

ADOBE® PREMIERE® ELEMENTS 9 gebruiken

© 2010 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe® Premiere® Elements 9 gebruiken

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Adobe, the Adobe logo, Adobe Audition, Adobe Premiere, After Effects, Encore, Flash, Illustrator, Photoshop, and PostScript are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple and Macintosh are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and other countries. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Notices, Terms and Conditions pertaining to third party software are located at <http://www.adobe.com/go/thirdparty> and incorporated by reference.

Portions include software under the following terms:

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (www.apache.org). © 1998-2000 Apache Software Foundation. All rights reserved.

This program was written with MacApp®, © 1985-1988 Apple Computer, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology is licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia.

The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. Database © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc., © 1994. All Rights Reserved. Proximity Technology Inc. The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1997 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © Oxford University Press © 2000. All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 IDE a.s. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Data Security, Inc.

Portions include technology used under license from Autonomy, and are copyrighted.

Portions Copyright © 1998 Gilles Vollant.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>).

Portions of this code are licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. (<http://www.on2.com>).

Portions © Eastman Kodak company, and used under license. All rights reserved. Kodak is a registered trademark and Photo CD is a trademark of Eastman Kodak Company.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. This product includes software developed by Fourthought, Inc. (<http://www.fourthought.com>).

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government end users: The software and documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. For U.S. Government end users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Inhoud

Hoofdstuk 1: Aan de slag met Adobe Premiere Elements

Wat er eerst moet gebeuren	1
De Help gebruiken en ondersteuning ontvangen	2
Een catalogus uit een vorige versie omzetten (Alleen Windows)	3
Werken met Elements Organizer en Adobe Premiere Elements Editor	3
Foto's en video's importeren en indelen met Elements Organizer	4
Tips voor het oplossen van problemen	7

Hoofdstuk 2: De werkruimte van Adobe Premiere Elements

De werkruimte	9
Overzicht van deelvensters	12

Hoofdstuk 3: Projecten

Projecten	17
Een InstantMovie-project maken	17
Een nieuw project maken	21
De bestanden van een project weergeven	22
Clipeigenschappen weergeven	27
Instellingen en voorinstellingen voor projecten	30
Wijzigingen ongedaan maken	34
Projecten opslaan en back-ups maken	35
Werkschijven gebruiken	36

Hoofdstuk 4: Videobeelden vastleggen

Voorbereiden op vastleggen	39
Video vastleggen	42
Stop-motion- en time-lapse-video vastleggen	48

Hoofdstuk 5: Media importeren en toevoegen

Bestanden toevoegen aan een project	52
Bestanden uit Photoshop Elements gebruiken	62
Speciale clips maken	63
Werken met offline bestanden	65
Opties voor verhoudingen en velden	66
5.1-audio importeren	70

Hoofdstuk 6: Clips beheren met de Organizer

Clips weergeven in Elements Organizer	72
Bestanden zoeken in Elements Organizer	73
Tags aan bestanden toevoegen	74
Bestanden groeperen in de Elements Organizer	78
Albums maken	81
Slimme albums maken en bewerken	81

Inhoud**Hoofdstuk 7: De clips in een film rangschikken**

Clips rangschikken in de scènelijn	83
Een presentatie maken	86
Een beeld-in-beeld-bedekking maken	88
Clips rangschikken in de tijdlijn	89
Clips groeperen, koppelen en uitschakelen	102
Werken met clip- en tijdlijnmarkeertekens	104
Films voorvertonen	109

Hoofdstuk 8: Clips bewerken

Clips bijsnijden	116
De snelheid en duur van een clip wijzigen	129
Frames stilzetten en statische frames	131
Werken met bronclips	133

Hoofdstuk 9: Overgangen toepassen

Grondbeginselen van overgangen	136
Overgangen toepassen op clips	140
Speciale overgangen maken	146
Overgangen aanpassen	148

Hoofdstuk 10: Effecten toepassen

Basisinformatie over effecten	151
Effecten vinden en rangschikken	152
Effecten toepassen en verwijderen	153
Werken met voorinstellingen voor effecten	158
De eigenschappen van effecten wijzigen	160
Clips verplaatsen, schalen of roteren met het effect Beweging	163
Objecten boven elkaar plaatsen en transparantie	165
Kleuren selecteren voor effecten en mattes	171
Overzicht van effecten	173

Hoofdstuk 11: Effecten animeren

Basisinformatie over effecten animeren	211
Hoofdframes toevoegen, kopiëren en verwijderen	214
Hoofdframes aanpassen	217
Wijzigingen tussen hoofdframes besturen	219
De positie van een clip animeren	222
Het effect Beweging bijhouden	224
Effectenmasker	227

Hoofdstuk 12: Titels maken

Titels maken en bijsnijden	229
Tekst bewerken en opmaken	236
Stijlen toepassen op tekst en afbeeldingen	239
Vormen en afbeeldingen aan titels toevoegen	240
Objecten in titels rangschikken	243
Kleuren en schaduwen toevoegen aan titels	246

Titels voor televisie ontwerpen	249
Titels exporteren en importeren	250
Hoofdstuk 13: Audio toevoegen en mixen	
Soundtracks gebruiken	251
Commentaar maken	253
Audio mixen en het volume aanpassen	255
Hoofdstuk 14: Schijfmenu's maken	
Typen schijven en menuopties	262
Werken met menumarkeertekens	263
Schijfmenu's maken	270
Menu's voorvertonen	276
Hoofdstuk 15: Uw films delen en opslaan	
Delen via het deelvenster Taken	277
Dvd-bestanden maken voor het web	278
Delen naar een dvd of blu-ray-schijf	279
Delen voor afspelen op een computer	283
Delen op het web	287
Delen op mobiele telefoons en afspeelapparaten	288
Delen naar videoband	289
Gemeenschappelijke instellingen voor delen	292
Ondersteunde bestandstypen voor opslaan en exporteren	297
Basisprincipes compressie en gegevenssnelheden	298
Projecten archiveren	300
Hoofdstuk 16: Sneltoetsen Adobe Premiere Elements	
Standaard sneltoetsen gebruiken	302
Sneltoetsen aanpassen	302
Hoofdstuk 17: Problemen oplossen	
Bronnen en richtlijnen	304
Vastleggen	305
Importeren	306
Afspelen en voorvertonen	307
Een dvd maken	309
Hoofdstuk 18: Verklarende woordenlijst	
Termen voor digitale beeldverwerking	312

Hoofdstuk 1: Aan de slag met Adobe Premiere Elements

Adobe® Premiere® Elements 9-software combineert kracht met eenvoud, zodat uw video's er in een handomdraai op hun best uit zien. U kunt ze op vindingrijke manieren delen, en u kunt uw foto's en videoclips eenvoudig zoeken en bekijken.

Wat er eerst moet gebeuren

De systeemvereisten controleren

Als u niet zeker weet of Adobe Premiere Elements kan worden uitgevoerd op uw computer, controleert u of deze voldoet aan alle systeemvereisten en aanbevelingen voor uw Adobe®-software. Raadpleeg hiertoe het Lees mij-bestand op de software-installatieschijf.

De software installeren

- 1 Sluit alle andere geopende Adobe-toepassingen op de computer.
- 2 Plaats de installatieschijf (schijf 1) in uw schijfstation. Volg in Windows de aanwijzingen op het scherm. Dubbelklik in Mac OS op Installeer in het dialoogvenster Finder. Dit dialoogvenster wordt weergegeven wanneer u de schijf plaatst.

Zie http://www.adobe.com/go/learn_install_pre9_nl voor meer informatie

Opmerking: Tijdens de installatie kunt u de taal opgeven en het land selecteren.

- 3 Plaats schijf 2 om de inhoud (thema's) voor Adobe Premiere Elements te installeren. Volg in Windows de aanwijzingen op het scherm. Dubbelklik in Mac OS op Installeer in het dialoogvenster Finder. Dit dialoogvenster wordt weergegeven wanneer u de schijf plaatst.

Moet ik mijn vorige versie van Adobe Premiere Elements verwijderen? Adobe raadt u aan een vorige versie van Adobe Premiere Elements te verwijderen voordat u de nieuwe versie installeert. Het is echter niet noodzakelijk om een eerdere versie van Adobe Premiere Elements te verwijderen als u dat niet wilt.

Hoe kan ik een versie van Adobe Premiere Elements verwijderen? Klik in Windows® op de knop Start en selecteer Configuratiescherm. Dubbelklik op Software. Selecteer de versie van Adobe Premiere Elements die u wilt verwijderen, en klik op Verwijderen. Bevestig bij de aanwijzing dat u het programma wilt verwijderen.

Selecteer in Mac® OS Programma's > Hulpprogramma's > Adobe Installers en dubbelklik op Adobe Premiere Elements <versienummer> verwijderen.

Registreren

Wanneer u Adobe Premiere Elements hebt geïnstalleerd, registreert u uw software om aanvullende ondersteuning bij de installatie, kennisgevingen van updates en andere services te ontvangen.

Opmerking: Als u uw product niet meteen registreert, kunt u dit op elk moment doen door Help > Registratie te kiezen.

Lees mij-bestand

De installatieschijf bevat het bestand Lees mij voor uw software (dit bestand wordt ook gekopieerd naar de toepassingsmap tijdens de installatie van het product). Het bestand bevat belangrijke informatie over uw product. Lees de inhoud van dit bestand zorgvuldig.

Nieuwe en verbeterde functies

Ga naar www.adobe.com/go/learn_pre_features_nl voor meer informatie over de nieuwe en verbeterde functies. Het is nu nog gemakkelijker om uw video's te verbeteren en meer met ze te doen.

De Help gebruiken en ondersteuning ontvangen

Leren werken met Adobe Premiere Elements

Op de Help- en ondersteuningspagina van Adobe Premiere Elements op internet vindt u koppelingen naar artikelen en zelfstudievideo's met inleidende informatie over Adobe Premiere Elements. De Help- en ondersteuningspagina biedt eveneens de beste tips voor het oplossen van problemen, diepgaande technische artikelen en koppelingen naar Help en forums. Zie www.adobe.com/support/premiereelements/ voor meer informatie.

Een vraag stellen? U kunt ook vragen stellen aan en advies krijgen van andere gebruikers van Adobe Photoshop Elements en Adobe Premiere Elements op www.adobe.com/go/forums_nl. Met het nieuwe Adobe Help-systeem kunt u ook feedback geven en vragen stellen over het product.

Adobe Premiere Elements Help gebruiken

Zie Help voor Elements Organizer en Adobe Premiere Elements voor de volledige Help voor Adobe Premiere Elements.

Help in de toepassing Selecteer Help > Adobe Premiere Elements Help (of druk op F1 op uw toetsenbord) om de toepassing Community Help te starten. Met deze bijbehorende toepassing kunt u naar inhoud van Adobe en de community over Premiere Elements zoeken en bladeren. Ook als u offline bent kunt u de Help-inhoud bekijken als u deze eenmaal hebt gedownload. Als u online bent, kunt u de voordelen van het Help-systeem optimaal benutten.

Help op het web Zie www.adobe.com/go/learn_pre9_nl om de Help op het web te bekijken. Uw computer moet zijn verbonden met internet om de Help op het web te kunnen openen. Gebruik het veld Zoeken om in de Help van Adobe Premiere Elements te zoeken.

Help in PDF-bestand De Help is ook beschikbaar als een PDF-bestand, dat is geoptimaliseerd om te worden afgedrukt. Bezoek www.adobe.com/go/learn_pre9_printpdf_nl of klik op de PDF-koppeling van de Help boven aan elke Help-pagina.

Koppelingen in de toepassing Er komen enkele Help-koppelingen voor in Adobe Premiere Elements. Als u op deze koppelingen klikt, wordt het bijbehorende Help-onderwerp weergegeven.

Zoeken naar onderwerpen over probleemoplossing U kunt de belangrijkste kwesties weergeven, en zoeken naar algemene problemen en foutberichten op www.adobe.com/support/premiereelements. U kunt ook vragen stellen aan andere gebruikers van Adobe Premiere Elements op www.adobe.com/go/forums_nl.

Zoeken naar updates van Adobe Premiere Elements Als uw computer met internet is verbonden, ontvangt u meldingen wanneer Adobe Premiere Elements is bijgewerkt. Voor meer informatie over de meest recente updates gaat u naar www.adobe.com/nl/downloads/updates.

Contact met klantenondersteuning

U kunt rechtstreeks contact opnemen met Adobe of een webcase indienen. Ga naar www.adobe.com/nl/support/contact voor contactgegevens. Ga naar de ondersteuningswebsite van Adobe op www.adobe.com/go/support_nl. De ondersteuningswebsite van Adobe biedt naast informatie over het oplossen van problemen ook informatie over gratis en tegen betaling beschikbare opties voor technische ondersteuning.

Een catalogus uit een vorige versie omzetten (Alleen Windows)

Wanneer u Elements Organizer opent, kunnen er wellicht problemen optreden als u een catalogus probeert te openen die u in een eerdere versie van Adobe Premiere Elements hebt gebruikt. Converteer de catalogus om de foto's en videoclips weer te geven.

- 1 Selecteer Bestand > Catalogus in Elements Organizer.
- 2 Klik in Catalogusbeheer op Omzetten.
- 3 Selecteer in het dialoogvenster Catalogus omzetten de catalogus die u wilt omzetten.

Opmerking: Catalogi die niet op de standaardlocatie zijn opgeslagen, worden niet automatisch weergegeven in het venster Catalogus omzetten. Klik op Meer catalogi zoeken en selecteer de map waarin uw catalogus zich bevindt. De catalogi in die map worden toegevoegd aan de lijst met catalogi die u kunt omzetten.

- 4 Klik op Omzetten.

Eerder omgezette catalogi tonen

U kunt de catalogi weergeven die eerder zijn omgezet of waarvan in een eerdere versie een back-up is gemaakt. In het venster Catalogus omzetten worden deze catalogi niet standaard weergegeven. Selecteer Eerder omgezette catalogi tonen om een lijst met eerder omgezette catalogi weer te geven.

Opmerking: u kunt de omgezette catalogus niet gebruiken in eerdere versies. Wanneer de catalogus wordt omgezet, worden de gegevens naar een nieuw catalogusbestand gekopieerd en blijft het oorspronkelijke catalogusbestand ongewijzigd. U kunt de oorspronkelijke catalogus in de eerdere versies blijven gebruiken.

Werken met Elements Organizer en Adobe Premiere Elements Editor

Elements Organizer maakt deel uit van zowel de Adobe® Premiere® Elements 9-software als van Adobe Photoshop Elements. U kunt Elements Organizer gebruiken voor het importeren, beheren en weergeven van uw mediabestanden. Voor geavanceerde bewerkingen kunt u werken met videobestanden in Adobe Premiere Elements Editor. U kunt uw mediabestanden (zowel foto's als video's) efficiënt beheren met de krachtige functies van Elements Organizer. In Elements Organizer kunt u uw mediabestanden op efficiënte wijze

organiseren. Door tags toe te wijzen aan mediabestanden, kunt u altijd gemakkelijk de vereiste bestanden vinden. Nadat de vereiste mediabestanden zijn gevonden, kunt u de krachtige functies van Adobe Premiere Elements gebruiken om films te maken en te bewerken. U kunt vanuit Elements Organizer navigeren naar Adobe Premiere Elements. Een videoproject dat u maakt in Adobe Premiere Elements, wordt automatisch opgeslagen in Elements Organizer.

- Als u videobestanden wilt bewerken, selecteert u eerst de mediabestanden en daarna Repareren > Video's bewerken.
- Videoprojecten die zijn gemaakt in Adobe Premiere Elements, kunnen worden geopend in Elements Organizer.
 - 1 Vouw Albums uit in Elements Organizer om een lijst met albums en de optie Videoprojecten weer te geven.
 - 2 Vouw Videoprojecten uit om een lijst te zien van de videoprojecten die zijn gemaakt in Adobe Premiere Elements.
 - 3 Klik met de rechtermuisknop op een videoproject of houd Ctrl ingedrukt en klik op een videoproject. Selecteer daarna Openen met Premiere Elements.
Elements Organizer start Adobe Premiere Elements en opent het vereiste project.

Foto's en video's importeren en indelen met Elements Organizer

Als u Adobe Premiere Elements gaat gebruiken, begint u met het importeren van uw media in Elements Organizer. Hier kunt u al uw foto's en videoclips zoeken, bekijken en beheren.

Bestanden downloaden met de Mediadownloader

- 1 Sluit de camera of kaartlezer aan op de computer. (Raadpleeg indien nodig de documentatie bij het desbetreffende apparaat.)

Opmerking: (Windows) Als u Automatisch afspelen hebt ingeschakeld, wordt het dialoogvenster Automatisch afspelen geopend met daarin een lijst met opties voor het ophalen van de foto's. Selecteer Organiseren en Bewerken met de Adobe Elements 9 Organizer in het dialoogvenster Automatisch afspelen van Windows en klik op OK. Het dialoogvenster Fotodownloader wordt geopend als de Elements Organizer nog niet is geopend. Klik op Media ophalen. Elements Organizer wordt geopend en de mediabestanden worden geïmporteerd.

- 2 Selecteer in Elements Organizer achtereenvolgens Bestand > Foto's en video's ophalen > Vanaf camera of kaartlezer.
- 3 Kies in het dialoogvenster Mediadownloader onder Bron een optie in het menu Foto's ophalen van om op te geven van waaruit u de mediabestanden wilt kopiëren of importeren.
- 4 Stel in het gedeelte Importinstellingen de volgende opties in:

Locatie Hier geeft u op naar welke map u de afbeeldingen wilt downloaden. Klik op Bladeren en geef een nieuwe locatie op als u de standaardmaplocatie wilt wijzigen.

Submap(pen) maken Hiermee maakt u een submap met de naamgevingsmethode die u in het pop-upmenu hebt gekozen. Als u Aangepaste naam kiest, typt u een naam voor de submap in het vak.

Bestandsnamen wijzigen Hiermee wijzigt u de bestandsnamen met de naamgevingsmethode die in het pop-upmenu is geselecteerd. Als u Aangepaste naam kiest, typt u een basisbestandsnaam en een beginnummer om opeenvolgend genummerde bestandsnamen aan de foto's toe te wijzen.

Opmerking: als de ingevoerde naam al bestaat, wordt “-1” of een ander numeriek achtervoegsel aan de bestandsnaam van de gekopieerde afbeelding toegevoegd.

Huidige bestandsnaam behouden in XMP Als u deze optie selecteert, wordt de huidige bestandsnaam gebruikt als de bestandsnaam die in de metagegevens van de foto wordt opgeslagen.

Opmerking: Als u Windows Vista® gebruikt en uw camera in de PTP-modus is aangesloten, kunt u in sommige gevallen geen Camera Raw- of videobestanden weergeven in de Mediadownloader. Als u Camera Raw- of videobestanden wilt weergeven, sluit u uw camera in de USB-massaopslagmodus aan of haalt u de kaart uit de camera en sluit u deze via een kaartlezer aan op uw computer.

5 (Optioneel) Als u foto's automatisch wilt downloaden naar Adobe Premiere Elements nadat er een apparaat is aangesloten, selecteert u Automatisch downloaden. De opties voor automatisch downloaden worden ingesteld in de voorkeuren voor Camera of kaartlezer.

6 (Optioneel) Klik op de knop Geavanceerd voor meer downloadopties. Zie www.adobe.com/go/learn_org9_advanceddownload_nl voor meer informatie.

7 Klik op Media ophalen.

De mediabestanden worden gekopieerd naar de vaste schijf van uw computer.

8 Klik op Ja in het dialoogvenster Bestanden zijn gekopieerd.

Opmerking: Als Elements Organizer wordt gestart terwijl de mediabestanden worden gekopieerd, klikt u op Ja in het venster voor het kopiëren van de bestanden.

Apparaat voor het vastleggen van video gebruiken

Wanneer u video vastlegt, worden de video en audio rechtstreeks op uw computer opgenomen vanaf een DV-camcorder, HDV-camcorder, webcam of ander WDM-apparaat (Windows Driver Model). Adobe Premiere Elements detecteert het aangesloten vastlegapparaat automatisch en stelt de instellingen in het deelvenster Vastleggen dienovereenkomstig in.

Opmerking: Voordat u digitale videobeelden kunt vastleggen, moet u een project maken met een voorinstelling die overeenkomt met de indeling (DV of HDV), televisiestandaard (NTSC of PAL) en hoogte-breedteverhouding (standaard of breedbeeld) die u wilt gebruiken bij het opnemen van het beeldmateriaal.

Het deelvenster Vastleggen bevat besturingselementen waarmee u uw apparaat vanaf een afstand kunt bedienen, zodat u de video heel gemakkelijk op uw apparaat kunt afspelen, vastleggen, pauzeren en stoppen. Klik op Indelen in het deelvenster Taken om het deelvenster Vastleggen te openen. In het deelvenster Vastleggen kunt u de video beheren en hebt u toegang tot alle opdrachten voor het vastleggen. Adobe Premiere Elements detecteert het aangesloten apparaat voor het vastleggen van de video automatisch en stelt de instellingen in het deelvenster Vastleggen dienovereenkomstig in.

1 Sluit het apparaat voor het vastleggen van de video aan op de computer. (Raadpleeg indien nodig de documentatie bij het desbetreffende apparaat.)

2 Schakel de camcorder in en stel deze in op de afspeelmodus, die wellicht wordt aangeduid als VTR, VCR of Play (Afspelen). U kunt ook de opnamemodus blijven gebruiken.

Adobe® Premiere® Elements 9 wordt gestart (als dit programma nog niet wordt uitgevoerd) en vervolgens wordt het deelvenster Vastleggen geopend. Als Adobe® Premiere® Elements 9 al is gestart, kiest u Bestand > Media ophalen van en selecteert u een van de volgende opties om het deelvenster Vastleggen te openen:

- DV-camcorder
- HDV-camcorder

- Webcam of WDM-apparaat

3 Geef de instellingen voor het vastleggen op in het deelvenster Vastleggen en klik op Vastleggen.

Uw foto's en videoclips organiseren

Gebruik Elements Organizer om uw bestanden te beheren. U kunt zoeken naar foto's, videobestanden, audioclips en Adobe PDF-documenten, die op verschillende locaties op uw computer zijn opgeslagen.

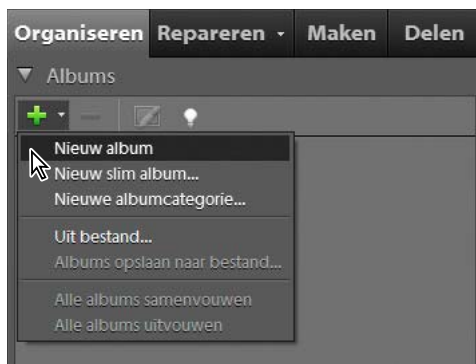
Mediabestanden worden tijdens het downloaden automatisch op datum gerangschikt door Adobe Premiere Elements. Elements Organizer biedt een tijdlijn (kies Venster > Tijdlijn) en een Datumweergave om mediabestanden op datum te zoeken. Het is raadzaam om verwante mediabestanden in een album te plaatsen. Albums zijn ideaal om foto's te delen voor projecten, ontwerpen en onlinealbums, en maken het gemakkelijk om verwante mediabestanden te vinden.

U kunt mediabestanden verder sorteren en indelen door sterrenwaarderingen toe te voegen, foto's te stapelen en er trefwoordtags aan te koppelen. Zie www.adobe.com/go/learn_org9_photos_tag_nl voor meer informatie over het gebruik van trefwoordtags.

Moet ik Elements Organizer gebruiken? Nee. U kunt mediabestanden naar de computer kopiëren en Editor gebruiken om de mediabestanden te corrigeren. Wel is het zo dat u in Elements Organizer heel veel leuke dingen met uw foto's kunt doen. Bovendien is het met Elements Organizer veel gemakkelijker om mediabestanden te vinden en te beheren als er daarvan honderden op de computer staan.

Een album maken

- 1 Klik in Elements Organizer in het deelvenster Albums op de knop Nieuw album of nieuwe albumgroep maken  en kies Nieuw album.
- 2 (Optioneel) Kies in het menu Albumgroep de groep waarin u het album wilt plaatsen.



Menu Albumcategorie

- 3 Typ in het vak Naam album een naam voor het album.
- 4 Sleep mediabestanden naar het gebied Items.

Het album verschijnt in het deelvenster Album onder de albumgroep die u hebt opgegeven. Zie www.adobe.com/go/learn_org9_albums_create_nl voor meer informatie over het maken van een album.

Foto's en videoclips zoeken

U kunt foto's en videobestanden zoeken op datum, sterrenwaardering, album, maplocatie, bestandsnaam, mediatype, trefwoordtag, tekst of andere criteria. Zie www.adobe.com/go/learn_org9_photos_find_nl voor meer informatie.

Hier staan enkele functies in Elements Organizer voor het zoeken naar foto's:

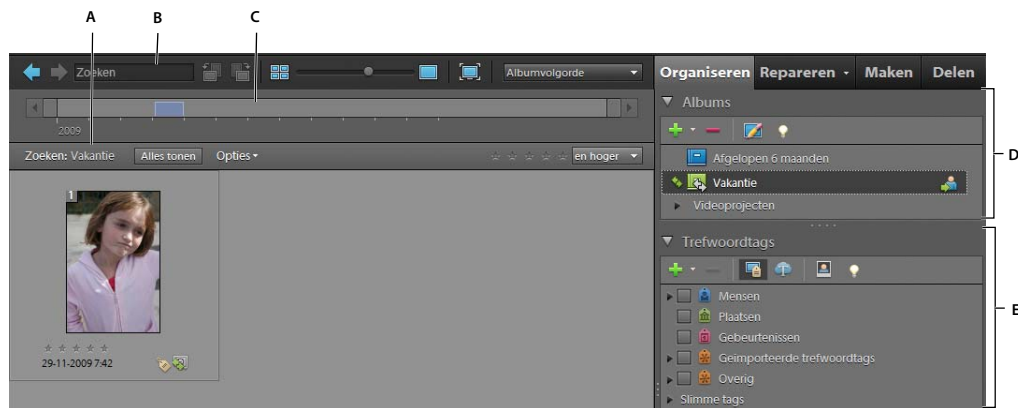
Tijdslijn Klik op een maand of stel een bereik in om foto's en mediabestanden chronologisch op datum, op geïmporteerde batch of op maplocatie te zoeken. Selecteer Venster > Tijdslijn om de tijdslijn weer te geven.

Zoekbalk U kunt gelijke of gelijksoortige foto's en mediabestanden opzoeken door een foto, trefwoordtag, project of album naar de zoekbalk te slepen.

Deelvenster Albums Selecteer een album om alleen de mediabestanden in dit album te bekijken.

Deelvenster Trefwoordtags Selecteer een trefwoordtag om alleen de bestanden met die tag te bekijken.

Tekstvak Typ tekst in het vak Zoeken in Elements Organizer om naar bestanden te zoeken waarin de desbetreffende tekst voorkomt. Klik op Organizer om Elements Organizer te starten vanuit Adobe Premiere Elements. Tot de overeenkomsten kunnen de volgende items behoren: bestandsnamen, metagegevens, trefwoordtags, bijschriften, notities, albumnamen, albumgroepen, cameragegevens, datums, mappen of indelingen.



Elements Organizer bevat veel gereedschappen en functies voor het zoeken naar foto's.

A. Zoekbalk B. Tekstvak C. Tijdslijn D. Deelvenster Albums E. Deelvenster Trefwoordtags

Het eigenlijke bestand van een mediaclip zoeken

- 1 Selecteer in Elements Organizer de foto of mediaclip waarvan u het bestand zoekt.
- 2 Druk op Alt + Enter om het venster Eigenschappen te openen. Klik op het tabblad Algemeen als dit tabblad nog niet is geopend.
- 3 Klik op het pictogram Tonen in Verkenner .

Tips voor het oplossen van problemen

Hier volgen enkele tips voor het oplossen van problemen met Adobe Premiere Elements. Ga naar www.adobe.com/go/forums_nl voor meer tips.

- Start Adobe Premiere Elements opnieuw of start de computer opnieuw op.
- Stel de voorkeuren van Adobe Premiere Elements opnieuw in. Start Adobe Premiere Elements en selecteer Nieuw project. Na het selecteren van Nieuw project houdt u onmiddellijk de toetsen Ctrl + Alt + Shift ingedrukt.
- Schakel andere programma's uit, waaronder ook antivirusprogramma's, firewalls en programma's voor het branden van cd's/dvd's die op de achtergrond worden uitgevoerd.

- Zorg ervoor dat het besturingssysteem van de computer up-to-date is. Installeer de meest recente stuurprogramma's voor uw videokaart, geluidskaart, printer en andere apparaten.
- Verwijder recente toevoegingen van de computer. Wat was de laatste wijziging die u op de computer hebt aangebracht voordat het probleem optrad? Hebt u een nieuwe printer, nieuwe lettertypen of nieuwe software geïnstalleerd?
- Als er iets in Adobe Premiere Elements niet correct lijkt te functioneren, raadpleegt u de Help bij Adobe Premiere Elements.
- Als zich een probleem voordoet als u een foto opent of bewerkt, controleert u of het probleem bij alle foto's optreedt of alleen bij foto's van een bepaalde camera of bron.

Hoofdstuk 2: De werkruimte van Adobe Premiere Elements

De werkruimte van Adobe Premiere Elements is geoptimaliseerd voor het organiseren van media, het bewerken en delen van films en het maken van menu's voor dvd's en Blu-ray-schijven. U kunt de werkruimte aan uw behoeften aanpassen. In Adobe Premiere Elements vindt u alles wat u nodig hebt om een film te maken in één bestand, het zogenaamde *projectbestand*. De benodigde elementen in een projectbestand zijn gekoppeld aan hun bron. Doordat met deze koppelingen wordt gewerkt, hoeven de elementen niet in het projectbestand te worden ingesloten. Een projectbestand zal dan ook niet extreem veel groter worden als u elementen toevoegt.

De werkruimte

Welkomstschermb

Als u Adobe Premiere Elements start, wordt standaard het welkomstschermb geopend. Het welkomstschermb heeft de volgende opties:

Indelen Hiermee kunt u Elements Organizer starten.

Nieuw project Hiermee kunt u een project maken.

Project openen Hiermee kunt u een bestaand project openen.

Als u op het pictogram  klikt, wordt het dialoogvenster Opstartinstellingen weergegeven met de volgende opties. De instellingen in dit dialoogvenster bepalen het gedrag van Adobe Premiere Elements wanneer dit wordt gestart. Selecteer een van de opties en klik op OK:

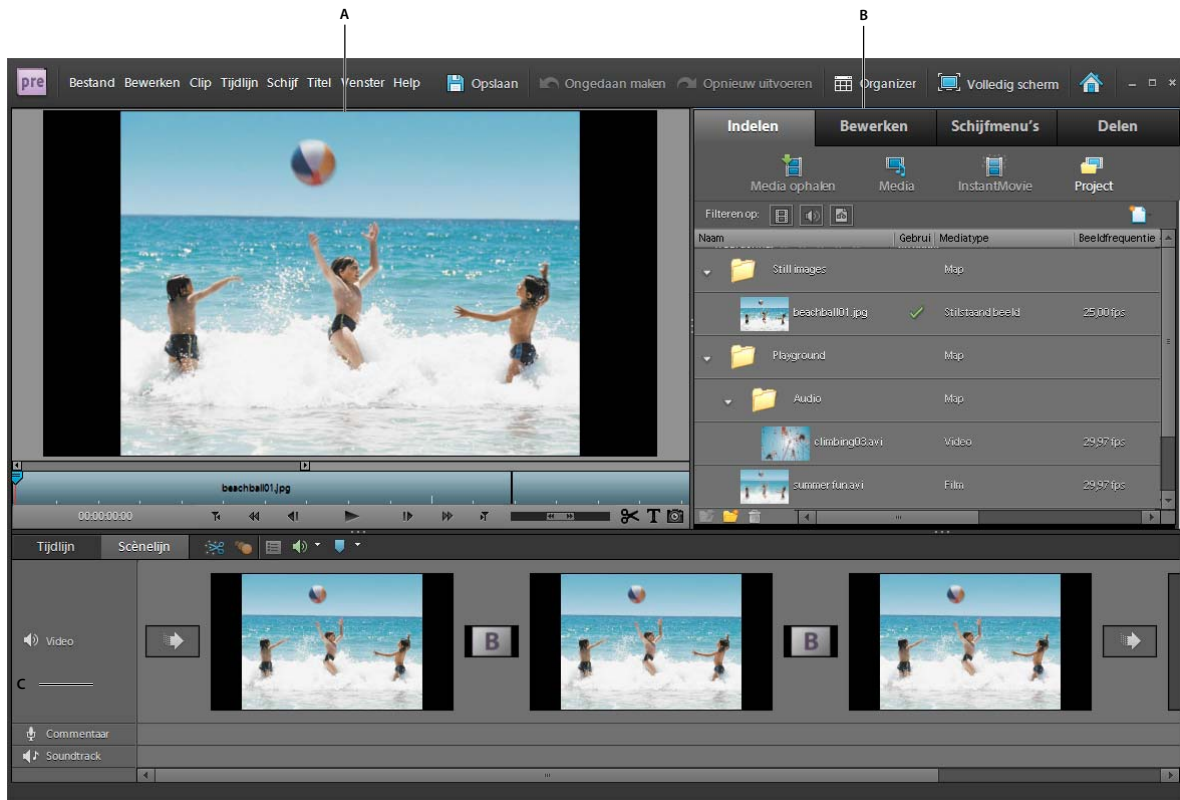
- Alleen het welkomstschermb tonen
- Elements Organizer altijd met het welkomstschermb starten
- Adobe Premiere Elements Editor altijd met het welkomstschermb starten.

Overzicht van de werkruimte

De werkruimte van Adobe Premiere Elements is geoptimaliseerd voor de vier belangrijkste fasen van een project: beeldmateriaal (video, stilstaande beelden en audio) organiseren, een film bewerken, menu's maken voor dvd's en Blu-ray-schijven en films delen. U kunt gemakkelijk van de ene taak naar de andere gaan door andere taakgerelateerde knoppen in het deelvenster Taken te kiezen. Als u overstapt naar een andere taak, worden in de werkruimte de desbetreffende deelvensters en weergaven weergegeven. U kunt de werkruimte ook aan uw specifieke behoeften aanpassen door deelvensters toe te voegen en te rangschikken.

Dropzones zijn gebieden in de werkruimte waar u deelvensters naartoe kunt verplaatsen of ze kunt neerzetten. Wanneer u een deelvenster sleept, krijgen onderliggende dropzones een omtrek. De gemarkeerde dropzone laat zien waar het deelvenster wordt ingevoegd in de werkruimte. Wanneer u een deelvenster naar een dropzone sleept aan een van de hoeken van een deelvenster ontstaat een *koppeling*.

Opmerking: Als u de namen van deelvensters in de werkruimte wilt zien, kiest u *Venster > Koppen koppeling* weergegeven.



Werkruimte voor bewerken

A. Deelvenster Monitor B. Deelvenster Taken C. Deelvenster Mijn project (weergave Scènelijn)

Meer Help-onderwerpen

[“Overzicht van de projectweergave”](#) op pagina 22

[“Een effect zoeken”](#) op pagina 152

De werkrumte aanpassen

De werkrumte van Adobe Premiere Elements is in hoge mate aanpasbaar. U kunt deelvensters toevoegen, het formaat ervan wijzigen en deelvensters verplaatsen, verbergen en groeperen zodat ze bij uw stijl van werken passen.

Wijzigingen die u aanbrengt in de werkrumte blijven behouden totdat u de werkrumte weer aanpast of deze weer instelt op de oorspronkelijke configuratie. Wanneer u uw werkrumte aanpast, houdt Adobe Premiere Elements de wijzigingen bij. Wanneer u het project opslaat, worden de nieuwste wijzigingen in de lay-out ook opgeslagen. De volgende keer dat u het project opent, herstelt Adobe Premiere Elements de opgeslagen lay-out die u hebt gebruikt.

Koppelingkoppelen weergeven en verbergen

Elk deelvenster heeft een koppelingkop dat de titel van het venster en soms ook menuknoppen voor het deelvenster bevat. Aan de koppelingkoppelen sleept u de deelvensters naar een nieuwe locatie. Als u ruimte wilt besparen op uw scherm, kunt u de koppelingkoppelen laten verdwijnen. U kunt ze dan weer weergeven wanneer u ze nodig hebt. Koppelingkoppelen zijn standaard verborgen.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de koppelingkoppelen wilt weergeven, kiest u **Venster > Koppelen koppeling weergeven**.

- Als u de koppelingkoppn wilt verbergen, kiest u Venster > Koppn koppeling verbergen.

Opmerking: als u de opdrachten in het menu van het deelvenster wilt gebruiken als koppelingkoppn zijn verbergen, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u in het deelvenster.

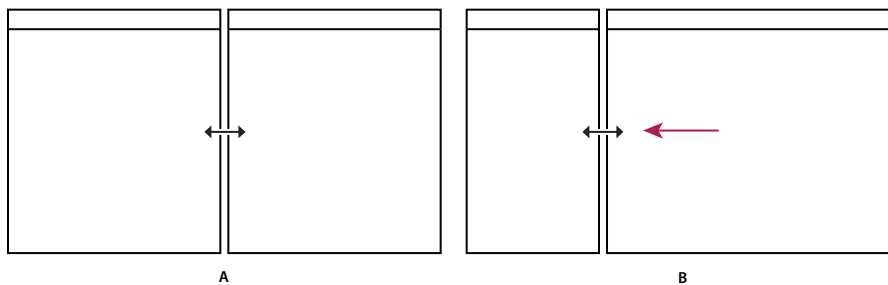
Deelvensters weergeven en verbergen

- Als u een deelvenster wilt weergeven of actief wilt maken, kiest u de naam van het deelvenster in het menu Venster of klikt u op de koppelingkop als deze zichtbaar is.
- Als u een gekoppeld deelvenster wilt uitvouwen of samenvouwen, klikt u op het driehoekje in de koppelingkop. Alleen gekoppelde deelvensters die verticaal zijn uitgelijnd en dezelfde rechter- en linkerranden hebben als een ander deelvenster, kunnen worden uitvouwen of samengevouwen.
- Als u een deelvenster wilt sluiten dat niet gekoppeld is, klikt u op de Knop Sluiten  rechts van de koppelingkop.

Het formaat van een deelvenster wijzigen

Wanneer u een deelvenster verplaatst of verkleint of vergroot, worden de andere deelvensters aangepast in overeenstemming met deze wijziging.

- ❖ Als u de grootte van een deelvenster wilt wijzigen, sleept u de rand.



Sleep de grens tussen de deelvensters om de grootte aan te passen.

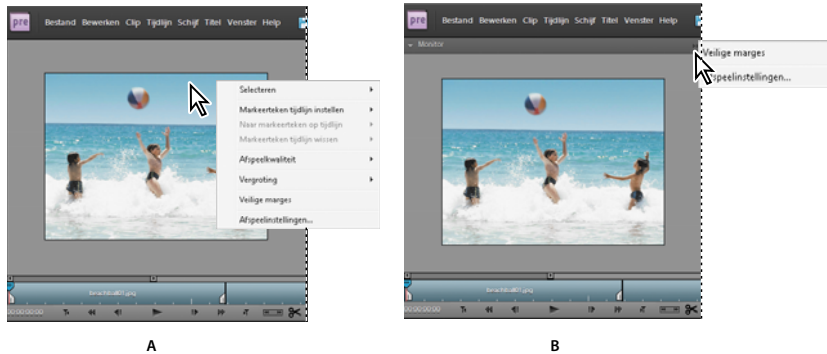
A. Oorspronkelijke deelvensters met de grens geselecteerd **B.** Grootte van deelvensters aangepast

 Als er meerdere beeldschermen zijn aangesloten op uw systeem en uw systeem ondersteuning biedt voor het weergeven van een bureaublad op meerdere beeldschermen, kunt u de deelvensters naar elk beeldscherm slepen.

Menu's in deelvensters openen

De meeste deelvensters bevatten menu's met opdrachten die specifiek zijn voor het desbetreffende deelvenster.

- Als koppelingkoppn zijn verbergen (standaard), klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u in het deelvenster.
- Als koppelingkoppn worden weergegeven, klikt u op de knop voor het deelvenstermenu  in de rechterbovenhoek van het deelvenster. (Als u koppelingkoppn en de menuknop voor het deelvenster wilt zien, kiest u Venster > Koppn koppeling weergeven.)



Het deelvenstermenu

A. Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik in het deelvenster om het deelvenstermenu weer te geven. B. Klik op de menuknop van het deelvenster om het deelvenstermenu weer te geven

De standaardwerkrumte herstellen

❖ Kies Venster > Werkrumte herstellen.

Een waarschuwing controleren of verwijderen

Adobe Premiere Elements geeft een lijst met waarschuwingen, foutmeldingen en andere informatie weer waarmee u problemen kunt herkennen en oplossen, met name problemen met plug-ins en andere componenten van andere ontwikkelaars. Met een waarschuwingspictogram ⚠, ❌, ⓘ op de statusbalk wordt u opmerkzaam gemaakt op een fout. Wanneer u dubbelklikt op het pictogram, wordt het deelvenster Gebeurtenissen geopend. Wanneer u het bijbehorende item wist uit het deelvenster Gebeurtenissen, wordt het pictogram verwijderd uit de statusbalk.

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Dubbelklik op het waarschuwingspictogram in de statusbalk.
- Kies Venster > Gebeurtenissen.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

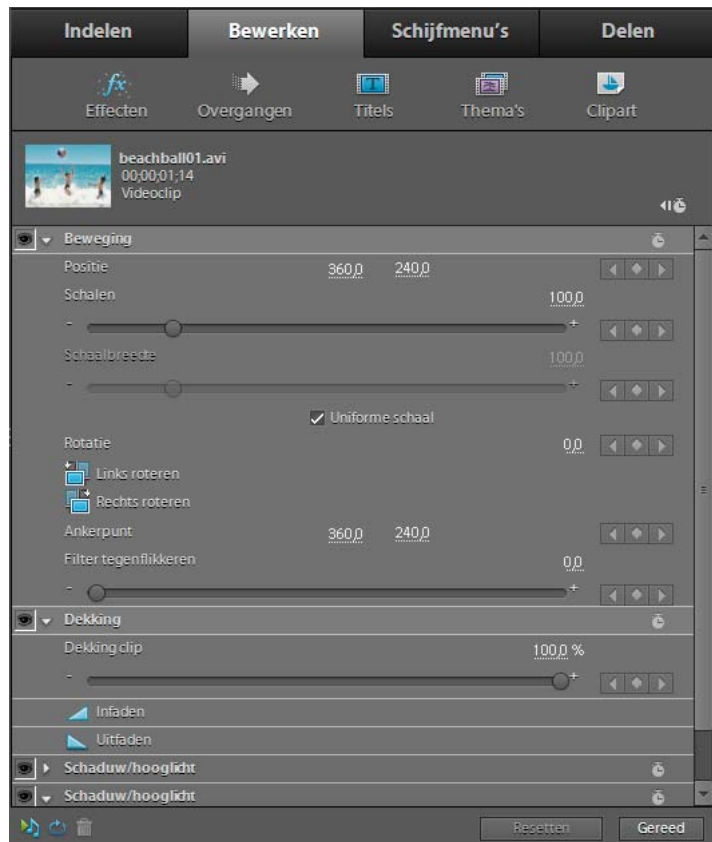
- Als u meer wilt weten over een item in de lijst, selecteert u het desbetreffende item en klikt u op Details.
- Als u de lijst gebeurtenissen wilt wissen, klikt u op Alles wissen.

Overzicht van deelvensters

Adobe Premiere Elements bevat drie hoofddeelvensters: het deelvenster Taken, het deelvenster Monitor en het deelvenster Mijn project (tijdslijn en scènelijn). Voor alle basistaken gebruikt u deze drie deelvensters.

Overzicht van het deelvenster Taken

Het deelvenster Taken wordt standaard weergegeven voor alle werkrumten. Het is de centrale locatie voor het toevoegen en ordenen van media, het zoeken, toepassen en aanpassen van effecten en overgangen, het maken van dvd- en Blu-ray-schijfmenu's en het delen van voltooide projecten. Het deelvenster Taken is onderverdeeld in vier hoofdwerkrumten: Organiseren, Bewerken, Schijfmenu's en Delen. Elke werkrumte bevat alle gereedschappen die u nodig hebt om taken uit te voeren.



Werkruimte Bewerken, met weergave Effecteigenschappen

Meer Help-onderwerpen

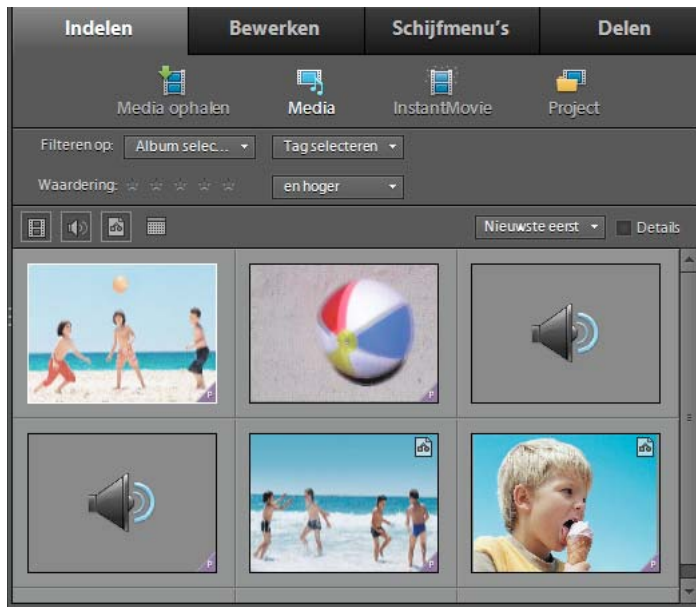
[“Overzicht van de projectweergave”](#) op pagina 22

[“Bestanden toevoegen aan een project”](#) op pagina 52

[“Clips weergeven in Elements Organizer”](#) op pagina 72

De werkrumte Indelen

De werkrumte Indelen bevat miniatures van alle media (video's, stilstaande beelden en audio) die u in Adobe Photoshop® Elements® of Adobe Premiere Elements hebt geïmporteerd. U hebt toegang tot alle bestanden in de Organizer, zodat u deze probleemloos kunt delen tussen de toepassingen.



De werkrumte Indelen

Vanuit de werkrumte Indelen in het deelvenster Taken hebt u toegang tot:

Media ophalen Hiermee kunt u bestanden toevoegen van verschillende bronnen, zoals videocamera's, Flip-video's, webcams, digitale fotocamera's, WDM-apparatuur, mobiele telefoons en mappen op uw vaste schijf.

Media Geeft de miniatures van alle mediabestanden weer.

InstantMovie Begeleidt u automatisch en snel door het selecteren en bewerken wanneer u films maakt, en helpt u op thema's gebaseerde effecten, titels, overgangen en audio toe te voegen. U kunt de instellingen desgewenst wijzigen.

Project Geeft de details van alle mediabestanden weer.

Meer Help-onderwerpen

[“Media-analyse”](#) op pagina 76

Werkruimte Bewerken

Als u uw media wilt rangschikken of bewerken, klikt u op Bewerken in het deelvenster Taken. In de werkrumte Bewerken kunt u filmthema's en -sjablonen toevoegen aan uw films, effecten en overgangen toepassen en titels maken en toevoegen. Bovendien wordt de eigenschappenweergave weergegeven in het deelvenster Taken als u Venster > Eigenschappen kiest of wanneer u effecten of overgangen bewerkt.

Via de werkrumte Bewerken hebt u toegang tot:

Effecten  Geeft effecten en voorinstellingen weer die u in uw film kunt gebruiken. U kunt een effect zoeken door de naam ervan in het zoekveld te typen. Als u alleen bepaalde soorten effecten wilt zien, kiest u een optie uit het eerste menu: Video-effecten, Audio-effecten of Voorinstellingen. U kunt ook specifieke categorieën weergeven door een categorie, zoals Aanpassen of Kanaal, te kiezen uit het tweede menu (Alles weergeven is de standaardoptie). Als u een effect wilt bewerken nadat u het hebt toegepast, selecteert u het effect en klikt u op Effecten bewerken om de weergave Eigenschappen te openen.

Overgangen  Hiermee geeft u overgangen weer die u in uw film kunt gebruiken. U kunt een overgang zoeken door de naam ervan in het zoekveld te typen. Als u alleen bepaalde soorten overgangen wilt zien, kiest u een optie uit het

eerste menu: Video-overgangen of Audio-overgangen. U kunt ook specifieke categorieën weergeven door een categorie, zoals 3D-beweging of Dia, te kiezen uit het tweede menu (Alles weergeven is de standaardoptie). Als u een overgang wilt bewerken nadat u deze hebt toegepast, selecteert u de overgang en klikt u op Overgangen bewerken om de weergave Eigenschappen te openen.

Titels  Hiermee geeft u vooraf opgemaakte titels weer die u kunt gebruiken in uw film. Alleen bepaalde typen titels weergeven:

- Kies een optie in het eerste menu, bijvoorbeeld Entertainment, Algemeen of Verjaardag.
- Als u vervolgens de keuzen verder wilt beperken, kiest u in het tweede menu een bepaald thema, zoals Eeuwige muziek of Lieveheersbeestjespicknick.

Standaard is Alles tonen ingeschakeld.

Thema's  Kies deze optie om thema's weer te geven. Hiermee geeft u InstantMovie-thema's weer die uw films meteen aanzienlijk verfraaien. Met thema's kunt u heel gemakkelijk professioneel ogende films maken. Uw clips worden dan automatisch bewerkt en er worden onder andere effecten, overgangen, overlays, video's, geluidseffecten, titels en afsluitende credits op toegepast. U kunt alle opties uit een thema toepassen of alleen bepaalde opties kiezen.

Clipart  Hiermee geeft u de clipart weer die u in uw videobestanden kunt gebruiken.

Werkruimte Schijfmenu's

Als u menu's wilt toevoegen aan uw film voor een dvd, web DVD- of blu-rayschijf, klikt u op Schijfmenu's in het deelvenster Taken. Via deze werkruimte hebt u toegang tot uw media en de menusjablonen.

Opmerking: als u in het deelvenster Taken op Schijfmenu's klikt, gaat u van het deelvenster Monitor naar de weergave Schijfplay-out. U kunt sjablonen en media naar de weergave Schijfplay-out slepen om uw menu's een persoonlijk tintje te geven.

In de werkruimte Schijfmenu's kunt u een voorvertoning weergeven van vooraf opgemaakte sjablonen die u voor de menu's kunt kiezen. Kies een optie in het eerste menu: Entertainment, Algemeen, Verjaardag, enzovoort om alleen bepaalde typen sjablonen weer te geven. Kies een bepaald thema om de opties te beperken.

Werkruimte Delen

Als u een schijf wilt branden of als u uw film wilt opslaan om deze online of op een mobiele telefoon, pc, videoband of ander apparaat te bekijken, klikt u op Delen in het deelvenster Taken. Deze werkruimte bevat alle gereedschappen die nodig zijn om uw bestand op te slaan en het te delen met anderen.

Overzicht van het deelvenster Monitor

U gebruikt het deelvenster Monitor voor het uitvoeren van een groot aantal taken in Adobe Premiere Elements. U kunt bijvoorbeeld uw bestanden en films voorvertonen, clips bijsnijden en splitsen, effecten toepassen, titels maken en afbeelden en tekst plaatsen door veilige zones weer te geven.

Het deelvenster Monitor is in elke werkruimte beschikbaar. Als u met menu's werkt, gaat het deelvenster Monitor over op het deelvenster Schijfplay-out, waarin u gemakkelijk afbeeldingen en lay-outmenu's kunt slepen en neerzetten. Wanneer u titels maakt, worden in het deelvenster Monitor tekstgereedschappen weergegeven, waarmee u in alle eenvoud tekst kunt maken en bewerken.



Deelvenster Monitor

Overzicht van tijdlijn en scènelijn

In de tijdlijn en scènelijn kunt u uw media samenvoegen tot de gewenste volgorde en kunt u clips bewerken. In het deelvenster Monitor kunt u de clips die u hebt gerangschikt, voorvertonen in de tijdlijn of in de scènelijn.

In de scènelijn kunt u snel media rangschikken en titels, overgangen of effecten toevoegen. In de tijdlijn kunt u de media bijsnijden, in lagen indelen en synchroniseren. U kunt op elk moment heen en weer schakelen tussen deze deelvensters.

Opmerking: Als u titels van deelvensters wilt weergeven (Venster > Koppen koppeling weergeven), heet dit deelvenster Mijn project. De tijdlijn en de scènelijn zijn verschillende weergaven van dit deelvenster.

Overzicht van het deelvenster Info.

In het deelvenster Info (Venster > Info) wordt informatie weergegeven over een geselecteerd item in de projectweergave van het deelvenster Taken of de tijdlijn of scènelijn. Voor clips wordt in het deelvenster Info informatie weergegeven over bijvoorbeeld de duur, het inpunt, het uitpunt en de plaats van de cursor. De informatie die wordt weergegeven, kan variëren afhankelijk van factoren zoals het mediatype en het huidige deelvenster. In het deelvenster Info wordt bijvoorbeeld informatie weergegeven voor een lege ruimte in de tijdlijn, een rechthoek in het deelvenster Titel en een clip in het deelvenster Taken.

In het deelvenster Info biedt het item Video informatie over de beeldfrequentie, de beeldgrootte, de afmetingen en de hoogte-breedteverhouding van pixels, terwijl het item Audio informatie verschaft over de samplefrequentie, bitdiepte en kanalen.

Hoofdstuk 3: Projecten

Adobe Premiere Elements combineert alles wat u nodig hebt om een film te maken (waaronder video, audio, stilstaande beelden, effecten, overgangen en titels) in één bestand, het zogenaamde *projectbestand*.

Projecten

Adobe Premiere Elements maakt een projectbestand voor elk nieuw project dat u begint. Standaard wordt een projectvoorinstelling gebruikt voor de televisiestandaard (NTSC of PAL) die u hebt geselecteerd tijdens de installatie van het programma.

Een projectbestand bevat alleen titelbestanden en verwijzingen naar bronbestanden die u vastlegt of importeert. Daarom blijven projectbestanden meestal tamelijk klein. Omdat er alleen verwijzingen naar de bronbestanden worden opgeslagen, moet u zien te voorkomen dat u bronbestanden verplaatst, hernoemt of verwijdt. Als u dat toch doet, kan Adobe Premiere Elements de bestanden niet meer vinden.

U kunt zelf een project maken door uw media toe te voegen, te rangschikken en te bewerken en door overgangen, effecten en titels toe te voegen, maar u kunt ook een InstantMovie-project maken. InstantMovies begeleidt u door het toevoegen van uw media vanuit de werkruimte Indelen, het kiezen van een thema voor uw film en het aanpassen van de themaopties, zoals tekst voor titels en credits, en achtergrondaudio. Adobe Premiere Elements analyseert en rangschikt uw beeldmateriaal vervolgens in de tijdlijn, voegt overgangen, titels en audio toe en rangschikt deze vervolgens op de scènelijn, zodat u een voorvertoning kunt weergeven en het beeldmateriaal kunt opslaan in de door u gewenste indeling.

Meer Help-onderwerpen

[“Overzicht van de werkruimte”](#) op pagina 9

[“Een InstantMovie-project maken”](#) op pagina 17

Een InstantMovie-project maken

InstantMovie-projecten en -thema's

Met InstantMovies kunt u snel een professioneel uitziende, bewerkte film maken, compleet met titels, soundtrack, effecten en overgangen dankzij een eenvoudig (en snel) stapsgewijs proces. Wanneer u een InstantMovie maakt, analyseert Adobe Premiere Elements uw clips (als deze nog niet zijn geanalyseerd), past Slimme tags toe indien nodig, bewerkt de clips en past een thema van uw keuze toe. U kunt het thema aanpassen met uw eigen titel en aftiteling, en uw eigen muziek of effecten gebruiken.

De analyse-optie is standaard ingeschakeld. Als u analyse hebt uitgeschakeld, worden geen slimme labels gebruikt.



Een InstantMovie maken

Met filmthema's maakt u films met een specifieke vorm. Met het thema Wedding Doves voegt u een elegante introductie en slot, een overlay met vliegende witte duiven en huwelijksachtergrondmuziek toe. Met het thema Comic Book maakt u een leuke video van een kinderfeestje door stijlvolle effecten toe te voegen, zoals Kleurreliëf, beeld-in-beeld overlays en grote artistieke lettertypen in de titel. Voor elk thema wordt gebruikgemaakt van een unieke bewerkingsstijl voor het selecteren, trimmen en op volgorde plaatsen van clips.

De standaardduur van een thema is ongeveer 4 tot 6 minuten. U kunt InstantMovies gebruiken voor alle clips in uw film, of voor een subset om een montage of speciale functie aan het begin of einde van een dvd te maken.

U kunt uit een verscheidenheid aan thema's kiezen. Desgewenst kunt u alle eigenschappen in een thema toepassen of alleen een subset van eigenschappen gebruiken. En u kunt een thema op een complete reeks beelden in de scènelijn of in de tijdlijn toepassen of het thema aan slechts één clip toevoegen.

Meer Help-onderwerpen

[“Media-analyse”](#) op pagina 76

Een InstantMovie maken

U kunt een InstantMovie starten vanuit de werkruimte Indelen.

Een InstantMovie vanuit de werkruimte Indelen maken

- 1 Als Adobe Premiere Elements is geopend, klikt u in het tabblad Indelen op InstantMovie  .
Adobe Premiere Elements wordt in de InstantMovie-modus van de werkruimte Indelen geopend.
- 2 Volg de aanwijzingen links boven in de werkruimte Indelen. Deze aanwijzingen begeleiden u tijdens het proces voor het maken van een InstantMovie:
 - a Selecteer de clips die u in uw film wilt opnemen. Klik op Volgende.

- b Kies een thema voor uw film. Als u een voorbeeld van een thema wilt zien, beweegt u de muiscursor over de miniatuur van het thema om een beschrijving te zien en klikt u op de knop Afspelen  om een voorbeeld te bekijken. Klik op Volgende.

Opmerking: wanneer u een thema selecteert of uw muis boven de voorvertoning plaatst, wordt een korte beschrijving van het thema weergegeven.

- c Geef de eigenschappen van uw thema op. Klik op Toepassen.

Opmerking: U kunt maximaal 15 minuten opgeven voor de lengte van een InstantMovie.

U kunt ook InstantMovies maken vanuit Elements Organizer.

Een thema toepassen op een bestaand project

Als u reeds een project hebt gemaakt en een thema voor het hele project of een deel ervan wilt gebruiken, gebruikt u de knop Thema's in de weergave Bewerken.

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u het thema op het hele project wilt toepassen, selecteert u geen clips.
- Als u het thema op een deel van het project wilt toepassen, selecteert u de clips die u met het thema wilt gebruiken.

- 2 Klik in het deelvenster Taken op Bewerken en klik vervolgens op Thema's.

De weergave Thema van het deelvenster Taken wordt geopend. Als u een voorbeeld van een thema wilt bekijken, beweegt u de muiscursor over de themaminiatuur en klikt u op de knop Afspelen  die wordt weergegeven.

- 3 Selecteer een thema en klik op Volgende.

- 4 Geef in de weergave Themaeigenschappen de gewenste eigenschappen op en klik op Toepassen.

Thema-eigenschappen

Wanneer u een thema toevoegt aan uw project, kunt u opgeven welke eigenschappen van het thema u wilt gebruiken en hoe u ze wilt gebruiken. U opent de thema-eigenschappen nadat u een thema hebt geselecteerd en in het deelvenster Taken op Volgende hebt geklikt.

De standaardopties variëren naar gelang het thema en de manier waarop u dit hebt geopend. Wanneer u bijvoorbeeld thema's opent via de knop InstantMovie, is de optie Automatische analyse standaard ingeschakeld. Deze optie is uitgeschakeld wanneer u een thema met de knop Thema's toevoegt.

U kunt de volgende thema-eigenschappen opgeven.

Openingstitels en slottitels Openings- en slottitels kunnen uit meerdere regels bestaan. Voor de beste resultaten gebruikt u één regel.

InstantMovie Geeft aan of u een automatische bewerking wilt uitvoeren, waarmee de clips automatisch worden bijgesneden en toegevoegd aan het project op basis van hun slimme tags. Geeft ook aan of clips moeten worden geanalyseerd en of slimme tags moeten worden toegepast.

Toepassen op Geeft aan of u het thema wilt toepassen op het hele project of alleen op de clips die u in de scènelijn of de tijdlijn hebt geselecteerd. (Deze optie is niet beschikbaar als u uw InstantMovie hebt gemaakt door in de werkruimte van Indelen op InstantMovie te klikken.)

Muziek Geeft aan of u de themamuziek, of eigen muziek (klik op Bladeren om de muziek te vinden en te openen) of geen muziek wilt gebruiken. U kunt meerdere muziekclips selecteren (u kunt ze hier of in de werkruimte Indelen selecteren als onderdeel van de oorspronkelijke selectie). De muziekclips worden in de geselecteerde volgorde afgespeeld. Versleep de knop tussen Muziek/Sound FX en Mijn clips om het aantal soundtrack- en audio-effecten in te

stellen dat ten opzichte van het geluid van uw clips wordt gebruikt. InstantMovie wordt gesynchroniseerd met het ritme van de muziek, dus wanneer u het nummer wijzigt, worden de resultaten mogelijk aanzienlijk gewijzigd. Wanneer u het nummer wijzigt, wordt bovendien de duur van de film gewijzigd en aangepast aan de duur van het nieuwe nummer.

Snelheid en intensiteit Hier kunt u de snelheid van cuts en de hoeveelheid effecten aanpassen. Klik op het driehoekje naast de optie Snelheid en intensiteit en gebruik de schuifregelaar om de snelheid van cuts en de hoeveelheid effecten aan te passen.

Duur Hiermee geeft u de lengte van de voltooide film op. Met Muziek afstemmen maakt u een film op basis van de lengte van de themamuziek. Met Duur opgeven kunt u de exacte tijdsduur specificeren door het aantal uren, minuten en seconden te verslepen. Met Alle clips gebruiken zorgt u ervoor dat alle geselecteerde clips worden gebruikt en wordt de tijdsduur gebaseerd op de duur van de clips.

Opmerking: Als u een duur opgeeft die langer is dan de themamuziek, wordt de muziek opnieuw afgespeeld. Als de duur korter is dan de lengte van de themamuziek, stopt de muziek na de laatste clip.

Volgorde Geeft aan of clips op de tijdlijn worden geplaatst op basis van het tijd-/datumstempel op de clip, of volgens de bewerkingsregels van het thema.

Themainhoud Geeft aan welke aspecten van het thema in de definitieve film worden opgenomen. Schakel de gewenste opties in en uit. Als op een aantal clips reeds effecten zijn toegepast, kunt u de toegepaste effecten behouden, of ze verwijderen en in plaats hiervan de thema-effecten toepassen.

Rendervoorvertoning Als deze optie ingeschakeld is, wordt de InstantMovie gerenderd nadat deze is gemaakt en op de tijdlijn is geplaatst. Rendering draagt bij aan betere FPS wanneer de film wordt afgespeeld.

Een InstantMovie bewerken

Als u een InstantMovie maakt, voegt Adobe Premiere Elements alle clips samen tot één clip. U kunt deze gecombineerde clip opdelen als u de aparte clips wilt bewerken of vervangen. Als u een InstantMovie-clip wilt opdelen, kunt u de opdracht Clip vervangen gebruiken om snel de ene clip door de andere te vervangen zonder dat u de nieuwe clip hoeft te trimmen en te bewerken, of de effecten of de overlays die erop zijn toegepast hoeft te wijzigen.

Aangezien de InstantMovie wordt gemaakt met gebruik van maat vaststellen voor de toegevoegde muziekclip, is het mogelijk dat wijziging van de audioclip geen goed gesynchroniseerde video produceert.

Een InstantMovie decompileren

- ❖ Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op de InstantMovie-clip in de tijdlijn of de scènelijn en kies InstantMovie decompileren.

