

ADOBE® PRELUDE™

Aide et didacticiels

Il se peut que certains liens renvoient vers du contenu en anglais uniquement.

Octobre 2013



Nouveautés

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

Nouveautés de Prelude CC



Adobe® Prelude® CC est livré avec plusieurs fonctionnalités et améliorations inattendues. Vous trouverez, dans la suite de cette section, une présentation rapide des fonctionnalités, ainsi que des liens vers des ressources offrant davantage d'informations.

Prelude CC | Octobre 2013

[Assimilation des images fixes](#)

[Améliorations apportées aux processus de métadonnées non associées](#)

[Exportation de marques](#)

[Uniformisation automatique des éléments après assimilation](#)

[Autres améliorations](#)

Prelude CC | Juin 2013

[Vidéo | Présentation d'Adobe Prelude CC](#)

[Exécution d'une analyse de transcription en se basant sur des scripts Adobe Story](#)

[Changement de nom des fichiers au cours de l'assimilation](#)

[Prise en charge des fichiers extensibles](#)

[Indication d'un temps de preroll pour les marques](#)

[Lecture pendant la durée d'une marque](#)

[Vidéo | Organisation des éléments, des sous-éléments et des séquences dans Prelude](#)

[Modifications au niveau du panneau Assimilation](#)

[Rétablissement du lien entre un premier montage et ses éléments](#)

[Exportation directe d'un premier montage vers Adobe Media Encoder](#)

[Modifications de la boîte de dialogue Préférences](#)

[Modifications au niveau de l'interface utilisateur](#)

[Prise en charge de nouveaux formats de fichier](#)

[Transfert et téléchargement de fichiers de métadonnées XMP](#)

[Flux audio](#)

[De la communauté | 10 fonctions fascinantes de Prelude CC](#)

[En haut](#)

Prelude CC | Octobre 2013

Assimilation d'images fixes



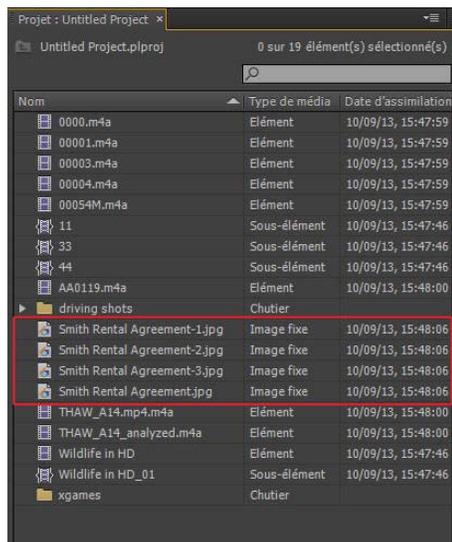
Améliorations dans Adobe Prelude CC

Vous pouvez désormais assimiler des images fixes dans Prelude. Les formats suivants sont pris en charge :

- Adobe Illustrator (.ai)
- Adobe Photoshop (.psd)
- Bitmap (.bmp)
- CompuServe GIF (.gif)
- JPEG
- PNG
- TIFF

- Fichiers d'icônes

Seules les métadonnées statiques sont associées aux images fixes dans Prelude. Aux fins de l'inclusion dans les premiers montages, une durée de 150 images est attribuée par défaut aux images fixes. Vous pouvez ajuster cette durée par défaut dans vos préférences (Préférences > Généralités). Aucune marque n'est associée aux images fixes dans Prelude.



Images fixes assimilées dans Prelude

Améliorations apportées aux processus de métadonnées non associées

Améliorations dans Adobe Prelude CC

Le panneau Métadonnées non associées vous permet d'appliquer des fichiers journaux (XMP) créés par Adobe Prelude Live Logger à des médias créés lors de la journalisation.

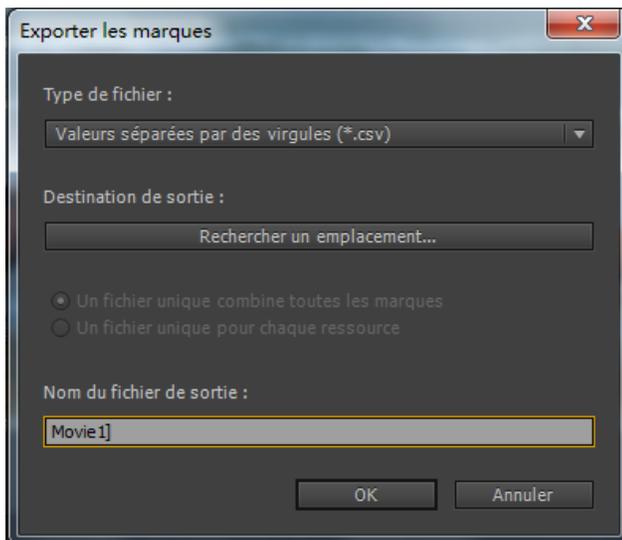
Vous pouvez désormais appliquer des métadonnées issues de plusieurs fichiers XMP (stockés sur votre ordinateur ou téléchargés à partir de Creative Cloud) vers un ou plusieurs éléments. Lorsque vous sélectionnez un fichier XMP dans le volet de gauche de la fenêtre Métadonnées non associées, les marques qui s'y trouvent sont répertoriées dans le volet de droite. Vous pouvez sélectionner les marques requises et les appliquer à un ou plusieurs éléments sélectionnés.

Remarque : avant d'appliquer des marques aux éléments actuellement sélectionnés dans le panneau Projet, vérifiez que l'option Appliquer des marques à est définie sur Heure début marque. L'option Position actuelle du lecteur s'applique uniquement à un élément ouvert dans le panneau Montage/Moniteur.

Exportation de marques

Nouveautés d'Adobe Prelude CC

Vous pouvez désormais exporter des marques à partir des éléments sélectionnés sous forme de fichier texte CSV ou de page HTML bien mise en forme (Fichier > Exportation > Marques).



Exportation de marques

Conformation automatique des éléments après assimilation

Améliorations dans Adobe Prelude CC

Prelude vous permet désormais de définir une préférence qui uniformise automatiquement le son lors de l'assimilation des éléments (Préférences > Audio > Uniformisation automatique de l'audio lors de l'acquisition).

Dans Adobe Prelude CS6, le fichier de conformation/PEK n'est pas généré tant qu'aucun élément n'a été ouvert dans le panneau Montage/Moniteur. Dans Prelude CC, tous les éléments sont conformés pendant l'assimilation. Grâce à cette amélioration, tout le contenu audio est disponible lorsque cela s'avère nécessaire. Le contenu audio en cours de lecture est désormais disponible dans la vue Miniature du panneau Projet.

Autres améliorations

-  Prelude vous permet désormais de consigner et d'appliquer des métadonnées à un média GoPro.
-  Vous pouvez désormais utiliser la vérification MD5 pour vous assurer que les fichiers assimilés correspondent à l'original.



Vérification MD5 pour les fichiers assimilés

-  Vous pouvez désormais exporter un ou plusieurs sous-éléments dans les formats pris en charge (Fichier > Exportation > Média).
-  Prelude enregistre maintenant automatiquement votre projet chaque fois que les marques sont ajoutées ou modifiées.

[En haut](#)

Exécution d'une analyse de transcription en se basant sur des scripts Adobe Story

+ Nouveautés d'Adobe Prelude CC

A l'instar du flux de production disponible dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez désormais analyser des éléments à l'aide d'Adobe Prelude et convertir le discours en métadonnées consultables. Utilisez les scripts d'Adobe Story pour guider le moteur d'analyse de l'intervention et améliorer la précision.

Prelude est désormais doté d'un nouveau volet Adobe Story qui affiche la liste des scripts disponibles dans votre compte Adobe Story. Il vous suffit de faire glisser et déposer les scènes sur les éléments dans le panneau Projet de Prelude pour associer des scripts aux éléments vidéo. Vous pouvez ensuite sélectionner les éléments et les analyser.

Changement de nom des fichiers lors de l'assimilation

+ Nouveautés d'Adobe Prelude CC

La boîte de dialogue Assimilation vous permet de créer vos propres conventions d'appellation et de les enregistrer en tant que préconfigurations. Vous pouvez également partager des préconfigurations à l'aide de la fonction Importer une préconfiguration.

La manière dont les fichiers sont renommés dépend du type de média en cours d'assimilation. Pour les éléments vidéo simples (QuickTime, AVI, etc.), l'ensemble des éléments est représenté sous forme d'un fichier unique. Adobe Prelude renomme le fichier d'élément sur le disque afin qu'il corresponde à la convention d'appellation.

En cas d'assimilation d'un média à partir d'une structure de dossier complexe (XDCAM, P2, AVCHD), Adobe Prelude renomme le pseudonyme utilisé dans le panneau Projet. En outre, le nouveau nom est écrit dans les métadonnées XMP (champ Titre du schéma XMP Dublin Core). Etant donné que ce champ est utilisé par Adobe Premiere Pro lors de l'affichage des pseudonymes de projet, l'apparence et le comportement de votre média restent cohérents dans les flux de production de produits croisés.

Prise en charge des fichiers extensibles

+ Nouveautés d'Adobe Prelude CC

Vous pouvez, à présent, assimiler et journaliser des fichiers extensibles alors qu'ils sont encore en cours d'enregistrement. Dans la section Média de la boîte de dialogue Préférences, vous pouvez personnaliser la fréquence de rafraîchissement des fichiers extensibles.

Remarque : cette fonctionnalité ne nécessite aucun composant matériel ou logiciel supplémentaire.

Indication d'un temps de preroll pour les marques

+ Nouveautés d'Adobe Prelude CC

Lorsque vous ajoutez des marques au cours de la lecture, il arrive que l'ajout ne soit pas effectué au moment précis où vous le souhaitez. Par exemple, si vous souhaitez ajouter la marque à 00:20:41:02 en cours de lecture, le retard induit par la pression sur la touche peut se traduire par l'ajout de la marque après l'instant souhaité.

Le paramètre **Preroll** vous permet de prendre en compte le retard dans l'ajout de marques lorsque le film est en mode de lecture. Dans la section **Marque** de la boîte de dialogue **Préférences**, vous pouvez spécifier la durée **Preroll** relative aux marques.

Les marques ajoutées alors que la lecture de l'élément ouvert est en cours n'utilisent pas le temps de preroll. Elles commencent au niveau de l'**indicateur d'instant présent**.

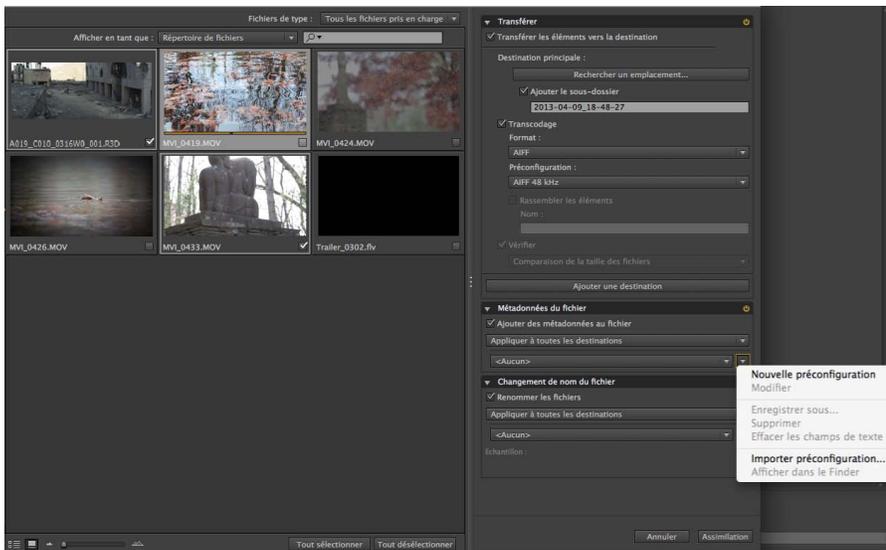
Lecture pendant la durée d'une marque

Vous pouvez désormais lire la vidéo pendant la durée d'une marque. Cliquez sur le bouton Lecture entrée-sortie sur le panneau Moniteur pour lire la vidéo pendant la durée d'une marque sélectionnée. Vous pouvez également utiliser la combinaison de touches **Ctrl + Maj + Espace** (Windows) ou **Option + K** (Mac OS).



Modifications au niveau du panneau Assimilation

- Les éléments sélectionnés sont plus clairs et entourés d'une bordure.
- Dans le menu Fichiers de type, seuls les formats de fichier pris en charge sont répertoriés. La liste tient compte de la prise en charge des fichiers audio dans cette version.
- Le libellé Concaténer se nomme désormais Rassembler les éléments.
- Dans le menu Vérifier, les libellés des options se nomment désormais Comparaison de la taille des fichiers et Comparaison bit par bit.
- Le bouton Puissance situé dans l'en-tête du panneau vous permet de désactiver toutes les fonctionnalités sans ouvrir le panneau.
- Pour assimiler des éléments dans un chutier spécifique du panneau Projet, sélectionnez le chutier avant de cliquer sur Assimilation. Les éléments vidéo sont assimilés dans le chutier indiqué.
- Deux nouveaux panneaux, Métadonnées du fichier et Changement de nom du fichier ont été ajoutés. Ces panneaux vous permettent d'ajouter des métadonnées de fichier et de modifier le nom actuel des fichiers pendant et après l'assimilation.



Rétablissement du lien entre un premier montage et ses éléments

Lorsque vous déplacez un élément, son lien avec le premier montage est rompu. Vous pouvez désormais rétablir le lien des éléments déplacés associés au premier montage.

Pour rétablir le lien entre un premier montage et ses éléments, cliquez avec le bouton droit sur les éléments dans le premier montage ouvert, puis sélectionnez Recréer le lien. Sélectionnez l'élément à son emplacement actuel. Adobe Prelude recrée le lien avec l'élément sélectionné, ainsi qu'avec les autres éléments associés au premier montage présents à cet emplacement.

Exportation directe d'un premier montage vers Adobe Media Encoder

Nouveautés d'Adobe Prelude CC

Sélectionnez un premier montage dans le panneau Projet, puis sélectionnez Fichier > Exporter > Premier montage pour exporter le premier montage directement dans Adobe Media Encoder. Sélectionnez les préconfigurations, la sortie et la destination du codage dans Adobe Media Encoder.

Cette fonctionnalité nécessite que Premiere Pro soit installé sur l'ordinateur.

Modifications de la boîte de dialogue Préférences

- Si l'écran de bienvenue est désactivé, le projet précédemment ouvert est lancé lorsque vous ouvrez Prelude. Vous pouvez réactiver l'écran de bienvenue dans la section Généralités de la boîte de dialogue Préférences. Dans le menu de démarrage, sélectionnez Afficher l'écran de bienvenue.
- Dans la section Creative Cloud, vous pouvez indiquer l'emplacement des fichiers XMP téléchargés à partir de Creative Cloud.
- Dans la section Marque, vous pouvez modifier les paramètres de couleur par défaut, ainsi que la durée des marques. Par exemple, si vous souhaitez que les marques de commentaire aient une durée par défaut de 5 secondes, indiquez la valeur dans Durée.
- Pour modifier la durée de retour en arrière lorsque vous appuyez sur la touche H, indiquez une valeur Revenir en arrière d'une durée dans la section Lecture de la boîte de dialogue Préférences.

Modifications au niveau de l'interface utilisateur

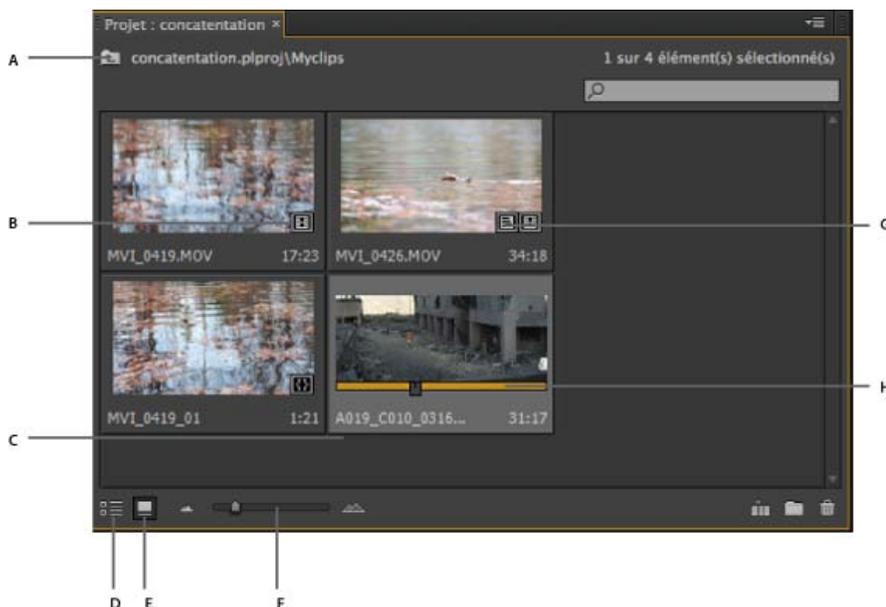
Ecran de bienvenue

Pour désactiver l'Ecran de bienvenue au démarrage, désactivez l'option Afficher l'écran de bienvenue au démarrage.

Si vous désactivez l'Ecran de bienvenue, le dernier projet ouvert s'ouvre lorsque vous démarrez Adobe Prelude. Pour réactiver l'Ecran de bienvenue, ouvrez la boîte de dialogue Préférences et sélectionnez ensuite Afficher l'écran de bienvenue dans le menu Au démarrage.

Vue miniature des éléments vidéo dans le panneau Projet

- Outre la vue Liste, la vue miniature a été ajoutée pour les éléments vidéo.
- Pour faire défiler le contenu d'un élément vidéo, placez le curseur sur la miniature ou sélectionnez l'élément et contrôlez la lecture à l'aide des touches JKL.
- Badges différents pour les éléments principaux et les sous-éléments.
- Le bouton « Remonter d'un niveau » vous permet de remonter d'un niveau lors de l'exploration des chutiers.



