шаблон настроек переименования для клипов фильмов, скопированных в основное место назначения, и для копий в дополнительных местах назначения, выберите Применить ко всем местам назначения.
 - Чтобы применить новый шаблон настроек переименования только к клипам, вставленным в основное место назначения, выберите Применить только к основному месту назначения.
3. Чтобы создать шаблон настроек для переименования файлов, выполните указанные ниже действия.
 1. Щелкните значок со стрелкой вниз рядом со списком шаблонов настроек переименования и выберите Новый шаблон настроек.
 2. Нажмите «+», чтобы добавить элемент в пользовательский шаблон настроек переименования. Выберите один из следующих вариантов:
 - Автоувеличение — увеличивает номер, связанный с именем при присвоении имен файлам. Можно выбрать увеличение номеров имен с шагом 1, 01, 001 или 0001.
 - В поле Настраиваемый текст введите текст в соответствии с требуемыми параметрами. Например, текст может соответствовать имени проекта или разделителю между двумя элементами.
 - Для присвоения имен файлам поле Дата использует метку времени, связанную с файлами.
 - Поле Имя файла использует исходное имя файла (без расширения) в качестве элементов нового имени.
 3. Нажмите Сохранить, чтобы сохранить шаблон настроек. Задайте имя шаблона настроек. Убедитесь в том, что имя не содержит пробелов.
 4. Чтобы добавить дополнительные элементы, нажмите кнопку «+» еще раз.
4. Чтобы вернуться к панели Переименование файла без сохранения изменений, нажмите «X». Чтобы удалить шаблон настроек, щелкните значок Корзина.

Изменение шаблонов настроек переименования имен файлов

1. Выберите шаблон настроек в меню.
2. Щелкните значок со стрелкой вниз рядом с меню и выберите Правка.
3. При необходимости измените значения и нажмите кнопку Сохранить.
4. Чтобы сохранить шаблон настроек с другим именем, выберите Сохранить как.

Задайте новое имя для шаблона настроек.

Можно сохранить шаблон настроек метаданных файла в системное расположение, чтобы запретить другим пользователям редактировать этот шаблон настроек. Общедоступное расположение C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\3.0\Presets\Metadata (Windows) и /Users/Shared/Adobe/Prelude/3.0/Presets/Metadata (Mac OS).

Совместный доступ к шаблонам настроек переименования файлов

В рамках совместных рабочих процессов рекомендуется использовать единообразные имена. После создания шаблона настроек в заданном расположении можно предоставить общий доступ к нему нескольким пользователям. Пользователи, которым предоставлен доступ к шаблону настроек, могут импортировать файл шаблона настроек в Prelude. После импорта Prelude выполняет копирование шаблона настроек в соответствующее расположение на компьютере.

Чтобы импортировать шаблон настроек, щелкните значок со стрелкой вниз рядом с меню «Шаблон настроек» и выберите «Импортировать шаблон настроек». Выберите шаблоны настроек, которые требуется импортировать, и нажмите «Открыть».

Все шаблоны настроек сохраняются в заданное расположение на компьютере. Чтобы найти шаблоны настроек на компьютере, щелкните значок со стрелкой вниз рядом с меню «Шаблон настроек» и выберите «Показать в проводнике» или «Показать в Finder».

[Наверх](#)

Добавление метаданных во вставляемые файлы

Перед вставкой метаданных в Prelude можно добавить их в клипы фильмов. Метаданные отображаются на панели Метаданные.

Как и при переименовании файлов во время вставки, создается настраиваемая форма (или схема), применяемая ко всем вставленным клипам как метаданные XMP. Можно импортировать шаблоны настроек метаданных и предоставлять к ним общий доступ. Это позволяет создать согласованные наборы метаданных, которые пользователи могут максимально эффективно использовать для организации ресурсов и содержимого.

1. На панели Метаданные файла диалогового окна «Вставить» выберите Добавить метаданные файла.
2. Выполните одно из предложенных ниже действий.
 - Чтобы применить новый шаблон настроек для клипов фильмов, скопированных в основное место назначения, и для копий, сохраненных в дополнительных местах назначения, выберите Применить ко всем местам назначения.
 - Чтобы применить новый шаблон настроек только к клипам, вставленным в основное место назначения, выберите Применить только к основному месту назначения.
3. Чтобы создать шаблон настроек, выполните указанные ниже действия.
 1. Щелкните значок со стрелкой вниз рядом со списком шаблонов настроек метаданных и выберите Новый шаблон настроек.
 2. Нажмите «+», чтобы добавить поле метаданных.
 3. Задайте имя для поля метаданных. Убедитесь в том, что имя не содержит пробелов.
 4. Для обязательных полей установите флажок рядом с символом звездочки (*).
 5. Также можно ввести значение для шаблона настроек в поле Введите значение метаданных.
 6. Нажмите Сохранить, чтобы сохранить шаблон настроек.
 7. Чтобы добавить дополнительные поля, нажмите кнопку «+» еще раз.

Примечание. Имя и значение метаданных в совокупности называются парой метаданных или парой «ключ-значение». Можно задать значение имени по

умолчанию или добавить значение динамически во время вставки.

4. Чтобы изменить шаблон настроек, выполните указанные ниже действия.
 1. Выберите шаблон настроек в меню.
 2. Щелкните значок со стрелкой вниз рядом с меню и выберите Правка.
 3. При необходимости измените значения и нажмите кнопку Сохранить.
 4. Чтобы сохранить шаблон настроек с другим именем, выберите Сохранить как. Задайте новое имя для шаблона настроек.
5. Чтобы импортировать шаблон настроек, щелкните значок со стрелкой вниз рядом с меню Шаблон настроек и выберите Импортировать шаблон настроек. Выберите шаблоны настроек, которые требуется импортировать, и нажмите кнопку Открыть.
Все шаблоны настроек сохраняются в заданное расположение на компьютере. Чтобы найти шаблоны настроек на компьютере, щелкните значок со стрелкой вниз рядом с меню Шаблон настроек и выберите Показать в проводнике или Показать в Finder.

В процессе совместной работы можно предоставлять другим редакторам общий доступ к шаблонам настроек.

6. Чтобы вернуться к панели Метаданные без сохранения изменений, нажмите «X». Чтобы удалить шаблон настроек, щелкните значок Корзина.


Можно сохранить шаблон настроек мета данных файла в системное расположение, чтобы запретить другим пользователям редактировать этот шаблон настроек. Общедоступное расположение C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\3.0\Presets\Metadata (Windows) и /Users/Shared/Adobe/Prelude/3.0/Presets/Metadata (Mac OS).

[Наверх](#)

Повторное связывание файлов, перемещаемых в другое расположение

Файл проекта содержит ссылки на расположение вставленных файлов. При перемещении эти файлы в другое расположение на компьютере они перестают быть доступными для проекта. Чтобы продолжить использовать в проекте перемещенные файлы, повторно создайте связи для них, используя параметры Prelude.

При открытии проекта, содержащего файлы, которые были перемещены с момента последнего открытия проекта, отобразится список таких файлов. Нажмите Да, чтобы повторно создать связи для файлов, указав их текущее расположение. Если вы решили не создавать связи для файлов повторно, можно сделать это позднее вручную.