Een clip in een Instantmovie vervangen

- 1 Selecteer in de werkruimte Indelen of in de projectweergave de clip die u wilt gebruiken.
- 2 Klik in de tijdlijn met de rechtermuisknop op de clip die u wilt vervangen of houd Ctrl ingedrukt en klik op deze clip. Kies vervolgens Clip vervangen uit > Media of project.

Als de binnenkomende clip een langere duur heeft, wordt deze aan het einde afgekapt zodat de clip overeenkomt met de duur van de uitgaande clip.

Als de binnenkomende clip een kortere duur heeft, wordt een waarschuwingsbericht weergegeven en kunt u de vervangingsactie annuleren of zwarte frames gebruiken om de overtollige duur op te vullen.

Een nieuw project maken

Een nieuw project starten

Wanneer u een nieuw project begint, kunt u de standaardvoorinstelling en de bijbehorende instellingen controleren en wijzigen door op de knop Instellingen wijzigen te klikken.

Controleer of u een voorinstelling gebruikt die dezelfde specificaties gebruikt als uw bronmedia. Als de eerste filmclip die u aan de tijdlijn toevoegt andere eigenschappen heeft (afmeting, fps, pixelverhouding, veldvolgorde) dan de voorinstelling van het project, wordt een melding weergegeven. U krijgt de volgende melding te zien: *"De indeling van de clips die u toevoegt, komt niet overeen met de indeling van de projectinstellingen. U bereikt de beste resultaten als u een projectvoorinstelling gebruikt die aansluit bij uw clips. Wilt u de projectinstellingen aanpassen aan uw clips?"*

Klik op Ja als u wilt dat Premiere Elements de projectinstellingen aanpast aan de eigenschappen van de clip. Als u de projectinstellingen wilt behouden, klikt u op Nee.

- De melding wordt alleen weergegeven als de tijdlijn leeg is als u een filmclip naar de tijdlijn, scènelijn of het deelvenster Monitor sleept.
- De melding wordt **niet** weergegeven als u afbeeldingen of een clip met alleen audio naar de tijdlijn, scènelijn of het deelvenster Monitor sleept.
- De melding wordt **niet** weergegeven als u meerdere clips met verschillende eigenschappen selecteert en deze naar de lege tijdlijn, scènelijn of het deelvenster Monitor sleept.

Standaard worden in de map voor een opgeslagen project ook gerenderde voorvertoningen, audiobestanden die aan normen voldoen en vastgelegde audio en video opgeslagen. Deze bestanden zijn zeer groot en daarom moet u deze opslaan op uw grootste en snelste vaste schijf. Als u deze bestanden gescheiden van de projecten wilt opslaan, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Werkschijven / Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Werkschijven.

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op Nieuw project in het welkomstscherf.
- Als Adobe Premiere Elements is geopend, kiest u Bestand > Nieuw > Project.

2 (Optioneel) Als u de gebruikte instellingen wilt wijzigen, selecteert u een andere voorinstelling en klikt u op OK.

3 Voer in het dialoogvenster Nieuw project de naam en de locatie van het nieuwe project in en klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

["Instellingen en voorinstellingen voor projecten"](#) op pagina 30

["Projectvoorinstellingen maken of wijzigen"](#) op pagina 30

["Werkschijven"](#) op pagina 36

Een project openen

U kunt slechts één project tegelijk openen. Als u wilt zorgen dat Adobe Premiere Elements een bestaand project kan openen, controleert u of het projectbestand (.prel) en de bronbestanden die in het project worden gebruikt, toegankelijk zijn op de computer.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik in het welkomstscherf op Project openen en klik op de projectnaam. (Als het project niet wordt weergegeven, klikt u op Openen, selecteert u het projectbestand en klikt u op Openen.)

- Als Adobe Premiere Elements is geopend, kiest u Bestand > Project openen , selecteert u het projectbestand en klikt u op Openen.
- Dubbelklik op het projectbestand in Windows®.

Opmerking: Met Adobe Premiere Elements kunt u projecten openen die gemaakt zijn in eerdere versies van het programma, maar met eerdere versies van het programma kunt u geen projecten openen die zijn gemaakt in latere versies. Als u twee of meer versies van Adobe Premiere Elements hebt geïnstalleerd, moet u mogelijk het project openen vanuit de software, of door met de rechtermuisknop op het bestand te klikken of door Ctrl ingedrukt te houden en op het bestand te klikken en een toepassing te kiezen, in plaats van te dubbelklikken op het projectbestand.

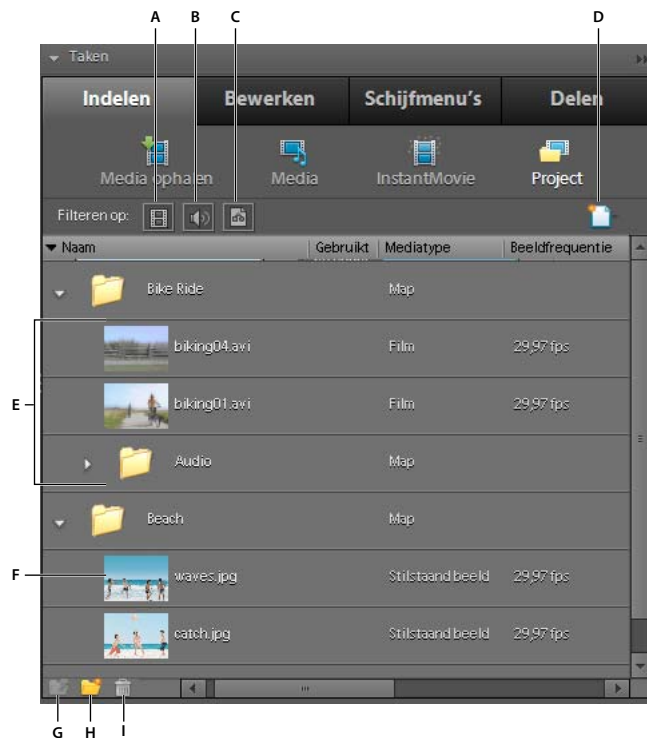
Meer Help-onderwerpen

[“Een project openen dat is opgeslagen met Automatisch opslaan”](#) op pagina 36

De bestanden van een project weergeven

Overzicht van de projectweergave

In de projectweergave kunt u bronmateriaal voor uw projecten voorvertonen. Als u de projectweergave wilt openen, selecteert u Indelen > Project.



Projectweergave

A. Video tonen B. Audio tonen C. Stilstaande beelden tonen D. Nieuw item E. Mappen F. Miniatuur van clip G. Bovenliggende map H. Nieuwe map I. Verwijderen

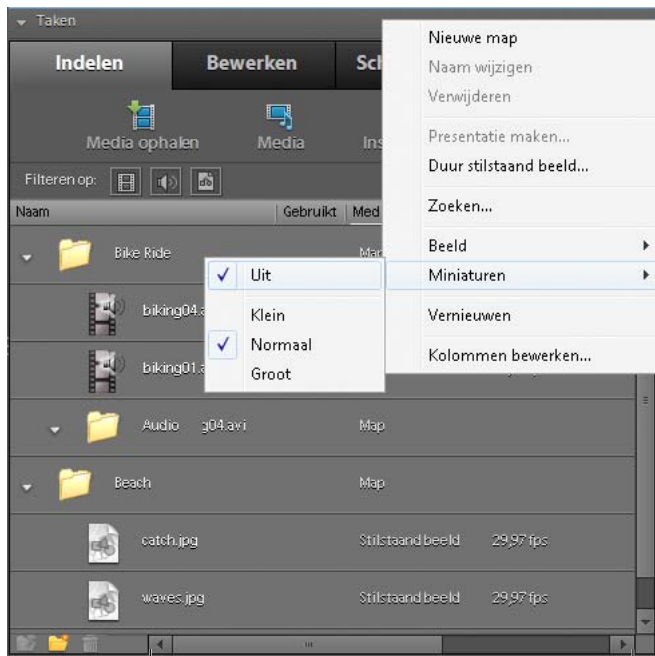
Meer Help-onderwerpen

“[Eigenschappen van de lijstweergave aanpassen](#)” op pagina 27

“[Bijsnijden In het voorvertoningsvenster](#)” op pagina 124

Media-items weergeven en rangschikken

In de projectweergave kunt u items in de lijstweergave weergeven. In de lijstweergave kunt u meer items tegelijkertijd bekijken en items sorteren op basis van eigenschappen, zoals het mediatype en de duur.



Weergaveopties van weergave Project. Sleep de schuifbalk (A) om meer kolomkoppen te zien.

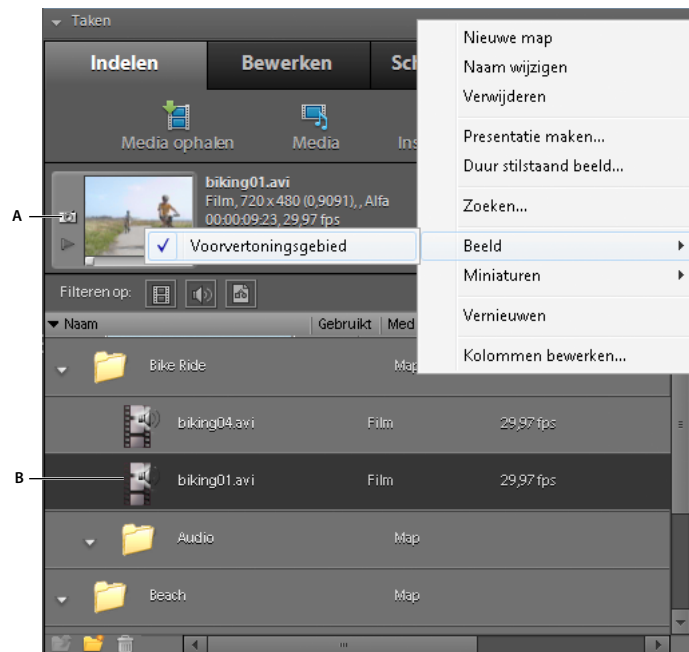
- Als u items wilt sorteren in de lijstweergave klikt u op de kolomkop op basis waarvan u de items wilt sorteren. (Als u bijvoorbeeld op Mediatype klikt, worden de items gesorteerd op type.) Als de mappen worden uitgevouwen, worden de items in aflopende volgorde gesorteerd in de hiërarchie van de weergave Project. Als u de sorteervolgorde wilt wijzigen, klikt u opnieuw op de kolomkop.
- Als u meer wilt zien van de kolomkoppen in de lijstweergave, sleept u de rechterkant van het deelvenster Taken naar rechts om het formaat van het deelvenster te wijzigen of sleept u de schuifbalk onder in het deelvenster naar rechts.

De weergave van miniaturen wijzigen

- ❖ Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik in de projectweergave en kies een van de volgende opties:

Opmerking: als u de projectweergave wilt openen, selecteert u *Indelen > Project*.

- Miniaturen > [opdracht] om miniaturen te verbergen of de grootte van miniaturen in te stellen.
- Weergave > Voorvertoningsgebied om de miniaturenviewer en clipgegevens weer te geven of te verbergen.



Voorvertoningsgebied en miniaturen in de weergave Project
A. Voorvertoningsgebied B. Kleine miniatuur van clip

Een clipframe opgeven als een posterframe

In het voorvertoningsgebied van de projectweergave kunt u de standaardminiatuur van een clip (het eerste frame) vervangen door een ander clipframe, door het gewenste clipframe in te stellen als *posterframe*. Het is nuttig om een nieuw posterframe op te te geven als het eerste frame niet representatief is voor de clip.

- 1 Als u de projectweergave wilt openen, selecteert u Indelen > Project.
- 2 Selecteer de clip in de projectweergave. Als het voorvertoningsgebied is verborgen, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u in de projectweergave en kiest u Weergave > Voorvertoningsgebied.
- 3 Klik in het voorvertoningsgebied op de knop Afspelen ► of sleep de schuifregelaar totdat het gewenste frame wordt weergegeven.
- 4 Klik op Posterframe .

Clips indelen in mappen

De projectweergave kan mappen bevatten waarin u de inhoud van een project op ongeveer dezelfde wijze kunt indelen als in mappen in Windows Verkenner. Mappen kunnen media of andere mappen bevatten. U kunt overwegen om mediatypen, zoals vastgelegde DV-beelden, stilstaande beelden uit Adobe Photoshop Elements en audiobestanden, in te delen in mappen.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit in de projectweergave:

Opmerking: Als u de projectweergave wilt openen, selecteert u Indelen > Project.

- Als u een map wilt toevoegen, klikt u op de knop Nieuwe map  onder aan de projectweergave. Als u meerdere malen achter elkaar op Nieuwe map klikt, wordt elke nieuwe map in de voorgaande nieuwe map genest.
- Als u een item naar een map wilt verplaatsen, sleept u het item naar het pictogram van de map. U kunt mappen naar andere mappen verplaatsen om geneste mappen te maken.

- Als u de inhoud van een map wilt weergeven, dubbelklikt u op de map. U kunt ook in de lijstweergave op het driehoekje naast het pictogram van de map klikken om de map uit te vouwen.
- Als u vanuit geneste mappen naar bovenliggende mappen wilt navigeren, klikt u op de knop Bovenliggende map  onder aan de projectweergave. Houd deze knop ingedrukt om een lijst weer te geven met alle mappen boven de momenteel vermelde map. U kunt ook naar een map springen door deze te markeren en de muisknop los te laten.

Een clip afspelen in de projectweergave

- 1 Als u de projectweergave wilt openen, selecteert u Indelen > Project.
- 2 Als het voorvertoningsgebied niet zichtbaar is, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u in de projectweergave. Daarna kiest u Weergave > Voorvertoningsgebied.
- 3 Selecteer een clip in de weergave Project.
- 4 Klik op de knop Afspelen  in het voorvertoningsgebied. De knop Afspelen verandert in de knop Stoppen. (Als u de clip afspeelt in het deelvenster Taken, heeft dit geen gevolgen voor clips in het deelvenster Monitor of in de tijdlijn of scènelijn.)

De naam van een bronbestand in een project wijzigen

- Als u de naam van een clip wilt wijzigen, selecteert u de clip, kiest u Clip > Naam wijzigen, typt u de nieuwe naam en drukt u op Enter. (De wijziging heeft alleen invloed op verwijzingen die worden gebruikt in het project. De naam van het oorspronkelijke bronbestand in de werkruimte Indelen en in Windows blijft ongewijzigd.)
- Als u de naam van een oorspronkelijk bronbestand wilt wijzigen, sluit u Adobe Premiere Elements en wijzigt u de naam van het bestand in Windows. De volgende keer dat u het project opent, vraagt Adobe Premiere Elements u om het bestand te zoeken.

 *U kunt de naam van een geselecteerde clip ook wijzigen door op de desbetreffende naam te klikken om de tekst te selecteren, de nieuwe naam te typen en op Enter te drukken.*

Een item zoeken in een project

- 1 Kies Bewerken > Origineel zoeken.
- 2 Geef opties op aan de hand van de inhoud in elke willekeurige kolom in de lijstweergave.
- 3 Klik op Zoeken.

 *Als u een item wilt zoeken op de vaste schijf, selecteert u de clip, kiest u Bestand > Eigenschappen ophalen voor > Selectie en noteert u het pad boven in het deelvenster Eigenschappen.*

Ontbrekende bestanden voor een project zoeken

Adobe Premiere Elements slaat geen oorspronkelijke bronbestanden op in een project. Wanneer u een bronbestand importeert, wordt er echter een verwijzing naar de bestandsnaam en de locatie toegevoegd. Als u het bronbestand later verplaatst, verwijdt of een andere naam geeft in Windows, verschijnt het dialoogvenster Waar is het bestand wanneer u het project de volgende keer opent.

In een project wordt niet alleen verwezen naar bronbestanden, maar ook naar *voorvertoningsbestanden*. Met voorvertoningsbestanden kunt u effecten in real-time voorvertonen zonder dat u deze hoeft te renderen, wat enkele uren kan kosten. Voorvertoningsbestanden kunnen zo vaak als nodig opnieuw worden gemaakt.

Opmerking: Nadat u de uiteindelijke film hebt gemaakt, kunt u de bronbestanden verwijderen als u niet van plan bent om deze opnieuw te gebruiken in een project. Als u de film in de toekomst mogelijk opnieuw moet bewerken, archiveert u het project met Projectarchivering alvorens bronbestanden te verwijderen.

❖ Kies een van de volgende opties in het dialoogvenster Waar is het bestand:

Alleen precies overeenkomende namen weergeven Hiermee geeft u alleen de bestanden weer die dezelfde naam hebben als het ontbrekende bestand had toen het project voor de laatste keer werd gesloten. Schakel dit selectievakje uit als u weet dat de bestandsnaam is gewijzigd.

Selecteren Hiermee vervangt u het ontbrekende bestand door het geselecteerde oorspronkelijke of vervangende bestand.

Zoeken Hiermee start u de zoekfunctie van Windows XP.

Voorvertoningen overslaan Hiermee slaat u ontbrekende voorvertoningsbestanden over zodat u niet wordt gevraagd om deze te zoeken.

Overslaan Hiermee wordt het ontbrekende bestand vervangen door een *offline bestand*, een lege plaatsaanduiding voor verwante clips in de projectweergave van het deelvenster Taken en de tijdlijn of scènelijn.

Alles overslaan Hiermee worden alle ontbrekende clips vervangen door offline bestanden zonder dat u om bevestiging wordt gevraagd.

Meer Help-onderwerpen

[“Over gearchiveerde projecten”](#) op pagina 301

[“Films voorvertonen”](#) op pagina 109

[“Problemen oplossen”](#) op pagina 304

Een clip verwijderen

Als u een clip uit een project verwijdert, worden alle exemplaren uit een film verwijderd, aangezien de feitelijke mediabestanden in Adobe Premiere Elements niet in het project worden opgeslagen. Het bronbestand van de clip wordt in Adobe Premiere Elements echter niet van het bureaublad van Windows verwijderd. Verwijder het bronbestand om schijfruimte te besparen.

- Als u een mediabestand wilt verwijderen uit een project, selecteert u het in de projectweergave en drukt u op Delete.

Opmerking: als u de projectweergave wilt openen, selecteert u *Indelen > Project*.

- Als u een mediabestand uit de werkruimte van Indelen wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op het desbetreffende bestand in de werkruimte van Indelen en kiest u vervolgens Verwijderen. U kunt een bestand ook verwijderen door het desbetreffende bestand te selecteren en op Del op het toetsenbord te drukken. Het bestand wordt verwijderd uit Elements Organizer, maar het staat nog wel op uw vaste schijf.
- Als u een mediabestand uit een project en van de computer wilt verwijderen, selecteert u het in de projectweergave en drukt u op Verwijderen. Klik vervolgens op OK in het dialoogvenster Verwijderen.



Als u wilt vaststellen welke items niet worden gebruikt in een project, raadpleegt u de kolommen Videogebruik en Audiogebruik in de lijstweergave. Schuif naar rechts om deze kolommen weer te geven.

Meer Help-onderwerpen

[“Clips beheren met de Organizer”](#) op pagina 72

[“Speciale clips maken”](#) op pagina 63

[“Werken met offline bestanden”](#) op pagina 65

[“Opties voor verhoudingen en velden”](#) op pagina 66

Clipseigenschappen weergeven

Een overzicht van basiseigenschappen van clips bekijken

- 1 Kies Indelen > Project en vouw het deelvenster uit of schuif horizontaal om de kolommen weer te geven. (Soms worden kolommen verborgen.)
- 2 Als u meer details wilt weergeven, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u in de projectweergave. Daarna kiest u Weergeven > Voorvertoningsgebied en selecteert u de clip.

Opmerking: Als u de projectweergave wilt openen, selecteert u Indelen > Project.

Meer Help-onderwerpen

[“Eigenschappen van de lijstweergave aanpassen”](#) op pagina 27

Uitgebreide bestandsinformatie weergeven

Adobe Premiere Elements beschikt over gereedschappen voor het beoordelen van bestanden in elke ondersteunde indeling die in of buiten een project zijn opgeslagen. U kunt bijvoorbeeld vaststellen of een clip die u hebt geëxporteerd, beschikt over de juiste gegevenssnelheid voor distributie via internet. Tot de eigenschappen van videobestanden behoren bijvoorbeeld bestandsgrootte, aantal video- en audiotracks, duur, gemiddelde framesnelheid, audiosamplefrequentie, videogegevenssnelheid en compressie-instellingen, evenals informatie over gedropte frames in vastgelegde clips.

Controleer met de functie Eigenschappen ophalen of er gedropte frames voorkomen in een clip die u juist hebt vastgelegd. Gebruik de grafieken van de functie Analyse gegevenssnelheid om te bepalen hoe goed de gegevenssnelheid overeenkomt met de vereisten van het medium waarmee u de beelden levert. In de grafieken worden de frequentie van de hoofdframes, het verschil tussen compressiehoofdframes en gedifferentieerde frames (frames tussen hoofdframes) en de niveaus van gegevenssnelheden bij elk frame weergegeven.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als de clip in de projectweergave staat, klikt u er met de rechtermuisknop op of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u erop. Daarna kiest u Eigenschappen.
- Als de clip in de tijdlijn staat, selecteert u de clip en kiest u Bestand > Eigenschappen ophalen voor > Selectie.
- Als de clip niet in het project staat, kiest u Bestand > Eigenschappen ophalen voor > Bestand, zoekt en selecteert u de clip die u wilt analyseren en klikt u op Openen.

Eigenschappen van de lijstweergave aanpassen

U kunt de lijstweergave aanpassen zodat alleen de informatie wordt weergegeven die u wilt zien. U kunt ook de namen van kolommen wijzigen, kolommen toevoegen, kolommen opnieuw rangschikken en de breedte van kolommen wijzigen.

Meer Help-onderwerpen

[“De naam van een bronbestand in een project wijzigen”](#) op pagina 25

[“Overzicht van de projectweergave”](#) op pagina 22

[“De instellingen van uw project controleren”](#) op pagina 31

De eigenschappen opgeven die worden weergegeven in de lijstweergave

De eigenschap Naam wordt standaard weergegeven in de vorm van de clipnaam op de schijf. U kunt de eigenschap Naam niet verwijderen in het dialoogvenster Kolommen bewerken. U kunt de naam van de clip wijzigen die in het project wordt gebruikt.

- 1 Als u de projectweergave wilt openen, selecteert u Indelen > Project.
- 2 Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik in de projectweergave. Kies daarna Kolommen bewerken.
- 3 Selecteer naar wens de volgende eigenschappen die u wilt opnemen in de projectweergave en klik op OK:

Gebruikt Deze optie is ingeschakeld als de clip in het project wordt gebruikt.

Mediatype Media, zoals Film of Stilstaand beeld.

Beeldfrequentie De beeldfrequentie van de clip, zoals 29,97 fps.

Start media De tijdcode van het tijdstip waarop het vastleggen is gestart.

Einde media De tijdcode van het tijdstip waarop het vastleggen is geëindigd.

Mediaduur De lengte van de vastgelegde media op schijf, uitgedrukt in de weergave-indeling die is opgegeven in het gedeelte Algemeen van het dialoogvenster Projectinstellingen.

Opmerking: In Adobe Premiere Elements wordt voor de mediaduur in elk deelvenster ook de duur van de frames meegerekend die zijn opgegeven voor het in- en uitpunt. Als het inpunt en het uitpunt bijvoorbeeld worden ingesteld op hetzelfde frame, is de duur één frame.

Inpunt video De tijdcode van het inpunt zoals ingesteld in het deelvenster Monitor, in de tijdlijn of de scènelijn.

Uitpunt video De tijdcode van het uitpunt zoals ingesteld in het deelvenster Monitor, in de tijdlijn of de scènelijn.

Videoduur De duur van de clip op basis van Inpunt video en Uitpunt video en alle aanpassingen die zijn uitgevoerd in Adobe Premiere Elements, zoals het wijzigen van de snelheid van de clip.

Inpunt audio De tijdcode van het inpunt zoals ingesteld in het deelvenster Monitor, in de tijdlijn of de scènelijn.

Uitpunt audio De tijdcode van het uitpunt zoals ingesteld in het deelvenster Monitor, in de tijdlijn of de scènelijn.

Audioduur De duur van de clip op basis van Inpunt audio en Uitpunt audio en alle aanpassingen die zijn uitgevoerd in Adobe Premiere Elements, zoals het wijzigen van de snelheid van de clip.

Video-info De framegrootte en de hoogte-breedteverhouding van de clip en de vraag of er een alfakanaal aanwezig is.

Audio-info De audiospecificaties van de clip.

Videogebruik Het aantal keren dat de videocomponent van een clip wordt gebruikt in de film.

Audiogebruik Het aantal keren dat de audiocomponent van een clip wordt gebruikt in de film.

Naam band De naam van de band op basis waarvan de clip is vastgelegd. (Voer deze naam desgewenst in.)

Beschrijving Een beschrijving van de clip. (Voer desgewenst een beschrijving in.)

Opmerking in logboek Tekst die is ingevoerd met de optie Opmerking in logboek bij het vastleggen van een clip met het deelvenster Vastleggen.

Pad voor mediabestand De locatie van het bestand.

Instellingen voor vastleggen Geeft aan of een bestand is vastgelegd in het huidige project.

Status Geeft aan of een clip online of offline is. Als een clip offline is, geeft deze optie ook aan waarom dat het geval is.

Offline eigenschappen Hier wordt aangegeven of u via Adobe Premiere Elements toegang hebt tot het bronbestand. Als het bronbestand niet beschikbaar is (offline), kunt u het item in de projectweergave opnieuw koppelen, opnieuw maken of verwijderen.

Scène Tekst die is ingevoerd met de optie Scène van het deelvenster Vastleggen bij het vastleggen van video met Adobe Premiere Elements.

Shot/take Tekst die is ingevoerd met de optie Shot/take van het deelvenster Vastleggen bij het vastleggen van video met Adobe Premiere Elements.

Client Veld voor het toevoegen van de naam van de client of andere gegevens.

Goed Geeft aan dat een clip de voorkeur heeft.

Kolommen aanpassen in de lijstweergave

Met de lijstweergave kunt u snel clips beoordelen, zoeken of indelen op basis van specifieke eigenschappen.

- 1 Als u de projectweergave wilt openen, selecteert u Indelen > Project.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u de breedte van een kolom wilt wijzigen, plaatst u de aanwijzer boven een scheidingslijn tussen de kolomkoppen totdat het pictogram Kolombreedte wijzigen  verschijnt en sleept u deze lijn horizontaal.
 - Als u een kolom wilt maken, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt terwijl u klikt en kiest u Kolommen bewerken. Vervolgens klikt u op Toevoegen en selecteert u een kolomnaam (waarna de nieuwe kolom wordt weergegeven). Typ een naam, kies een type voor de nieuwe kolom en klik op OK. Tekstkolommen kunnen alle tekst bevatten die u invoert. Booleaanse kolommen beschikken over een selectievakje.
 - Als u een kolom wilt weergeven, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt terwijl u klikt, kiest u Kolommen bewerken en klikt u op het vakje naast de naam van de kolom die u wilt weergeven.
 - Klik op kolomkoppen om de kolommen in oplopende of aflopende volgorde te sorteren.
 - Als u de kolommen opnieuw wilt rangschikken, klikt u er met de rechtermuisknop op of houdt u Ctrl ingedrukt terwijl u erop klikt en kiest u Kolommen bewerken. Vervolgens selecteert u een kolomnaam en klikt u op Naar boven of Naar beneden.

Opmerking: als u een kolomkenmerk niet kunt vinden of wijzigen in het dialoogvenster Kolommen bewerken, is het kenmerk vergrendeld door Adobe Premiere Elements en kan het niet worden gewijzigd. U kunt bijvoorbeeld de namen wijzigen van kolommen die u hebt toegevoegd, maar niet van de kolommen die zijn ingebouwd in Adobe Premiere Elements.

Details van de eigenschappen van effecten weergeven

- 1 Selecteer een clip in de tijdlijn of scènelijn.
- 2 Klik in het deelvenster Taken op Bewerken en klik op de knop Effecten.
- 3 Klik in de weergave Effecten op Effecten bewerken onder in het deelvenster, vouw het effect uit en let op de waarden.

Instellingen en voorinstellingen voor projecten

Instellingen en voorinstellingen voor projecten

Projectinstellingen bepalen de video- en audioindeling van een project, zoals of uw beeldmateriaal DV, HDV, AVCHD is of afkomstig is van een vaste schijf of flash-geheugencamcorder, en of het standaard- of breedbeeldvideo is. Zo bepaalt u ook de framesnelheid, de verhouding, de audiosamplefrequentie en de bitdiepte van uw project en of het onderste of bovenste veld eerst wordt weergegeven.

Wanneer u een nieuw project start, past Adobe Premiere Elements een voorinstelling toe op dit project. Een voorinstelling voor een project is een verzameling vooraf geconfigureerde projectinstellingen. In de meeste gevallen kunt u de standaardvoorinstelling voor projecten gebruiken, die is ingesteld op 4:3 DV-beeldmateriaal voor de televisiestandaard die u hebt opgegeven tijdens de installatie van Adobe Premiere Elements. NTSC (National Television Standards Committee) is de televisiestandaard voor Noord-, Midden- en Zuid-Amerika, het Caraïbisch gebied, Japan, Zuid-Korea en Taiwan. PAL (Phase Alternating Line) is de standaardindeling voor Europa, Rusland, Afrika, het Midden-Oosten, India, Australië, Nieuw-Zeeland, de Grote Oceaan, China en andere delen van Azië.

U kunt de voorinstelling van een project niet wijzigen nadat u bent begonnen met een project. Controleer daarom de indeling van uw bronbeeldmateriaal voordat u een voorinstelling voor een project selecteert. Afhankelijk van uw bronbeeldmateriaal moet u de voorinstelling mogelijk wijzigen of een nieuwe voorinstelling maken. Als u breedbeeldmateriaal gebruikt, moet u bijvoorbeeld de voorinstelling Breedbeeld gebruiken voordat u een project start. Als u HDV gebruikt, kiest u een van de HDV-voorinstellingen. Als de projectpreset niet overeenkomt met de bronbestanden, krijgt u mogelijk onverwachte of ongewenste resultaten.



Als u lagere kwaliteitsinstellingen voor uitvoer nodig hebt (zoals streaming webvideo), wijzigt u niet de projectinstellingen, maar de exportinstellingen.

Dynamische voorinstelling sequentie

Wanneer u in de tijdlijn een filmclip toevoegt met andere eigenschappen (afmeting, fps, pixelverhouding, veldvolgorde) dan de voorinstelling van het project, wordt een melding weergegeven. Klik op Ja als u wilt dat Premiere Elements de projectinstellingen aanpast aan de eigenschappen van de clip. Als u de projectinstellingen wilt behouden, klikt u op Nee.

- De melding wordt alleen weergegeven als de tijdlijn leeg is als u een filmclip naar de tijdlijn, scènelijn of het deelvenster Monitor sleept.
- De melding wordt **niet** weergegeven als u afbeeldingen of een clip met alleen audio naar de tijdlijn, scènelijn of het deelvenster Monitor sleept.
- De melding wordt **niet** weergegeven als u meerdere clips met verschillende eigenschappen selecteert en deze naar de lege tijdlijn, scènelijn of het deelvenster Monitor sleept.
- Het bericht wordt **niet** weergegeven in de opnameworkflow.

Projectvoorinstellingen maken of wijzigen

De standaardvoorinstellingen voor een project in Adobe Premiere Elements zijn geschikt voor de meeste typen bronmedia, zoals videobeelden van DV-camcorders, camera's, dvd's en mobiele telefoons. U kunt een aangepaste voorinstelling voor een project maken als deze vereist is voor uw bronbeeldmateriaal. De procedure voor het maken van een voorinstelling wanneer u een geopend project wijzigt, verschilt van de procedure waarmee u instellingen voor een nieuw project opgeeft. De voorinstellingen die u maakt, kunnen worden toegepast op nieuwe projecten en als u reservekopieën wilt maken van bestanden met voorinstellingen of als u deze bestanden wilt distribueren, kunt u deze vinden in de submap Settings van de map Adobe Premiere Elements op de vaste schijf.

Een voorinstelling voor een project selecteren

Standaard gebruikt Adobe Premiere Elements een DV-voorinstelling voor de televisiestandaard die u opgeeft tijdens de installatie van het programma. U dient een nieuwe voorinstelling te selecteren als u nieuwe projecten wilt maken in een andere indeling (zoals HDV), televisiestandaard (zoals PAL) of hoogte-breedteverhouding voor frames (zoals breedbeeld).

De voorinstelling die u selecteert, wordt de standaardinstelling. Deze wordt gebruikt voor alle nieuwe projecten die u maakt totdat u een andere voorinstelling selecteert. Als u een voorinstelling tijdelijk wilt gebruiken, moet u deze wijzigen nadat u deze hebt gebruikt.

- 1 Start Adobe Premiere Elements.
- 2 Klik op Nieuw project in het welkomstschermb. (Of kies Bestand > Nieuw > Project.)
- 3 Klik op Instellingen wijzigen in het dialoogvenster Nieuw project.
- 4 Selecteer de voorinstelling die overeenkomt met de indeling en de standaard van het beeldmateriaal dat u wilt bewerken. Voor het bewerken van het meeste HDV-beeldmateriaal van 1080i-camcorders op de Amerikaanse markt kiest u bijvoorbeeld HDV 30i 1080 of HDV 1080i 25.
- 5 Klik op OK.
- 6 Geef een naam en locatie op voor het project en klik op OK.

De instellingen van een geopend project wijzigen

- 1 Kies Bewerken > Projectinstellingen > Algemeen.
- 2 In het dialoogvenster Projectinstellingen geeft u de projectinstellingen op voor Algemeen, Vastleggen en Video renderen.
- 3 Klik op OK.

De instellingen van uw project controleren

De voorinstellingen voor projecten bestaan uit instellingen in drie hoofdcategorieën: Algemeen, Vastleggen en Video renderen. Nadat u een project hebt gestart, kunt u de meeste projectinstellingen niet meer wijzigen, zoals de beeldfrequentie, grootte en hoogte-breedteverhouding. U kunt de instellingen evenwel controleren om zeker te zijn dat de media die u wilt toevoegen aan het project, compatibel zijn.

❖ Open het project in Adobe Premiere Elements en kies Bewerken > Projectinstellingen > [categorie].

Opmerking: Bij sommige producten van andere fabrikanten, zoals pc's, opnamekaarten of hardwarepakketten, worden aangepaste voorinstellingen geleverd. Raadpleeg de documentatie van de desbetreffende fabrikant voor meer informatie.

Meer Help-onderwerpen

[“Hoogte-breedteverhoudingen”](#) op pagina 66

[“Een project voor het vastleggen van videobeelden voorbereiden”](#) op pagina 42

[“Video vastleggen”](#) op pagina 42

[“Gemeenschappelijke instellingen voor delen”](#) op pagina 292

Voorinstellingen voor NTSC en PAL

NTSC-voorinstellingen voldoen aan de NTSC-standaard, die bepaalt dat elk videoframe bestaat uit 525 horizontale lijnen en dat videomateriaal met een snelheid van 29,97 frames per seconde wordt weergegeven. De standaard-NTSC-voorinstelling is bedoeld voor beeldmateriaal met een hoogte-breedteverhouding van 4:3. De breedbeeld-NTSC-voorinstelling is bedoeld voor beeldmateriaal met een hoogte-breedteverhouding van 16:9.

PAL-voorinstellingen voldoen aan de PAL-standaard, die bepaalt dat elk videoframe bestaat uit 625 lijnen en dat videomateriaal met een snelheid van 25 frames per seconde wordt weergegeven.

Algemene instellingen

Algemene instellingen (Bewerken > Projectinstellingen > Algemeen) bepalen de fundamentele kenmerken van het project, zoals de manier waarop videobeelden worden verwerkt, de framegrootte, de hoogte-breedteverhouding, de tijd op de teller (Weergave-indeling) en de afspeelinstellingen (Tijdbasis). Deze instellingen moeten overeenkomen met de meest gebruikte bronmedia in uw project (als het meeste beeldmateriaal bijvoorbeeld DV is, gebruikt u de bewerkmodus DV afspelen). Als u willekeurige wijzigingen aanbrengt in deze instellingen, kan dat leiden tot kwaliteitsverlies.

Voor de algemene instellingen zijn de volgende opties beschikbaar.

Bewerkmodus Hiermee bepaalt u de televisiestandaard en indeling die u hebt gekozen voor het project. De volgende instellingen voor videovoortoning kunt u niet wijzigen want ze worden bepaald door de bewerkmodus: Tijdbasis, Framegrootte, Pixelverhoudingen, Velden en Bemonsteringsfrequentie.

Opmerking: De instelling voor Bewerkmodus moet overeenkomen met de specificaties van de bronmedia en niet met de uiteindelijke uitvoerinstellingen. U geeft uitvoerinstellingen op wanneer u een project exporteert.

Tijdbasis Hiermee geeft u aan welke tijdsverdelingen worden gebruikt bij het berekenen van de tijdpositie van elke bewerking: 25 voor PAL (Europese standaard) en 29,97 voor NTSC (Noord-Amerikaanse en Japanse standaard).

Afspeelinstellingen Deze knop is beschikbaar als u een DV-voorinstelling gebruikt, een DV-bewerkmodus kiest of een insteekmodule installeert die aanvullende afspeelfuncties biedt. Voor een DV-bewerkmodus kunt u met deze optie opgeven waar u voorvertoningen wilt afspelen: op de DV-camcorder (of een ander aangesloten apparaat) of op het bureaublad. Zie de documentatie die is meegeleverd door de fabrikant van de insteekmodule voor meer informatie over de afspeelinstellingen die beschikbaar zijn voor insteekmodules van derden.

Framegrootte Hier worden in pixels de afmetingen voor frames aangegeven wanneer u projecten afspeelt. In de meeste gevallen moet de framegrootte voor het project overeenkomen met de framegrootte van de bronmedia. U kunt de framegrootte niet wijzigen wanneer de beelden te langzaam worden afgespeeld, maar u kunt wel de afspeelinstellingen aanpassen. Klik daartoe met de rechtermuisknop in het deelvenster Monitor of houd Ctrl ingedrukt en klik in dit venster. Kies vervolgens Afspeelinstellingen. U kunt de framegrootte van de uiteindelijke uitvoer ook aanpassen door de exportinstellingen te wijzigen.

Pixelverhoudingen Hier wordt de hoogte-breedteverhouding voor afzonderlijke pixels aangegeven. Deze verhouding wordt bepaald door de video-indeling: PAL of NTSC. Als u een hoogte-breedteverhouding voor pixels gebruikt die afwijkt van de videobeelden, kunnen de videobeelden vervormd worden afgespeeld en gerenderd. Raadpleeg "[Hoogte-breedteverhoudingen](#)" op pagina 66 voor meer informatie.

Velden Hier wordt de velddominantie aangegeven. De velddominantie is de volgorde waarin de twee geïnterlineerde velden van elk frame worden getekend. DV-beeldmateriaal wordt door Adobe Premiere Elements met velden vastgelegd, zelfs als het beeldmateriaal is opgenomen met progressieve scan.

Weergave-indeling (video) Hiermee geeft u op hoe tijd moet worden weergegeven in het project. De weergaveopties voor tijd komen overeen met de standaarden voor het bewerken van video- en filmbeelden. Kies 30 fps dropframe tijdcode voor DV-NTSC-video. Kies 25 fps tijdcode voor DV-PAL-video.

Veilig gebied titel Hiermee geeft u op welk gedeelte van de framerand wordt gemarkeerd als een veilige zone voor titels, zodat de titels niet worden afgekapt op televisies waarop enigszins wordt ingezoomd op het beeld om het te vergroten (dit wordt *overscan* genoemd). De veilige zone voor titels wordt door een rechthoek met kruiscursors gemarkeerd wanneer u op de knop Veilige zones klikt in het deelvenster Monitor. Titels vereisen doorgaans een grotere veilige zone dan handelingen.

Veilig gebied handeling Hiermee geeft u op welk gedeelte van de framerand wordt gemarkeerd als een veilige zone voor handelingen, zodat de handeling niet wordt afgekapt op televisies waarop enigszins wordt ingezoomd op het beeld om het te vergroten. De veilige zone voor handelingen wordt door een rechthoek gemarkeerd wanneer u op de knop Veilige zones klikt in het deelvenster Monitor.

Bemonsteringsfrequentie Hier wordt de samplefrequentie voor geluid weergegeven, die wordt gedefinieerd door de voorinstelling voor het project. Over het algemeen bieden hogere frequenties een betere geluidskwaliteit wanneer u geluid afspeelt in projecten, maar voor deze snelheden is meer schijfruimte en verwerkingstijd vereist. Probeer geluid op te nemen op een kwalitatief hoogwaardige samplefrequentie en leg het geluid vast op de frequentie waarop het is opgenomen.

Weergave-indeling (audio) Hier kunt u opgeven of de tijdsweergave voor geluid moet worden gemeten op basis van audiosamples of milliseconden. Standaard wordt de tijd weergegeven in audiosamples, maar de tijd kan ook worden weergegeven in milliseconden, zodat u over nauwkeurige informatie op sampleniveau beschikt tijdens het bewerken van geluid.

Vastleggen, instellingen

Met de instellingen voor vastleggen wordt bepaald hoe video- en audiogegevens rechtstreeks vanaf een deck of DV-camcorder worden overgebracht. (De andere deelvensters voor Projectinstellingen hebben geen invloed op het vastleggen van video- en audiogegevens.)

instellingen voor het renderen van video

De instellingen voor het renderen van video bepalen welke beeldkwaliteit, compressie-instellingen en kleurdiepte door Adobe Premiere Elements worden gebruikt wanneer u video afspeelt vanuit de tijdlijn of de scènelijn.

Als u de instellingen voor het renderen van video wilt weergeven, kiest u Bewerken > Projectinstellingen > Video renderen. Voor deze instellingen zijn de volgende opties beschikbaar:

Maximale bitdiepte Hiermee staat u Adobe Premiere Elements toe om maximaal 32-bits verwerking te gebruiken, ook al wordt in het project een lagere bitdiepte gebruikt. Als u deze optie selecteert, wordt de precisie groter, maar duurt de verwerking langer.

Bestandsindeling Hiermee bepaalt u de indeling van de voorvertoningvideo.

Compressor Hier wordt aangegeven welke codec (compressor/decompressor) door Adobe Premiere Elements wordt gebruikt bij het voorvertonen van films. De codec wordt gedefinieerd door de voorinstelling van het project. U kunt deze niet wijzigen omdat deze moet voldoen aan de DV-standaard.

Opmerking: Als u een clip in uw videoprogramma gebruikt zonder effecten toe te passen of frame- of tijdkenmerken te wijzigen, wordt de clip in Adobe Premiere Elements afgespeeld met behulp van de oorspronkelijke codec. Als u wijzigingen aanbrengt waarvoor elk frame opnieuw moet worden berekend, wordt de codec gebruikt die hier wordt weergegeven.

Stilstaande beelden optimaliseren Selecteer deze optie als u op efficiënte wijze stilstaande beelden wilt gebruiken in projecten. Als een stilstaand beeld bijvoorbeeld een duur van 2 seconden heeft in een project dat is ingesteld op 30 fps, wordt door Adobe Premiere Elements één frame van 2 seconden gemaakt in plaats van 60 frames die allemaal 1/30 seconde duren. Schakel deze optie uit als er in uw project afspeelproblemen optreden bij het weergeven van stilstaande beelden.

Wijzigingen ongedaan maken

Wijzigingen stap voor stap ongedaan maken

Als u van gedachten verandert over een bewerking of effect, biedt Adobe Premiere Elements u verschillende manieren om uw bewerkingen ongedaan te maken. U kunt alleen acties ongedaan maken waarmee video-inhoud wordt gewijzigd. U kunt bijvoorbeeld een bewerking ongedaan maken, maar u kunt het schuiven in een deelvenster niet ongedaan maken.

- Als u de meest recente wijziging ongedaan wilt maken of herstellen, klikt u op Bewerken > Ongedaan maken. (U kunt een reeks recente wijzigingen achtereenvolgens ongedaan maken.)
- Als u een wijziging ongedaan wilt maken, alsmede alle daarop volgende wijzigingen sinds u het project het laatst hebt geopend, verwijdert u deze uit het deelvenster Historie.
- Als u een wijziging wilt annuleren die wordt verwerkt door Adobe Premiere Elements (als er bijvoorbeeld een voortgangsbalk wordt weergegeven), drukt u op Esc.
- Als u alle wijzigingen ongedaan wilt maken die u hebt aangebracht sinds u het project voor de laatste keer hebt opgeslagen, kiest u Bestand > Omdraaien.

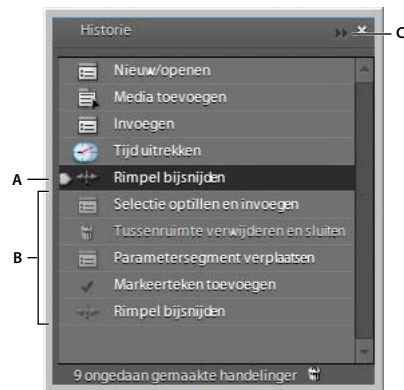
 Als u wijzigingen ongedaan wilt maken die u hebt aangebracht voordat u een project voor de laatste keer hebt opgeslagen, kunt u een vorige versie proberen te openen in de map met automatisch opgeslagen bestanden van Premiere. Kies vervolgens Bestand > Opslaan als om het project buiten de map met automatisch opgeslagen bestanden van Premiere op te slaan. Het aantal wijzigingen dat u ongedaan kunt maken, is afhankelijk van de instellingen voor automatisch opslaan.

Een vorige wijziging ongedaan maken

In het deelvenster Historie worden de wijzigingen vastgelegd die u in een project aanbrengt. Elke keer dat u bijvoorbeeld een clip toevoegt, een markering invoegt of een effect toepast, wordt deze actie onder aan de lijst toegevoegd in het deelvenster Historie. Het gereedschap of de opdracht die u gebruikt, wordt in het deelvenster weergegeven met een herkenbaar pictogram. Via dit deelvenster kunt u snel verschillende wijzigingen ongedaan maken. Wanneer u een wijziging selecteert in het deelvenster, wordt de status van het project weergegeven op het moment van de wijziging. De meest recente wijzigingen worden grijs weergegeven en verdwijnen wanneer u een volgende wijziging aanbrengt.

In het deelvenster Historie worden alleen wijzigingen voor de huidige sessie vastgelegd. Als u een project sluit of de opdracht Omdraaien kiest, wordt het deelvenster Historie gewist. Hoewel de meeste wijzigingen worden vermeld in het deelvenster, worden afzonderlijke wijzigingen in bepaalde deelvensters niet vermeld, evenals wijzigingen die van toepassing zijn op het gehele programma, zoals instellingen voor voorkeuren.

- Als u het deelvenster Historie wilt weergeven, kiest u Venster > Historie.
- Als u een wijziging in het deelvenster Historie wilt selecteren, klikt u erop.
- Klik op het pictogram Verwijderen  om een geselecteerde wijziging te verwijderen en klik vervolgens op OK.
- Als u wilt navigeren in het deelvenster Historie, sleept u de schuifregelaar of de schuifbalk in het deelvenster. U kunt ook Stap vooruit of Stap terug kiezen in het menu van het deelvenster Historie.
- Selecteer Historie wissen in het menu van het deelvenster Historie om alle wijzigingen in het deelvenster Historie te verwijderen. Klik vervolgens op OK.



Lijst met wijzigingen in het deelvenster Historie

A. Geselecteerde wijziging B. Later aangebrachte wijzigingen die worden vervangen door de volgende wijziging C. Menu deelvenster Historie

Projecten opslaan en back-ups maken

Een project opslaan

Als u een project opslaat, worden ook uw bewerkingsinstellingen, verwijzingen naar bronbestanden en de laatste indeling van deelvensters opgeslagen. Bescherm uw werk door het vaak op te slaan.

- Klik op Bestand > Opslaan om het huidig geopende project op te slaan.
- Als u een kopie van een project wilt opslaan en verder wilt werken met de nieuwe kopie, kiest u Bestand > Opslaan als, geeft u een locatie en een bestandsnaam op en klikt u op Opslaan.
- Als u een kopie van een project wilt opslaan en verder wilt werken met het oorspronkelijke project, kiest u Bestand > Kopie opslaan, geeft u een locatie en een bestandsnaam op en klikt u op Opslaan.



Als u wilt opgeven op welke plaats projectgerelateerde bestanden, zoals vastgelegde video- en audiogegevens en video- en audiovoorvertoningen, moeten worden opgeslagen door Adobe Premiere Elements, stelt u een werkschijf in.

Meer Help-onderwerpen

“[Een werkschijf instellen](#)” op pagina 37

Een reservekopie van een project maken met Automatisch opslaan

Als u eenvoudiger wilt terugkeren naar bewerkbeslissingen of een project wilt herstellen nadat de computer is vastgelopen, schakelt u de optie Automatisch opslaan in. Met deze optie worden automatisch reservekopieën van projectbestanden na een opgegeven tijdsinterval opgeslagen in de map voor automatisch opgeslagen bestanden van Adobe Premiere Elements. U kunt Adobe Premiere Elements bijvoorbeeld zodanig instellen dat om de 15 minuten een reservekopie wordt gemaakt, zodat een reeks bestanden wordt gemaakt die de status van het project aangeven bij elk tijdsinterval.

De optie Automatisch opslaan kan fungeren als een alternatief voor de opdracht Ongedaan maken afhankelijk van de vraag hoe groot de wijzigingen aan het project zijn tussen elke versie die wordt opgeslagen. Omdat projectbestanden tamelijk klein zijn in vergelijking met bronvideobestanden, neemt het archiveren van een groot aantal versies van een project relatief weinig schijfruimte in beslag.

- 1 Kies Bewerken > Voorkeuren > Automatisch opslaan / Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Automatisch opslaan.

2 Voer een van de volgende handelingen uit en klik op OK:

- Selecteer Projecten automatisch opslaan en geef het aantal minuten op waarna het project wordt opgeslagen.
- Geef een waarde op voor Maximum aantal projectversies om aan te geven hoeveel versies van elk projectbestand u wilt opslaan. Als u bijvoorbeeld 5 opgeeft, worden er door Adobe Premiere Elements vijf versies opgeslagen van elk project dat u opent.

Opmerking: Elke keer dat u een project opent, moet u dit ten minste eenmaal opslaan voordat de optie Automatisch opslaan in werking treedt.

Een project openen dat is opgeslagen met Automatisch opslaan

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Start Adobe Premiere Elements en klik op Project openen in het welkomstvenster.
- Kies Bestand > Project openen in Adobe Premiere Elements.

2 Open het bestand in de map voor automatisch opgeslagen bestanden van Adobe Premiere Elements in de projectmap. (Als er geen bestanden beschikbaar zijn, is de voorkeursinstelling voor automatisch opslaan wellicht uitgeschakeld.)

Opmerking: Als u Adobe Premiere Elements voor de eerste keer start nadat de computer is vastgelopen, wordt gevraagd of u de laatste versie wilt openen van het project dat is opgeslagen met Automatisch opslaan.

Meer Help-onderwerpen

[“Een project openen”](#) op pagina 21

Werkschijven gebruiken

Werkschijven

Wanneer u een project bewerkt, gebruikt Adobe Premiere Elements schijfruimte om de benodigde werkbestanden voor uw project op te slaan, zoals vastgelegde video en audio, aan normen voldoende audio en voorvertoningsbestanden. Adobe Premiere Elements maakt gebruik van aan normen voldoende audiobestanden en voorvertoningsbestanden om optimale prestaties te bieden, zodat real-time bewerkingen mogelijk zijn en een hoge verwerkingskwaliteit en een efficiënte uitvoer worden verkregen. Alle bestanden op werkschijven blijven behouden tijdens werksessies. Als u aan de normen voldoende audiobestanden verwijdert, worden deze automatisch opnieuw gemaakt door Adobe Premiere Elements. Als u voorvertoningsbestanden verwijdert, worden deze niet automatisch opnieuw gemaakt.

Standaard worden werkbestanden opgeslagen op de plaats waar u het project opslaat. Er wordt meer ruimte op de werkschijven gebruikt naarmate de film langer of complexer wordt. Als uw systeem over meerdere schijven beschikt, kunt u de opdracht Bewerken > Voorkeuren > Werkschijven / Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Werkschijven kiezen om aan te geven welke schijven door Adobe Premiere Elements kunnen worden gebruikt voor deze bestanden. Stel voor de beste resultaten uw werkschijven in aan het begin van een project, voordat u gaat opnemen of bewerken.

Typen werkschijven

Hoewel de prestaties worden verbeterd als u elk type werkschijf instelt op een andere schijf, kunt u ook mappen op dezelfde schijf opgeven. Selecteer Bewerken > Voorkeuren > Werkschijven / Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Werkschijven om de volgende opties voor werkschijven in te stellen.

Vastgelegde video De map of schijf voor videobestanden en bestanden met stop-motion stilstaande beelden die u vastlegt met het deelvenster Vastleggen.

Vastgelegde audio De map of schijf voor audiobestanden die u vastlegt met het deelvenster Vastleggen.

Videovoorvertoningen De map of schijf voor videovoorvertoningsbestanden die worden gemaakt wanneer u de opdracht Tijdlijn > Werkgebied renderen kiest of wanneer u gegevens exporteert naar een filmbestand of DV-apparaat. Als het voorvertoonde gedeelte effecten bevat, worden de effecten op volledige kwaliteit gerenderd in het voorvertoningsbestand.

Audiovoorvertoningen De map of schijf voor audiovoorvertoningsbestanden die worden gemaakt wanneer u de opdracht Tijdlijn > Werkgebied renderen kiest, de opdracht Clip > Audio-opties > Renderen en vervangen kiest of gegevens exporteert naar een filmbestand of DV-apparaat. Als het voorvertoonde gedeelte effecten bevat, worden de effecten op volledige kwaliteit gerenderd in het voorvertoningsbestand.

Mediacache De map of schijf voor audiopiekbestanden, audioconformiteitsbestanden, video-indexbestanden en andere bestanden die Adobe Premiere Elements maakt om ervoor te zorgen dat de mediabestanden optimaal kunnen worden gelezen.

Dvd-codering De map of schijf voor gecodeerde video- en audiobestanden die worden gegenereerd wanneer u een dvd maakt.

Opmerking: Adobe Premiere Elements plaatst voorvertoningsbestanden, gecodeerde bestanden, mediacachebestanden en andere soorten bestanden in submappen van de mappen die u voor deze soorten opgeeft. Elke submap krijgt de naam van het type werkbestand dat de submap bevat.

Een werkschijf instellen

U kunt werkschijven instellen in het deelvenster Werkschijven van het dialoogvenster Voorkeuren. Voordat u de instellingen voor werkschijven wijzigt, kunt u controleren hoeveel schijfruimte beschikbaar is op het geselecteerde volume door het vak rechts naast het pad te raadplegen. Als het pad te lang is om te lezen, houdt u de aanwijzer boven de naam van het pad, zodat het volledige pad wordt weergegeven in knopinfo.

- 1 Kies Bewerken > Voorkeuren > Werkschijven / Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Werkschijven.
- 2 Geef voor elk type werkschijf een schijflocaat op waarin Adobe Premiere Elements de bijbehorende bestanden kan opslaan. Kies één van deze opties in het pop-upmenu:

Mijn documenten Hiermee worden werkbestanden opgeslagen in de map Mijn documenten.

Zelfde als project Hiermee worden werkbestanden opgeslagen in de map waarin ook het project wordt opgeslagen.

Aangepast Geeft aan dat het huidige pad niet in het pop-up menu staat. Het huidige pad wordt pas gewijzigd als u op Bladeren klikt om een beschikbare schijflocaat op te geven.

Prestaties van werkschijven optimaliseren

- Als uw computer over slechts één vaste schijf beschikt, kunt u de standaardinstellingen gebruiken voor alle opties voor de werkschijven.

- Als de computer over meerdere schijven beschikt, kiest u grote secundaire vaste schijven als werkschijven in plaats van het hoofdopstartstation. In Adobe Premiere Elements kunt u elk type werkbestand plaatsen op een afzonderlijke schijf (bijvoorbeeld één schijf voor vastgelegde video en een andere voor vastgelegde audio).
- Defragmenteer werkschijven regelmatig met het hulpprogramma Schijfdefragmentatie van Windows of een ander hulpprogramma. Als u het hulpprogramma Schijfdefragmentatie wilt gebruiken, kiest u Start > Programma's > Bureau-accessoires > Systeemwerkset > Schijfdefragmentatie. Raadpleeg de documentatie die wordt meegeleverd bij Windows of het andere hulpprogramma voor instructies.
- Geef de snelste vaste schijven op voor het vastleggen van media en het opslaan van werkbestanden. U kunt een langzamere schijf gebruiken voor audiovoorvertoningsbestanden en het projectbestand.
- Geef alleen schijven op die zijn aangesloten op uw computer. De doorvoer vanaf een vaste schijf op een netwerk is doorgaans te langzaam. Gebruik geen verwisselbare media als werkschijven omdat bestanden op werkschijven altijd toegankelijk moeten zijn voor Adobe Premiere Elements. Bestanden op werkschijven blijven behouden voor elk project, zelfs wanneer u het project sluit. Adobe Premiere Elements gebruikt deze bestanden wanneer u het bijbehorende project opnieuw opent. Als bestanden op werkschijven zijn opgeslagen op een verwisselbaar medium en dit medium wordt verwijderd uit het station, is de werkschijf niet beschikbaar voor Adobe Premiere Elements.
- Hoewel u één schijf kunt verdelen in partities en elke partitie kunt instellen als een virtuele werkschijf, leidt dit niet tot een verbetering van de prestaties omdat het enkele schijfmechanisme in dat geval het knelpunt vormt. Voor de beste resultaten moet u volumes voor werkschijven instellen die zich daadwerkelijk in verschillende stations bevinden.

Hoofdstuk 4: Videobeelden vastleggen

Wanneer u media *vastlegt*, worden de video en audio rechtstreeks op een vaste schijf opgenomen van een DV-camcorder, HDV-camcorder, webcam of ander WDM-apparaat (Windows Driver Model). Adobe Premiere Elements detecteert automatisch het aangesloten vastlegapparaat en stelt alle instellingen voor vastleggen op basis daarvan in. Het deelvenster Vastleggen bevat besturingselementen waarmee u uw apparaat vanaf een afstand kunt bedienen, zodat u de video heel gemakkelijk op uw apparaat kunt afspelen, vastleggen, pauzeren en stoppen.

Meer Help-onderwerpen

“[Media importeren en toevoegen](#)” op pagina 52

Vorbereiden op vastleggen

Wat u nodig hebt voor het vastleggen van video

Voordat u uw videobeelden gaat vastleggen, dient u te controleren of uw systeem op de juiste wijze is ingesteld voor het werken met digitale video. Volg hiervoor deze algemene richtlijnen:

Belangrijk: Raadpleeg de knowledgebase voor ondersteuning op www.adobe.com/support voor een actuele lijst met systeemvereisten en voor hulp bij foutberichten.

DV- of HDV-camcorder, webcam of WDM-apparaat Raadpleeg de documentatie bij uw camcorder als u niet zeker weet of deze digitaal of analoog is.

Opmerking: als u een analoge bron hebt (zoals een VHS-recorder), moet u deze eerst omzetten in digitale video voordat u deze kunt importeren naar Adobe Premiere Elements.

Computeraansluitingen en kabels Als u uw DV- of HDV-camcorder wilt aansluiten op een computer, moet de computer zijn voorzien van een van de volgende onderdelen:

- IEEE 1394-poort en -kabel (ook bekend als FireWire of i.LINK)



IEEE 1394-poort en -kabel

- USB 2.0-poort met een USB Video Class 1.0-stuurprogramma geïnstalleerd (ook bekend als USB 2.0)



USB-poort met een USB Video Class 1.0-stuurprogramma geïnstalleerd

Gebruik indien mogelijk altijd IEEE 1394. Niet alle camcorders werken met USB. Veel computers hebben een ingebouwde IEEE 1394-kaart. Als dat niet het geval is voor uw computer, kunt u zelf een dergelijke kaart aanschaffen en installeren.

Opmerking: Als u video vastlegt via de USB 2.0-poort en uw camera wordt weergegeven als “offline”, gebruikt de camera waarschijnlijk geen USB Video Class 1.0-stuurprogramma. Leg in dat geval video vast met FireWire, of raadpleeg de knowledgebase voor ondersteuning op Adobe.com voor meer informatie.

Snelheid van de vaste schijf Gegevens met een DV-indeling worden overgedragen met een snelheid van 3,6 MB per seconde. De *gegevensoverdrachtsnelheid* (vaak afgekort tot *gegevenssnelheid*) van de vaste schijf moet ten minste even hoog zijn als u DV-beelden wilt vastleggen. Uw vaste schijf moet daarom kunnen werken bij 7200 tpm. De meeste vaste schijven die in de laatste vijf jaar zijn gemaakt, voldoen aan deze eis. Raadpleeg de documentatie bij uw computer of bij uw vaste schijf om de tpm-snelheid van uw vaste schijf te controleren.

Ruimte op de vaste schijf Voor vijf minuten aan DV-AVI-videobeelden is ongeveer 1 GB ruimte op de vaste schijf vereist. Zorg voor voldoende ruimte, niet alleen voor het bronbeeldmateriaal dat u gaat vastleggen, maar ook voor de voorvertoningsbestanden, de uiteindelijke film en dvd- of Blu-ray-mappen, indien u deze maakt. Minimaal 4,5 GB wordt aangeraden. Defragmenteer uw vaste schijf regelmatig. Het opslaan van de vastgelegde gegevens naar een gefragmenteerde schijf kan de schrijfsnelheid van de vaste schijf onderbreken en dat leidt tot het verliezen of droppen van frames tijdens het vastleggen. U kunt het hulpprogramma voor defragmentatie van Windows gebruiken.

Opmerking: Zorg ervoor dat u voor het vastleggen voldoende ruimte hebt op de vaste schijf voor de duur van het beeldmateriaal. Voordat u gaat vastleggen, ziet u in het deelvenster *Vastleggen* de hoeveelheid resterende vrije ruimte. Tijdens het vastleggen wordt de duur van het beeldmateriaal weergegeven dat u kunt vastleggen op de resterende vrije ruimte.

Externe vaste schijven Vastleggen op een externe vaste schijf wordt niet aangeraden. Als u een externe vaste schijf moet gebruiken, controleert u of de kabels geschikt zijn voor de gegevenssnelheden en rotatiesnelheden van het station en gebruikt u UDMA 133 IDE/SATA-stations met een grote capaciteit die alleen worden gebruikt voor video.

Opmerking: video's van andere camera's kunnen worden geïmporteerd met *Video importeren*. Deze functie wordt geopend wanneer u in het deelvenster *Media ophalen* op *Flip*, *AVCHD*, *camera's* en *telefoons* klikt. Foto's kunt u downloaden met de *Fotodownloader*.

Meer Help-onderwerpen

[“Video's toevoegen met Video importeren”](#) op pagina 53

[“Media ophalen voor uw project”](#) op pagina 52

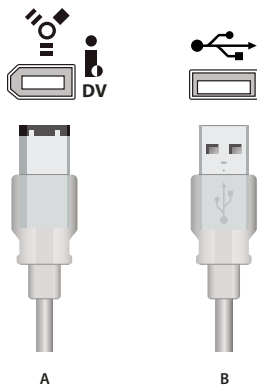
[“Ondersteunde bestandstypen voor importeren”](#) op pagina 57

[“Problemen oplossen”](#) op pagina 304

[“Analoge video converteren naar digitale video”](#) op pagina 47

De camcorder aansluiten op de computer

Vanuit Adobe Premiere Elements kunt u digitale video, audio of beide vastleggen vanaf verschillende soorten apparaten via een IEEE 1394-poort (aanbevolen) of een USB 2.0-poort. De meeste DV- en HDV-camcorders en tape decks (en de meeste webcams) hebben deze poorten. De IEEE 1394-poort op uw camcorder wordt wellicht aangeduid als DV IN/OUT, i.LINK of IEEE 1394. De USB 2.0-poort wordt aangegeven met het USB-pictogram .