A. Remonter d'un niveau **B.** Badge d'élément vidéo **C.** Badge de sous-élément **D.** Vue Liste **E.** Vue Miniature **F.** Option de zoom **G.** Scène Adobe Story jointe **H.** Barre de défilement

Basculement entre un premier montage et un élément ouvert

L'interface utilisateur permettant de basculer entre un premier montage et un élément ouvert est désormais alignée sur d'autres applications vidéo d'Adobe.

CC : utilisez les options de menu du panneau Moniteur ou Montage pour basculer entre un premier montage et un élément ouvert.

CS6 : cliquez sur le nom du premier montage ou de l'élément ouvert dans le panneau Montage ou Moniteur.

Prise en charge de nouveaux formats de fichier

+ Nouveautés d'Adobe Prelude CC

- Prise en charge de la journalisation pour les fichiers Red R3D.
- Métadonnées de planification Sony XMPilot sur des caméras HD XDCAM.
 - Au cours de l'assimilation, Adobe Prelude convertit les métadonnées de planification XMPilot en métadonnées statiques. Il convertit également les marques d'origine en marques de commentaire.
- Fichiers AIFF, MP3 et WAV
- Importation et journalisation d'éléments DNxHD

Transfert et téléchargement de fichiers de métadonnées XMP

+ Nouveautés d'Adobe Prelude CC

Vous pouvez transférer des métadonnées d'élément vers Creative Cloud sous la forme d'un fichier XMP. Vous pouvez ensuite télécharger le fichier XMP dans Adobe Prelude qui s'exécute sur un autre ordinateur ou appareil et appliquer ces métadonnées aux éléments. Les métadonnées sont téléchargées dans le panneau « Métadonnées non associées ».

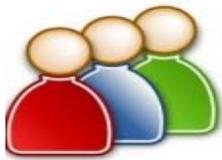
Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Utilisation de Creative Cloud pour transférer et télécharger des métadonnées d'élément.

Flux audio

Améliorations dans Adobe Prelude CC

- Vous pouvez désactiver un canal audio en utilisant l'une des méthodes suivantes :
 - Cliquez sur l'élément vidéo avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez Désactiver le son du canal audio.
 - Cliquez sur les boutons de désactivation du son dans l'en-tête de la piste.
- Les formes d'onde audio apparaissent désormais sous la même forme que dans Adobe Premiere Pro. Comme c'est le cas dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez revenir à l'ancien style des formes d'onde audio en sélectionnant Signaux audio corrigés dans le menu contextuel du panneau Montage.

De la communauté | 10 fonctions fascinantes dans Prelude CC



Découvrez ces fonctions fascinantes de Prelude CC... [En savoir plus](#)
<http://www.premiumbeat.com/blog/next-version-...>

The Beat par <http://www.premiumbeat.com>

[Partagez votre expérience sur Adobe Community Help](#)

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Nouveautés d'Adobe Media Encoder CC



Les nouvelles fonctions et améliorations d'Adobe® Media Encoder CC optimisent le codage vidéo. Vous trouverez, dans la suite de cette section, une présentation rapide des nouvelles fonctionnalités, ainsi que des liens vers des ressources offrant davantage d'informations.

- [Préconfigurations Correspondance à la source](#)
- [Exportation de données de sous-titre codé](#)
- [Prise en charge des éléments Avid DNxHD](#)
- [Mise à jour des exportateurs MPEG-2](#)
- [Améliorations du codec audio SurCode pour Dolby Digital](#)
- [Intégration plus étroite avec Adobe After Effects](#)
- [Autres modifications](#)

En outre, dans [cet article de blog de Kevin Monahan d'Adobe](#) (en anglais), vous trouverez un aperçu de quelques-unes des nouvelles fonctions de cette version.

Préconfigurations Correspondance à la source

[En haut](#)

Lors de l'exportation de fichiers vidéo au format H. 264 ou MPEG, Adobe Media Encoder vous permet d'établir une correspondance automatique avec les paramètres vidéo du fichier source à l'aide des préconfigurations Correspondance à la source. La sélection d'une préconfiguration Correspondance à la source active automatiquement les options appropriées dans l'onglet des paramètres Vidéo de la boîte de dialogue Réglages d'exportation.

Adobe Media Encoder propose les deux préconfigurations Correspondance à la source suivantes pour les exportateurs H.264 et MPEG-2 :

- **Correspondance à la source – Débit élevé** : pour les sources vidéo haute définition (HD). Il s'agit de la préconfiguration Correspondance à la source par défaut pour les exportateurs H.264 et MPEG-2.
- **Correspondance à la source – Débit moyen** : pour les sources vidéo de définition standard. (SD)

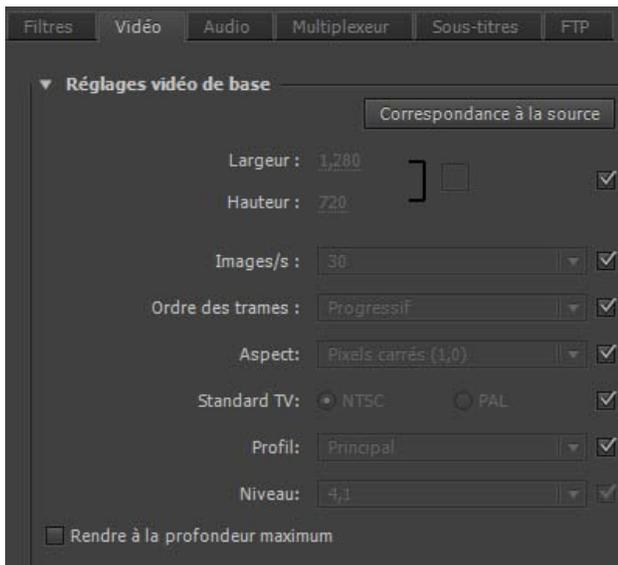
Les préconfigurations Correspondance à la source se révèlent utiles lorsque vous souhaitez transmettre quelques attributs vidéo à partir de la source et sélectionner des valeurs spécifiques pour les autres attributs. Vous pouvez enregistrer le paramètre Correspondance à la source en tant que nouvelle préconfiguration et l'appliquer à toute source dans les panneaux File d'attente ou Dossier de contrôle.

Supposons, par exemple, que votre Dossier de contrôle contienne des éléments de diverses tailles et fréquences d'images. Vous souhaitez convertir tous les éléments du Dossier de contrôle en un seul format à 24 i/s. Pour ce faire, créez une préconfiguration dont la correspondance à la source est activée pour toutes les propriétés, à l'exception du paramètre Fréquence d'images, défini sur 24 i/s.

Correspondance à la source lors de l'exportation de vidéos H.264 et MPEG-2

1. Dans Adobe Media Encoder, sélectionnez Modifier > Réglages d'exportation.
2. Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation, cliquez sur l'onglet Vidéo.
3. Cliquez sur Correspondance à la source pour activer la correspondance à la source. La correspondance à la source est activée pour les réglages vidéo de base ci-dessous :
 - Taille de l'image
 - Fréquence d'images (Images par seconde)
 - Ordre des trames
 - Format
 - Standard TV
 - Profil
 - Niveau

Vous pouvez choisir d'activer ou de désactiver la correspondance à la source pour les différentes propriétés en cliquant sur la case à cocher en regard de chacune d'elles. Si vous désélectionnez une Correspondance à la source, la valeur de correspondance à la source de chaque paramètre est affichée et vous avez la possibilité de la modifier suivant vos besoins.



Correspondance des paramètres de la source

[En haut](#)

Exportation de données de sous-titre codé

Les sous-titres codés sont généralement utilisés pour afficher la partie audio de la vidéo sous la forme de texte sur un téléviseur et sur d'autres appareils prenant en charge l'affichage des sous-titres codés.

Adobe Media Encoder peut exporter des pistes de sous-titrage codé à partir de séquences Adobe Premiere sous la forme d'un fichier « sidecar » distinct contenant les données de sous-titrage. Pour les exportations QuickTime, vous pouvez soit exporter les données sous la forme d'un fichier « sidecar » distinct, soit incorporer les données dans le fichier de sortie.

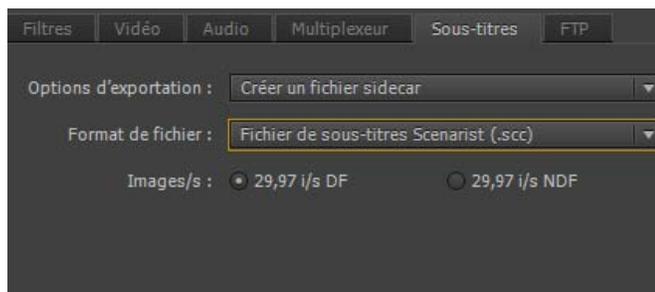
Pour plus d'informations sur l'exportation de données de sous-titrage d'Adobe Premiere Pro par le biais d'Adobe Media Encoder, reportez-vous à la section Sous-titrage et regardez cette vidéo :

Exportation des données de sous-titrage à l'aide de la boîte de dialogue Réglages d'exportation

Le nouvel onglet Sous-titres de la boîte de dialogue Réglages d'exportation vous permet de spécifier le format et la fréquence d'images lors de l'exportation de données de sous-titrage codé. Les options de fréquence d'images dépendent du format de fichier que vous avez choisi lors de l'exportation.

Adobe Media Encoder vous propose les formats « sidecar » suivants :

- Scenarist Closed Caption File (.scc) - Normes CC : CEA-608
- MacCaption VANC File (.mcc) - Normes CC : CEA-608 ou CEA-708
- SMPTE Timed Text (.xml) - Normes CC : CEA-608 ou CEA-708
- EBU Timed Text (.xml) - Normes CC : Télétexte
- EBU N19 Subtitle (.stl) - Normes CC : Télétexte



Options d'exportation des sous-titres codés

1. Pour mettre en file d'attente une séquence Adobe Premiere Pro avec des données de sous-titrage codé, utilisez l'une des opérations suivantes :

- Dans Adobe Premiere Pro, sélectionnez Fichier > Exporter > Média.

Chargez un élément de sous-titrage codé dans le Moniteur source ou sélectionnez-le dans le panneau Projet. Sélectionnez ensuite Fichier > Exporter > Média.

Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation, cliquez sur File d'attente pour envoyer la séquence dans la file d'attente d'Adobe Media Encoder.

Vous pouvez également faire glisser la séquence à partir d'Adobe Premiere Pro dans le panneau File d'attente d'Adobe Media Encoder.

2. Dans Adobe Media Encoder, sélectionnez Réglages d'exportation dans le menu contextuel du fichier.
 3. Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation, cliquez sur l'onglet Sous-titres.
 4. Sélectionnez l'Option d'exportation :
 - Créer un fichier sidecar ou
 - Incorporer dans le fichier de sortie (séquences QuickTime uniquement).
- Si vous choisissez de ne pas exporter les données de sous-titrage codé, sélectionnez Aucun.
5. Vous pouvez spécifier le format du fichier sidecar. Les options de fréquence d'images disponibles dépendent du format de fichier sidecar que vous choisissez.

Prise en charge des éléments Avid DNxHD

[En haut](#)

Adobe Media Encoder propose une prise en charge étendue des éléments Avid DNxHD. Avid DNxHD est un codec intermédiaire qui est utilisé dans plusieurs systèmes de montage vidéo non linéaire. Pour en savoir plus sur le codec Avid DNxHD, consultez [cet article](#) rédigé par Avid.

Importation et exportation aisées d'éléments DNxHD

Adobe Media Encoder prend en charge l'importation et l'exportation d'éléments Avid DNxHD sans qu'il faille installer de codecs supplémentaires.

Vous pouvez importer des éléments DNxHD aux formats suivants :

- MXF (variantes MXF OP1a et MXF Op Atom)
- QuickTime (avec couche alpha non compressée)

Vous pouvez également coder n'importe quelle source au format DNxHD MXF (variante MXF OP1a).

Nouvelles préconfigurations DNxHD MXF

Adobe Media Encoder s'est enrichi de plusieurs préconfigurations DNxHD MXF. Elles sont disponibles dans l'Explorateur de préconfigurations sous la catégorie Diffusion.

Les préconfigurations DNxHD sont disponibles en résolution 8 bits ou 10 bits. Les variantes 8 bits se trouvent dans l'espace chromatique YUV. Quant aux variantes 10 bits, elles peuvent se trouver dans l'espace chromatique YUV ou RVB. La présence d'un « X » dans le nom de la préconfiguration indique une résolution de 10 bits.

Voir aussi :

Importation et exportation d'éléments à l'aide d'Adobe Media Encoder

Mise à jour des exportateurs MPEG-2

[En haut](#)

Adobe Media Encoder s'accompagne de formats d'exportation MPEG-2, MPEG-2 Blu-ray et MPEG-2-DVD mis à jour.

Ces mises à jour apportent des améliorations en termes de performances, ainsi que les modifications suivantes au niveau de l'interface utilisateur :

Remarque : aucune modification n'a été apportée à la fonctionnalité de ces exportateurs.

- Pour donner une apparence unifiée à tous les exportateurs, l'ordre des champs a été ajusté afin de correspondre à la mise en page des exportateurs H.264 et des autres exportateurs plus récents.
- La plage des réglages du curseur Qualité s'étend désormais de 0 à 100 (elle s'étendait auparavant de 1 à 5). Les valeurs approximatives dans la nouvelle plage peuvent être calculées comme suit : 1=0, 2=25, 3=50, 4=75, 5=100.

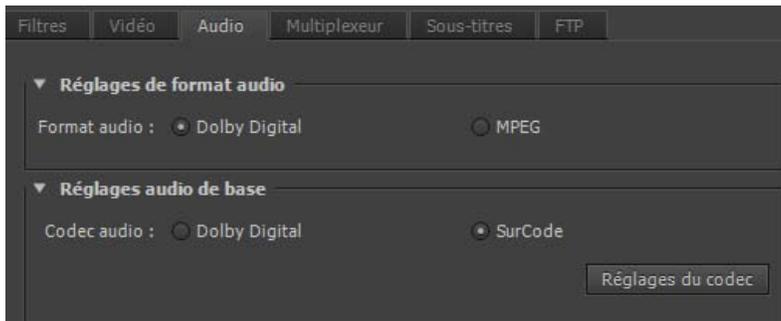
 Pour importer des préconfigurations MPEG-2 à partir d'une version CS6, vous devez recréer les préconfigurations manuellement. Vous ne pouvez pas les importer directement.

Améliorations du codec audio SurCode pour Dolby Digital

[En haut](#)

Le codec audio SurCode pour Dolby Digital est à présent disponible pour les exportateurs MPEG-2, MPEG Blu-ray, MPEG-2-DVD, H.264 et H.264 Blu-ray.

Vous pouvez sélectionner le codec audio SurCode pour Dolby Digital dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation.



Paramètres du codec audio SurCode pour Dolby Digital

1. Dans Adobe Media Encoder, sélectionnez Modifier > Réglages d'exportation.
2. Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation, cliquez sur l'onglet Audio.
3. Sous Réglages de format audio, sélectionnez le format audio Dolby Digital.
4. Sous Réglages audio de base, sélectionnez le codec audio SurCode pour Dolby Digital.
5. Pour en savoir plus sur l'installation de l'encodeur SurCode pour Dolby Digital et obtenir d'autres informations, cliquez sur Réglages du codec.

Remarque : Adobe Media Encoder installe, par défaut, une version d'évaluation de l'encodeur SurCode pour Dolby Digital. Pour continuer à utiliser l'encodeur SurCode pour Dolby Digital après la période d'évaluation, vous devez vous procurer la licence tierce auprès de [Minnetonka Audio Software](#).

Intégration plus étroite avec Adobe After Effects

[En haut](#)

Désormais, vous pouvez envoyer directement des compositions vers Adobe Media Encoder à partir d'Adobe After Effects. Deux nouvelles commandes de menu et un raccourci clavier permettent d'envoyer des compositions actives sélectionnées dans le panneau Projet vers la file d'attente de codage d'Adobe Media Encoder :

- Dans Adobe After Effects, sélectionnez Composition > Ajouter à la file d'attente Adobe Media Encoder ou Fichier > Exporter > Ajouter à la file d'attente Adobe Media Encoder.
- Utilisez le raccourci Ctrl+Alt+M (Windows) ou Cmd+Option+M (Mac OS).

Plusieurs formats d'exportation qui étaient disponibles dans les versions précédentes d'Adobe After Effects sont désormais disponibles dans Adobe Media Encoder.

Remarque : ces formats d'exportation sont désormais désactivés par défaut dans Adobe After Effects. Si vous le souhaitez, vous pouvez réactiver les anciennes versions de ces formats dans After Effects en utilisant les préférences Sortie de la boîte de dialogue Préférences. Cependant, Adobe vous recommande d'utiliser les versions plus récentes de ces formats qui sont disponibles auprès d'Adobe Media Encoder.

- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG-2
- MPEG-2 Blu-ray
- MPEG2-DVD
- MPEG4
- Windows Media (disponible uniquement sous Windows)

Pour utiliser ces formats, exportez vos compositions depuis Adobe After Effects vers Adobe Media Encoder.

Pour plus d'informations, voir **Nouveautés d'After Effects CC** et [cet article de blog](#) de Todd Kopriva d'Adobe.



Ressources de la communauté :

Autres modifications

[En haut](#)

Préconfigurations système supplémentaires

Adobe Media Encoder CC s'accompagne de nouvelles préconfigurations système pour les appareils mobiles suivants :

- Amazon Kindle Fire,
- Barnes & Noble Nook
- Tablettes Android

Adobe Media Encoder propose également des préconfigurations 1080p pour les appareils Apple suivants :

- iPad avec écran Retina (troisième et quatrième générations)
- iPad Mini
- iPhone 5
- Apple TV (troisième génération)

Vous disposez également, à présent, de nouvelles préconfigurations pour XDCAM EX et AVC-Intra dans des enveloppes MXF. Pour plus d'informations sur l'utilisation et l'installation de ces préconfigurations, consultez cet [article de blog](#) de Todd Kopriva, membre de l'équipe Adobe.