1. На панели Проект щелкните правой кнопкой мыши значок автономного режима  и выберите Связать заново. Чтобы выбрать несколько файлов из одного расположения, используйте сочетание клавиш CTRL-щелчок мышью/CMD-щелчок мышью или SHIFT-щелчок мышью.
2. Перейдите в папку, содержащую файлы, и выберите файл. Prelude использует это расположение, чтобы повторно создать связи для всех остальных выбранных файлов.
3. Нажмите кнопку Открыть.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Журнал событий клипов

Журнал событий клипов

[Видеоруководство](#)

[Типы маркеров](#)

[Использование таймлайна](#)

[Журнал событий клипов \(управление с клавиатуры\)](#)

[Журнал событий клипов \(управление из меню\)](#)

[Создание шаблона маркера](#)

[Добавление метаданных в клип фильма](#)

[Импорт и экспорт метаданных](#)

[Использование Creative Cloud для передачи и загрузки метаданных ресурса](#)

Используйте функции ведения журнала событий Adobe Prelude для создания фрагментов клипов и добавления временных маркеров. Временные маркеры содержат данные об определенной части клипа фильма. Чтобы добавить статические метаданные в клип, используйте панель **Метаданные**.

Данные журнала событий и добавленные метаданные помещаются в XMP-файл. Для таких форматов, как QuickTime (MOV), данные XMP записываются в файл мультимедиа. Для форматов, которые не поддерживают запись в файл мультимедиа (например, MXF), выполняется запись XMP в сопроводительный файл. Сопроводительный файл сохраняется в том же расположении, что и файл мультимедиа.

[Наверх](#) ⁺

Видеоруководство

Чтобы просмотреть видео в полноэкранном режиме, щелкните значок  в окне видео.

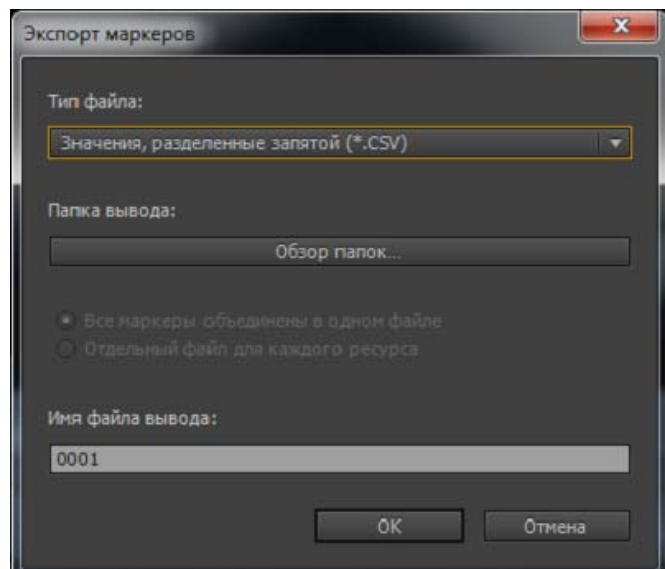
[Наверх](#) ⁺

Типы маркеров

| Тип маркера | Описание |
|-------------------|--|
| Фрагмент клипа | Создание точек входа и выхода для фрагментов клипов. При сохранении проекта фрагменты клипов отображаются в представлении Проект. |
| Комментарий | Комментарий или примечание, относящиеся к выбранной части клипа фильма. |
| Точка Flash-ключа | Вызов внешних событий (например, синхронизация графики), обеспечивающий параметры навигации и загрузка других видеофайлов. |
| Веб-ссылка | Добавление URL-адреса, по которому доступна дополнительная информация о выбранной части клипа фильма. |
| Глава | Эти маркеры, импортированные в такое программное обеспечение, как Encore и Adobe Premiere Pro, используются для создания точек глав. |

Экспорт маркеров

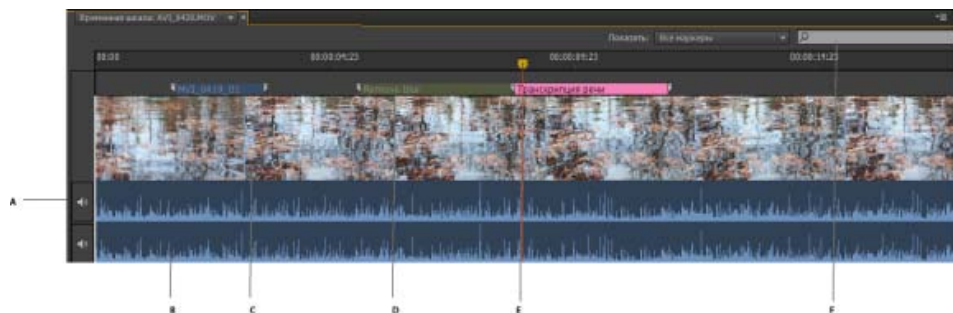
Есть возможность экспортировать маркеры из выбранных ресурсов в виде текстового файла CSV или страницы HTML с правильным форматированием (Файл > Экспорт > Маркеры).



Экспорт маркеров

[Наверх](#)



Использование таймлайна



Панель «Таймлайн»

A. Приглушение звука **B.** Аудиодорожка **C.** Видеодорожка **D.** Маркер **E.** Индикатор текущего времени **F.** Поиск маркеров

Маркеры в клипе фильма отображаются на дорожках над таймлайном. Наведите курсор на клип фильма, чтобы отобразить информацию об этом клипе.

- Используйте Индикатор текущего времени/курсор воспроизведения , чтобы остановить клип фильма или быстро перейти к определенной точке клипа.
- Используйте параметры в меню Показать, чтобы просмотреть отдельные маркеры, добавленные в клип фильма.
- Введите данные маркера в поле Поиск, чтобы выполнить поиск маркера.
- Используйте параметр Масштаб  для увеличения или уменьшения масштаба дорожек в представлении таймлайна.
- Используйте сочетания клавиш I и O, чтобы задать точки входа и выхода для

Журнал событий клипов (управление с клавиатуры)

1. Чтобы быстро открыть рабочую среду журнала событий по умолчанию, нажмите **ALT+SHIFT+2** (Windows) или **OPT+SHIFT+2** (Mac OS).
2. Перетащите клип фильма с панели Проект на таймлайн или дважды щелкните клип на панели Проект. На клипе фильма отобразится флажок, указывающий на то, что клип открыт.
3. Воспроизведите фильм. Для перемещения между кадрами применяются сочетания клавиш J-K-L.
4. Используйте приведенные ниже клавиши на основной клавиатуре, чтобы добавить соответствующие маркеры.
 - Чтобы добавить маркер фрагмента клипа, нажмите **1**.
 - Чтобы добавить маркер комментария, нажмите **2**.
 - Чтобы добавить маркер Точка Flash-ключа, нажмите **3**.
 - Чтобы добавить маркер Веб-ссылка, нажмите **4**.
 - Чтобы добавить маркер Глава, нажмите **5**.

Примечание. Если вы настроили список маркеров или шаблонов маркеров, на панели Тип маркера отобразится соответствующая цифра на клавиатуре рядом с каждой кнопкой маркера.

5. Введите данные на панели Инспектор маркеров.