Poorten en aansluitingen voor het vastleggen van digitale audio, video en stilstaande beelden
A. IEEE 1394 B. USB

1 Voer een van de volgende handelingen uit, afhankelijk van het vastlegapparaat dat u gebruikt:

DV-camcorder Sluit de DV-camcorder met een IEEE 1394-kabel aan op de IEEE 1394-poort van de computer. Sommige camcorders werken wel met een USB 2.0-poort en een USB-kabel, maar IEEE 1394 wordt aanbevolen. Als uw camcorder over een IEEE 1394-poort en een USB-poort beschikt, gebruikt u de IEEE 1394-poort voor het vastleggen van videobeelden.

Opmerking: sluit een camcorder niet tegelijkertijd aan op zowel de IEEE 1394- als de USB 2.0-poort.

HDV-camcorder Sluit de HDV-camcorder met een IEEE 1394-kabel aan op de IEEE 1394-poort van de computer. U kunt geen HDV-video vastleggen met USB-poorten.

Webcam of WDM-apparaat (alleen Windows) Sluit de webcam of het andere WDM-apparaat met een USB-kabel aan op de USB-poort van de computer. U kunt ook videobeelden of stilstaande beelden vastleggen uit webcams met USB 1.0-poorten.

Analoog apparaat Sluit het analoge apparaat met analoge stekkers en aansluitingen aan op een AV DV-converter of digitale camcorder. Sluit de AV DV-converter of digitale camcorder met een IEEE 1394-kabel aan op de IEEE 1394-poort.

Opmerking: Als uw computer geen ingebouwde IEEE 1394- of USB 2.0-poort heeft, of als u geen geschikte kabel voor uw camcorder hebt, kunt u die aanschaffen bij een computer-, camera- of elektronicawinkel.

2 Als dat nodig is voor uw camera, gebruikt u de voedingsadapter om de IEEE 1394-poort te activeren.

Opmerking: Sommige camcorders kunnen overschakelen naar een slaapstand of een andere inactieve modus wanneer ze gedurende langere tijd niet worden geactiveerd, zelfs wanneer ze zijn aangesloten op een voedingsadapter.

Meer Help-onderwerpen

[“Commentaar maken”](#) op pagina 253

[“Video's toevoegen met Video importeren”](#) op pagina 53

Een project voor het vastleggen van videobeelden voorbereiden

Voordat u digitale videobeelden kunt vastleggen, moet u een project maken met een voorinstelling die overeenkomt met de indeling (DV of HDV), televisiestandaard (NTSC of PAL) en hoogte-breedteverhouding (standaard of breedbeeld) die u wilt gebruiken bij het opnemen van het beeldmateriaal.

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op Nieuw project in het welkomstscherf.
- Kies Bestand > Nieuw > Project.

2 Typ in het dialoogvenster Nieuw project de naam van het nieuwe project en klik op Instellingen wijzigen.

3 Selecteer een voorinstelling (vouw de mappen met voorinstellingen uit om alle voorinstellingen weer te geven) en klik op OK.

Opmerking: Bij voorinstellingen voor camcorders met een vaste schijf of flash-geheugen wordt een omgekeerde veldvolgorde gebruikt. Zorg dat u deze voorinstellingen gebruikt wanneer het bovenste veld vooraan komt in uw beeldmateriaal.

Meer Help-onderwerpen

[“Een nieuw project starten”](#) op pagina 21

[“Projectvoorinstellingen maken of wijzigen”](#) op pagina 30

[“Instellingen en voorinstellingen voor projecten”](#) op pagina 30

Tijdcode

Bij het vastleggen van video is het van belang een basiskennis te hebben van tijdcodes. De tijdcode verwijst naar de locatie van een frame in een videoclip. Bij veel camcorders wordt de tijdcode vastgelegd als onderdeel van het videosignaal. De notatie van de tijdcode is gebaseerd op het aantal frames per seconde (fps) waarmee de camcorder opneemt en op het aantal frames per seconde waarmee de video wordt weergegeven tijdens het afspelen. Video heeft een standaardframesnelheid van 29,97 fps voor NTSC-video (de Noord-Amerikaanse en Japanse televisiestandaard) of 25 fps voor PAL-video (de Europese televisiestandaard). Met de tijdcode wordt de locatie van een frame beschreven in de notatie uren:minuten:seconden:frames. 01:20:15:10 geeft dus aan dat het weergegeven frame zich op één uur, 20 minuten, 15 seconden en 10 frames na het begin van de scène bevindt.

Video vastleggen

Overzicht van deelvenster Vastleggen

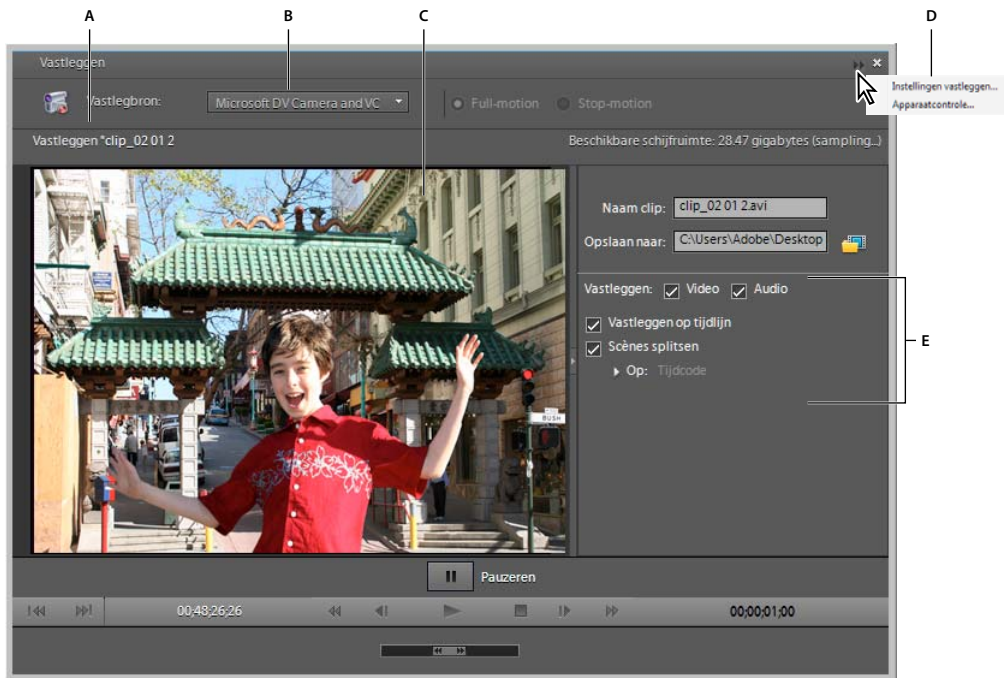
In het venster Vastleggen kunt u de video beheren en hebt u toegang tot alle opdrachten voor het vastleggen. Het aangesloten vastlegapparaat wordt automatisch gedetecteerd. Als het niet overeenkomt met de instellingen, wordt een melding weergegeven.

Dit venster bevat een voorvertoningsgebied voor de video, besturingselementen voor het opnemen, een tijdcodedisplay en bovendien wordt de hoeveelheid schijfruimte vermeld. Rechts in het deelvenster Vastleggen kunt u de instellingen voor vastleggen opgeven.

Als u het deelvenster Vastleggen wilt openen, klikt u eerst op Organiseren in het deelvenster Taken en daarna op Media ophalen . Vervolgens selecteert u een van de volgende opties:

-  DV-camcorder
-  HDV-camcorder
-  Webcam of WDM-apparaat

Opmerking: WDM-apparaten worden alleen in Windows ondersteund.



Deelvenster Vastleggen

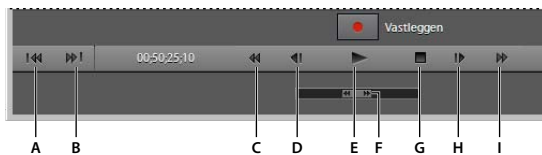
A. Statusgebied B. Menu Vastlegbron C. Voorvertoningsgebied D. Vastleginstellingen E. Menu van het deelvenster Vastleggen

Meer Help-onderwerpen

[“Problemen oplossen”](#) op pagina 304

Beeldmateriaal vastleggen met apparaatbesturing

Vastleggen van beeldmateriaal met *apparaatbesturing* betekent dat u de besturingselementen (Afspelen, Snel vooruitspoelen, Terugspoelen, Pauze, Stoppen, Opnemen, enzovoort) in het deelvenster Vastleggen gebruikt om het apparaat te besturen in plaats van de besturingselementen op het apparaat. Apparaatbesturing is een handige manier om scènes vast te leggen en te zoeken.



Besturingselementen in deelvenster Vastleggen

A. Vorige scène B. Volgende scène C. Terugspoelen D. Stap terug E. Afspelen F. Shuttle G. Stoppen H. Stap vooruit I. Snel vooruitspoelen

U kunt apparaatbesturing gebruiken met DV- en HDV-camcorders en tape decks als u deze aansluit via de IEEE 1394-poort (aanbevolen) of de USB-poort. Als u een aansluiting maakt via de USB-poort en geen apparaatbesturing krijgt, gebruikt u de IEEE 1394-poort.

Als het apparaat deze poorten niet gebruikt, is apparaatbesturing niet beschikbaar en moet u materiaal vastleggen met de besturingselementen op het apparaat zelf.

Video vastleggen

Wanneer u niet een hele band, maar slechts een gedeelte van een band vastlegt, dient u ten minste drie seconden extra beeldmateriaal vast te leggen (zogenaamde *handgrepen*), zowel aan het begin als aan het einde van de vastgelegde beelden. Zo bouwt u tijdens het vastleggen een foutmarge in. Handgrepen zorgen ook voor scherpere overgangen en meer flexibiliteit tijdens het bijsnijden van uw clips.

- 1 Sluit de DV-, HDV- of WDM-camcorder of webcam aan op uw computer.
- 2 Schakel de camcorder in en stel deze in op de afspelmodus, die wellicht wordt aangeduid als VTR, VCR of Play (Afspelen). U kunt ook de opnamemodus blijven gebruiken.
- 3 Start Adobe Premiere Elements.
- 4 Selecteer Nieuw project of Project openen in het welkomstscherf.
- 5 Klik op Indelen > Media ophalen en kies DV-camcorder, HDV-camcorder of Webcam of WDM-apparaat.

Adobe Premiere Elements Het aangesloten apparaat wordt automatisch gedetecteerd. Als het niet overeenkomt met de instellingen, wordt een melding weergegeven. Als er meerdere apparaten zijn aangesloten, selecteert u het gewenste apparaat in het menu Vastlegbron.

- 6 (Optioneel) Selecteer een van de volgende opties in het deelvenster Vastleggen of stel de opties in:

Naam clip Hiermee bepaalt u de naam van de vastgelegde clip.

Opslaan naar Hiermee geeft u de map op waarin de vastgelegde clips zijn opgeslagen.

Vastleggen op tijdlijn Hiermee worden automatisch alle vastgelegde clips in de tijdlijn gemonteerd in de volgorde waarin deze zijn vastgelegd. Dit is een zeer snelle manier om uw film voor te bereiden voor het bewerken. Schakel deze functie uit als u clips in een andere volgorde wilt plaatsen dan ze op de oorspronkelijke band staan.

Scènes splitsen Hiermee splitst u clips in afzonderlijke scènes op basis van tijdcodegegevens of video-inhoudgegevens. Wanneer u deze optie kiest, worden de scènes automatisch gesplitst nadat het vastleggen is voltooid. *Tijdcode* detecteert scènes op basis van het feit of de knop Opnemen tijdens de opnamen is ingedrukt. *Inhoud* detecteert scènes op basis van wijzigingen in de inhoud. Nadat u beeldmateriaal hebt vastgelegd, kunt u scènes detecteren in HDV- of WDM-video met gebruik van Scenedetectie op basis van inhoud.

Instellingen voor vastleggen (Menu van deelvenster Vastleggen) Deze instellingen worden automatisch ingesteld op basis van het aangesloten apparaat, maar u kunt deze instellingen desgewenst wijzigen. Met deze instellingen bepaalt u de indeling van uw videobron in het menu Vastlegindeling: DV vastleggen, HDV vastleggen of WDM vastleggen (gebruik WDM voor vastleggen via webcam).

7 Zoek de scène die u wilt vastleggen op een van de volgende manieren:

- Sleep de weergave Huidige positie tijdcode of klik hierop en geef de gewenste tijdcode op.
- (Alleen Windows) Klik op Volgende scène  of Vorige scène  om naar de volgende of vorige scène te gaan.

Opmerking: Wanneer u een ander toepassingsvenster dan het deelvenster Vastleggen activeert, wordt het vastleggen gestopt. Open geen andere deelvensters wanneer u ononderbroken wilt kunnen vastleggen.

8 Klik op Vastleggen.

Er wordt een voorvertoning van de video weergegeven in het deelvenster Vastleggen. Als uw video om bepaalde redenen niet kan worden weergegeven in het deelvenster Vastleggen, wordt alleen een standaardbeeld weergegeven, met het bericht dat het materiaal wordt afgespeeld op de videohardware. In dat geval kunt u de afgespeelde video bekijken op het apparaat zelf.

9 Klik op Pauzeren wanneer u wilt ophouden met vastleggen voordat u het einde van de band hebt bereikt.

10 (Optioneel) Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u Scènedetectie kiest, gaat u met de knoppen Volgende scène en Vorige scène naar de volgende scène die u wilt vastleggen.
- Wanneer u scènedetectie niet gebruikt en slechts een segment van uw videobeelden vastlegt, kunt u deze procedure herhalen om een ander videosegment te zoeken en vast te leggen.

11 Wanneer u alle beelden hebt vastgelegd, sluit u het deelvenster Vastleggen.

De vastgelegde clips verschijnen in de projectweergave van het deelvenster Taken en in de werkruimte Indelen.



Raadpleeg de knopinfo voor elk besturingselement als u sommige besturingselementen in het deelvenster Vastleggen wilt kunnen bedienen met het toetsenbord. (Houd de aanwijzer boven een knop om de knopinfo weer te geven.)

Meer Help-onderwerpen

[“Scènes splitsen op tijdcode of wijziging in inhoud”](#) op pagina 47

Instellingen voor apparaatbesturing wijzigen

Instellingen voor apparaatbesturing worden vooraf ingesteld op optimale waarden. De apparaatinformatie wordt rechtstreeks afgeleid van het afgesloten apparaat (zoals een DV-camcorder of webcam). U kunt desgewenst echter een ander type apparaat opgeven voor vastleggen of de instellingen voor uw apparaat wijzigen. U kunt de preroll- en tijdcodeverplaatsing ook handmatig wijzigen. Wanneer de instellingen van het projectapparaat en de camera niet overeenkomen, wordt een bericht weergegeven waarin u wordt gewaarschuwd dat de resultaten mogelijk niet zijn geoptimaliseerd.

- ❖ Kies Bewerken > Voorkeuren > Apparaatbesturing / Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Apparaatbesturing of kies Apparaatbesturing in het menu van het deelvenster Vastleggen en geef de volgende instellingen op:

Apparaten Geeft het type apparaat op waaruit u beeldmateriaal vastlegt. Als u materiaal vastlegt via IEEE 1394, selecteert u Besturing DV/HDV-apparaat. Als u materiaal vastlegt via USB 2.0, kiest u USB Video Klasse 1.0 - apparaatbesturing.

Preroll Geeft het aantal seconden aan dat de band vóór de opgegeven starttijd moet worden afgespeeld in Adobe Premiere Elements, zodat het apparaat met een constante snelheid werkt. De band wordt de opgegeven tijdsduur afgespeeld voordat de opname wordt gestart.

Verplaatsing tijdcode Geeft het aantal frames aan dat moet worden aangepast in de tijdcode die is ingesloten in de vastgelegde video, zodat deze overeenkomt met hetzelfde tijdcodegetal van hetzelfde frame op de bronband.

Vastleggen zonder apparaatbesturing

Als het apparaat dat het bronmateriaal bevat geen IEEE 1394- of USB 2.0-poort heeft en als u geen seriële apparaatcontroller gebruikt voor het besturen van een analoog apparaat, kunt u de besturingselementen in het deelvenster Vastleggen niet gebruiken om het beeldmateriaal vast te leggen. In plaats daarvan kunt u materiaal vastleggen via handmatige bediening van het apparaat. U kunt tevens live-videostreams vastleggen van camcorders in de modus Camera en van apparaten zoals webcams.

- 1 Sluit het apparaat aan op de computer.
- 2 Klik op Indelen > Media ophalen en kies DV-camcorder, HDV-camcorder of Webcam of WDM-apparaat.
- 3 (Optioneel) Selecteer een van de volgende opties in het deelvenster Vastleggen of stel de opties in:

Naam clip Hiermee bepaalt u de naam van de vastgelegde clip.

Opslaan naar Hiermee geeft u de map op waarin de vastgelegde clips zijn opgeslagen.

Vastleggen: Video Audio Hiermee bepaalt u of video, audio of allebei wordt vastgelegd.

Vastleggen op tijdlijn Hiermee worden automatisch alle vastgelegde clips in de tijdlijn gemonteerd in de volgorde waarin deze zijn vastgelegd. Dit is een zeer snelle manier om uw film voor te bereiden voor het bewerken. Schakel deze functie uit als u clips in een andere volgorde wilt plaatsen dan ze op de oorspronkelijke band staan.

Scènes splitsen Hiermee splitst u clips in afzonderlijke scènes op basis van tijdcodegegevens of video-inhoudgegevens. Wanneer u deze optie kiest, worden de scènes automatisch gesplitst nadat het vastleggen is voltooid. *Tijdcode* detecteert scènes op basis van het feit of de knop Opnemen tijdens de opnamen is ingedrukt. *Inhoud* detecteert scènes op basis van wijzigingen in de inhoud. Nadat u beeldmateriaal hebt vastgelegd, kunt u scènes detecteren in HDV- of WDM-video met gebruik van Scènedetectie op basis van inhoud.

Instellingen voor vastleggen (Menu van deelvenster Vastleggen) Deze instellingen worden automatisch ingesteld op basis van het aangesloten apparaat, maar u kunt deze instellingen desgewenst wijzigen. Met deze instellingen bepaalt u de indeling van uw videobron in het menu Vastleggingindeling: DV vastleggen, HDV vastleggen of WDM vastleggen (gebruik WDM voor vastleggen via webcam).

- 4 Selecteer Apparaatbesturing in het menu van het deelvenster Vastleggen en selecteer Geen in het menu Apparaten.
- 5 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als het apparaat een tapedeck of camcorder met videobanden is, gebruikt u de knoppen van het apparaat om de videoband naar een punt te spoelen dat enige seconden voor het frame ligt waar u wilt beginnen met vastleggen. Vervolgens zet u het apparaat in de pauzestand. Druk vervolgens op de knop Afspelen op het apparaat en klik op Vastleggen in het deelvenster Vastleggen.
 - Als het apparaat een live-videobron is, zoals een webcam, zorgt u dat u een voorvertoning van de video kunt bekijken in het deelvenster Vastleggen. Klik vervolgens op Vastleggen in het deelvenster Vastleggen.
- 6 Wanneer u het punt ziet waar u wilt ophouden met opnemen, wacht u een paar seconden om ruimte voor bewerken in te bouwen en klikt u op Pauzeren om het opnemen te stoppen.

De vastgelegde clips verschijnen in de projectweergave van het deelvenster Taken en in de werkruimte Indelen.

Meer Help-onderwerpen

[“Scènes splitsen op tijdcode of wijziging in inhoud”](#) op pagina 47

Scènes splitsen op tijdcode of wijziging in inhoud

Standaard maakt Adobe Premiere Elements bij het vastleggen van clips gebruik van scène detectie. U kunt kiezen uit twee soorten scène detectie: Tijdcode en Inhoud.

Tijdcode (Standaard voor DV, niet mogelijk voor HDV en webcam) Hiermee worden scènebreaks gedetecteerd op basis van het tijd-/datumstempel van de tape. (DV- en HDV-camcorders voegen een tijd- en datumstempel aan de band toe wanneer u op Opnemen drukt). Als u scène detectie met tijdcodes gebruikt, wordt voor elke scène een afzonderlijke clip vastgelegd en in de weergave Project van het deelvenster Taken geplaatst. Scène detectie met tijdcodes werkt niet met HDV-clips, WDM-clips en DV-clips die zijn opgenomen via het kopiëren van een andere band (DV naar DV of analoog naar DV). In de werkruimte Indelen wordt elke scène weergegeven als een afzonderlijke clip.

Inhoud (Standaard voor HDV en WDM) Hiermee worden scène-einden gedetecteerd via veranderingen in de inhoud. Dit proces vindt plaats na het vastleggen en kan worden gebruikt voor alle video clips in de weergave Project. Als u scène detectie op basis van inhoud gebruikt, worden nieuwe exemplaren van de clip toegevoegd aan een map in de weergave Project. Elke instantie bevat de volledige inhoud, maar is bijgesneden tot een scène. Scène detectie op basis van inhoud is projectspecifiek. Als u scène detectie op basis van inhoud uitvoert op een clip en de clip vervolgens importeert in een ander project, moet u de scène detectie voor de clip opnieuw uitvoeren. Alleen de oorspronkelijke clip wordt weergegeven in de werkruimte Indelen.

Hoewel scène detectie op basis van inhoud niet plaatsvindt tijdens het vastleggen, kunt u deze detectie wel onmiddellijk na het vastleggen gebruiken voor clips.

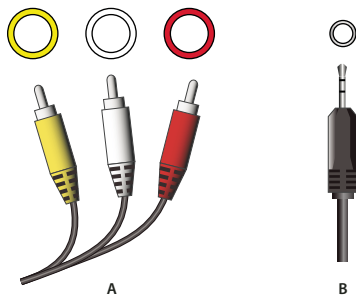
❖ Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Vastleggen:

- Kies Scènes splitsen op > Tijdcode.
- Kies Scènes splitsen op > Inhoud.

Nadat de clips zijn vastgelegd en scènes zijn gedetecteerd, worden de bijgesneden clips weergegeven in een map in de projectweergave van het deelvenster Taken.

Analoge video converteren naar digitale video

Voordat DV-camcorders zo wijd verbreid waren als tegenwoordig, werd vooral gebruik gemaakt van camcorders die videobeelden analoog opnamen op VHS-banden, 8 mm-banden en andere typen banden. Wanneer u videobeelden van analoge bronnen wilt gebruiken in uw Adobe Premiere Elements-project, dient u het beeldmateriaal eerst om te zetten in digitale gegevens. U moet de gegevens dus digitaliseren, aangezien Adobe Premiere Elements alleen directe invoer van digitale bronnen ondersteunt. U kunt uw beeldmateriaal digitaliseren met behulp van uw digitale camcorder of een speciaal apparaat voor het omzetten van analoge gegevens in digitale gegevens (AV/DV).



Analoge stekkers en aansluitingen

A. Analoge RCA-video- en audioaansluitingen voor video (geel) linkeraudio (wit) en rechteraudio (rood). B. Stereominiaansluiting, wordt normaliter gebruikt met stereoaudioapparaten

U kunt de volgende methoden gebruiken voor het omzetten:

- Gebruik uw digitale camcorder om een digitaal signaal rechtstreeks vanuit een analoge ingang uit te voeren. Sluit de analoge bron aan op de ingangen van de digitale camcorder en sluit de digitale camcorder aan op de computer. Niet alle digitale camcorders ondersteunen deze methode. Raadpleeg de documentatie bij uw camcorder voor nadere informatie.
- Gebruik uw digitale camcorder om beeldmateriaal op te nemen van uw analoge bron. Sluit de uitgang van uw analoge bron aan op de analoge ingang van uw digitale camcorder. Vervolgens kunt u het analoge beeldmateriaal opnemen op digitale banden. Wanneer u klaar bent met opnemen, kan Adobe Premiere Elements het beeldmateriaal van de digitale camcorder vastleggen. Dit is een veelgebruikte procedure. Raadpleeg de documentatie bij uw camcorder voor nadere informatie over het opnemen van analoge bronnen.
- Gebruik de geluidskaart van de computer, als de kaart een microfooningang heeft, om geluid van een microfoon op te nemen.
- Gebruik een AV/DV-converter om een verbinding tussen uw analoge bron en de computer mogelijk te maken. Sluit de analoge bron aan op de converter en sluit de converter aan op de computer. Adobe Premiere Elements legt het gedigitaliseerde beeldmateriaal dan vast. AV/DV-converters zijn beschikbaar in de grotere elektronica-zaken.

Opmerking: Wanneer u gegevens vastlegt met gebruik van een AV/DV-converter, kunt u soms geen apparaatbesturing gebruiken.

Stop-motion- en time-lapse-video vastleggen

Stop-motion- en time-lapse-video

Met stop-motion- en time-lapse-video kunt u levenloze objecten laten bewegen, of in enkele seconden laten zien hoe een bloem groeit en tot bloei komt. In deze modus legt u afzonderlijke videoframes vast met lange tijdsintervallen, zodat u de frames later op een normale framesnelheid kunt afspelen.

U maakt stop-motion-animaties of time-lapse-video's met de knop Stop-motion in het deelvenster Vastleggen. U kunt frames vastleggen vanaf een band met opnamen of met behulp van live-camerabeelden. Met stop-motion kunt u de frames die u wilt vastleggen handmatig selecteren. Met time-lapse worden frames automatisch met ingestelde intervallen vastgelegd. In de modus Time-lapse kunt u een lange gebeurtenis, zoals een zonsondergang of een bloeiende bloem, in een zeer kort tijdsbestek samenvatten.

Opmerking: U kunt geen stop-motion-video vastleggen uit een HDV-bron. Raadpleeg de Help van Adobe Premiere Elements voor meer informatie over stop-motion-video.

Stop-motion-video vastleggen

1 Sluit het vastlegapparaat aan op de computer en schakel het in.

Opmerking: als u een WDM-apparaat gebruikt, moet u het wellicht inschakelen door te dubbelklikken op het desbetreffende pictogram in de map Deze computer van Windows®. Er wordt dan wellicht een Windows-videovoortoningsvenster geopend. Sluit dit voortoningsvenster voordat u verdergaat.

2 Als het een apparaat met videobanden is, doet u het volgende.

- Als u live van een camcorder opneemt, zet u de camcorder in de modus Camera.
- Als u opneemt van videotape, zet u het apparaat in de modus Afspelen, VTR of VCR.

3 Klik op Indelen > Media ophalen en selecteer het aangesloten apparaat.

- 4 Selecteer Stop-motion in het deelvenster Vastleggen.
- 5 Klik op Nieuwe stop-motion maken. Er wordt een voorvertoning van de live videobron weergegeven in het venster Vastleggen.
- 6 Als u materiaal wilt vastleggen vanaf een videoband, spoelt u de band naar een punt dat enige seconden voor het frame ligt waar u wilt beginnen met vastleggen. Zet het apparaat vervolgens in de pauzestand. Gebruik de shuttleknoppen in het deelvenster Vastleggen als u over apparaatbesturing beschikt. Gebruik de knoppen van het apparaat als dat niet het geval is.
- 7 (Optioneel) Selecteer Vastleggen op tijdlijn in het menu van het deelvenster Vastleggen als u wilt dat elk frame bij het vastleggen wordt toegevoegd aan de tijdlijn.
- 8 (Optioneel, alleen Windows) Selecteer Overtrekken rechts onder in het deelvenster Vastleggen om beeldlagen, ofwel overlays van eerder opgenomen frames, te zien. Met beeldlagen kunt u de figuren die u wilt animeren, op volgorde plaatsen.
- 9 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u materiaal wilt vastleggen vanaf videoband, zoekt u de frames die u wilt vastleggen met de besturingselementen Afspelen en Pauzeren in het deelvenster Vastleggen of op het apparaat zelf.
 - Als u materiaal wilt vastleggen vanaf een live videobron, richt u de camera op het onderwerp en start u de opname.
- 10 Klik op Frame ophalen wanneer in het deelvenster Vastleggen een frame wordt weergegeven dat u wilt vastleggen. Elk frame dat u ophaalt, wordt weergegeven in de projectweergave en wordt op de vaste schijf opgeslagen als een BMP-bestand met een volgnummer in de bestandsnaam.
- 11 Klik op de knop Sluiten  in de rechterbovenhoek van het deelvenster Vastleggen.

Vastleggen van stop-motion stoppen en starten

Als u uw werk moet onderbreken als u stop-motion-video vastlegt vanaf een videoband, kunt u later verdergaan door het eerste frame van het vervolg met het laatste opgenomen frame van de vorige sessie te laten overeenkomen.

- 1 Klik op Indelen > Media ophalen en selecteer het aangesloten apparaat.
- 2 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en klik vervolgens op Project.
- 3 Sleep het stilstaande beeld dat als laatste in de vorige sessie is vastgelegd van de projectweergave naar het voorvertoningsvenster van het deelvenster Vastleggen.

Het laatste frame wordt over de huidige videobron in het deelvenster Vastleggen geplaatst, zodat u een object gemakkelijk met laatste beeld kunt uitlijnen. Wanneer u op Frame ophalen klikt om de nieuwe sessie te starten, krijgt het nieuwe opgenomen frame een nummer dat volgt op het nummer van het laatste vastgelegde frame.

Time-lapse-video vastleggen

- 1 Sluit het vastlegapparaat aan op de computer en schakel het in.

Opmerking: Als het een WDM-apparaat is, moet u het wellicht inschakelen door op het desbetreffende pictogram te klikken in de map Deze computer van Windows. Er wordt dan wellicht een Windows-videovoorbeeldvenster geopend. Sluit dit venster voordat u verdergaat.

- 2 Als het een apparaat met videobanden is, doet u het volgende.
 - Als u live van een camcorder opneemt, zet u de camcorder in de modus Camera.
 - Als u opneemt van videotape, zet u het apparaat in de modus Afspelen, VTR of VCR.
- 3 Klik op Indelen > Media ophalen en selecteer het aangesloten apparaat.

- 4 (Optioneel) Selecteer Vastleggen op tijdlijn als u wilt dat elk frame bij het vastleggen wordt toegevoegd aan de tijdlijn.
 - 5 Selecteer Stop-motion in het deelvenster Vastleggen.
 - 6 Klik op Nieuwe stop-motion maken. Er wordt een voorvertoning van de live videobron weergegeven in het venster Vastleggen.
 - 7 (Optioneel, alleen Windows) Selecteer Overtrekken rechts onder in het deelvenster Vastleggen om beeldlagen, ofwel overlays van eerder opgenomen frames, te zien. Met beeldlagen kunt u de figuren die u wilt animeren, op volgorde plaatsen.
 - 8 Selecteer Time-lapse in de links onder in het deelvenster Vastleggen.
 - 9 Klik op Tijd instellen .
 - 10 Onder Frequentie sleept u een van de besturingselementen voor tijd (Uren, Minuten, Seconden) om het interval in te stellen tussen de frames die moeten worden opgehaald door de computer. Als u Frequentie bijvoorbeeld instelt op 1 minuut, wordt elke minuut één frame vastgelegd.
 - 11 Onder Duur sleept u een van de besturingselementen voor tijd om de lengte van de vastlegssessie in te stellen. Met een duur van 5 uur worden bijvoorbeeld frames vastgelegd met de opgegeven frequentie gedurende 5 uur.
 - 12 Klik op OK en klik vervolgens op de knop Time-lapse starten.
- Frames worden vastgelegd met de door u opgegeven frequentie.
- 13 Als het vastleggen van time-lapse is voltooid, klikt u op  Sluiten in de rechterbovenhoek van het deelvenster Vastleggen.

Het vorige stop-motion- of time-lapse-frame verwijderen

Wanneer u stop-motion-frames ophaalt, wilt u mogelijk het laatste opgehaalde frame verwijderen, bijvoorbeeld als u per ongeluk een ongewenste hand of object hebt opgenomen.

- ❖ Klik op Frame verwijderen  in de linkeronderhoek van het deelvenster Vastleggen.

Opmerking: U kunt meerdere frames verwijderen, te beginnen met de meest recente en vervolgens in achterwaartse richting, door herhaaldelijk op de knop Frame verwijderen te klikken.

Een voorvertoning van een stop-motion- of time-lapse-film weergeven

U kunt een stop-motion- of time-lapse-film voorvertonen wanneer u deze films samenstelt. U wilt wellicht zien of u de verwachte resultaten verkrijgt of u wilt misschien bepaalde frames verwijderen voordat u doorgaat.

- 1 Met het deelvenster Vastleggen in de modus Stop-motion, kiest u de optie Voorvertoning in de rechteronderhoek van het deelvenster Vastleggen.
- 2 Klik in het deelvenster Vastleggen op Afspelen .

In het deelvenster Vastleggen wordt een voorvertoning weergegeven van de film die is gemaakt van de stop-motion-frames die u tot nu toe hebt opgehaald.

- 3 Schakel Voorvertoning uit om door te gaan met het opnemen van frames.

Voorkeuren voor stop-motion

U kunt Voorkeuren voor stop-motion selecteren in het menu van het deelvenster Vastleggen.

Dekkingsniveau Hiermee stelt u het dekkingsniveau voor Bedekken met live-beelden in. Verhoog dit aantal om de beeldlagen minder doorzichtig te maken. Met Overtrekken worden eerder vastgelegde frames boven uw videobron geplaatst, zodat u gemakkelijker figuren kunt plaatsen die u wilt animeren.

Opmerking: De overtrekfunctie is alleen in Windows beschikbaar.

Aantal beeldlagen Hiermee stelt u het aantal beeldlagen in dat tegelijk is te zien.

Beeldfrequentie Hiermee stelt u het aantal frames per seconde in.

Hoofdstuk 5: Media importeren en toevoegen

Met Adobe Premiere Elements kunt u video, audio, afbeeldingen en stilstaande beelden uit diverse bronnen toevoegen aan uw project. U kunt in analoge of digitale indeling importeren uit live bronnen of bronnen op band en uit een grote verscheidenheid aan apparaten.

Bestanden toevoegen aan een project

Media ophalen voor uw project

U kunt op vier standaardmanieren media toevoegen aan uw projecten:

- *vastleggen* van band of livebronnen
- bestanden *importeren* van andere typen opslag
- *toevoegen* uit de Organizer-werkruimte
- *opnemen* van gesproken tekst via een microfoon.

Wanneer u mediabestanden toevoegt aan uw project, worden deze toegevoegd aan zowel de projectweergave als aan de werkruimte Indelen. Elk bestand wordt vertegenwoordigd door een miniatuur die een clip wordt genoemd. Clips kunnen audio, video of stilstaande beelden bevatten en zijn de bouwstenen van uw films.

Als u nieuwe media wilt ophalen voor uw project, klikt u op Organiseren in het deelvenster Taken en klikt u op Media ophalen. U kunt de volgende opties gebruiken om media toe te voegen:

 **DV-camcorder** Hiermee legt u video vast van een via FireWire (IEEE 1394) of USB aangesloten DV-camcorder. Met deze optie opent u het venster Vastleggen.

 **HDV-camcorder** Hiermee legt u video vast van een via FireWire aangesloten HDV-camcorder (IEEE 1394). Met deze optie opent u het venster Vastleggen.

 **Dvd Camcorder of dvd-station op computer** Hiermee importeert u video van uw dvd-station of van een dvd in een camcorder die is aangesloten via USB. U kunt AVCHD importeren van een dvd-camcorder. Met deze optie opent u het venster Video importeren van Adobe Premiere Elements.

 **Flip, AVCHD, camera's en telefoons** Hiermee importeert u media van apparaten die videobestanden opslaan in het flashgeheugen of op een schijf. Het gaat hierbij om apparaten als Flip Video en andere compacte videocamera's, AVCHD, DVD, DSLR en andere fotocamera's en mobiele telefoons.

 **Webcam of WDM-apparaat** Hiermee legt u video vast van een webcam of met WDM compatibel vastlegapparaat. Met deze optie opent u het venster Vastleggen.

Opmerking: de optie WDM-apparaat is alleen beschikbaar in Windows®.

 **Digitale fotocamera's en telefoons** Hiermee importeert u foto's van een fotocamera of mobiele telefoon die is aangesloten via USB. Met deze optie opent u het venster Mediadownloader van Adobe Premiere Elements.

 **Bestanden en mappen** Hiermee importeert u videobestanden, foto's en audiobestanden van de vaste schijf van uw computer.

Meer Help-onderwerpen

“Videobeelden vastleggen” op pagina 39

Video's toevoegen met Video importeren

U kunt met vele andere soorten apparaten dan dv-camcorders videobestanden opnemen en opslaan. Met Video importeren kunt u bestanden importeren vanuit camcorders zonder tape en mobiele apparaten, maar ook vanuit verwijderbare media zoals dvd's, geheugenkaarten en multimedikaarten. Deze bestanden worden gekopieerd naar de locatie op de vaste schijf die u opgeeft, waarna de bestanden worden toegevoegd aan de werkruimte van Indelen en de projectweergave.

Het beeldmateriaal dat u aan een project toevoegt, moet overeenkomen met de projectvoorinstelling. Als bestanden niet met elkaar overeenkomen, wordt een dialoogvenster weergegeven. Als u wilt dat Adobe Premiere Elements de projectinstellingen aanpast aan uw clips, kunt u dat in dit dialoogvenster opgeven.

Opmerking: Afbeeldingenbestanden kunnen niet worden geïmporteerd. Voor foto's gebruikt u de optie Digitale fotocamera en telefoons.

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Plaats de dvd in het dvd-station van de computer.
- Sluit de kaartlezer, bijvoorbeeld een SD-kaart of memeorystick, aan op uw computer.
- Sluit de digitale camera, de mobiele telefoon of het andere apparaat aan op de computer via de USB 2.0-poort.



USB 2.0-poort

Opmerking: Zorg ervoor dat u de benodigde stuurprogramma's voor uw apparaat installeert. Raadpleeg de handleiding.

2 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en klik vervolgens op Media ophalen.

3 Klik op het apparaat waaruit u wilt importeren.

- Dvd camcorder of dvd-station op computer
- Flip, AVCHD, camera's en telefoons

Het dialoogvenster Video importeren wordt weergegeven.

4 Selecteer het apparaat vanwaar u filmclips wilt downloaden in het menu Bron

De inhoud van het apparaat of de schijf wordt weergegeven in het deelvenster onder het menu Bron. Onder het deelvenster met de inhoud wordt het aantal bestanden en de grootte van de inhoud weergegeven.

5 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u *alle* in het deelvenster weergegeven inhoud wilt importeren, klikt u op Alles selecteren.

- Als u slechts enkele clips wilt importeren, klikt u op Alles deselecteren. Vervolgens selecteert u alleen de clips die u wilt importeren.

Opmerking: Als u de inhoud van een clip wilt voorvertonen, klikt u op de clip. Klik op de knop Afspelen in het deelvenster Voorvertoning.

6 Als u een locatie voor de opgeslagen bestanden wilt opgeven, kunt u het volgende doen:

- Als u bestanden wilt opslaan in de standaardmap van Adobe, laat u de locatie in het dialoogvenster ongewijzigd.
- Klik op Bladeren (Windows)/Kies (Mac OS) en kies een map om een andere locatie op te geven. U kunt ook klikken op Nieuwe map maken (Windows)/Nieuwe map (Mac OS) om een nieuwe map te maken.

7 Selecteer in het menu Voorinstellingen een naamgevingsconventie voor de gedownloade bestanden.

Bestandsnaam Hiermee behoudt u de bestandsnamen die door de camcorder zijn toegewezen.

Mapnaam/nummer Als de naam van uw map Bruiloft is, krijgen de clips de namen Bruiloft - 001, Bruiloft - 002 enzovoort.

Datum/bestandsnaam Hiermee voegt u een tijdstempel toe aan de bestandsnamen die door de camcorder zijn toegewezen. De tijdstempel is de huidige datum en tijd: de datum en het tijdstip waarop de films naar uw computer zijn overgebracht.

Opmerking: als u bestanden een andere naam wilt geven, moet u ze uit de Organizer verwijderen en opnieuw importeren.

Aangepaste naam/nummer Voer in het veld Naam een naam naar keuze in. Als u in dit veld bijvoorbeeld Mijn vakantie invoert, krijgen de clips de namen Mijn vakantie-001, Mijn vakantie-002 enzovoort.

8 (Optioneel) Als u de geselecteerde bestanden in de camera wilt verwijderen nadat u de bestanden hebt geïmporteerd, kiest u de optie Originelen verwijderen na kopiëren.

9 (Optioneel) Als u niet wilt dat de geïmporteerde clips aan de tijdlijn worden toegevoegd, schakelt u de optie Toevoegen aan tijdlijn uit. De geïmporteerde clips worden dan alleen aan de Organizer toegevoegd.

10 (Optioneel) Als u een InstantMovie wilt maken met de geselecteerde clips, kiest u InstantMovie maken.

11 Klik op Media ophalen. U kunt altijd in het voortgangsdialoogvenster op Annuleren klikken om het proces te stoppen.

Opmerking: Als u niet van plan bent om alle toegevoegde bestanden te gebruiken, kunt u deze verwijderen uit de projectweergave. Wanneer u bestanden uit het deelvenster Taken verwijdert, worden deze niet van de vaste schijf verwijderd. Dit wordt aangeraden voor grote VOB-bestanden.

Meer Help-onderwerpen

[“Een project voor het vastleggen van videobeelden voorbereiden”](#) op pagina 42

[“Beeldmateriaal vastleggen met apparaatbesturing”](#) op pagina 43

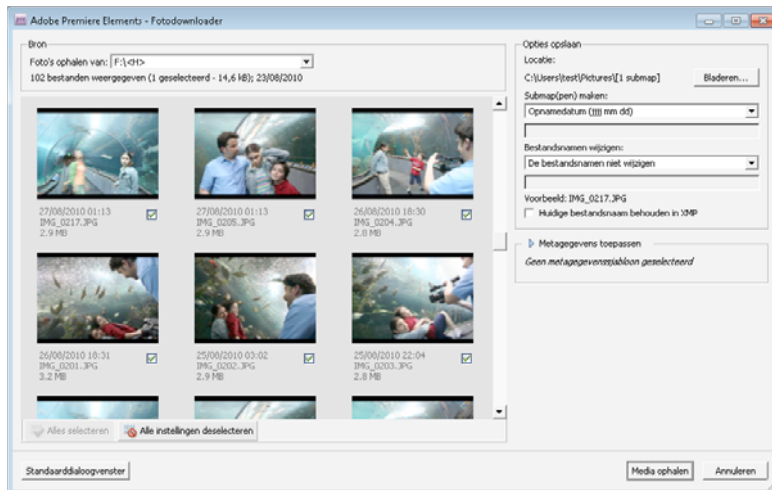
[“Instellingen en voorinstellingen voor projecten”](#) op pagina 30

Foto's toevoegen met de Fotodownloader

1 Sluit de digitale camera of mobiele telefoon aan op uw computer.

Opmerking: Zorg ervoor dat u de benodigde stuurprogramma's voor uw apparaat installeert. Raadpleeg de handleiding.

2 Klik in het dialoogvenster Adobe Premiere Elements - Fotodownloader op de knop Geavanceerd.



Adobe Premiere Elements - Fotodownloader (weergave Geavanceerd dialoogvenster)

- 3 Kies het station of het apparaat in het pop-upmenu Foto's ophalen van. Van alle bestanden die u kunt importeren worden miniatures weergegeven.
- 4 Als u een locatie voor de opgeslagen bestanden wilt opgeven, kunt u het volgende doen:
 - Als u bestanden wilt opslaan in de standaardmap van Adobe, laat u de locatie in het dialoogvenster ongewijzigd.
 - Klik op Bladeren (Windows)/Kies (Mac OS) en kies een map om een andere locatie op te geven. U kunt ook klikken op Nieuwe map maken (Windows)/Nieuwe map (Mac OS) om een nieuwe map te maken.
 - Als u een of meer submappen voor het groeperen van bestanden op criterium wilt maken, klikt u op de driehoek naast het veld Submap(pen) maken en kiest u een van de opties in het pop-upmenu om de submap een naam te geven.
 - Als u de bestanden een consistente naam wilt geven binnen de map, klikt u op het driehoekje naast het veld Namen van bestanden wijzigen en kiest u een optie in het pop-upmenu om de bestanden een naam te geven. De bestandsnaam verandert standaard in de mapnaam die u invoert. Wanneer de bestanden worden toegevoegd aan de map en de projectweergave, worden de bestandsnamen genummerd in stappen van 0001. Als u bijvoorbeeld zomer hebt ingevoerd, worden de bestandsnamen gewijzigd in zomer0001.vob, zomer0002.vob enzovoort.
- 5 Selecteer de bestanden die u wilt toevoegen aan de projectweergave. Met een vinkje onder de miniatuur van het bestand wordt aangeduid dat het bestand is geselecteerd. Standaard worden alle bestanden geselecteerd. Klik op een optie om het selectievakje uit te schakelen als u een bestand wilt uitsluiten. U kunt ook alle bestanden selecteren of deselecteren met de knop Alles selecteren of Alles deselecteren.
- 6 Als u metagegevens gebruikt, kunt u de optie voor het behouden van de huidige bestandsnaam in XMP inschakelen.
- 7 Klik op het driehoekje naast Metagegevens toepassen, selecteer een sjabloon en vul de velden Maker en Copyright in.
- 8 Klik op Media ophalen. U kunt altijd in het voortgangsdialoogvenster op Annuleren klikken om het proces te stoppen.

Opmerking: Als u niet van plan bent om alle toegevoegde bestanden te gebruiken, kunt u deze verwijderen uit de projectweergave. Wanneer u bestanden uit het deelvenster Taken verwijdert, worden deze niet van de vaste schijf verwijderd.

Meer Help-onderwerpen

[“Een project voor het vastleggen van videobeelden voorbereiden”](#) op pagina 42

[“Beeldmateriaal vastleggen met apparaatbesturing”](#) op pagina 43

[“Instellingen en voorinstellingen voor projecten”](#) op pagina 30

Bestanden toevoegen vanaf de vaste schijf

- Klik in het deelvenster Taken achtereenvolgens op Indelen, Media ophalen en Bestanden en mappen. Zoek en selecteer de gewenste bestanden en klik op Openen. Als een volledige map wilt toevoegen, selecteert u deze en klikt u op Map toevoegen.
- Sleep bestanden of mappen uit een deelvenster op het bureaublad naar de projectweergave.

Opmerking: U kunt ook de Elements Organizer gebruiken of op Media klikken in het tabblad Indelen om de bestanden op uw vaste schijf te openen. De bestanden die u vanuit Adobe Premiere Elements of Adobe Photoshop Elements aan de Elements Organizer hebt toegevoegd, worden weergegeven.

Genummerde stilstaande-afbeeldingsbestanden toevoegen als één clip

- 1 Controleer of alle namen van fotobestanden de juiste bestandstoevoeging hebben. Alle bestandsnamen in de reeks dienen hetzelfde aantal cijfers voor de bestandstoevoeging te bevatten, dus bijvoorbeeld bestand000.bmp, bestand001.bmp, enzovoort.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik in het deelvenster Taken achtereenvolgens op Indelen, Media ophalen en Bestanden en mappen.
 - Kies Bestand > Media ophalen van > Bestanden en mappen.
- 3 Zoek en selecteer het eerste genummerde stilstaande beeld in de reeks. Selecteer Genummerde stilstaande beelden onder Bestandstypen en klik op Openen.

Adobe Premiere Elements interpreteert alle genummerde bestanden als één reeks.

Opmerking: zie “De duur instellen voor geïmporteerde stilstaande beelden” in de Help voor informatie over het wijzigen van de duur van stilstaande afbeeldingen.

De duur instellen voor geïmporteerde stilstaande beelden

Wanneer u een stilstaand beeld toevoegt, kunt u er een specifieke duur aan toewijzen om aan te geven hoeveel tijd het beeld inneemt in de tijdlijn. U kunt een standaardduur instellen voor alle stilstaande beelden die u wilt toevoegen en u kunt de duur van de beelden in de tijdlijn wijzigen.

De beeldfrequentie van uw project bepaalt hoeveel tijd een bepaald aantal frames inneemt. Als u bijvoorbeeld 30 frames opgeeft voor een NTSC-project van 29,97 frames per seconde, heeft elk stilstaand beeld in de tijdlijn een duur van één seconde. En als u 25 frames opgeeft voor een PAL-project van 25 frames per seconde, heeft elk stilstaand beeld in de tijdlijn een duur van één seconde.

De standaardduur van stilstaande beelden wijzigen

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Windows: selecteer Bewerken > Voorkeuren > Algemeen. Mac OS: selecteer Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Algemeen.

- Klik met de rechtermuisknop in de projectweergave van het deelvenster Taken of houd Ctrl ingedrukt en klik in deze weergave. Kies vervolgens Duur stilstaand beeld.

2 Geef voor Standaardduur stilstaand beeld het aantal frames op dat u wilt gebruiken als standaardduur.

Opmerking: Het wijzigen van de standaardduur van stilstaande beelden heeft geen invloed op de duur van stilstaande beelden die al in de tijdlijn, de scènelijn of de projectweergave staan. Als u de nieuwe standaardlengte wilt toepassen op alle stilstaande beelden in uw project, verwijdert u deze uit de projectweergave en importeert u deze opnieuw in uw project.

Een unieke duur instellen voor een stilstaand beeld

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Houd het selectiegereedschap boven een van de randen van de afbeelding en sleep het gereedschap.
- Selecteer de clip en kies Clip > Tijd uitrekken. Geef een nieuwe duur op en klik op OK.

Ondersteunde bestandstypen voor importeren

U kunt niet alleen beeldmateriaal vastleggen maar u kunt ook afbeeldings-, video- en audiobestanden importeren. U kunt bestanden toevoegen van de volgende locaties: mappen op uw computer, optionele vaste schijven, kaartlezers, mobiele telefoons, dvd's, Blu-ray-schijven, cd's, digitale camera's, andere apparatuur of internet. Adobe Premiere Elements 9.0 biedt ondersteuning voor videobeelden die zijn opgemaakt als DV, HDV, WDM (alleen Windows) en AVCHD.

Bestanden die u toevoegt aan een project zijn zichtbaar in de projectweergave en worden automatisch toegevoegd aan Elements Organizer. Toegevoegde bestanden kunnen een koppeling behouden met de Adobe-toepassing waarin deze zijn gemaakt als u de projectkoppeling insluit wanneer u het bestand opslaat in de oorspronkelijke toepassing. Met deze koppeling kunt u de oorspronkelijke toepassing van het bestand openen vanuit Adobe Premiere Elements. Als u vervolgens bewerkingen aanbrengt, kunt u de resultaten direct zien.

Opmerking: Voor sommige bestandsindelingen moeten componenten worden geactiveerd voordat u ze aan een project kunt toevoegen.

Meer Help-onderwerpen

[“Ondersteunde bestandstypen voor opslaan en exporteren”](#) op pagina 297

[“Ontbrekende bestanden voor een project zoeken”](#) op pagina 25

[“Een titelbestand importeren”](#) op pagina 250

Ondersteunde video-indelingen

- Adobe Flash® (.swf)
- AVI-film (.avi)
- AVCHD (.m2ts, .mts, .m2t)
- DV-stream (.dv)
- MPEG-film (.mpeg, .vob, .mod, .ac3, .mpe, .mpg, .mpd, .m2v, .mpa, .mp2, .m2a, .mpv, .m2p, .m2t, .m1v, .mp4, .m4v, .m4a, .aac, .3gpk, .avc, .264)
- QuickTime-film (.mov, .3gp, .3g2, .mp4, .m4a, .m4v)
- TOD (.tod)
- Windows Media (.wmv, .asf) - alleen Windows

Opmerking: Als u video wilt importeren uit mobiele telefoons (.3gp en .mp4) moet de recentste versie van QuickTime zijn geïnstalleerd op de computer.

Ondersteunde indelingen voor stilstaande beelden

- Adobe Photoshop® (.psd)
- Adobe Premiere Elements-titel (.pttl)
- Bitmap (.bmp, .dib, .rle)
- CompuServe GIF® (.gif)
- Fireworks (.wbm)
- JPEG® (.jpg, .jpe, .jpeg, .jfif)
- Macintosh® PICT (.pct, .pic, .pict)
- Pixar Picture (.pxr)
- Portable Network Graphic (.png)
- RAW (.raw, .raf, .crw, .cr2, .mrw, .nef, .orf, .dng)

Ondersteunde audio-indelingen

- Advanced Audio Coding (.aac)
- Dolby® AC-3 (.ac3)
- Macintosh® Audio AIFF (.aif, .aiff)
- MP3®-audio (.mp3)
- MPEG®-audio (.mpeg, .mpg, .mpa, .mpe, .m2a)
- QuickTime (.mov, .m4a)
- Windows Media (.wma) - alleen Windows
- Windows-WAVE (.wav)

Opmerking: Dolby AC-3 wordt geïmporteerd als een zelfstandig AC3-bestand of als onderdeel van een gecodeerd geluidsbestand in een VOB- (dvd) of MOD-bestand (JVC® Everio), maar wordt alleen geëxporteerd als Dolby Digital Stereo.

Een component voor importeren activeren

Bij sommige bestandsindelingen zoals MPEG-2, MPEG-4 (SP) en AMR moet u eerst componenten activeren, voordat u de indelingen aan een project kunt toevoegen. Het activeren van componenten vindt automatisch plaats als u verbonden bent met internet. Als u niet verbonden bent met internet, wordt het dialoogvenster Component activeren weergegeven.

- 1 Als dit dialoogvenster wordt weergegeven, brengt u een verbinding tot stand met internet.
- 2 Klik in het dialoogvenster op Kopiëren om het serienummer te kopiëren.
- 3 Klik op de URL om naar de activeringwebsite te gaan.
- 4 Plak het serienummer in het vak ID op de website.

Op de website wordt een ontgrendelingscode weergegeven.

- 5 Kopieer de code, plak deze in het dialoogvenster Component activeren en klik op OK.
- 6 Download het vereiste installatieprogramma en sla het op de gewenste locatie op.

Richtlijnen voor het toevoegen van bestanden

Wanneer u bestanden toevoegt aan uw project, dient u zich bewust te zijn van de mogelijke conflicten en moet u zorgen dat de bestanden die u toevoegt, compatibel zijn met uw project.

Meer Help-onderwerpen

[“Hoogte-breedteverhoudingen”](#) op pagina 66

[“Een component voor delen activeren”](#) op pagina 296

[“Het boven elkaar plaatsen van objecten en transparantie”](#) op pagina 165

Richtlijnen voor het toevoegen van videobestanden

U kunt videobestanden met diverse indelingen toevoegen aan uw project. Geïmporteerde video- en volgreeksbestanden kunnen framegrootten tot 4096 x 4096 pixels hebben.

Voordat u videobestanden toevoegt die u niet zelf hebt vastgelegd, moet u controleren of u de videobeelden buiten Adobe Premiere Elements kunt weergeven. Doorgaans wordt een afspeltoepassing zoals Windows Media Player en QuickTime-player geopend wanneer u dubbelklikt op een videobestand. (Zorg dat u over de nieuwste versie van Windows Media Player beschikt.) Als u het bestand kunt afspelen in de bijbehorende toepassing, kunt u het bestand doorgaans ook gebruiken in Adobe Premiere Elements.

Opmerking: Als u VOB-bestanden (Video Object) wilt afspelen, gebruikt u de dvd-afspeelsoftware die wordt meegeleverd bij uw dvd-brander.

Houd rekening met het volgende wanneer u videobestanden toevoegt:

Compatibiliteit van MPEG-bestanden U kunt een MPEG-bestand importeren of afspelen in Adobe Premiere Elements als het aan de volgende criteria voldoet:

- De bestandsindeling moet worden ondersteund door Adobe Premiere Elements.
- De compressor waarmee het bestand is gemaakt, moet compatibel zijn met de Adobe Premiere Elements-decompressor.

De compatibiliteitsvereisten voor het afspelen van gecomprimeerde bestanden zijn minder streng dan voor het bewerken van deze bestanden. In Windows Media Player en QuickTime afspelbare MPG-bestanden kunnen worden geïmporteerd of afgespeeld in Adobe Premiere Elements als ze aan de compatibiliteitsvereisten voldoen.

Opmerking: De eerste keer dat u een MPEG-2-bestand downloadt, activeert Adobe Premiere Elements automatisch de componenten als u bent verbonden met internet. Als u niet bent verbonden met internet, wordt u mogelijk gevraagd om de MPEG-2-component te activeren. De instructies worden weergegeven in het dialoogvenster Component activeren.

Vereisten voor het renderen van Type 1 AVI-bestanden Deze bestanden moeten worden gerenderd voordat u deze kunt weergeven vanaf uw DV-camcorder. Als u een Type 1 AVI-clip wilt renderen, voegt u deze toe aan de tijdlijn en maakt u een voorvertoningsbestand van het desbetreffende gedeelte van de tijdlijn door op Enter te drukken. Als de clip moet worden gerenderd, verschijnt er een rode tijdlijn boven de clip in de tijdlijn.

Beveiliging van dvd-bestanden Als de dvd een speelfilm bevat die beveiligd is tegen kopiëren, kunt u de bestanden niet toevoegen.

Richtlijnen voor het toevoegen van audiobestanden

Wanneer u audiobestanden toevoegt aan een project, worden deze aangepast aan de bemonsteringsfrequentie die is opgegeven in het dialoogvenster Projectinstellingen. Tijdens dat proces ziet u een voortgangsbalk in de rechteronderhoek van het toepassingsvenster. U kunt aan normen voldoende audio onmiddellijk op hoge kwaliteit afspelen omdat deze in overeenstemming is met alle andere audio in het project.

Standaard wordt aan normen voldoende audio opgeslagen in dezelfde map als de map waarin het project wordt opgeslagen. U kunt de standaardlocatie van de mediache wijzigen door een van de volgende opties te kiezen:

- (Windows) Bewerken > Voorkeuren > Werkschijven.
- (Mac OS) Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Werkschijven.

Opmerking: Nadat u een audioclip hebt omgezet, hoeft u deze niet opnieuw om te zetten tenzij u het bijbehorende bestand verwijdert uit de map Mediache. Als u aan normen voldoende audiobestanden verwijdert, worden deze opnieuw gegenereerd door Adobe Premiere Elements wanneer u gerelateerde projecten opent.

Houd rekening met het volgende wanneer u audiobestanden toevoegt:

Stereo- en monobestanden De meeste audiobestanden met stereogeluid die u kunt openen in een andere audiospeler, zoals Windows Media Player, kunt u ook toevoegen aan uw project. Als u een stereoversie wilt maken van een monobestand, wordt het monokanaal naar het linker- en rechterkanaal gekopieerd om de nieuwe stereotrack te maken. Vervolgens bevatten beide kanalen dezelfde gegevens.

5.1-surround-soundbestanden Als u clips importeert die 5.1-audio bevatten, wordt er een 5.1-kanaals audiotrack toegevoegd aan uw project.

mp3- en WMA-bestanden Indelingen zoals .mp3 en .WMA zijn gecomprimeerd met een methode waarmee de oorspronkelijke audiokwaliteit enigszins wordt verminderd. Als u gecomprimeerde audiobestanden wilt afspelen, moet het bestand worden gedecomprimeerd en moet de bemonsteringsfrequentie van het bestand mogelijk worden gewijzigd door Adobe Premiere Elements (dit geldt voor de meeste toepassingen voor videobewerking). De geluidskwaliteit kan verminderen als gevolg van het decomprimeren.

Cd-bestanden Als u audio wilt toevoegen vanaf een cd, moet u de audiotracks eerst met een andere toepassing kopiëren of *rippen* naar de vaste schijf. U kunt dit doen met de toepassing Windows Media Player die wordt meegeleverd bij Windows XP. U kunt ook Adobe® Audition® gebruiken om de cd met diverse kwaliteitsinstellingen te rippen en complexe audioverwerkingsfuncties toe te passen op het bestand. Als u de film in het openbaar wilt vertonen of verspreiden, moet u controleren of u beschikt over de auteursrechten of een licentie voor de auteursrechten voor alle cd-audio die u gebruikt.

Internetbestanden Als u muziek vanaf internet downloadt voor gebruik in uw projecten, moet u er rekening mee houden dat bepaalde bestanden, met name WMA- (Windows Media Audio®) en AAC-bestanden (QuickTime), kunnen beschikken over vooraf gecodeerde instellingen waardoor u de bestanden niet kunt afspelen in Adobe Premiere Elements.

Richtlijnen voor het toevoegen van bestanden met stilstaande beelden

Standaard worden stilstaande beelden door Adobe Premiere Elements geschaald in overeenstemming met de framegrootte van het project. U kunt deze instelling desgewenst opheffen zodat de bestanden worden toegevoegd in het formaat waarin deze zijn gemaakt. U kunt ook de standaardduur instellen voor alle stilstaande beelden die u toevoegt door Standaard schalen naar framegrootte uit te schakelen in Voorkeuren > Algemeen.

U kunt stilstaande beelden met framegrootten tot 4096 x 4096 pixels toevoegen. Voor de beste resultaten maakt u bestanden met een framegrootte die ten minste gelijk is aan uw framegrootte voor video zodat u de afbeelding niet hoeft te vergroten of groter te schalen in Adobe Premiere Elements. Wanneer u een afbeelding groter schaaft, worden vaak afzonderlijke pixels zichtbaar. Daarom moet u de afbeelding op een grotere framegrootte maken dan het project. Als u een afbeelding bijvoorbeeld op 200% wilt schalen in een project, maakt u de afbeelding op tweemaal de framegrootte van het project, voordat u de afbeelding toevoegt. (Als u de framegrootte van uw video wilt vaststellen,

klikt u met de rechtermuisknop in de projectweergave of in de tijdlijn en kiest u Eigenschappen. Met de optie voor Afbeeldingsgrootte geeft u de framegrootte op. De framegrootte voor een geselecteerde clip wordt ook weergegeven in het voorvertoningsgebied van de projectweergave. Als u het voorvertoningsgebied wilt weergeven, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u in de projectweergave. Daarna kiest u Weergave > Voorvertoningsgebied.)



U kunt bovendien animaties toevoegen, die doorgaans worden opgeslagen als een reeks genummerde bestanden met stilstaande beelden.

Houd rekening met het volgende wanneer u bestanden met stilstaande beelden toevoegt:

Photoshop Elements-bestanden Adobe Premiere Elements werkt prima met afbeeldingen en videosjablonen die u in Photoshop Elements maakt.

Of u kunt een videoafbeelding maken via de opdracht Bestand > Nieuw > Leeg bestand in Photoshop Elements of Bestand > Nieuw in Photoshop CS en vervolgens kunt u een van de documentvoorinstellingen voor DV of HDV gebruiken. Deze voorinstellingen zijn geoptimaliseerd voor video-uitvoer. (Zie de Help bij Photoshop voor meer informatie.)

JPEG-bestanden Als u problemen ondervindt bij het importeren van JPEG-bestanden in Adobe Premiere Elements, opent u deze bestanden in Photoshop Elements en slaat u deze opnieuw op. Probeer de bestanden vervolgens opnieuw te importeren.

TIFF-afbeeldingen U kunt bestanden toevoegen uit Photoshop 3.0 of hoger. Adobe Premiere Elements biedt echter geen ondersteuning voor 16-bits TIFF-afbeeldingen die zijn gemaakt in Photoshop of andere toepassingen. Lege (transparante) gebieden van Photoshop-bestanden zonder samengevoegde lagen worden transparant weergegeven in Adobe Premiere Elements omdat de transparantie wordt opgeslagen als een alfakanaal.

RGB-modus Wanneer u stilstaande beelden bewerkt of maakt, moet u alle bewerkingen uitvoeren in de RGB-modus. Raadpleeg voor meer informatie het gedeelte over kleurbeheer in de gebruikershandleiding van uw product. In de RGB-modus worden kleuren gemaakt die geschikt zijn voor video.

Meer Help-onderwerpen

[“De pixelverhouding van stilstaande beelden of een bronclip aanpassen”](#) op pagina 68

Richtlijnen voor het toevoegen van een animatie of een reeks stilstaande beelden

Een animatie verschilt van een video omdat de frames in een animatie zijn getekend als afbeeldingen en daarom geen werkelijke actiescènes zijn, zoals conventionele digitale video. Met Adobe Premiere Elements kunt u ook een reeks genummerde bestanden met stilstaande beelden toevoegen en deze automatisch combineren in één clip. Elk genummerd bestand vertegenwoordigt één frame. Met bepaalde toepassingen, zoals Adobe After Effects®, kan een genummerde reeks stilstaande beelden worden gegenereerd. Afbeeldingen in een reeks stilstaande beelden kunnen geen lagen bevatten. Als u afbeeldingen wilt gebruiken in een reeks, moet u de lagen van de afbeeldingen samenvoegen. Zie de documentatie van de toepassing waarmee het bestand is gemaakt voor informatie over lagen en het samenvoegen van lagen.