Rendu dynamique par défaut pour les formats MXF OP1a et MXF

Le rendu dynamique est activé par défaut pour les formats MXF OP1a et DNxHD MXF. Pour plus d'informations sur le rendu dynamique, consultez [cet article](#).

Prise en charge de nouveaux formats

Adobe Media Encoder prend désormais en charge les formats d'importation suivants :

- Sony 4K AVC-Intra (XAVC)
- Panasonic AVCI-200
- RED Epic Monochrome
- DNxHD.MXF
- DNxHD.MOV
- ProRes.MOV
- XDCAMHD.MOV
- XDCAMEX.MOV

Possibilité de modifier le dossier de sortie pour plusieurs sélections

Vous pouvez modifier le répertoire de sortie de plusieurs sorties en même temps en procédant comme suit :

1. Sélectionnez plusieurs sorties dans le panneau File d'attente. Vous pouvez sélectionner des sorties provenant de la même source ou de sources différentes.
2. Dans la colonne Fichier de sortie, cliquez sur le chemin de sortie de l'une des sorties sélectionnées.
3. Sélectionnez un dossier dans la boîte de dialogue, puis cliquez sur Sélectionner. Le chemin de sortie de chaque sortie de votre sélection est défini sur le nouveau dossier.

Possibilité d'importer des fichiers de caméra ARRIRAW (.ari)

Vous pouvez désormais importer directement des fichiers de caméra ARRIRAW (.ari) dans Adobe Media Encoder.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Nouveautés d'Adobe Premiere Pro CC | Juin 2013

 Mise à jour Adobe Premiere Pro CC d'octobre 2013 maintenant disponible. Pour plus d'informations sur les nouvelles fonctions et les modifications effectuées, consultez l'article **Nouveautés**.



Adobe® Premiere® Pro CC s'accompagne de plusieurs nouveautés et améliorations qui enrichissent votre environnement de montage vidéo numérique. Vous trouverez, dans la suite de cette section, une présentation rapide des nouvelles fonctionnalités, ainsi que des liens vers des ressources offrant davantage d'informations.

 **IMPORTANT** : outre les fonctionnalités mentionnées dans cet article, Adobe Premiere Pro CC s'accompagne de plusieurs fonctions utiles qui optimisent l'utilisation d'Adobe Premiere Pro. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section *Nouvelles fonctionnalités d'Adobe Premiere Pro CC | Juin 2013*.

[Présentation des nouvelles fonctionnalités d'Adobe Premiere Pro CC](#)

[Synchronisation des paramètres à l'aide d'Adobe Creative Cloud](#)

[Intégration d'Adobe Anywhere](#)

[Améliorations de l'interface utilisateur](#)

[Rétablissement de la liaison avec des médias off-line](#)

[Détection de trames en double](#)

[Sous-titrage codé](#)

[Améliorations au niveau de la précision du montage](#)

[Améliorations audio](#)

[Améliorations liées à la couleur](#)

[Extension de la puissance d'Adobe Premiere Pro](#)

[Nouveaux raccourcis clavier et raccourcis modifiés](#)

[Autres modifications](#)

[En haut](#)

Synchronisation des paramètres à l'aide d'Adobe Creative Cloud



La nouvelle fonctionnalité Synchroniser les paramètres permet aux utilisateurs de synchroniser leurs préférences, préconfigurations et paramètres avec Creative Cloud.

Si vous utilisez Adobe Premiere Pro sur plusieurs ordinateurs, la fonctionnalité Synchroniser les paramètres vous permet de garantir aisément la synchronisation des paramètres entre les différentes machines. La synchronisation s'effectue par le biais de votre compte Adobe Creative Cloud. Tous les paramètres sont transférés vers votre compte Creative Cloud, lequel peut être téléchargé et appliqué sur l'autre machine.

*Pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique **Synchronisation de paramètres dans Adobe Premiere Pro CC**.*

[En haut](#)

Intégration d'Adobe Anywhere



Adobe Anywhere permet à des équipes vidéo de collaborer efficacement et d'accéder à des médias partagés sur des réseaux standard. Vous pouvez utiliser des réseaux locaux ou distants pour accéder à des médias stockés à distance, les diffuser et les exploiter, le tout simultanément. Les transferts de fichiers volumineux, les médias en double et les fichiers proxy ne sont pas nécessaires.

Pour utiliser Adobe Anywhere dans Adobe Premiere Pro, sélectionnez Fichier > Adobe Anywhere > Se connecter. Entrez les informations requises dans la boîte de dialogue Connexion à Adobe Anywhere.

Pour en savoir plus, lisez les informations sur [Adobe Anywhere pour les vidéos](#) ou visionnez cette vidéo :

[En haut](#)

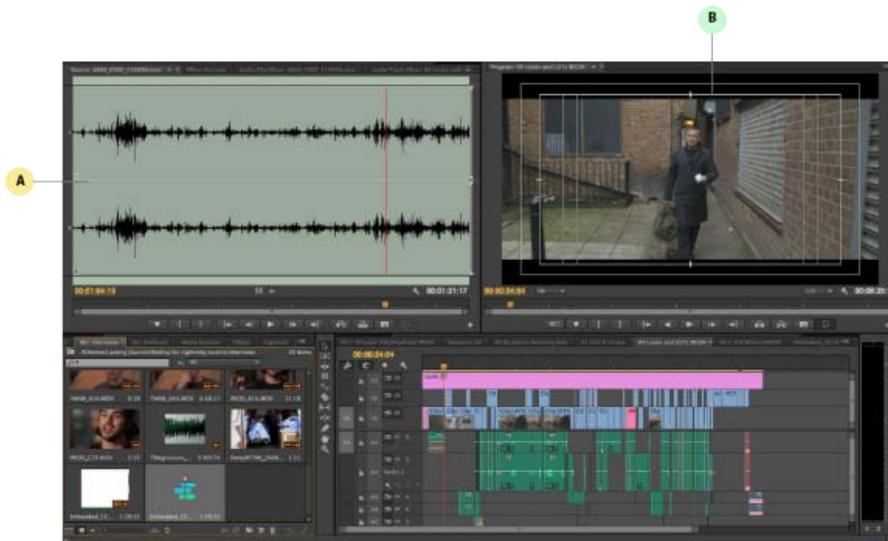
Améliorations de l'interface utilisateur

Affichage haute résolution et amélioration de l'expérience utilisateur globale

Adobe Premiere Pro fournit désormais une prise en charge HiDPI pour une expérience de visualisation améliorée avec une interface utilisateur haute résolution. Les affichages en mode HiDPI sont disponibles sur les moniteurs les plus récents tels que les ordinateurs Mac d'Apple avec écrans Retina, ce qui inclut les nouveaux modèles MacBook Pro.

Les autres améliorations apportées à l'interface utilisateur sont les suivantes :

- Amélioration des guides admissibles pour l'action et pour le titre
- Basculement entre les formes d'onde audio et vidéo d'un seul clic de la souris
- Activation et désactivation des info-bulles



Expérience de visualisation améliorée grâce à la prise en charge HiDPI

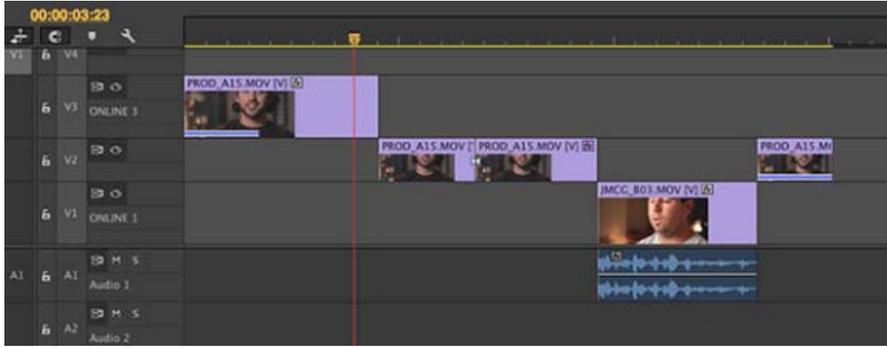
A. Affichage des données vidéo ou audio d'un seul clic de la souris **B.** Amélioration des guides admissibles pour l'action et pour le titrage

Refonte du panneau Montage à l'aide d'en-têtes de piste personnalisables

Adobe Premiere Pro s'accompagne désormais d'un panneau Montage personnalisable qui vous permet de choisir les éléments à afficher et vous

donne un accès immédiat aux commandes.

De nouvelles commandes de piste permettant de régler le volume, le panoramique, l'enregistrement et les audiomètres vous aident à travailler plus rapidement et plus efficacement.



Refonte du panneau Montage

Les en-têtes de piste du panneau Montage peuvent désormais être personnalisés, ce qui vous permet de déterminer les commandes à afficher. Les commandes étant différentes pour les pistes audio et vidéo, il existe des éditeurs de boutons distincts pour chaque type de piste.

Cliquez sur une piste audio ou vidéo avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez Personnaliser. Faites ensuite glisser les boutons suivant les besoins. Vous pouvez, par exemple, sélectionner la commande Mesure de piste et la faire glisser dans votre piste audio.

Vous pouvez aisément monter des séquences source dans d'autres séquences sans imbrication. Vous pouvez également copier des effets d'un élément vers un autre avec des attributs de collage améliorés.

Ressources de la communauté :

[Didacticiel vidéo de Josh Weiss : Le nouveau panneau Montage](#)

[En haut](#)

Rétablissement de la liaison avec des médias off-line

Vous pouvez généralement déplacer, renommer ou transcoder des fichiers vers différents formats. Adobe Premiere Pro vous permet de localiser et de relier de tels fichiers à l'aide de la nouvelle boîte de dialogue Lier un média.



A. Recherche de médias manquants

Lorsque vous ouvrez un projet contenant des médias off-line, la boîte de dialogue Lier un média fournit des informations telles que le nom du fichier, le dernier chemin d'accès connu et les propriétés des métadonnées. Adobe Premiere Pro utilise toutes ces informations pour vous permettre de localiser et de relier rapidement les médias, les remettant ainsi en ligne afin de les utiliser dans votre projet.

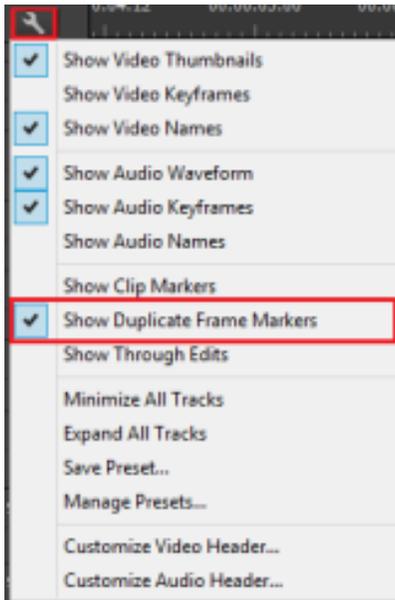
Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **Rétablissement de la liaison avec des médias off-line**.

[En haut](#)

Détection de trames en double

Adobe Premiere Pro identifie les éléments utilisés plusieurs fois dans un montage au sein d'une même séquence en affichant des marques de trames en double. Une marque de trame en double est un indicateur de couleur rayé situé au bas d'un élément pour chaque trame en double.

Pour activer les marques de trames en double, cliquez sur Paramètres d'affichage du montage et sélectionnez ensuite Afficher les marques de trames en double.



Affichage des marques de trames en double

Adobe Premiere Pro affecte automatiquement une couleur à chaque élément principal qui contient un élément en double. Adobe Premiere Pro attribue jusqu'à dix couleurs différentes. Une fois les dix couleurs attribuées, la dixième est réutilisée.

Supposons, par exemple, que vous ayez utilisé plusieurs caméras pour capturer un événement sportif. Vous pouvez utiliser différents plans de la foule pendant toute la manifestation. Si vous utilisez plusieurs fois le même plan, la fonction de détection de trames en double l'identifie à l'aide d'une bande de couleur.

Remarque : les marques de trames en double ne sont pas disponibles pour les images fixes et le remappage temporel.

Ressources de la communauté :

[Didacticiel vidéo de Josh Weiss : Indicateurs d'images en double](#)

[En haut](#)

Sous-titrage codé

Adobe Premiere Pro vous offre désormais la possibilité d'utiliser du texte de sous-titrage codé sans recourir à un logiciel de création de sous-titres distinct.



Outils de sous-titrage codé dans Adobe Premiere Pro

A. Affichage de sous-titres codés avec contenu **B.** Affichage des sous-titres sur le panneau Montage

Vous pouvez importer du texte de sous-titrage codé, le lier aux éléments appropriés, modifier le texte et régler des durées sur le panneau Montage à partir d'Adobe Premiere Pro. Une fois l'opération terminée, exportez votre séquence sur bande, ou vers Adobe Media Encoder, avec les sous-titres codés incorporés ou sous la forme d'un fichier annexe (Sidecar) distinct.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des sous-titres codés dans Adobe Premiere Pro, reportez-vous à la section **Sous-titrage codé**.

[En haut](#)

Améliorations au niveau de la précision du montage

Synchronisation automatique des angles de plusieurs caméras

Le nouveau mode Caméra multiple affiche l'interface de montage à caméra multiple dans le Moniteur du programme. Vous pouvez créer une séquence prête à monter à partir d'éléments capturés selon différents angles avec plusieurs caméras ou à partir de différentes prises d'une scène donnée.

Vous pouvez utiliser l'option Créer une séquence source à caméra multiple pour combiner des éléments qui présentent des points d'entrée ou de sortie communs ou un code temporel superposé dans une séquence à caméra multiple. Vous pouvez créer une séquence source à caméra multiple à partir d'un chutier d'éléments. Lors de la création d'une séquence à caméra multiple, une option Décalage audio de avec un intervalle de -100 à +100 images est maintenant disponible.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **Création d'une séquence source à caméra multiple**.



Utilisation de l'option *Créer une séquence source à caméra multiple* pour associer automatiquement plusieurs angles de la caméra

Synchronisation automatique d'éléments à l'aide de formes d'onde audio

Adobe Premiere Pro vous permet également de fusionner des éléments en utilisant des formes d'onde audio. Vous pouvez utiliser des données audio enregistrées à partir d'une seconde source afin de synchroniser et de créer automatiquement des éléments à caméra multiple et fusionnés à l'aide de formes d'onde audio.

Correction de la source et ciblage des pistes

La correction de la source et le ciblage des pistes ont fait l'objet d'une refonte complète en vue d'un montage plus rapide et plus efficace. Vous pouvez désormais corriger la source pour les insertions et les remplacements ou cibler des pistes pour les opérations de Copier/Coller, Concordance des images et d'autres opérations de montage et ce, d'un simple clic de la souris.

Vous pouvez créer des préconfigurations pour les scénarios de montage courants, ce qui vous permet de reconfigurer le Montage avec une seule commande.

*Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **Correction de la source et ciblage des pistes**.*

Montage de séquences non imbriquées dans des séquences de destination

Vous pouvez à présent monter des séquences source dans d'autres séquences, en laissant intacts les éléments source et la disposition de piste d'origine. Cette fonctionnalité vous permet d'utiliser des segments d'autres séquences contenant des éléments source individuels, des points de montage, des transitions et des effets, à l'instar de la fonction copier/coller.

Une commande à bascule Imbriquer la séquence source vous permet de basculer entre un mode imbriqué et non imbriqué. Cette commande est disponible à partir du menu contextuel des indicateurs de source du panneau Montage.

*Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **Montage à partir de séquences chargées dans le Moniteur source**.*

Joindre par montages

La nouvelle fonctionnalité Joindre par montages vous permet d'effectuer une jonction au moyen de montages dans vos éléments.

Dans le panneau Montage, sélectionnez les points de montage que vous souhaitez joindre dans l'élément. Ensuite, cliquez sur les points de montage sélectionnés avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl (Mac) enfoncée et sélectionnez Joindre par montages dans le menu contextuel.

Au cours du montage, des indicateurs s'affichent sur les montages superflus qui ne provoquent pas d'interruption dans la séquence d'images d'origine de l'élément. Lorsque vous utilisez la fonctionnalité Joindre par montages pour un montage, Adobe Premiere Pro corrige la découpe et

recrée un élément plus long à partir de parties contiguës.

Accrochage de l'outil Cutter

Vous pouvez à présent accrocher la tête de lecture à des éléments lorsque vous la faites glisser sur le panneau Montage. Lorsque l'accrochage est activé, l'outil Lame est sélectionné et le curseur s'aligne sur toute cible d'accrochage contenant la tête de lecture.

Pour utiliser l'outil multi-cutter sur toutes les pistes, appuyez sur la touche Maj. Pour ignorer les éléments de piste, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

Nouvelle préférence Accrocher la tête de lecture

La nouvelle préférence Accrocher la tête de lecture dans le montage lorsque l'option Magnétisme est activée contrôle le comportement de la tête de lecture lors du défilement. Lorsque vous sélectionnez cette préférence, la tête de lecture s'accroche à tous les points de montage.

Cette préférence se trouve sous la catégorie Généralités dans la boîte de dialogue Préférences.

Dénomination des séquences imbriquées

Lorsque vous créez une séquence imbriquée avec la commande Imbriquer du montage, la boîte de dialogue Nom de séquence imbriquée s'ouvre. Vous pouvez attribuer le nom de votre choix à la séquence imbriquée.

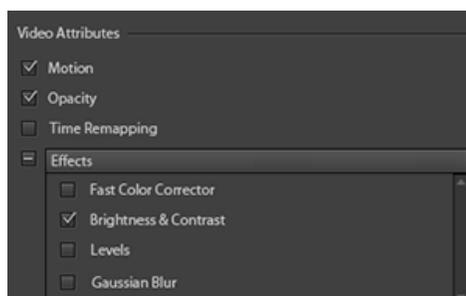
Pour utiliser la commande Séquence imbriquée, cliquez sur un élément du panneau Montage avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfoncée (Mac), puis sélectionnez Imbriquer dans le menu contextuel.

Raccord sur une durée nulle

Vous pouvez raccorder un élément sur une durée nulle à l'aide du clavier ou de la souris. Pour plus d'informations, [consultez ce didacticiel vidéo de Josh Weiss](#).