Например, можно изменять имена по умолчанию, назначенные для фрагментов клипов. Имена и описания маркеров также можно редактировать в текстовом поле (т.н. Индикация поверх отображения (HUD), отображаемом над таймлайном).

Примечание. Чтобы задать точки входа и выхода маркера, если включен параметр Индикация поверх отображения, следует использовать сочетания клавиш **ALT+I** / **ALT+O** (Windows) или **OPT+I** / **OPT+O** (Mac OS).

*Используйте клавишу **ALT/OPT** в сочетании с клавишами **JKL** для управления воспроизведением; или в сочетании с клавишей **H**, чтобы переместиться назад по интервалу в секундах, заданному в разделе Установки. Отпустите нажатую клавишу **ALT/OPT**, чтобы продолжить ввод в параметр «Индикация поверх отображения». Нажмите клавишу **ВВОД/ВВОД**, чтобы закрыть параметр «Индикация поверх отображения».*

Если для фрагментов клипов добавлены маркеры, фрагменты клипов отображаются на панели Проект после сохранения клипа.

Чтобы приглушить аудиоканал во время воспроизведения, щелкните правой кнопкой мыши аудиоканал на таймлайне и выберите Приглушить аудиоканал. Также можно нажать кнопку «Приглушить звук» слева от аудиоканала.

Журнал событий клипов (управление из меню)

1. Выберите Окно > Рабочая среда > Запись в журнал.
2. Перетащите клип фильма с панели Проект на таймлайн или дважды щелкните клип на панели Проект. На клипе фильма отобразится флажок, указывающий на то, что клип открыт.

На панели Тип маркера щелкните маркер, который требуется добавить. Маркер отображается на дорожке над фрагментом клипа. Его положение определяется на основе установок, заданных для продолжительности маркера.
3. Выполните одно из предложенных ниже действий.

- Используйте кнопки **Задать точку входа** и **Задать точку выхода**, чтобы задать продолжительность добавленного маркера.
 - Используйте параметр **Тайм-код** на панели **Инспектор маркеров**, чтобы задать точки входа и выхода для маркера. Перетащите курсор на параметр **Тайм-код**, чтобы изменить значение, или щелкните мышью, чтобы ввести его вручную.
 - Поместите параметр **Индикатор текущего времени/курсор воспроизведения** в то, положение, где требуется задать маркеры входа и выхода. Нажмите клавишу **I**, чтобы задать точку входа, и клавишу **O**, чтобы задать точку выхода.
4. Введите данные на панели **Инспектор маркеров**. Например, можно изменять имена по умолчанию, назначенные для фрагментов клипов. Имена и описания маркеров также можно редактировать в поле **Индикация поверх отображения (HUD)**, отображаемом над таймлайном.

*Перетащите курсор, чтобы переместить маркеры, добавленные на таймлайн. Для выбора маркеров и перемещения между ними можно использовать параметры в меню **Маркеры**.*

Если для фрагментов клипов добавлены маркеры, фрагменты клипов отображаются на панели **Проект** после сохранения клипа.

[Наверх](#) ⁺

Создание шаблона маркера

Шаблон маркера представляет собой шаблон настроек для типа маркера, который не является новым настраиваемым типом маркера.

Например, чтобы определить доступные для использования части клипа фильма, часто используется маркер комментария с меткой **Удачный дубль**. При сохранении такого маркера комментария в качестве шаблона **Prelude** создает кнопку на панели **Тип маркера**. При нажатии этой кнопки маркер комментария с меткой **Удачный дубль** добавляется в клип фильма.

Сочетания клавиш для новых маркеров зависят от их последовательности на панели «**Тип маркера**». Для той кнопки, которая является шестой в последовательности, в качестве сочетания клавиш используется клавиша **6**.

1. Выберите на панели **Таймлайн** маркер, который требуется сохранить как шаблон.
2. Выберите **Маркер > Сохранить маркер как шаблон**.
3. Задайте имя для шаблона маркера. Это имя используется для метки кнопки.

[Наверх](#) ⁺

Добавление метаданных в клип фильма

1. Выберите клип, в который необходимо добавить метаданные.
2. Выберите **Окно > Метаданные**.
3. На панели **Метаданные** укажите требуемые данные для выбранного клипа фильма.

Примечание. На панели **Метаданные** нет кнопки **Сохранить**. Все добавляемые данные сохраняются автоматически.

[Наверх](#) ⁺

Импорт и экспорт метаданных

Экспортируемый XMP-файл содержит все метаданные в открытом клипе фильма, включая сведения о журнале событий. Можно импортировать и применить метаданные и тайм-код в XMP-файле для клипа фильма, открытого в **Prelude**.

Импорт метаданных

1. Выберите Окно > Несвязанные метаданные.
2. Нажмите Импорт и откройте XMP-файл. Можно также открыть несколько XMP-файлов. Отобразятся маркеры в файле.
3. Выполните одно из предложенных ниже действий.
 - Выберите Текущая позиция проигрывателя, чтобы вставить маркеры, импортированные из XMP-файла в положение индикатора текущего времени.
 - Выберите Начальное время маркера, чтобы задать расположение маркеров с учетом назначенного им времени начала.

Экспорт метаданных

Чтобы сохранить метаданные в файле, выберите Файл > Сохранить метаданные как. Файл будет сохранен в формате XMP.

[Наверх](#)

Использование Creative Cloud для передачи и загрузки метаданных ресурса

Можно передавать метаданные ресурса в Creative Cloud в виде XMP-файла. В последствии можно загрузить XMP-файл на другой компьютер или устройство, и применить их к ресурсам. Метаданные загружаются на панель «Несвязанные метаданные».

- Щелкните правой кнопкой мыши файл, метаданные которого требуется передать в Creative Cloud, и выберите команду «Передать метаданные в Creative Cloud».
- Чтобы загрузить метаданные XMP из облака, выберите Окно > Несвязанные метаданные. Нажмите кнопку «Загрузить из Creative Cloud».

Изменение настроек по умолчанию для маркеров

- Изменение общих настроек

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Черновой монтаж

Работа с Adobe Prelude

Adobe Prelude можно использовать для приема фрагментов, перекодирования видеоряда, создания маркеров вложенных фрагментов, выполнения предварительного монтажа и последующего импорта этих данных в Adobe Premiere Pro.

Функции присвоения имен фрагментов и метаданных в Prelude можно использовать, чтобы быстро создать вложенные клипы, создать сборку предварительного монтажа и отправить ее для непосредственного редактирования Premiere Pro в виде эпизода. После этого можно экспортировать из Prelude предварительные монтажи, фрагменты, вложенные фрагменты и подборки для редактирования в проекте Adobe Premiere Pro.

Дополнительные сведения об использовании Adobe Prelude можно найти на [Справка Adobe Prelude](#).

[Наверх](#) ⁴

Экспорт файлов из Adobe Prelude

Можно экспортировать предварительные монтажи, фрагменты, вложенные фрагменты и подборки из Prelude непосредственно для редактирования в Adobe Premiere Pro. Кроме того, можно отправить предварительный монтаж в Adobe Premiere Pro для непосредственного редактирования.

Данные об организации и метаданных передаются из Prelude в Adobe Premiere Pro. Комплексная процедура позволяет сократить затраты времени и усилий на последующую обработку при создании финального монтажа фильма.