Opmerking: Het wijzigen van de standaardduur van stilstaande beelden in het dialoogvenster Voorkeuren heeft geen invloed op de duur van stilstaande beelden die deel uitmaken van een reeks.

Als u driedimensionale beelden of animaties maakt die u wilt gebruiken in Adobe Premiere Elements, is het raadzaam om zo mogelijk altijd de volgende richtlijnen te volgen:

- Gebruik veilige kleuren voor uitzenden. Met de meeste toepassingen waarmee animaties worden gemaakt (zoals Adobe After Effects) kunt u controleren of kleuren veilig voor uitzenden zijn. Zie de documentatie bij uw toepassing voor meer informatie.

- Gebruik de pixelverhouding en de framegrootte die zijn opgegeven in de projectinstellingen in Adobe Premiere Elements.
- Gebruik de juiste veldinstellingen voor uw project.
- Als u de reeks genereert met een Adobe-toepassing (zoals Photoshop), selecteert u de optie voor het insluiten van de projectkoppeling, zodat u de reeks kunt openen in de toepassing waarmee deze is gemaakt. Als u bijvoorbeeld een PSD-bestand in de weergave Beschikbare media van het deelvenster Media van Adobe Premiere Elements selecteert en u vervolgens Bewerken > Origineel bewerken kiest, wordt het bestand in Photoshop geopend met de originele lagen intact.

Bestanden uit Photoshop Elements gebruiken

Bestanden delen tussen Adobe Premiere Elements en Adobe Photoshop Elements

U hebt rechtstreeks vanuit de Organizer-werkruimte van Adobe Premiere Elements toegang tot alle afbeeldingen in een Photoshop Elements-catalogus. U kunt uw afbeeldingen ook toevoegen, bewerken en beheren en ze vervolgens naar de Adobe Premiere Elements-scènelijn of -tijdlijn slepen en in uw project gebruiken.

Adobe Photoshop Elements en Adobe Premiere Elements zijn ontworpen om gezamenlijk te worden gebruikt, ongeacht de vraag of u de producten afzonderlijk of in één pakket hebt aangeschaft. Deze programma's combineren digitale fotografie en videobewerking op naadloze wijze, zodat u de meest fantastische videoprojecten kunt maken. De twee programma's ondersteunen vrijwel dezelfde bestandstypen, zodat u de meeste bestanden gemakkelijk en op efficiënte wijze kunt overbrengen. U kunt PSD-bestanden bijvoorbeeld in de catalogus in Photoshop Elements plaatsen en ze vervolgens rechtstreeks vanuit Elements Organizer in Adobe Premiere Elements aan de scène lijn toevoegen.

Opmerking: *Photoshop Elements Organizer toont de clips van audio AVI-bestanden met de miniatuurrpictogrammen van verbroken video. Deze bestanden worden evenwel op de juiste wijze afgespeeld. Photoshop Elements Editor kan afzonderlijke videoframes importeren uit ASF-, AVI-, MPEG- en Windows Media-bestanden. (Kies Bestand > Importeren > Frame van video.)*

Hier volgen enkele voorbeelden van de manieren waarop u bestanden kunt delen tussen Photoshop Elements en Adobe Premiere Elements:

- Organiseer uw foto's, videoclips en audioclips in Adobe Premiere Elements of Photoshop Elements, zoek ze via Elements Organizer in een van de twee toepassingen en voeg ze toe aan uw project.
- Leg video vast in Adobe Premiere Elements en open de video vanuit Elements Organizer, waar u stilstaande beelden van de video kunt maken en bewerken.
- (alleen Windows) Maak een presentatie in Photoshop Elements 6.0 of later met bijschriften, overgangen, effecten, muziek, gesproken tekst, afbeeldingen en titels en breng de presentatie vervolgens over naar Adobe Premiere Elements om deze verder te bewerken of op een dvd te branden. U kunt ook de afzonderlijke foto's overbrengen naar Adobe Premiere Elements en de presentatie daar maken.

Opmerking: *De opdracht Verzenden naar Adobe Premiere Elements in Photoshop Elements werkt alleen wanneer u Photoshop Elements 6.0 of later tegelijk met Adobe Premiere Elements 4.0 of later gebruikt.*

- Pas menujablonen aan in Photoshop Elements en gebruik ze in uw Adobe Premiere Elements-project. (Menujablonen zijn PSD-bestanden die zijn opgeslagen in de toepassingsmap van Adobe Premiere Elements.)

- Maak een Photoshop Elements-bestand met de instellingen van uw videoproject, verbeter het bestand in Photoshop Elements en gebruik het vervolgens in Adobe Premiere Elements.

Meer Help-onderwerpen

“Clips beheren met de Organizer” op pagina 72

“Een presentatie maken” op pagina 86

“Over menusjablonen” op pagina 270

Speciale clips maken

Speciale clips zijn clips die u genereert (in plaats van toevoegt) met behulp van de opdrachten in de projectweergave. De clips worden bij de toegevoegde clips in het deelvenster Taken geplaatst.

U kunt universele aftellers, kleurenbalken, een toon van 1 kHz, zwarte video en gekleurde achtergronden maken om in uw project te plaatsen om te helpen bij de kalibratie van uw video of eenvoudig om als beeldmateriaal te gebruiken.

Een universele afteller maken (alleen Windows)

Een *universele afteller* is de grafische afteller die aan het begin van bepaalde films wordt weergegeven. Met een afteller kan een filmoperator controleren of de audio en video op de juiste wijze werken en worden gesynchroniseerd. U kunt de kleur, de vormgeving en de audio-instellingen aanpassen van de aftellers die u maakt in Adobe Premiere Elements. De afteller duurt 11 seconden.



Voorbeeldframes van een afteller

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en klik vervolgens op Project.
- 2 Klik op de knop Nieuw item  en kies Universele afteller.
- 3 Geef zo nodig de volgende opties op (klik op het vak naast de kleuropties om een kleur te kiezen) en klik op OK.

Sluitereffectkleur Hiermee geeft u een kleur op die wordt geveegd rondom het nummer.

Achtergrondkleur Hiermee geeft u een kleur op voor het gebied achter de sluitereffectkleur.

Lijnkleur Hiermee geeft u een kleur op voor de horizontale en verticale lijnen.

Doelkleur Hiermee geeft u een kleur op voor de dubbele cirkels achter de cijfers.

Nummerkleur Hiermee geeft u een kleur op voor de cijfers van de afteller.

Cuecirkel bij uit Hiermee wordt een kleine cuecirkel weergegeven in het laatste frame van de afteller.

Geluidssignaal bij 2 Hiermee wordt een geluid weergegeven wanneer er twee seconden resteren.

Geluidssignaal bij alle tweede starten Hiermee wordt een geluid weergegeven bij elke seconde tijdens het aftellen.



U wijzigt opties voor aftellen door te dubbelklikken op de afteller in de mediaweergave of de tijdlijn.

Adobe Premiere Elements plaatst een clip Universele afteller in de projectweergave. Als de huidige-tijdindicator zich boven een lege ruimte in de tijdlijn of scènelijn bevindt, wordt de universele afteller ook op de plaats van de huidige-tijdindicator gezet. Als de huidige-tijdindicator zich boven een clip bevindt, wordt de universele afteller achter de clip geplaatst.

Kleurenbalken en een toon van 1 kHz toevoegen

U gebruikt de clips met kleurenbalken en de toon van 1 kHz gezamenlijk aan het begin van een video. Kleurenbalken zijn meerkleurige verticale balken aan het begin van uitgezonden video's waarmee uitzenders de kleur voor een video kalibreren.

De toon van 1 kHz is een korte toon op de frequentie van 1 kHz waarmee uitzenders de audioniveaus aanpassen. Uitzenders stellen deze ter referentie in op een specifiek niveau en verlagen of verhogen de audioniveaus vervolgens in overeenstemming daarmee. Omdat bepaalde audiowerkstromen moeten worden gekalibreerd op een specifiek toonniveau, kunt u het toonniveau aanpassen in overeenstemming met het audiowerkstroom.

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en klik vervolgens op Project.
- 2 Klik in de projectweergave op Nieuw item  en kies Balken en toon.

Er wordt een clip Balken en toon in de mediaweergave en in de scènelijn of in de tijdlijn geplaatst.

Een zwarte videoclip maken en toevoegen

U voegt zwarte videoclips toe om meerdere films te scheiden of om pauzes in te lassen in een film. U kunt ook een zwarte videoclip gebruiken voor een titel.

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en klik vervolgens op Project.
- 2 Klik op Nieuw item  en kies Zwarte video.

Een gekleurde matte maken voor een achtergrond

U kunt een clip maken die bestaat uit een matte van een volledig frame met een effen kleur, die u kunt gebruiken als een effen achtergrond voor titels of geanimeerde clips.

 *Fel gekleurde mattes kunnen fungeren als tijdelijke achtergronden zodat de transparantie beter zichtbaar is terwijl u een hoofdeffect aanpast.*

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en klik vervolgens op Project.
- 2 Klik op Nieuw item  en kies Kleur matte.
- 3 Kies een kleur in het dialoogvenster Adobe Kleurkiezer en klik op OK.

Er wordt een clip met een gekleurde matte geplaatst in zowel de projectweergave als in de tijdlijn of in de scènelijn.

Meer Help-onderwerpen

[“Transparantie maken met een keyingeffect”](#) op pagina 168

[“Een kleur selecteren met de Adobe Kleurkiezer”](#) op pagina 171

Het toonniveau van clips wijzigen

- 1 Selecteer een clip met een van de volgende methoden:
 - Als u het niveau voor alle nieuwe clipvarianten wilt instellen, selecteert u de clip Balken en toon in de projectweergave.
 - Als u het niveau voor één nieuwe clipvariant wilt instellen, selecteert u de clip in de tijdlijn.
- 2 Kies Clip > Audio-opties > Audioversterking.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit in het dialoogvenster voor de versterkingsinstellingen van de clip en klik op OK:
 - Sleep de regelaar naar links om het volume te verlagen of naar rechts om het volume te verhogen.
 - Markeer de regelaar en typ een waarde om het volume te verlagen of te verhogen. Met een positief getal verhoogt u het volume. Met een negatief getal verlaagt u het volume.
 - Met de optie Normaliseren past u de hoogste amplitude in de geselecteerde clips aan een door de gebruiker opgegeven waarde aan. De versterking van één clip met een hoogste amplitude van -6 dB wordt bijvoorbeeld met +6 dB aangepast als de optie voor het normaliseren van alle pieken tot een bepaalde waarde is ingesteld op 0,0 dB.

Werken met offline bestanden

Offline bestanden

Een offline bestand is een plaatsaanduiding voor een bronbestand dat niet door Adobe Premiere Elements kan worden gevonden op de vaste schijf. Bij offline bestanden worden gegevens opgeslagen over de ontbrekende bronbestanden die zij vertegenwoordigen. Als er een offline bestand wordt weergegeven in de tijdlijn of scènelijn, wordt in het deelvenster Monitor en in de tijdlijn of scènelijn aangegeven dat de media offline is.

Meer Help-onderwerpen

[“Een project openen”](#) op pagina 21

Een offline bestand bewerken

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en klik vervolgens op Project.
- 2 Dubbelklik in de projectweergave op het offlinebestand. Het dialoogvenster Waar is het bestand [bestandsnaam] wordt weergegeven. Zoek en selecteer het bronbestand. Klik vervolgens op Selecteren.
- 3 Klik met de rechtermuisknop op het bestand of houd Ctrl ingedrukt en klik op het bestand. Selecteer vervolgens Origineel bewerken om het bestand te bewerken.

Een offlinebestand vervangen door een bestand op de computer

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en klik vervolgens op Project.
- 2 Selecteer een of meer offlinebestanden in de projectweergave.
- 3 Kies Bewerken > Media opzoeken.
- 4 Zoek en selecteer het eigenlijke bronbestand. Klik vervolgens op Selecteren.

Opmerking: Als u meer dan een offline bestand hebt geselecteerd, wordt het dialoogvenster *Welke media aansluiten* weergegeven voor elk bestand dat u hebt geselecteerd. Let op de naam van het offline bestand op de titelbalk van het dialoogvenster, zodat u het juiste bronbestand opnieuw koppelt aan elk offline bestand.

Opties voor verhoudingen en velden

Hoogte-breedteverhoudingen

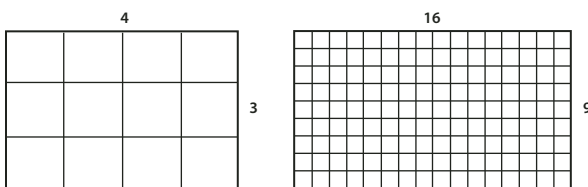
De hoogte-breedteverhouding geeft de verhouding tussen de breedte en de hoogte aan. Videoframes beschikken over een hoogte-breedteverhouding (hoogte-breedteverhouding van frame) evenals de pixels waaruit het frame bestaat (pixelverhouding). Met bepaalde videocamcorders kunnen diverse hoogte-breedteverhoudingen van frames worden opgenomen en in de NTSC- en PAL-videostandaarden worden verschillende pixelverhoudingen gebruikt. Als toegevoegde bestanden vervormd worden weergegeven, bijvoorbeeld als een perfecte cirkel ovaal wordt weergegeven, kan er een conflict bestaan tussen de hoogte-breedteverhouding van de afbeelding en de hoogte-breedteverhouding van het project.

Adobe Premiere Elements probeert automatisch om de pixelverhouding van bronclips te detecteren en te compenseren, zodat er geen vervorming optreedt. Als een clip vervormd wordt weergegeven in

Adobe Premiere Elements, kunt u de pixelverhouding van de clip handmatig wijzigen. Het is belangrijk om de pixelverhoudingen af te stemmen voordat u de hoogte-breedteverhoudingen van frames in overeenstemming brengt, omdat een onjuiste hoogte-breedteverhouding van frames vaak wordt veroorzaakt door een onjuiste interpretatie van de pixelverhouding van een bronclip.

Hoogte-breedteverhouding van frames

De optie *Hoogte/breedteverhouding frame* geeft de verhouding tussen de breedte en de hoogte in de afmetingen van beelden aan. DV NTSC heeft bijvoorbeeld een hoogte-breedteverhouding voor frames van 4:3 (of een breedte van 4,0 bij een hoogte van 3,0). Ter vergelijking heeft een breedbeeldframe een hoogte-breedteverhouding voor frames van 16:9. Veel camcorders die over een breedbeeldmodus beschikken, kunnen opnamen maken in deze hoogte-breedteverhouding. Films worden doorgaans opgenomen met nog bredere hoogte-breedteverhoudingen.



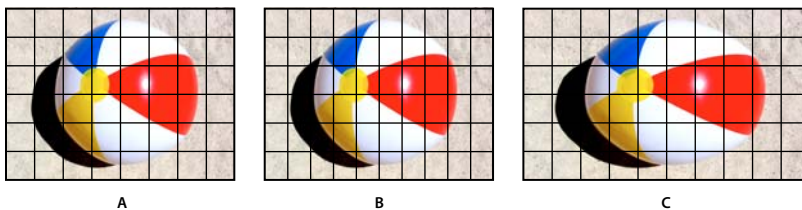
Een hoogte-breedteverhouding voor frames van 4:3 (links) en een bredere hoogte-breedteverhouding voor frames van 16:9 (rechts)

Wanneer u clips met een andere hoogte-breedteverhouding voor frames toevoegt aan een project, moet u bepalen hoe u de verschillende waarden op elkaar afstemt. Er bestaan bijvoorbeeld twee veelgebruikte methoden om een breedbeeldfilm met een hoogte-breedteverhouding voor frames van 16:9 weer te geven op een standaardtelevisie met een hoogte-breedteverhouding voor frames van 4:3. U kunt de gehele breedte van een 16:9-frame in een zwart 4:3-frame plaatsen. Deze methode wordt *letterboxing* genoemd en hiermee worden zwarte banden boven en onder het breedbeeldframe verkregen. U kunt het 4:3-frame ook alleen met een geselecteerd gedeelte van het 16:9-frame opvullen. Deze methode wordt *pan en scan* genoemd. Met deze methode worden de zwarte balken verwijderd, maar wordt ook een gedeelte van de actie verwijderd. In Adobe Premiere Elements wordt 16:9-beeldmateriaal dat u in een project met de hoogte-breedteverhouding 4:3 plaatst, automatisch met letterboxing weergegeven.

Hoogte-breedteverhouding van pixels

De pixelverhouding geeft de verhouding tussen de breedte en de hoogte in één pixel van een frame aan. Pixelverhoudingen variëren omdat in videosystemen verschillende normen worden gehanteerd voor het aantal pixels dat vereist is om een frame te vullen. In een groot aantal computervideostandaarden wordt een frame met een breedte-hoogteverhouding van 4:3 bijvoorbeeld gedefinieerd als 640 x 480 pixels. Met pixels die vierkant zijn en dus zelf een hoogte-breedteverhouding van 1:1 hebben, wordt de horizontale en verticale ruimte die door een frame wordt gedefinieerd, exact gevuld. In videostandaarden zoals DV NTSC, die in de meeste DV-camcorders voor consumenten (die worden verkocht in de VS) wordt gebruikt, wordt een frame met de hoogte-breedteverhouding 4:3 evenwel gedefinieerd als 720 x 480 pixels. Al de pixels passen dus alleen in het frame als deze smaller zijn dan de vierkante pixels. Deze smalle pixels worden rechthoekige pixels genoemd en hebben een hoogte-breedteverhouding van 0,9:1, kortweg vaak 0,9 genoemd. DV-pixels zijn verticaal georiënteerd in systemen waarmee NTSC-video wordt gemaakt en horizontaal georiënteerd in systemen waarmee PAL-video wordt gemaakt. In Adobe Premiere Elements wordt de pixelverhouding van een clip weergegeven naast de miniatuur van de clip in de projectweergave.

Als u rechthoekige pixels weergeeft op een monitor met vierkante pixels, worden de beelden vervormd. Cirkels worden bijvoorbeeld weergegeven als ovalen. Wanneer de beelden echter worden weergegeven op een uitzendmonitor, hebben deze de juiste verhoudingen omdat uitzendmonitoren beschikken over rechthoekige pixels. In Adobe Premiere Elements kunnen clips met diverse pixelverhoudingen zonder vervormingen worden weergegeven en uitgevoerd, omdat er wordt gepoogd om de clips automatisch weer te geven met de pixelverhouding van uw project. In bepaalde gevallen kan een clip worden vervormd omdat de pixelverhouding onjuist wordt geïnterpreteerd door Adobe Premiere Elements. Als dat gebeurt, kunt u de vervorming corrigeren door handmatig de pixelverhouding van de bronclip op te geven.



*Hoogte-breedteverhoudingen van pixels en frames
A. Vierkante pixels en een hoogte-breedteverhouding voor frames van 4:3 B. Niet-vierkante pixels en een hoogte-breedteverhouding voor frames van 4:3 C. Niet-vierkante pixels worden onjuist weergegeven op een monitor met vierkante pixels*

Verschillende hoogte-breedteverhoudingen vastleggen of toevoegen

In Adobe Premiere Elements wordt gepoogd om de pixelverhoudingen automatisch te compenseren en de framegrootte van toegevoegde beelden te behouden. Beelden die u toevoegt, worden op de volgende manieren verwerkt:

- Wanneer u videobeelden met de D1-resolutie van 720 x 486 of de DV-resolutie van 720 x 480 vastlegt of toevoegt, wordt de pixelverhouding voor het bestand door Adobe Premiere Elements automatisch ingesteld op D1/DV NTSC (0,9). Wanneer u beeldmateriaal met de D1- of DV-resolutie van 720 x 576 toevoegt, wordt de pixelverhouding voor het bestand door Adobe Premiere Elements automatisch ingesteld op D1/DV PAL (1,067). Het is evenwel altijd een goed idee om te controleren of de bestanden op de juiste wijze zijn geïnterpreteerd door de mediaweergave of het dialoogvenster Beeldmateriaal interpreteren te raadplegen.
- Adobe Premiere Elements wijst automatisch pixelverhoudingen toe aan bestanden met behulp van vermeldingen in het bestand Interpretation Rules.txt, dat zich bevindt in de map Adobe Premiere Elements/Plug-ins. Als een specifieke soort afbeelding voortdurend onjuist wordt geïnterpreteerd (vervormd) wanneer u deze toevoegt, kunt u vermeldingen toevoegen aan of wijzigen in het bestand Interpretation Rules.txt met een teksteditor, zoals Kladblok. Als u de interpretatie van pixelverhoudingen wilt overschrijven voor bestanden die al in een project staan, gebruikt u de opdracht Beeldmateriaal interpreteren.

- Als u het formaat van een clip wilt wijzigen in Adobe Premiere Elements en de pixelverhouding juist is, selecteert u de clip en wijzigt u de eigenschap Schaal voor het effect Beweging. Het effect Beweging is beschikbaar in de weergave Eigenschappen als de clip is geselecteerd in de tijdlijn of scènelijn.

De hoogte-breedteverhouding van een project weergeven

Met de voorinstelling die u kiest wanneer u een project start, wordt de pixelverhouding voor het project ingesteld. U kunt de pixelverhouding niet meer wijzigen nadat u deze hebt ingesteld.

❖ Kies Bewerken > Projectinstellingen > Algemeen.

Meer Help-onderwerpen

[“Een nieuw project starten”](#) op pagina 21

[“Instellingen en voorinstellingen voor projecten”](#) op pagina 30

De pixelverhouding van stilstaande beelden of een bronclip aanpassen

Als u zorgt dat alle bestanden op de juiste wijze worden geïnterpreteerd, kunt u beeldmateriaal met verschillende hoogte-breedteverhoudingen combineren in hetzelfde project en uitvoer genereren waarin de bronbeelden niet worden vervormd.

Belangrijk: Wanneer u de pixelverhouding instelt voor een bestand, gebruikt u de oorspronkelijke verhouding, niet de verhouding voor het project en de uiteindelijke uitvoer.

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en klik vervolgens op Project.
- 2 Selecteer het stilstaande beeld of de bronclip.
- 3 Kies Bestand > Beeldmateriaal interpreteren.
- 4 Selecteer in het gedeelte Pixelverhouding de optie Pixelverhouding gebruiken van bestand om de oorspronkelijke verhouding die is opgeslagen met het bestand te gebruiken of kies een van de volgende waarden in het menu In overeenkomst met:

Vierkante pixels Hiermee wordt een pixelverhouding van 1,0 gebruikt. Gebruik deze instelling als de bronclip een framegrootte van 640 x 480 of 648 x 486 heeft of als het bestand is geëxporteerd uit een toepassing die alleen vierkante pixels ondersteunt.

D1/DV NTSC Hiermee wordt een pixelverhouding van 0,9 gebruikt. Gebruik deze instelling als de bronclip een framegrootte van 720 x 480 of 720 x 486 heeft en u een breedte-hoogteverhouding van 4:3 wilt handhaven voor de frames. Deze instelling kan ook geschikt zijn voor clips die zijn geëxporteerd uit een toepassing die met niet-vierkante pixels werkt, zoals een 3D-animatietoepassing.

Opmerking: Raadpleeg de Verklarende woordenlijst in de Help bij Adobe Premiere Elements voor meer informatie over D1.

D1/DV NTSC breedbeeld Hiermee wordt een pixelverhouding van 1,2 gebruikt. Gebruik deze instelling als de bronclip een framegrootte van 720 x 480 of 720 x 486 heeft en u een breedte-hoogteverhouding van 16:9 wilt handhaven voor de frames.

D1/DV PAL Hiermee wordt een pixelverhouding van 1,0666 gebruikt. Gebruik deze instelling als de bronclip een framegrootte van 720 x 576 heeft en u een breedte-hoogteverhouding van 4:3 wilt handhaven voor de frames.

D1/DV PAL breedbeeld Hiermee wordt een pixelverhouding van 1,4222 gebruikt. Gebruik deze instelling als de bronclip een framegrootte van 720 x 576 heeft en u een breedte-hoogteverhouding van 16:9 wilt handhaven voor de frames.

Anamorf 2:1 Hiermee wordt een pixelverhouding van 2,0 gebruikt. Gebruik deze instelling als de bronclip op anamorfe wijze is overgebracht van een filmframe met een hoogte-breedteverhouding van 2:1.

HD Anamorf 1080 Hiermee wordt een pixelverhouding van 1,333 gebruikt.

Bestanden met vierkante pixels gebruiken in een D1- of DV-project

U kunt beeldmateriaal met vierkante pixels gebruiken in een DV-project en uitvoer genereren die niet vervormd wordt weergegeven. In Adobe Premiere Elements wordt de resolutie van een bestand dat niet overeenkomt met de framegrootte van een project, verhoogd ('upsample') of verlaagd ('downsample'). Omdat het verlagen van de resolutie leidt tot beelden van hogere kwaliteit, is het beter om bestanden te maken met een grotere framegrootte dan het project, zodat de resolutie van het bestand niet hoeft te worden verhoogd door Adobe Premiere Elements.

- ❖ Bereid het bestand voor met een van de volgende methoden en leg het bestand vervolgens vast of voeg het toe aan Adobe Premiere Elements:
 - Als de uiteindelijke uitvoer DV (NTSC) is, maakt u het bestand met een framegrootte van 720 x 540 om te voorkomen dat de resolutie moet worden verhoogd of gebruikt u een framegrootte van 640 x 480 om vervormde velden te voorkomen in een bestand dat wordt gerenderd op basis van velden (zoals een 3D-animatie).
 - Als de uiteindelijke uitvoer DV (PAL) is, maakt u het bestand met een framegrootte van 768 x 576 en slaat u het met deze framegrootte op om te voorkomen dat de resolutie moet worden verhoogd en om vervormde velden te voorkomen in een bestand dat wordt gerenderd op basis van velden (zoals een 3D-animatie).
 - Als de uiteindelijke uitvoer D1 (NTSC) is, maakt u het bestand met een framegrootte van 720 x 540 en slaat u het op.
 - Als uw project met vierkante pixels is gemaakt en opgeslagen met een andere framegrootte dan in het project wordt gebruikt (bijvoorbeeld 720 x 480), maar dit niet de pixelverhouding van het project is, ontwerpt u de beelden opnieuw met een andere framegrootte (bijvoorbeeld 720 x 540). Dit is nodig wanneer de toepassing waarmee u het bestand voorbereidt geen ondersteuning biedt voor niet-vierkante pixels.

Veldopties instellen voor geïmporteerde geïnterlineerde video

In de meeste videobeelden bestaat elk frame uit twee *velden*. Eén veld bevat de oneven lijnen in het frame en het andere veld bevat de even lijnen. De velden worden *geïnterlineerd* of gecombineerd om het volledige beeld samen te stellen. Adobe Photoshop Elements beschikt over een voorinstelling voor een omgekeerde veldvolgorde voor video die is geïmporteerd vanaf een camcorder met een vaste schijf of flash-geheugen waarin de bovenste velden eerst worden gebruikt. Als uw beeldmateriaal is vastgelegd met velden in omgekeerde volgorde (bovenste velden eerst), moet u zorgen dat in uw project de voorinstelling Standaard of Breedbeeld uit de map voor voorinstellingen Vaste schijf, Flash memory, camcorders wordt gebruikt.

Doorgaans is interliniëring niet zichtbaar voor de kijker. Omdat in elk veld het onderwerp op een enigszins verschillend moment is opgenomen, kunt u de twee velden onderscheiden wanneer u een clip vertraagd afspeelt, wanneer u een bevroren frame maakt of wanneer u een frame exporteert als een stilstaand beeld. Om dit te voorkomen, kunt u de *interliniëring van het beeld ongedaan maken*. Als u de interliniëring ongedaan maakt, wordt één veld verwijderd en worden de lijnen van het resterende veld gedupliceerd of geïnterpoleerd.

Het omdraaien van de *velddominantie*, de volgorde waarin de velden worden vastgelegd en weergegeven, kan ook afspelproblemen veroorzaken. Als de velddominantie wordt gewijzigd, worden bewegingen schokkerig weergegeven omdat de velden niet meer in chronologische volgorde staan. Velden kunnen omgedraaid worden als de velddominantie van de oorspronkelijke videoband tegengesteld is aan de velddominantie van de video-opnamekaart waarmee de clip is vastgelegd of van de videobewerkings- of animatiesoftware waarmee de clip als laatste is gerenderd. De velden kunnen ook worden omgedraaid als u een geïnterlineerde clip instelt op achterwaarts afspelen.

Om deze problemen te voorkomen, kunt u de *interliniëring van het beeld ongedaan maken*. Als u de interliniëring ongedaan maakt, wordt één veld verwijderd en worden de lijnen van het resterende veld gedupliceerd of geïnterpoleerd. U kunt de veldopties voor een geïnterliniëerde clip ook zodanig instellen dat de beeld- en bewegingskwaliteit van de clip behouden blijven wanneer de clipsnelheid wordt gewijzigd, een filmstrip wordt geëxporteerd, een clip achteruit wordt afgespeeld of een videoframe wordt stilgezet.

- 1 Selecteer een clip in de tijdlijn en kies Clip > Video-opties > Veldopties.
- 2 Selecteer Velddominantie omdraaien om de volgorde te wijzigen waarin de velden van de clip worden weergegeven. Deze optie is nuttig wanneer de velddominantie van de clip niet overeenkomt met uw apparatuur of wanneer u een clip achteruit afspeelt.
- 3 Selecteer een van de volgende opties voor Verwerkingsopties en klik op OK.

Geen Hiermee worden de velden van de clip niet verwerkt.

Opeenvolgende frames interliniëren Als u deze optie kiest, worden opeenvolgende frames met progressieve scan (niet-geïnterliniëerd) paarsgewijs omgezet in geïnterliniëerde velden. Deze optie is nuttig bij het omzetten van 60-fps animaties met progressieve scan in 30-fps geïnterliniëerde video, omdat met veel animatietoepassingen geen geïnterliniëerde frames worden gemaakt.

Interliniëring altijd ongedaan maken Als u deze optie kiest, worden geïnterliniëerde velden omgezet in frames met progressieve scan. In Adobe Premiere Elements wordt de interliniëring ongedaan gemaakt door één veld te verwijderen en een nieuw veld te interpoleren op basis van de lijnen van het resterende veld. Het veld dat is opgegeven in de optie voor veldinstellingen in de Projectinstellingen, blijft behouden. Als u Geen velden hebt opgegeven, behoudt Adobe Premiere Elements het bovenste veld tenzij u Velddominantie omdraaien hebt gekozen. In dat geval wordt het onderste veld namelijk behouden. Deze optie is nuttig wanneer u een frame in de clip stilzet.

Verwijdering flikkering Hiermee voorkomt u flikkeringen in smalle horizontale details in beelden door de twee velden enigszins te vervagen. Een object dat even smal is als een scanlijn, flakkert omdat het alleen kan worden weergegeven in een van beide velden.

Meer Help-onderwerpen

[“Projectvoorinstellingen maken of wijzigen”](#) op pagina 30

5.1-audio importeren

In Adobe® Premiere® Elements 9 kunt u clips met 5.1-audio in dezelfde indeling als de projectvoorinstelling importeren en afspelen. U kunt films maken door AVCHD-video en -stereoaudio en 5.1-audio en -stereoaudio te combineren. U kunt clips verplaatsen tussen tracks in de tijdlijn, ongeacht of het om stereo- of 5.1-audio gaat. Als u een 5.1-kanaals audiobestand naar het stereokanaal importeert, wordt het omgezet in 5.1. Andersom geldt hetzelfde. Als u een 5.1-kanaals track wilt maken, sleept u een clip met 5.1-kanaals audio en video of een clip met alleen 5.1-kanaals audio naar het lege gebied op de tijdlijn van een stereoproject. Er wordt een 5.1-kanaals track in het stereoproject gemaakt. Als u een stereotrack in een 5.1-kanaals project wilt maken, kunt u dit doen door een stereoclip te slepen naar het lege gebied op de tijdlijn. Er wordt een stereotrack in het 5.1-kanaals project gemaakt.

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik op Nieuw project in het welkomstscherf.
 - Als Adobe Premiere Elements geopend is, kiest u Bestand > Nieuw > Project.
- 2 Klik op Instellingen wijzigen om de gebruikte voorinstelling te wijzigen. Selecteer het kanaal Full HD 1080i 30 5.1 in de AVCHD-map en klik op OK.

3 Voer in het dialoogvenster Nieuw project de naam en de locatie van het nieuwe project in en klik op OK.

In de tijdlijnweergave ziet u 5.1 naast de audiotracks. U kunt nu clips opnemen in uw project. Het kanaaltype waaraan de audio wordt toegewezen, wordt echter bepaald door de manier waarop u het mediabestand invoegt.

Clips naar het deelvenster Monitor slepen

Wanneer u clips naar het deelvenster Monitor sleept, wordt de audio toegewezen aan het kanaaltype van track Audio 1.

Als u echter Shift ingedrukt houdt en clips naar het deelvenster Monitor sleept, kunt u uit de volgende aanvullende opties kiezen. De audiotoeewijzing wordt bepaald door de optie die u selecteert.

Invoegen na deze scène De audio wordt toegewezen aan track Audio 1 en de clip wordt ingevoegd in track Video 1/Audio 1. De clip wordt aan het einde van de bestaande clip ingevoegd, op het punt dat door de huidige-tijdindicator (ook wel CTI of Current Time Indicator genoemd) wordt aangegeven.

Splitsen en invoegen De audio wordt toegewezen aan track Audio 1 en de clip wordt ingevoegd in track Video 1/Audio 1. De huidige clip wordt gesplitst op het punt dat door de huidige-tijdindicator wordt aangegeven. De clip wordt op dit punt ingevoegd.

Boven plaatsen Als er een lege track boven Video 1/Audio 1 is, wordt de geselecteerde clip ingevoegd op die track en toegewezen aan het corresponderende kanaaltype. Als er geen lege track is, wordt een nieuwe track gemaakt die overeenkomt met het kanaaltype van de geselecteerde clip. De video wordt door Adobe Premiere Elements op de huidige-tijdindicator geplaatst, in een track boven de bestaande video. Het nieuwe videobestand overlapt de bestaande videoclip.

Beeld-in-beeld Als er een lege track boven Video 1/Audio 1 is, wordt de geselecteerde clip ingevoegd op die track en toegewezen aan het corresponderende kanaaltype. Als er geen lege track is, wordt een nieuwe track gemaakt die overeenkomt met het kanaaltype van de geselecteerde clip. De bestaande en ingevoegde video's worden door Adobe Premiere Elements gelijktijdig geplaatst. De gebruiker kan beide video's bekijken.

Boven plaatsen en Videomerge toepassen Als er een lege track boven Video 1/Audio 1 is, wordt de geselecteerde clip ingevoegd op die track en toegewezen aan het corresponderende kanaaltype. Als er geen lege track is, wordt een nieuwe track gemaakt die overeenkomt met het kanaaltype van de geselecteerde clip. De video wordt door Adobe Premiere Elements op de huidige-tijdindicator geplaatst, in een track boven de bestaande video, en er wordt Videomerge op de nieuwe video toegepast. De onderliggende en bovenliggende video's kunnen worden bekeken.

Clip vervangen De clip wordt vervangen en de toewijzing wordt afgestemd op het kanaaltype van de track van de vervangen clip.

Opmerking: als u een clip met alleen audio uit het deelvenster Monitor sleept, wordt deze in de track Soundtrack geplaatst en toegewezen aan stereo.

Clip invoegen uit de projectweergave

Als u met de rechtermuisknop op een clip in de projectweergave klikt of Ctrl ingedrukt houdt en erop klikt en u daarna Invoegen in tijdlijn selecteert, wordt de clip toegewezen aan track Audio 1. De clip wordt ingevoegd in de track Video 1/Audio 1.

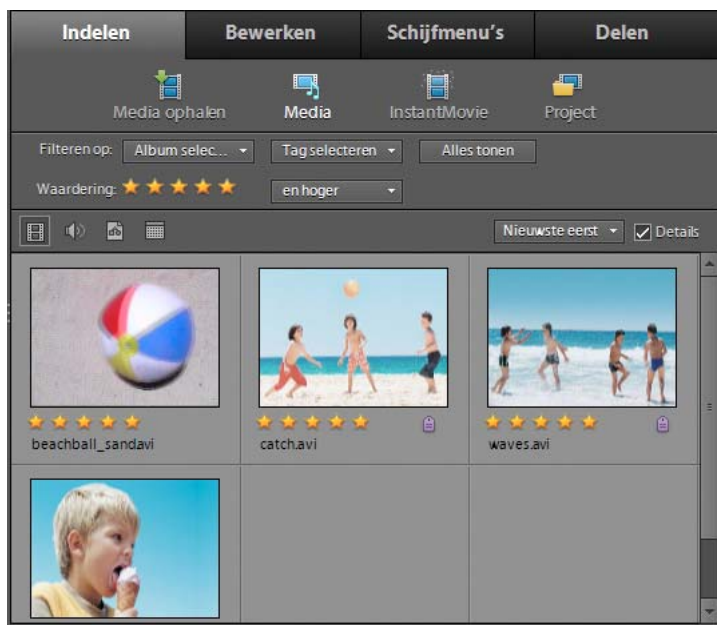
Hoofdstuk 6: Clips beheren met de Organizer

Met Adobe Premiere Elements kunt u video, audio, afbeeldingen en stilstaande beelden uit diverse bronnen toevoegen aan uw project. U kunt in analoge of digitale indeling importeren uit live bronnen of bronnen op band en uit een grote verscheidenheid aan apparaten.

Clips weergeven in Elements Organizer

In de werkruimte Indelen kunt u materiaal voor uw projecten zoeken en sorteren. U kunt hierbij kiezen uit alle mediabestanden die voor uw computer beschikbaar zijn. U kunt bijvoorbeeld naar mediabestanden zoeken in een album dat is gemaakt in Elements Organizer of een Adobe Premiere Elements-project waaraan u een trefwoordtag of sterwaardering hebt toegewezen. U kunt de clips sorteren in chronologische of omgekeerd chronologische volgorde. De werkruimte Indelen toont de inhoud van de catalogus die u het laatst in Elements Organizer hebt geopend. U geeft de werkruimte Indelen weer door te klikken op Indelen > Media.

Opmerking: Als u een andere catalogus wilt weergeven, selecteert u Bestand > Catalogus in Elements Organizer en selecteert u de catalogus die u wilt openen in de lijst. Klik op Organizer om Elements Organizer te starten.



Werkruimte van Indelen waarin details worden weergegeven

Een voorvertoning van bestanden weergeven in Elements Organizer

U kunt gemakkelijk een voorvertoning van een videoclip weergeven vanuit Elements Organizer. In Elements Organizer kunt u tags van de clip weergeven, toevoegen en verwijderen.

- 1 Klik op Organizer.

Elements Organizer wordt gestart.

- 2 Als het bestand een video- of audiobestand is, dubbelklikt u op de miniatuur en op de knop Afspelen om er een voorvertoning van weer te geven.

Opmerking: de besturingselementen worden niet weergegeven als u afbeeldingen afspeelt.

Alle mediabestanden weergeven in de werkruimte Indelen

Als u de mediabestanden hebt gefilterd, kunt u de werkruimte Indelen opnieuw instellen op het weergeven van alle bestanden.

- ❖ Klik in de werkruimte Indelen op de knop Alles tonen.

Als de knop Alles tonen niet wordt weergegeven in de werkruimte Indelen, worden alle bestanden al weergegeven.

Tags, sterwaarderingen en andere gegevens bekijken in de Organizer

Als u de sterwaardering van een clip, pictogrammen die naar de trefwoordtags van een clip verwijzen, bestandsnamen of andere details wilt weergeven, dient u de werkruimte Indelen in te stellen op het weergeven van details.

- ❖ Klik in Adobe Premiere Elements met de rechtermuisknop op een clip of houd Ctrl ingedrukt en klik op een clip in de werkruimte Indelen. Selecteer vervolgens Details tonen. U kunt ook klikken op het vakje naast Details.

Bestanden zoeken in Elements Organizer

U kunt albums, slimme albums, projecten, trefwoordtags, slimme tags en sterwaarderingen gebruiken als filters om snel bepaalde bestanden te zoeken. Bovendien kunt u naar bestanden zoeken op basis van datum, een datumbereik of het type media. U kunt op deze manier naar bestanden zoeken in Elements Organizer en in de werkruimte Indelen.

Bestanden zoeken op album, project of tags

U kunt albums, slimme albums, projecten, trefwoordtags en slimme tags gebruiken als filters om snel bepaalde bestanden te zoeken. U kunt op deze manier naar bestanden zoeken in Elements Organizer en in de werkruimte Indelen.

Bestanden zoeken in Elements Organizer

Klik op het tabblad Indelen.

Bestanden zoeken in de werkruimte Indelen

- 1 Voer boven in de werkruimte Indelen van Adobe Premiere Elements een van de volgende handelingen uit:
 - Als u bestanden in een specifiek album, slim album of project wilt weergegeven, selecteert u het album of het project in het menu Filteren op: Album selecteren.
 - Als u bestanden wilt weergeven die een of meer specifieke trefwoordtags of slimme tags bevatten, selecteert u de tags in het menu Filteren op: Tag selecteren.
 - Als bestanden met tags in een album, slim album of project wilt weergeven, kiest u uit beide menu's.
- 2 Klik buiten het menu om het te sluiten.

Klik op Alles tonen om alle bestanden weer te geven.

Clips zoeken op sterwaarderingen

U kunt een waardering aan bestanden toekennen met gebruik van sterren en de clips vervolgens weergeven op basis van deze sterwaarderingen.

- 1 Als u een sterwaardering aan een clip wilt toekennen, selecteert u Details in de werkruimte Indelen van Adobe Premiere Elements. Vervolgens klikt u op de gewenste sterwaardering onder de clip.
- 2 Als u clips wilt zoeken op sterwaarderingen, klikt u op de desbetreffende sterwaardering.
- 3 Selecteer een optie in het menu Waardering: en hoger, en lager of alleen.

Klik op Alles tonen om alle bestanden weer te geven.

Als u een sterwaardering wilt toevoegen aan een clip in Elements Organizer, selecteert u Organiseren > Organizer om Elements Organizer te starten.

Clips zoeken op mediatype

U kunt de werkruimte Indelen en Elements Organizer zodanig instellen dat alleen videoclips, stilstaande afbeeldingen, audioclips of een combinatie van bestandstypen worden weergegeven.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik in de werkruimte Indelen van Adobe Premiere Elements op (een willekeurige combinatie van de pictogrammen) Video tonen/verbergen, Audio tonen/verbergen of Stilstaand beeld tonen/verbergen.
- Selecteer in Elements Organizer Weergave > Mediatypen en selecteer de gewenste optie.

Opmerking: Klik op Organizer om Elements Organizer te starten.

Clips in een datumbereik zoeken

U kunt zoeken naar clips die zijn gemaakt binnen een door u opgegeven tijdsperiode.

- 1 Klik in de werkruimte Indelen van Adobe Premiere Elements op de knop Datumbereik instellen .
- 2 Typ een jaar en selecteer een maand en dag voor Begindatum en Einddatum.

In de werkruimte Indelen worden dan alleen de clips weergegeven die binnen de opgegeven periode vallen.

Clips sorteren op datum

U kunt de clips in de werkruimte Indelen of in Elements Organizer in chronologische volgorde of in omgekeerd chronologische volgorde weergeven.

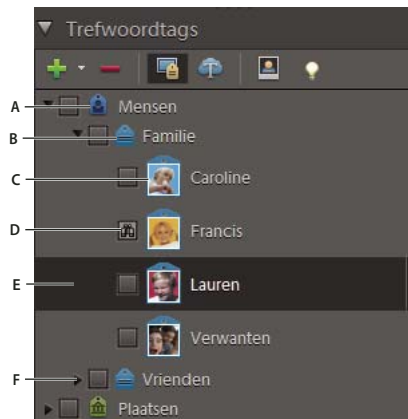
❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer Nieuwste eerst of Oudste eerst rechtsboven in de werkruimte Indelen.
- Selecteer Datum (nieuwste eerst) of Datum (oudste eerst) in Elements Organizer.

Tags aan bestanden toevoegen

Tags toewijzen aan mediabestanden met gebruik van Elements Organizer

U maakt en werkt met trefwoordtags, slimme tags, albums en slimme albums in Elements Organizer. Als u dit venster in de Elements Organizer wilt openen, klikt u op Organizer boven aan de werkruimte van Adobe Premiere Elements.



Tags toewijzen aan een venster in Elements Organizer

A. Categorie B. Subcategorie C. Trefwoordtag D. Zoekvak E. Geselecteerde trefwoordtag F. Klik op het driehoekje om de trefwoordtags in de desbetreffende categorie of subcategorie samen of uit te vouwen

Met slimme tags kunt u uw bestanden sorteren, maar u kunt deze tags niet bewerken of uitbreiden. Slimme tags worden automatisch toegepast met de optie Automatische analyse . U kunt slimme tags tevens handmatig toepassen op de manier waarop u trefwoordtags toepast.

U kunt alle volgende taken uitvoeren met de Elements Organizer:

- Trefwoordtags, tagcategorieën en subcategorieën van tags weergeven, maken, bewerken en verwijderen.
- Trefwoordtags organiseren in de categorieën en subcategorieën.
- Albums en slimme albums weergeven, maken, bewerken en verwijderen.
- Bestanden filteren op type, tags, sterwaarderingen, datumbereik, album, slim album en project.
- Voorvertoning weergeven van video's, afbeeldingen en audio.
- Stapels afbeeldingsbestanden maken van beelden die op elkaar lijken.
- Clips weergeven waarop slimme tags zijn toegepast en clips weergeven waarop nog geen slimme tags zijn toegepast. U kunt ook slimme tags toepassen op geselecteerde video's.

Een voorvertoning van bestanden weergeven in de Elements Organizer

1 Dubbelklik op een miniatuurafbeelding in Elements Organizer.

Opmerking: klik voor toegang tot de Elements Organizer op Organizer boven aan de werkruimte van Adobe Premiere Elements.

2 Als het bestand een video- of audiobestand is, klikt u op de knop Afspelen om er een voorvertoning van weer te geven.

Tags toevoegen of tags uit bestanden verwijderen

U kunt trefwoordtags of slimme tags toevoegen aan bestanden die aan de tag zijn gekoppeld. U kunt meerdere tags aan een bestand koppelen. Als u vindt dat een tag een bestand op verkeerde wijze aanduidt, kunt u de tag uit het bestand verwijderen.

Tags toevoegen in Elements Organizer

- ❖ Voer een of meer van de volgende handelingen uit in de werkruimte van de Elements Organizer:
 - Als één tag aan één bestand wilt toevoegen, sleept u de tag vanuit het deelvenster Trefwoordtags naar het bestand.
 - Als u een tag aan meerdere bestanden wilt koppelen, houdt u Shift of Ctrl ingedrukt en klikt u op de gewenste bestanden om deze te selecteren. Vervolgens sleept u de tag van het deelvenster Trefwoordtags naar de bestanden.
 - Als u meerdere tags aan een of meerdere bestanden wilt koppelen, houdt u Shift of Ctrl ingedrukt en klikt u op de gewenste tags in het deelvenster Trefwoordtags. Daarna sleept u deze naar een van de geselecteerde bestanden.

Een tag verwijderen

- ❖ Als u in de Elements Organizer een tag wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op de miniatuur van het bestand. Daarna selecteert u Trefwoordtag verwijderen > [tagnaam].

Opmerking: voor toegang tot de Elements Organizer klikt u boven aan de werkruimte van Adobe Premiere Elements op Organizer.

Media-analyse

Met slimme tags kunt u snel beeldmateriaal zoeken op basis van kwaliteit en inhoud (zoals personen en audio). Op deze manier vindt u gemakkelijk het beste beeldmateriaal en kunt u materiaal van mindere kwaliteit (vaag, donker of bewogen materiaal) afdanken. Standaard wordt in Adobe Premiere Elements op de achtergrond een analyse uitgevoerd van alle gegevens in de werkruimte Indelen. U kunt media-analyse uitschakelen:

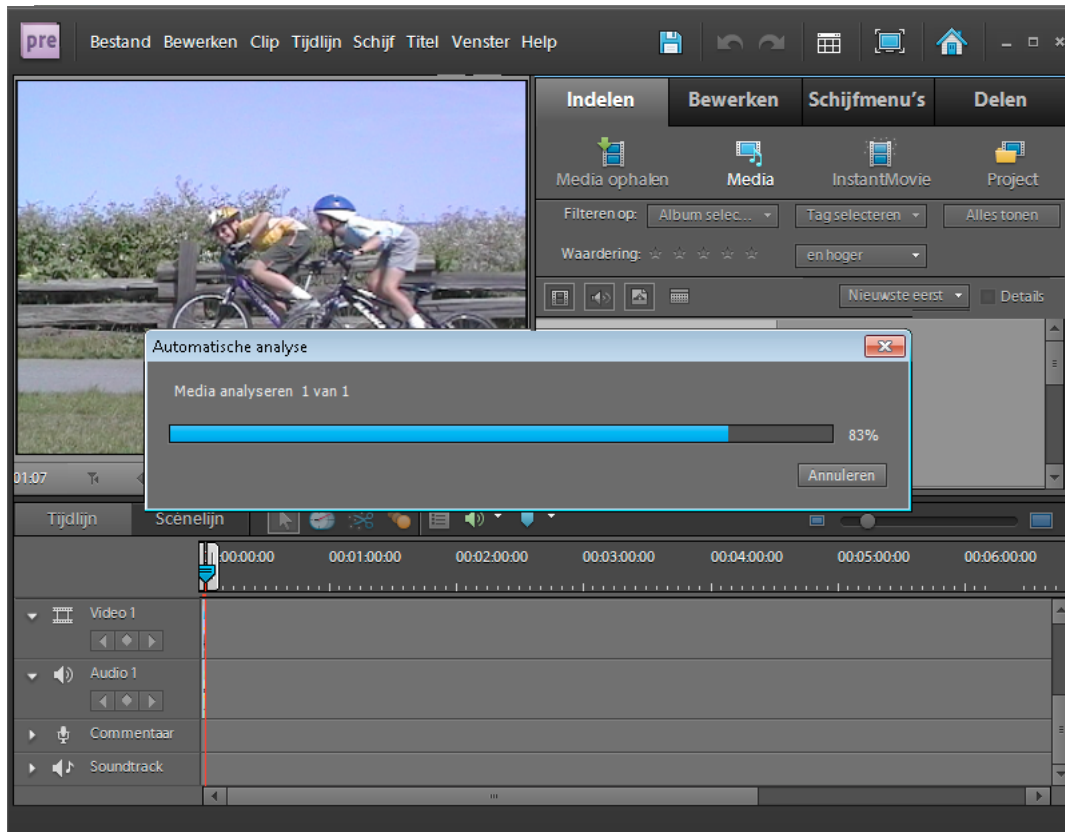
- 1 Klik in Adobe Premiere Elements op Organizer om de Elements Organizer te starten.
- 2 (Windows) Selecteer Bewerken > Voorkeuren > Media-analyse. (Mac OS) Selecteer Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Media-analyse.
- 3 Schakel Media automatisch analyseren op slimme tags.

U kunt inhoud vanuit verschillende onderdelen van Adobe Premiere Elements analyseren. Terwijl u een InstantMovie maakt, kunt u de inhoud analyseren.

Wanneer inhoud wordt geanalyseerd voor slimme tags, voert Adobe Premiere Elements ook een scènedetectie uit. Scènedetectie scheidt de verschillende scènes in een clip in afzonderlijke subclips op basis van wijzigingen in de inhoud.

U kunt opgeven welke kwaliteit en inhoudscategorieën u wilt laten analyseren. Bij veel categorieën, zoals Audio en Gezichten, kunt u bovendien uit een of meer lagen subcategorieën kiezen. Wanneer een abrupte visuele wijziging wordt vastgesteld, wordt een subclip gemaakt.

Slimme tags worden weergegeven in de categorie Slimme tags in Elements Organizer. U kunt deze tags weergeven en selecteren om te sorteren, maar u kunt ze niet verwijderen of bewerken. (U kunt de tags uit clips afzonderlijk verwijderen.) Klik op de knop Slimme tag in het deelvenster Trefwoordtags in Elements Organizer om alle clips weer te geven waaraan al dan niet een slimme tag is toegewezen.



Venster Automatische analyse

Meer Help-onderwerpen

[“Een InstantMovie-project maken”](#) op pagina 17

[“Scènes splitsen op tijdcode of wijziging in inhoud”](#) op pagina 47

Slimme tags toepassen

- ❖ Selecteer in de werkruimte Indelen de clips die u wilt analyseren, klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik en selecteer Automatische analyse uitvoeren .

Opmerking: selecteer in de Elements Organizer de clips die u wilt analyseren, klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik en selecteer Automatische analyse uitvoeren. Klik op Organizer om Elements Organizer te openen. In het venster Voorkeuren van Elements Organizer kunt u filters voor automatische analyse opgeven.

Meer Help-onderwerpen

[“Media-analyse”](#) op pagina 76

Slimme tags toepassen wanneer u een InstantMovie-project maakt

Wanneer u een InstantMovie maakt, wordt Automatische analyse alleen uitgevoerd voor clips die nog niet van slimme tags zijn voorzien.

- 1 Stel een InstantMovie in. (Zie [“Een InstantMovie maken”](#) op pagina 18.)

Nadat u een thema hebt gekozen, wordt de weergave Pas dit thema aan geopend.

2 Selecteer Automatische analyse. Er wordt een analyse uitgevoerd van alle categorieën voor Automatische analyse. Adobe Premiere Elements gebruikt de resultaten van Automatische analyse om uw clips automatisch te bewerken voor de InstantMovie.

Trefwoordtags en tagcategorieën maken, bewerken en verwijderen

Tags zijn persoonlijke trefwoorden, zoals Vader of Zeeland, die u koppelt aan stilstaande beelden, videoclip en audioclips in de werkruimte Indelen, zodat u deze eenvoudig kunt organiseren en terugvinden. U kunt trefwoorden uit de vier standaardcategorieën kiezen: Mensen, Plaatsen, Gebeurtenissen en Overige. U kunt ook uw eigen categorieën en subcategorieën maken. Wanneer u trefwoordtags gebruikt, hoeft u bestanden niet handmatig meer te ordenen in mappen voor specifieke onderwerpen of bestanden namen te geven die verwijzen naar specifieke inhoud. U koppelt eenvoudig een of meer trefwoordtags aan elk bestand en vervolgens haalt u de gewenste bestanden op door een of meer trefwoordtags te selecteren.

Stel bijvoorbeeld dat u een trefwoordtag met de naam Anna maakt en u deze tag koppelt aan elke video waarin uw zus Anna voorkomt. U kunt dan ogenblikkelijk alle video's van Anna zoeken door de tag Anna te selecteren, ongeacht de plaats waar de video's zijn opgeslagen op de computer. Wanneer bestanden meerdere trefwoordtags hebben, kunt u een combinatie van trefwoordtags selecteren om een bepaalde persoon op een bepaalde plaats of bij een bepaalde gebeurtenis te vinden. U kunt bijvoorbeeld naar alle trefwoordtags Anna en alle trefwoordtags Marie zoeken om alle video's van Anna en Marie te vinden. Of u kunt naar alle trefwoordtags Anna en alle trefwoordtags Cabo zoeken om alle video's van Anna op vakantie in Cabo San Lucas te vinden.

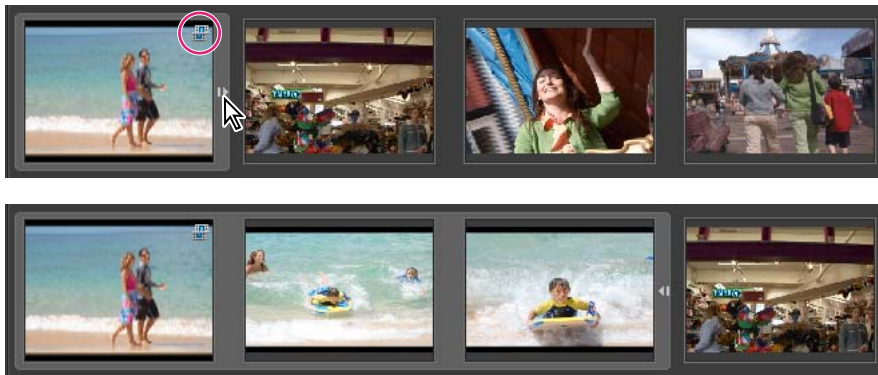
Bestanden groeperen in de Elements Organizer

U kunt scènegroepen en stapels gebruiken in Adobe Premiere Elements om uw beelden in te delen. U kunt in Elements Organizer versiesets van stilstaande beelden weergeven, maar niet maken of bewerken.

Meerdere scènegroepen

Wanneer u Automatische analyse of Scènedetectie uitvoert voor een clip, wordt mogelijk een scènegroep voor de clip gemaakt. Scènegroepen zijn aparte videoclips van de verschillende scènes binnen de oorspronkelijke clip die zich onder de oorspronkelijke clip bevinden. Met scènegroepen kunt u gemakkelijker verschillende scènes in een videoclip vinden en gebruiken.

Als u bijvoorbeeld video vastlegt van een hele dag op het strand met vrienden, gebruikt u Scènedetectie tijdens het vastleggen (of later) om automatisch de verschillende scènes van de dag te verdelen in verschillende clips en ze allemaal onder de eerste scène te groeperen. U kunt de groep uitvouwen om de verschillende scènes weer te geven of te gebruiken.



Gesloten (boven) en uitgevouwen (onder) scènegroep.

Informatie over stapels

U kunt stapels maken om een reeks visueel vergelijkbare stille beelden te groeperen, waardoor ze gemakkelijk zijn te beheren. Stapels zijn handig om meerdere bestanden met hetzelfde onderwerp op één plaats te houden, zodat de werkruimte Indelen minder rommelig wordt.

U kunt bijvoorbeeld een stapel stille beelden maken van uw familie over hetzelfde onderwerp, zoals een strandvakantie. Door de beelden te stapelen zijn deze gemakkelijk toegankelijk op één locatie in plaats van dat ze zijn verspreid over rijen miniaturen.

U kunt aparte bestanden uit een stapel verwijderen, zodat ze individueel worden weergegeven in Elements Organizer.



Daarnaast bespaart u ruimte door bestanden te stapelen en u houdt hiermee bij elkaar behorende beelden bij elkaar.

Bestanden uit een stapel verwijderen

U kunt aparte bestanden uit een stapel verwijderen, zodat ze individueel worden weergegeven in Elements Organizer.

U kunt bestanden niet apart uit een scènegroep verwijderen.

- 1 Selecteer een stapel in Elements Organizer.
- 2 Klik met de rechtermuisknop op een stapel of houd Ctrl ingedrukt en klik op een stapel. Kies vervolgens Stapelen (alleen afbeelding) > Foto's in stapel uitvouwen.
- 3 Selecteer een of meerdere foto's en kies Stapelen (alleen afbeelding) > Foto uit stapel verwijderen. Het bestand wordt uit de stapel verwijderd, maar blijft in Elements Organizer en op de computer staan.

De bovenste foto in een stapel opgeven

Standaard wordt het nieuwste bestand boven aan de stapel geplaatst.

- 1 Nadat u de stapel hebt gemaakt, klikt u in de Organizer-werkruimte met de rechtermuisknop op de stapel of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op de stapel. Daarna kiest u Stapelen (alleen afbeelding) > Foto's in stapel uitvouwen om alle bestanden in de stapel weer te geven.
- 2 Klik vervolgens met de rechtermuisknop op de foto die u als bovenste foto wilt gebruiken of houd Ctrl ingedrukt en klik op de foto. Kies daarna Stapelen (alleen afbeelding) > Instellen als eerste foto.

Alle bestanden weergeven in een scènegroep of stapel

Wanneer u alle bestanden weergeeft in een scènegroep of stapel, kunt u een bestand verwijderen uit de groep of tags toevoegen aan afzonderlijke bestanden.

Als u een tag toepast op een scènegroep, wordt de tag toegepast op alle items in de groep. U kunt geen verschillende tags toepassen op verschillende bestanden in de groep.

Als u een tag toepast op een stapel, wordt de tag toegepast op alle bestanden in de stapel. Wanneer u naar de tag zoekt, worden alle bestanden in stapels afzonderlijk weergegeven in de zoekresultaten. Als u een tag wilt toepassen op één bestand of op een paar bestanden in een stapel, vouwt u de stapel uit en past u de tag toe op de desbetreffende bestanden.



Scènegroepen of stapels uit- en samenvouwen

- 1 Voer een van de volgende stappen uit in Elements Organizer om de stapel uit te vouwen:
 - Klik op het driehoekje naast de miniatuur van de stapel.
 - Selecteer Bewerken > Videoscène > Items in scènegroep uitvouwen.
 - Klik met de rechtermuisknop op een stapel of houd Ctrl ingedrukt en klik op een stapel, en kies Scènegroep (alleen video) > Items in scènegroep uitvouwen.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit om de stapel weer samen te vouwen:
 - Klik op het driehoekje naast de miniatuur van de stapel.
 - Selecteer Bewerken > Videoscène > Items in scènegroep samenvouwen.
 - Klik met de rechtermuisknop op een stapel of houd Ctrl ingedrukt en klik op een stapel, en kies Scènegroep (alleen video) > Items in scènegroep samenvouwen.

Albums maken

Informatie over albums

In albums kunt u, net als in gewone fotoalbums, bestanden in zelf gekozen groepen opslaan en indelen. U kunt bijvoorbeeld een album met de naam De tien beste vakantievideo's maken en de bestanden in deze verzameling rangschikken van de op negen na beste video tot de allerbeste video. U kunt een project maken dat op dat album is gebaseerd. U kunt albums maken in Elements Organizer. Klik op Organizer om Elements Organizer te starten.

U kunt de bestanden in een album slepen en neerzetten en ze in elke gewenste volgorde plaatsen. U kunt een bestand toevoegen aan meerdere albums. Hetzelfde bestand kan bijvoorbeeld het eerste bestand zijn in één album en het laatste in een ander album.

U kunt albums organiseren in groepen. U kunt meerdere niveaus van albumgroepen maken. U kunt bijvoorbeeld een albumgroep met de titel Mijn reis naar Azië maken en daarin het album De tien beste video's van Japan, het album De tien beste video's van China en vergelijkbare albums opnemen voor elk land in Azië dat u hebt bezocht.

U kunt slimme albums maken door criteria op te geven voor de bestanden die in die albums komen te staan. Het voordeel daarvan is dat u niet zelf de desbetreffende bestanden hoeft te selecteren. De inhoud van slimme albums wordt automatisch bijgewerkt wanneer u die criteria aan andere bestanden toevoegt. Als u bijvoorbeeld een slim album maakt waarin alle video's moeten komen te staan waaraan de trefwoordtag Wintersport is gekoppeld, worden ook de video's waaraan u naderhand die tag toevoegt, automatisch in dat album geplaatst.

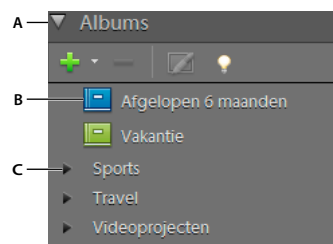
Een album of een albumgroep maken

Op elk gewenst moment kunt u een album of een groep nieuwe albums maken. U kunt bijvoorbeeld een albumgroep Vakantie maken en in die groep albums maken voor de video's van uw vakanties, voor elke vakantie één album.

Slimme albums maken en bewerken

Informatie over slimme albums

Slimme albums bevatten net als albums door u gekozen bestanden. Maar in plaats van afzonderlijke bestanden of groepen bestanden te kiezen, stelt u voor slimme albums bepaalde criteria in. Als u de criteria hebt ingesteld, worden alle bestanden in de werkruimte Indelen die aan deze criteria voldoen automatisch opgenomen in het slimme album. Als u nieuwe bestanden aan de Elements Organizer toevoegt die aan de criteria voor slimme albums voldoen, worden deze ook automatisch weergegeven in het slimme album. Slimme albums worden automatisch bijgewerkt.