Attributs de collage améliorés

La boîte de dialogue Coller les attributs vous permet d'ajouter et de déplacer aisément des effets audio et visuels sur plusieurs éléments.



Après la copie d'un élément contenant des effets, la boîte de dialogue vous permet de sélectionner l'effet à coller dans l'élément de destination sélectionné dans le panneau Montage.

Si les éléments vidéo ou audio comportent des effets supplémentaires appliqués par l'utilisateur, ils sont également disponibles pour la sélection. Vous pouvez sélectionner un groupe d'effets ou des effets spécifiques.

Pour plus d'informations, [visionnez ce didacticiel vidéo](#).

La tête de lecture se déplace jusqu'au point de montage après une opération « Supprimer et raccorder »

Lorsque vous effectuez une opération « Supprimer et raccorder » sur des éléments dans le panneau Montage, la tête de lecture se déplace automatiquement jusqu'au début du point de montage, au lieu de rester immobile. Vous pouvez remplacer immédiatement le montage sans devoir, au préalable, repositionner la tête de lecture.

[En haut](#)

Améliorations audio

Panneau Mixage audio renommé

Le panneau Mixage audio se nomme désormais Mixage des pistes audio. Ce changement de nom vous aide à distinguer le panneau Mixage des pistes audio du nouveau panneau Mixage des éléments audio.



Mixage des pistes audio

Le menu contextuel du panneau Mixage des pistes audio a fait l'objet d'une refonte afin d'afficher les modules externes audio dans des sous-dossiers classés en vue d'accélérer la sélection.

En-tête de piste amélioré dans le panneau Montage

Un audiomètre horizontal est maintenant disponible dans les en-têtes de piste audio.



Audiomètre

Deux nouvelles commandes sont disponibles dans la zone d'en-tête de piste personnalisable du panneau Montage. Elles permettent de régler le panoramique et le volume des pistes audio.

Affectations stéréo multiples pour des pistes à des originaux multicanaux

Vous pouvez désormais affecter une piste mono ou standard à plusieurs paires de canaux d'un original multicanaux. Dans la boîte de dialogue d'attribution du panoramique, définissez les paires de canaux stéréo à affecter à une piste.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **Affectations stéréo multiples pour des pistes à des originaux multicanaux**.

Nouveau panneau Mixage des éléments

Le panneau Mixage des éléments audio vous permet de contrôler et de régler le volume et le panoramique des éléments d'une séquence lorsque le panneau Montage est actif. De même, lorsque le panneau Moniteur source est actif, le panneau Mixage des éléments audio permet d'en contrôler les éléments.



Mixage des éléments audio

Pour accéder au panneau Mixage des éléments audio, sélectionnez Fenêtre > Mixage des éléments audio dans le menu principal.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **Contrôle du volume et du panoramique de l'élément à l'aide du panneau Mixage des éléments**.

Modifications au niveau de la forme d'onde audio

Les formes d'onde audio se présentent maintenant de la même manière que les formes d'onde dans Adobe Audition. En outre, les formes d'onde audio apparaissent désormais dans des séquences imbriquées. Vous pouvez revenir aux formes d'onde standard dans le menu du panneau.

Vous pouvez également utiliser une couleur de libellé pour vos formes d'onde audio. Dans le panneau Montage, sélectionnez l'option Les signaux audio utilisent la couleur du libellé.

Nouveau gestionnaire de modules externes audio et nouveaux modules externes audio

Le Gestionnaire de modules externes audio est disponible pour le traitement des effets audio. Vous pouvez accéder au menu Gestionnaire de modules externes audio à partir des panneaux Mixage des pistes audio et Effets. Vous pouvez également accéder au Gestionnaire de modules externes audio à partir de la boîte de dialogue Préférences audio.

Adobe Premiere Pro prend désormais en charge les modules externes VST3 tiers. Sur Mac, vous pouvez également utiliser des modules externes Audio Units (AU).

Exportation QuickTime multi-canaux

Lors de l'exportation de séquences originales multicanaux, le paramètre Canal audio de la boîte de dialogue Exporter le média se transforme en menu contextuel. Ce menu vous permet de sélectionner les canaux à inclure dans l'exportation.

Prise en charge de la surface de contrôle

Adobe Premiere Pro vous permet à présent de mixer du contenu audio de manière interactive avec les surfaces de contrôle utilisant les protocoles EUCON et Mackie. Vous pouvez également utiliser des contrôleurs tiers de type tablette prenant en charge ces protocoles.

Pour connecter votre contrôleur à Adobe Premiere Pro, sélectionnez Surface de contrôle dans la boîte de dialogue Préférences. Choisissez un protocole de contrôleur dans le menu Catégorie de périphérique.

Utilisez les atténuateurs, molettes et boutons disponibles sur ces appareils pour contrôler les atténuateurs et paramètres Mixage des pistes, tels que le panoramique et la balance des pistes. Vous pouvez connecter des dispositifs pris en charge, tels que Avid MC Artist et Mackie XT, et prendre le contrôle du panneau Mixage des pistes.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **Prise en charge de la surface de contrôle**.

[En haut](#)

Améliorations liées à la couleur

Intégration du moteur Lumetri Deep Color

Adobe Premiere Pro intègre à présent le moteur Lumetri Deep Color. Vous pouvez appliquer instantanément des fichiers .look de SpeedGrade et des tables de recherche (LUT) prédéfinies à vos séquences sans quitter Adobe Premiere Pro.

Utilisez le nouveau navigateur Looks intégré dans le panneau Effets pour appliquer des effets d'étalonnage colorimétrique prédéfinis, ou pour rechercher des fichiers .look exportés à partir d'Adobe SpeedGrade ou des tables de recherche en provenance d'autres systèmes.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **Application de la correction colorimétrique de SpeedGrade dans Adobe Premiere Pro**.



Navigateur Looks intégré à Adobe Premiere Pro

[En haut](#)

Extension de la puissance d'Adobe Premiere Pro

Panneau Adobe Story

Le nouveau panneau Adobe Story d'Adobe Premiere Pro vous permet d'importer des scripts créés dans Adobe Story, ainsi que les métadonnées associées, afin de vous assister dans le cadre du montage.

Vous pouvez accéder rapidement à des scènes, des emplacements, des dialogues et des personnages spécifiques pendant que vous travaillez. Vous pouvez utiliser l'option de recherche Transcription pour rechercher les éléments dont vous avez besoin et modifier le script dans l'environnement de montage d'Adobe Premiere Pro.

Panneau Adobe Exchange

Le panneau Adobe Exchange intégré dans Adobe Premiere Pro vous permet de parcourir les versions les plus récentes des modules externes et extensions, de les installer et d'obtenir une assistance à leur sujet.

Sélectionnez Fenêtre > Extensions > Adobe Exchange pour ouvrir le panneau Adobe Exchange. Il existe des extensions gratuites et payantes.

[En haut](#)

Nouveaux raccourcis clavier et raccourcis modifiés



Adobe Premiere Pro met à votre disposition une foule de nouveaux raccourcis clavier. En voici un aperçu :

Sélection des éléments suivants et précédents d'une séquence

Les raccourcis clavier Sélectionner l'élément suivant et Sélectionner l'élément précédent vous permettent d'accéder rapidement à la sélection d'éléments en cours et de sélectionner un élément adjacent dans la séquence.

Sélection d'éléments situés sous la tête de lecture ou dans une plage Entrée/Sortie

Deux nouveaux raccourcis clavier permettent de sélectionner des éléments dans la séquence, à savoir : Sélectionner l'élément à la tête de lecture et Sélectionner l'entrée vers la sortie. Ils fournissent deux méthodes de commande par clavier légèrement différentes.

Déplacement des éléments sélectionnés vers d'autres pistes

Utilisez les raccourcis clavier Décaler la sélection de l'élément vers le haut et Décaler la sélection de l'élément vers le bas pour déplacer les éléments sélectionnés vers le haut ou vers le bas dans d'autres pistes.

*Pour obtenir la liste complète des raccourcis clavier disponibles, reportez-vous à la section **Raccourcis clavier dans Adobe Premiere Pro CC**.*

[En haut](#)

Autres modifications

Modifications au niveau du traitement par GPU

Vous pouvez désormais activer le traitement OpenCL ou CUDA sur toute carte présentant la configuration minimale requise (1 Go de RAM, tests d'ombrage de base).

Prise en charge CUDA pour NVIDIA Kepler 2000 et 4000 Prise en charge de deux GPU pour les cartes NVIDIA afin d'améliorer les performances d'exportation.

Le traitement OpenCL est désormais disponible sous Windows pour les cartes qui présentent la configuration minimale requise.

Prise en charge des codecs Mezzanine et des formats natifs

Les codecs "Mezzanine" standard et les formats vidéo, tels que ceux repris ci-dessous, sont désormais disponibles dans Adobe Premiere Pro :

- DNxHD natif dans un conteneur MXF
- Apple ProRes (décodage seul sous Windows)
- Sony XAVC
- Panasonic AVCi200

Flux d'importation/exportation améliorés pour les projets Avid et Final Cut Pro

Vous disposez, à présent, d'un flux de production amélioré pour l'importation ou l'exportation de projets Avid ou Final Cut Pro. Vous pouvez importer des projets AAF avec un degré de fidélité beaucoup plus élevé et en bénéficiant de la prise en charge de formats vidéo supplémentaires, dont DNxHD.

Exportation sur bande (périphérique en série)

Lorsqu'un périphérique en série est connecté, vous pouvez exporter la séquence que vous avez montée sur bande vidéo directement à partir de l'ordinateur pour créer, par exemple, une bande principale. Pour ce faire, sélectionnez Fichier > Exporter > Bande (périphérique en série).

Remarque : La fonction *Exportation sur bande (périphérique en série)* nécessite une solution d'exportation sur bande SDI tierce. Adobe Premiere ne peut pas effectuer une exportation sur bande en mode natif à l'aide du pilotage de matériel en série.

Pour plus d'informations sur les nombreuses autres nouveautés, reportez-vous à la section **Nouvelles fonctionnalités d'Adobe Premiere Pro CC**.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Didacticiels de prise en main

[Vidéo | Qu'est-ce que Prelude CC](#)

Didacticiel vidéo (30 mai 2013)

[Vidéo | Organisation des éléments dans Prelude](#)

Didacticiel vidéo (30 mai 2013)

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

A propos d'Adobe Prelude

Présentation d'Adobe Prelude

Flux de production

Extension d'Adobe Prelude

Le logiciel Adobe Prelude est un outil d'assimilation et de journalisation vidéo qui vous permet de rapidement étiqueter et transcoder du métrage brut à partir de caméras basées sur fichiers. Il s'agit d'une plate-forme ouverte qui prend en charge une intégration personnalisée à des technologies et systèmes de gestion tiers.

Vous pouvez également consulter cette vidéo sur Video2Brain. <http://www.video2brain.com/en/videos-13357.htm>

Flux de production

[En haut](#)

1. Créer un projet / Ouvrir un projet existant

Adobe Prelude permet de créer un fichier de projet (.plproj) pour chaque projet que vous créez dans Prelude. Le fichier de projet contient les références aux médias que vous ajoutez à votre projet.

Un fichier de projet stocke uniquement les références aux fichiers source que vous assimilez. Pour cette raison, la taille des fichiers de projet reste relativement petite. Puisque seules les références aux fichiers sources sont stockées, vous pouvez sans souci déplacer, renommer ou supprimer vos fichiers sources. Si des fichiers média sont déplacés ou renommés, vous pouvez les reconnecter à votre projet à l'aide de la commande Recréer le lien disponible dans le menu Fichier.

2. Assimiler le métrage brut

Assimilez des éléments vidéo entiers ou uniquement les parties d'un élément (assimilation partielle). Choisissez un codec qui répond le mieux à vos besoins de montage.

Les vérifications de la taille de fichier et du niveau d'octet vous permettent d'identifier immédiatement si le métrage a été assimilé sans erreur.

3. Organiser le métrage assimilé

Vous pouvez réorganiser l'ordre des éléments en les déplaçant dans le panneau du projet. Servez-vous des chutiers pour réorganiser le contenu d'un projet comme vous utilisez des dossiers pour organiser des fichiers. Les chutiers peuvent contenir des éléments, des sous-éléments et des premiers montages.

4. Journaliser des éléments vidéo

Utilisez les options de l'interface ou les raccourcis clavier pour ajouter des métadonnées temporelles aux éléments et pour créer des sous-éléments. Les marques et autres métadonnées temporelles vous aident à rapidement organiser et rechercher des éléments. Vous pouvez exploiter les informations de métadonnées en les exportant vers d'autres logiciels tels qu'Adobe Premiere Pro.

5. Créer des premiers montages

Créez des premiers montages à partir d'éléments et de sous-éléments avant de les envoyer vers d'autres logiciels, tels qu'Adobe Premiere Pro, pour le montage final.

6. Exporter vers Adobe Premiere Pro/Final Cut Pro

Vous pouvez exporter des premiers montages, des éléments, des sous-éléments et des chutiers vers un projet Adobe Premiere Pro ou un fichier FCP XML. Eventuellement, vous pouvez envoyer directement le premier montage vers Adobe Premiere Pro pour l'ajuster.

Les informations de société et de métadonnées d'Adobe Prelude sont transmises à Adobe Premiere Pro. Ce flux de production transparent réduit les tâches de post-production lorsque vous créez le montage final d'une séquence.

Extension d'Adobe Prelude

[En haut](#)

Les partenaires techniques d'Adobe peuvent utiliser le kit de développement logiciel Adobe Prelude SDK pour personnaliser Adobe Prelude.

- Exploitez les capacités de plate-forme ouverte XMP de la plate-forme d'Adobe Prelude qui s'intègre à des technologies et systèmes de gestion d'éléments tiers.

- Créez des marques personnalisées, temporelles et consultables grâce à des panneaux ActionScript® qui capturent les informations de votre projet ou société.
- Importez des métadonnées d'événement à partir d'autres sources spécifiques à un flux de production. Ensuite, ajoutez-les à votre métrage dans Adobe Prelude en les important en tant que flux ou fichier XMP.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Utilisation d'Adobe Prelude

Vous pouvez utiliser Adobe® Prelude™ pour assimiler des éléments, transcoder le métrage, créer des marques de sous-éléments et des premiers montages, puis importer ces données dans Adobe® Premiere® Pro.

Vous pouvez utiliser les fonctions de métadonnées et d'attribution de nom d'élément d'Adobe Prelude pour créer rapidement des sous-éléments, assembler des premiers montages et les envoyer vers Adobe Premiere Pro sous la forme d'une séquence en vue d'un montage immédiat. Vous pouvez ensuite exporter des premiers montages, des éléments, des sous-éléments et des chutiers à partir d'Adobe Prelude vers un projet Adobe Premiere Pro en vue du montage.

Pour plus d'informations sur l'utilisation d'Adobe Prelude, consultez la section [Aide d'Adobe Prelude](#).

Exportation de fichiers à partir d'Adobe Prelude

[En haut](#)

Vous pouvez exporter des premiers montages, des éléments, des sous-éléments et des chutiers à partir d'Adobe Prelude vers un projet Adobe Premiere Pro ou un fichier FCP XML. Une autre possibilité consiste à envoyer directement le premier montage vers Adobe Premiere Pro en vue du montage.

Les informations de société et de métadonnées d'Adobe Prelude sont transmises à Adobe Premiere Pro. Ce flux de production transparent réduit les tâches de post-production lorsque vous créez le montage final d'une séquence et accélère la procédure.

Exportation d'un projet Adobe Premiere Pro ou d'un fichier XML Final Cut Pro

Pour exporter un fichier de projet Adobe Premiere Pro contenant des éléments, des sous-éléments, des marques et des premiers montages d'Adobe Prelude, procédez comme suit :

1. Sélectionnez Fichier > Exporter.
2. La boîte de dialogue Exporter s'affiche.
3. Sélectionnez la destination du fichier de projet.
4. Nommez le fichier de projet et cochez la case d'activation.
5. Dans le menu Type, sélectionnez le type de fichier XML Premiere Pro ou Final Cut Pro 7.
6. Facultatif : exportez un média associé en cochant la case d'activation, puis en nommant le dossier.
7. Cliquez sur OK.

Le fichier est exporté. Désormais, vous pouvez importer ou ouvrir le fichier de projet dans Adobe Premiere Pro.

Ressources

- [Aide d'Adobe Prelude](#)
- [Didacticiel vidéo : qu'est-ce qu'Adobe Prelude ?](#)
- [Didacticiel vidéo : présentation de l'interface](#)
- [Didacticiel vidéo : amélioration des marques et de l'importation à partir de Prelude](#)
- [Didacticiel vidéo : partage des éléments et des premiers montages directement avec Adobe Premiere Pro](#)
- [Didacticiel vidéo : ajout de commentaires](#)

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Espace de travail et flux de production

Réseaux et supports amovibles avec vidéo numérique

Dépannage (19 octobre 2012)

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

L'espace de travail d'Adobe Prelude

[Didacticiel vidéo](#)

[Ecran de bienvenue](#)

[Espaces de travail Assimilation, Journalisation, Liste et Premier montage](#)

[Création d'espaces de travail personnalisés](#)

[Panneaux d'Adobe Prelude](#)

Didacticiel vidéo

[En haut](#)

Pour afficher la vidéo en mode plein écran, cliquez sur .

Ecran de bienvenue

[En haut](#)

L'Ecran de bienvenue s'affiche lorsque vous ouvrez Adobe Prelude. Utilisez l'Ecran de bienvenue pour créer un projet, ouvrir un projet existant ou accéder à l'aide d'Adobe Prelude.

Pour désactiver l'Ecran de bienvenue au démarrage, désactivez l'option Afficher l'écran de bienvenue au démarrage sur l'Ecran de bienvenue.

Si vous désactivez l'Ecran de bienvenue, le dernier projet ouvert s'ouvre lorsque vous relancez Adobe Prelude. Pour réactiver l'Ecran de bienvenue, ouvrez la boîte de dialogue Préférences et sélectionnez ensuite Afficher l'écran de bienvenue dans le menu Au démarrage.