Экспорт проекта Premiere Pro или XML-файла Final Cut Pro

Чтобы экспортировать из Adobe Prelude проект Premiere Pro, который содержит фрагменты, вложенные фрагменты, маркеры и предварительные монтажи, выполните следующие действия:

Выполняется экспорт файла. Теперь можно импортировать файл проекта или открыть его в Adobe Premiere Pro.

1. Выберите «Файл» > «Экспорт».
2. Откроется диалоговое окно «Экспорт».
3. Выберите расположение для файла проекта.
4. Присвойте имя файлу проекта и установите флажок «Включить».
5. В меню «Тип» выберите тип XML-файла Premiere Pro или Final Cut Pro 7.
6. Необязательно: для экспорта связанных медиаданных установите флажок «Включить» и задайте имя для папки.
7. Нажмите ОК

Ресурсы

- [Справка Adobe Prelude](#)
- [Видеоруководство: описание Adobe Prelude](#)
- [Видеоруководство: обзор интерфейса](#)
- [Видеоруководства: усовершенствованные маркеры и импорт из Prelude](#)
- [Видеоруководство: общий доступ к фрагментам и предварительным монтажам непосредственно в Adobe Premiere Pro](#)
- [Видеоруководство: добавление комментариев](#)

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Черновой монтаж

Создание чернового монтажа

Добавление маркеров в черновой монтаж

Добавление закадрового голоса в черновой монтаж

Открытие чернового монтажа в другом приложении

Черновой монтаж — это набор видео- и аудиоклипов, привязанных к таймлайну. Он используется для базового редактирования клипов перед созданием конечного эпизода. Редактирования включает в себя обрезку и выделение клипов, а также их сортировку и расположение по порядку.

[Наверх](#) 

Создание чернового монтажа

1. Выберите Файл > Создать черновой монтаж.
2. Задайте имя файла чернового монтажа (.arcutx) и нажмите кнопку Сохранить.
3. Дважды щелкните черновой монтаж на панели Проект, чтобы открыть его на панелях Таймлайн и Монитор.
4. Выделите клипы или фрагменты клипов фильма, чтобы добавить в черновой монтаж.
5. Выберите Файл > Добавить в черновой монтаж. Клипы фильма добавляются на таймлайн в порядке их выделения. Как вариант, можно перетащить клипы фильма на таймлайн.
6. Используйте параметр в меню Черновой монтаж для выбора или переупорядочения клипов фильма в черновом монтаже.
7. Сохраните проект, чтобы сохранить изменения в файле чернового монтажа.

Чтобы создать копию чернового монтажа, выберите Файл > Сохранить черновой монтаж как и сохраните черновой монтаж с другим именем.

Примечание. Октябрьский выпуск Prelude CC версии 2014.1 и последующие выпуски программы сохраняют файлы чернового монтажа с расширением .arcutx. Предыдущие версии Prelude CC сохраняли файлы чернового монтажа с расширением .arcut.

[Наверх](#) 

Добавление маркеров в черновой монтаж

1. Откройте клип, содержащий маркеры на таймлайне. Откройте черновой монтаж в фоновом режиме.
2. Выберите маркеры, которые требуется добавить в черновой монтаж.
3. Выберите Черновой монтаж > Добавить выбранные маркеры.

Маркеры добавляются в черновой монтаж, открытый в настоящий момент на таймлайне.

Если черновой монтаж и клип, содержащий маркеры фрагмента клипа, открыты на панели Таймлайн, можно выбрать маркеры фрагмента клипа в клипе и добавить их в черновой монтаж.

Добавление закадрового голоса в черновой монтаж

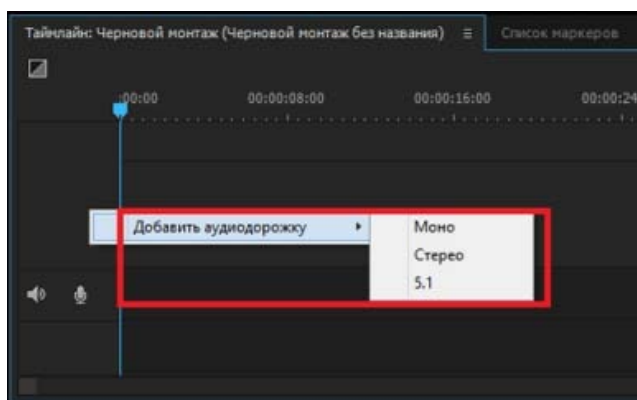
Пользователь может записать закадровый голос и добавить его в черновой монтаж. Хотя в программе Prelude можно добавлять аудиоклипы по отдельности, функция «Закадровый голос» позволяет записывать аудиофайлы без предварительной подготовки.

Закадровый голос можно записывать и накладывать на видеоряд в процессе базового редактирования, до завершения работы над конечным эпизодом. Кроме того, Adobe Prelude позволяет добавлять в черновой монтаж несколько дорожек закадрового голоса.

Чтобы записать закадровый голос для чернового монтажа, выполните следующие действия.

Добавление аудиодорожки

1. Чтобы создать черновой монтаж и открыть его на панели «Таймлайн», выберите **Черновой монтаж > Создать черновой монтаж**.
2. Щелкните на панели правой кнопкой мыши и выберите в контекстном меню команду **Добавить аудиодорожку**.
3. Можно также указать тип добавляемой дорожки: **Моно**, **Сtereo** или **5.1**.



Настройка параметров записи закадрового голоса

1. Щелкните **аудиодорожку** правой кнопкой мыши и выберите в контекстном меню команду **Настройки записи закадрового голоса**.
2. Введите или измените следующие параметры:

Имя Имя аудиодорожки.

Источник Выберите подходящее аудиооборудование для закадрового голоса. Выберите подходящее аудиооборудование для закадрового голоса. В меню «Варианты источника» автоматически появляется все аудиооборудование, подключенное к системе.

Звуковые сигналы обратного отсчета Разрешить Prelude подавать звуковые сигналы перед записью аудиодорожки закадрового голоса.

Ввод Аудиоканалы, доступные для аудиооборудования, выбранного в меню «Варианты источника».

Подмотка в начале Включите и укажите параметры подмотки в начале для закадрового голоса. Предварительный обратный отсчет является визуальным сигналом, который дает возможность подготовиться к записи. Запись начнется после того, как обратный отсчет дойдет до нуля.

Подмотка в конце Включите и укажите параметры подмотки в конце для закадрового голоса. Обратный отсчет подмотки в конце является визуальным обозначением конца записи.

Захваченные аудиоданные Укажите путь или перейдите в папку, куда требуется сохранять записанные аудиофайлы.

Аудиометр Используйте аудиометр, чтобы проверить микрофон и другие аудиоустройства, подключенные к компьютеру. Колебания аудиометра показывают, что аудиоустройство работает правильно.

3. Нажмите кнопку **Заккрыть** для выхода из диалогового окна **Настройки записи закадрового голоса**.