A. Deelvensterkoptekst Albums B. Slim album C. Albumgroep

Een slim album maken

U kunt een slim album maken door de gewenste bestandstypen voor het album te selecteren, maar u kunt ook criteria opgeven in het dialoogvenster Nieuw slim album. Als u het dialoogvenster Nieuw slim album gebruikt, kunt u meer criteria opgeven.

Bestanden uit een album verwijderen

- ❖ Klik in de werkruimte Indelen met de rechtermuisknop op het bestand of houd Ctrl ingedrukt en klik op het bestand. Kies daarna Album verwijderen > *[albumnaam]*.

Hoofdstuk 7: De clips in een film rangschikken

Nadat u media hebt toegevoegd aan uw project, kunt u deze rangschikken om een verhaal te vertellen, een indruk te bieden of een gedachte over te brengen. U kunt ook een presentatie maken van stilstaande beelden, video instellen op de maat van muziek of een beeld-in-beeld-effect maken. Wanneer alle onderdelen zijn gerangschikt, kunt u de film voorvertonen.

U kunt de clips in een film vooraf rangschikken (een ruwe montage maken) met behulp van de pictogrammen in de projectweergave of door ze in een album te rangschikken in de Elements Organizer. U kunt de clips ook gewoon in de gewenste volgorde naar de tijdlijn of de scènelijn slepen.

De scènelijn is handig voor basisbewerkingen van films en de tijdlijn is geschikter voor geavanceerde bewerkingstechnieken. Tijdens het bewerken kunt u schakelen tussen de tijdlijn en scènelijn. Zo kunt u bijvoorbeeld clips in de juiste volgorde plaatsen, clips van commentaar voorzien, titels maken en muziek en overgangen plaatsen in de scènelijn en vervolgens overschakelen naar de tijdlijn om clips in lagen toe te voegen en clips bij te snijden of meer soundtracks toe te voegen.

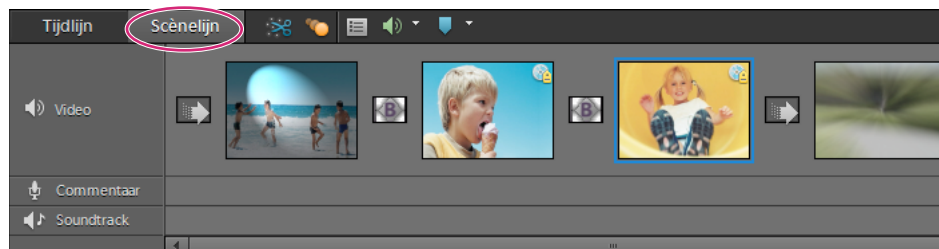
Clips rangschikken in de scènelijn

Overzicht van scènelijn

De scènelijn biedt u een hulpmiddel om clips te rangschikken in een film. In de scènelijn wordt het eerste frame van elke clip weergegeven. In deze weergave zijn clips gemakkelijker te rangschikken tot samenhangende reeksen, ongeacht de lengte van de clip. Deze techniek wordt soms ook *bewerken in storyboardstijl* genoemd. In de scènelijn wordt het volgende weergegeven:

- Een scènesvideotrack waarop u videoclipen en andere beelden plaatst.
- Een commentaarsondtrack voor commentaar dat u opneemt.
- Een soundtrack waarop u achtergrondmuziek en andere geluiden kunt plaatsen.

In de scènelijn kunt u ook titels, overgangen, speciale effecten en markeertekens toevoegen. Gebruik de scènelijn om uw film snel en gemakkelijk samen te stellen. Gebruik de tijdlijn voor geavanceerdere bewerkingen.



Scènelijn

De scènelijn bevat net als de tijdlijn de volgende gereedschappen waarmee u gemakkelijk toegang hebt tot veelgebruikte functies:

Het gereedschap Eigenschappen  Hiermee opent u het deelvenster Eigenschappen van het deelvenster Taken voor de geselecteerde clip.

Gereedschap Slim bijsnijden  Hiermee opent u de modus Slim bijsnijden waarin u clips kunt bijsnijden. Zie “[Slim bijsnijden](#)” op pagina 116 voor meer informatie.

Pictogram Beweging bijhouden  Hiermee opent u de modus Beweging bijhouden. Zie “[Het effect Beweging bijhouden](#)” op pagina 224 voor meer informatie.

Audiogereedschappen Gereedschappen voor veelgebruikte audiofuncties worden gegroepeerd onder Audiogereedschappen. De opties onder Audiogereedschappen zijn:

- **SmartSound** Selecteer SmartSound in het menu Audiogereedschappen. Het venster SmartSound wordt geopend. U kunt soundtracks selecteren en deze precies op uw project afstemmen. (Zie “[SmartSound-tracks maken \(Alleen Windows\)](#)” op pagina 253.)
- **Maten vaststellen** Hiermee kunt u de maat van de muziek vaststellen in de track van de soundtrack van de tijdlijn en kunt u niet-genummerde markeertekens aan iedere maat toevoegen. Gebruik deze functie als u bewerkingen wilt maken die de maat van de muziek volgen. (Zie “[Maatmarkeertekens maken voor een soundtrack](#)” op pagina 253.)
- **Audiomix** Hiermee opent u de audiomixer, zodat u het volume en de balans voor de verschillende audiotracks kunt aanpassen. (Zie “[Audio toevoegen en mixen](#)” op pagina 251.)
- **Slimme mix** Hiermee opent u de Slimme mixer. De Slimme mix zorgt voor automatische aanpassing van het volume van de achtergrondmuziek zodat dialogen op de voorgrond beter hoorbaar zijn. Zie “[Slimme mix](#)” op pagina 258 voor meer informatie.
- **Commentaar toevoegen** Hiermee opent u het deelvenster Gesproken commentaar opnemen, waarin u functies voor het opnemen van voiceovers vindt. (Zie “[Audio toevoegen en mixen](#)” op pagina 251.)

Gereedschap Markeertekens Hiermee voegt u schijfmarkeertekens toe aan de tijdlijn op de positie van de huidige-tijdindicator. (Zie “[Werken met menumarkeertekens](#)” op pagina 263.)

Meer Help-onderwerpen

“[Overzicht van de werkruimte](#)” op pagina 9

Clips toevoegen in de scènelijn

Met behulp van de scènelijn kunt u gemakkelijk de ene clip voor of achter de andere invoegen of zelfs splitsen voordat u de clip invoegt. U kunt clips rechtstreeks vanuit de werkruimte Indelen toevoegen aan de scènelijn.

Meer Help-onderwerpen

“[Overzicht van tijdlijn](#)” op pagina 89

“[Clips toevoegen aan de tijdlijn](#)” op pagina 93

Een clip in de scènelijn plaatsen

- ❖ Sleep de clip vanuit de werkruimte Indelen naar één van de lege clipdoelen in de scènelijn. Wanneer de aanwijzer verandert in het invoegpictogram , laat u de muisknop los.

Opmerking: Wanneer u de eerste clip voor uw project sleept, kunt u de clip naar het deelvenster Monitor of naar de scènelijn slepen.

Een clip invoegen voor een andere clip in de scènelijn

- ❖ Sleep de clip vanuit de werkruimte Indelen naar een clip in de scènelijn.

De nieuwe clip wordt weergegeven voor de clip waarop u de clip hebt neergezet en alle volgende clips schuiven op naar rechts.

Een clip invoegen na een andere clip in de scènelijn

- 1 Selecteer in de scènelijn de clip waarachter u de nieuwe clip wilt invoegen.
- 2 Sleep de clip vanuit de weergave van Indelen naar het deelvenster Monitor.

De nieuwe clip verschijnt aan de rechterkant van de geselecteerde clips en de clips die erop volgen, schuiven naar rechts.

Een clip invoegen in een andere clip in de scènelijn

U kunt snel een clip in twee delen splitsen en een andere clip in de gesplitste clip invoegen.

- 1 Selecteer de clip die moet worden gesplitst in de scènelijn.
- 2 Sleep in het deelvenster Monitor de huidige-tijdindicator  naar het frame waar u de splitsing wilt maken.
- 3 Houd Shift ingedrukt en sleep een clip van de projectweergave naar het deelvenster Monitor.
- 4 Selecteer Splitsen en invoegen.

Adobe Premiere Elements splitst de eerste clip en voegt de tweede in de splitsing in.

Een clip in de scènelijn verplaatsen

- 1 Houd Shift ingedrukt en sleep een clip van een locatie in de scènelijn naar een andere locatie voor of na een andere clip. Een verticale blauwe lijn geeft het doelgebied aan en de aanwijzer verandert in het pictogram Invoegen .
- 2 Laat de muisknop los.
- 3 Als de clip een bedekking heeft, kiest u een van de volgende opties:

Scène en objecten verplaatsen Hiermee verplaatst u de clip en eventuele bijbehorende bedekkingen, zoals een titel.

Alleen scène verplaatsen Hiermee verplaatst u de clip zonder de bedekkingen.

De clip wordt verplaatst naar de nieuwe locatie en alle clips die erop volgen, schuiven naar rechts.

Meer Help-onderwerpen

[“Een clip in de tijdlijn verplaatsen”](#) op pagina 97

Een clip in de scènelijn verwijderen

- 1 Selecteer een clip in de scènelijn.
- 2 Klik met de rechtermuisknop op de clip of houd Ctrl ingedrukt en klik op de clip. Kies daarna een van de volgende opties:

Scène en objecten verwijderen Hiermee verwijdert u de clip en eventuele bijbehorende bedekkingen, zoals een titel.

Alleen scène verwijderen Hiermee verwijdert u de clip, maar behoudt u de bedekkingen.

De clip verlaat de scènelijn.

Meer Help-onderwerpen

[“Een clip in de tijdlijn of scènelijn verwijderen”](#) op pagina 98

Een presentatie maken

U kunt heel eenvoudig met de scènelijn een presentatie maken van een verzameling stilstaande beelden.

Een presentatie maken

- 1 Klik in de werkruimte Indelen op de knop Stilstaande beelden weergeven  en schakel Video weergeven  en Audio weergeven  uit.
- 2 Houd Ctrl of Cmd ingedrukt en klik op de stilstaande beelden in de volgorde waarin ze in de presentatie moeten verschijnen.
- 3 Sleep de geselecteerde groep naar een doelgebied in de scènelijn en kies een van de volgende opties.

Afzonderlijke stilstaande beelden toevoegen Met deze optie plaatst u elk stilstaand beeld in zijn eigen doelgebied in de scènelijn.

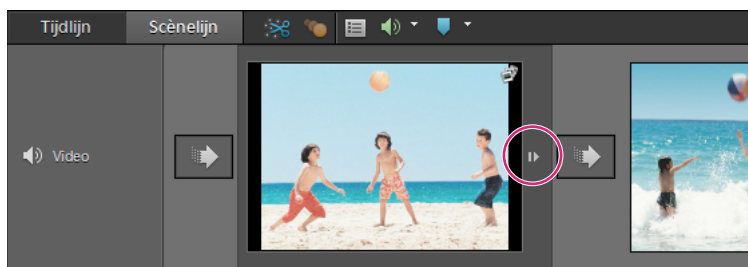
Gegroepeerde presentatie toevoegen Met deze optie plaatst u de hele groep op een doel dat als één clip kan worden verplaatst.

- 4 Het dialoogvenster Presentatie maken verschijnt als u Gegroepeerde presentatie toevoegen selecteert. Selecteer in het dialoogvenster Presentatie maken de gewenste opties en klik op OK.

Er wordt een gegroepeerde presentatie in het doelgebied van de scènelijn gemaakt. Het presentatiepictogram  wordt in de rechterbovenhoek van de gegroepeerde presentatieclip weergegeven.

Gegroepeerde presentaties uitvouwen of sluiten

- ❖ Klik rechts van de clip in de scènelijn op de strip voor het uitvouwen of sluiten van een gegroepeerde presentatie.



Gegroepeerde presentatie in de scènelijn. Met de strip voor uitvouwen en sluiten kunt u alle dia's in de groep weergeven of verbergen.

De gegroepeerde presentatie wordt uitgevouwen, zodat u de stilstaande beelden in de juiste volgorde ziet, of de presentatie wordt gesloten zodat deze als één clip waarvan alleen de eerste afbeelding zichtbaar is, wordt weergegeven.

Een presentatie degroeperen

U kunt een gegroepeerde presentatieclip omzetten in een eenvoudige reeks stilstaande beelden.

- 1 Klik in de scènelijn met de rechtermuisknop op een gegroepeerde presentatieclip of houd Ctrl ingedrukt en klik erop.
- 2 Selecteer Scènes degroeperen.

Een presentatie bewerken die is gemaakt in Photoshop Elements (Alleen Windows)

Als u een presentatie hebt gemaakt in Adobe Photoshop Elements, kunt u deze eenvoudig bewerken in Adobe Premiere Elements door deze op te delen en de afzonderlijke onderdelen te bewerken, zoals afbeeldingen, tekst en grafische elementen.



Een presentatie opdelen

- 1 Controleer of de scènelijn actief is.
- 2 Klik in Elements Organizer met de rechtermuisknop op de presentatie en kies Bewerken met Premiere Elements. De diavoorstelling wordt in de scènelijn weergegeven.
- 3 Klik in de scènelijn met de rechtermuisknop op de presentatie en kies Elements Organizer-presentatie opdelen.
- 4 Bewerk de presentatie op een van de volgende manieren:
 - Als u een overgang wilt bewerken, selecteert u deze in de scènelijn en past u de instellingen aan in de weergave Eigenschappen.
 - Als u een overgang wilt vervangen, selecteert u deze in de scènelijn. Klik vervolgens op Bewerken in het deelvenster Taken en klik op de knop Overgangen . Open de map Video-overgangen en sleep een nieuwe overgang naar de scènelijn. U kunt ook met de rechtermuisknop op de overgang in de scènelijn klikken en een nieuwe overgang kiezen in het menu dat nu wordt weergegeven.
 - Als u een clip langer of korter wilt maken, selecteert u de clip in de scènelijn en sleept u het inpunt of uitpunt in de mini-tijdlijn van het deelvenster Monitor.
 - Als u het formaat of de positie van tekst en afbeeldingen wilt wijzigen, selecteert u de desbetreffende clip in de scènelijn en past u de tekst en afbeeldingen aan in het deelvenster Monitor.
 - Als u het volume van commentaar of een soundtrack wilt wijzigen, selecteert u het commentaar of de soundtrack in de scènelijn en wijzigt u de instellingen in het deelvenster Eigenschappen.
- 5 Sla de diavoorstellingfilm op en deel deze naar wens.

Meer Help-onderwerpen

[“Bestanden uit Photoshop Elements gebruiken”](#) op pagina 62

[“Uw films delen en opslaan”](#) op pagina 277

Een beeld-in-beeld-bedekking maken

U kunt één videoclip in een klein frame op een achtergrondvideoclip plaatsen die het volledige scherm bedekt. Dit effect wordt een beeld-in-beeld-bedekking genoemd.



Beeld-in-beeld-bedekking

Opmerking: Voor informatie over het boven elkaar plaatsen van clips door transparante achtergronden te maken, raadpleegt u “[Het boven elkaar plaatsen van objecten en transparantie](#)” op pagina 165.

Meer Help-onderwerpen

“[De positie van een clip animeren](#)” op pagina 222

“[Een clip in de tijdlijn bedekken](#)” op pagina 94

Een beeld-in-beeld-bedekking maken

1 Selecteer in de scènelijn de clip die u als achtergrondclip wilt gebruiken.

De geselecteerde clip wordt weergegeven in het deelvenster Monitor.

2 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en klik vervolgens op Project.

3 Houd Shift ingedrukt en sleep een clip van het deelvenster Taken naar een plaats op de clip in het deelvenster Monitor.

4 Selecteer Beeld-in beeld.

De clip die u hebt gesleept, wordt in een frame op de gekozen locatie op de achtergrondclip weergegeven.

- 5 Sleep de bovenliggende clip naar de gewenste locatie in het deelvenster Monitor om de positie van deze clip te wijzigen.

Opmerking: Als de bovenliggende clip langer is dan de achtergrondclip, wordt de clip tijdens de volledige duur voor opeenvolgende clips in de scènelijn weergegeven wanneer deze worden afgespeeld.

Een beeld-in-beeld-bedekking verwijderen

- 1 Controleer of de scènelijn actief is.
- 2 Selecteer de bovenliggende clip in het deelvenster Monitor.
- 3 Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op de lavendelkleurige clipweergave in de mini-tijdlijn van het deelvenster Monitor.
- 4 Selecteer Verwijderen.

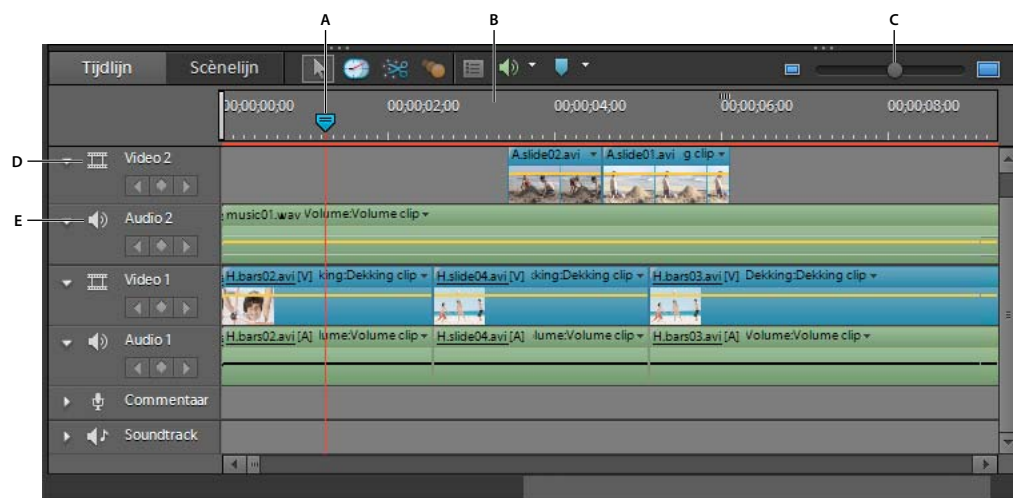
De bovenliggende clip wordt uit de scènelijn en het deelvenster Monitor verwijderd.

Clips rangschikken in de tijdlijn

Overzicht van tijdlijn

De tijdlijn biedt een grafische weergave van uw filmproject op basis van video- en audioclips die zijn gerangschikt in verticaal gestapelde tracks. Wanneer u videobeelden uit een digitaal videoapparaat vastlegt, worden de clips opeenvolgend weergegeven. In de tijdlijn worden de onderdelen van uw film en hun onderlinge relatie over een tijdverloop weergegeven met een tijdliniaal. U kunt scènes bijnijden en toevoegen, belangrijke frames aangeven met markeertekens, overgangen toevoegen en bepalen hoe clips in elkaar overvloeien of boven elkaar worden geplaatst.

Met de zoomknoppen in de tijdlijn kunt u uitzoomen om de gehele video te bekijken of inzoomen om meer details te bekijken. U kunt ook instellen hoe de clips worden weergegeven in de tracks en u kunt het formaat van de tracks en het kopgebied wijzigen.



Tijdlijn

A. Huidige-tijdindicator B. Tijdliniaal C. Zoomregelaar D. Videotrack E. Audiotrack

Meer Help-onderwerpen

“[Video- en audioclips koppelen](#)” op pagina 102

“[Bijsnijden in de tijdlijn](#)” op pagina 121

“[Overzicht van scènelijn](#)” op pagina 83

“[De weergave van clips in de tijdlijn aanpassen](#)” op pagina 101

“[De grootte van tracks wijzigen](#)” op pagina 100

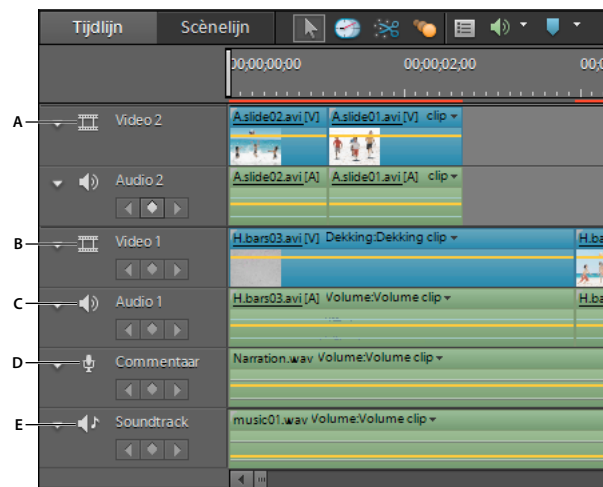
Tijdlijntracks

Met tracks kunt u lagen met video of audio maken en samengestelde effecten, beeld-in-beeld-effecten, bedekkingstitels, soundtracks en meer toevoegen. Met meerdere audiotracks kunt u commentaar aan de ene track toevoegen en achtergrondmuziek aan een andere track. In de uiteindelijke film worden alle video- en audiotracks gecombineerd.

De tijdlijn bevat standaard drie tracks voor video (of stilstaande beelden)  en audio , een track voor gesproken tekst  en een track voor de soundtrack . Wanneer u clips die zowel audio als video bevatten (*gekoppelde clips*) naar een track sleept, worden de video- en audiocomponenten samen weergegeven (video direct boven audio) in de respectievelijke tracks (zoals Video1 en Audio1). Als u alle tracks wilt zien, moet u mogelijk omhoog of omlaag schuiven in de tijdlijn.

Opmerking: raadpleeg de *Help van Adobe Premiere Elements* voor meer informatie over het werken met tracks en het rangschikken van clips in de tijdlijn.

U kunt een nieuwe track invoegen door een clip te slepen en boven op de bovenste videotrack neer te zetten. Een project kan een onbeperkt aantal tracks bevatten en u kunt op elk moment tracks toevoegen of verwijderen, zelfs voordat u begint met het toevoegen van clips. Een film moet ten minste één type van elke track bevatten (de track kan leeg zijn). De volgorde van videotracks is belangrijk omdat een clip in Video 2 ook de track van Video 1 bedekt. Audiotracks worden gecombineerd bij het afspelen en de volgorde van de tracks is dus niet belangrijk.



Standaardtracks

A. Video 2 track B. Video 1 track C. Audiotrack D. Commentaartrack E. Soundtrack-track



U kunt het standaard aantal tracks en het type tracks opgeven voor nieuwe films.

Tijdljngereedschappen

Gebruik de gereedschappen boven aan de tijdlijn voor de volgende bewerkingen:

- Clips bijsnijden en de snelheid ervan aanpassen.
- Markeertekens toevoegen, de maat van de muziek vaststellen, de audiomixer openen of commentaar toevoegen.

Wanneer u bewerkingen uitvoert in de tijdlijn, neemt de muisaanwijzer de vorm aan van het gereedschap dat op dat moment actief is. Als de aanwijzer verandert in een rode schuine streep, kunt u het gereedschap niet gebruiken voor de clip onder de aanwijzer.

Selectiegereedschap  Hiermee selecteert u clips voor voorvertonen of bijsnijden.

Het gereedschap Eigenschappen  Hiermee opent u het deelvenster Eigenschappen van het deelvenster Taken voor de geselecteerde clip.

Gereedschap Slim bijsnijden  Hiermee opent u de modus Slim bijsnijden waarin u clips kunt bijsnijden. Zie “[Slim bijsnijden](#)” op pagina 116 voor meer informatie.

Pictogram Beweging bijhouden  Hiermee opent u de modus Beweging bijhouden. Zie “[Het effect Beweging bijhouden](#)” op pagina 224 voor meer informatie.

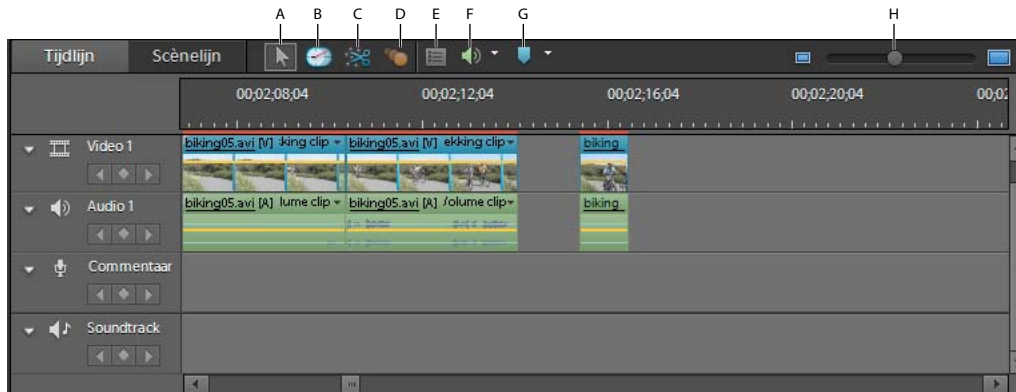
Gereedschap Tijd uittrekken  Hiermee wijzigt u de afspeelsnelheid en duur van een clip zonder de in- of uitpunten te wijzigen. Als u de rand van een clip in de ene richting sleept, wordt de clip verlengd en vertraagd. Als u rand van een clip in de andere richting sleept, wordt de clip verkort en versneld. (Zie “[De snelheid van een clip wijzigen met het gereedschap Tijd uittrekken](#)” op pagina 129.)

Zoomen  Hiermee zoomt u in of uit op de tijdlijn om meer of minder details van de clips weer te geven. (Zie “[In- of uitzoomen op de tijdlijn](#)” op pagina 92.)

Audiogereedschappen Gereedschappen voor veelgebruikte audiofuncties worden gegroepeerd onder Audiogereedschappen. De opties onder Audiogereedschappen zijn:

- **SmartSound** Selecteer SmartSound in het menu Audiogereedschappen. Het venster SmartSound wordt geopend. U kunt soundtracks selecteren en deze precies op uw project afstemmen. (Zie “[SmartSound-tracks maken \(Alleen Windows\)](#)” op pagina 253.)
- **Maten vaststellen** Hiermee kunt u de maat van de muziek vaststellen in de track van de soundtrack van de tijdlijn en kunt u niet-genummerde markeertekens aan iedere maat toevoegen. Gebruik deze functie als u bewerkingen wilt maken die de maat van de muziek volgen. (Zie “[Maatmarkeertekens maken voor een soundtrack](#)” op pagina 253.)
- **Audiomix** Hiermee opent u de audiomixer, zodat u het volume en de balans voor de verschillende audiotracks kunt aanpassen. (Zie “[Audio toevoegen en mixen](#)” op pagina 251.)
- **Slimme mix** Hiermee opent u de Slimme mixer. De Slimme mix zorgt voor automatische aanpassing van het volume van de achtergrondmuziek zodat dialogen op de voorgrond beter hoorbaar zijn. Zie “[Slimme mix](#)” op pagina 258 voor meer informatie.
- **Commentaar toevoegen** Hiermee opent u het deelvenster Gesproken commentaar opnemen, waarin u functies voor het opnemen van voiceovers vindt. (Zie “[Audio toevoegen en mixen](#)” op pagina 251.)

Gereedschap Markeertekens Hiermee voegt u schijfmarkeertekens toe aan de tijdlijn op de positie van de huidige-tijdindicator. (Zie “[Werken met menumarkeertekens](#)” op pagina 263)



Bewerkingsgereedschappen in de tijdlijn

A. Selectie B. Tijd uitrekken C. Eigenschappen D. Modus Slim bijsnijden E. Modus Beweging bijhouden F. Zoomen G. Opties audiogereedschappen H. Opties markeertekengereedschappen

Navigeren door de tijdlijn

Wanneer u clips op de tijdlijn plaatst en rangschikt, moet u de huidige-tijdindicator op de juiste plaats zetten. Op de tijdlijn van de tijdlijn komt de huidige-tijdindicator  overeen met het frame dat in het deelvenster Monitor wordt weergegeven. Vanaf deze huidige-tijdindicator loopt een verticale lijn door alle tracks. Door in en uit te zoomen op de tijdlijn, kunt u de exacte plaats bepalen voor een clip, of een bewerking uitvoeren.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit in de tijdlijn.

- Sleep de huidige-tijdindicator .
- Klik op het punt in de tijdlijn waar u de huidige-tijdindicator wilt plaatsen.
- Druk op Shift terwijl u de huidige-tijdindicator sleept om deze 'vast te zetten' op de rand van de dichtstbijzijnde clip of het dichtstbijzijnde markeerteken.
- Sleep de tijdweergave (linksonder in het deelvenster Monitor) naar de gewenste tijdwaarde.
- Klik op de tijdweergave (linksonder in het deelvenster Monitor), voer een geldige tijd in en druk op Enter. (U hoeft geen voorloopnullen, dubbele punten of puntkomma's te typen. Houd er echter rekening mee dat getallen onder de 100 als frames worden geïnterpreteerd.)

 *Met de toetsen Home of End op het toetsenbord kunt u terug- of vooruitgaan naar het begin of einde van de film. Met de knoppen Pg Up en Pg Dn gaat u naar de vorige en volgende clips. U kunt met de toetsen Pijl-rechts of Pijl-links de huidige-tijdindicator een frame vooruit- of terugplaatsen, terwijl u met Shift+Pijl-rechts of Shift+Pijl-links de huidige-tijdindicator in stappen van vijf frames verplaatst.*

In- of uitzoomen op de tijdlijn van de tijdlijn

Wanneer u inzoomt op de tijdlijn, wordt de tijdlijn vergroot rondom de huidige-tijdindicator en kunt u de media in kleinere delen onderzoeken. U kunt ook inzoomen terwijl u een clip toevoegt aan de tijdlijn. In dat geval wordt het gebied rondom de aanwijzer vergroot in plaats van het gebied rondom de huidige-tijdindicator. Met deze methode kunt u de exacte invoegpositie zien voordat u de muis loslaat. Bij uitzoomen wordt daarentegen meer van de tijdlijn weergegeven en wordt een visuele samenvatting van de film getoond.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit in de tijdlijn:

- Als u wilt in- of uitzoomen terwijl u een clip toevoegt, sleept u een clip naar de tijdlijn. Houd de muisknop ingedrukt en druk op de toets = (is gelijk aan) om de zoomfactor te vergroten of op de toets - (minus) om deze te verkleinen.
- Als u wilt inzoomen op de tijdlijn, sleept u de zoomschuifregelaar naar rechts of klikt u op de knop Inzoomen .

- Als u wilt uitzoomen op de tijdlijn, sleept u de zoomschuifregelaar naar links of klikt u op de knop Uitzoomen .

 Druk op Backslash (\) om te schakelen tussen het weergeven van de volledige lengte van de film in de tijdlijn en de vorige zoominstelling. Zorg ervoor dat de tijdlijn actief is voordat u op Backslash (\) drukt. U kunt ook in- en uitzoomen door op het isgelijktteken (=) of het minteken (-) te drukken op het toetsenbord (niet het numerieke toetsenblok).

Meer Help-onderwerpen

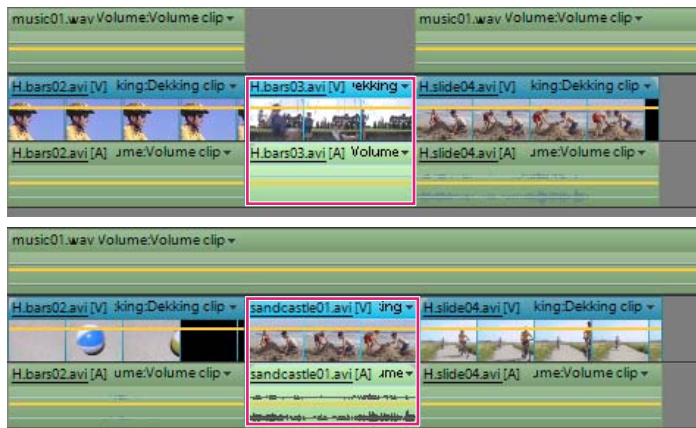
[“Bijsnijden In het voorvertoningsvenster”](#) op pagina 124

[“Een clip verkleinen vanuit de scènelijn”](#) op pagina 119

Clips toevoegen aan de tijdlijn

Wanneer u een clip invoegt in de tijdlijn, worden aangrenzende clips in *alle tracks* verplaatst om ruimte te maken voor de nieuwe clip. Door alle clips gezamenlijk te verplaatsen, blijven het geluid en de videobeelden van de bestaande clips synchroon.

In bepaalde gevallen is het echter niet wenselijk dat alle clips worden verplaatst bij elke invoeging. Dit geldt bijvoorbeeld wanneer u achtergrondmuziek hebt toegevoegd of videobeelden die over de gehele film moeten worden geplaatst. Druk in dergelijke gevallen bij het invoegen op de Alt-toets om de clips op maximaal twee tracks te verschuiven: de track waarop wordt ingevoegd en de track met de bijbehorende audio of video (indien van toepassing). Wanneer u vervolgens een clip toevoegt aan een track die gekoppelde audio of video bevat, worden de betrokken tracks gezamenlijk verplaatst waardoor deze uitgelijnd blijven, terwijl clips op andere tracks niet worden gewijzigd.



Clips na een standaardinvoeging (boven) en na een invoeging in de gewenste track waarbij Alt wordt ingedrukt (onder). De tweede audiotrack wordt niet gewijzigd door de invoeging waarbij Alt wordt ingedrukt.

Meer Help-onderwerpen

[“Overzicht van tijdlijn”](#) op pagina 89

[“In- of uitzoomen op de tijdlijn van de tijdlijn”](#) op pagina 92

Een clip invoegen waarbij clips in alle tracks in de tijdlijn worden verplaatst

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de clip van de werkruimte Indelen naar de gewenste locatie in de tijdlijn. Wanneer de aanwijzer verandert in het invoegpictogram , laat u de muis los.

- Verplaats de huidige-tijdindicator naar de gewenste locatie in de tijdlijn, selecteer de clip in de werkruimte Indelen en kies Clip > Invoegen.

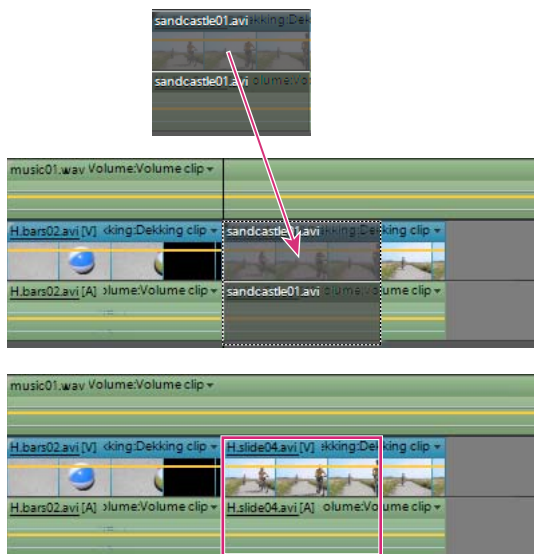
Een clip invoegen waarbij clips alleen op de doeltrack en gekoppelde tracks in de tijdlijn worden verplaatst

- ❖ Houd Alt ingedrukt en sleep de clip van de werkruimte Indelen naar de gewenste locatie in de tijdlijn. Wanneer de aanwijzer verandert in het invoegpictogram , laat u de muis los.

Als u een clip naar de lege ruimte boven de bovenste videotrack (voor video) of onder de onderste audiotrack (voor audio) sleept, wordt een nieuwe track voor de clip gemaakt. Als de clip audio en video bevat, worden een nieuwe videotrack en een nieuwe audiotrack gemaakt.

Een clip in de tijdlijn bedekken

De eenvoudigste manier om een gedeelte met videobeelden te vervangen is deze te bedekken door ander beeldmateriaal. Wanneer u een clip bedekt, worden bestaande frames op de locatie die u opgeeft, vervangen door de clip die u toevoegt. Als de nieuwe clip veertig frames lang is, worden veertig frames van de bestaande clip bedekt. Eventuele frames na de bedekking blijven op dezelfde plaats in de track staan. Met bedekkingen wordt de lengte van de film niet gewijzigd tenzij de bedekking het einde van de film overschrijdt.



Clips voor een bedekking (boven) en na een bedekking (onder)

- ❖ Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Houd Ctrl of Cmd ingedrukt en sleep de clip van de werkruimte Indelen naar het eerste frame dat u wilt bedekken. Wanneer de aanwijzer verandert in het bedekkingspictogram , laat u de muis los.
 - Verplaats de huidige-tijdindicator naar het eerste frame dat u wilt bedekken, selecteer de clip in de Organizer en kies Clip > Bedekken.

Meer Help-onderwerpen

“Een beeld-in-beeld-bedekking maken” op pagina 88

Een clip boven een andere clip plaatsen in de tijdlijn

U kunt een clip boven een andere clip plaatsen zonder een gedeelte van de onderste clip te vervangen, zoals bij een bedekking. U kunt clips die op deze manier zijn gestapeld, bijvoorbeeld gebruiken met verschillende keyingeffecten.

- 1 Sleep in de tijdlijn de huidige-tijdindicator  naar een locatie boven de videoclip waar u een andere clip wilt bedekken.
- 2 Houd Shift ingedrukt en sleep de clip van de werkruimte Indelen naar het deelvenster Monitor.
- 3 Kies Boven plaatsen.

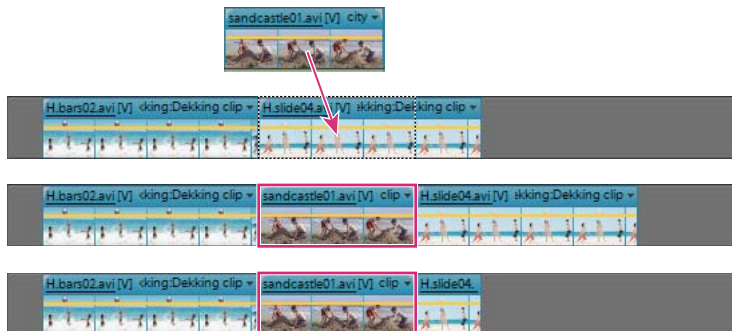
De tweede clip wordt in de videotrack geplaatst die als eerste beschikbaar is op de locatie van de huidige-tijdindicator.

Meer Help-onderwerpen

“[Kleuren verwijderen met keying](#)” op pagina 167

Clips kopiëren en plakken in de tijdlijn

U kunt clips opnieuw rangschikken in een film door ze in uw project te kopiëren en te plakken. U kunt meerdere clips tegelijkertijd kopiëren en plakken en u kunt deze invoegen tussen bestaande clips of u kunt bestaande frames bedekken. De clips behouden de relatieve afstand in tijd. In Adobe® Premiere® Elements 9 worden clips in de track Video 1 of Audio 1 geplakt op de locatie van de huidige-tijdindicator. U kunt dit echter voorkomen door de clips handmatig naar meerdere tracks te kopiëren. Wanneer u een clip in de tijdlijn plakt, wordt de huidige-tijdindicator naar het einde van een clip verplaatst. Op deze manier kunt u opeenvolgende plakbewerkingen gemakkelijker uitvoeren.



Plakken en invoegen (midden), plakken en bedekken (onder)

- 1 Selecteer in de tijdlijn een of meer clips in de film. Als u alleen het audio- of videodeel van gekoppelde clips wilt selecteren, klikt u op de gewenste clip terwijl u Alt ingedrukt houdt.
- 2 Kies Bewerken > Kopiëren.
- 3 Plaats de huidige-tijdindicator in de tijdlijn op het punt waar u wilt plakken en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u de clips wilt bedekken en het bestaande beeldmateriaal wilt vervangen, kiest u Bewerken > Plakken.
 - Als u de geplakte clips wilt invoegen en het bestaande beeldmateriaal wilt verplaatsen, kiest u Bewerken > Invoeging plakken.



U kunt ook de kenmerken van een clip (beweging, dekking, volume en andere effecten) kopiëren en deze in een andere clip plakken.

Een clip in de tijdlijn vervangen

Als u een clip in het midden van de tijdlijn wilt plaatsen zonder de lengte te wijzigen of de effecten of overlays in de film te veranderen, gebruikt u de opdracht Clip vervangen. Deze optie komt goed van pas wanneer u uitgevouwen InstantMovies bewerkt.

- 1 Selecteer in de werkruimte Indelen of in de projectweergave de clip die u wilt gebruiken.
- 2 Klik in de tijdlijn met de rechtermuisknop op de clip die u wilt vervangen of houd Ctrl ingedrukt en klik op deze clip. Kies vervolgens Clip vervangen uit > Media of project.

Als de binnenkomende clip langer duurt, wordt deze aan het einde getrimd en aangepast aan de bestaande duur van de uitgaande clip.

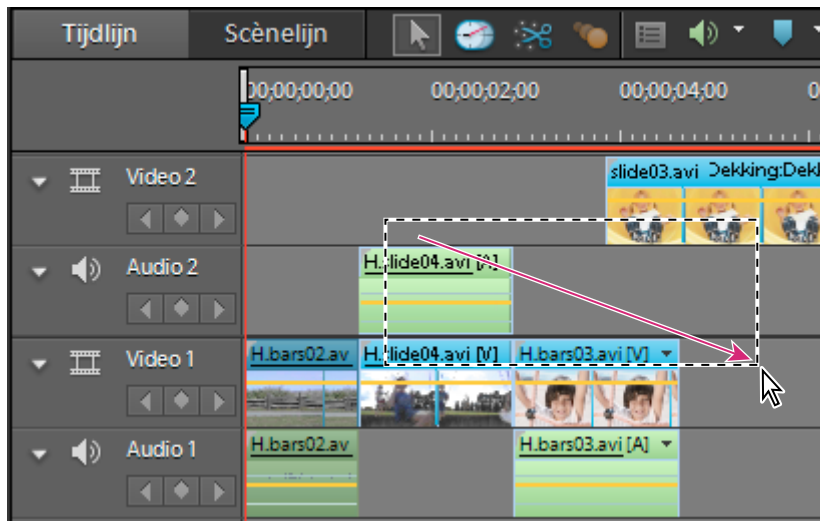
Als de binnenkomende clip een kortere duur heeft, wordt een waarschuwingsbericht weergegeven en kunt u de vervangingsactie annuleren of zwarte frames gebruiken om de overtollige duur op te vullen.

Clips in de tijdlijn selecteren, verplaatsen, uitlijnen en verwijderen

Nadat u een clip aan uw film hebt toegevoegd, moet u mogelijk clips opnieuw rangschikken, scènes kopiëren en plakken en andere clips verwijderen. U beschikt over diverse methoden om afzonderlijke clips, een reeks clips of alleen het audio- of videodeel van een gekoppelde clip te selecteren.

Clips selecteren in de tijdlijn

- ❖ Voer een van de volgende handelingen uit met het selectiegereedschap  :
 - Als u één clip wilt selecteren, klikt u op de clip in de Tijdlijn. Als de clip is gekoppeld of gegroepeerd, worden de andere gekoppelde of gegroepeerde clips ook geselecteerd wanneer u op één clip klikt.
 - Als u alleen het audio- of videodeel van gekoppelde clips wilt selecteren, klikt u op de gewenste clip terwijl u Alt ingedrukt houdt.
 - Als u één clip wilt selecteren in een groep, klikt u op de gewenste clip terwijl u Alt ingedrukt houdt.
 - Als u meerdere clips wilt selecteren, klikt u op elke clip die u wilt selecteren terwijl u Shift ingedrukt houdt. (Klik op een geselecteerde clip terwijl u Shift ingedrukt houdt om deze te deselecteren.)
 - Als u opeenvolgende clips wilt selecteren, sleept u een rechthoek (selectiekader) die de clips bevat die u wilt selecteren.
 - Als u een reeks clips wilt toevoegen aan de huidige selectie, sleept u een selectiekader om de clips terwijl u Shift ingedrukt houdt.



Een reeks clips selecteren door een selectiekader te slepen

Een clip in de tijdlijn verplaatsen

U kunt eenvoudig clips opnieuw rangschikken in de Tijdlijn door deze te slepen. Met dezelfde methoden als u clips toevoegt, kunt u clips invoegen of bedekken wanneer u deze verplaatst.

- Als u een clip wilt verplaatsen en invoegen zodat alle tracks worden verplaatst na het invoegen, sleept u de clip naar de gewenste locatie. Wanneer de aanwijzer verandert in het invoegpictogram , laat u de muis los.
- Als u een clip wilt verplaatsen, de tussenruimte erachter wilt opvullen en alleen clips in doeltracks wilt verplaatsen, sleept u de clip naar de gewenste locatie en drukt u op Alt. Laat de muisknop los wanneer het pictogram Opnieuw rangschikken  wordt weergegeven.
- Als u een clip wilt verplaatsen en een andere clip in de film wilt bedekken, sleept u de clip naar het eerste frame dat u wilt bedekken en drukt u vervolgens op Ctrl of Cmd. Wanneer de aanwijzer verandert in het bedekkingspictogram , laat u de muis los.
- Als u slechts één clip van een gekoppeld paar wilt verplaatsen, selecteert u de clip die u wilt verplaatsen terwijl u Alt ingedrukt houdt. Sleep de clip vervolgens naar de gewenste locatie. Als u alleen clips op de doeltracks wilt verplaatsen, laat u de muisknop los wanneer de aanwijzer verandert in het invoegpictogram . Als u een andere clip wilt bedekken, drukt u op Ctrl en laat u de muisknop los wanneer de aanwijzer verandert in het bedekkingspictogram .

Meer Help-onderwerpen

[“Een clip in de scènelijn verplaatsen”](#) op pagina 85

Clips uitlijnen met de optie Magnetisch

Met de optie Magnetisch, die standaard is ingeschakeld, kunt u clips gemakkelijker met elkaar of met bepaalde punten in de tijd uitlijnen. Wanneer u een clip verplaatst terwijl de optie Magnetisch is geselecteerd, wordt de clip automatisch uitgelijnd of gekoppeld aan de rand van een andere clip, een markeerteken, het begin en einde van de tijdlijn of de huidige-tijdindicator. Met de optie Magnetisch voorkomt u ook dat u onopzettelijk een item invoegt of bedekt tijdens het slepen. Terwijl u clips sleept, wordt in een pop-up venster de afstand in frames weergegeven waarover u de clips hebt verplaatst (een negatieve waarde geeft aan dat u de clips naar het begin van de film hebt verplaatst).

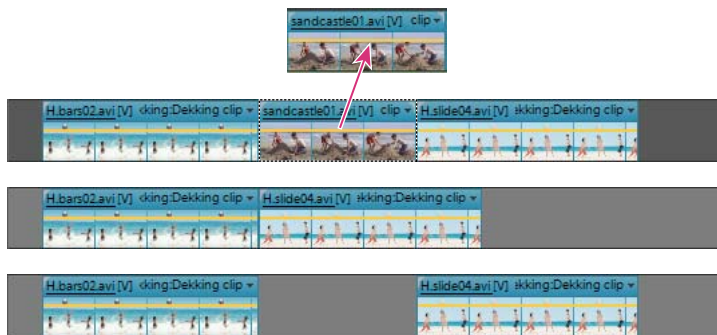
- ❖ Kies Tijdlijn > Magnetisch. Een vinkje geeft aan dat de optie is ingeschakeld.

Een clip in de tijdlijn of scènelijn verwijderen

Als u een clip verwijdert uit een film, wordt deze niet verwijderd uit het project. De clip blijft beschikbaar in de projectweergave.

- 1 Selecteer een of meer clips in de tijdlijn of scènelijn. (Houd Alt ingedrukt en klik om alleen het audio- of videodeel van een clip te selecteren.)
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u clips wilt verwijderen en een ruimte van dezelfde duur wilt behouden (dit wordt een *clearing* genoemd), kiest u Bewerken > Wissen.
 - Als u een clip wilt verwijderen en de ontstane ruimte wilt sluiten, *rimpelverwijdering* genaamd, kiest u Bewerken > Tussenruimte verwijderen en sluiten of drukt u op de toets Delete of Backspace.

Opmerking: Wanneer u een clip uit de scènelijn haalt, wordt ook de overgang na de clip verwijderd. Wanneer u een clip uit de tijdlijn verwijdert, worden de overgangen ervoor en erna verwijderd.



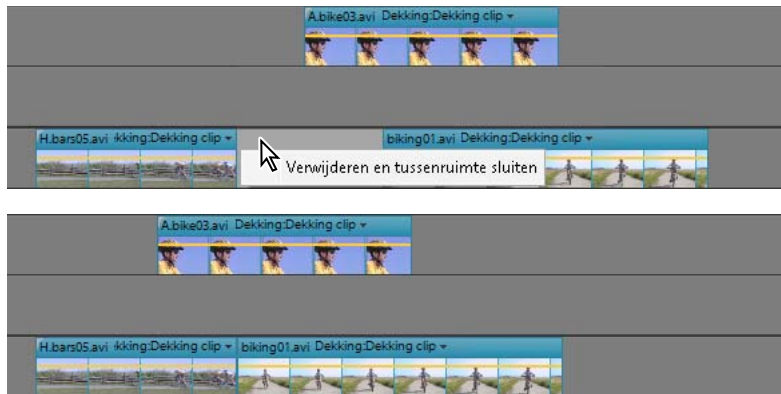
Met de opdracht *Rimpel verwijderen* worden frames verwijderd, zodat aangrenzende clips worden verplaatst om de tussenruimte te vullen (midden). Met de opdracht *Wissen* worden frames verwijderd, zodat er een tussenruimte ontstaat (onder).

Meer Help-onderwerpen

[“Overgangen toepassen in de scènelijn”](#) op pagina 141

Lege ruimte tussen clips in de tijdlijn verwijderen

U kunt snel tussenruimten tussen clips in de tijdlijn verwijderen door de opdracht Tussenruimte verwijderen en sluiten te kiezen of op de toets Delete of Backspace te drukken. Met beide methoden worden aangrenzende clips verplaatst om de tussenruimte te vullen.



Met de opdracht Tussenruimte verwijderen en sluiten worden alle volgende clips ook verplaatst.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit in de tijdlijn:

- Klik met de rechtermuisknop op de lege ruimte en kies Tussenruimte verwijderen en sluiten.
- Selecteer de tussenruimte die u wilt verwijderen en druk op Delete of Backspace.

Opmerking: Als de tussenruimte klein is en moeilijk is te selecteren, verplaatst u de huidige-tijdindicator naar de tussenruimte en klikt u op de knop Inzoomen.

Een gedupliceerde clip maken in de tijdlijn

Elke keer dat u een bronclip uit het deelvenster Taken naar de tijdlijn of scènelijn sleept, wordt er een *clipvariant* gemaakt die dezelfde standaardwaarden voor het inpunt en uitpunt heeft als de bronclip. Als u de bronclip verwijdert in het deelvenster Taken, worden alle varianten van de clip in de tijdlijn of scènelijn verwijderd.

Als u clipvarianten met andere standaardwaarden voor het inpunt en uitpunt wilt maken, dient u de bronclip te dupliceren in het deelvenster Taken. Net als bij bronclips geldt dat alle varianten van de clip in de tijdlijn of scènelijn worden verwijderd wanneer u een gedupliceerde clip verwijdert in het deelvenster Taken.

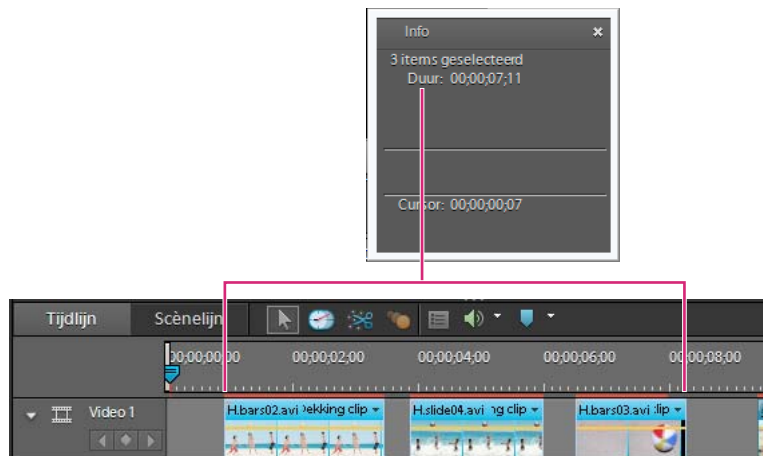
- 1 Selecteer een clip in de projectweergave en kies Bewerken > Dupliceren.
- 2 Als u de naam van de gedupliceerde clip wilt wijzigen, selecteert u de kopie in de projectweergave en voert u een van de volgende handelingen uit:
 - Kies Clip > Naam wijzigen en typ een nieuwe naam.
 - Klik op de tekst en typ een nieuwe naam.



U kunt ook een gedupliceerde clip maken door de clip te kopiëren en te plakken, of door de clip te slepen in het deelvenster Taken terwijl u Ctrl ingedrukt houdt.

De duur van geselecteerde clips in de tijdlijn bekijken

In het deelvenster Info wordt de totale duur weergegeven van meerdere clips die zijn geselecteerd in het deelvenster Taken, in de scènelijn of in de tijdlijn. Deze informatie is vaak nuttig bij het bewerken van een film. Mogelijk wilt u bijvoorbeeld muziek zoeken bij een scène of wilt u enkele clips vervangen door ander beeldmateriaal. Als u clips selecteert in het deelvenster Taken, wordt in het deelvenster Info de totale duur weergegeven van alle clips die u selecteert. Als u clips selecteert in de tijdlijn of scènelijn, wordt in het deelvenster Info de totale duur weergegeven die wordt overbrugd door de clips: van het inpunt van de eerste geselecteerde clip tot het uitpunt van de laatste geselecteerde clip. Als de tracks van de clips niet aangrenzend zijn, kan de duur langer zijn dan de totale duur van de clips zelf.



De duur van meerdere clips in de tijdlijn omvat de totale duur die wordt overbrugd door geselecteerde clips.

- 1 Controleer of het deelvenster Info wordt weergegeven. Kies Venster > Info als het palet niet wordt weergegeven.
- 2 Selecteer de gewenste clips in de projectweergave of in de tijdlijn of scènelijn. In het deelvenster Info worden het aantal geselecteerde items en de totale duur van deze items weergegeven.



U kunt de duur van één clip weergeven in de knopinfo door de cursor boven een clip te houden in de tijdlijn of scènelijn.

Tijdlijntracks aanpassen

U kunt tijdlijntracks aanpassen aan de wensen van uw project.

Een markeerteken aan de tijdlijn toevoegen

- 1 Kies Tijdlijn > Tracks toevoegen.
- 2 Typ in het dialoogvenster Tracks toevoegen het aantal tracks dat u wilt toevoegen in het veld Toevoegen voor video- of audiotracks.
- 3 Als u de plaats van toegevoegde tracks wilt opgeven, kiest u een optie in het pop-upmenu Plaatsing voor elk type track dat wordt toegevoegd en klikt u op OK.

De grootte van tracks wijzigen

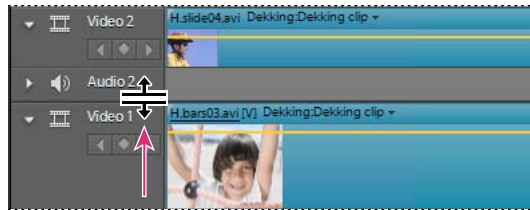
Tracks beschikken over drie vooraf ingestelde grootten: Klein, Normaal en Groot. De weergave Groot is handig als u miniatures van clips weergeeft en effecten aanpast, zoals de dekking of het volume van een clip. U kunt de grootte van tracks ook handmatig wijzigen en u kunt het kopgebied van tracks breder maken om ruimte te bieden aan lange tracknamen. Als de film meer tracks bevat dan tegelijkertijd op het scherm kunnen worden weergegeven, kunt u bovendien het zichtbare gedeelte van video- en audiotracks aanpassen in overeenstemming met de tracks die zichtbaar moeten zijn.

Namen van tracks zijn standaard verborgen. U kunt de namen weergeven door de grootte van het kopgebied van de track te wijzigen.

De hoogte van een track aanpassen

- ❖ Voer een van de volgende handelingen uit in de tijdlijn:
 - Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op een leeg gedeelte van de tijdlijn. Kies eerst Grootte track en vervolgens Klein, Normaal of Groot.

- Ga naar het kopgebied van de track in de tijdlijn en plaats de aanwijzer tussen twee tracks zodat het pictogram Hoogte aanpassen  wordt weergegeven. Sleep vervolgens omhoog of omlaag om de grootte van de onderste track (voor video) of de bovenste track (voor audio) aan te passen.



De hoogte van de track wijzigen in de tijdlijn

De grootte van het kopgebied van een track in de tijdlijn wijzigen

- ❖ Houd de aanwijzer in de tijdlijn boven de rechterrand van de kop van de track (waar de trackpictogrammen staan), zodat het pictogram Grootte wijzigen  wordt weergegeven en sleep de aanwijzer vervolgens naar de rechterrand. (Met de pictogrammen boven aan de kop van de track wordt de minimale breedte beperkt. De maximale breedte is ongeveer tweemaal de minimale breedte.)

De naam van een track wijzigen

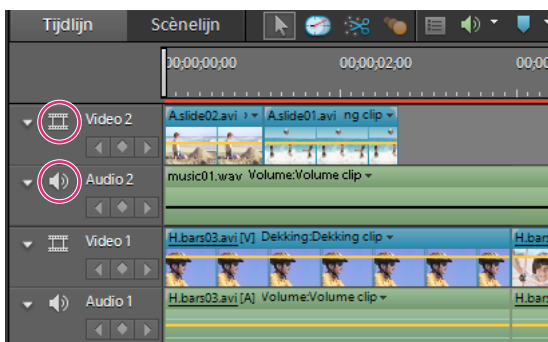
- 1 Klik in de tijdlijn met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op de naam van een track (bijvoorbeeld Video 1) en kies Naam wijzigen.
- 2 Typ een nieuwe naam voor de track en druk op Enter of klik buiten het vak.

Lege tracks verwijderen van de tijdlijn

- ❖ Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Kies Tijdlijn > Lege tracks verwijderen.
 - Houd Ctrl ingedrukt en klik of klik met de rechtermuisknop op een lege track in de tijdlijn en kies Lege tracks verwijderen.

De weergave van clips in de tijdlijn aanpassen

U kunt de clips op verschillende manieren weergeven in de tijdlijn afhankelijk van uw voorkeuren of de taak die u uitvoert. U kunt een miniatuurafbeelding weergeven aan het begin van de clip, aan de *kop* en de *staart* van de clip of tijdens de gehele duur van de clip (de standaardweergave). Voor een audiotrack kunt u de audiogolfvorm van de audio-inhoud naar wens weergeven of verbergen.



Met de knoppen Weergavestijl instellen kunt u instellen hoe tracks in de tijdlijn worden weergegeven.

Als u miniatuurafbeeldingen weergeeft tijdens de duur van de clip, krijgt u een beeld van de voortgang van de clip. U moet de grenzen tussen de miniatures echter niet verwarren met de werkelijke grenzen tussen de frames. U moet de miniatures beschouwen als een storyboard of een schets van de inhoud van de clip.

- ❖ Klik op de knop Weergavestijl videotrack instellen  of de knop Weergavestijl audiotrack instellen  links in de track. Elke keer dat u klikt, wordt de weergavestijl van de track ingesteld op een andere weergave.

 Als u meer volumegegevens wilt zien wanneer u een audiogolfvorm bekijkt in de Tijdlijn, vergroot u de hoogte van de track.

Clips groeperen, koppelen en uitschakelen

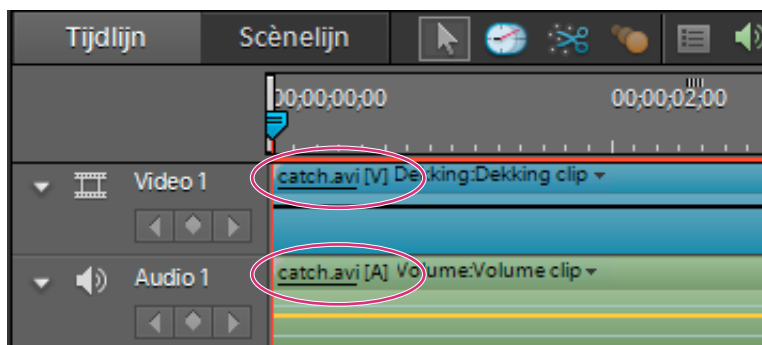
Clips groeperen en degroeperen

In de tijdlijn of scènelijn kunt u clips groeperen zodat u deze samen kunt verplaatsen, uitschakelen, kopiëren of verwijderen. Wanneer een gekoppelde clip met andere clips wordt gegroepeerd, wordt zowel het audio- als het videodeelte van de gekoppelde clip in de groep opgenomen.

- Als u clips wilt groeperen, selecteert u meerdere clips en kiest u Clip > Groeperen.
- Als u clips wilt degroeperen, klikt u op een willekeurige clip in de groep om de groep te selecteren en kiest u Clip > Degroeperen.
- Als u een of meerdere clips in een groep clips wilt selecteren, houdt u Alt ingedrukt en klikt u op één clip in een groep. U selecteert aanvullende clips in een groep door Shift en Alt ingedrukt te houden en te klikken.

Video- en audioclips koppelen

De meeste videobeelden beschikken over een soundtrack. Clips die video en audio bevatten worden in de projectweergave weergegeven als één item. Wanneer u de clip toevoegt aan een film in de tijdlijn, worden de video en audio op verschillende tracks weergegeven, met de video direct boven de audio. De video en de audio blijven wel gekoppeld, dus wanneer u het videodeel in de tijdlijn sleept, wordt de daaraan gekoppelde audio ook verplaatst en andersom. Daarom worden combinaties van geluid en video ook wel *gekoppelde clips* genoemd. In de tijdlijn zijn de namen van gekoppelde clips onderstreept en worden de clips aangeduid door een [V] voor video of [A] voor audio.



Gekoppelde clips hebben dezelfde naam die onderstreept is en waaraan [V] of [A] is toegevoegd.

Alle bewerkingstaken (zoals verplaatsen, bijsnijden en de clipsnelheid wijzigen) worden toegepast op beide delen van een gekoppelde clip. U kunt de koppeling tijdelijk opheffen door op Alt te drukken wanneer u bewerkingstaken start. U kunt het video- en het audiodeel ook op een afzonderlijke plaats zetten.

Meer Help-onderwerpen

“Clips selecteren in de tijdlijn” op pagina 96

“Een clip in de tijdlijn verplaatsen” op pagina 97

“Een clip in de tijdlijn of scènelijn verwijderen” op pagina 98

“Lege ruimte tussen clips in de tijdlijn verwijderen” op pagina 98

Video- en audioclips koppelen en ontkoppelen

U kunt een videoclip en een audioclip aan elkaar koppelen zodat ze als eenheid functioneren. Als u een van de clips selecteert, bijsnijdt, splitst, verwijdert, verplaatst of de snelheid ervan wijzigt, heeft dat gevolgen voor de andere clip. U kunt desgewenst de koppeling tijdelijk overschrijven. In de tijdlijn zijn de namen van gekoppelde clips onderstreept en worden de clips aangeduid met een [V] voor video of [A] voor audio.

- Als u video- en audioclips aan elkaar wilt koppelen, houdt u Shift ingedrukt en klikt u op een video- en audioclip om ze allebei te selecteren en kiest u Clip > Audio en video koppelen.
- U verbreekt de koppeling tussen video- en audioclips door een gekoppelde clip te selecteren en Clip > Audio en video ontkoppelen te kiezen. (De koppeling tussen audio en video is nu verbroken, maar de clips zijn nog steeds geselecteerd. Selecteer een van de clips opnieuw als u deze afzonderlijk wilt gebruiken.)
- Als u gekoppelde clips afzonderlijk wilt selecteren, drukt u op Alt en klikt u op de gewenste clip. Nadat u een clip hebt geselecteerd, kunt u deze clip onafhankelijk van de clip waaraan deze is gekoppeld, verplaatsen of bijsnijden.



Als u snel een audio- of videoclip wilt verwijderen zonder de clip te ontkoppelen, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op de clip. Vervolgens selecteert u Audio verwijderen of Video verwijderen in het menu.