Espaces de travail Assimilation, Journalisation, Liste et Premier montage

[En haut](#)

Les espaces de travail par défaut disponibles dans Adobe Prelude sont conçus pour afficher des dispositions de panneau optimisées pour des tâches telles que la journalisation ou le traitement de premiers montages.

Boîte de dialogue Assimilation

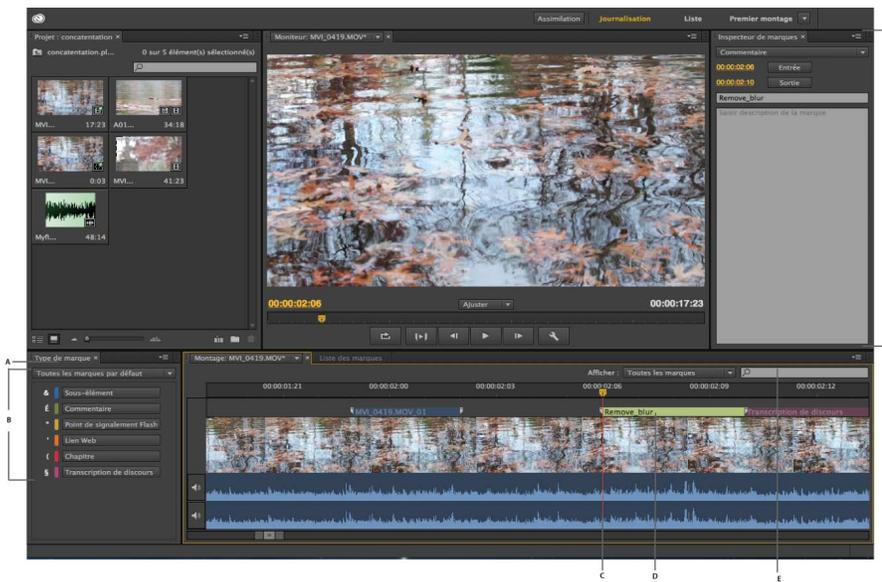
Utilisez la boîte de dialogue Assimilation pour sélectionner et assimiler des éléments vidéo. Vous pouvez également sélectionner les dossiers et premiers montages. Lorsque vous sélectionnez un dossier, tous les éléments vidéo associés qu'il contient sont assimilés.

Vous pouvez assimiler des éléments à partir de votre ordinateur, d'un autre logiciel ou des périphériques connectés tel qu'un disque dur externe, une caméra vidéo ou une carte mémoire. Vous pouvez assimiler une portion d'un élément (assimilation partielle) en définissant les points d'entrée et de sortie de la miniature de l'élément et en activant le transcodage dans la section Transférer les éléments vers la destination. Vous pouvez également choisir l'option de codage qui répond le mieux à vos besoins en montage.

Adobe Prelude vous permet d'ajouter des métadonnées et de renommer des fichiers avant de les assimiler.

Pour afficher l'emplacement des éléments sur l'ordinateur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément en mode Liste ou Vignettes. Sélectionnez Afficher dans l'Explorateur (Windows) ou Afficher dans le Finder (Mac OS).

L'espace de travail Journalisation

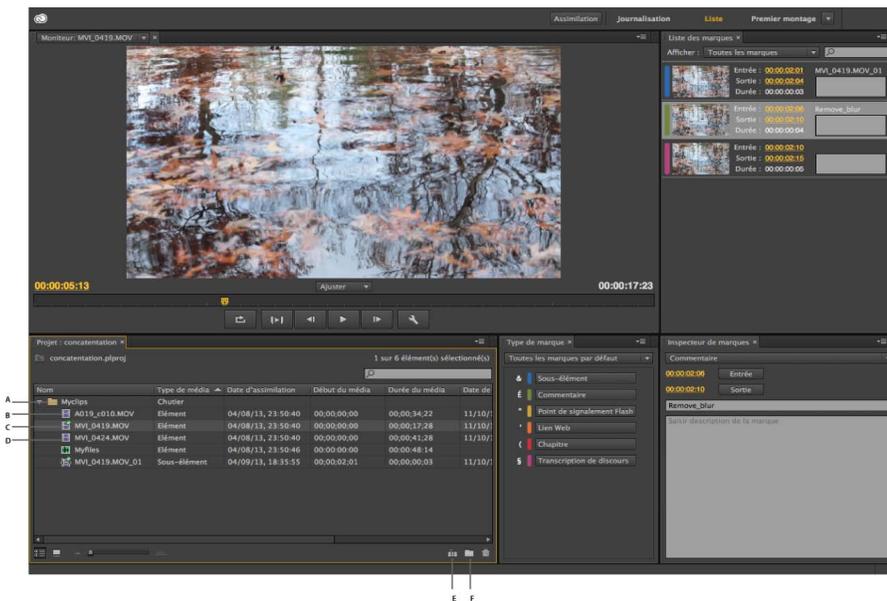


Panneau Type de marque

A. Panneau des marques de métadonnées **B.** Boutons Marque **C.** Indicateur d'instant présent (tête de lecture) **D.** Marque de métadonnées appliquée à l'élément vidéo **E.** Option de recherche des marques **F.** Panneau pour modifier les informations sur les métadonnées

L'espace de travail Journalisation est optimisé pour l'ajout rapide de métadonnées et la création de sous-éléments. Ajouter des marques et d'autres métadonnées pour organiser et rechercher rapidement des éléments. Vous pouvez exploiter les métadonnées en les exportant vers Adobe Premiere Pro ou d'autres applications.

L'espace de travail Liste



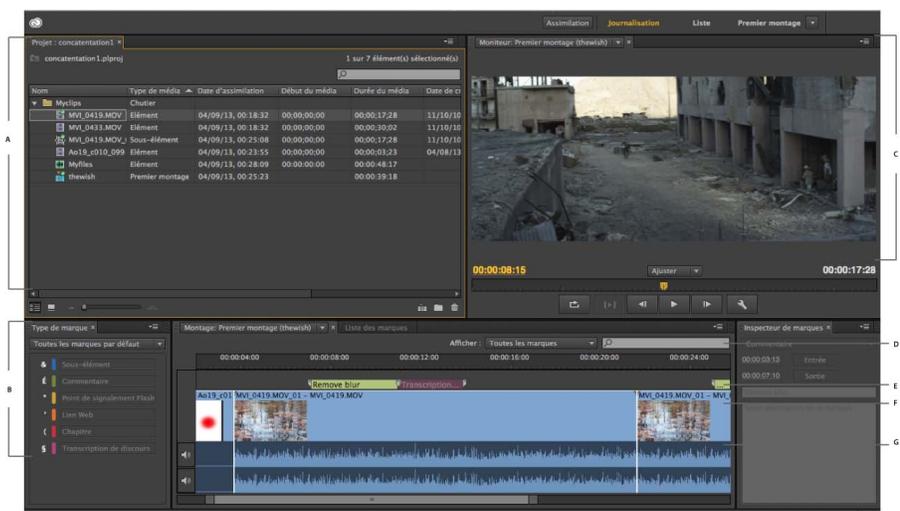
L'espace de travail Liste

A. Chutier **B.** Élément vidéo **C.** Élément vidéo ouvert dans le panneau Montage **D.** Sous-élément ouvert dans le panneau Montage **E.** Créer un premier montage **F.** Créer un chutier

Dans le panneau Projet, vous pouvez réorganiser le contenu d'un projet comme vous le faites avec des dossiers pour organiser des fichiers. Les chutiers peuvent contenir des éléments, des sous-éléments et des premiers montages. Utilisez le panneau Projet pour créer un premier montage, puis ajoutez-lui des sous-éléments.

Réorganisez le contenu du panneau Projet en le faisant glisser vers un nouvel emplacement.

L'espace de travail Premier montage



L'espace de travail Premier montage

A. Panneau Projet contenant des éléments et premiers montages **B.** Fenêtre de montage contenant les sous-éléments du premier montage **C.** Panneau Moniteur **D.** Option de recherche pour les marques **E.** Piste contenant les informations de métadonnées et de sous-élément **F.** Piste vidéo **G.** Piste audio

Ouvrez le premier montage que vous avez créé, et ajoutez des éléments et des sous-éléments au panneau Montage. Lorsque vous exportez des premiers montages vers Adobe Premiere Pro ou d'autres applications, toutes les informations d'organisation et de métadonnées des éléments sont conservées.

Utilisez les options du menu Afficher pour afficher sélectivement des marques dans le montage.

Création d'espaces de travail personnalisés

[En haut](#)

Utilisez le menu Fenêtre pour accéder aux panneaux d'Adobe Prelude. Comme dans les autres applications Adobe, vous pouvez faire flotter et ancrer des panneaux et des images. Vous pouvez également créer des espaces de travail personnalisés. Pour accéder à des Espaces de travail personnalisés, sélectionnez Fenêtre > Espace de travail, puis faites votre choix parmi les options proposées.

Si vous disposez d'un espace de travail personnalisé que vous utilisez fréquemment, vous pouvez en créer un en cliquant sur Fenêtre > Espace de travail > Nouvel espace de travail. L'espace de travail personnalisé est ajouté au menu Fenêtre > Espace de travail. Pour revenir à l'espace de travail par défaut, sélectionnez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail en cours.

Remarque : Une image est un ensemble de panneaux groupés.

Réorganisez le contenu d'un panneau et dans tous les panneaux en le faisant glisser vers son nouvel emplacement.

Panneaux d'Adobe Prelude

[En haut](#)

Voici une liste partielle des panneaux de Prelude :

Panneau	Description
Extensions	Contient des extensions ou des plug-ins pour étendre les fonctionnalités d'Adobe Prelude. Si aucune Extension ou aucun plug-in n'est disponible, cette option est désactivée.
Événements	Affiche le niveau de son de la séquence en cours de lecture dans le montage. Répertorie les avertissements, les messages d'erreur et d'autres informations permettant d'identifier et de résoudre des problèmes.
Historique	Le panneau Historique permet d'accéder à un état précis du projet créé pendant la session de travail en cours. Chaque fois que vous apportez une modification au projet, un nouvel état est ajouté au panneau. Vous pouvez modifier le projet à partir de l'état sélectionné. Cliquez avec le bouton droit sur le panneau Historique pour afficher les options disponibles.

	Le panneau Historique est effacé lorsque vous permutez entre un élément ouvert et un premier montage. Il est également effacé lorsque vous enregistrez l'élément ouvert ou le premier montage.
Liste des marques	Affiche tous les marques de la séquence actuellement ouverte. Ce panneau vous permet également de modifier le code temporel des points d'entrée et de sortie, ou de modifier la description de la marque.

Le panneau Moniteur



Espace de travail Moniteur

A. Indicateur d'instant présent (tête de lecture) **B.** Code temporel **C.** Vidéo en boucle **D.** Lecture entrée-sortie **E.** En arrière **F.** Options d'agrandissement **G.** Lecture/Pause **H.** En avant **I.** Réglages de sortie **J.** Durée de l'élément

Double-cliquez sur un élément vidéo dans le panneau Projet pour l'ouvrir et le lire dans le panneau Moniteur. Le moniteur vous permet d'accéder aux options de lecture et de navigation standard. Vous pouvez utiliser le code temporel, les boutons de lecture ou la tête de lecture pour naviguer dans la séquence.

L'option Lecture entrée-sortie permet de lire une vidéo pendant la durée d'une marque sélectionnée.

 Utilisez les raccourcis clavier J, K et L pour afficher un aperçu de l'élément. Pour un contrôle plus précis, utilisez la combinaison de touches J et K pour reculer lentement et de touches K et L pour avancer lentement.

Définition de la qualité d'affichage

En raison de leur débit ou de leur taux de compression élevés, certains formats s'affichent mal lorsqu'ils sont lus en mode plein écran et à vitesse nominale. Il est possible dans ce cas de réduire la résolution afin d'en accélérer la lecture, au détriment toutefois de la qualité de l'image. Ce compromis est plus visible lors de l'affichage de formats AVCHD et autres médias incluant des codecs H.264. S'ils ne sont pas en pleine résolution, en effet, la correction d'erreur est désactivée pour ces formats et des artefacts apparaissent alors fréquemment durant la lecture. Ces artefacts n'apparaissent toutefois pas dans le média exporté.

La définition de résolutions de lecture et d'interruption distinctes vous garantit une plus grande latitude en termes de contrôle. Dans le cas d'un métrage en haute résolution, vous pouvez définir une résolution de lecture plus faible (1/4, par exemple) pour une lecture fluide et régler le paramètre Résolution interrompue sur Intégrale. Ces paramètres vous permettent de vérifier la qualité de la mise au point ou du masquage flou lorsque la lecture est en pause. Le défilement place le moniteur en résolution de lecture, pas en résolution interrompue.

1. Cliquez sur le bouton Sortie.
2. Sélectionnez une option pour Résolution de la lecture et Résolution interrompue.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Association de scripts Adobe Story à des éléments vidéo dans Adobe Prelude

Suppression des métadonnées de script à partir des éléments

Dans Prelude, vous pouvez lier des éléments vidéo avec des scripts Adobe Story, puis analyser les éléments pour améliorer l'exactitude de la transcription. Guidé par le script intégré, Prelude procède à l'analyse à l'aide d'Adobe Media Encoder.

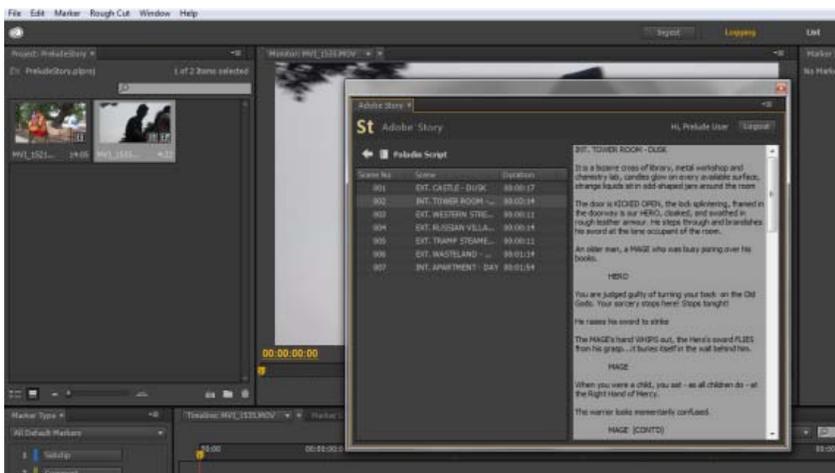
Lors de l'analyse, lorsque suffisamment de correspondances avec le script intégré sont trouvées, la transcription analysée est remplacée par le texte du script intégré. L'orthographe, les noms propres et la ponctuation du script de référence sont conservés pendant le remplacement, ce qui n'est pas possible avec l'analyse de l'intervention standard.

Après l'analyse, les marques de la transcription apparaissent sur l'élément. Vous pouvez rechercher des mots individuels dans le panneau Projet pour filtrer les éléments contenant des métadonnées. Vous pouvez également rechercher un élément ouvert à l'aide du champ de recherche dans le panneau Montage ou Liste des marques.

Une fois l'exportation effectuée vers Adobe Premiere Pro, les marques de transcription sont affichées dans la section de texte Analyse du panneau Métadonnées d'Adobe Premiere Pro.

Remarque : ce processus est disponible uniquement pour les scénarios TV et de film dans Story. Les autres types de scripts ne sont pas visibles dans Prelude.

1. Sélectionnez Fenêtre > Adobe Story.
2. Connectez-vous à Adobe Story à l'aide de vos informations d'identification ID Adobe.
3. Ouvrez le script contenant des scènes à associer aux éléments vidéo dans Adobe Prelude.
4. Sélectionnez une scène à partir du script et faites-la glisser sur l'élément dans Adobe Prelude. Une fois le script lié, le badge du script associé s'affiche sur l'élément.



5. Cliquez sur l'élément avec le bouton droit de la souris et sélectionnez ensuite Analyser le contenu. L'élément est envoyé à Adobe Media Encoder pour analyse. Attendez que l'analyse soit terminée.
6. Une fois l'analyse terminée, des marques de synthèse vocale apparaissent sur le montage.

Ouvrez le panneau Métadonnées en cliquant sur Fenêtre > Métadonnées. Les métadonnées de la scène importée sont affichées dans la section Script du panneau.

💡 Si nécessaire, vous pouvez associer plusieurs éléments dans Prelude à une scène dans un script Adobe Story.

Suppression des métadonnées de script à partir des éléments

- Cliquez avec le bouton droit sur l'élément vidéo et sélectionnez Effacer les données du script.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Importation de médias

Réseaux et supports amovibles avec vidéo numérique

Dépannage (19 octobre 2012)

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

Assimilation d'éléments multimédias

[Vidéo | Organisation des éléments, des sous-éléments et des séquences dans Prelude](#)

[Formats de fichiers pris en charge pour l'assimilation](#)

[Création d'un projet / Ouverture d'un projet existant](#)

[Assimilation d'éléments vidéo](#)

[Changement de nom des fichiers lors de l'assimilation](#)

[Ajout de métadonnées aux fichiers en cours d'assimilation](#)

[Rétablissement du lien vers des fichiers déplacés](#)

La vidéo et le son provenant de caméscopes qui utilisent des fichiers sont contenus dans des fichiers numériques. L'assimilation est le processus de transfert des données à partir du support d'enregistrement et, le cas échéant, de transcodage vers d'autres formats.

Vous créez un projet avant d'assimiler des éléments vidéo dans Adobe Prelude. Adobe Prelude crée un fichier de projet (.plproj) pour chaque projet que vous créez.

Un fichier de projet stocke uniquement les références aux fichiers source que vous assimilez. Pour cette raison, la taille des fichiers de projet reste relativement petite.

[En haut](#)

Formats de fichiers pris en charge pour l'assimilation

Vous pouvez assimiler des fichiers vidéo, audio uniquement (AIFF, MP3 et WAV) et des fichiers image fixe (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, bitmap, GIF, JPEG, PNG, TIFF et fichiers d'icônes) dans Prelude.