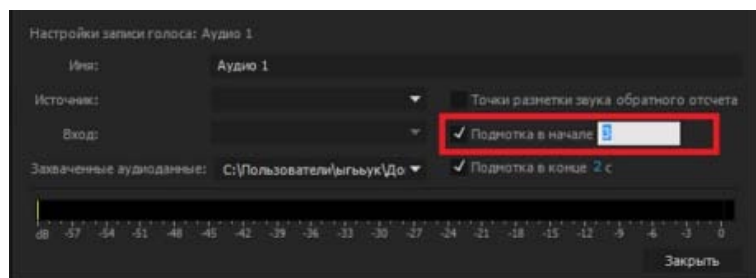
Указание расположения для захваченных аудиоданных

1. Щелкните аудиодорожку правой кнопкой мыши и выберите команду **Настройки записи закадрового голоса**.
2. С помощью поля **Захваченные аудиоданные** можно указать или выбрать папку на компьютере, куда будут сохраняться записанные аудиофайлы.
3. Нажмите кнопку **Заккрыть**.


Запись закадрового голоса

Чтобы записать закадровый голос на аудиодорожку непосредственно на панели «Таймлайн», выполните следующие действия.


1. Добавьте аудиодорожку (см. раздел [Добавление аудиодорожки](#)) или выберите существующую дорожку, на которую требуется наложить закадровый голос.
2. Начните записывать голос, наведя курсор воспроизведения на момент времени для вставки закадрового голоса.
3. Включите обратный отсчет перед роликом. Запись голоса начнется сразу после наведения курсора воспроизведения на нужный момент времени. Предварительный обратный отсчет отображается в виде наложения на панели «Монитор». Обратный отсчет перед роликом и после него можно настроить в диалоговом окне «Настройки записи закадрового голоса»



Открытие настроек записи закадрового голоса на таймлайне

4. Нажмите кнопку  в заголовке аудиодорожки, чтобы начать запись. Для приостановки или продолжения записи используйте элементы управления воспроизведением на мониторе.

Примечание. В случае использования предварительно определенного диапазона входа/выхода не нужно нажимать на кнопку «Запись». Запись начнется автоматически, когда курсор воспроизведения дойдет до точки входа на таймлайне.

5. Нажмите кнопку , чтобы закончить запись.

По окончании записи будет создан аудиофайл с созданной звукозаписью. Аудиофайл импортируется в качестве нового проекта на панель «Проект».

[Наверх](#) 

Открытие чернового монтажа в другом приложении

Если программа Adobe Premiere Pro установлена на том же компьютере, на котором имеется Prelude, можно отправить черновой монтаж непосредственно в Premiere Pro.

Чтобы создать файл, который будет использоваться в таких приложениях, как Premiere Pro или Final Cut Pro, запущенных на другом компьютере, используйте параметр Экспорт.

1. На панели Проект выберите черновой монтаж и другие клипы или подборки, которые необходимо отправить в Adobe Premiere Pro.
2. Выберите Файл > Отправить в Premiere Pro.

Запустится Adobe Premiere Pro и будет предложено сохранить новый проект. Если приложение Adobe Premiere Pro уже открыто на компьютере, элементы Prelude отобразятся в открытом проекте.

3. Черновой монтаж отображается на панели Проект. Дважды щелкните черновой монтаж на панели Проект.

Все маркеры, добавленные в Prelude, доступны в Premiere Pro. В Premiere Pro можно изменить маркеры, добавленные в Prelude.

Экспорт в другие приложения

1. На панели Проект выберите черновой монтаж и другие клипы или подборки, которые необходимо экспортировать.
2. Выберите Файл > Экспорт > Проект.
3. В меню Место назначения выполните указанные ниже действия.
 - Выберите Локальный диск, чтобы сохранить экспортируемый проект на свой компьютер.
 - Выберите FTP-сервер, чтобы отправить экспортируемые файлы на FTP-сервер.
4. Введите имя экспортируемого проекта.
5. В меню Тип выберите Premiere Pro или Final Cut Pro XML для окончательного редактирования.
6. Выберите Медиаданные для экспорта файла проекта вместе со связанными материалами. Prelude выполнит экспорт медиаданных во вложенную папку в указанном расположении. Можно изменить имя, которое Prelude присваивает вложенной папке по умолчанию.
7. Нажмите кнопку ОК. В зависимости от того, куда сохраняется файл (на локальный диск или на FTP-сервер), выполните одно из предложенных ниже действий.

- Выберите расположение на компьютере для сохранения экспортируемого файла.
- Введите данные для входа на FTP-сервер, выбранного для размещения экспортируемого файла.

Перейдите в папку или каталог, в который экспортирован проект. Откройте проект Adobe Premiere Pro или XML-файл Final Cut Pro.

Черновой монтаж и Edit Anywhere (EA)

- [Использование чернового монтажа с EA](#)



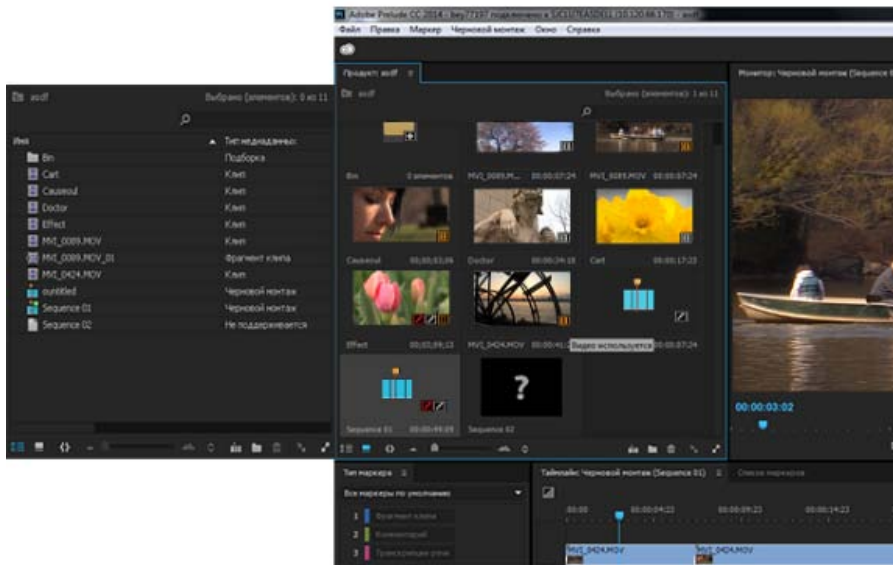
На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Черновой монтаж и Edit Anywhere (EA)

Выпуск Prelude CC июня 2014 г. дает возможность создавать и редактировать черновой монтаж в рамках Edit Anywhere (EA), а также открывать общий доступ к черновым монтажам для других пользователей. Раньше можно было только открывать клип, добавлять маркеры и метаданные для организации и поиска фрагментов клипов.

Функция чернового монтажа EA также дает возможность работы с черновым монтажом в других приложениях Adobe, таких как Premiere Pro и After Effects.



Наверх [↑]

Вход на сервер EA

1. Выберите **Файл > Adobe Anywhere > Войти...**, чтобы выполнить вход на сервер Adobe Anywhere.
2. Введите имя сервера, имя пользователя и пароль.

Примечание. При успешном входе на сервер EA в заголовке на панели «Проект» отображается **Продукт:имя_проекта**, а в локальном режиме, то есть когда не выполнен вход на сервер EA, на панели «Проект» отображается заголовок **Проект: имя_проекта**.