Alleen het audio- of videodeel van een gekoppelde clip verwijderen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit in de tijdlijn:

- Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op de gekoppelde clip. Kies vervolgens Audio verwijderen of Video verwijderen.
- Klik op het audio- of videodeel terwijl u Alt ingedrukt houdt om dit deel afzonderlijk te selecteren en druk op Delete of Backspace.
- Selecteer een gekoppelde clip en kies Clip > Audio en video ontkoppelen. Selecteer een van beide clips opnieuw en kies Bewerken > Wissen of Bewerken > Tussenruimte verwijderen en sluiten.

De clips worden verplaatst om de tussenruimte te vullen die is ontstaan door de verwijderde clip.

Gekoppelde clips synchroniseren

In Adobe Premiere Elements worden video en de bijbehorende audio op aparte tracks in de tijdlijn geplaatst maar de clips worden aan elkaar gekoppeld, zodat deze gesynchroniseerd blijven wanneer ze worden bijgesneden of verplaatst. Als clips niet meer zijn gesynchroniseerd nadat u Alt hebt ingedrukt en de clips hebt gesleept, wordt het aantal frames waaruit de verplaatsing bestaat naast de naam van de clip in de tijdlijn weergegeven. Zelfs als de koppeling tussen de clips wordt verbroken, wordt de verplaatsing in Adobe Premiere Elements bijgehouden en wordt deze weer weergegeven nadat de clips weer aan elkaar worden gekoppeld. U kunt Adobe Premiere Elements zodanig instellen dat de clips automatisch opnieuw worden gesynchroniseerd. Afhankelijk van de clips hebt u de keuze uit twee synchronisatiemethoden.

- ❖ Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik in de tijdlijn op het verplaatsingsnummer van de clip die u wilt verplaatsen en kies een van de volgende opties:

Synchroon maken Hiermee wordt de video- of audioclip verschoven om deze te synchroniseren. Indien nodig worden aangrenzende clips overschreven om ruimte te maken voor de verschuivende clips. Als een van de clips is bijgesneden, wordt de uitlijning van de clips hersteld tot de oorspronkelijke uitlijning die gold bij het maken van de clip. De in- en uitpunten van de clips komen dan mogelijk niet overeen.

Schuiven naar sync Hiermee wordt een schuifbewerking uitgevoerd om de video en audio te synchroniseren. Bij een schuifbewerking worden de positie en de duur van de clips in de tracks gehandhaafd. Bij deze methode wordt waar nodig gebruikgemaakt van de bijgesneden frames om de inhoud van de clips te verschuiven totdat de uitlijning overeenkomt met de uitlijning van de oorspronkelijke opname. De afstand tussen de in- en uitpunten en de bijbehorende locatie in de tracks blijft ongewijzigd, maar de positie van de in- en uitpunten in de oorspronkelijke clip verschuift. Deze optie is alleen beschikbaar als de geselecteerde clip voldoende bijgesneden frames bevat om de verschuiving te compenseren.

De clip waarop u met de rechtermuisknop hebt geklikt of waarop u met Ctrl ingedrukt hebt geklikt, wordt nu verplaatst of aangepast zodat deze is uitgelijnd met de andere clip, die niet wordt verplaatst.

Clips in- en uitschakelen

Het kan voorkomen dat u een clip wilt uitschakelen als u een bepaalde bewerking wilt uitproberen of als u bij een complex project de verwerkingstijd wilt verkorten. Als een clip is uitgeschakeld, is deze in feite verborgen wanneer de film in het deelvenster Monitor wordt weergegeven of wanneer de film wordt geëxporteerd. Een uitgeschakelde clip kan echter nog steeds worden verplaatst of gewijzigd.

- ❖ Selecteer een of meer clips in de tijdlijn of scènelijn en kies Clip > Inschakelen.

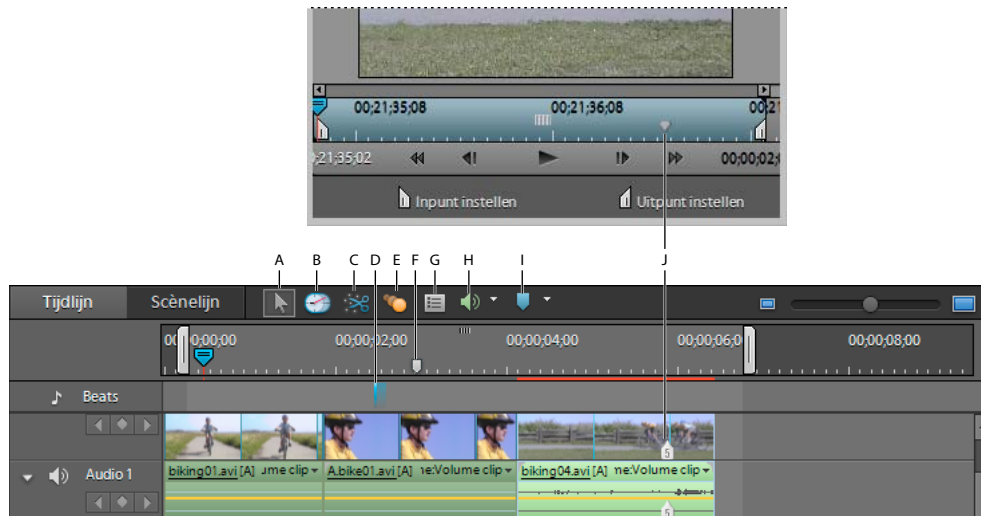
Wanneer u een clip uitschakelt, verdwijnt het vinkje naast de opdracht en wordt de clip in lichtere kleuren weergegeven in de tijdlijn of scènelijn.

Werken met clip- en tijdlijnmarkeertekens

Clip- en tijdlijnmarkeertekens

Door markeertekens te plaatsen, kunt u belangrijke punten in een clip of film aangeven. Met markeertekens kunt u clips beter plaatsen, rangschikken en zelfs opmerkingen aan de tijdlijn toevoegen. Elke film en elke clip kan maximaal 100 genummerde markeertekens (gelabeld 0 tot en met 99) bevatten en een onbeperkt aantal niet-genummerde markeertekens. U kunt ook menumarkeertekens toevoegen die u kunt gebruiken voor het maken van een schijfmenu in Adobe Premiere Elements. (Zie “[Werken met menumarkeertekens](#)” op pagina 263.)

Het werken met clips en tijdlijnmarkeertekens komt in grote lijnen overeen met het werken met in- en uitpunten. In- en uitpunten vormen echter het feitelijke begin- en eindpunt van een clip in, terwijl markeertekens alleen ter referentie dienen en geen invloed hebben op de clips in de uiteindelijke film.



Markeertekens in de tijdlijn en in het deelvenster Monitor

A. Selectie Gereedschap B. Gereedschap Tijd uitrekken C. Gereedschap Eigenschappen D. Modus Slim bijsnijden E. Modus Beweging bijhouden F. Tijdlijnmarkeertekens in film G. Maatmarkeertekens H. Clipmarkeertekens in clip I. Opties audiogereedschappen J. Markeertekenopties

Opmerking: Met de knop *Maten* vaststellen maakt u markeertekens op de belangrijkste maten in uw soundtrack zodat u de clip kunt synchroniseren op de maten.

Markeertekens die worden toegevoegd aan een clip die in een film is geplaatst, worden alleen in die versie van de clip weergegeven. Markeertekens die worden toegevoegd aan een bronclip (geopend vanuit de projectweergave) worden weergegeven in elke variant van de clip die daarna aan de film wordt toegevoegd. Het toevoegen van markeertekens aan een bronclip heeft geen gevolgen voor versies van de clip die al in een film zijn opgenomen.

Wanneer u een clip selecteert in de projectweergave, worden in het deelvenster Monitor alleen de clipmarkeertekens binnen een clip weergegeven; wanneer u een clip selecteert in de tijdlijn, worden alleen tijdlijnmarkeertekens weergegeven. Clipmarkeertekens worden als pictogrammen in de clip in de tijdlijn weergegeven, maar tijdlijnmarkeertekens worden op de tijdlijn in de tijdlijn weergegeven.

Opmerking: Zie “[Werken met clip- en tijdlijnmarkeertekens](#)” op pagina 104 in de Help van Adobe Premiere Elements voor informatie over het toevoegen, verplaatsen en verwijderen van markeertekens in een clip of film.

Meer Help-onderwerpen

“[Werken met menumarkeertekens](#)” op pagina 263

Clip- en tijdlijnmarkeertekens toevoegen

U kunt markeertekens toevoegen aan een clip in het deelvenster Taken, een versie van een clip in de tijdlijn of de tijdlijn van de tijdlijn. Er zijn twee soorten markeertekens: clipmarkeertekens en tijdlijnmarkeertekens. Over het algemeen voegt u clipmarkeertekens toe om belangrijke punten binnen een afzonderlijke clip aan te duiden (bijvoorbeeld ter identificatie van een bepaalde handeling of een bepaald geluid). U voegt tijdlijnmarkeertekens toe aan de tijdlijn van de tijdlijn om scènes, plaatsen voor titels of andere belangrijke punten in de hele film te markeren. Tijdlijnmarkeertekens kunnen opmerkingen en zelfs URL's bevatten voor koppelingen naar webpagina's.

U kunt markeertekens nummeren of ongenummerde markeertekens gebruiken. Gebruik genummerde markeertekens als u veel markeertekens wilt gebruiken. U kunt bijvoorbeeld snel van markeerteken nummer 5 naar nummer 40 gaan als de markeertekens zijn genummerd, maar u kunt alleen snel naar het volgende of het vorige markeerteken gaan als ze niet zijn genummerd. Als u bovendien markeertekens wilt gebruiken om opmerkingen op te nemen, zijn ze met nummers gemakkelijker te raadplegen. U kunt collega's dan bijvoorbeeld vragen de kleur van markeerteken 12 te controleren of de opmerking van markeerteken 43 te lezen.

Een markeerteken aan een bronclip of clipvariant toevoegen

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een markeerteken aan een bronclip wilt toevoegen, dubbelklikt u op de clip in de projectweergave.
- Als u een clipmarkeerteken wilt toevoegen aan een clipvariant, dubbelklikt u op de clip in de tijdlijn.

De clip wordt geopend in het voorvertoningsvenster.

- 2 Verplaats de huidige-tijdindicator  in het voorvertoningsvenster naar het frame waar u het markeerteken wilt instellen.
- 3 Kies Clip > Clipmarkeertekens instellen en selecteer Niet-genummerd, Volgend beschikbaar genummerd markeertekens of Ander genummerd markeertekens.
- 4 Als u Ander genummerd markeertekens selecteert, typt u een nummer in het veld Genummerd markeertekens instellen en klikt u op OK.

Als u het markeerteken aan de bronclip hebt toegevoegd, wordt het markeerteken in de clip opgeslagen en weergegeven in alle varianten van de clip die daarna in de tijdlijn worden geplaatst. Als u het markeerteken aan de clipvariant hebt toegevoegd, wordt het markeerteken alleen weergegeven in die variant van de clip in de tijdlijn.

Een markeerteken toevoegen aan de tijdlijn

- 1 Klik in een lege ruimte in een video- of audiotrack in de tijdlijn. De tijdlijn wordt dan geactiveerd en de eventuele selectie van clips wordt ongedaan gemaakt.
- 2 Verplaats de huidige-tijdindicator  in de tijdlijn naar het frame waar u het markeerteken wilt instellen.
- 3 Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op de tijdlijnliniaal of in het deelvenster Monitor, of kies Tijdlijn > Tijdlijnmarkeertekens instellen en kies een van de volgende opties:

Niet-genummerd Hiermee stelt u een niet-genummerd markeerteken in.

Volgend beschikbaar genummerd markeertekens Hiermee stelt u een genummerd markeerteken in met het laagste niet-gebruikte nummer.

Ander genummerd markeertekens Hiermee opent u een dialoogvenster waarin u een willekeurig niet-gebruikt nummer van 0 tot en met 99 kunt opgeven.

 *U kunt markeertekens invoegen terwijl u een film of clip afspeelt. Klik in dat geval op het pictogram Niet-genummerd markeertekens instellen in het deelvenster Monitor of druk op de toets met het sterretje op de plaatsen waar u een markeerteken wilt invoegen.*

Het markeerteken wordt in de tijdliniaal van de tijdlijn weergegeven op de locatie van de huidige-tijdindicator.

Opmerkingen, hoofdstukinformatie of URL-koppelingen in een tijdlijnmarkeerteken opnemen

U kunt tijdlijnmarkeertekens niet alleen gebruiken om belangrijke frames in een film aan te duiden, maar u kunt er ook opmerkingen, hoofdstuknummers of URL's in opnemen. U kunt opmerkingen, hoofdstuknummers of webkoppelingen alleen opnemen in tijdlijnmarkeertekens, niet in clipmarkeertekens.

Als u uw film wilt importeren in Adobe® Encore®, kunt u tijdlijnmarkeertekens gebruiken om hoofdstukkoppelingen aan te geven. In Encore worden tijdlijnmarkeertekens met tekst of getallen in het veld Hoofdstuk automatisch omgezet in hoofdstukpunten. Bovendien wordt de inhoud van het veld Opmerking in het veld Beschrijving van het hoofdstukpunt geplaatst.

Als uw film is bestemd voor het web en u hebt ervaring in het ontwerpen van op frames gebaseerde webpagina's, kunt u tijdlijnmarkeertekens gebruiken om de weergegeven inhoud van andere delen van de webpagina te wijzigen. Met tijdlijnmarkeertekens kunt u een URL en webpaginaframe opgeven. Als u de film in een op frames gebaseerde webpagina opneemt, wordt elke opgegeven koppeling in het opgegeven frame in de browser weergegeven. Op die manier kunt u uw webpagina tijdens het afspelen van de film wijzigen wanneer elk markeerteken wordt bereikt. Zo kunt u in een familiewebpagina commentaar en stilstaande beelden over de vakantie aan de andere frames van de webpagina toevoegen terwijl u uw vakantiefilm afspeelt. Voor deze geavanceerde techniek is nauwkeurige planning vereist om de frames en inhoud met elkaar te coördineren. U moet de film exporteren naar een bestandstype dat door webmarkeertekens wordt ondersteund: QuickTime of Windows Media.

De markeertekens kunnen langer zijn dan de duur van één frame. In de tijdlijn kan de rechterzijde van het pictogram van een tijdlijnmarkeerteken worden uitgebreid om de duur aan te duiden.

- 1 Dubbelklik in de tijdlijn op een tijdlijnmarkeerteken om het dialoogvenster Markeerteken te openen.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u een opmerking wilt maken, typt u de gewenste tekst in het veld Opmerkingen.
 - Als u de duur van het markeerteken wilt wijzigen, sleept u de duurwaarde of klikt u op de waarde om deze te selecteren en vervolgens voert u een nieuwe waarde in en drukt u op Enter.
 - Als u een hoofdstukpunt voor Adobe Encore wilt maken, typt u de naam of het nummer van het hoofdstuk in het vak Hoofdstuk.
 - Als u een webkoppeling wilt maken, voert u het webadres en het framenummer in de vakken URL en Framedoel in. Het framenummer dient overeen te komen met een frame in de webpagina die de film bevat.
- 3 Klik op Vorige of Volgende als u opmerkingen wilt invoeren of opties voor andere tijdlijnmarkeertekens wilt opgeven.
- 4 Herhaal de stappen 1 tot en met 3 totdat u alle gewenste wijzigingen in de tijdlijnmarkeertekens hebt aangebracht en klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

“[Menumarkeertekens](#)” op pagina 263

Markeertekens verplaatsen en verwijderen

U kunt markeertekens slepen in de tijdlijn. Als u de clipmarkeertekens wilt wijzigen in een clip die al in de film is opgenomen, moet u de desbetreffende variant van de clip openen in het deelvenster Voorvertoning en daar de wijzigingen aanbrengen. U kunt de clipmarkeertekens niet rechtstreeks in de tijdlijn bewerken.

Tijdlijnmarkeertekens zijn op geen enkele wijze gekoppeld aan de frames waaraan ze zijn toegevoegd. Als u bijvoorbeeld een clip invoegt, verschuiven de bestaande tijdlijnmarkeertekens niet, maar blijven deze op hun oorspronkelijke positie in de tijdlijn. Clipmarkeertekens binnen een clip worden echter wel met de clip mee verschoven.

Een markeerteken verplaatsen

- ❖ Sleep in de tijdlijn van de tijdlijn het markeerteken naar een nieuwe positie. Als u verder sleept dan een van de uiteinden van de tijdlijn, verschuift de tijdlijn.

Opmerking: U kunt een clipmarkeerteken niet verplaatsen in de tijdlijn; u moet de clip openen in het deelvenster Voorvertoning en het markeerteken vervolgens slepen in de tijdlijn van het deelvenster Voorvertoning.

Een tijdlijnmarkeerteken verwijderen

- 1 Verplaats de huidige-tijdindicator  in de tijdlijn naar het tijdlijnmarkeerteken.

 Als u de huidige-tijdindicator precies op een markeerteken wilt plaatsen, zoomt u volledig in op de tijdlijn zodat u de exacte locatie van het markeerteken kunt zien of u selecteert **Tijdlijn > Naar markeerteken op tijdlijn** en u kiest **Volgende**, **Vorige** of **Genummerd** in het menu.

- 2 Kies **Tijdlijn > Markeerteken tijdlijn wissen** en kies een optie in het menu.

Markeerteken tijdlijn op huidige-tijdindicator Hiermee verwijdert u het tijdlijnmarkeerteken bij de huidige tijd. (Als de optie niet beschikbaar is, hebt u de huidige-tijdindicator niet precies op het markeerteken geplaatst.)

Alle markeertekens Hiermee verwijdert u alle tijdlijnmarkeertekens uit de film.

Genummerd Hiermee verwijdert u een genummerd tijdlijnmarkeerteken uit een lijst met alle genummerde markeertekens.

Opmerking: U kunt een tijdlijnmarkeerteken niet verwijderen door het van de tijdlijn weg te slepen.

Een clipmarkeerteken verwijderen

- 1 Selecteer de clip in de tijdlijn.

- 2 Verplaats de huidige-tijdindicator  naar het clipmarkeerteken.

 Als u de huidige-tijdindicator precies op een markeerteken wilt plaatsen, zoomt u volledig in op de tijdlijn zodat u de exacte locatie van het markeerteken kunt zien of u selecteert **Clip > Ga naar clipmarkeerteken** en u kiest **Volgende**, **Vorige** of **Genummerd** in het menu.

- 3 Kies **Clip > Markeerteken clip wissen** en kies een optie in het menu:

Huidig markeerteken Hiermee verwijdert u het markeerteken bij de huidige tijd. (Als de optie niet beschikbaar is, hebt u de huidige-tijdindicator mogelijk niet precies op het markeerteken geplaatst.)

Alle markeertekens Hiermee verwijdert u alle clipmarkeertekens uit de clip.

Genummerd Hiermee verwijdert u een genummerd clipmarkeerteken uit een lijst met alle genummerde markeertekens.

Alle markeertekens wissen

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u alle clipmarkeertekens uit een clip wilt wissen, selecteert u de clip in de tijdlijn.
- Zorg ervoor dat er geen clips zijn geselecteerd in de film als u alle tijdlijnmarkeertekens uit de tijdlijn wilt wissen.

- 2 Kies Clip > Markeerteken clip wissen > Alle markeertekens of Tijdlijn > Markeerteken tijdlijn wissen > Alle markeertekens.

Naar een clip- of tijdlijnmarkeerteken in de tijdlijn gaan

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u een clipmarkeerteken in een clip wilt verplaatsen, selecteert u de clip in de tijdlijn.
 - Als u een tijdlijnmarkeerteken in een film wilt verplaatsen, dient u ervoor te zorgen dat er geen clips zijn geselecteerd in de tijdlijn.
- 2 Kies Clip > Ga naar clipmarkeerteken of Tijdlijn > Naar markeerteken op tijdlijn en kies Volgende, Vorige of Genummerd in het menu.

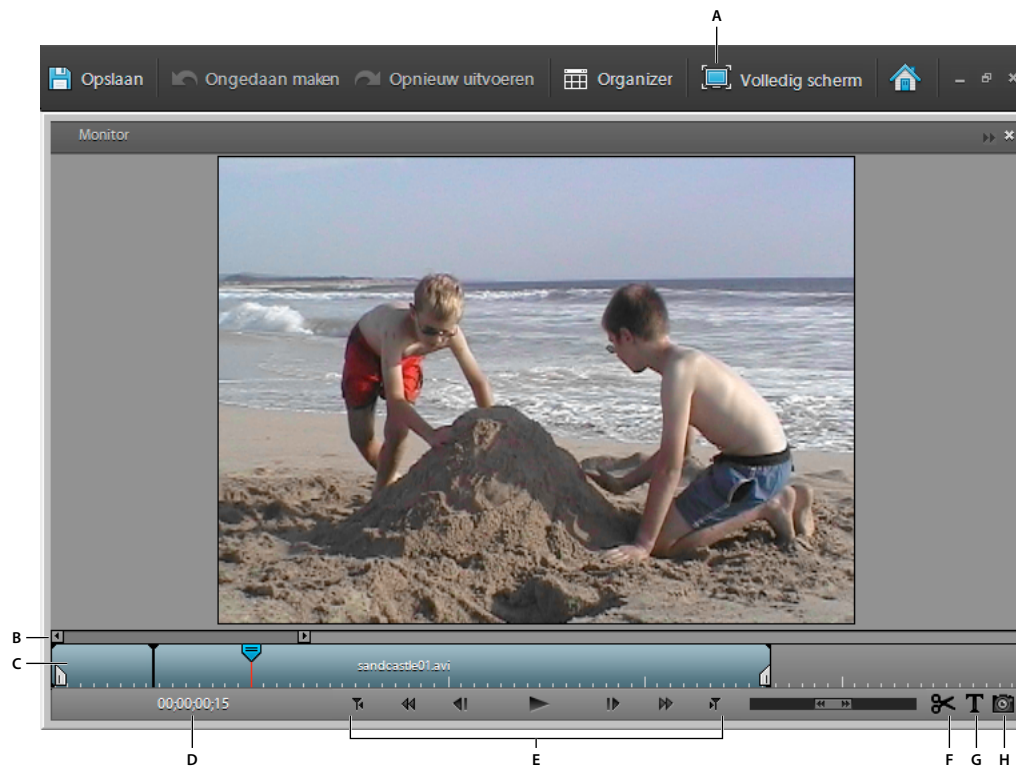
 *Selecteer de opdracht Magnetisch in het menu Tijdlijn om het positioneren van clips bij een markeerteken te vergemakkelijken. (Een vinkje geeft aan dat de optie is geselecteerd.) Clips worden dan 'vastgezet' aan de markeertekens wanneer u ze naar de juiste positie in de tijdlijn sleept.*

Films voorvertonen

Een voorvertoning van de film weergeven in het deelvenster Monitor

U kunt op elk gewenst moment een gehele of gedeeltelijke film voorvertonen in het deelvenster Monitor. Om een voorvertoning van een film te kunnen weergeven moet Adobe Premiere Elements eerst de clips op alle tracks voorbereiden voor weergave en moeten effecten en instellingen voor beweging, dekking en volume worden toegepast. De videokwaliteit en beeldfrequentie worden dynamisch aangepast om de film in real-time voor te vertonen. Films waarin alleen gebruik wordt gemaakt van cuts tussen clips, worden over het algemeen met een normale kwaliteit en beeldfrequentie weergegeven. Complexe films (met effecten en gelaagde video en audio) moeten mogelijk worden gerenderd voordat u deze kunt voorvertonen.

Opmerking: zie de Help van Adobe Premiere Elements voor informatie over het renderen van een video voor een voorvertoning.



Deelvenster Monitor

A. Afspelen in volledig scherm B. Zoomregelaar C. Minitijdlijn D. Huidige tijd E. Besturingselementen voor afspelen F. Clip splitsen G. Tekst toevoegen H. Frame stilzetten

❖ Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Monitor:

- Klik op de knop Afspelen ► of druk op de spatiebalk om een voorvertoning weer te geven van de film.

Opmerking: druk op de toets Begin om de huidige-tijdindicator aan het begin van de film in te stellen.

- Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik in het deelvenster Monitor om de afspreekwaliteit te wijzigen. Selecteer Afspreekwaliteit > Hoogste. Het CPU- en RAM-verbruik van uw computer neemt toe wanneer u Hoogste instelt.
- Klik op de knop Pauzeren || of druk op de spatiebalk om de voorvertoning te pauzeren.
- Sleep de shuttleschuifregelaar naar rechts om de snelheid van de voorvertoning te regelen. Hoe verder u de shuttleschuifregelaar sleept, hoe sneller de clip wordt afgespeeld.
- Als u de film in omgekeerde volgorde wilt afspelen, sleept u de shuttleschuifregelaar naar links. Hoe verder u de shuttleschuifregelaar sleept, hoe sneller de clip wordt teruggespoeld.
- Klik op de knop Frame vooruit om één frame naar voren te gaan ►. Houd Shift ingedrukt en klik op de knop Frame vooruit om vijf frames naar voren te gaan.
- Klik op de knop Frame terug om één frame terug te gaan ◀. Houd Shift ingedrukt en klik op de knop Frame terug om vijf frames terug te gaan.
- Als u naar een ander frame wilt gaan, klikt u op de huidige-tijdweergave en typt u de nieuwe tijd. (U hoeft geen dubbele punten of puntkomma's te typen. Houd er echter rekening mee dat in Adobe Premiere Elements getallen onder de 100 als frames worden geïnterpreteerd.)

- Als u naar het einde van de vorige clip (het montage- of bewerkpunt) wilt gaan, klikt u op de knop Naar vorig bewerkpunt .
- Als u naar het begin van de volgende clip wilt gaan, klikt u op de knop Naar volgend bewerkpunt .

Voorvertoning weergeven van een clip in de scènelijn

- ❖ Dubbelklik op de clip in de scènelijn.

In- of uitzoomen op de minitijdslijn van het deelvenster Monitor

Wanneer u de scènelijn gebruikt, kunt u in- en uitzoomen op de *minitijdslijn van het Monitor-deelvenster* om de stappen uit of samen te vouwen. Als u inzoomt op de mini-tijdslijn, kunt u de wijzigingen zien die zich voordoen in een kleine periode, zelfs als dat één frame is. Als u uitzoomt, kunt u wijzigingen zien die zich voordoen in langere perioden.

- ❖ Sleep het einde van de minitijdslijn om in of uit te zoomen.

De tijdslijn tijdens een voorvertoning verschuiven

Wanneer een volgerek langer is dan de zichtbare tijdslijn, kunt u een optie instellen, zodat de tijdslijn automatisch van rechts naar links wordt verschoven en net als een film door het scherm schuift. U hoeft dan niet uit te zoomen om de hele reeks te kunnen zien.

- 1 Windows®: selecteer Bewerken > Voorkeuren > Algemeen. Mac® OS: selecteer Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Algemeen.
- 2 Kies een optie in het menu Tijdslijn automatisch schuiven tijdens afspelen.

Niet schuiven De tijdslijn wordt niet verschoven.

Pagina schuiven Het zichtbare gedeelte van de tijdslijn verschuift pagina per pagina.

Soepel schuiven De tijdslijn wordt verschoven terwijl de huidige-tijdindicator in het midden van de zichtbare tijdslijn blijft staan.

Veilige zones weergeven in het deelvenster Monitor

U kunt de marges voor veilige zones (hulplijnen) weergeven in het deelvenster Monitor om te controleren tekst of objecten in uw project buiten de veilige zone vallen. Wanneer tekst of objecten buiten de veilige zone vallen, kunnen deze worden afgekapt wanneer deze worden weergegeven op bepaalde schermen. De marges voor de veilige zone dienen slechts als hulpmiddel voor u en worden niet opgenomen in voorvertoningen of geëxporteerde films.



Veilige zones in het deelvvenster Monitor

A. Veilige marge voor acties B. Veilige marge voor titels

- ❖ Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik in het deelvvenster Monitor en kies Veilige marges. Een vinkje naast de naam geeft aan dat de marges voor veilige zones ingeschakeld zijn.

💡 *De standaardmarges voor actie en titels zijn respectievelijk 10% en 20. U kunt de afmetingen van de veilige zones echter wijzigen in het dialoogvenster Projectinstellingen.*

Meer Help-onderwerpen

[“Een titel voor een stilstaand beeld maken”](#) op pagina 230

[“De instellingen van uw project controleren”](#) op pagina 31

Voorvertonen in een volledig scherm

Als u de clip in de modus voor volledig scherm weergeeft, ziet u een clip of film het meest gedetailleerd. In deze modus wordt het volledige computerscherm gevuld en kunt u zien hoe clips en films op een televisiescherm worden weergegeven. Een voorvertoning op volledig scherm maakt het ook gemakkelijker om uw werk te delen met andere gebruikers in de ruimte.

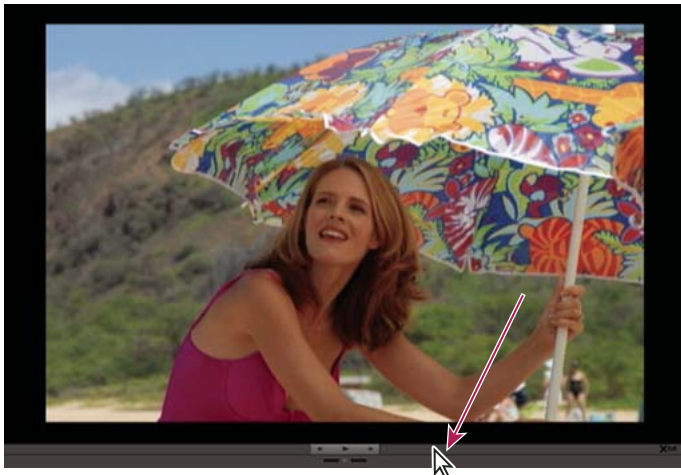
Een film voorvertonen in een volledig scherm

- ❖ Klik op de knop Afspelen in volledig scherm  rechtsboven in de toepassing. Het voorvertoningsvenster vult het scherm en het afspelen wordt automatisch gestart.

Een voorvertoning in een volledig scherm pauzeren, terugspelen en vooruitspelen

Naast het afspelen en pauzeren van een voorvertoning op het volledige scherm, kunt u voorvertoningen frame voor frame terugspelen en vooruitspelen.

- 1 Verplaats de aanwijzer naar de onderzijde van het scherm om de besturingsbalk weer te geven.



Verplaats de aanwijzer in de modus voor volledig scherm over het scherm om de knoppen voor het afspelen weer te geven.

- 2 Klik op de knop Pauze ||, Frame achteruit ◀ of Frame vooruit ▶.

Volledige-schermmodus afsluiten

- 1 Verplaats de aanwijzer naar de onderzijde van het scherm om de besturingsbalk weer te geven.
- 2 Klik rechts van de besturingsbalk op Stoppen.

Voorvertonen op een televisiescherm

U kunt een film voorvertonen op een televisie of op een videomonitor met behulp van vele camcorders of analoge-naar-digitale convertors (digitizers). Het dialoogvenster Projectinstellingen bevat opties voor het weergeven van voorvertoningen via een DV-apparaat. Zorg dat uw apparatuur op de juiste wijze is geconfigureerd, voordat u deze instellingen kiest.

Opmerking: Controleer of de televisie of videomonitor is aangesloten op de camcorder of de AD-omzetter en of het apparaat op de juiste wijze is aangesloten op de computer, waarvoor doorgaans een IEEE 1394-poort wordt gebruikt. Stel bovendien het apparaat in voor uitvoer van analoge audio en video naar de monitor. Sommige apparaten detecteren een monitor automatisch, terwijl u voor andere apparaten een menuoptie moet kiezen. (Raadpleeg de documentatie bij het apparaat voor nadere informatie.)

- 1 Kies Bewerken > Projectinstellingen > Algemeen en klik op de knop Afspeelinstellingen.
- 2 Kies in het onderdeel Realtime afspelen een van deze opties:
 - Schakel de optie Videoweergave op bureaublad tijdens afspelen in als u een voorvertoning wilt zien in het deelvenster Monitor en op het televisiescherm. Schakel deze optie uit als het afspelen via het deelvenster Monitor niet vloeiend verloopt.
 - Kies voor Extern apparaat de optie die overeenkomt met de camcorder of de analoge-naar-digitale convertor die u gebruikt om uw televisiescherm aan te sturen.
 - Kies Hardware (indien ondersteund) bij Omzetting verhouding.
 - Kies Extern audioapparaat om geluid en video via het televisiescherm te controleren. Beide blijven dan tijdens het afspelen synchroon.

Opmerking: Als u Realtime afspelen kiest, worden voorvertoningen meteen afgespeeld met de uiteindelijke, volledig gerenderde kwaliteit. Met renderloze bewerkingen kunt u bewerkbeslissingen meteen evalueren en naar hartelust experimenteren. Gebruik een Pentium® 4-systeem van 3 GHz of sneller voor de beste beeldfrequentie voor afspelen.

- 3 Geef in het gedeelte Exporteren bij Extern apparaat op of u wilt exporteren naar band voor het opgegeven apparaat. Deze optie heeft geen invloed op het afspelen.

Opmerking: Het exporteren naar tape wordt niet ondersteund voor hdv.

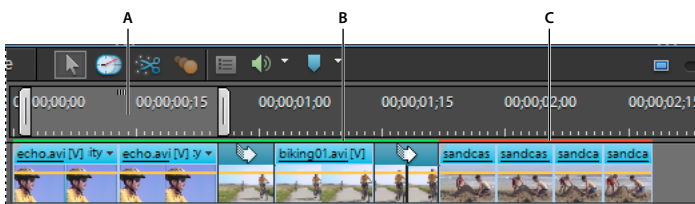
- 4 Kies in het onderdeel Bureaubladweergave de optie GPU-versnelde effecten als uw beeldschermadapter DirectX® ondersteunt. Kies anders de optie die de beste afspelresultaten op uw systeem oplevert, namelijk Compatibel of Standaard.
- 5 Handhaaf de overige afspelininstellingen van Adobe Premiere Elements en klik op OK.
- 6 Klik op OK in het dialoogvenster Projectinstellingen.

Een gebied renderen voor een voorvertoning

Complexe films (met effecten en gelaagde video en audio) en InstantMovies vereisen meer verwerkingstijd voordat deze op de juiste wijze kunnen worden weergegeven. Wanneer een gebied niet op de juiste snelheid en met de vereiste kwaliteit kan worden weergegeven, wordt door Adobe Premiere Elements een dunne, rode lijn aan de tijdlijn toegevoegd. Als u van deze gebieden een voorvertoning wilt weergeven, kunt u het gebied eerst *renderen*. Door middel van rendering worden de lagen en effecten verwerkt en wordt de resulterende voorvertoning opgeslagen in een bestand dat Adobe Premiere Elements steeds weer opnieuw kan gebruiken wanneer u een voorvertoning van dat gedeelte van de film wilt weergeven. Als een gedeelte eenmaal is gerenderd, hoeft het niet opnieuw te worden gerenderd, tenzij er wijzigingen in worden aangebracht. (Gerenderde gebieden worden op in tijdlijn aangegeven met een groene lijn.)

Opmerking: Als u significante wijzigingen aanbrengt in een gerenderd gebied, is het voorvertoningsbestand niet meer nuttig en wordt de groene lijn rood. Als u complexe effecten wilt weergeven op de volledige framesnelheid, moet u het gebied renderen.

U kunt het gebied dat u wilt renderen, toewijzen met gebruik van de *werkgebiedbalk* in de tijdlijn.

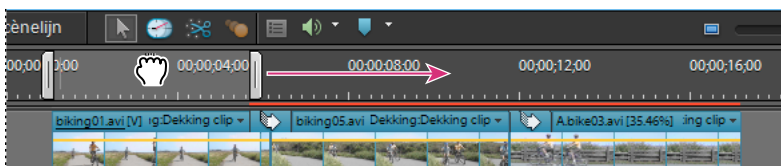


Tijdlijn

A. Werkgebiedbalk B. Groene lijn verwijst naar volledig gerenderd gebied C. Rode lijn verwijst naar gebieden die moeten worden gerenderd om een voorvertoning van hoge kwaliteit te kunnen weergeven

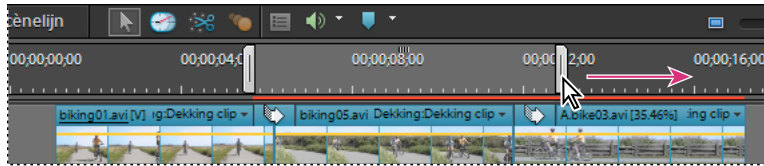
Het gebied instellen dat u wilt renderen

- Sleep het gestructureerde middelpunt van de werkgebiedbalk over de sectie waarvan u een voorvertoning wilt weergeven. Zorg dat u de werkgebiedbalk vanuit het midden sleept, anders verplaatst u de huidige-tijdindicator.



De werkgebiedbalk vastpakken en deze over een sectie slepen die u wilt voorvertonen

- Wanneer het middelpunt met structuur niet zichtbaar is, houdt u Alt ingedrukt en sleept u de werkgebiedbalk over de sectie waarvan u een voorvertoning wilt weergeven.



Een werkgebiedmarkering slepen om het einde van het werkgebied te markeren

- Plaats de huidige-tijdindicator en druk op Alt+[om het begin van het werkgebied in te stellen.
- Plaats de huidige-tijdindicator en druk op Alt+] om het einde van het werkgebied in te stellen.
- Houd Alt ingedrukt en dubbelklik op de werkgebiedbalk om deze aan te passen aan de breedte van de film.
- Dubbelklik op de werkgebiedbalk om de grootte van de balk aan te passen aan de breedte van de tijdlijn of aan de lengte van de gehele film. De kortste instelling wordt gebruikt.

💡 Plaats de muisaanwijzer boven de werkgebiedbalk om knopinfo weer te geven waarin de begintijdcode, de eindtijdcode en de tijdsduur van de werkgebiedbalk wordt weergegeven.

Een voorvertoning renderen

- ❖ Plaats de werkgebiedbalk boven het gebied waarvan u een voorvertoning wilt weergeven en kies Tijdlijn > Werkgebied renderen. (De rendertijd is afhankelijk van uw systeembronnen en de complexiteit van het segment.)

💡 U kunt een voorvertoning ook renderen door de werkgebiedbalk in te stellen en op Enter (Windows) of Home (Mac OS) te drukken.

Voorvertoningsbestanden verwijderen

Wanneer u een film afspeelt, combineert Adobe Premiere Elements de tracks en effecten op de achtergrond tijdens het afspelen van de resulterende film in het deelvenster Monitor. Wanneer u in plaats daarvan de film rendert, maakt Adobe Premiere Elements voorvertoningsbestanden die op uw vaste schijf worden opgeslagen. Na het renderen hoeft Adobe Premiere Elements de tracks en effecten niet nogmaals te verwerken en kunnen de voorvertoningsbestanden rechtstreeks worden afgespeeld. Voorvertoningsbestanden kunnen u bovendien tijd besparen tijdens het exporteren van de uiteindelijke film, omdat Adobe Premiere Elements de gegevens in de voorvertoningsbestanden kan gebruiken en niet opnieuw rendering hoeft uit te voeren.

- ❖ Zorg dat de tijdlijn of scènelijn actief is en kies Tijdlijn > Renderbestanden verwijderen. Klik op OK bij de aanwijzing.

Opmerking: Het is belangrijk om voorvertoningsbestanden te verwijderen met de opdracht Renderbestanden verwijderen in plaats van deze bestanden rechtstreeks in Windows te verwijderen. Projecten verwijzen op vrijwel dezelfde wijze als bronmedia naar voorvertoningsbestanden. Wanneer u voorvertoningsbestanden verplaatst of verwijdert zonder de opdracht te gebruiken en het project een volgende keer opent, vraagt Adobe Premiere Elements u de bestanden op te sporen.

Meer Help-onderwerpen

“[Werkschijven](#)” op pagina 36

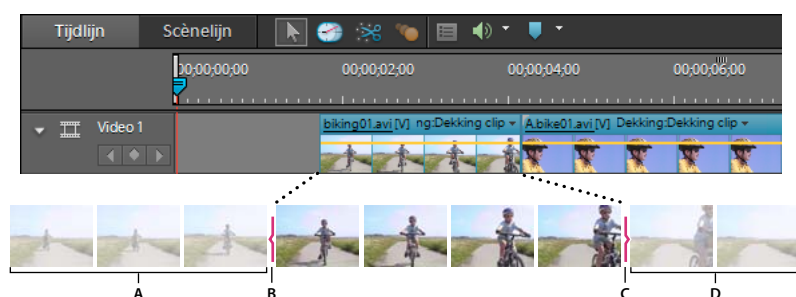
Hoofdstuk 8: Clips bewerken

Het bewerken van clips omvat het voorvertonen en bijsnijden van clips om onnodig materiaal te verwijderen. Het omvat ook het wijzigen van clipeigenschappen, zoals snelheid, richting en duur. Vanuit Adobe Premiere Elements kunt u eveneens mediaclips die zijn gemaakt in andere programma's, in de oorspronkelijke toepassingen bewerken.

Clips bijsnijden

Clips bijsnijden en terughalen

Bij het samenstellen van een film hebt u bijna nooit een hele clip nodig. U stelt de frames die u wilt gebruiken in met behulp van *in*- en *uit*punten. Het *in*punt is het eerste frame van de clip dat u wilt gebruiken en het *uit*punt is het laatste frame van de clip dat u wilt gebruiken. Bij het instellen van *in*- en *uit*punten worden frames niet van de vaste schijf verwijderd, maar wordt het deel van de clip geïsoleerd dat in de film moet worden opgenomen. *In*- en *uit*punten fungeren als een venster voor de clip, waarin alleen de frames tussen het *in*punt en het *uit*punt worden weergegeven. U kunt *in*- en *uit*punten naar wens verplaatsen om bijgesneden frames in de selectie op te nemen.



In- en uitpunten fungeren als een venster voor een clip
A. Bijgesneden frames B. Inpunt C. Uitpunt D. Bijgesneden frames

U kunt frames aan het begin of einde van een clip bijsnijden. Als u frames uit het midden van een clip wilt bijsnijden, dient u de clip eerst te splitsen (er ontstaan dan twee versies van de oorspronkelijke clip) en vervolgens kunt u de ongewenste frames bijsnijden van het einde van de eerste nieuwe clip of van het begin van de tweede nieuwe clip.

U kunt een clip bijsnijden in het voorvertoningsvenster, de mini-tijdlijn van het deelvenster Monitor of in de tijdlijn. Als u frames wilt terughalen uit bronclips (die nog niet in de tijdlijn zijn geplaatst), gebruikt u het voorvertoningsvenster. Gebruik de tijdlijn als u frames wilt ophalen uit clips die in de tijdlijn staan.

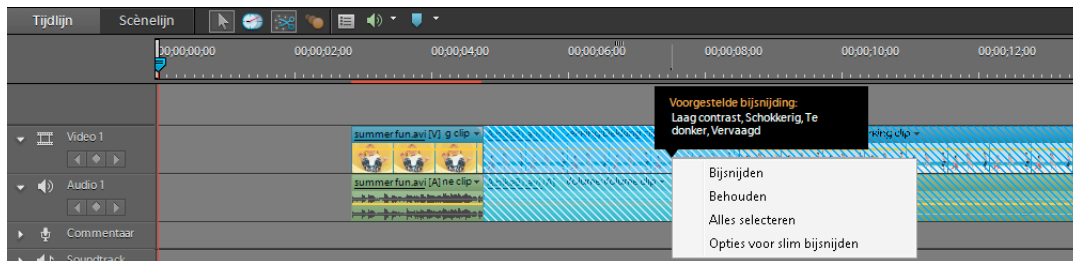
Meer Help-onderwerpen

[“Clips splitsen”](#) op pagina 127

Slim bijsnijden

U kunt hoogwaardige, goed afgewerkte videobestanden maken door ongewenste gedeelten en gedeelten van tegenvallende kwaliteit te verwijderen. U kunt in Adobe® Premiere® Elements 9 op efficiënte wijze vage, onduidelijke, slechte en oninteressante gedeelten in uw videobestand aanpakken. U kunt de videobestanden eenvoudig en snel bewerken en tot in het detail aanpassen. Via Slim bijsnijden kunt u gedeelten van slechte kwaliteit uit een videobestand verwijderen. U kunt Slim bijsnijden zowel handmatig als automatisch uitvoeren. U kunt clips bijsnijden in de tijdlijn-

of de scènelijnweergave. U kunt per keer echter slechts één clip bijsnijden in de scènelijnweergave. Slim bijsnijden kan automatisch of handmatig worden toegepast. De modus voor handmatig slim bijsnijden is de standaardmodus. In deze modus kunt u de opties opgeven waarmee de bij te snijden gedeelten worden bepaald. In de modus voor automatisch slim bijsnijden, worden de bij te snijden gedeelten automatisch door Adobe Premiere Elements bepaald en kunt u aangeven of u deze wilt verwijderen of behouden.



Slim bijsnijden

Handmatig slim bijsnijden

Er zijn twee modi voor slim bijsnijden: handmatig en automatisch. Standaard is de modus voor handmatig slim bijsnijden ingeschakeld. In deze modus kunt u de gemarkeerde gedeelten van een clip bijsnijden of verwijderen.

- 1 Selecteer Tijdlijn > Opties voor slim bijsnijden om Slim bijsnijden in te schakelen. Standaard is de modus voor handmatig slim bijsnijden ingeschakeld.

Opmerking: In de modus voor handmatig slim bijsnijden wordt boven het deelvenster Monitor het volgende weergegeven: *Modus Slim bijsnijden: De gemarkeerde secties bijsnijden of verwijderen. U ziet eveneens de knop Opties voor slim bijsnijden.*

- 2 (Optioneel) In het dialoogvenster Opties voor slim bijsnijden kunt u met de schuifregelaar waarden voor de opties voor kwaliteit en interesse opgeven. De waarden die u hier instelt, bepalen de bij te snijden gedeelten. Als u hier geen opties instelt, worden standaardinstellingen gebruikt. Zie “[Opties voor slim bijsnijden](#)” op pagina 118 voor meer informatie.
- 3 Klik op Slim bijsnijden  boven aan het deelvenster Tijdlijn om Slim bijsnijden in te schakelen.
- 4 Klik op Indelen en sleep de gewenste clips naar de tijdlijn.

Adobe Premiere Elements analyseert de clip en markeert de gedeelten van de clip die moeten worden bijgesneden. De gemarkeerde gedeelten zijn afhankelijk van de waarden die zijn ingesteld voor Kwaliteitsniveau en Interessesniveau. De bij te snijden gedeelten worden gemarkeerd met streepjespatronen.

Opmerking: als u de clip handmatig wilt analyseren voordat u deze naar de tijdlijn sleept, klikt u met de rechtermuisknop op de clip of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op de clip. Daarna selecteert u Automatische analyse uitvoeren. Raadpleeg “[Media-analyse](#)” op pagina 76 voor meer informatie over de functie Automatische analyse.

- 5 (Optioneel) U kunt de tags met een laag kwaliteitsniveau die door Adobe® Premiere® Elements 9 op de bij te snijden gedeelten zijn toegepast, weergeven door de muis boven het gedeelte voor slim bijsnijden van de clip te houden.
- 6 Voer een van de volgende handelingen uit om bij te snijden gedeelten in een clip te selecteren:
 - Dubbelklik op de clip om alle bij te snijden gedeelten in één clip te selecteren.
 - Sleep een selectiekader rond de geselecteerde clips om alle bij te snijden gedeelten in meerdere clips te selecteren. Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op de bij te snijden gedeelten en kies Alles selecteren.
 - Houd Ctrl+A ingedrukt en klik met de rechtermuisknop/Ctrl-klik op een gedeelte en kies Alles selecteren om alle bij te snijden gedeelten in meerdere clips in de tijdlijn te selecteren.

De geselecteerde bij te snijden gedeelten worden gemarkeerd. Als u een bij te snijden gedeelte selecteert, krijgen alle bij te snijden gedeelten een blauw streepjespatroon.

Opmerking: Wanneer u geselecteerde bij te snijden gedeelten in meerdere clips moet kiezen, selecteert u eerst de clips en daarna de bij te snijden gedeelten.

7 Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op een bij te snijden gedeelte (het gebied met het blauwe streepjespatroon). De volgende opties worden weergegeven:

Bijsnijden Hiermee kunt u het geselecteerde bij te snijden gedeelte bijsnijden.

Behouden Hiermee kunt u het geselecteerde bij te snijden gedeelte behouden.

Alles selecteren Hiermee selecteert u alle bij te snijden gedeelten in de huidige selectie.

Opties voor slim bijsnijden Hiermee geeft u de opties voor slim bijsnijden weer.

8 Selecteer Bijsnijden om het bij te snijden gedeelte bij te snijden of selecteer Behouden om het bij te snijden gedeelte te behouden. U kunt clips ook bijsnijden met de Delete-toets op het toetsenbord.

9 (Optioneel) Als u de vorige bijsnijdbewerking ongedaan wilt maken, klikt u met de rechtermuisknop op de clip of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op de clip. Daarna selecteert u Slim bijsnijden ongedaan maken.

U verlaat de modus Slim bijsnijden door Tijdlijn > Modus Slim bijsnijden te selecteren.

Automatisch slim bijsnijden

1 Voer een van de volgende handelingen uit om automatisch slim bijsnijden te starten:

- Selecteer Tijdlijn > Opties voor slim bijsnijden. Selecteer Automatisch in het dialoogvenster Opties voor slim bijsnijden.
- Klik op Opties voor slim bijsnijden boven het deelvenster Monitor, selecteer Automatisch en klik op Opslaan.

Opmerking: In de modus voor automatisch slim bijsnijden wordt boven het deelvenster Monitor het volgende weergegeven: Automatische modus van Slim bijsnijden: Als clips aan de film worden toegevoegd, worden ze bijgesneden. U ziet eveneens de knop Opties voor slim bijsnijden.

2 Klik op  boven aan het deelvenster Tijdlijn om Slim bijsnijden in te schakelen.

3 Klik op Indelen en sleep de gewenste clips naar de tijdlijn.

Adobe Premiere Elements analyseert de clip en markeert de gedeelten van de clip die moeten worden bijgesneden. Het bevestigingsdialoogvenster voor automatisch slim bijsnijden wordt weergegeven.

Opmerking: als u de clip handmatig wilt analyseren voordat u deze naar de tijdlijn sleept, klikt u met de rechtermuisknop op de clip of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op de clip. Daarna selecteert u Automatische analyse uitvoeren. Raadpleeg “Media-analyse” op pagina 76 voor meer informatie over de functie Automatische analyse.

Opmerking: Als een clip niet is geselecteerd, worden streepjespatronen gebruikt om de gedeelten voor slim bijsnijden van de clip te markeren.

4 Klik op Ja om de voor bijsnijden gemarkeerde gedeelten uit de clip te verwijderen.

Opties voor slim bijsnijden

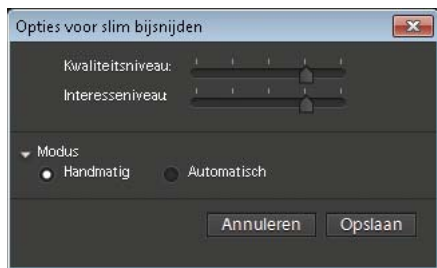
Voor slim bijsnijden worden kwaliteitsfactoren zoals helderheid, vervagen, schokken en contrast, en interessefactoren zoals gezicht, beweging en dialoog gebruikt als criteria voor het bijsnijden van de clips. U kunt de kwaliteits- en interessenniveaus instellen voordat u de clips bijsnijdt.

Kwaliteitsniveau Hiermee kunt u de niveaus van de kwaliteitsfactoren instellen die Adobe Premiere Elements gebruikt bij het bepalen van de bij te snijden gedeelten. Tot de kwaliteitsfactoren behoren vervagen, schokken,

helderheid, scherpstelling en contrast. Als u de schuifregelaar volledig naar rechts verschuift, worden alle gedeelten die geen hoog kwaliteitsniveau hebben, gemarkeerd als bij te snijden gedeelten. Naarmate u de schuifregelaar verder naar links verschuift, neemt het aantal bij te snijden gedeelten af. Als u de schuifregelaar volledig naar links verschuift, worden alleen gedeelten met een laag kwaliteitsniveau gemarkeerd als bij te snijden gedeelten.

Interesseniveau Hiermee kunt u de interessenniveaus instellen die Adobe Premiere Elements gebruikt bij het bepalen van de bij te snijden gedeelten in een clip. Tot de interessefactoren behoren gezichten, dialogoog, close-up, camerabewegingen zoals pannen en zoomen, een grote groep personen en een kleine groep personen.

Opmerking: U kunt interesse niet als de enige factor voor het bepalen van het bij te snijden gebied gebruiken. Er wordt zowel naar interesse- als naar kwaliteitsfactoren gekeken. Het aantal bij te snijden gedeelten neemt af wanneer u de schuifregelaar van rechts naar links verschuift. Een clip met een lage kwaliteit of interesse wordt bijgesneden. Een clip met een hoge kwaliteit of interesse wordt niet bijgesneden.



Opties voor slim bijsnijden

Toegang tot de opties voor slim bijsnijden

Schakel Slim bijsnijden in en voer een van de volgende handelingen uit om toegang te krijgen tot de opties voor slim bijsnijden:

- Selecteer Tijdlijn > Opties voor slim bijsnijden.
- Klik op Opties voor slim bijsnijden boven het deelvenster Monitor.
- Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op een bij te snijden gedeelte en selecteer Opties voor slim bijsnijden.

Een clip verkleinen vanuit de scènelijn

Wanneer u de scènelijn gebruikt, kunt u clips rechtstreeks in de mini-tijdlijn van het deelvenster Monitor bijsnijden. Als clips worden bijgesneden in het deelvenster Monitor, wordt alleen het exemplaar van de clip dat in de scènelijn staat, bijgesneden en niet de originele clip.

Meer Help-onderwerpen

[“Overzicht van scènelijn”](#) op pagina 83

Een clip bijsnijden in het deelvenster Monitor

- 1 Selecteer een clip in de scènelijn.

De clip wordt weergegeven in het deelvenster Monitor, met een clipweergave die de bestandsnaam van de clip bevat in de mini-tijdlijn.

- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de clip wilt bijsnijden vanaf het begin, sleept u de greep voor het input  links van de clipweergave naar rechts.

- Als u de clip wilt bijsnijden vanaf het einde, sleept u de greep voor het uitpunt  (rechts van de clipweergave) naar links.

In het deelvenster Monitor wordt het frame weergegeven op de locatie waarnaar u de greep hebt gesleept.

Frames verwijderen uit het midden van een clip

Soms wilt u materiaal aan het begin en eind van een clip behouden voor uw film, maar wilt u materiaal in het midden verwijderen. U kunt de clip splitsen vlak voor het begin van het ongewenste gedeelte en vervolgens het ongewenste materiaal wegsnijden uit het begin van de tweede clip die is ontstaan door de splitsing.

- 1 Selecteer de clip die het ongewenste materiaal bevat in de scènelijn.

De clip wordt weergegeven in het deelvenster Monitor, met een clipweergave die de bestandsnaam van de clip bevat in de mini-tijdlijn.

- 2 Sleep de indicator voor de huidige tijd in het deelvenster Monitor naar het frame waar het ongewenste materiaal begint.

- 3 Klik op de knop Clip splitsen  in het deelvenster Monitor.

De oorspronkelijke clip wordt in zowel de mini-tijdlijn als in de scènelijn vervangen door twee clips.

- 4 Selecteer de weergave van de tweede clip in de mini-tijdlijn.

Opmerking: U kunt ook de eerste clip selecteren en deze op de volgende wijze bewerken door een nieuw uitpunt in te stellen.

- 5 Sleep de greep voor het inpunt  van de clipweergave naar rechts en zet deze voorbij het ongewenste materiaal neer.



Sleep de greep voor het inpunt in de mini-tijdlijn om frames vanaf het begin van een clip bij te snijden.

Het ongewenste materiaal wordt verwijderd vanaf het begin van de tweede clip (of het einde van de eerste clip, als u ervoor hebt gekozen die clip te bewerken), en de ruimte tussen de eerste en tweede clip wordt automatisch verwijderd.

Frames terughalen in het deelvenster Monitor

- 1 Selecteer een clip in de scènelijn.

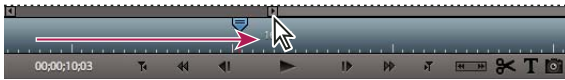
De bestandsnaam van de clip en de bijbehorende in- en uitpunten worden weergegeven in de mini-tijddlijn van het deelvenster Monitor.

2 Voer een van de volgende handelingen uit in de mini-tijddlijn van het deelvenster Monitor:

- Als u frames wilt terughalen aan het begin van de clip, sleept u de greep voor het inpunt  naar links.
- Als u frames wilt terughalen aan het einde van de clip, sleept u de greep voor het uitpunt  naar rechts.

In- of uitzoomen op de mini-tijddlijn in het deelvenster Monitor

Wanneer de scènelijn wordt gebruikt, wordt een mini-tijddlijn weergegeven in het deelvenster Monitor. U kunt het zoomniveau wijzigen, zodat u de mini-tijddlijn met meer of minder detail ziet. Net boven de mini-tijddlijn bevindt zich een smalle zoomknop. Met deze zoomknop bepaalt u zowel het zoomniveau van de mini-tijddlijn als het deel van de mini-tijddlijn dat u weergeeft. Als u de zoomregelaar maximaal hebt verschoven, kunt u de volledige mini-tijddlijn zien. Het gebruik van de zoomknop heeft geen invloed op het zoomniveau van de clip of de film die wordt weergegeven.



Sleep de greep aan een van de uiteinden van de zoomknop naar het midden in het deelvenster Monitor om in te zoomen of naar de rand om uit te zoomen.

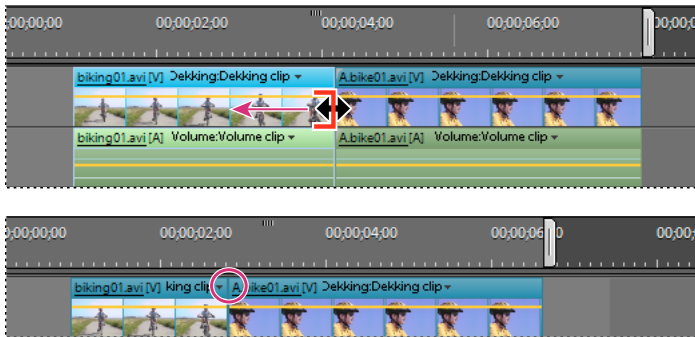
- Als u wilt inzoomen, sleept u de greep  aan een van de uiteinden van de zoomknop naar het midden.
- Als u wilt uitzoomen, sleept u de greep  aan een van de uiteinden van de zoomknop naar de rand van de minitijddlijn.

 *Als u een ander gedeelte van de mini-tijddlijn wilt weergeven, sleept u het midden van de zoomknop om de mini-tijddlijn naar rechts of naar links te verplaatsen. Wanneer u hebt ingezoomd, ziet u mogelijk de verplaatsingspositie van de schuifbalk niet, maar ziet u de mini-tijddlijn verschuiven wanneer u deze naar rechts of links sleept.*

Bijsnijden in de tijddlijn

U kunt aan beide uiteinden van een clip bijgesneden frames verwijderen of terughalen door de rand van de clip in de tijddlijn te slepen. In het deelvenster Monitor wordt het frame weergegeven bij de wijziging van het in- of uitpunt van de clip tijdens het slepen, zodat u het gewenste frame gemakkelijker kunt vinden. Wanneer een andere clip grenst aan de rand die u bijsnijdt, worden in het deelvenster Monitor de frames van beide clips naast elkaar weergegeven. Het frame aan de linkerkant (het uitpunt) bevindt zich op een eerder moment en het frame aan de rechterkant (het inpunt) bevindt zich op een later moment. Volgende clips, en blokken met lege ruimte, in de tijddlijn worden verschoven wanneer u de rand van de clip sleept.

Tijdens het bijsnijden wordt in een knopinfo het aantal frames dat u bijsnijdt, weergegeven. Dit venster geeft een negatieve waarde weer als u de rand van de clip naar het begin van de film sleept en een positieve waarde als u de rand naar het einde van de film sleept. Aan de hand van een klein grijs driehoekje in de bovenhoek van het begin of het einde van de clip in de tijddlijn kunt u controleren of de clip al dan niet is bijgesneden. Het driehoekje geeft aan dat die rand niet is bijgesneden.



De tijdlijn tijdens (boven) en na (onder) het bijsnijden. Het grijze driehoekje in de hoek van de clip verdwijnt wanneer u de clip bijsnijdt.

Wanneer bij gekoppelde clips (video met een soundtrack) de rand van een clip wordt gesleept, worden de in- of uitpunten van beide clips gewijzigd. Het kan voorkomen dat u gekoppelde clips afzonderlijk wilt bijsnijden om gesplitste bewerkingen te maken (ofwel L-cuts en J-cuts). Als u tijdens het bijsnijden Alt ingedrukt houdt, kunt u de in- en uitpunten van de video en audio afzonderlijk instellen.

Meer Help-onderwerpen

[“Overzicht van tijdlijn”](#) op pagina 89

Clips bijsnijden in de tijdlijn

- 1 Klik op het selectiegereedschap  op de tijdlijn.



Als u één clip van een gekoppeld paar wilt bijsnijden, houdt u Alt ingedrukt en selecteert u de gecombineerde clip zodat de koppeling tussen de clips tijdelijk wordt verbroken. Selecteer de clips nogmaals als u ze als eenheid wilt verplaatsen.

- 2 Plaats de aanwijzer op de rand van de clip die u wilt bijsnijden totdat het juiste pictogram wordt weergegeven:
 - Pictogram Inpunt bijsnijden  voor het bijsnijden van het begin van een clip.
 - Pictogram Uitpunt bijsnijden  voor het bijsnijden van het einde van een clip.
- 3 Sleep de rand naar het gewenste frame. In het deelvenster Monitor worden de frames tijdens het slepen weergegeven, evenals het frame van de aangrenzende clip (indien van toepassing). Aangrenzende clips in de track worden in de tijd verschoven om de bewerking te compenseren, maar de duur van de clips blijft ongewijzigd.

Opmerking: U kunt het inpunt van een clip niet verder naar links slepen dan de rand van een aangrenzende clip.

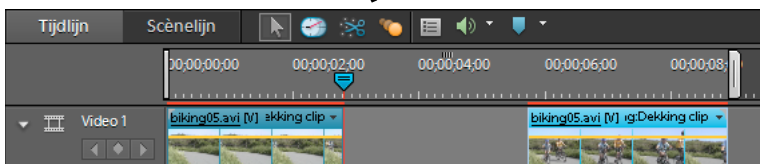
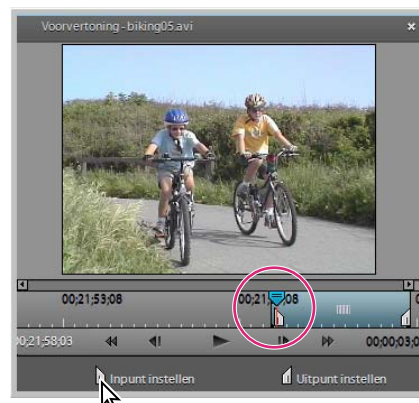
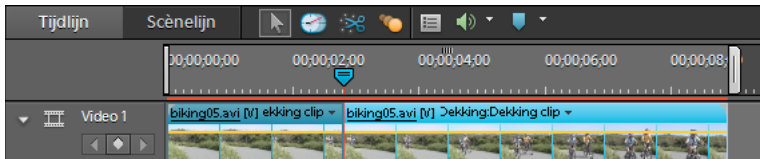
Frames verwijderen uit het midden van een clip in de tijdlijn

U kunt inhoud aan het begin en einde van een clip voor uw film behouden en inhoud uit het midden ervan verwijderen. Splits de clip voor het begin van het ongewenste gedeelte en snijd vervolgens het ongewenste materiaal weg uit het begin van de tweede clip die is ontstaan door de splitsing.

- 1 Sleep de huidige-tijdindicator in de tijdlijn naar het frame waar het ongewenste gedeelte van een clip begint. Het frame wordt weergegeven in het deelvenster Monitor.
- 2 Klik op de knop Clip splitsen  in het deelvenster Monitor. Hierdoor wordt de clip bij het geselecteerde punt gesplitst.
- 3 Klik op het selectiegereedschap .
- 4 Dubbelklik rechts van de splitsing op de clip. Hierdoor wordt de clip geopend in het voorvertoningsvenster.