Remarque : *Seules les métadonnées statiques sont associées aux images fixes dans Prelude. Aux fins de l'inclusion dans les premiers montages, une durée de 150 images est attribuée par défaut aux images fixes. Vous pouvez ajuster cette durée par défaut dans vos préférences (Préférences > Généralités). Aucune marque n'est associée aux images fixes dans Prelude.*

Le format Panasonic P2 Prelude prend en charge la variante Panasonic Op-Atom du format MXF avec des données vidéo aux formats DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD et AVC-I.

La racine de la structure de fichier P2 est un dossier CONTENTS. Chaque élément d'origine (vidéo ou audio) se trouve dans un fichier enveloppant MXF distinct ; les fichiers vidéo MXF se trouvent dans le sous-dossier VIDEO et les fichiers audio MXF dans le sous-dossier AUDIO. Les fichiers XML du sous-dossier CLIP contiennent les associations entre les fichiers d'origine et les métadonnées associées.

Pour lire une carte P2 sur votre ordinateur, vous devez disposer du pilote approprié (disponible en téléchargement sur le site Web de Panasonic). Panasonic propose également l'application P2 Viewer, qui vous permet d'explorer et de lire les médias stockés sur une carte P2.

Remarque : *pour utiliser certaines fonctionnalités des fichiers P2, vous devez d'abord modifier les propriétés du fichier de lecture seule en lecture et écriture. Par exemple, pour modifier les métadonnées du code temporel d'un élément à l'aide de la boîte de dialogue Code temporel, définissez d'abord les propriétés du fichier en lecture et écriture. Utilisez l'explorateur fourni avec le système d'exploitation pour modifier les propriétés du fichier.*

Formats XDCAM et AVCHD Les fichiers vidéo en provenance de caméscopes XDCAM HD sont stockés dans le dossier CLIP, au format MXF. Les caméscopes XDCAM EX enregistrent des fichiers MP4 dans un dossier nommé BPAV.

XMPilot est un module complémentaire en option proposé par Sony pour certaines de ses caméras HD XDCAM. Adobe Prelude convertit les métadonnées Planification de XMPilot en métadonnées statiques. Les marques d'origine sont converties en marques de commentaire. Désormais, les métadonnées collectées et ajoutées au système XMPilot en cours de production sont conservées pendant la post-production.

Lors de l'utilisation de fichiers AVCHD, veillez à préserver la structure des dossiers. Les fichiers Raw MTS ne peuvent pas être consignés dans Prelude.

[En haut](#)

Création d'un projet / Ouverture d'un projet existant

Utilisez les options de l'écran de bienvenue pour créer un projet ou ouvrir un projet existant.

Si votre projet est déjà ouvert dans Prelude, sélectionnez l'une des options suivantes :

- Pour créer un projet, sélectionnez Fichier > Nouveau projet. Vous pouvez également appuyer sur **Ctrl+Alt+N** (Windows) ou **Cmd+Opt+N** (Mac OS). Spécifiez un nom et un emplacement pour le fichier de projet.
- Pour ouvrir un projet existant, sélectionnez Fichier > Ouvrir un projet. Vous pouvez également appuyer sur **Ctrl+Maj+O** (Windows) ou **Cmd+Maj+O** (Mac OS). Naviguez jusqu'à l'emplacement du fichier de projet et ouvrez-le.

[En haut](#)

Assimilation d'éléments vidéo

Vous pouvez assimiler des éléments vidéo entiers ou une partie seulement (assimilation partielle). Vous pouvez également transcoder les éléments vidéo sélectionnés en recourant à plusieurs options de codage.

1. Sélectionnez Fichier > Assimilation. Vous pouvez également appuyer sur **Ctrl+I** (Win) ou **Cmd+I** (Mac OS).

 Pour assimiler des fichiers dans un dossier spécifique, sélectionnez ce dernier dans le panneau Projet avant de cliquer sur Assimilation.

2. Naviguez jusqu'au dossier contenant les médias, puis cliquez sur le dossier. Le contenu du dossier s'affiche dans le panneau central.

 Conseil : pour accéder aux dossiers à partir desquels vous avez précédemment assimilé du contenu, utilisez le menu situé au-dessus du panneau.

3. Effectuez les opérations suivantes en fonction de vos besoins :

- Pour afficher le contenu sous forme de vignettes, cliquez sur le bouton Mode icône .
- Pour afficher le contenu sous la forme d'une liste, cliquez sur le bouton Mode Liste .
- Pour prévisualiser rapidement le contenu d'un élément vidéo, faites glisser le curseur sur la vignette. Vous pouvez également cliquer sur la vignette, puis utiliser la tête de lecture pour faire défiler la séquence. Vous pouvez également utiliser les touches JKL pour contrôler la lecture de la vignette sélectionnée.
- Pour modifier la taille de la vignette des éléments vidéo dans le panneau, utilisez le curseur de zoom .
- Pour afficher des fichiers d'un type particulier, sélectionnez une option dans le menu Fichiers de type. Répétez la procédure pour choisir plusieurs options. Par défaut, tous les types de fichier qu'Adobe Prelude prend en charge sont affichés.
- Pour afficher les fichiers d'une source particulière, sélectionnez une option dans le menu Afficher en tant que. En cas d'assimilation à partir d'un périphérique, assurez-vous qu'il est connecté à votre ordinateur.
- Pour sélectionner des éléments à assimiler, cochez la case correspondante. Cliquez sur Tout sélectionner pour sélectionner tous les éléments pour l'assimilation.

4. Pour assimiler une partie spécifique d'un élément (assimilation partielle), cliquez sur sa vignette. Utilisez les raccourcis clavier JKL ou faites glisser la tête de lecture pour naviguer dans l'élément. Appuyez sur I et O aux positions voulues pour définir les points d'entrée et de sortie.

Lors de l'utilisation de cette fonctionnalité, assurez-vous que l'option Transcodage est activée. Le transcodage est requis pour l'assimilation partielle.

5. Afin de spécifier un emplacement pour les fichiers assimilés, sélectionnez Transférer les éléments vers la destination, puis effectuez l'une des opérations suivantes :

- a. Pour changer le dossier des fichiers transférés, sélectionnez Rechercher l'emplacement dans le menu Destination principale, puis sélectionnez un dossier de destination.
- b. (Facultatif) Pour créer un sous-dossier de fichiers transférés dans le dossier sélectionné, cliquez sur Ajouter un sous-dossier. Entrez le nom du sous-dossier. La création d'un sous-dossier évite l'écrasement accidentel de fichiers portant le même nom.

6. Pour transférer les fichiers média sans transcodage, ne cochez pas l'option Transcodage.

Pour vous assurer que les fichiers copiés correspondent à l'original, sélectionnez Vérifier. Cette option est disponible uniquement pour la

Destination principale et lorsque l'option Transcodage est désactivée.

Comparaison MD5 : exécute un contrôle MD5 et vérifie que le fichier source est le même que le fichier assimilé.

Comparaison de la taille des fichiers : vérifie si la taille du fichier assimilé est la même que celle de l'élément vidéo d'origine.

Comparaison bit par bit : procède à un contrôle CRC et vérifie si la somme de contrôle du fichier source est la même que celle du fichier assimilé. Si les fichiers sont différents, les sommes de contrôle ne correspondent pas et le test échoue.



Vérification MD5 pour les fichiers assimilés

7. Afin de spécifier des paramètres de transcodage pour les fichiers assimilés, sélectionnez Transcodage. A l'aide des sous-menus, définissez les préconfigurations pour le transcodage des fichiers. Pour définir d'autres préconfigurations, ajoutez des préconfigurations dans Adobe Media Encoder. Les préconfigurations sont répercutées dans Prelude.

Si Adobe Premiere Pro est installé sur votre ordinateur, sélectionnez Rassembler les éléments pour combiner plusieurs éléments sélectionnés en un seul élément vidéo. Attribuez un nom à l'élément vidéo. Après avoir procédé à l'assimilation, l'élément rassemblé s'affiche dans le panneau Projet.

8. Pour transcoder les fichiers sélectionnés dans plusieurs formats ou pour transférer des fichiers vers plusieurs emplacements, cliquez sur Ajouter une destination. Répétez la procédure.

Remarque : Seuls les fichiers transférés vers la destination principale s'affichent dans le panneau de projet Prelude lorsque l'assimilation est terminée.

9. Cliquez sur Assimilation.

Les fichiers sont transcodés à l'aide d'Adobe Media Encoder. Les fichiers transcodés sont affichés dans le dossier de destination une fois le transcodage terminé.

Pour suspendre ou annuler le transcodage, servez-vous des boutons correspondants dans la barre de progression.

[En haut](#)

Changement de nom des fichiers lors de l'assimilation

Avant de renommer des fichiers, vous devez créer une préconfiguration basée sur différents paramètres fournis par Adobe Prelude. Utilisez ensuite la préconfiguration pour renommer les fichiers sélectionnés pendant l'assimilation.

Le changement de nom de fichiers sur disque fonctionne comme prévu avec des fichiers simples tels que QuickTime et lorsque l'option Transférer les éléments vers la destination est activée.

Les fichiers qui font partie d'une structure de dossier complexe (comme la structure P2) ne sont pas renommés. Dans ce cas, le nouveau nom apparaît dans le projet Adobe Prelude, car il est enregistré dans les métadonnées (Dublin Core > Titre) et affiché comme nom de l'élément.

1. Dans le panneau Changement de nom du fichier de la boîte de dialogue Assimilation, sélectionnez Renommer les fichiers.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour appliquer la nouvelle préconfiguration de changement de nom aux éléments vidéo copiés dans la destination principale et aux copies dans d'autres destinations, sélectionnez Appliquer à toutes les destinations.
 - Pour appliquer la nouvelle préconfiguration de changement de nom aux seuls éléments assimilés dans la destination principale, sélectionnez Appliquer à la destination principale uniquement.

3. Pour créer une préconfiguration d'appellation aux fichiers, procédez comme suit :
 - a. Cliquez sur l'icône représentant une flèche vers le bas en regard de la liste des préconfigurations de changement de nom, puis sélectionnez Nouvelle préconfiguration.
 - b. Cliquez sur « + » pour ajouter un élément à votre préconfiguration de changement de nom personnalisée. Sélectionnez l'une des options suivantes :
 - L'option Incrémentation automatique incrémente le numéro associé au nom à mesure que les fichiers sont nommés. Vous pouvez choisir d'incrémenter les noms par incréments de 1, 01, 001 ou 0001.
 - Entrez le texte dans le champ Texte personnalisé en fonction de vos besoins. Par exemple, le texte peut correspondre à un nom de projet ou à un séparateur entre deux éléments.
 - Date utilise l'horodatage associé aux fichiers pour attribuer un nom aux fichiers.
 - Nom de fichier utilise le nom d'origine du fichier (sans l'extension), en tant qu'élément dans le nouveau nom.
 - c. Cliquez sur Enregistrer pour enregistrer la préconfiguration. Saisissez un nom pour la préconfiguration. Assurez-vous que le nom ne comporte pas d'espaces.
 - d. Pour ajouter d'autres éléments, cliquez à nouveau sur le bouton « + ».
4. Pour revenir au panneau Nom de fichier sans enregistrer les modifications, cliquez sur « x ». Pour supprimer une préconfiguration, cliquez sur l'icône Corbeille.

Modification des préconfigurations d'appellation de fichiers

1. Sélectionnez la préconfiguration dans le menu.
2. Cliquez sur le triangle pointant vers le bas en regard du menu, puis sélectionnez Modifier.
3. Modifiez les valeurs suivant vos besoins, puis cliquez sur Enregistrer.
4. Pour enregistrer la préconfiguration sous un autre nom, sélectionnez Enregistrer sous. Attribuez un nouveau nom à la préconfiguration.

 Vous pouvez stocker la préconfiguration des métadonnées du fichier dans un emplacement à l'échelle du système qui empêche d'autres utilisateurs de modifier la préconfiguration. L'emplacement partagé est `/Users/Shared/Adobe/fr/prelude/2.0/Presets/Metadata` (Mac) et `C:\Users\Public\Documents\Adobe\PreLude\2.0\Presets\Metadata` (Windows).

Partage des préconfigurations d'appellation de fichiers

L'adoption de conventions d'appellation cohérentes peut se révéler très utile dans le cadre des flux de production collaboratifs. Après avoir créé une préconfiguration à un emplacement spécifique, vous pouvez la partager avec plusieurs utilisateurs. Les personnes avec lesquelles vous avez partagé la préconfiguration peuvent importer le fichier de préconfiguration dans Adobe Prelude. Une fois l'importation effectuée, Adobe Prelude copie la préconfiguration à l'emplacement approprié sur l'ordinateur.

Pour importer une préconfiguration, cliquez sur la flèche pointant vers le bas en regard du menu Préconfiguration, puis sélectionnez Importer une préconfiguration. Sélectionnez les préconfigurations que vous souhaitez importer, puis cliquez sur Ouvrir.

Toutes les préconfigurations sont stockées dans un emplacement spécifique sur votre ordinateur. Pour localiser les préconfigurations sur l'ordinateur, cliquez sur le triangle pointant vers le bas en regard du menu Préconfiguration, puis sélectionnez Afficher dans l'Explorateur ou Afficher dans le Finder.

[En haut](#)

Ajout de métadonnées aux fichiers en cours d'assimilation

Vous pouvez ajouter des métadonnées à des éléments vidéo avant de les assimiler dans Adobe Prelude. Les métadonnées sont affichées dans le panneau Métadonnées.

Comme c'est le cas pour le changement de nom des fichiers au cours de l'assimilation, vous créez un formulaire (ou schéma) personnalisé à appliquer à chaque élément assimilé sous la forme de métadonnées XMP. Les préconfigurations de métadonnées peuvent être partagées et importées. Le partage de métadonnées permet de créer des jeux de métadonnées cohérents que vos équipes peuvent exploiter lors de l'organisation d'éléments et de contenu.

1. Dans le panneau Métadonnées du fichier de la boîte de dialogue Assimilation, sélectionnez Ajouter des métadonnées au fichier.

2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour appliquer la nouvelle préconfiguration à des éléments vidéo copiés sur la destination principale et des copies enregistrées dans d'autres destinations, sélectionnez Appliquer à toutes les destinations.
- Pour appliquer la nouvelle préconfiguration aux seuls éléments assimilés dans la destination principale, sélectionnez Appliquer uniquement à la destination principale.

3. Pour créer une préconfiguration, procédez comme suit :

- a. Cliquez sur l'icône représentant une flèche vers le bas en regard de la liste des préconfigurations de métadonnées, puis sélectionnez Nouvelle préconfiguration.
- b. Cliquez sur « + » pour ajouter un champ de métadonnées.
- c. Attribuez un nom au champ de métadonnées. Assurez-vous que le nom ne comporte pas d'espaces.
- d. Pour les champs obligatoires, cochez la case en regard de l'astérisque (*).
- e. Vous pouvez éventuellement attribuer une valeur à la préconfiguration dans le champ Saisir valeur de métadonnées.
- f. Cliquez sur Enregistrer pour enregistrer la préconfiguration.
- g. Pour ajouter d'autres champs, cliquez à nouveau sur le bouton « + ».

Remarque : le nom et la valeur des métadonnées sont désignés collectivement sous le nom de paire de métadonnées ou paire clé/valeur. Vous pouvez soit attribuer une valeur par défaut au nom, soit ajouter la valeur de manière dynamique au cours de l'assimilation.

4. Pour modifier une préconfiguration, procédez comme suit :

- a. Sélectionnez une préconfiguration dans le menu.
- b. Cliquez sur le triangle pointant vers le bas en regard du menu, puis sélectionnez Modifier.
- c. Modifiez les valeurs suivant vos besoins, puis cliquez sur Enregistrer.
- d. Pour enregistrer la préconfiguration sous un autre nom, sélectionnez Enregistrer sous. Attribuez un nouveau nom à la préconfiguration.

5. Pour importer une préconfiguration, cliquez sur la flèche pointant vers le bas en regard du menu Préconfiguration, puis sélectionnez Importer une préconfiguration. Sélectionnez les préconfigurations que vous souhaitez importer, puis cliquez sur Ouvrir.

Toutes les préconfigurations sont stockées dans un emplacement spécifique sur votre ordinateur. Pour localiser les préconfigurations sur votre ordinateur, cliquez sur le triangle pointant vers le bas en regard du menu Préconfiguration, puis sélectionnez Afficher dans l'Explorateur ou Afficher dans le Finder.

 Lorsque vous collaborez, vous pouvez partager des préconfigurations avec d'autres éditeurs.

6. Pour revenir au panneau Métadonnées sans enregistrer les modifications, cliquez sur « x ». Pour supprimer une préconfiguration, cliquez sur l'icône Corbeille.

 Vous pouvez stocker la préconfiguration des métadonnées du fichier dans un emplacement à l'échelle du système qui empêche d'autres utilisateurs de modifier la préconfiguration. L'emplacement partagé est `/Users/Shared/Adobe/fr/prelude/2.0/Presets/Metadata` (Mac) et `C:\Users\Public\Documents\Adobe\PreLude\2.0\Presets\Metadata` (Windows).

[En haut](#)

Rétablissement du lien vers des fichiers déplacés

Le fichier de projet contient des références à l'emplacement des fichiers assimilés. Si vous déplacez les fichiers vers un autre emplacement sur votre ordinateur, ils ne sont plus disponibles pour votre projet. Pour continuer à utiliser les fichiers déplacés dans votre projet, rétablissez leur lien à l'aide des options de Prelude.

Lorsque vous ouvrez un projet contenant des fichiers qui ont été déplacés depuis la dernière ouverture, la liste de ces fichiers est affichée. Cliquez sur Oui pour recréer le lien de ces fichiers en indiquant leur emplacement actuel. Si vous choisissez de ne pas recréer le lien de ces fichiers, vous pourrez effectuer cette opération manuellement par la suite.