Наверх [↑]

Добавление и удаление клипов в черновых монтажах

Помните о следующем при добавлении и удалении клипов в черновых монтажах:

- Частота кадров эпизода чернового монтажа должна совпадать с частотой кадров первого фрагмента клипа.
- Частота кадров эпизода чернового монтажа не меняется, если изменяется порядок включенных в него фрагментов клипа.
- Частота кадров эпизода чернового монтажа не меняется, если удаляется первый фрагмент клипа.
- Частоту кадров эпизода чернового монтажа можно изменить, если все существующие фрагменты клипа удаляются и добавляется новый.
- Клипы, содержащие только аудио, изображения и жестко закодированные фрагменты клипов можно добавлять или удалять в черновом монтаже.
- Автономный клип или фрагмент клипа нельзя добавить в черновой монтаж.

- Когда фрагмент клипа удаляется из чернового монтажа, он удаляется и с панели «Проект». Маркер также удаляется.
- Если маркер фрагмента клипа удаляется из фрагмента клипа или главного клипа, который уже открыт, из чернового монтажа удаляются и маркер, и фрагмент клипа.
- Если дважды щелкнуть фрагмент клипа в черновом монтаже, открывается соответствующий фрагмент клипа, индикатор текущего времени (СТИ) перемещается к фрагменту клипа, а сам фрагмент выделяется.
- Когда выбранный маркер добавляется в черновой монтаж, то новый фрагмент клипа не создается на панели «Продукт».

[Наверх](#)

Использование черновых монтажей в Premiere Pro

- Черновой монтаж, созданный в Prelude, можно открыть непосредственно в Premiere Pro. Эпизод, созданный в Premiere Pro, можно открыть и редактировать в Prelude, только если он соответствует полосе чернового монтажа.
- Если черновой монтаж, созданный в Prelude, содержит клип только с аудиоданными, он помещается в аудиодорожку в Premiere Pro.
- Если черновой монтаж, созданный в Prelude, редактируется в Premiere Pro, его нельзя повторно открыть в Prelude, если он не соответствует полосе чернового монтажа.

Подробнее см. раздел [Экспорт файлов из Prelude](#) в Premiere Pro.

[Наверх](#)

Предпросмотр черновых монтажей

Предпросмотр чернового монтажа можно осуществить на панели «Продукт»; также доступен просмотр в виде миниатюр.

Воспроизвести черновой монтаж можно в виде эпизода на панели «Монитор».

- [Черновой монтаж](#)



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Настройка установок

Настройка установок Prelude

[Общие настройки](#)

[Настройки оформления](#)

[Настройки аудио](#)

[Аудиооборудование](#)

[Отображение аудиовыхода](#)

[Creative Cloud](#)

[Кэш медиаданных](#)

[Настройка параметров памяти](#)

[Настройка параметров воспроизведения](#)

[Настройка параметров маркера](#)

Для изменения настроек Prelude по умолчанию используются параметры в диалоговом окне Установки (Правка > Установки).

[Наверх](#)

Общие настройки

| Параметр | Описание |
|--|---|
| Запустить режим | По умолчанию выбран параметр Запустить исходный режим. Панель «Библиотека» предоставляет возможность просмотра клипов в системе управления медиаданными. Если для создания панели «Библиотека» использовались API-интерфейсы Prelude, отображаемые при запуске, выберите Запустить режим библиотеки. |
| При запуске | <ul style="list-style-type: none">Показать экран приветствия: отображает экран приветствия при запуске.Загрузить последние: загружает проект, с которым вы работали перед выходом из Prelude. |
| Автоматическая прокрутка воспроизведения таймлайна | <ul style="list-style-type: none">Без прокрутки: фокус таймлайна не изменяется при перемещении индикатора текущего времени за пределы экрана.Прокрутка страниц: отображает новое представление таймлайна после перемещения индикатора текущего времени за пределы экрана.Плавная прокрутка: индикатор текущего времени остается по центру экрана, а клипы и линейка времени перемещаются. |
| Дважды щелкните клип или черновой монтаж, чтобы открыть панель таймлайна (или список маркеров) и экранов | Включает или отключает открытие панелей Таймлайн/Монитор, если они закрыты в рабочей среде. Если при использовании настраиваемых панелей нет необходимости отображать панели Таймлайн и Монитор при открытии клипа или чернового монтажа, следует отключить эту настройку. |
| Кэш загрузки проекта | Файлы кэша позволяют оптимизировать время открытия Prelude. После включения кэша проекта можно задать установки для файлов кэша, используя доступные параметры. Используя доступные параметры, можно задать ограничение для файлов кэша и папки, в которой хранятся файлы кэша проекта. |

[Наверх](#)

Настройки оформления

С помощью настроек оформления можно изменить общее оформление приложения Prelude.

| Параметр | Описание |
|----------|--|
| Яркость | Настройка яркости путем перетаскивания ползунка. |

[Наверх](#)

Настройки аудио

| Параметр | Описание |
|---|--|
| Воспроизводить аудио во время очистки | Снимите этот флажок, чтобы отключить аудио при очистке фильма на таймлайне. |
| Автоматически согласовать аудио при вставке | Установите этот флажок, чтобы автоматически согласовывать аудио при вставке файлов. Благодаря этому усовершенствованию все аудиоданные доступны, когда это необходимо. Аудио во время воспроизведения теперь доступно в представлении миниатюр на панели «Проект». |

[Наверх](#)

Аудиооборудование

Этот параметр используется для указания устройства вывода аудио по умолчанию. При выборе пункта «Настройки ASIO» отобразится диалоговое окно Настройки аудиооборудования.

| Параметр | Описание |
|---|--|
| Включить устройства (Windows) | Определяет подключенное аудиоустройство, которое маршрутизируется в Prelude или из Prelude. Если устройство является устройством ASIO, выберите для него драйвера ASIO. Если звуковая карта не содержит драйверов ASIO, предоставленных поставщиком, выберите драйвер SoundMAX Integrated Digital High Definition Audio. Чтобы включить устройство, необходимо установить актуальный драйвер устройства. (Windows) Для ввода более двух стереоканалов или объемного звука 5.1 драйвер устройства должен соответствовать характеристикам ASIO (ввод-вывод аудиопотока). Если драйвер не соответствует указанным характеристикам, доступны только операции ввода и вывода стерео независимо от числа подключенных аппаратных входов и выходов. |
| Устройство по умолчанию (Mac OS) | Выберите устройство ввода и вывода в меню Устройство по умолчанию. |
| Размер буфера | Задаёт размер буфера (в килобайтах), который Prelude используется для воспроизведения аудио. |
| Устройство 32-битового воспроизведения (только Windows) | На вкладке Вывод установите флажок Устройство 32-битового воспроизведения, чтобы включить функцию 32-битового воспроизведения. |



Отображение аудиовыхода

Доступные на компьютере устройства вывода аудио отображаются в меню **Отобразить выход для**. Чтобы сопоставить другое устройство на компьютере, выберите соответствующий параметр в меню.

Creative Cloud

Файлы кэша Creative Cloud расположены в папке `C:\Users\...\Documents\Adobe\Prelude\...\CreativeCloudCache (Windows)`. Нажмите кнопку «Обзор», чтобы сохранить файлы в другом месте.