Opmerking: U kunt ook de clip links van de splitsing openen en de volgende bewerkingen uitvoeren door een nieuw uitpunt in te stellen.

- 5 Sleep in het voorvertoningsvenster de huidige-tijdindicator naar het frame net na het laatste frame met ongewenst materiaal.
- 6 Klik op de knop Inpunt instellen. Hierdoor wordt het ongewenste materiaal bijgesneden van het begin van de tweede clip en wordt de clip ingekort in de tijdlijn, waardoor ruimte ontstaat tussen de clip en de clip ervoor.



Clip wordt gesplitst (boven), Inpunt wordt ingesteld (midden), Resulterende gat (onder)

- 7 Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op de tussenruimte in de tijdlijn. Klik vervolgens op Tussenruimte verwijderen en sluiten.

Frames in de tijdlijn terughalen

- 1 Klik op het selectiegereedschap op de tijdlijn.
- 2 Plaats de aanwijzer op de rand van de clip die u wilt bijsnijden totdat het juiste pictogram wordt weergegeven:
 - Het pictogram Inpunt bijsnijden voor het terughalen van frames vanaf het begin van een clip.
 - Het pictogram Uitpunt bijsnijden voor het terughalen van frames vanaf het einde van een clip.
- 3 Sleep de rand naar het gewenste frame.

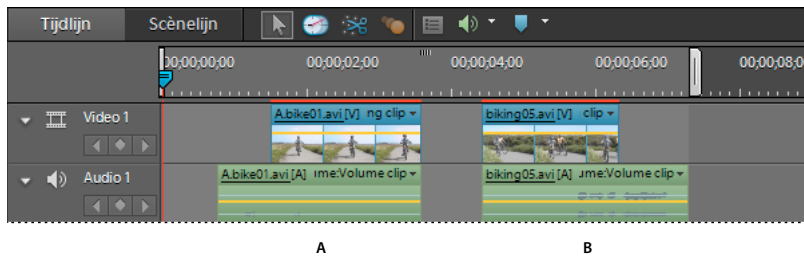
Opmerking: Als u het in- of uitpunt van alleen de video of audio van een gekoppelde clip wilt wijzigen, houdt u Alt ingedrukt en sleept u de rand. U kunt de Alt-toets loslaten wanneer u begint te slepen.

Audio uitbreiden vóór of na gekoppelde video

U kunt audio vóór de video laten beginnen of na de video uitbreiden naar de volgende clip (of vice versa). Het afzonderlijk bijsnijden van gekoppelde audio en video wordt een *gesplitste bewerking* genoemd. Wanneer u een gesplitste bewerking in een clip maakt, moet u meestal een bewerking maken in de aangrenzende clip, zodat ze elkaar niet overlappen.

U kunt twee soorten gesplitste bewerkingen maken:

- Een *J-cut*, of *audio lead*, waarin audio start vóór gekoppelde video of waarin video doorgaat na de audio.
- Een *L-cut*, of *video lead*, waarin video start vóór gekoppelde audio of waarin audio doorgaat na de video.



A Clip die is bijgesneden voor J-cut B Clip die is bijgesneden voor L-cut

- 1 Klik op het selectiegereedschap  op de tijdlijn.
 - 2 Als de clip zich naast een andere clip bevindt, houdt u Alt ingedrukt en sleept u het audiodeel naar een aparte track, zodat er lege ruimte ontstaat naast de clip.
 - 3 (Optioneel) Verplaats de huidige-tijdindicator naar het videoframe dat u wilt bijsnijden en zorg ervoor dat Magnetisch is ingeschakeld. Dit wordt aangegeven met een vinkje. (Als dit niet het geval is, kiest u Tijdlijn > Magnetisch.)
 - 4 Plaats de aanwijzer op de rand van de videoclip die u wilt bijsnijden en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Zodra het pictogram Inpunt bijsnijden  wordt weergegeven, drukt u op Alt en sleept u de rand naar het gewenste frame als u het begin van de clip wilt bijsnijden. (U kunt de Alt-toets loslaten zodra u begint te slepen.) De video blijft uitgelijnd met de vorige clip.
 - Zodra het pictogram Uitpunt bijsnijden  wordt weergegeven, drukt u op Alt en sleept u de rand naar het gewenste frame als u het einde van de clip wilt bijsnijden. (U kunt de Alt-toets loslaten zodra u begint te slepen.) Op het frame volgende clips in de track worden naar links verplaatst.
-  Wanneer u een clip sleept terwijl u Alt ingedrukt houdt, wordt de koppeling tussen de clips tijdelijk verbroken. Selecteer de clips nogmaals als u ze samen wilt verplaatsen of bewerken.
- 5 Herhaal stap 3 voor de aangrenzende audioclip als u een aangrenzende clip dient bij te snijden om te voorkomen dat de bijbehorende audio de gekoppelde clips overlapt die u net hebt bijgesneden.
 - 6 Als de audio en video niet meer synchroon zijn in stap 4 (in dat geval wordt een rood nummer weergegeven naast de clipnaam in de track), klikt u met de rechtermuisknop op het nummer van de audioclip (niet de videoclip) en kiest u Synchroon maken.

Bijsnijden in het voorvertoningsvenster

U kunt een voorvertoning van elke gewenste clip weergeven en nieuwe in- en uitpunten voor de clip instellen voordat u de clip aan de tijdlijn of scènelijn toevoegt. U kunt bijvoorbeeld de clips bekijken om de kwaliteit ervan te bepalen of om de onbruikbare gedeelten bij te snijden voordat u ze bij andere clips voegt. U kunt clips voorvertonen en bijsnijden in het voorvertoningsvenster.

Als u een clip bijsnijdt in het voorvertoningsvenster, worden de in- en uitpunten ingesteld voor alle volgende exemplaren die in de tijdlijn of scènelijn worden geplaatst. Hierbij blijven de in- en uitpunten van exemplaren van de clip die al in de tijdlijn of scènelijn staan, ongewijzigd. Als u voor alle exemplaren van de clip dezelfde in- en uitpunten wilt gebruiken, stelt u de in- en uitpunten in voordat u de clip in de tijdlijn of scènelijn plaatst.



Voorvertoningsvenster

A. Zoomregelaar B. Inpunt van clip C. Huidige tijd D. Huidige-tijdindicator E. Besturingselementen voor afspelen F. Uitpunt van clip G. Clipduur

Meer Help-onderwerpen

[“Overzicht van de werkruimte”](#) op pagina 9

[“Een voorvertoning van de film weergeven in het deelvenster Monitor”](#) op pagina 109

[“Overzicht van de projectweergave”](#) op pagina 22

[“Films voorvertonen”](#) op pagina 109

Een voorvertoning van een clip weergeven in het voorvertoningsvenster

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en daarna op Project om de projectweergave te openen.
- 2 Dubbelklik op een clip in de projectweergave en voer in het voorvertoningsvenster een of meer van de volgende handelingen uit:
 - Klik op de knop Afspelen ► als u de clip wilt afspelen.
 - Klik op de knop Stap terug ◀◀ of de knop Stap naar voren ▶▶ als u één frame terug of naar voren wilt gaan.
 - Houd Shift ingedrukt en klik op de knop Stap terug ◀◀ of de knop Stap naar voren ▶▶ als u vijf frames terug of naar voren wilt gaan.

Een clip bijsnijden in het voorvertoningsvenster

U kunt een clip bijsnijden in het voorvertoningsvenster voordat u de clip in de tijdlijn of de scènelijn plaatst. Het bijsnijden in het voorvertoningsvenster heeft geen invloed op exemplaren van de clip die al in de tijdlijn of de scènelijn staan. Wanneer een clip in een film is opgenomen, kunt u de clip opnieuw openen in het voorvertoningsvenster om de in- en uitpunten ervan te wijzigen voor volgende exemplaren, en zo eerder bijgesneden frames terughalen of aanvullende frames bijsnijden.

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en daarna op Project om de projectweergave te openen.
- 2 Dubbelklik op een clip in de projectweergave.
- 3 Voer in het voorvertoningsvenster een van de volgende handelingen uit om de clip bij te snijden:
 - Sleep de greep voor het inpunt  naar de gewenste locatie of sleep de indicator voor de huidige tijd  naar de gewenste locatie en klik op de knop Inpunt instellen  om een nieuw inpunt in te stellen.
 - Sleep de greep voor het uitpunt  naar de gewenste locatie of sleep de indicator voor de huidige tijd  naar de gewenste locatie en klik op de knop Uitpunt instellen  om een nieuw uitpunt in te stellen.
- 4 Klik op de knop Sluiten  in het voorvertoningsvenster.

Voor volgende exemplaren van de clip die van de projectweergave naar de tijdlijn of de scènelijn worden gesleept, worden de in- en uitpunten van de bijgesneden clip gebruikt.

Frames terughalen in het voorvertoningsvenster

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en daarna op Project om de projectweergave te openen.
- 2 Dubbelklik op de videoclip in de projectweergave.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit in het voorvertoningsvenster:
 - Verplaats de huidige-tijdindicator  naar het frame dat u als het eerste frame van de clip wilt instellen, ook als dit links van het huidige inpunt ligt. Klik op de knop Inpunt instellen .
 - Verplaats de huidige-tijdindicator  naar het frame dat u als het laatste frame van de clip wilt instellen, ook als dit rechts van het huidige uitpunt ligt. Klik op de knop Uitpunt instellen .
 - Sleep de greep voor het in- of uitpunt naar het gewenste frame.

In- en uitzoomen in het voorvertoningsvenster

Als u een clip weergeeft in het voorvertoningsvenster, kunt u in- en uitzoomen op de *mini-tijdlijn* om de stappen uit te vouwen of samen te vouwen. Als u inzoomt op de mini-tijdlijn, kunt u wijzigingen zien die zich voordoen in een korte periode, zelfs binnen de duur van één frame. Als u uitzoomt, kunt u wijzigingen zien die zich voordoen in langere perioden.

- Als u wilt inzoomen, sleept u de greep  aan een van de uiteinden van de zoomknop naar het midden.
- Als u wilt uitzoomen, sleept u de greep  aan een van de uiteinden van de zoomknop naar de rand van de minitijdlijn.

 Als u een ander gedeelte van de mini-tijdlijn wilt weergeven, sleept u het midden van de zoomknop om de mini-tijdlijn naar rechts of naar links te verplaatsen. Wanneer u hebt ingezoomd, ziet u mogelijk de verplaatsingspositie van de schuifbalk niet, maar ziet u de mini-tijdlijn verschuiven wanneer u deze naar rechts of links sleept.

Clips splitsen

Het is mogelijk dat u verschillende effecten wilt toepassen op verschillende delen van een clip, bijvoorbeeld als u het eerste gedeelte wilt versnellen terwijl u de normale snelheid wilt handhaven voor het tweede gedeelte. Hiertoe kunt u een clip in afzonderlijke delen splitsen en vervolgens effecten en overgangen toepassen op deze delen. U kunt een clip in een film opsplitsen met het gereedschap Clip splitsen  in het deelvenster Monitor. Hiermee worden een of meer geselecteerde clips geknipt bij de huidige-tijdindicator.

Wanneer u een clip splitst, verdeelt u deze in twee delen, zodat een nieuw, apart exemplaar van de originele clip ontstaat. Wanneer de clip is gekoppeld aan een andere clip, wordt ook van de gekoppelde clip een nieuw exemplaar gemaakt. De twee resulterende clips vormen samen de originele clip. De resulterende clips zijn volledige versies van de oorspronkelijke clip, maar ze hebben andere in- of uitpunten die overeenkomen met de door het gereedschap gemarkeerde locatie. U kunt deze clips selecteren en verwijderen.



Clip splitsen (voor (boven) en na (onder)) knipt geselecteerde clips bij de huidige-tijdindicator.

Opmerking: Als u de effectinstellingen wilt wijzigen naarmate de tijd vordert, hoeft u de clip niet te splitsen. In plaats daarvan kunt u hoofdframes toepassen op één clip.

Meer Help-onderwerpen

“[Hoofdframes](#)” op pagina 211

Een clip splitsen

U kunt een clip bij elk gewenst frame splitsen, waarbij u een clip maakt die bij dat frame eindigt en een andere clip die bij dat frame begint. U kunt de twee clips die zo ontstaan op dezelfde manier bewerken als andere clips.

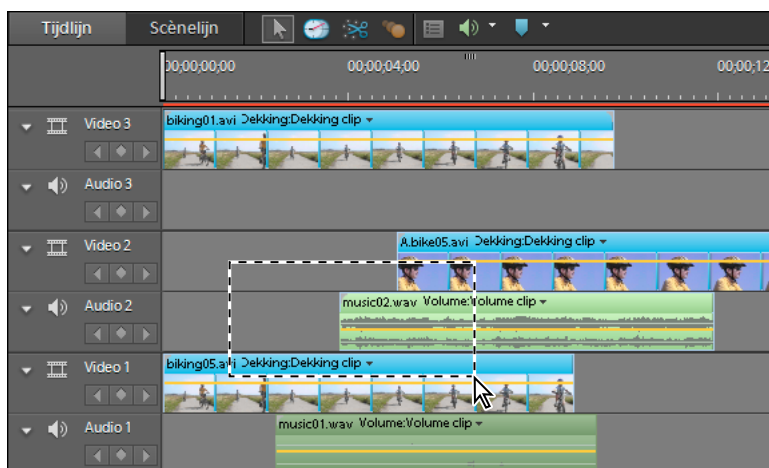
- 1 Selecteer een clip in de scènelijn of de tijdlijn.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u voor de scènelijn kiest, sleept u de huidige-tijdindicator  in de mini-tijdlijn van het deelvenster Monitor naar het frame waar u de splitsing wilt maken.
 - Als u voor de tijdlijn kiest, sleept u de huidige-tijdindicator  naar het frame waar u de splitsing wilt maken.
- 3 Klik op de knop Clip splitsen  in het deelvenster Monitor.

Twee nieuwe clips komen in de plaats van de oorspronkelijke clip: een die eindigt en een die begint op de locatie van de huidige-tijdindicator.

Gelaagde clips splitsen

U kunt twee of meer gelaagde clips tegelijk splitsen (ofwel de clips die elkaar overlappen in de tijdlijn).

- 1 Sleep in de tijdlijn een selectiekader om een willekeurig aantal clips op verschillende tracks te selecteren die elkaar op een bepaald tijdpunt overlappen.



Een selectiekader slepen om overlappende clips op de tijdlijn te selecteren

- 2 Sleep de huidige-tijdindicator  op de tijdlijn naar de plaats waar u de splitsing wilt maken.
- 3 Klik op de knop Clip splitsen  in het deelvenster Monitor.

Beeldmateriaal vervangen

U kunt het bronbeeldmateriaal van clips vervangen in Beschikbare media. Wanneer u het bronmateriaal van een clip vervangt, koppelt u de clip aan een nieuw bronbestand. Wanneer u beeldmateriaal vervangt:

- Blijven exemplaren van de clip behouden in het deelvenster Project en in de tijdlijn, met corresponderende in- en uitpunten.
- Blijven alle toegepaste effecten intact.

De clip wordt echter gekoppeld aan het vervangende beeldmateriaal in plaats van aan het originele beeldmateriaal. U kunt beeldmateriaal met een soundtrack in een bepaalde taal bijvoorbeeld vervangen door hetzelfde beeldmateriaal met een soundtrack in een andere taal. Alle in het originele beeldmateriaal aangebrachte bewerkingen blijven behouden, maar het bronbeeldmateriaal wordt vervangen.

- 1 Selecteer Indelen > Projecten. Selecteer in het deelvenster Project de clip waarvoor u nieuw bronbeeldmateriaal wilt instellen.
- 2 Selecteer Clip > Beeldmateriaal vervangen of klik met de rechtermuisknop/Ctrl-klik op de clip. Selecteer daarna Beeldmateriaal vervangen.
- 3 Selecteer het nieuwe bestand in het dialoogvenster Beeldmateriaal vervangen en klik op Openen.

Het nieuwe beeldmateriaal vervangt het oude beeldmateriaal. Alle exemplaren van het oude beeldmateriaal worden gekoppeld aan het nieuwe beeldmateriaal.

De snelheid en duur van een clip wijzigen

De snelheid van een clip wijzigen

Wijzig de clipsnelheid als u een fast- of slowmotioneffect wilt creëren. Als de snelheid van een clip wordt gewijzigd, wordt ook de duur van de clip gewijzigd. Bij het versnellen van een clip worden frames verwijderd, waardoor de duur van de clip afneemt. Bij het vertragen van een clip worden frames herhaald, zodat de clip langer wordt. Bij audioclips geldt dat een wijziging van de snelheid ook leidt tot een wijziging van de toonhoogte. De opdracht Tijd uitrekken bevat een optie waarmee de oorspronkelijke toonhoogte van een audioclip bij elke snelheid wordt gehandhaafd.

U kunt de snelheid van een clip alleen wijzigen met de tijdlijn, niet met de scènelijn.

Opmerking: Als u de snelheid van een clip met geïnterlineerde velden wijzigt, dient u mogelijk ook de manier aan te passen waarop de velden in Adobe Premiere Elements worden behandeld, vooral wanneer de snelheid lager is dan 100% van de oorspronkelijke snelheid.

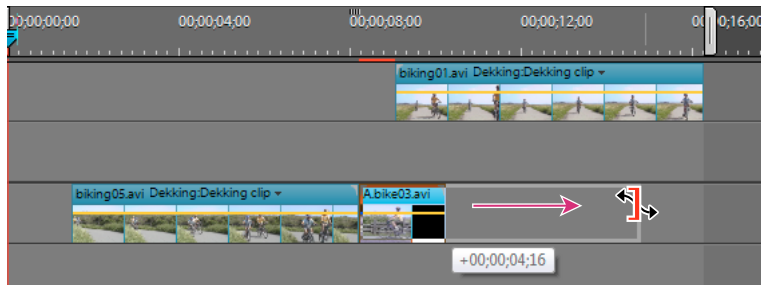
Meer Help-onderwerpen

[“Films voorvertonen”](#) op pagina 109

[“Veldopties instellen voor geïmporteerde geïnterlineerde video”](#) op pagina 69

De snelheid van een clip wijzigen met het gereedschap Tijd uitrekken

- 1 Als u de clip wilt vertragen, sleept u deze eerst in de tijdlijn naar het einde van de film of naar een andere track met lege ruimte, zodat u de bewerking kunt uitvoeren zonder dat problemen ontstaan met een aangrenzende clip. Als u de snelheid van een clip verlaagt met het gereedschap Tijd uitrekken, kunt u de clip niet verder uitrekken dan de rand van een aangrenzende clip.
- 2 Klik op het gereedschap Tijd uitrekken  boven in de tijdlijn.
- 3 Plaats de aanwijzer op de rand van de clip die u wilt wijzigen totdat het juiste pictogram wordt weergegeven:
 - Het pictogram Tijd uitrekken in , als u de tijd van de clip rechts van de aanwijzer wilt uitrekken.
 - Het pictogram Tijd uitrekken uit , als u de tijd van de clip links van de aanwijzer wilt uitrekken.
- 4 Sleep de rand van de clip zodat de clip langer wordt en de snelheid ervan afneemt, of zodat de clip korter wordt en de snelheid ervan toeneemt.



De snelheid van een clip wijzigen met het gereedschap Tijd uitrekken

- 5 Geef een voorvertoning van de wijzigingen weer en pas de clip desgewenst aan.
- 6 Als u de clip in stap 1 hebt verplaatst, klikt u op het selectiegereedschap en sleept u de clip terug naar de juiste positie in de film.

De snelheid van een clip wijzigen met de opdracht Tijd uitrekken

- 1 Als u een clip met aan de rechterzijde een andere clip in de tijdlijn wilt vertragen, sleept u de clip naar een lege track of naar het einde van de film, zodat u de clip kunt uitrekken zonder dat problemen ontstaan met een aangrenzende clip.
- 2 Selecteer de clip op de tijdlijn.

Opmerking: Als u de clip nog niet hebt ingevoegd in de tijdlijn, kunt u de clip ook selecteren in de projectweergave van het deelvenster Taken.

- 3 Kies Clip > Tijd uitrekken.
- 4 Voer in het dialoogvenster Tijd uitrekken een percentage in bij Snelheid. Met een waarde die lager is dan 100% wordt de snelheid van de clip verlaagd en met een waarde die hoger is dan 100% wordt de snelheid verhoogd.
- 5 (Optioneel) Als u de toonhoogte van een audioclip ongewijzigd wilt laten, selecteert u Toonhoogte audio handhaven.
- 6 Klik op OK. Geef een voorvertoning van de wijzigingen weer en pas de clip desgewenst aan.
- 7 Als u de clip in stap 1 hebt verplaatst, sleept u de clip terug naar de juiste plaats in de film.

De snelheid en de duur van meerdere clips wijzigen

U kunt de snelheid en tijdsduur van meerdere clips wijzigen in de tijdlijnweergave van het deelvenster Mijn projecten.

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit om meerdere clips te selecteren:
 - Houd Shift ingedrukt en klik op de gewenste clips om niet-aangrenzende clips te selecteren.
 - Als u aangrenzende clips wilt selecteren, klikt u in het deelvenster Mijn projecten en sleept u een selectiekader rond de geselecteerde clips.
 - Druk op Ctrl-A om alle clips te selecteren.
- 2 Selecteer Clip > Tijd uitrekken om de snelheid en duur van alle geselecteerde clips te wijzigen.

De duur van een clip instellen

De *duur* van een video- of audioclip is de afspeeltijd van de clip vanaf het eerste frame (inpunt) tot en met het laatste frame (uitpunt). De aanvankelijke duur van een clip is gelijk aan de duur van de clip toen deze werd geïmporteerd of vastgelegd. De meest gebruikelijke manier waarop de duur van een clip kan worden gewijzigd, is het bijsnijden van frames aan het begin of einde van de clip. Het is echter ook mogelijk het einde van een clip bij te snijden door er een bepaalde duur aan toe te wijzen.

In tegenstelling tot videobeelden, zijn stilstaande beelden niet beperkt tot de lengte van de oorspronkelijke clip. Voor stilstaande beelden kunt u elke gewenste duur instellen.

- 1 Selecteer een clip in de projectweergave van het deelvenster Taken of in de tijdlijn.
- 2 Kies Clip > Tijd uitrekken.
- 3 Klik in het dialoogvenster Tijd uitrekken op de knop Koppelen  om de koppeling tussen snelheid en duur te verbreken. Als de duur van gekoppelde clips wordt aangepast, wordt ook de afspeelsnelheid van de clip gewijzigd.
- 4 Voer een nieuwe duur in en klik op OK.

De afspeelrichting van een clip omkeren

Als de afspeelvolgorde van een clip wordt omgekeerd, wordt de clip achteruit afgespeeld, van uitpunt naar input. U kunt zowel de clip omkeren als de snelheid ervan aanpassen. U kunt een clip alleen omkeren met de tijdlijn, niet met de scènelijn.

- 1 Selecteer de clip op de tijdlijn.
- 2 Kies Clip > Tijd uitrekken.
- 3 (Optioneel) Als u de snelheid van de clip wilt wijzigen, typt u een percentage bij Snelheid in het dialoogvenster Tijd uitrekken. Met een waarde die lager is dan 100% wordt de snelheid van de clip verlaagd en met een waarde die hoger is dan 100% wordt de snelheid verhoogd.
- 4 Selecteer Snelheid omkeren en klik op OK.

 *Als u de clip wilt omkeren en de snelheid ervan in één handeling wilt wijzigen, typt u een negatief percentage bij Snelheid (met -200 wordt de clip achteruit en op dubbele snelheid afgespeeld en met -50 wordt de clip achteruit en op halve snelheid afgespeeld).*

Frames stilzetten en statische frames

Een videoframe exporteren

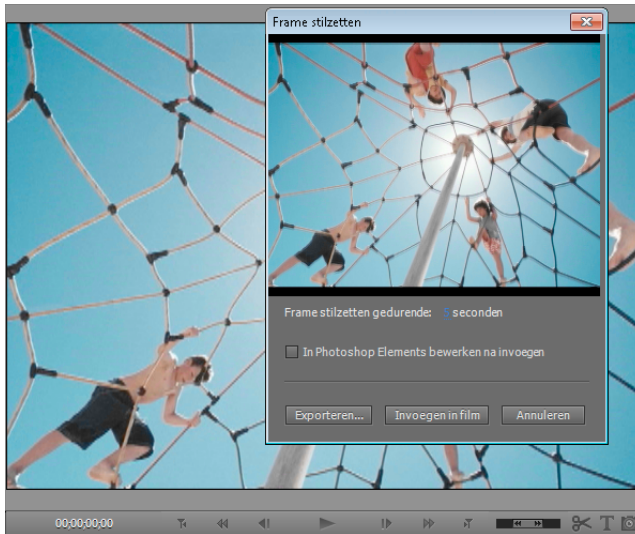
U kunt één frame uit een videoclip vastleggen en dit gebruiken als een stilstaand beeld in uw huidige film of dit voor andere doeleinden opslaan als een stilstaand beeld op uw vaste schijf. Zo kunt u een stilstaand beeld in uw film gebruiken om een persoon weer te geven die met een handeling begint, maar het beeld halverwege de handeling stopzetten, zodat de persoon stilstaat op het scherm.

- 1 Selecteer een clip in de scènelijn of de tijdlijn.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u voor de scènelijn kiest, sleept u de huidige-tijdindicator  in de mini-tijdlijn van het deelvenster Monitor naar het frame dat u wilt vastleggen.
 - Als u voor de tijdlijn kiest, sleept u de huidige-tijdindicator  naar het frame dat u wilt vastleggen.

In de Monitor wordt het frame weergegeven op de locatie van de huidige-tijdindicator.

3 Klik in het deelvenster Monitor op de knop Frame stilzetten .

Het frame wordt weergegeven in het venster Frame stilzetten.



Het venster Frame stilzetten met een videoframe dat als stilstaand beeld kan worden gebruikt

Opmerking: als Adobe Photoshop Elements is geïnstalleerd en u wilt de stilstaande afbeelding bewerken in Photoshop Elements, kiest u *Bewerken in Photoshop Elements na invoegen*.

4 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u het frame wilt exporteren als een bestand met een stilstaand beeld, klikt u op de knop Exporteren. Geef een naam en locatie voor het afbeeldingsbestand op in het dialoogvenster Frame exporteren en klik op Opslaan.
- Als u het frame rechtstreeks als stilstaand beeld bij de huidige-tijdindicator wilt invoegen in de film, klikt u op de knop Invoegen in film.

Meer Help-onderwerpen

[“Videoframes bewerken in Photoshop Elements”](#) op pagina 134

Een frame afspelen en vervolgens stilzetten (of stilzetten en vervolgens afspelen)

- Als u de video wilt starten als een stilstaand beeld en de video vervolgens wilt afspelen, klikt u op de knop Frame stilzetten  in het deelvenster Monitor om van een frame een stilstaand beeld te maken. U kunt dat stilstaande beeld dan invoegen op de locatie van het originele frame.

Meer Help-onderwerpen

[“Clips splitsen”](#) op pagina 127

[“Videoframes bewerken in Photoshop Elements”](#) op pagina 134

Werken met bronclips

De bron van een clip zoeken

Nadat u met de clip hebt gewerkt in de tijdlijn, wilt u misschien een ander exemplaar van de bron gebruiken in een ander gedeelte van de film. In Adobe Premiere Elements kunt u snel de bron van een willekeurige clip in een film vinden en deze automatisch selecteren in de projectweergave van het deelvenster Taken.

- 1 In het deelvenster Taken voert u een van de volgende handelingen uit:
 - Klik achtereenvolgens op Indelen en Project om de clip te zoeken in de projectweergave.
 - Klik op Indelen > Media om de clip te zoeken in de werkruimte Indelen.
 - 2 Klik met de rechtermuisknop op een clip in de tijdlijn en kies In media onthullen of In project onthullen.
- Afhankelijk van uw selectie wordt de clip gemarkeerd weergegeven in de werkruimte Indelen of in de projectweergave.

In- en uitpunten uit een bronclip verwijderen

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en daarna op Project om de projectweergave te openen.
- 2 Dubbelklik op de bronclip in de projectweergave.
- 3 Kies Clip > Clipmarkeerteken wissen en kies een optie in het menu.
 - Met de opties In en Uit worden zowel het inpunt als het uitpunt opnieuw ingesteld.
 - Met de optie In wordt alleen het inpunt gereset.
 - Met de optie Uit wordt alleen het uitpunt gereset.

 U kunt ook een in- of uitpunt wissen uit een bronclip (niet de versie op de tijdlijn) door Alt ingedrukt te houden en te klikken op de knop Inpunt instellen  respectievelijk Uitpunt instellen  in het voorvertoningsvenster.

Een clip bewerken in de toepassing waarin deze is gemaakt

Bepaalde bestanden bevatten ingesloten informatie, een zgn. *projectkoppeling*, waarmee de toepassing waarin de bestanden zijn gemaakt, wordt weergegeven. Adobe Photoshop Elements, Adobe Audition en Adobe After Effects® maken bestanden met projectkoppelingen. Als een bestand een projectkoppeling bevat, kan het bestand met de opdracht Origineel bewerken worden geopend in de toepassing waarin het is gemaakt. Vervolgens kan het bestand desgewenst worden bewerkt. U hoeft het bestand niet te renderen voordat u deze opdracht gebruikt, tenzij u wijzigingen in het bestand hebt aangebracht in Adobe Premiere Elements. Als u het bestand opslaat in de oorspronkelijke toepassing, neemt Adobe Premiere Elements automatisch alle wijzigingen over die u daar in het huidige project hebt aangebracht. Het bestand hoeft niet opnieuw te worden geïmporteerd.

 U kunt informatie in uw film insluiten waarmee andere toepassingen, zoals Adobe After Effects of Adobe Encore DVD, de opdracht Origineel bewerken kunnen gebruiken om de film te openen in Adobe Premiere Elements.

- 1 Selecteer een clip in de projectweergave van het deelvenster Taken of in de tijdlijn.
 - 2 Kies Bewerken > Origineel bewerken.
 - 3 Nadat u de gewenste bewerkingen hebt uitgevoerd, slaat u de clip op en sluit u deze.
- De aangebrachte wijzigingen worden opgenomen in uw project in Adobe Premiere Elements.

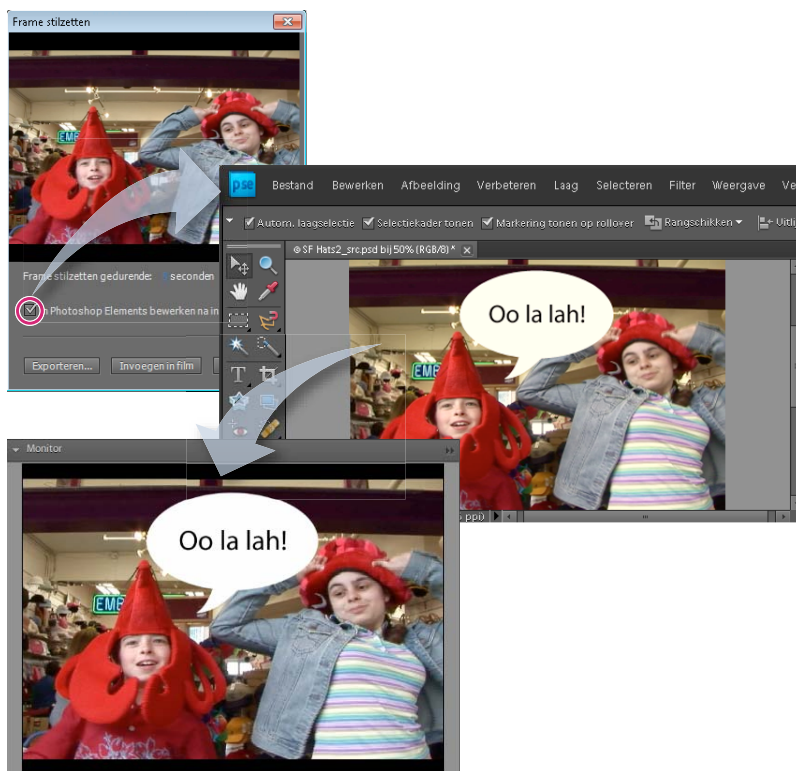
Opmerking: Audiobestanden zijn doorgaans verbonden aan de standaard-audiospeler van de computer. Als u Origineel bewerken kiest voor een audiobestand, wordt het daarom mogelijk geopend in een toepassing, zoals Windows® Media Player of iTunes®, die niet geschikt is voor het bewerken van deze bestanden. Het is niet mogelijk om audiobestanden te bewerken in deze toepassingen.

Meer Help-onderwerpen

[“Gemeenschappelijke instellingen voor delen”](#) op pagina 292

Videoframes bewerken in Photoshop Elements

Als videoframes moeten worden gecorrigeerd of verbeterd, kunt u de frames automatisch openen in Photoshop Elements nadat u de frames als stilstaande beelden hebt geëxporteerd en u ze in uw film hebt ingevoegd.



Een videoframe bewerken in Photoshop Elements

- 1 Sleep in het deelvenster Monitor van Adobe Premiere Elements de huidige-tijdindicator  naar het frame dat u wilt bewerken.
- 2 Klik op de knop Frame stilzetten .
- 3 Sleep de waarde Seconden om de stilzetduur van het frame in te stellen.
- 4 Selecteer In Photoshop Elements bewerken na invoegen en klik op Invoegen in film.
- 5 Bewerk de afbeelding in Photoshop Elements Editor (pas filters, stijlen, effecten, penseelstreken enz. toe).

Opmerking: Wanneer u het formaat van de afbeelding aanpast, wordt de afbeelding mogelijk vervormd weergegeven in het videoframe.

- 6 Als u lagen aan de afbeelding hebt toegevoegd, kiest u Laag > Tot een laag samenvoegen.

- 7 Kies Bestand > Opslaan als u de gewenste wijzigingen hebt aangebracht.
- 8 Neem de standaardselecties voor de locatie en naam van het bestand over en klik op Opslaan.
- 9 Wanneer Photoshop Elements meldt dat er al een bestand met dezelfde naam bestaat, klikt u op OK om het bestand te vervangen. Klik vervolgens op OK in het dialoogvenster BMP-opties.

Adobe Premiere Elements werkt het frame in uw film automatisch bij.

Meer Help-onderwerpen

[“Een frame exporteren als een stilstaand beeld”](#) op pagina 284

Slim repareren

Kwaliteitsproblemen in videobestanden waaraan slimme tags zijn gekoppeld, kunnen automatisch worden gecorrigeerd in Adobe® Premiere® Elements 9. Als u dergelijke clips toevoegt aan de scènelijn of aan de tijdlijn, wordt het dialoogvenster Slim repareren weergegeven. Klik op Ja om de correctie van de clips te bevestigen.

Hoofdstuk 9: Overgangen toepassen

Met overgangen kunt u effecten toevoegen waarmee de ene clip vervaagt terwijl de volgende wordt weergegeven. U kunt een voorvertoning van de overgang bekijken voordat u deze toepast. U kunt audio- en video-overgangen aanpassen als geleidelijke vervagingen of de ene clip vervangen door de andere.

Grondbeginselen van overgangen

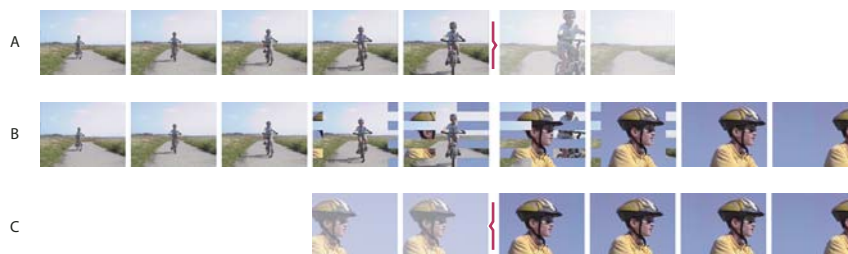
Hoe werken overgangen?

Met *overgangen* kunt u de ene clip met een overgangseffect vervagen terwijl u de volgende clip geleidelijk weergeeft, of u kunt het begin of het einde van één clip stileren. Een overgang kan subtiel zijn, zoals een cross-fade, of krachtiger, zoals een pagina die wordt omgeslagen of een draaiend molentje. Overgangen worden meestal op een cut tussen twee clips geplaatst, zodat een *dubbelzijdige* overgang ontstaat. U kunt een overgang echter ook alleen toepassen op het begin of het einde van een clip, zodat een *eenzijdige* overgang ontstaat, zoals een vervaging naar zwart.



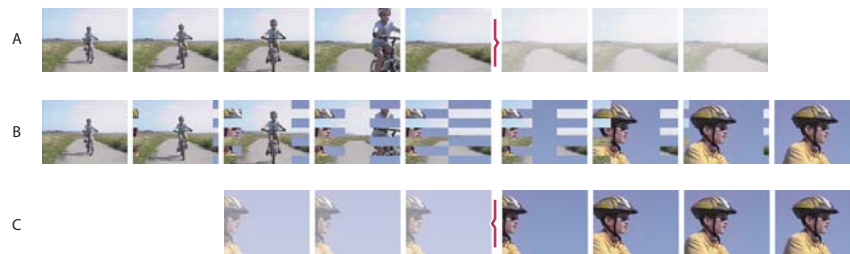
Overgangen van het type Pagina wegtrekken tussen twee clips (links) en Gekruist verspreiden aan het einde van een clip (rechts)

Wanneer een overgang wordt verschoven van de ene clip naar de volgende, overlapt de overgang frames uit beide clips. De frames die worden overlapt, zijn de frames die eerder zijn bijgesneden uit de clips (frames vlak voorbij het in- of uitpunt van de cut) of bestaande frames die aan weerszijden van de cut worden herhaald. U dient te weten dat u geen frames verwijdert wanneer u een clip bijsnijdt. In plaats daarvan vormen de resulterende in- en uitpunten een venster over de oorspronkelijke clip. Bij een overgang wordt indien mogelijk gebruikgemaakt van de bijgesneden frames om het overgangseffect te creëren. Als de clips niet over bijgesneden frames beschikken, worden de frames herhaald door de overgang.



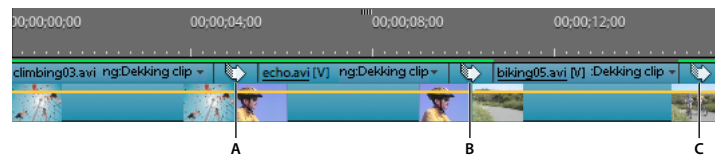
Bij de overgang wordt gebruikgemaakt van bijgesneden frames om over te gaan naar de volgende scène.

A. Eerste clip met bijgesneden frames aan het einde B. Film die beide clips en een overgang bevat C. Tweede clip met bijgesneden frames aan het begin

Overgangen toepassen

Overgang waarin frames worden herhaald voor clips zonder bijgesneden frames.

A. Eerste clip waarbij het laatste frame wordt herhaald B. Film die beide clips en een overgang bevat C. Tweede clip waarbij het laatste frame wordt herhaald



Typen overgangen

A. Tweezijdige overgang met herhaalde frames B. Tweezijdige overgang C. Eenzijdige overgang

💡 U kunt zien of een overgang een- of dubbelzijdig is en of deze herhaalde frames bevat. Hiertoe selecteert u de clip en klikt u op **Overgang bewerken** of in de weergave **Overgangen** van het deelvenster **Taken** om de overgang weer te geven in de weergave **Eigenschappen**.

Meer Help-onderwerpen

“[Effecten](#)” op pagina 151

Overgangen die niet worden ondersteund op de Mac OS

Overgangscategorie	Overgang
3D-beweging	Doek
	Deuren
	Opvouwen
	Rondraaien
	Wegdraaien
	Indraaien
	Uitdraaien
	Wegtuimelen
Verspreiden	Verspreiden met dithering
	Niet-toenemend verspreiden
	Willekeurig omdraaien

Overgangscategorie	Overgang
GPU	Kaart omdraaien
	Vanuit midden wegtrekken
	Paginakrul
	Pagina rollen
	Bol
Iris	Irispunten
	Irisvormen
	Irisster
Toewijzen	Kanaal toewijzen
	Luminantie toewijzen
Pagina wegtrekken	Vanuit midden wegtrekken
	Wegtrekken
	Wegrollen
Schuiven	Strook schuiven
	Midden samenvoegen
	Meervoudig draaien
	Gesplitst schuiven
	Schuivende stroken
	Schuivende blokken
	Omwisselen
	Wervelen
Speciale effecten	Direct
	Verschuiven
	Afbeeldingsmasker
	Opname
	Structuur
	3D
Uitrekken	Gekruist uitrekken
	Trechter
	Uitrekken
	Uitrekken in
	Uitrekken boven

Overgangscategorie	Overgang
Sluitereffect	Sluitereffect strook
	Sluitereffect schaakbord
	Ruitpatroon
	Sluitereffect klok
	Verfspetters
	Molentje
	Radiaal sluitereffect
	Willekeurige blokken
	Willekeurig sluitereffect
	Spiraalblokken
	Luxaflex
	Sluitereffect met blok
	Zigzag blokken
Zoomen	Gekruist zoomen
	Zoomen
	Zoomblokken
	Zoomsporen

GPU-versnelde overgangen

Adobe Premiere Elements wordt geleverd met veel GPU-versnelde overgangen, waaronder Kaart omdraaien, Vanuit midden wegtrekken, Paginakrul, Paginaroll en Bol. U kunt deze allemaal vinden in het menu GPU-overgangen in de weergave Overgangen.

Met deze overgangen worden de aanvullende videoverwerkingsmogelijkheden benut waarover videokaarten met GPU-chips (Graphics Processing Unit) beschikken. Deze videokaarten bieden grafische versnelling, zodat overgangen sneller kunnen worden weergegeven en gerenderd dan wanneer deze alleen door de processor worden verwerkt. Als u een videokaart hebt die ondersteuning biedt voor DirectX 9.x, Pixel Shader (PS) 1.3 of hoger en Vertex Shader 1.1 of hoger, kunt u GPU-versnelde overgangen gebruiken. Deze overgangen zijn alleen zichtbaar als u beschikt over een kaart met een GPU en bevinden zich in de map Video-overgangen van de weergave Overgangen.

Meer Help-onderwerpen

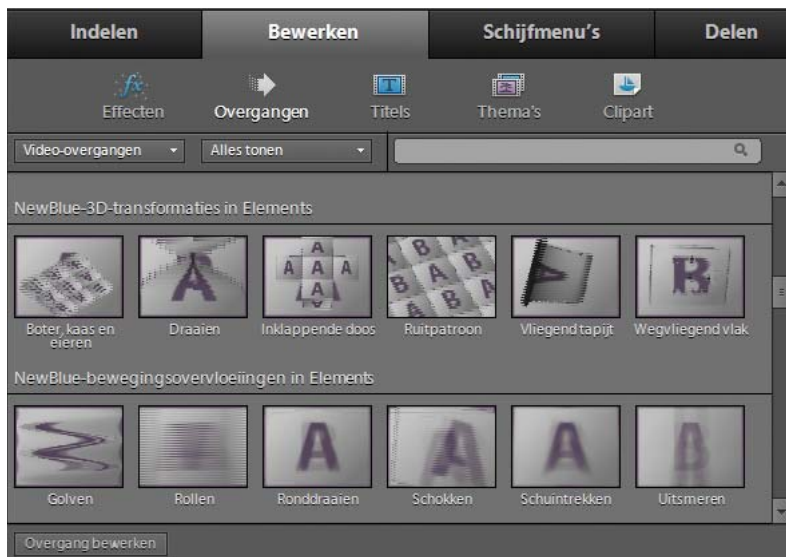
“[GPU Effecten](#)” op pagina 184

Overgangen toepassen op clips

Overgangen voorvertonen

U opent beschikbare overgangen via de weergave Overgangen van het deelvenster Taken (klik op Bewerken en vervolgens op Overgangen). De overgangen zijn verdeeld over twee hoofdmappen: video-overgangen en audio-overgangen. U kunt een zoekopdracht voor een overgang beperken door een overgangstype, zoals Oplossen, te kiezen uit het categoriemenu. U kunt ook een overgang zoeken door de naam in het vak Zoeken te typen.

Video-overgangen beschikken over voorvertoningen met geanimeerde miniaturen die aangeven wat het effect op de clips is. Selecteer een overgang om de miniatuur weer te geven. U kunt een voorvertoning bekijken van een geanimeerde miniatuurovergang in de weergave Overgangen zonder deze overgang toe te passen op een clip.



De weergave Overgangen van het deelvenster Taken

💡 Adobe Premiere Elements beschikt over twee audio-overgangen in de categorie Cross-faden: Constant vermogen en Constante versterking. Hoewel beide opties fades bieden, verschillen ze enigszins. Met Constant vermogen klinkt een fade vloeiender, terwijl met Constante versterking de fade vaak abrupt klinkt, hoewel deze laatste wiskundig gezien lineair is.

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Bewerken en klik vervolgens op Overgangen ➡.
- 2 Klik op een miniatuur om deze in beweging te zetten.

Meer Help-onderwerpen

“[Over audio mixen](#)” op pagina 255

Een standaardovergang opgeven

De standaardovergang wordt gebruikt in presentaties die u maakt, in bestanden die u importeert uit Adobe® Photoshop® Elements en in bewegende achtergronden die u maakt voor dvd-menu's. De standaardovergangen zijn Gekruist verspreiden voor videobeelden of stilstaande beelden en Constant vermogen voor audio, maar u kunt deze standaardinstellingen wijzigen.

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Bewerken en klik vervolgens op Overgangen ➡.

- 2 Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op de overgang die u standaard wilt gebruiken. Kies daarna Geselecteerde overgang als standaardovergang instellen. (Het pictogram van de standaardovergang wordt gemarkeerd met een grijze omtrek.)

Meer Help-onderwerpen

[“De overgangsduur aanpassen”](#) op pagina 149

Overgangen toepassen in de scènelijn

De scènelijn bevat dropzones voor overgangen , zodat u gemakkelijk overgangen tussen alle clips kunt toepassen.

Een dubbelzijdige overgang toepassen in de scènelijn

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Bewerken en klik vervolgens op Overgangen .
- 2 Selecteer in de weergave Overgangen de optie Video-overgangen en selecteer vervolgens de categorie die de overgang bevat die u wilt toepassen.
- 3 Sleep de overgang uit het deelvenster Taken naar de rechthoek tussen twee clips in de scènelijn. Er verschijnt een pictogram van de overgang in de rechthoek.

Opmerking: u kunt ook met de rechtermuisknop op het pictogram Overgang  tussen twee willekeurige clips klikken of Ctrl ingedrukt houden en hier klikken om rechtstreeks in de scènelijn een overgang te kiezen.

- 4 Dubbelklik op de rechthoek om een voorvertoning van de overgang weer te geven.

Een enkelzijdige overgang toepassen in de scènelijn

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Bewerken en klik vervolgens op Overgangen .
- 2 Selecteer in de menu's in de weergave Overgangen de optie Video-overgangen en selecteer vervolgens de categorie die de overgang bevat die u wilt toepassen.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als er zich aan een zijde van de clip geen andere clip bevindt, sleept u de overgang naar de overgangsrechthoek aan die zijde van de clip.
 - Als de clip aan een andere clip grenst, sleept u de overgang naar de rand van de clip. Klik in de weergave Overgangen op de knop Overgang bewerken en selecteer vervolgens in het menu Uitlijning de optie Beginnen bij cut of Eindigen bij cut.



Een dubbelzijdige overgang toepassen in de scènelijn

Overgangen toepassen in de tijdlijn

Wanneer u overgangen toepast op de tijdlijn, kunt u uit verschillende uitlijnopties kiezen, zoals **Beginnen bij cut** en **Centreren bij cut**.

Een dubbelzijdige overgang toepassen in de tijdlijn

Als u een overgang wilt toepassen tussen twee clips in de tijdlijn, moeten de clips op dezelfde tracks staan en geen tussenruimte bevatten.

Als frames moeten worden herhaald in een tweezijdige overgang (omdat er geen bijgesneden frames aanwezig zijn), bevat het pictogram van de overgang extra diagonale lijnen. De lijnen omvatten het gebied waarin de herhaalde frames worden gebruikt.

- 1 Klik in het deelvenster **Taken** op **Bewerken** en klik vervolgens op **Overgangen**.
- 2 Selecteer in de menu's in de weergave **Overgangen** de optie **Video-overgangen** en selecteer vervolgens de categorie die de overgang bevat die u wilt toepassen.
- 3 Sleep de overgang van het deelvenster **Taken** naar de cut tussen twee clips in de tijdlijn en laat de muisknop weer los wanneer een van de volgende uitlijnpictogrammen wordt weergegeven:

Beginnen bij cut Hiermee wordt het begin van de overgang uitgelijnd op het begin van de tweede clip.

Midden bij cut Hiermee wordt de overgang gecentreerd over de cut.

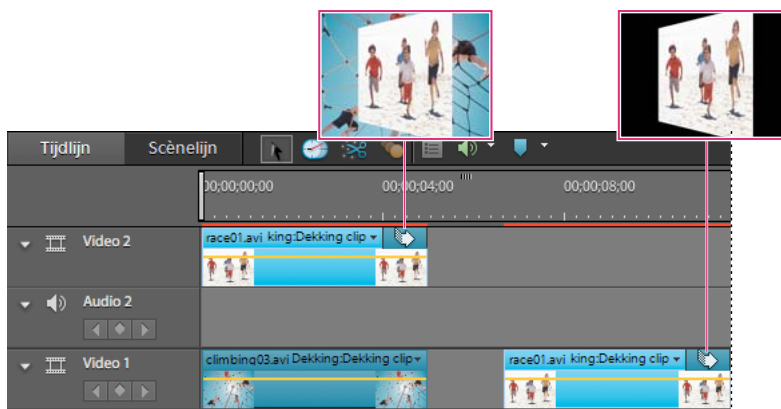
Eindigen bij cut Hiermee wordt het einde van de overgang uitgelijnd op het einde van de eerste clip.

Als u op **Ctrl** drukt terwijl u een overgang sleept, kunt u **Beginnen bij cut**, **Midden bij cut** of **Eindigen bij cut** selecteren door de overgang langzaam naar links en naar rechts over de cut te slepen.

Een enkelzijdige overgang toepassen in de tijdlijn

Wanneer u een eenzijdige overgang maakt, wordt alles wat onder de overgang in de tijdlijn staat, in het transparante deel van de overgang weergegeven. Als u bijvoorbeeld wilt dat de clip overgaat in een zwart beeld, moet de clip op track 1 staan of mogen er onder de clip geen andere clips aanwezig zijn. Als de clip in een track boven een andere clip staat, wordt de clip op de lagere track weergegeven in de overgang zodat de overgang tweezijdig lijkt te zijn.

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Bewerken en klik vervolgens op Overgangen .
- 2 Selecteer in de menu's in de weergave Overgangen de optie Video-overgangen en selecteer vervolgens de categorie die de overgang bevat die u wilt toepassen.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als er zich aan een zijde van de clip geen andere clip bevindt, sleept u de overgang naar de rand van de clip.
 - Als de clip aan een andere clip grenst, sleept u de overgang naar de rand van de gewenste clip terwijl u Ctrl ingedrukt houdt.



Een eenzijdige overgang met een clip eronder (links) en een eenzijdige overgang zonder clip eronder (rechts)

Een standaardovergang toepassen in de tijdlijn

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Houd Shift ingedrukt en klik op de gewenste clips om niet-aangrenzende clips te selecteren.
 - Als u aangrenzende clips wilt selecteren, klikt u in het deelvenster Mijn projecten en sleept u een selectiekader rond de geselecteerde clips.
 - Druk op Ctrl-A om alle clips te selecteren.
- 2 Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op de geselecteerde clips. Selecteer vervolgens Standaardovergang toepassen bij CTI.
- 3 Kies een van de volgende opties:
 - Audio
 - Video

De overgang wordt toegepast op alle geselecteerde clips.

Opmerking: videotracks worden in videotracks geplakt en audiotracks in audiotracks.

Standaardovergangen toepassen tussen meerdere aangrenzende clips op dezelfde track:

- 1 Houd Ctrl ingedrukt en klik op de clips waaraan u de standaardovergang wilt toevoegen.
- 2 Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op een van de geselecteerde clips.

- 3 Selecteer Standaardovergang toepassen.

De overgang wordt toegepast op de cut tussen de aangrenzende clips.

Een overgang vervangen

U kunt een overgang eenvoudig vervangen door een nieuwe overgang op de oude overgang neer te zetten in de tijdlijn. Wanneer u een overgang vervangt, blijven de uitlijning en de duur van de oorspronkelijke overgang in Adobe Premiere Elements behouden, maar worden de instellingen van de oorspronkelijke overgang verwijderd en worden in plaats daarvan de standaardinstellingen van de nieuwe overgang gebruikt.

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Bewerken en klik vervolgens op Overgangen .
- 2 Selecteer in de menu's in de weergave Overgangen de optie Video-overgangen en selecteer vervolgens de categorie die de overgang bevat die u wilt toepassen.
- 3 Sleep de nieuwe overgang naar de overgang in de tijdlijn of de scènelijn.

Meer Help-onderwerpen

[“Overgangseigenschappen aanpassen”](#) op pagina 148

[“De uitlijning van een overgang aanpassen”](#) op pagina 148

[“De overgangsduur aanpassen”](#) op pagina 149

Een voorvertoning weergeven van toegepaste overgangen

U kunt een voorvertoning van overgangen die u hebt toegepast, bekijken in de weergave Eigenschappen of het deelvenster Monitor. De weergave Eigenschappen bevat een voorvertoningsgebied waar u de miniatures van daadwerkelijke clips of de standaardminiatures (de letters A en B) kunt weergeven. Alle wijzigingen in overgangen worden uitgevoerd in de weergave Eigenschappen, dus als u de overgang tijdens de voorvertoning wilt aanpassen, gebruikt u de weergave Eigenschappen.

 *Als u een digitale camcorder hebt, kunt u deze waarschijnlijk zowel op de computer als de televisie aansluiten om real-time voorvertoningen te bekijken op de televisie. Hiermee krijgt u een betere indruk van de weergave van de overgang in de uiteindelijke film.*

Meer Help-onderwerpen

[“Bijsnijden In het voorvertoningsvenster”](#) op pagina 124

[“Voorvertonen op een televisiescherm”](#) op pagina 113

[“Overgangseigenschappen aanpassen”](#) op pagina 148

Een voorvertoning weergeven in het deelvenster Monitor

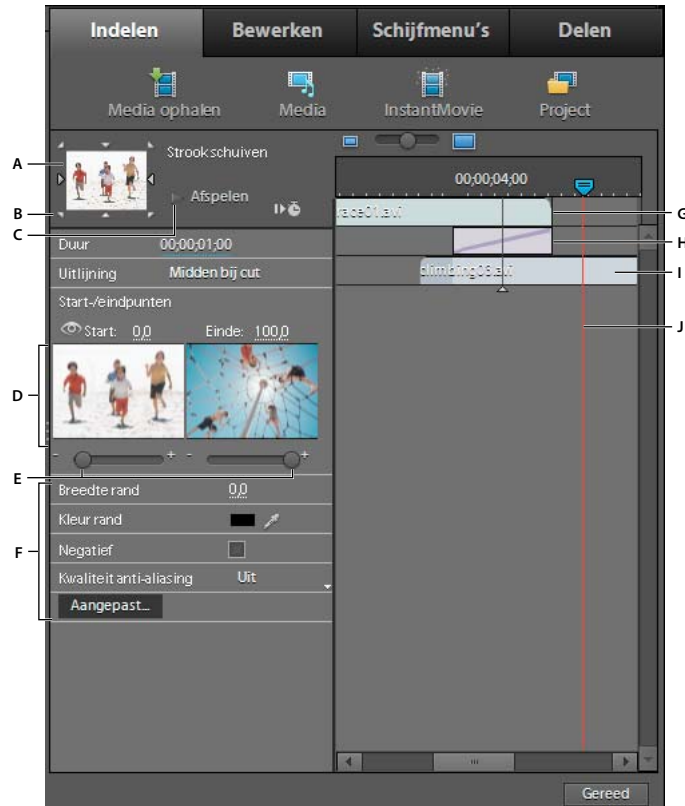
- ❖ Verplaats in de tijdlijn de huidige-tijdindicator zodat deze links van de overgang staat en klik op de knop Afspelen  in het deelvenster Monitor.

Opmerking: Als u een voorvertoning van een bepaald frame van de overgang wilt weergeven in het deelvenster Monitor, sleept u de huidige-tijdindicator naar het gewenste frame.

Een voorvertoning weergeven in de weergave Eigenschappen van het deelvenster Taken

- 1 Selecteer de overgang in de tijdlijn.
- 2 Klik in de weergave Overgangen (in het deelvenster Taken) op de knop Overgangen bewerken.

- 3 Klik in de weergave Eigenschappen op Tijdlijn weergeven als de minitijdlijn met eigenschappen is verborgen.
- 4 Als u de daadwerkelijke clips wilt weergeven in het voorvertoningsgebied, selecteert u Werkelijke bronnen tonen. (Mogelijk moet u het deelvenster langer maken om deze optie zichtbaar te maken.)
- 5 Klik in de weergave Eigenschappen op de knop Afspelen naast de miniatuur. Klik opnieuw op de knop om de voorvertoning te stoppen.

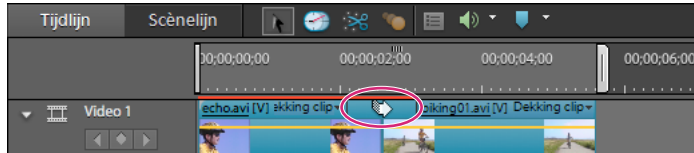
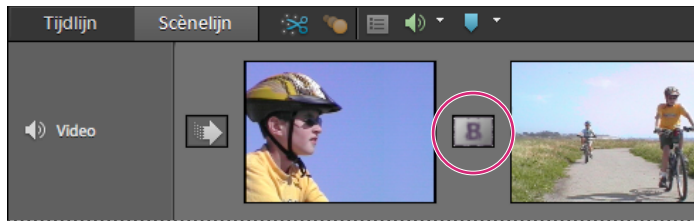


Weergave Eigenschappen

A. Voorvertoning van overgang B. Selectie-elementen voor richting C. Knop Afspelen D. Begin- en eindframe E. Schuifregelaars voor begin en einde F. Opties G. Clip A (eerste clip) H. Overgang I. Clip B (tweede clip) J. Huidige-tijdindicator

Overgangen weergeven in de scènelijn en in de tijdlijn

In de scènelijn wordt een overgang weergegeven als een rechthoek tussen twee clips. In de tijdlijn verschijnt een overgang net boven de cut tussen twee clips of net boven het *in-* of *uitpunt* van één clip.



Overgang in scènelijn (boven), overgang in tijdlijn (onder)

Meer Help-onderwerpen

[“Overzicht van de werkrumte”](#) op pagina 9

Speciale overgangen maken

Een overgang van het type Afbeeldingsmasker maken

U kunt een bitmapafbeelding in zwart-wit gebruiken als een overgangsmasker. De zwarte gedeelten in de afbeelding worden vervangen door de eerste clip en de witte gedeelten in de afbeelding worden vervangen door de tweede clip. Als u een afbeelding in grijswaarden gebruikt voor het masker, worden pixels met 50% of meer aan grijswaarden omgezet in zwart en worden pixels met 50% of minder aan grijswaarden omgezet in wit.

Een overgang van het type Afbeeldingsmasker toepassen

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Bewerken en klik vervolgens op Overgangen .
- 2 Selecteer in de menu's in de weergave Overgangen de optie Video-overgangen in het eerste menu en Speciale effecten in het tweede menu. Zoek de overgang Afbeeldingsmasker.
- 3 Sleep de overgang Afbeeldingsmasker naar een cut tussen clips in de tijdlijn.
- 4 Klik op Afbeelding selecteren in het dialoogvenster Instellingen Afbeeldingsmasker.
- 5 Zoek en selecteer het afbeeldingsbestand dat u wilt gebruiken als een overgangsmasker, en klik op Openen. De afbeelding wordt weergegeven in het dialoogvenster Instellingen Afbeeldingsmasker.
- 6 Klik op OK.



Afbeelding die fungeert als masker om een overgang te maken

Een andere afbeelding instellen voor een overgang van het type Afbeeldingsmasker

- 1 Selecteer de overgang in de tijdlijn.
- 2 Klik in de weergave Overgangen in het deelvenster Taken op de knop Overgangen bewerken.

- 3 Klik op Aangepast in het deelvenster Eigenschappen. Het dialoogvenster Instellingen Afbeeldingsmasker wordt weergegeven.
- 4 Klik op Afbeelding selecteren in het dialoogvenster Instellingen Afbeeldingsmasker.
- 5 Zoek en selecteer het afbeeldingsbestand dat u wilt gebruiken, klik op Openen en klik op OK.

Een overgang van het type Sluitereffect met verloop maken

In Adobe Premiere Elements kunt u elke importeerbare grijswaardenafbeelding gebruiken als een sluitereffect met verloop. In een sluitereffect met verloop wordt het zwarte gedeelte van de grijswaardenafbeelding opgevuld door de tweede clip. Vervolgens wordt elk niveau van de grijswaarden weergegeven terwijl de overgang vordert, totdat het witte gedeelte transparant wordt. Wanneer u een overgang van het type Sluitereffect met verloop maakt, kunt u de zachtheid van de randen van de overgang opgeven.



De bronafbeelding voor het sluitereffect met verloop (geheel links) en de resulterende overgang

Een overgang van het type Sluitereffect met verloop toepassen

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Bewerken en klik vervolgens op Overgangen .
- 2 Selecteer in de menu's in de weergave Overgangen de optie Video-overgangen en selecteer vervolgens Sluitereffect in het tweede menu.
- 3 Sleep de overgang Sluitereffect met verloop naar een cut tussen clips in de tijdlijn.
- 4 Klik in de weergave Overgangen op de knop Overgangen bewerken.
- 5 Klik op Aangepast in de weergave Eigenschappen. Het dialoogvenster Instellingen Sluitereffect met verloop wordt weergegeven.
- 6 Klik op Afbeelding selecteren in het dialoogvenster Instellingen Sluitereffect met verloop.
- 7 Zoek en selecteer het afbeeldingsbestand dat u wilt gebruiken in de overgang en klik op Openen. De afbeelding wordt weergegeven in het dialoogvenster Instellingen Sluitereffect met verloop.
- 8 Pas de zachtheid van de randen van de overgang aan door de schuifregelaar Zachtheid te slepen. Terwijl u de schuifregelaar naar rechts sleept, wordt de eerste clip steeds beter zichtbaar door de tweede clip heen. Klik op OK.

Een andere afbeelding instellen voor een overgang van het type Sluitereffect met verloop

- 1 Selecteer de overgang in de tijdlijn.
- 2 Klik in de weergave Overgangen op de knop Overgangen bewerken.
- 3 Klik op Aangepast in het deelvenster Eigenschappen. Het dialoogvenster Instellingen Sluitereffect met verloop wordt weergegeven.
- 4 Klik op Afbeelding selecteren in het dialoogvenster Instellingen Sluitereffect met verloop.
- 5 Zoek en selecteer het bestand met de grijswaardenafbeelding die u wilt gebruiken in de overgang en klik op Openen. De afbeelding wordt weergegeven in het dialoogvenster Instellingen Sluitereffect met verloop.
- 6 Pas de zachtheid van de randen van de overgang aan door de schuifregelaar Zachtheid te slepen. Terwijl u de schuifregelaar naar rechts sleept, wordt de eerste clip steeds beter zichtbaar door de tweede clip heen. Klik op OK.

Overgangen aanpassen

Overgangseigenschappen aanpassen

Alle overgangen beschikken over eigenschappen die u kunt aanpassen in de weergave Eigenschappen. Veelgebruikte instellingen zijn de locatie van het middelpunt, de begin- en eindwaarden, de rand en de kwaliteit van anti-aliasing. (Voor bepaalde overgangen kunt u ook de oriëntatie wijzigen.) In de volgende lijst worden de meest gebruikte besturingselementen en opties beschreven waarmee u eigenschappen van overgangen kunt aanpassen.