1. Dans le panneau Projet, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier avec l'icône Hors ligne , puis sélectionnez Recréer le lien. Pour sélectionner plusieurs fichiers qui partagent le même emplacement, utilisez la combinaison Ctrl+clic/Cmd+clic ou Maj+clic.
2. Accédez au dossier contenant les fichiers et sélectionnez un fichier. Prelude utilise cet emplacement pour recréer le lien de tous les autres fichiers de votre sélection.

3. Cliquez sur Ouvrir.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Journalisation d'éléments vidéo

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

Journalisation d'éléments vidéo

[Didacticiel vidéo](#)

[Types de marque](#)

[Utilisation du montage](#)

[Journalisation des éléments vidéo \(à l'aide du clavier\)](#)

[Journalisation des éléments vidéo \(à l'aide des menus\)](#)

[Création d'un modèle de marque](#)

[Ajout de métadonnées à un élément vidéo](#)

[Importation/exportation d'informations de métadonnées](#)

[Utilisation de Creative Cloud pour transférer et télécharger des métadonnées d'élément](#)

Utilisez les fonctions de journalisation d'Adobe Prelude pour créer des sous-éléments et ajouter des marques temporelles. Les marques temporelles contiennent des données relatives à une partie bien précise de l'élément vidéo. Vous pouvez, par exemple, utiliser une marque temporelle du type Transcription de discours pour modifier le texte généré à partir de la conversion de transcription dans des logiciels tels qu'Adobe Media Encoder.

Pour ajouter des métadonnées statiques à l'élément, utilisez le panneau Métadonnées.

Les informations de journalisation et les métadonnées ajoutées sont consignées dans un fichier XMP. Pour certains formats tels que QuickTime (.mov), les informations XMP sont inscrites dans le fichier média. Pour les formats qui ne prennent pas en charge l'inscription dans le fichier média (MXF, par exemple), les informations XMP sont inscrites dans un fichier sidecar. Le fichier sidecar est stocké au même emplacement que le fichier média.

[En haut](#)

Didacticiel vidéo

Pour afficher la vidéo en mode plein écran, cliquez sur  dans la vidéo.

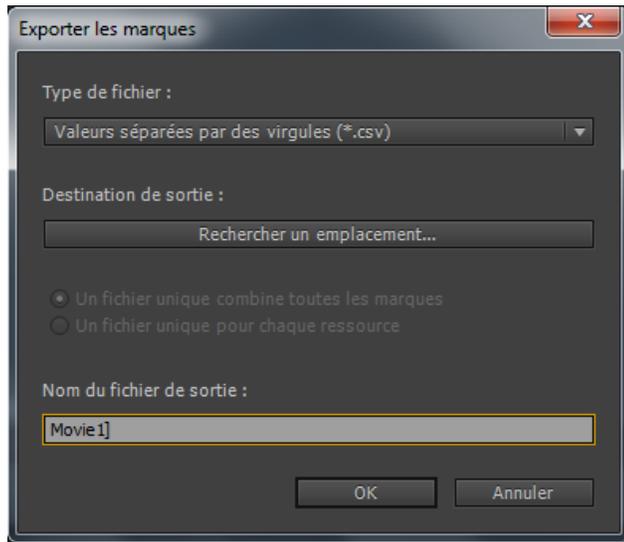
[En haut](#)

Types de marque

Type de marque	Description
Sous-élément	Permet de créer des points d'entrée et de sortie pour des sous-éléments. Lorsque vous enregistrez le projet, les sous-éléments apparaissent dans le panneau Projet.
Commentaire	Commentaire ou remarque sur la partie sélectionnée de l'élément vidéo.
Point de signalement Flash	Déclenche des événements externes, tels que la synchronisation d'images, en fournissant des options de navigation, ainsi que le chargement d'autres fichiers vidéo.
Lien Web	Permet d'ajouter une URL indiquant des informations supplémentaires sur la partie sélectionnée de l'élément.
Chapitre	Ces marques, lors de l'importation vers un logiciel tel qu'Encore et Adobe Premiere Pro, servent à créer des points de chapitre.
Transcription de discours	Pour modifier du contenu de transcription créé dans un logiciel tel qu'Adobe Media Encoder ou pour ajouter manuellement ce type de contenu.

Exportation de marques

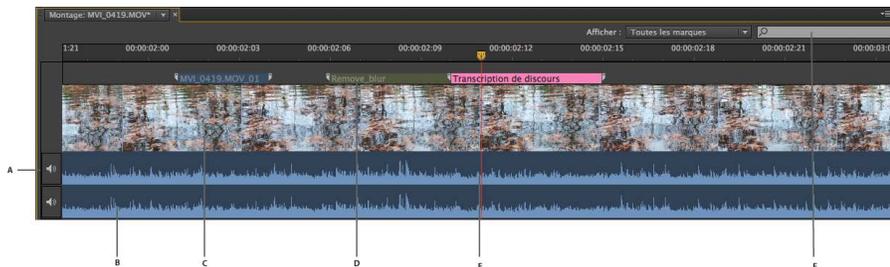
Vous pouvez exporter des marques à partir des éléments sélectionnés sous la forme d'un fichier texte CSV ou d'une page HTML correctement formatée (Fichier > Exportation > Marques).



Exportation de marques

[En haut](#)

Utilisation du montage



Panneau Montage

A. Option de désactivation du son **B.** Piste audio **C.** Piste vidéo **D.** Marque **E.** Indicateur d'instant présent **F.** Option de recherche des marques

Les marques d'un élément vidéo apparaissent dans les pistes situées au-dessus du montage. Placez le curseur au-dessus d'un élément vidéo pour afficher ses informations.

- Utilisez l'indicateur d'instant présent / la tête de lecture  pour faire défiler l'élément vidéo ou pour vous déplacer rapidement vers un point spécifique de l'élément.
- Utilisez les options du menu Afficher pour afficher certaines des marques ajoutées à l'élément vidéo.
- Entrez les informations de marque dans le champ Recherche pour rechercher une marque.
- Utilisez l'option Zoom  pour effectuer un zoom avant ou arrière sur les pistes de la fenêtre de montage.
- Utilisez les raccourcis clavier I et O pour définir des points d'entrée et de sortie pour les marques.

[En haut](#)

Journalisation des éléments vidéo (à l'aide du clavier)

1. Pour ouvrir rapidement l'espace de travail de Journalisation par défaut, appuyez sur **Alt + Maj + 2** (Windows) ou **Option + Maj + 2** (Mac OS).
2. Faites glisser un élément vidéo du panneau Projet vers le montage ou double-cliquez sur un élément dans le panneau Projet. Une coche apparaît sur l'élément vidéo pour indiquer qu'il est ouvert.
3. Lisez l'élément. Utilisez les raccourcis clavier JKL pour passer d'une trame à une autre.
4. Sur le clavier principal, appuyez sur les touches suivantes pour ajouter les marques correspondantes :
 - Pour ajouter une marque de sous-élément, appuyez sur 1.
 - Pour ajouter une marque de commentaire, appuyez sur 2.
 - Pour ajouter une marque Point de signalement Flash, appuyez sur 3.
 - Pour ajouter une Marque de lien Web, appuyez sur 4.
 - Pour ajouter une Marque de chapitre, appuyez sur 5.
 - Pour ajouter une marque Transcription de discours, appuyez sur 6.

Remarque : Si vous avez personnalisé la liste des marques ou des modèles de marque, le panneau Type de marque affiche le numéro approprié en regard de chaque bouton de marque.

5. Entrez des informations dans le panneau Inspecteur de marques.

Par exemple, vous pouvez modifier les noms par défaut attribués aux sous-éléments. Les noms et descriptions des marques peuvent également être modifiés dans le champ de texte, également appelé Affichage tête haute, qui s'affiche au-dessus du montage.

Remarque : Pour définir les points d'entrée et de sortie de la marque quand l'Affichage tête haute est activé, appuyez sur **Alt + I / Alt + O** (Windows) ou **Opt + I / Opt + O** (Mac OS).

 Appuyez sur les touches **Alt/Opt** en combinaison avec les touches **JKL** pour contrôler la lecture ou avec **H** pour revenir en arrière de x secondes dans Préférences. Relâchez la touche **Alt/Opt** pour continuer la saisie dans l'affichage tête haute. Appuyez sur **Entrée/Retour** pour fermer l'affichage tête haute.

Si vous avez ajouté des marques pour des sous-éléments, ceux-ci apparaissent dans le panneau Projet une fois l'élément enregistré.

Pour désactiver un canal audio lors de la lecture, cliquez avec le bouton droit de la souris/en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur le canal dans le montage, puis sélectionnez Désactiver le son du canal audio. Vous pouvez également cliquer sur le bouton de coupure du son à gauche du canal audio.

Modification des paramètres par défaut des marques

[En haut](#)

Journalisation des éléments vidéo (à l'aide des menus)

1. Sélectionnez Fenêtre >Espace de travail > Journalisation.
2. Faites glisser un élément vidéo du panneau Projet vers le montage ou double-cliquez sur un élément dans le panneau Projet. Une coche apparaît sur l'élément vidéo pour indiquer qu'il est ouvert.

Dans le panneau Type de marque, cliquez sur la marque à ajouter. La marque apparaît sur la piste au-dessus de l'élément vidéo. Sa position est réglée en fonction des préférences définies pour la durée de la marque.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - A l'aide des boutons Définir le point d'entrée et Définir le point de sortie, définissez un délai pour la marque ajoutée.
 - Utilisez le code temporel du panneau Inspecteur de marques pour définir les points d'entrée et de sortie de la marque. Faites glisser le curseur sur le code temporel pour modifier la valeur ou cliquez dessus pour saisir une valeur.

- Déplacez l'indicateur d'instant présent / la tête de lecture jusqu'à la position où définir la marque d'entrée ou de sortie. Appuyez sur la touche I pour définir le point d'entrée et la touche O pour définir le point de sortie.

4. Entrez des informations dans le panneau Inspecteur de marques. Par exemple, vous pouvez modifier les noms par défaut attribués aux sous-éléments. Les noms et descriptions des marques peuvent également être modifiés dans l'Affichage tête haute, qui s'affiche au-dessus du montage.

 Réorganisez les marques ajoutées au montage en les faisant glisser. Pour sélectionner et parcourir les marques, utilisez les options du menu Marque.

Si vous avez ajouté des marques pour des sous-éléments, ceux-ci apparaissent dans le panneau Projet une fois l'élément enregistré.

Modification des paramètres généraux des marques

[En haut](#)

Création d'un modèle de marque

Un modèle de marque est semblable à une préconfiguration pour un type de marque, il ne s'agit pas d'un nouveau type de marque personnalisée.

Par exemple, pour identifier les portions utilisables d'un élément vidéo, vous utilisez fréquemment la marque de commentaire avec l'étiquette `Bonne prise`. Lorsque vous enregistrez une telle marque de commentaire sous la forme d'un modèle, Prelude crée un bouton dans le panneau Type de marque. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une marque de commentaire libellée `Bonne prise` est ajoutée à l'élément vidéo.

Les raccourcis clavier pour les nouvelles marques dépendent de leur ordre dans le panneau Type de marque. Pour un bouton en sixième position dans la séquence, utilisez `6` comme raccourci clavier.

1. Sélectionnez dans le panneau Montage une marque à enregistrer comme modèle.
2. Sélectionnez Marque > Enregistrer la marque en tant que modèle.
3. Saisissez le nom du modèle de marque. Ce nom est utilisé pour le libellé du bouton.

[En haut](#)

Ajout de métadonnées à un élément vidéo

1. Sélectionnez un élément dans lequel ajouter des métadonnées.
2. Sélectionnez Fenêtre > Métadonnées.
3. Dans le panneau Métadonnées, entrez les informations requises pour l'élément vidéo sélectionné.

Remarque : le panneau Métadonnées ne comporte pas de bouton Enregistrer. Toutes les informations que vous ajoutez sont automatiquement enregistrées.

[En haut](#)

Importation/exportation d'informations de métadonnées

Le fichier XMP exporté contient toutes les métadonnées dans l'élément ouvert, y compris les informations de journalisation. Vous pouvez importer et appliquer les métadonnées et le code temporel du fichier XMP à un élément vidéo ouvert dans Adobe Prelude.

Importation de métadonnées

1. Sélectionnez Fenêtre > Métadonnées non associées.

2. Cliquez sur Importation et ouvrez le fichier XMP. Vous pouvez également ouvrir plusieurs fichiers XMP. Les marques du fichier s'affichent.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez Position actuelle du lecteur pour insérer les marques importées à partir du fichier XMP à l'emplacement de l'indicateur d'instant présent.
 - Sélectionnez Heure de début de la marque pour préciser l'emplacement des marques en fonction de l'heure de début qui leur a été attribuée.

Exportation de métadonnées

Pour enregistrer les informations de métadonnées dans le fichier, sélectionnez Fichier > Enregistrer XMP sous. Enregistrez le fichier XMP dans un emplacement de votre ordinateur.

[En haut](#)

Utilisation de Creative Cloud pour transférer et télécharger des métadonnées d'élément

Vous pouvez transférer des métadonnées d'élément vers Creative Cloud sous la forme d'un fichier XMP. Vous pouvez ensuite télécharger le fichier XMP dans Adobe Prelude qui s'exécute sur un autre ordinateur ou appareil et appliquer ces métadonnées aux éléments. Les métadonnées sont téléchargées dans le panneau « Métadonnées non associées ».

- Cliquez avec le bouton droit sur le fichier dont vous souhaitez transférer les métadonnées vers Creative Cloud, puis sélectionnez « Transférer les métadonnées vers Creative Cloud ».
- Pour télécharger des métadonnées XMP depuis le cloud, ouvrez le panneau « Métadonnées non associées » dans Adobe Prelude. À l'aide du bouton de menu situé à droite du panneau Métadonnées non associées, cliquez sur Télécharger à partir de Creative Cloud.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Premiers montages

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

Premiers montages

Création d'un premier montage

Ajout de marques à un premier montage

Didacticiel vidéo

Ouverture du premier montage dans d'autres applications

Une fois que vous avez assemblé les éléments et sous-éléments, vous devez créer un prémontage de la séquence en les ajoutant au premier montage.

Création d'un premier montage

[En haut](#)

1. Sélectionnez Fichier > Créer un premier montage.
2. Entrez le nom du fichier du premier montage (.arcut), puis cliquez sur Enregistrer.
3. Double-cliquez sur le premier montage dans le panneau Projet pour l'ouvrir dans les panneaux Montage et Moniteur.
4. Sélectionnez les éléments ou sous-éléments vidéo à ajouter au premier montage.
5. Sélectionnez Fichier > Ajouter au premier montage. Les éléments vidéo sont ajoutés au montage dans l'ordre de leur sélection. Vous pouvez également les faire glisser dans le panneau Montage.
6. Utilisez les options du menu Premier montage pour sélectionner ou réorganiser les éléments du montage.
7. Enregistrez le projet pour appliquer les modifications apportées au fichier du premier montage.

 *Pour créer une copie de votre premier montage, sélectionnez Fichier > Enregistrer le premier montage sous, puis enregistrez le fichier sous un autre nom.*

Ajout de marques à un premier montage

[En haut](#)

1. Ouvrez un élément contenant des marques dans le montage. Ouvrez le premier montage en arrière-plan.
2. Sélectionnez les marques à ajouter au premier montage.
3. Sélectionnez Premier montage > Ajouter les marques sélectionnées.

Les marques sont ajoutées au premier montage ouvert dans le montage.

 *Si un premier montage et un élément contenant des marques de sous-élément sont ouverts dans le panneau Montage, vous pouvez sélectionner des marques de sous-élément dans l'élément et les ajouter au premier montage.*

Didacticiel vidéo

[En haut](#)

Pour afficher la vidéo en mode plein écran, cliquez sur  dans la vidéo.

Ouverture du premier montage dans d'autres applications

[En haut](#)

Si Adobe Premiere Pro est installé sur le même ordinateur que Prelude, vous pouvez y envoyer le premier montage directement.

Pour créer un fichier à utiliser dans des applications telles qu'Adobe Premiere Pro ou Final Cut Pro s'exécutant sur un autre ordinateur, utilisez l'option Exporter.

1. Dans le panneau Projet, sélectionnez le premier montage et d'autres éléments ou chutiers à envoyer vers Adobe Premiere Pro.
2. Sélectionnez Fichier > Envoyer vers Adobe Premiere Pro.

Adobe Premiere Pro démarre et vous invite à enregistrer le nouveau projet. Si Adobe Premiere Pro est déjà ouvert sur l'ordinateur, les éléments de Prelude apparaissent dans le projet ouvert.

3. Le premier montage s'affiche dans le panneau Projet. Cliquez deux fois sur le premier montage dans le panneau Projet.

Toutes les marques ajoutées dans Adobe Prelude sont disponibles dans Adobe Premiere Pro. Vous pouvez modifier les marques ajoutées à Adobe Prelude dans Adobe Premiere Pro.

Exportation vers d'autres applications

1. Dans le panneau Projet, sélectionnez le premier montage et d'autres éléments ou chutiers à exporter.
2. Sélectionnez Fichier > Exporter > Projet.
3. Dans le menu Destination, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez Disque local pour enregistrer le projet exporté sur votre ordinateur.
 - Sélectionnez Serveur FTP pour transférer les fichiers exportés vers un serveur FTP.
4. Entrez le nom du projet exporté.
5. Dans le menu Type, sélectionnez Adobe Premiere Pro ou Final Cut Pro XML pour le montage final.
6. Sélectionnez Média pour exporter le fichier de projet et ses médias associés. Adobe Prelude exporte les fichiers de média vers un sous-dossier à l'emplacement spécifié. Vous pouvez modifier le nom par défaut qu'Adobe Prelude attribue à ce sous-dossier.
7. Cliquez sur OK. Effectuez l'une des opérations suivantes selon que vous avez choisi d'enregistrer le fichier sur un disque local ou sur le serveur FTP.
 - Sélectionnez un emplacement sur votre ordinateur où vous allez enregistrer le fichier exporté.
 - Entrez les détails du serveur FTP qui hébergera le fichier exporté.