Кэш медиаданных

В процессе вставки некоторых форматов видео- и аудиоданных Prelude обрабатывает и кэширует версии этих элементов, доступ к которым с легкостью осуществляется при создании изображений предпросмотра.

| Параметр | Описание |
|---|---|
| Сохранить файлы кэша мультимедиа рядом с оригиналами (по возможности) | Чтобы сохранить файлы кэша вместе с исходными файлами, а не в папку кэша медиаданных, следует выбрать Сохранить файлы кэша мультимедиа рядом с оригиналами (по возможности). Нажмите Обзор , чтобы задать расположение для файлов. |
| База данных кэшированных медиаданных | В базе данных хранятся ссылки на все кэшированные файлы мультимедиа. К этой базе данных кэша медиаданных имеют доступ другие приложения. Все эти приложения могут выполнять чтение и запись в тот же набор кэшированных файлов мультимедиа. При изменении расположения базы данных в любом из этих приложений данное расположение обновляется также и для других приложений. Все приложения могут использовать собственную папку кэша, но отслеживаются одной и той же базой данных. |
| Неопределенная ось времени медиаданных | Указывает частоту кадров для источников. |
| Тайм-код | Выберите Начало на 00:00:00:00, чтобы сбросить тайм-код в исходном клипе. Выберите Источник медиаданных , чтобы сохранить исходный тайм-код клипа. |
| Количество кадров | <ul style="list-style-type: none"> Начало на 0: каждому кадру присваивается последовательный номер (номер первого кадра - 0). Начало на 1: каждому кадру присваивается последовательный номер (номер первого кадра - 1). Преобразование тайм-кода: создает эквиваленты номеров кадров для номеров исходного тайм-кода. |
| Записать ID XMP в файлы при импорте | Значение ID представляет собой уникальное значение, связанное с ресурсом. Данное значение позволяет приложению распознавать файлы даже после изменения имен файлов. Все приложения могут использовать эти данные для управления кэшированными изображениями предпросмотра и согласованными аудиофайлами, предотвращая дополнительное согласование и рендеринг. Если этот параметр включен, значения ID XMP записываются в исходные файлы при импорте в Prelude. Если файл уже содержит ID XMP, Prelude не выполняет запись нового значения, и изменения не вносятся. Файлы из последних версий приложений Adobe обычно уже содержат ID XMP. Важно! Установка параметра Записать ID XMP в файлы при импорте управляет только |

| | |
|-----------------------|--|
| | автоматической записью уникальных значений ID в файлы во время импорта. Эта установка не управляет записью метаданных XMP в файл в других условиях (например, при редактировании метаданных на панели Метаданные). |
| Увеличивающиеся файлы | Увеличивающиеся файлы - файлы, для которых выполняется редактирование при одновременной записи. Можно указать интервал обновления для таких файлов, используя для этого параметр Обновлять увеличивающиеся файлы. |

[Наверх](#)

Настройка параметров памяти

Изменить объем оперативной памяти, зарезервированной для Prelude и других приложений, можно в меню Редактирование Настройки Память. Например, при уменьшении объема оперативной памяти, резервируемой для других приложений, объем памяти, доступный для Prelude, возрастает.

Чтобы увеличить объем доступной памяти, следует изменить значение параметра Оптимизировать воспроизведение для с Производительность на Память. Измените значение этого параметра на Производительность, когда для процессов в Prelude больше не требуется оптимизация памяти.

[Наверх](#)

Настройка параметров воспроизведения

| Параметр | Описание |
|---------------------------------------|--|
| Проигрыватель по умолчанию | Prelude использует проигрыватель для воспроизведения медиаданных из клипов и эпизодов на мониторе. |
| Аудиоустройство | Аудиоустройство по умолчанию, используемое для воспроизведения. |
| Видеоустройство | Видеомонитор, отличный от монитора компьютера (например, контрольный монитор). |
| Отключить видеовывод в фоновом режиме | Отключает видеовывод, если приложение Prelude неактивно на компьютере. |
| Количество переходов назад | Чтобы изменить продолжительность перехода назад при нажатии на клавишу H, укажите Количество переходов назад в разделе Воспроизведение диалогового окна Установки. |

[Наверх](#)

Настройка параметров маркера

| Параметр | Описание |
|---|--|
| Подмотка в начале | При добавлении маркеров во время воспроизведения в некоторых случаях маркер не добавляется в точно заданное время. Например, чтобы добавить маркер на 00:20:41:02 во время воспроизведения, задержка при нажатии на клавишу может привести к тому, что маркер будет добавлен позднее указанного времени. |
| После добавления нового маркера выбранный маркер будет закрыт | По умолчанию Prelude задает конец фрагмента как точку выхода для нового маркера. Включите этот параметр, чтобы задать точку выхода для предыдущего маркера, добавленного в кадр до точки входа нового маркера. Если этот параметр отключен, новый маркер добавляется в слой над текущим на таймлайне. |
| Остановить воспроизведение при добавлении нового маркера | Останавливает воспроизведение фильма на панели Монитор при добавлении маркера. |

| | |
|--|---|
| Дважды щелкните маркер, чтобы переключиться на панель маркеров | Перемещает фокус на панель Маркер при двойном щелчке маркера. |
| Тип маркера | В разделе Маркер можно изменить цвета по умолчанию для различных типов маркеров и задать интервал для маркеров. Например, если для маркеров комментариев необходимо задать время по умолчанию 5 секунд, время указывается в поле Продолжительность. |

Настройка параметров вставки

Предыдущие версии Prelude запоминали последнее состояние параметра Перекодирование. Иногда это приводило к нежелательному транскодированию при последующей вставке. С помощью функции Редактирование > Установки > Вставка > Запомнить состояние флажка перекодирования можно выбрать, должны ли настройки *перекодирования* запоминаться между запусками Prelude.

Настройка параметров чернового монтажа

К черновому монтажу можно применять видео- и аудиопереходы с указанием их типа и длительности. Также можно задать длительность по умолчанию для неподвижных изображений.

| Тип видеоперехода по умолчанию | Тип аудиоперехода по умолчанию |
|--------------------------------|--------------------------------|
| Перекрестный наплыв | Постоянная мощность |
| Погружение в черный | Постоянное усиление |
| Погружение в белый | |

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Сочетания клавиш

Сочетания клавиш

[Сочетания клавиш для приложения](#)

[Сочетания клавиш для панели](#)

[Новые сочетания клавиш в Prelude CC](#)

[Настройка сочетаний клавиш](#)

[Наверх](#)