Naviguez jusqu'au dossier ou répertoire dans lequel vous avez exporté le projet. Ouvrez le projet Adobe Premiere Pro ou Final Cut Pro XML.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Définition des préférences

Réseaux et supports amovibles avec vidéo numérique

Dépannage (19 octobre 2012)

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

Définition des préférences d'Adobe Prelude

- Modification des réglages généraux
- Modification des réglages de l'aspect
- Modification des réglages audio
- Modification des réglages du matériel audio
- Modification des paramètres du mappage de la sortie audio
- Définition des préférences du cache de média
- Définition des préférences de mémoire
- Définition des préférences de lecture
- Définition des préférences de marque

Utilisez les options de la boîte de dialogue Préférences (Edition > Préférences) pour modifier les paramètres par défaut dans Adobe Prelude.

[En haut](#)

Modification des réglages généraux

Option	Description
Mode de démarrage	<p>L'option par défaut est Démarrer le mode natif.</p> <p>Le panneau Bibliothèque vous donne la possibilité de visualiser des éléments sur votre système de gestion des supports. Si vous avez créé un panneau Bibliothèque à l'aide des API Prelude affichées au démarrage, sélectionnez Démarrer le mode Bibliothèque.</p>
Au démarrage	<ul style="list-style-type: none">Afficher l'écran de bienvenue : affiche l'écran de bienvenue au démarrage.Charger plus récent : charge le projet sur lequel vous travailliez avant de fermer Adobe Prelude.
Défilement automatique de lecture du montage	<ul style="list-style-type: none">Sans défilement : la mise au point du montage ne change pas lorsque l'indicateur d'instant présent se déplace hors écran.Défilement des pages : affiche une nouvelle vue du montage lorsque l'indicateur d'instant présent sort de l'écran.Défilement régulier : l'indicateur d'instant présent reste au milieu de l'écran, tandis que les éléments et l'échelle de temps défilent.
Les panneaux Montage (ou Liste des marques) et Moniteur s'ouvrent lorsque vous double-cliquez sur un élément ou un montage	Active ou désactive l'ouverture des panneaux Montage/Moniteur si ces derniers sont fermés dans l'espace de travail. Si vous utilisez des panneaux personnalisés, et ne souhaitez pas que les panneaux Montage et Moniteur soient affichés lors de l'ouverture d'un élément ou d'un premier montage, désactivez ce paramètre.
Cache de chargement de projet	<p>Les fichiers de la mémoire cache accélèrent l'ouverture de Prelude. Après avoir activé le cache d'un projet, vous pouvez définir des préférences pour les fichiers de cache à l'aide des options.</p> <p>Vous pouvez utiliser les options afin de spécifier une limite pour les fichiers de cache et le dossier dans lequel les fichiers de cache du projet sont stockés.</p>

Modification des réglages de l'aspect

Les paramètres d'apparence vous permettent de modifier l'aspect général de l'application Adobe Prelude.

Option	Description
Luminosité	Permet de régler la luminosité en faisant glisser le curseur.

Modification des réglages audio

Option	Description
Lecture de l'audio lors du défilement	Désélectionnez cette option si vous souhaitez désactiver le son lorsque vous faites défiler une séquence dans le montage.
Uniformisation automatique de l'audio lors de l'acquisition	Définissez cette préférence pour uniformiser automatiquement l'audio lors de l'acquisition. Grâce à cette amélioration, tout le contenu audio est disponible lorsque cela s'avère nécessaire. Le contenu audio en cours de lecture est désormais disponible dans la vue Miniature du panneau Projet.

Modification des réglages du matériel audio

Utilisez cette option pour spécifier le matériel de sortie audio par défaut. Lorsque vous cliquez sur Réglages ASIO, la boîte de dialogue Réglages du matériel audio s'affiche.

Option	Description
Activer les périphériques (Windows)	Détermine le matériel audio connecté qui est routé vers Adobe Prelude en entrée et en sortie. S'il s'agit d'un matériel ASIO, sélectionnez les pilotes ASIO appropriés. Si aucun pilote ASIO n'est fourni par le fabricant de votre carte son, choisissez SoundMAX Integrated Digital High Definition Audio. Pour activer un matériel, veillez à installer un pilote à jour (Windows). Pour entrer plus de deux canaux stéréo ou contrôler l'audio 5.1 Surround, le pilote du matériel doit être conforme à la spécification ASIO (Audio Stream Input Output). Dans le cas contraire, seules les entrées et les sorties stéréo sont disponibles, quel que soit le nombre d'entrées et de sorties matérielles connectées.
Matériel par défaut (Mac OS)	Sélectionnez un périphérique d'entrée et de sortie dans le menu Matériel par défaut.
Taille de tampon	Précise la taille du tampon, en kilo-octets, que Prelude utilise pour l'enregistrement audio.

Lecture matériel 32 bits (Windows uniquement)	Sur l'onglet Sortie, cochez la case Lecture matériel 32 bits pour activer la lecture 32 bits.
---	---

[En haut](#)

Modification des réglages de correspondance de la sortie audio

Le matériel de sortie audio disponible sur votre ordinateur s'affiche dans le menu Mapper la sortie pour. Pour effectuer un mappage à un autre périphérique sur votre ordinateur, sélectionnez l'option correspondante dans le menu.

[En haut](#)

Définition des préférences des caches de média

Lorsqu'Adobe Prelude assimile des séquences vidéo et audio dans certains formats, l'application traite et met en cache des versions des séquences auxquelles elle peut accéder lors de la génération de prévisualisations.

Option	Description
Enregistrer si possible les fichiers média en mémoire cache à côté des originaux	Pour enregistrer les fichiers de cache avec les fichiers source plutôt que dans le dossier des caches de média, sélectionnez Enregistrer, si possible, les fichiers média en mémoire près des originaux. Cliquez sur Parcourir pour spécifier l'emplacement des fichiers.
Base de données des caches de média	Les liens de tous les fichiers de support mis en cache sont stockés dans une base de données. Cette base de données de cache de médias est partagée par d'autres applications. Chacune de ces applications peut lire et écrire sur le même ensemble de fichiers de média mis en mémoire cache. Si vous déplacez la base de données dans l'une de ces applications, son emplacement est mis à jour dans toutes les autres applications. Chaque application peut utiliser son propre dossier de mise en cache, mais le suivi est effectué par une seule et même base de données.
Code temporel	Sélectionnez Démarrer à 00:00:00:00 si vous souhaitez réinitialiser le code temporel sur l'élément d'origine. Sélectionnez Source média si vous souhaitez conserver le code temporel initial de l'élément.
Nombre d'images	<ul style="list-style-type: none"> Démarrer à 0 : les images sont numérotées de manière séquentielle, en commençant par 0. Démarrer à 1 : les images sont numérotées de manière séquentielle, en commençant par 1. Conversion de code temporel : génère des équivalences pour les numéros du code temporel source.
Ajouter l'ID XMP aux fichiers lors de l'importation	Le numéro d'identification est une valeur unique associée à un élément. Il permet à l'application de reconnaître un fichier, même si le nom de fichier a changé. Chaque application peut utiliser ces informations pour gérer les prévisualisations placées en cache et les fichiers audio uniformisés, ce qui évite des opérations de rendu et d'uniformisation supplémentaires. Si cette option est sélectionnée, les valeurs d'identification XMP sont inscrites dans les fichiers source lors de leur importation dans Adobe Prelude. Si un fichier dispose déjà d'un identifiant XMP, Prelude n'en enregistre

	<p>pas un nouveau et aucune modification n'est apportée. Généralement, les fichiers issus de versions récentes des applications Adobe disposent toujours d'un identifiant XMP.</p> <p>Important : l'option Inscrire des identifiants XMP sur les fichiers à importer vérifie uniquement si des identifiants uniques sont enregistrés automatiquement dans des fichiers lors de leur importation. Cette option ne vérifie pas si des métadonnées XMP sont enregistrées dans un fichier dans d'autres circonstances, telle une modification des métadonnées dans le panneau Métadonnées.</p>
Fichiers extensibles	<p>Dans ce contexte, les fichiers extensibles sont des fichiers qui sont modifiés alors qu'ils sont encore en cours d'enregistrement. Vous pouvez spécifier la fréquence de rafraîchissement de ces fichiers à l'aide de l'option Actualiser les fichiers extensibles.</p>

[En haut](#)

Définition des préférences de mémoire

Dans le volet Mémoire de la boîte de dialogue Préférences, vous pouvez spécifier la quantité de RAM réservée à Adobe Prelude et aux autres applications. Ainsi, la quantité de mémoire restante pour Adobe Prelude augmente lorsque vous réduisez celle réservée aux autres applications.

Pour optimiser la mémoire disponible, définissez la préférence Optimiser la lecture pour de Performance à Mémoire. Redéfinissez cette préférence sur Performance lorsque les processus d'Adobe Prelude ne nécessitent plus l'optimisation de la mémoire.

[En haut](#)

Définir les préférences de lecture

Option	Description
Lecteur par défaut	Adobe Prelude utilise ce lecteur pour lire du contenu multimédia à partir d'éléments et de séquences dans le moniteur.
Périphérique audio	Périphérique audio par défaut qui est utilisé pour la lecture.
Périphérique vidéo	Moniteur vidéo autre que le moniteur de votre ordinateur, par exemple un moniteur de diffusion.
Désactiver la sortie vidéo pendant l'exécution en arrière-plan	Désactive la vidéo lorsqu'Adobe Prelude n'est pas l'application active sur votre ordinateur.
Revenir en arrière d'une durée	Pour modifier la durée de retour en arrière lorsque vous appuyez sur la touche H, indiquez une valeur Revenir en arrière d'une durée dans la section Lecture de la boîte de dialogue Préférences.

[En haut](#)

Définition des préférences de marque

Option	Description
	<p>Lorsque vous ajoutez des marques au cours de la lecture, il arrive que l'ajout ne soit pas effectué au moment précis où vous le souhaitez. Par exemple, si vous souhaitez ajouter la</p>

Preroll	marque à 00:20:41:02 en cours de lecture, le retard induit par la pression sur la touche peut se traduire par l'ajout de la marque après l'instant souhaité.
L'ajout d'une nouvelle marque ferme une marque sélectionnée.	Par défaut, Prelude définit à la fin de l'élément le point de sortie d'une nouvelle marque. Activez cette option pour définir le point de sortie de la marque précédemment ajoutée à l'image avant le point d'entrée de la nouvelle marque. Lorsque cette option est désactivée, la nouvelle marque est ajoutée à un calque au-dessus du calque actif dans le montage.
Arrêter la lecture à l'ajout d'une nouvelle marque	Arrête la lecture de la séquence dans le panneau Moniteur lorsque vous ajoutez une marque.
Le fait de double-cliquer sur une marque affiche le panneau Marques	Déplace le focus vers le panneau Marques lorsque vous double-cliquez sur une marque.
Type de marque	Dans la section Marque, vous pouvez modifier les couleurs par défaut utilisées pour les différents types de marque et spécifier un intervalle de temps pour les marques. Par exemple, si vous souhaitez que les marques de commentaire aient une durée par défaut de 5 secondes, indiquez la valeur dans Durée.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Raccourcis clavier

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

Raccourcis clavier

[Raccourcis de l'application](#)

[Raccourcis des panneaux](#)

[Personnaliser les raccourcis clavier](#)

Raccourcis de l'application

[En haut](#)

Nouveau projet	Ctrl+Alt+N (Win), Opt+Cmd+N (Mac OS)
Ouvrir un projet	Ctrl+Maj+O (Win), Maj+Cmd+O (Mac OS)
Fermer le projet	Ctrl+Maj+W (Win), Maj+Cmd+W (Mac OS)
Fermer	Ctrl+W (Win), Cmd+W (Mac OS)
Enregistrer	Ctrl+S (Win), Cmd+S (Mac OS)
Assimilation	Ctrl+I (Win), Cmd+I (Mac OS)
Exporter le projet	Ctrl+M (Win), Cmd+M (Mac OS)
Créer un premier montage	Ctrl+N (Win), Cmd+N (Mac OS)
Quitter	Ctrl+Q (Win), Cmd+Q (Mac OS)
Annuler	Ctrl+Z (Win), Cmd+Z (Mac OS)
Rétablir	Ctrl+Maj+Z (Win), Maj+Cmd+Z (Mac OS)
Couper	Ctrl+X (Win), Cmd+X (Mac OS)
Copier	Ctrl+C (Win), Cmd+C (Mac OS)
Coller	Ctrl+V (Win), Cmd+V (Mac OS)
Effacer	Supprimer (Win), Supprimer en avant (Mac OS)
Tout sélectionner	Ctrl+A (Win), Cmd+A (Mac OS)
Tout désélectionner	Ctrl+Maj+A (Win), Maj+Cmd+A (Mac OS)
Définir le point d'entrée de la marque	I (utiliser Alt+I ou Opt+I lorsque l'affichage tête haute est activé pendant la lecture)
Définir le point de sortie de la marque	O (utiliser Alt+O ou Opt+O lorsque l'affichage tête haute est activé pendant la lecture)
Sélectionner la marque précédente	Ctrl+flèche Gauche (Win), Cmd+flèche Gauche (Mac OS)
Sélectionner la marque suivante	Ctrl+flèche Droite (Windows), Cmd+flèche Droite (Mac OS)
Sélectionner l'élément précédent	Alt+flèche Gauche (Win), Opt+flèche Gauche (Mac OS)
Sélectionner l'élément suivant	Alt+flèche Droite (Win), Opt+flèche Droite (Mac OS)
Déplacer l'élément vers la gauche	, (virgule)
Déplacer l'élément vers la droite	. (point)
Ajouter les marques sélectionnées	Maj+=
Ajouter une marque de sous-élément	1 (clavier principal)
Ajouter une marque de commentaire	2 (clavier principal)
Ajouter un point de signalement Flash	3 (clavier principal)
Ajouter un lien Web	4 (clavier principal)
Ajouter un chapitre	5 (clavier principal)
Ajouter une transcription de discours	6 (clavier principal)
Inspecteur de marques	Maj + 5
Liste des marques	Maj + 6

Type de marque	Maj + 4
Métadonnées	Maj + 7
Moniteur	Maj + 2
Projet	Maj + 1
Montage	Maj + 3
Aide d'Adobe Prelude	F1
Atteindre la fin de l'élément sélectionné	Maj + Fin
Atteindre le début de l'élément sélectionné	Maj + Origine
Atteindre la fin de la vue temporelle	Fin
Atteindre le début de la vue temporelle	Origine
Agrandir ou restaurer l'image	' (accent sous tilde)
Lecture entrée-sortie	Ctrl + Maj + Espace
Lecture/Arrêt	Distance
Sélectionner la zone de recherche	Maj + F
Sélectionner le panneau suivant	Ctrl + Maj+. (point)
Sélectionner le panneau précédent	Ctrl+Maj+, (virgule)
Variateur de vitesse gauche	J
Variateur de vitesse droite	L
Variateur de vitesse lent gauche	Maj + J
Variateur de vitesse lent droit	Maj + L
Arrêt du variateur de vitesse	K
Revenir en arrière en cours de lecture	H
En arrière	Touche Gauche
Reculer de cinq images/unités	Maj + touche Gauche
En avant	Touche Droite
Avancer de cinq images/unités	Maj + touche Droite
Espace de travail 1	Alt+Maj+1 (Win), Opt+Maj+1 (Mac OS)
Espace de travail 2	Alt+Maj+2 (Win), Opt+Maj+2 (Mac OS)
Espace de travail 3	Alt+Maj+3 (Win), Opt+Maj+3 (Mac OS)
Espace de travail 4	Alt+Maj+4 (Win), Opt+Maj+4 (Mac OS)
Espace de travail 5	Alt+Maj+5 (Win), Opt+Maj+5 (Mac OS)
Espace de travail 6	Alt+Maj+6 (Win), Opt+Maj+6 (Mac OS)
Espace de travail 7	Alt+Maj+7 (Win), Opt+Maj+7 (Mac OS)
Espace de travail 8	Alt+Maj+8 (Win), Opt+Maj+8 (Mac OS)
Espace de travail 9	Alt+Maj+9 (Win), Opt+Maj+9 (Mac OS)
Zoom avant	=
Zoom arrière	- (tiret)
Zoom sur l'élément	\

Raccourcis des panneaux

[En haut](#)

Projet	
Nouveau chutier (Prelude CC)	Ctrl + B (Windows), Cmd + B (Mac)
Menu du panneau Historique	
En arrière	Touche Gauche
En avant	Touche Droite

Dialogue Assimilation	
Tout sélectionner	Maj+V
Tout désélectionner	Ctrl + Maj + V
Vérifier les éléments sélectionnés	V
Effacer les points d'entrée et de sortie	C
Sélectionner la liste des répertoires	Ctrl+flèche Gauche (Win), Cmd+flèche Gauche (Mac OS)
Sélectionner la liste multimédia	Ctrl+flèche Droite (Windows), Cmd+flèche Droite (Mac OS)
Définit le point d'entrée	I
Définit le point de sortie	O
Menu du panneau Montage	
Supprimer et raccorder	Alt+Retour arrière (Windows), Opt+Suppr (Mac OS)
Afficher l'écran suivant	Touche Bas
Afficher l'écran précédent	Haut

[En haut](#)

Personnalisation des raccourcis clavier

Lorsque vous ouvrez le panneau Raccourcis clavier pour la première fois, la seule option du menu Jeu est Paramètres par défaut d'Adobe Prelude.

Vous pouvez modifier les raccourcis clavier et enregistrer le nouveau jeu. Une fois que vous avez enregistré le nouveau jeu, il apparaît dans le menu Jeu.

1. Sélectionnez Edition > Raccourcis clavier (Windows) ou Prelude > Raccourcis clavier (Mac OS) pour ouvrir le panneau Raccourcis clavier.
2. Dans le panneau Raccourcis clavier, sélectionnez l'option pour laquelle vous souhaitez créer ou mettre à jour le raccourci clavier.
3. Appuyez sur les touches que vous souhaitez attribuer au raccourci clavier.
4. Cliquez sur Enregistrer sous pour enregistrer le jeu de raccourcis clavier mis à jour.
5. Entrez un nom pour le nouveau jeu, puis cliquez sur Enregistrer.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Configuration requise

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.