Сочетания клавиш для приложения

| | |
|------------------------------|--|
| Создать проект | CTRL+ALT+N (Win), OPT+CMD+N (Mac OS) |
| Открыть проект | CTRL+SHIFT+O (Win), SHIFT+CMD+O (Mac OS) |
| Заккрыть проект | CTRL+SHIFT+W (Win), SHIFT+CMD+W (Mac OS) |
| Заккрыть | CTRL+W (Win), CMD+W (Mac OS) |
| Сохранить | CTRL+S (Win), CMD+S (Mac OS) |
| Вставить | CTRL+I (Win), CMD+I (Mac OS) |
| Экспорт проекта | CTRL+M (Win), CMD+M (Mac OS) |
| Создать черновой монтаж | CTRL+N (Win), CMD+N (Mac OS) |
| Выход | CTRL+Q (Win), CMD+Q (Mac OS) |
| Отменить | CTRL+Z (Win), CMD+Z (Mac OS) |
| Повторить | CTRL+SHIFT+Z (Win), SHIFT+CMD+Z (Mac OS) |
| Вырезать | CTRL+X (Win), CMD+X (Mac OS) |
| Копировать | CTRL+C (Win), CMD+C (Mac OS) |
| Вставить | CTRL+V (Win), CMD+V (Mac OS) |
| Очистить | Delete (Win), Forward Delete (Mac OS) |
| Выделить все | CTRL+A (Win), CMD+A (Mac OS) |
| Отменить выбор всего | CTRL+SHIFT+A (Win), SHIFT+CMD+A (Mac OS) |
| Указать точку входа маркера | I (используйте ALT+I или OPT+I, если во время воспроизведения включена функция индикации поверх изображения) |
| Указать точку выхода маркера | O (используйте ALT+O или OPT+O, если во время воспроизведения включена функция индикации поверх изображения) |
| Выбрать предыдущий маркер | CTRL+стрелка влево (Win), CMD+стрелка влево (Mac OS) |
| Выбрать следующий маркер | CTRL+стрелка вправо (Win), CMD+стрелка вправо (Mac OS) |
| Выбрать предыдущий клип | ALT+стрелка влево (Win), OPT+стрелка влево (Mac OS) |
| Выбрать следующий клип | ALT+стрелка вправо (Win), OPT+стрелка вправо (Mac OS) |
| Переместить клип влево | , (запятая) |
| Переместить клип вправо | . (точка) |
| Добавить выбранные маркеры | SHIFT+= |
| Добавить маркер фрагмента | 1 (на основной клавиатуре) |

| | |
|--|-------------------------------|
| клипа | |
| Добавить маркер комментария | 2 (на основной клавиатуре) |
| Добавить маркер Flash-ключа | 3 (на основной клавиатуре) |
| Добавить веб-ссылку | 4 (на основной клавиатуре) |
| Добавить главу | 5 (на основной клавиатуре) |
| Добавить маркер транскрипции речи | 6 (на основной клавиатуре) |
| Инспектор маркеров | SHIFT+5 |
| Список маркеров | SHIFT+6 |
| Тип маркера | SHIFT+4 |
| Метаданные | SHIFT+7 |
| Монитор | SHIFT+2 |
| Проект | SHIFT+1 |
| Таймлайн | SHIFT+3 |
| Справка по Adobe Prelude | F1 |
| Перейти к концу выбранного клипа | SHIFT+END |
| Перейти к началу выбранного клипа | SHIFT+HOME |
| Перейти к концу представления времени | END |
| Перейти к началу представления времени | HOME |
| Развернуть или восстановить фрейм | ' (знак ударения под тильдой) |
| Воспроизвести от входа до выхода | CTRL+SHIFT+ПРОБЕЛ |
| Воспроизвести/остановить | ПРОБЕЛ |
| Выбрать поле поиска | SHIFT+F |
| Выбрать следующую панель | CTRL+SHIFT+. (точка) |
| Выбрать предыдущую панель | CTRL+SHIFT+, (запятая) |
| Переместить влево | J |
| Переместить вправо | L |
| Переместить влево медленно | SHIFT+J |
| Переместить вправо медленно | SHIFT+L |
| Переместить остановку | K |
| Вернуться назад при воспроизведении | H |
| Шаг назад | Стрелка влево |
| Шаг назад на 5 кадров - блоки | SHIFT+стрелка влево |
| Шаг вперед | Стрелка вправо |
| Шаг вперед на 5 кадров - блоки | SHIFT+стрелка вправо |

| | |
|------------------------|---|
| Рабочая среда 1 | ALT+SHIFT+1 (Win), OPT+SHIFT+1 (Mac OS) |
| Рабочая среда 2 | ALT+SHIFT+2 (Win), OPT+SHIFT+2 (Mac OS) |
| Рабочая среда 3 | ALT+SHIFT+3 (Win), OPT+SHIFT+3 (Mac OS) |
| Рабочая среда 4 | ALT+SHIFT+4 (Win), OPT+SHIFT+4 (Mac OS) |
| Рабочая среда 5 | ALT+SHIFT+5 (Win), OPT+SHIFT+5 (Mac OS) |
| Рабочая среда 6 | ALT+SHIFT+6 (Win), OPT+SHIFT+6 (Mac OS) |
| Рабочая среда 7 | ALT+SHIFT+7 (Win), OPT+SHIFT+7 (Mac OS) |
| Рабочая среда 8 | ALT+SHIFT+8 (Win), OPT+SHIFT+8 (Mac OS) |
| Рабочая среда 9 | ALT+SHIFT+9 (Win), OPT+SHIFT+9 (Mac OS) |
| Увеличение | = |
| Уменьшение | - (дефис) |
| Масштабировать к клипу | \ |

Сочетания клавиш для панели

| | |
|--------------------------------|--|
| Проект | |
| Новая подборка (Prelude CC) | CTRL+B (Windows), CMD+B (Mac) |
| Меню панели истории | |
| Шаг назад | Стрелка влево |
| Шаг вперед | Стрелка вправо |
| Диалоговое окно вставки | |
| Выбрать все | SHIFT+V |
| Снять все флажки | CTRL+SHIFT+V |
| Отметить выделенные элементы | V |
| Очистить точки входа и выхода | C |
| Выбрать список каталога | CTRL+стрелка влево (Win), CMD+стрелка влево (Mac OS) |
| Выбрать список медиаданных | CTRL+стрелка вправо (Win), CMD+стрелка вправо (Mac OS) |
| Задать точку входа | I |
| Задать точку выхода | O |
| Меню панели таймлайна | |
| Удалить рябь | ALT+Backspace (Win), OPT+Delete (Mac OS) |
| Показать следующий экран | Стрелка вниз |
| Показать предыдущий экран | Стрелка вверх |

Новые сочетания клавиш в Prelude CC

| | |
|---|---|
| Обрезать точку входа выбранного клипа до текущего курсора воспроизведения | Q |
|---|---|

| | |
|--|------------------------------|
| Обрезать точку выхода выбранного клипа до текущего курсора воспроизведения | W |
| Вставить клип на предыдущей точке редактирования | , (запятая) |
| Вставить клип на следующей точке редактирования | . (точка) |
| Выделить клип на курсоре воспроизведения | D |
| Переместить клипы влево | [(Левая квадратная скобка) |
| Переместить клипы вправо |] (Правая квадратная скобка) |

Настройка сочетаний клавиш

При первом открытии панели Сочетания клавиш в меню Набор доступен только параметр Настройки Adobe Prelude по умолчанию. Можно изменить сочетания клавиш и сохранить новый набор. После сохранения новый набор отобразится в меню Набор.

1. Выберите Правка > Сочетания клавиш (Windows) или Prelude > Сочетания клавиш (Mac OS), чтобы открыть панель Сочетания клавиш.
2. На панели Сочетания клавиш выберите параметр, для которого требуется создать или изменить сочетание клавиш.
3. Нажмите нужные клавиши.
4. Нажмите Сохранить как, чтобы сохранить обновленный набор сочетаний клавиш.
5. Введите имя нового набора и нажмите кнопку Сохранить.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Системные требования