U opent de weergave Eigenschappen door in de weergave Overgangen op de knop Overgang bewerken te klikken.

Duur Hiermee stelt u de duur van de overgang in. De standaardwaarde voor duur is één seconde.

Uitlijning Hiermee geeft u aan hoe de overgang wordt uitgelijnd tussen clips. Standaard worden overgangen gecentreerd tussen clips.

Start-/eindpunten Hiermee stelt u in welk percentage van de overgang is voltooid aan het begin en einde van de overgang.

Werkelijke bronnen tonen Hiermee worden de begin- en eindframes van de clips weergegeven.

Omdraaien Hiermee speelt u de overgang achterstevoren af. De overgang Sluitereffect klok wordt bijvoorbeeld linksom afgespeeld.

Kwaliteit anti-aliasing Hiermee past u de vloeiendheid van de randen van de overgang aan.

Aangepast Hiermee wijzigt u specifieke instellingen van de overgang. De meeste overgangen beschikken niet over aangepaste instellingen.

De uitlijning van een overgang aanpassen

U kunt de uitlijning van een overgang die tussen twee clips is geplaatst, wijzigen in de tijdlijn of in de weergave Eigenschappen. Een overgang hoeft niet per se te worden gecentreerd of exact te worden uitgelijnd op een cut. U kunt de overgang slepen om deze op de gewenste positie op een cut te plaatsen. De weergave Eigenschappen bevat ook opties om de uitlijning op te geven.

Of clips al dan niet bijgesneden frames hebben, bepaalt hoe u de overgang tussen clips kunt uitlijnen.

Meer Help-onderwerpen

[“Overgangen toepassen in de scènelijn”](#) op pagina 141

Uitlijnopties bepalen

- ❖ Plaats in de tijdlijn de aanwijzer op de cut in een overgang en kijk hoe de aanwijzer verandert:
- Als beide clips bijgesneden frames bij de cut bevatten, kunt u de overgang centreren over de cut of de overgang uitlijnen op beide zijden van de cut, zodat deze begint of eindigt bij de cut. Een clip die niet is bijgesneden, heeft een afgeronde rand in de rechterbovenhoek van de clip.
- Als geen van beide clips bijgesneden frames bevat, wordt de overgang automatisch gecentreerd over de cut en worden het laatste frame van de eerste clip en het eerste frame van de tweede clip herhaald om de duur van de overgang op te vullen. (Er worden diagonale lijnen weergegeven op overgangen waarin herhaalde frames worden gebruikt.)
- Als alleen de eerste clip bijgesneden frames bevat, wordt de overgang automatisch magnetisch op het inpunt van de volgende clip geplaatst. In dit scenario worden de bijgesneden frames van de eerste clip gebruikt voor de overgang en worden er geen frames herhaald in de tweede clip.

- Als alleen de tweede clip bijgesneden frames bevat, wordt de overgang magnetisch op het uitpunt van de eerste clip geplaatst. In dit scenario worden de bijgesneden frames van de tweede clip gebruikt voor de overgang en worden er geen frames herhaald in de eerste clip.

De uitlijning van een overgang aanpassen

- ❖ Selecteer de overgang in de tijdlijn en ga op een van de volgende manieren te werk:
- Plaats de huidige-tijdindicator  boven de overgang en zoom in zodat de overgang goed zichtbaar is. Sleep de overgang over de cut om deze op een andere plaats te zetten.
- Klik in de weergave Overgangen op de knop Overgangen bewerken. Houd in de minitijdlijn Eigenschappen de aanwijzer boven het midden van de overgang totdat het pictogram Presentatie-overgang  wordt weergegeven. Sleep de overgang vervolgens naar de gewenste plaats. Zoom in op de tijdlijn zodat u meer controle hebt. (Klik op Tijdlijn weergegeven als de minitijdlijn in de weergave Eigenschappen verborgen is.)
- Klik in de weergave Overgangen op de knop Overgangen bewerken. Kies in de weergave Eigenschappen een optie in het menu Uitlijning.

Een cut en een overgang gezamenlijk verplaatsen

U kunt de locatie van de cut aanpassen in de weergave Eigenschappen. Als u de cut verplaatst, worden de in- en uitpunten van de clips verplaatst, maar wordt de lengte van de film niet gewijzigd. Terwijl u de cut verplaatst, wordt de overgang ook verplaatst.

Opmerking: U kunt de cut niet verder dan het einde van een clip verplaatsen. Als beide clips niet over bijgesneden frames beschikken die de cut overschrijden, kunt u de cut niet verplaatsen.

- 1 Klik op de overgang in de tijdlijn.
- 2 Klik in de weergave Overgangen op de knop Overgangen bewerken.
- 3 Klik op Tijdlijn weergegeven als de minitijdlijn in de weergave Eigenschappen verborgen is.
- 4 Houd de aanwijzer in de minitijdlijn van de weergave Eigenschappen boven de overgang. Plaats de aanwijzer daarbij op de dunne verticale lijn die de cut markeert. De aanwijzer verandert in het pictogram Rimpel bewerken .
- 5 Sleep de cut naar de gewenste plaats. (U kunt de cut niet verder dan het einde van de clip verplaatsen.)

De overgangsduur aanpassen

U kunt de duur van een overgang heel eenvoudig bewerken door het einde van de overgang te slepen in de tijdlijn of de weergave Eigenschappen.

- ❖ Selecteer de overgang in de tijdlijn en voer een van de volgende handelingen uit:
- Houd de aanwijzer boven het einde van de overgang totdat het pictogram Inpunt bijsnijden  of het pictogram Uitpunt bijsnijden  wordt weergegeven.
- Selecteer de overgang om deze weer te geven in de weergave Eigenschappen. (Klik op Tijdlijn weergegeven als de minitijdlijn in de weergave Eigenschappen verborgen is.) Houd de aanwijzer in de minitijdlijn van de weergave Eigenschappen boven de overgang totdat het pictogram Inpunt bijsnijden of het pictogram Uitpunt bijsnijden wordt weergegeven. Sleep de overgang vervolgens naar de gewenste plaats.
- Klik in de weergave Overgangen op de knop Overgangen bewerken. Sleep de waarde voor Duur in de weergave Eigenschappen of selecteer de waarde en typ een nieuwe waarde.

Opmerking: Als u de duur van een overgang wilt verlengen, moet een van beide clips over voldoende bijgesneden frames beschikken om een langere overgang mogelijk te maken.

Een standaardduur instellen voor overgangen

De standaardduur van overgangen wordt in eerste instantie ingesteld op 30 frames voor video en op één seconde voor audio. U kunt de standaardduur wijzigen in een waarde die beter geschikt is voor uw films. Hoewel de nieuwe instelling geen invloed heeft op overgangen die al in de film zijn geplaatst, wordt de instelling gebruikt voor alle volgende overgangen die u plaatst.

- 1 Kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen / Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Algemeen.
- 2 Wijzig de waarde voor Standaardduur video-overgang of Standaardduur audio-overgang en klik op OK.

Het middelpunt van een overgang aanpassen

- 1 Selecteer de overgang in de tijdlijn.
- 2 Klik in de weergave Overgangen van het deelvenster Taken op de knop Overgangen bewerken.
- 3 Sleep de kleine cirkel in het voorvertoningsgebied van de weergave Eigenschappen om het middelpunt van de overgang te verplaatsen. (Niet alle overgangen beschikken over een aanpasbaar middelpunt.)



Standaardmiddelpunt (links) en verplaatst middelpunt (rechts)

Overgangen kopiëren en plakken in de tijdlijn

Als u overgangen wilt kopiëren en plakken, selecteert u opeenvolgende clips met een overgang voordat u de overgang selecteert die u wilt kopiëren.

- 1 Selecteer de opeenvolgende clips waarop de overgang is toegepast.
- 2 Selecteer eerst de overgang en dan Bewerken > Kopiëren of druk op Ctrl-C.
- 3 Selecteer de aangrenzende clips waarop u de gekopieerde overgang wilt toepassen.
- 4 Selecteer Bewerken > Plakken of druk op Ctrl-V.

Opmerking: video-overgangen worden alleen in videotracks geplakt en audio-overgangen alleen in audiotracks.

Hoofdstuk 10: Effecten toepassen

Met effecten kunt u creatieve elementen toevoegen aan uw film of belichtings- of kleurproblemen oplossen, geluid wijzigen of afbeeldingen bewerken. Adobe Premiere Elements wordt geleverd met vooraf ingestelde effecten waarmee u snel en eenvoudig een vooraf geconfigureerd effect kunt toepassen op uw beeldmateriaal. U kunt de meegeleverde voorinstellingen gebruiken, uw eigen voorinstellingen maken of waarden naar wens aanpassen en animeren.

U kunt effecten animeren met voorinstellingen die voorgedefinieerde hoofdframewaarden hebben, of met hoofdframes die u maakt met uw eigen waarden. Met voorinstellingen kunt u effecten snel en op eenvoudige wijze animeren, terwijl u met aangepaste hoofdframes nauwkeuriger en ingewikkelder animaties kunt maken.

Opmerking: raadpleeg [“Effecten animeren”](#) op pagina 211 voor informatie over ieder effect en over het animeren van effecten.

Basisinformatie over effecten

Effecten

Nadat u een film hebt samengesteld (clips rangschikken, verwijderen en bijsnijden), kunt u de clips verfraaien door er effecten op toe te passen. Zo kunt u met een effect de belichting of kleur van beeldmateriaal wijzigen, geluid bewerken, afbeeldingen vervormen of een artistiek tintje toevoegen. Alle effecten zijn vooraf ingesteld op de standaardinstelling zodat u de resultaten van het effect kunt zien zodra u het toepast. U kunt deze instellingen wijzigen in overeenstemming met uw behoeften wanneer u een effect toepast.

U kunt effecten ook gebruiken om een clip te roteren of te animeren of om het formaat of de positie van een clip in het frame aan te passen. Adobe Premiere Elements bevat bovendien verschillende vooraf ingestelde effecten waarmee u uw beeldmateriaal in een handomdraai kunt wijzigen. U kunt de eigenschappen van de meeste effecten aanpassen, maar bij bepaalde effecten, zoals Zwart-wit, is dit niet mogelijk.

Als u thema's toepast op een InstantMovie-project maakt, past Adobe Premiere Elements automatisch effecten toe op uw clips.

Meer Help-onderwerpen

[“Een effect zoeken”](#) op pagina 152

[“Effecten toepassen en voorvertonen”](#) op pagina 153

[“Weergave Eigenschappen”](#) op pagina 160

[“Hoe werken overgangen?”](#) op pagina 136

Standaardeffecten en vaste effecten

Standaardeffecten worden weergegeven in de weergave Effecten. Vanuit de weergave Effecten kunt u een willekeurig aantal effecten of een willekeurige combinatie van standaardeffecten toepassen op elk mediabestand in de tijdlijn of scènelijn. Met deze effecten voegt u speciale kenmerken toe aan het beeld of geluid of corrigeert u onvolkomenheden zoals te weinig licht in videoclips of ongewenste geluiden in audioclips.

Vaste effecten worden automatisch toegepast op elke clip in de tijdlijn of scènelijn. De volgende effecten zijn vaste effecten. U kunt deze niet verwijderen of opnieuw ordenen en deze effecten hebben pas invloed op een clip nadat u de effecteigenschappen hebt gewijzigd:

Beweging Hiermee kunt u de positie, schaal, verankering en rotatie van videoclips aanpassen, alsmede flikkeringen in de clip verwijderen.

Dekking Hiermee kunt u vervagingen en verspreidingen maken voor speciale effecten of overgangen.

Volume Hiermee kunt u het volume van audioclips instellen.

Balans Hiermee kunt u de balans van audioclips instellen.

Opmerking: Balans is niet beschikbaar voor 5.1-kanaals projecten.

Effecten van andere fabrikanten

Naast de tientallen effecten die worden meegeleverd bij Adobe Premiere Elements, kunt u effecten uit andere bronnen gebruiken. U kunt aanvullende effecten (in de vorm van insteekmodules) aanschaffen in de Adobe Store op de website van Adobe en bij andere producenten.

Belangrijk: Als een project effecten bevat die geen deel uitmaken van Adobe Premiere Elements en u het project op een andere computer wilt openen in Adobe Premiere Elements, moet u dezelfde effecten op de andere computer installeren. Als u een project met verwijzingen naar ontbrekende effecten opent, verwijdert Adobe Premiere Elements de overeenkomstige effecten uit het project.

Met VST-effecten (Virtual Studio Technology) kunt u fascinerende eigenschappen toevoegen aan audioclips. Wanneer u in het bezit bent van VST-effecten van derden, kunt u deze net als de standaard audio- en video-effecten toepassen en bewerken. Adobe Premiere Elements herkent geïnstalleerde compatibele VST-insteekmodules en voegt deze toe aan de weergave Effecten. Sommige VST-effecten van derden beschikken over unieke besturingsinterfaces, die u kunt openen via de weergave Eigenschappen. De besturingslayout en de verwerkte audio vallen onder de verantwoordelijkheid van de ontwikkelaar van de insteekmodule. In Adobe Premiere Elements worden slechts de besturingselementen en resultaten van de effecten weergegeven.

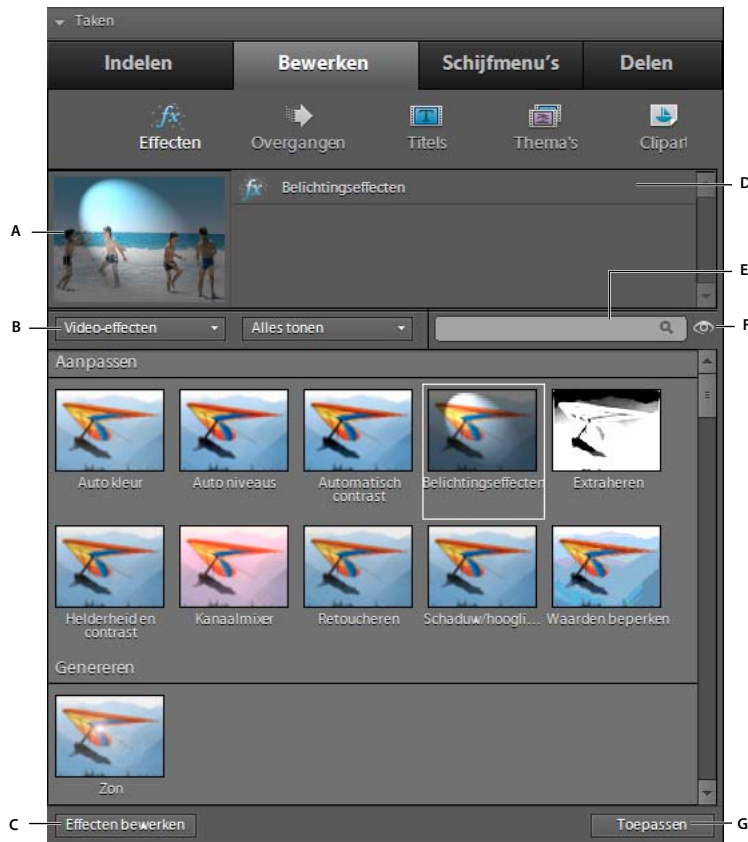
- ❖ Als u effecten van derden wilt gebruiken, kopieert u de insteekmodule voor het effect naar de map Adobe Premiere Elements/Insteekmodules/[locatie] en start u het programma opnieuw.

Effecten vinden en rangschikken

Een effect zoeken

Beschikbare effecten worden vermeld in de weergave Effecten , in twee hoofdmappen genaamd Video-effecten en Audio-effecten. Voorinstellingen voor effecten (vooraf geconfigureerde effecten) worden opgeslagen in de map Voorinstellingen. Als u uw eigen voorinstellingen voor effecten maakt, worden deze opgeslagen in de map Mijn voorinstellingen.

De effecten worden in elke map gegroepeerd in geneste mappen op basis van het soort effect. Zo bevat de map Vervagen en verscherpen effecten waarmee de helderheid of focus van een afbeelding worden gewijzigd, zoals Snel vervagen en Verscherpen.



De weergave Effecten

A. Voorvertoning van geselecteerde clip B. De effectenmenu's C. De knop Effecten bewerken (klik om de weergave Effecteigenschappen te openen) D. Lijst met toegepaste effecten E. Zoekvak F. Het deelvenstermenu G. Geselecteerd effect toepassen

- ❖ Klik op Bewerken in het deelvenster Taken, klik vervolgens op Effecten  en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Typ de naam van het effect dat u zoekt in het zoekvak. In de lijst worden alle namen weergegeven die overeenkomen met de letters en spaties die u hebt ingevoerd. (Als u alle mappen met effecten wilt weergeven, wist u het tekstvak.)
 - Kies een effecttype in het eerste menu (Video, Audio, enzovoorts) en kies vervolgens een effectcategorie in het tweede menu (Aanpassen, Vervagen, Verscherpen, enzovoort) om de inhoud van de categorie weer te geven.

Meer Help-onderwerpen

[“Galerie met video-effecten”](#) op pagina 173

Effecten toepassen en verwijderen

Effecten toepassen en voorvertonen

Wanneer u een effect toepast op een clip, wordt het ingesteld op standaardwaarden en is het actief tijdens de duur van de clip. Nadat u een effect hebt toegepast, kunt u de eigenschappen van het effect aanpassen door op de knop Effecten bewerken te klikken in de weergave Effecten. U kunt instellen dat een effect op specifieke momenten start en stopt of u kunt de waarden van het effect gedurende het tijdsverloop aanpassen met behulp van *hoofdframes*.

U kunt meerdere effecten toepassen op een clip en u kunt hetzelfde effect meerdere malen op dezelfde clip toepassen met andere instellingen. Houd er echter rekening mee dat het meer tijd kost om de uiteindelijke film te renderen naarmate u meer effecten toevoegt. Als u besluit dat een effect niet geschikt is voor uw project, kunt u het eenvoudig verwijderen uit de weergave Effecten van het project.

Meer Help-onderwerpen

“[Voorvertonen op een televisiescherm](#)” op pagina 113

“[Bijsnijden In het voorvertoningsvenster](#)” op pagina 124

“[Een voorinstelling voor effecten toepassen](#)” op pagina 159

“[De eigenschappen van effecten wijzigen](#)” op pagina 160

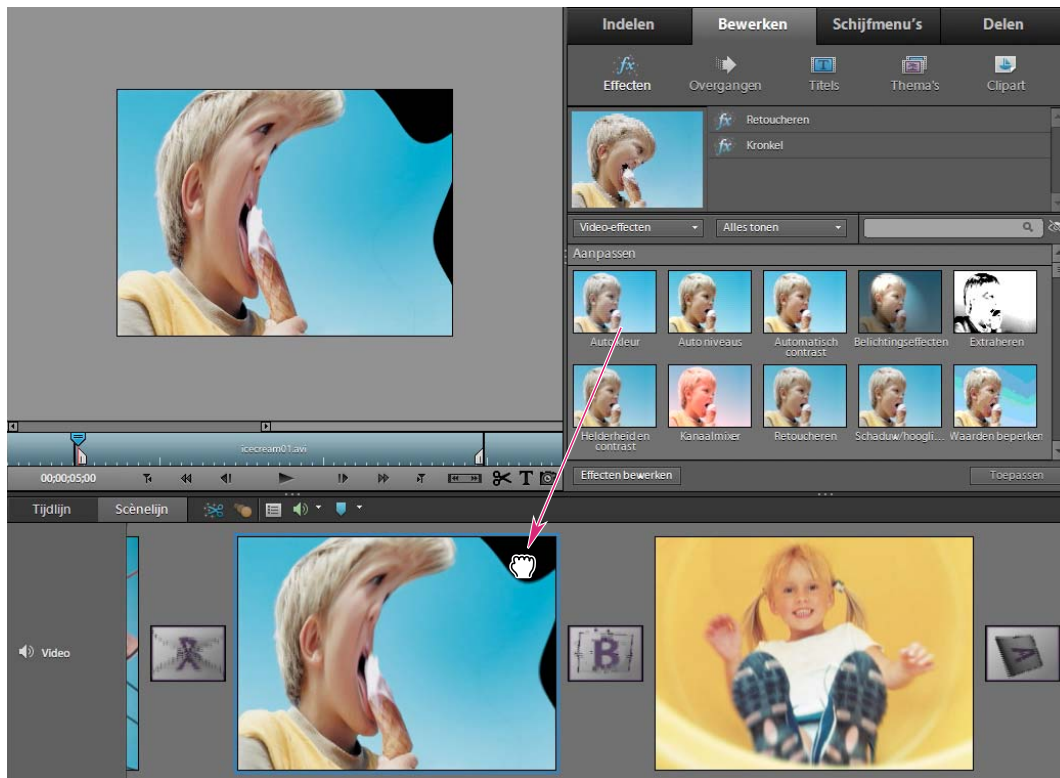
“[Hoofdframes](#)” op pagina 211

Een video-effect toepassen en voorvertonen

- 1 Klik op Bewerken in het deelvenster Taken en klik op Effecten  om de weergave Effecten te openen.
- 2 Selecteer het effect dat u wilt toepassen. Een effect zoeken:
 - a Selecteer Video-effecten in het eerste keuzemenu boven in het deelvenster..
 - b Selecteer een effectencategorie in het tweede keuzemenu of typ de naam van het effect in het zoekvak.
- 3 Selecteer een of meerdere clips in de tijdlijn of in de scènelijn en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik op de knop Toepassen onder in het deelvenster Taken.
 - Sleep het effect naar de clip in de tijdlijn of in het deelvenster Monitor.

Opmerking: houd Shift ingedrukt en klik op de gewenste clips om niet-aangrenzende clips te selecteren. Als u aangrenzende clips wilt selecteren, klikt u in het deelvenster Mijn projecten en sleept u een selectiekader rond de geselecteerde clips.

- 4 Klik op de knop Afspelen  in het deelvenster Monitor om een voorbeeld te bekijken van de clip met het effect.



Het effect Vervormen naar een clip slepen

- 5 Als u de instellingen wilt aanpassen, klikt u op de knop Effecten bewerken onder aan de weergave Effecten en bewerkt u de instellingen naar wens.

Een audio-effect toepassen

- 1 Klik op Bewerken in het deelvenster Taken en klik op Effecten  om de weergave Effecten te openen.
- 2 Selecteer het effect dat u wilt toepassen. Als u een effect wilt zoeken, kiest u Audio-effecten in het menu boven in het deelvenster of typt u de naam van het effect in het vak Zoeken.
- 3 Selecteer een of meerdere clips in de tijdlijn en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik op de knop Toepassen onder in het deelvenster Taken.
 - Sleep het audio-effect naar de soundtrack van de clip in de tijdlijn.

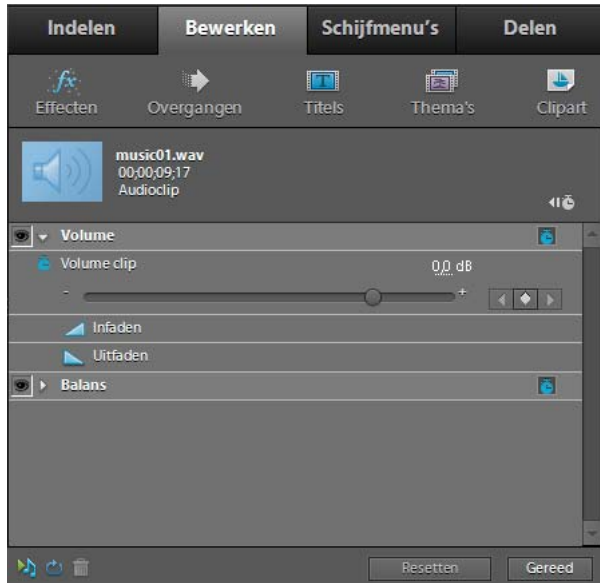
Opmerking: houd Ctrl of Cmd ingedrukt en klik op de gewenste clips om niet-aangrenzende clips te selecteren. Als u aangrenzende clips wilt selecteren, klikt u in het deelvenster Mijn projecten en sleept u een selectiekader rond de geselecteerde clips.

- 4 Voer de volgende stappen uit voor een voorvertoning van het audio-effect:
 - a Klik op de knop Effecten bewerken onder aan het deelvenster Taken.
 - b Breid het effect uit en klik op de knop Alleen audio voor deze clip afspelen  linksonder in het deelvenster.

Opmerking: De elementen voor het afspelen van audio zijn alleen beschikbaar als de geselecteerde clip audio bevat.

- 5 Als u audio in een lus wilt afspelen, klikt u op de knop Constant herhalen van audio in- en uitschakelen  voordat u klikt op Alleen audio voor deze clip afspelen.

- 6 Als u de instellingen wilt aanpassen, breidt u het effect uit in de weergave Eigenschappen en bewerkt u de instellingen naar wens.



Eigenschappen voor audio-effecten

Opmerking: Elk audio-effect heeft een passeeroptie waarmee u het effect kunt in- of uitschakelen in overeenstemming met de hoofdframes die u instelt.

Effecten kopiëren en plakken

U kunt een of meer effecten uit de ene clip (bronclip) kopiëren naar een andere clip (doelclip). U kunt ook alle effectwaarden (waaronder hoofdframes voor effecten) van de ene clip naar de andere kopiëren.

Als het effect hoofdframes bevat, worden de hoofdframes in vergelijkbare posities in de doelclip weergegeven, vanaf het begin van de clip.

Meer Help-onderwerpen

[“Hoofdframes kopiëren”](#) op pagina 215

Specifieke effecten kopiëren en plakken

- 1 Selecteer de clip met het effect dat u wilt kopiëren in de tijdlijn.
- 2 Klik in de weergave Effecten op de knop Effecten bewerken om de weergave Eigenschappen te openen.
- 3 Selecteer de effecten die u wilt kopiëren. (Houd Shift of Ctrl/Cmd ingedrukt terwijl u klikt als u meerdere effecten wilt selecteren.)
- 4 Kies Bewerken > Kopiëren.
- 5 Selecteer in de tijdlijn de clips waarop u de gekopieerde effecten wilt toepassen.

Opmerking: houd Shift ingedrukt en klik op de gewenste clips om niet-aangrenzende clips te selecteren. Als u aangrenzende clips wilt selecteren, klikt u in het deelvenster Mijn projecten en sleept u een selectiekader rond de geselecteerde clips.

- 6 Klik op de weergave Eigenschappen om deze te activeren.

7 Kies Bewerken > Plakken.

 U kunt de opdrachten *Bewerken > Kopiëren en Bewerken > Plakken* ook gebruiken door met de rechtermuisknop te klikken of door Ctrl ingedrukt te houden en te klikken.

Alle effecten kopiëren en plakken

- 1 Selecteer de clip met de effecten die u wilt kopiëren in de tijdlijn.
- 2 Kies *Bewerken > Kopiëren*. Hiermee worden alle clipkenmerken gekopieerd.
- 3 Selecteer in de tijdlijn de clips waarop u de effecten wilt toepassen.
- 4 Kies *Bewerken > Kenmerken plakken*. Hiermee worden alle kenmerken van de eerste clip naar de tweede gekopieerd.

 U kunt de opdrachten *Bewerken > Kopiëren en Bewerken > Kenmerken plakken* ook gebruiken door met de rechtermuisknop te klikken of door Ctrl ingedrukt te houden en te klikken.

Hoofdframes in gekopieerde effecten bekijken

Als de doelclip korter is dan de bronclip, worden er hoofdframes na het uitpunt van de doelclip geplakt.

- ❖ Als u de hoofdframes wilt bekijken, selecteert u de clip in de tijdlijn en voert u een van de volgende handelingen uit:
 - Klik in de weergave *Effecten* op *Effecten bewerken* om de weergave *Eigenschappen* te openen. Klik vervolgens met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik in de weergave *Eigenschappen* en schakel de optie *Aan clip vasthechten* uit.
 - Als de doelclip is bijgesneden, verplaatst u het uitpunt van de doelclip naar een tijdstip na de plaats van het hoofdframe.

Een effect verwijderen

- 1 Selecteer in de tijdlijn de clip met het effect dat u wilt verwijderen.
- 2 Selecteer in de weergave *Effecten* het effect boven in het deelvenster en klik op de prullenbak .



Een effect uit een project verwijderen

Meer Help-onderwerpen

[“De standaardwaarden van een effect herstellen”](#) op pagina 163

Alle effecten verwijderen

- 1 Selecteer in de tijdlijn de clip waaruit u het effect wilt verwijderen. Houd Shift ingedrukt en klik op de gewenste clips om meerdere clips te selecteren.

- 2 Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op een van de geselecteerde clips.
- 3 Selecteer Effecten verwijderen.
- 4 Kies een van de volgende opties:
 - Audio-effecten
 - Video-effecten
 - Alle effecten

Een effect in een clip tijdelijk uitschakelen

U kunt een video- of audio-effect uitschakelen zodat u een voorvertoning van de film kunt weergeven zonder dat het effect is toegepast.

- 1 Selecteer een clip die u wilt voorvertonen in de tijdlijn of scènelijn.
- 2 Klik in de weergave Effecten op de knop Effecten bewerken om de weergave Eigenschappen te openen.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit in de weergave Eigenschappen:
 - Klik op het oogje  naast het effect. Als u alle effecten op een clip wilt in- of uitschakelen, houdt u Alt ingedrukt terwijl u op het oogpictogram klikt.
 - Selecteer het effect, klik er met de rechtermuisknop op of houd Ctrl ingedrukt en klik erop. Schakel Effect ingeschakeld vervolgens uit. Als u het effect opnieuw wilt inschakelen, klikt u er met de rechtermuisknop op of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u erop. Daarna schakelt u de optie Effect ingeschakeld in.

De effecten weergeven die zijn toegepast op een clip

Op alle clips in de tijdlijn worden automatisch de vaste effecten (Beweging, Dekking, Volume en Balans) toegepast. Deze vaste effecten worden weergegeven in het exemplaar van de clip in de tijdlijn en in de weergave Eigenschappen. Alle standaardeffecten die u aan een clip toevoegt, worden weergegeven in de volgorde waarin u ze toevoegt.

- 1 Selecteer de clip in de tijdlijn of scènelijn.
- 2 Klik in de weergave Effecten op de knop Effecten bewerken om de weergave Eigenschappen te openen.

Opmerking: In de weergave Eigenschappen worden geen effecten weergegeven als er meerdere clips zijn geselecteerd in de tijdlijn.

Meer Help-onderwerpen

[“Standaardeffecten en vaste effecten”](#) op pagina 151

Werken met voorinstellingen voor effecten

Voorinstellingen voor effecten

Adobe Premiere Elements bevat verschillende voorinstellingen voor effecten. Dit zijn algemene, vooraf geconfigureerde effecten die u kunt toepassen op clips. Zo kunt u met de voorinstelling Tint Blauw een lichtblauwe tint aan een volledige afbeelding toevoegen. Voorinstellingen leveren vaak goede resultaten op zonder dat u de eigenschappen hoeft te wijzigen. Nadat u een voorinstelling hebt toegepast, kunt u de eigenschappen wijzigen. U kunt ook uw eigen voorinstellingen maken.

De meegeleverde voorinstellingen voor effecten zijn opgeslagen in de map Voorinstellingen in de weergave Effecten. Voorinstellingen worden gegroepeerd in de volgende categorieën:

Schuine randen Maak brede of smalle randen die lijken op de lijst van een schilderij.

Vervangingen Maak vervangingen van verschillende niveaus bij het in- of uitpunt van een clip.

Kleureffecten Maak tinten met een variabele kleur en intensiteit.

Slagschaduwen Maak statische of geanimeerde schaduwen. Voorinstellingen voor schaduwen hebben achtervoegsels waarmee de richting van de schaduw of de richting waarin deze zich beweegt, wordt aangegeven. LL betekent bijvoorbeeld dat de schaduw naar links en omlaag wordt geworpen. Bij bewegende schaduwen heeft het achtervoegsel een verbindingsteken. Zo betekent LR-LL dat de schaduw beweegt van rechts en omlaag naar links en omlaag. Om ervoor te zorgen dat schaduwen zichtbaar zijn, past u de schaduwen toe op afbeeldingen die kleiner zijn dan de framegrootte van het project en vermijdt u zwarte achtergrondbeelden.

Afbeelding horizontaal/verticaal pannen Maak animaties waarin de hele afbeelding naar links en rechts of omhoog en omlaag beweegt wanneer de video wordt afgespeeld. Bij horizontaal pannen L-R beweegt de afbeelding van links naar rechts.

Horizontaal/verticaal zoomen Maak geanimeerde zoomeffecten.

Mozaïek, Solariseren en Kronkels Maak geanimeerde effecten met een intensiteit die bij het begin van de clip afneemt of bij het einde van de clip toeneemt.

BiB's Maak beeld-in-beeld-effecten door de doelclip zodanig te schalen dat u deze over een andere, volledige clip kunt plaatsen. U kunt dit effect ook op meerdere clips toepassen en zo een montage maken.

Opmerking: Zoek de naam van effecten in de Help voor een beschrijving van de effecten die worden gebruikt in de voorinstellingen.

Een voorinstelling voor effecten toepassen

Als u een voorinstelling op een clip toepast en de voorinstelling eigenschappen voor een effect bevat dat al op de clip is toegepast, wordt de clip gewijzigd op basis van de volgende regels:

- Als de voorinstelling voor effecten een vast effect bevat (Beweging, Dekking of Volume), worden de bestaande eigenschappen van het effect vervangen door de voorinstelling.
- Als de voorinstelling voor effecten een standaardeffect (niet vast) bevat, wordt het effect toegevoegd onder aan de lijst met effecten.

- 1 Klik op Bewerken in het deelvenster Taken en klik op Effecten .
- 2 Vouw de map Voorinstellingen uit en sleep een voorinstelling voor effecten naar de clip in de tijdlijn of scènelijn.
- 3 Klik op de knop Afspelen  in het deelvenster Monitor om een voorvertoning van het effect weer te geven.

Meer Help-onderwerpen

“De eigenschappen van effecten wijzigen” op pagina 160

“Standaardeffecten en vaste effecten” op pagina 151

Een voorinstelling met effecten maken

U kunt voorinstellingen maken die een of meer effecten bevatten. Wanneer u een voorinstelling met effecten hebt gemaakt, wordt deze weergegeven in de map Mijn voorinstellingen in de weergave Effecten.

- 1 Selecteer de clip waarin het effect wordt gebruikt dat u als een voorinstelling wilt opslaan.

- 2 Klik in de weergave Effecten op de knop Effecten bewerken om de weergave Eigenschappen te openen.
- 3 Klik in de weergave Eigenschappen met de rechtermuisknop op een of meer effecten of houd Ctrl ingedrukt en klik erop. Kies vervolgens Voorinstelling opslaan.
- 4 Geef een naam op voor de voorinstelling in het dialoogvenster Voorinstelling opslaan.
- 5 (Optioneel) Voer een beschrijving van de voorinstelling in.
- 6 Selecteer een van de volgende soorten voorinstellingen om aan te geven hoe hoofdframes worden verwerkt door Adobe Premiere Elements wanneer u de voorinstelling op een doelclip toepast. Klik vervolgens op OK:

Schaal Hiermee worden de bronhoofdframes evenredig aan de lengte van de doelclip geschaald. Met deze handeling worden bestaande hoofdframes op de doelclip verwijderd.

Anker naar input Hiermee wordt het eerste hoofdframe van de voorinstelling geplaatst op een afstand vanaf het input van de doelclip die gelijk is aan de afstand vanaf het input van de originele clip. Als het eerste hoofdframe zich bijvoorbeeld 1 seconde vanaf het input van de bronclip bevond toen de voorinstelling werd opgeslagen, wordt met deze optie het hoofdframe op 1 seconde vanaf het input van de doelclip geplaatst en worden alle andere hoofdframes relatief aan die positie toegevoegd zonder dat er wordt geschaald.

Anker naar uitpunt Hiermee wordt het laatste hoofdframe van de voorinstelling geplaatst op een afstand vanaf het uitpunt van de doelclip die gelijk is aan de afstand vanaf het uitpunt van de originele clip. Als het laatste hoofdframe zich bijvoorbeeld 1 seconde vanaf het uitpunt van de bronclip bevond toen de voorinstelling werd opgeslagen, wordt met deze optie het hoofdframe op 1 seconde vanaf het uitpunt van de doelclip geplaatst en worden alle andere hoofdframes relatief aan die positie toegevoegd zonder dat er wordt geschaald.

De eigenschappen van effecten wijzigen

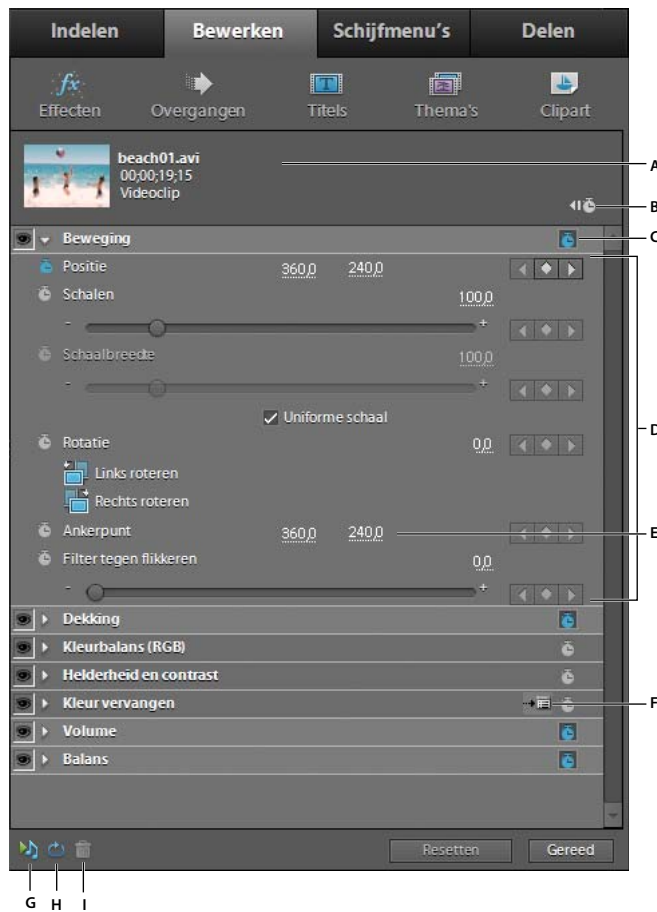
Weergave Eigenschappen

Gebruik de weergave Eigenschappen om de eigenschappen van effecten aan te passen. U opent de weergave Eigenschappen als volgt vanuit de weergave Effecten: klik op de knop Effecten bewerken (of kies Venster > Eigenschappen).

Het deelvenster Eigenschappen bevat een tijdliniaal, een huidige-tijdindicator, zoomknoppen, knoppen om geluidsclips af te spelen en doorlopend te herhalen, alsmede een hoofdframenavigatie. In tegenstelling tot de tijdliniaal in de weergave Tijdlijn wordt met de tijdliniaal in de weergave Eigenschappen alleen de tijd van een specifieke clip of overgang gemeten. Klik op Hoofdframes tonen om de tijdliniaal en het hoofdframegebied weer te geven, waarin u kunt instellen hoe een effect verandert over een tijdsverloop.

In de weergave Eigenschappen kunt u de volledige lengte weergeven van een clip waarop u een effect toepast. Vouw een effect uit om de besturingselementen weer te geven waarmee u de eigenschappen van het effect kunt wijzigen. Besturingselementen kunnen bestaan uit onderstreepte waarden, schuifregelaars, effectpuntpictogrammen, hoekgrepen, menu's, kleurstalen, het pipet en grafieken.

Opmerking: raadpleeg de Help voor meer informatie over het wijzigen van effecteigenschappen.



Weergave Eigenschappen

A. Naam clip B. Knop Hoofdframes tonen/verbergen C. Knop Animatie in- en uitschakelen (en pictogram Samenvatting hoofdframe)
D. Effecteigenschappen E. Waarden van eigenschappen F. Knop Setup G. Knop Audio afspelen H. Knop Audio herhalen I. Knop Verwijderen

Meer Help-onderwerpen

[“Hoofdframes”](#) op pagina 211

[“De standaardwaarden van een effect herstellen”](#) op pagina 163

De volgorde van effecten wijzigen

Als u de uiteindelijke film maakt, worden eerst alle standaardeffecten toegepast door Adobe Premiere Elements, gevolgd door de vaste effecten in de volgorde waarin deze worden weergegeven in de weergave Eigenschappen. Soms kunt u interessante effecten verkrijgen door de volgorde van de effecten te wijzigen.

- 1 Klik op de knop Effecten bewerken in de weergave Effecten.
- 2 Klik in de weergave Eigenschappen op de naam van een effect en sleep het effect naar een nieuwe plaats in de lijst. Als het effect zich boven of onder een ander effect bevindt, verschijnt er een zwarte lijn. Wanneer u de muisknop loslaat, wordt het effect op de nieuwe positie weergegeven.

 Hoewel u de volgorde van de vaste effecten (Beweging, Dekking en Volume) niet kunt wijzigen, kunt u vergelijkbare standaardeffecten uit de weergave Effecten toepassen en de volgorde van deze effecten wijzigen. U kunt bijvoorbeeld het effect Beweging simuleren met het effect Transformeren, het effect Dekking met het effect Alfa aanpassen en het vaste effect Volume met het standaardeffect Volume. Vervolgens past u de standaardeffecten aan en rangschikt u deze opnieuw in de weergave Eigenschappen totdat u het gewenste resultaat verkrijgt.

Effecteigenschappen aanpassen

U kunt de eigenschappen voor alle effecten aanpassen in de weergave Eigenschappen met behulp van de tijdlijn of scènelijn. U kunt ook de effecten Volume en Dekking aanpassen in de tijdlijn.

Opmerking: U past het effect Beweging rechtstreeks in het deelvenster Monitor aan. Standaardeffecten waarmee clips rechtstreeks in het deelvenster Monitor kunnen worden bewerkt, zijn onder meer Corner Pin, Uitsnijden, Matte ongewenste details, Spiegelen, Transformeren, Kronkel en het GPU-effect Rimpel (cirkelvormig).

- 1 Selecteer de clip met het effect dat u wilt wijzigen in de tijdlijn.
- 2 Klik op de knop Effecten bewerken in de weergave Effecten.
- 3 Breid het effect uit in de weergave Eigenschappen en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Sleep de onderstreepte waarde naar links of naar rechts.
 - Klik op de onderstreepte waarde, voer een nieuwe waarde in en druk op Enter.
 - Sleep de schuifregelaar naar links of rechts.
 - Sleep binnen het hoekgreepgebied. Nadat u binnen de hoekgreep hebt geklikt, kunt u buiten het gebied slepen en zo de waarden snel aanpassen.
 - Breid de eigenschap uit door op het driehoekje naast de naam van de eigenschap te klikken (indien beschikbaar) en sleep vervolgens de schuifregelaar of de hoekgreep (naar gelang de eigenschap).
- 4 Voer een van de volgende twee handelingen uit als een effect op kleuren is gebaseerd.
 - Als de kleurstaal beschikbaar is, selecteert u een kleur in het dialoogvenster Kleur en klikt u op OK.
 - Als het pipet beschikbaar is, plaatst u dit op de gewenste kleur ergens op het scherm en klikt u om de kleur te selecteren.
- 5 Geef een voorvertoning van de wijzigingen weer in het deelvenster Monitor.

 Als u een DV-camcorder gebruikt, kunt u de effecten ook op een televisiescherm voorvertonen. Sluit de computer aan op de FireWire™-ingang van de DV-camcorder en sluit de audio- en video-uitgangen van de camcorder op de televisie aan. Een voorvertoning op een televisie is vooral nuttig om kleuren te wijzigen.

Meer Help-onderwerpen

[“Audio mixen en het volume aanpassen”](#) op pagina 255

[“Dekking aanpassen”](#) op pagina 167

De standaardwaarden van een effect herstellen

Wanneer u de standaardwaarden van een effect herstelt, worden alle eigenschappen die geen hoofdframes bevatten weer ingesteld op de standaardwaarden. Als een eigenschap hoofdframes bevat, wordt die eigenschap alleen op de huidige tijd ingesteld op de standaardwaarde. Hoofdframes die zich voordoen op de huidige tijd worden ingesteld op de standaardwaarde. Wanneer er geen hoofdframes zijn op de huidige tijd, worden er nieuwe hoofdframes gemaakt met de standaardwaarden.

- 1 Selecteer in de tijdlijn de clip met het effect dat u wilt herstellen.
- 2 Klik op de knop Effecten bewerken in de weergave Effecten.
- 3 Klik op de naam van het effect in de weergave Eigenschappen.
- 4 Klik op de knop Resetten.



Met de knop Resetten wordt het maken van hoofdframes voor de eigenschap niet uitgeschakeld. Als u per ongeluk op Resetten klikt, kiest u Bewerken > Ongedaan maken om u uw werk te herstellen.

Clips verplaatsen, schalen of roteren met het effect Beweging

Op elke clip in de tijdlijn wordt automatisch het effect Beweging toegepast. Met het effect Beweging plaatst, roteert of schaaft u een clip in het videoframe en stelt u ook het ankerpunt in. De waarden voor Positie, Schaal en Rotatie worden berekend vanaf het ankerpunt dat zich standaard in het midden van de clip bevindt.

Omdat de eigenschappen Positie, Schaal en Rotatie ruimtelijk van aard zijn, kunt u deze het beste rechtstreeks in het deelvenster Monitor aanpassen.



Als u clips wilt animeren, moet u hoofdframes instellen voor de eigenschappen van het effect Beweging.

Meer Help-onderwerpen

[“Een clip animeren”](#) op pagina 222

[“Hoofdframes”](#) op pagina 211

De positie van een clip aanpassen

- 1 Selecteer de clip in de tijdlijn.
- 2 Sleep de clip in het deelvenster Monitor om deze te verplaatsen (zorg dat u niet de handgreep sleept).



Als u wilt dat clip wordt verplaatst over een tijdsverloop, stelt u hoofdframes in terwijl u de clip bewerkt in het deelvenster Monitor.

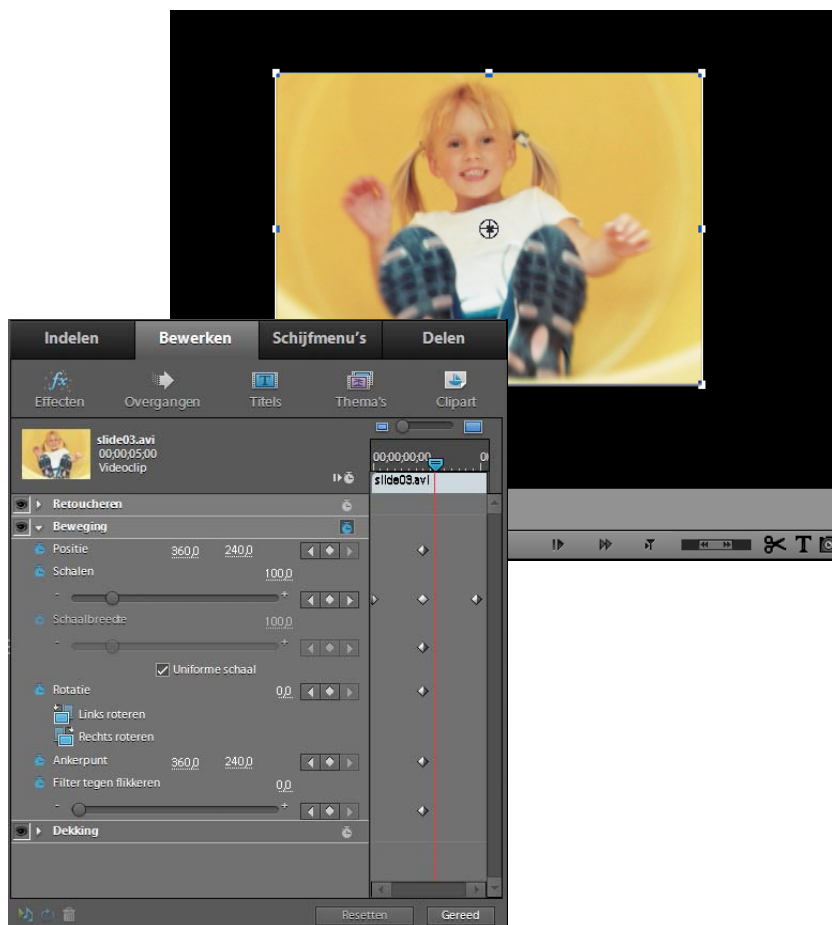
Een clip schalen

- 1 Selecteer de clip in de tijdlijn.
- 2 Klik op de knop Effecten bewerken in de weergave Effecten.

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u proportioneel wilt schalen, klikt u op de clip in het deelvenster Monitor en sleept u een handgreep van een clip. U kunt ook het effect Beweging uitvouwen in de weergave Eigenschappen en vervolgens de schuifregelaar Schaal slepen.
- Als u de hoogte en breedte onafhankelijk van elkaar wilt schalen, vouwt u het effect Beweging uit in de weergave Eigenschappen, schakelt u Verhoudingen behouden uit in de weergave Eigenschappen en sleept u een willekeurige zijgreep van een clip in het deelvenster Monitor. U kunt ook het effect Beweging uitvouwen in de weergave Eigenschappen en vervolgens de schuifregelaars Schaalhoogte en Schaalbreedte slepen.

Opmerking: Als u videobeelden en afbeeldingen met lage resolutie boven 100% schaalt, kunnen er blokken of afzonderlijke pixels zichtbaar worden. In Adobe Premiere Elements worden geschaalde EPS-bestanden voortdurend gerasterd om te voorkomen dat er afzonderlijke pixels zichtbaar worden.



De weergave Eigenschappen met het effect Beweging geselecteerd en het deelvenster Monitor met de handgreep van een clip geselecteerd voor schalen.

Een clip gebruiken in het oorspronkelijke formaat

Clips die u importeert in Adobe Premiere Elements, worden geschaald in overeenstemming met de framegrootte van het project. U kunt de clip desgewenst ook in de oorspronkelijke afmetingen weergeven. Ga daarvoor als volgt te werk:

1 Selecteer een clip in de projectweergave (klik op Indelen en Project).

- 2 Kies Clip > Video-opties.
- 3 Schakel Schalen naar framegrootte uit.

Een clip roteren

- 1 Selecteer de clip in de tijdlijn.
- 2 Klik op de knop Effecten bewerken in de weergave Effecten.
- 3 Vouw het effect Beweging uit in de weergave Eigenschappen en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Sleep de onderstreepte waarde rechts van Rotatie.
 - Klik op Links roteren of Rechts roteren om de clip 90 graden in elke richting te roteren.

Het ankerpunt van een clip aanpassen

- 1 Selecteer de clip in de tijdlijn.
- 2 Klik op de knop Effecten bewerken in de weergave Effecten.
- 3 Vouw het effect Beweging uit in de weergave Eigenschappen.
- 4 Sleep de schuifregelaars van het ankerpunt voor het effect Beweging.

Objecten boven elkaar plaatsen en transparantie

Het boven elkaar plaatsen van objecten en transparantie

Met *objecten boven elkaar plaatsen* wordt het bedekken en combineren van meerdere afbeeldingen bedoeld. Aangezien videoclips standaard volledig ondoorzichtig zijn, is voor het boven elkaar plaatsen van clips transparantie nodig. Wanneer clips op de bovenste videotracks transparant worden gemaakt, worden de clips op de onderliggende tracks zichtbaar.

In Adobe Premiere Elements kunt u snel en gemakkelijk volledige clips transparant maken met het effect Dekking. Daarnaast kunt u elke gewenste combinatie van *dekking*, *maskers*, *mattes* en *keying* toepassen om het *alfakanaal* van een bestand te wijzigen. Alfakanalen geven de transparante gebieden in een clip aan. Met meer geavanceerde keyingeffecten kunt u specifieke kleuren of vormen transparant maken.

 *Titels die u maakt in Adobe Premiere Elements, beschikken automatisch over een alfakanaal. U kunt ook bestanden met vooraf ingestelde transparante gebieden importeren. In programma's zoals Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements en Adobe Illustrator® kan transparantie worden opgeslagen. Het bestand beschikt niet alleen over een alfakanaal, maar is ook in overeenstemming met uw projectinstellingen. Raadpleeg de desbetreffende gebruikershandleidingen voor informatie over het opslaan van bestanden met transparantie.*

In Adobe Premiere Elements wordt de volgende terminologie gebruikt in verband met transparantie:

Alfakanaal Een kanaal dat transparante gebieden voor een clip aangeeft. Dit onzichtbare kanaal bestaat naast de zichtbare kleurkanalen Rood, Blauw en Groen (RGB).

Dekking Een instelling waarmee u bepaalt hoe ondoorzichtig of hoe transparant een clip is. (75% dekking betekent bijvoorbeeld 25% transparantie.)



Door de dekingswaarde van de bovenste videoclip te verlagen (links), wordt de onderliggende videoclip zichtbaar (midden) en worden de twee afbeeldingen gecombineerd (rechts)

Masker Masker wordt soms gebruikt als een ander woord voor alfakanaal. Als werkwoord (maskeren) wordt hiermee eveneens het wijzigen van een alfakanaal bedoeld.



Aparte rode, groene en blauwe kleurkanalen (links); het alfakanaal of masker (midden) en alle kanalen gecombineerd (rechts)

Matte Een bestand of kanaal dat de transparante gebieden van een clip aangeeft. De matte bepaalt het transparantieniveau in de resulterende afbeelding. In Adobe Premiere Elements gebruikt u mattes in combinatie met het effect Key track met matte.



Matte (links) bepaalt de transparante gebieden in de bovenste clip (midden), waardoor de onderliggende clip zichtbaar wordt (rechts).

Keying Hiermee stelt u een bepaalde kleur (*kleurkey*) of helderheidswaarde (*luminantiekey*) in voor transparante gebieden. Pixels die overeenkomen met de key worden transparant. Keying wordt vaak gebruikt om een achtergrond met één kleur, zoals een blauw scherm, te vervangen door een ander beeld. (Zo worden bij het weerbericht op televisie blauwe schermen achter de weerman/-vrouw vervangen door weerkaarten.) Voor het Videomerge-effect wordt gebruikgemaakt van keying om automatisch de primaire achtergrondkleur als transparant te definiëren.



Een achtergrondkleur vervangen door een ander beeld

A. Bovenste clip B. Transparante gebieden worden bepaald met het effect Key blauw scherm C. Onderliggende clip D. Gecombineerde clips

Meer Help-onderwerpen

“[Keying](#)” op pagina 187

“[Videomerge](#)” op pagina 205

Dekking aanpassen

Standaard worden clips met volledige (100%) dekking weergegeven, zodat clips op de onderliggende tracks niet zichtbaar zijn. Als u de onderliggende clips wilt weergeven, geeft u eenvoudig een lagere waarde voor dekking op dan 100%. Bij een dekking van 0% is de clip volledig transparant. Als er geen clips worden weergegeven onder een transparante clip, wordt de zwarte achtergrond van de film zichtbaar.

- 1 Klik in de weergave Effecten op de knop Effecten bewerken om de weergave Eigenschappen te openen.
- 2 Selecteer de clip die u transparant wilt maken en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Vouw het effect Dekking uit in de weergave Eigenschappen en sleep de schuifregelaar Dekking clip naar de gewenste waarde.
 - Selecteer Dekking > Dekking clip in het pop-upmenu juist boven de clip in de tijdlijn. (Wellicht dient u in te zoomen om het menu te kunnen zien.) Klik op het selectiegereedschap , houd dit boven de grafiek Dekking van de clip en sleep de grafiek Dekking omhoog of omlaag wanneer de muisaanwijzer verandert in een dubbele pijl .



Transparantie maken in de tijdlijn

 Als u een clip wilt in- of uitfaden over een tijdsverloop, animeert u de dekking van de clip. Als u eenvoudig wilt uitfaden naar zwart, klikt u op de optie Infaden of Uitfaden in de weergave Eigenschappen. U kunt ook transparantie maken met behulp van keyingeffecten.

Kleuren verwijderen met keying

Als u bepaalde gebieden in een clip transparant wilt maken, past u een keyingeffect toe op basis van een kleur, matte of alfakanaal. Pixels die overeenkomen met de opgegeven key worden transparant.

Keyingeffecten op basis van een kleur (Videomerge, Key blauw scherm, Chromakey, Key groen scherm en Key niet-rood) Hiermee voegt u transparantie toe telkens wanneer een bepaalde kleur in een clip voorkomt. Zo kunt u op kleur gebaseerde keyingeffecten gebruiken om een achtergrond met één kleur, zoals een blauw scherm, te verwijderen.

Keyingeffecten op basis van een matte (Vier-, acht- en zestienpuntige key met matte voor ongewenste details en Key track met matte) Hiermee kunt u gebieden in een clip maskeren met een andere clip of met gebieden die u handmatig opgeeft. U kunt transparantie toevoegen op basis van de vorm van een masker dat u in de clip plaatst of op basis van de grijswaarden in een bestand dat u als matte gebruikt. U kunt het effect Key track met matte ook gebruiken om creatieve samenstellingen te maken.

Keyingeffect op basis van een alfakanaal Met het keyingeffect Alfa aanpassen kunt u het alfakanaal van een clip omkeren of uitschakelen, of gebieden zonder transparantie omzetten in een masker.

Opmerking: Raadpleeg de Help voor meer informatie over het uitkeyen van kleuren.

Meer Help-onderwerpen

“Keying” op pagina 187

“Videomerge” op pagina 205

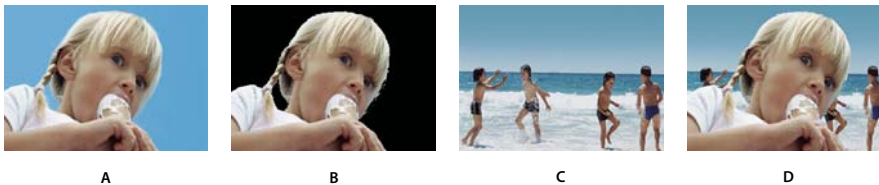
Transparantie maken met Videomerge

Als u automatisch transparantie in de achtergrond van een clip wilt maken, past u het Videomerge-effect toe. Met dit effect kunt u clips eenvoudig boven elkaar plaatsen. U kunt de transparantie ook omkeren om een masker te maken, zodat onderliggende objecten of video op de voorgrondbeelden in plaats van op de achtergrond worden weergegeven.

- 1 Klik in de scènelijn of de tijdlijn met de rechtermuisknop op de clip die u transparant wilt maken of houd Ctrl ingedrukt en klik op deze clip. Kies vervolgens Videomerge toepassen. (U kunt ook Videomerge kiezen in de weergave Effecten van het deelvenster Taken.)

Met dit effect wordt de achtergrondkleur automatisch vastgesteld en verwijderd, zodat onderliggende clips door de transparante gebieden heen zichtbaar worden.

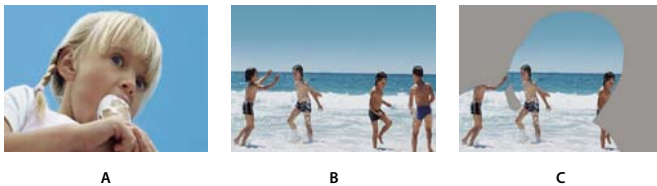
- 2 (Optioneel) Klik op de knop Effecten bewerken onder aan het deelvenster Taken om de weergave Eigenschappen te openen en vouw de effectnaam uit om de effectopties weer te geven en te bewerken.



Videomerge-effect

A. Voorgrondclip met gekleurde achtergrond B. Achtergrond automatisch transparant gemaakt met Videomerge-effect C. Achtergrondclip die via transparantie wordt weergegeven D. Gecombineerde clips

💡 Als u een masker wilt maken van de afbeeldingen in de achtergrondclip, gebruikt u de optie Omdraaien voor Videomerge. In het bovenstaande voorbeeld is het kind met het ijsje transparant en worden de kinderen op het strand binnen zijn vorm weergegeven.



De optie Omdraaien toegepast op Videomerge-effect

A. Voorgrondclip B. Achtergrondclip C. Gecombineerde clips

Meer Help-onderwerpen

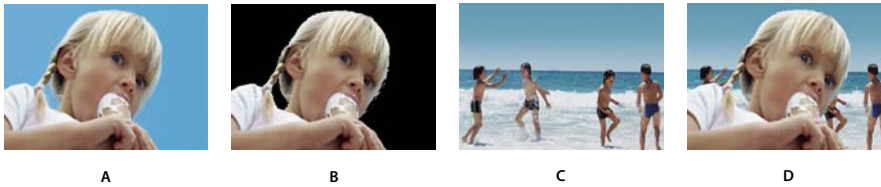
“[Keying](#)” op pagina 187

“[Videomerge](#)” op pagina 205

Transparantie maken met een keyingeffect

Als u transparantie wilt maken op plaatsen in een clip waar een bepaalde kleur voorkomt, past u een keyingeffect op basis van kleur toe. Deze effecten worden vaak gebruikt om een gekleurde achtergrond te verwijderen.

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Bewerken en klik vervolgens op Effecten.
- 2 Kies een keyingeffect (of Chroma, Blauw scherm, Groen scherm of Niet rood).
- 3 Sleep het effect naar een clip op de tijdlijn of de scène lijn.
- 4 (Optioneel) Klik op de knop Effecten bewerken onder aan het deelvenster Taken om de weergave Eigenschappen te openen en vouw de effectnaam uit om de effectopties weer te geven en te bewerken.



Een achtergrondkleur vervangen door een ander beeld

A. Bovenste clip B. Blauw scherm maakt de achtergrond transparant C. Onderliggende clip D. Gecombineerde clips

Meer Help-onderwerpen

“[Keying](#)” op pagina 187

Transparantie maken met het effect Key track met matte

- 1 Voeg zo nodig het mattebestand toe aan het project: klik op Indelen in het deelvenster Taken en klik op Media ophalen. Navigeer naar het mattebestand en klik op Openen. Het mattebestand bestaat bij voorkeur uit één vorm, zoals de vorm van een ster of een bloem.
- 2 Voeg een achtergrondclip toe aan een track in de tijdlijn.
- 3 Voeg de clip die u over de achtergrondclip wilt plaatsen toe aan een track die boven de achtergrondclip ligt. Dit is de clip die zichtbaar wordt door de track met matte.
- 4 Voeg de clip die als matte fungeert toe aan de derde track. (Als u een derde track moet toevoegen, sleept u de matte naar een leeg gebied in de tijdlijn boven de hoogste videotrack. Vervolgens er wordt automatisch een nieuwe track gemaakt.)
- 5 Vouw de map Video-effecten en de submap Keying uit in de weergave Effecten en sleep het effect Key track met matte naar de clip die boven de achtergrondclip is geplaatst.
- 6 Klik op de knop Effecten bewerken onder in het deelvenster Taken om de weergave Eigenschappen te openen.
- 7 Vouw het effect Key track met matte uit in de weergave Eigenschappen.
- 8 Kies bij Matte de videotrack die de matte bevat.
- 9 Pas de opties naar wens aan.

Samenstelling met gebruik van Selecteer Alfamatte voor een samenstelling met gebruik van de waarden in het alfa kanaal van de matte in de track. Selecteer Luminantiematte voor een samenstelling met gebruik van de luminantiewaarden van de afbeelding.

Omdraaien Met deze optie keert u de waarden van de matte in de track om.



Als u de oorspronkelijke kleuren in de bovenliggende clip wilt behouden, gebruikt u voor de matte een afbeelding die uit grijswaarden bestaat. De kleur in de matte verwijdert dezelfde mate van kleur uit de bovenliggende clip.

Meer Help-onderwerpen

“[Key track met matte](#)” op pagina 192

Ongewenste objecten verbergen met een matte voor ongewenste details

Soms wordt met een keyingeffect op basis van kleur de achtergrond correct verwijderd, maar blijven er ongewenste objecten achter, zoals een microfoon of een kabel. In dergelijke gevallen gebruikt u een keyingeffect *Matte voor ongewenste details* om die objecten te maskeren. Mattes voor ongewenste details bieden goede resultaten bij gebieden die beschikken over duidelijk gedefinieerde randen maar geen uniforme kleur die moet worden uitgenomen. Met mattes voor ongewenste details kunt u ook ongewenste artefacten verwijderen die zijn achtergebleven na een keyingeffect op basis van kleur.



De ongewenste achtergrond (links) wordt verwijderd door de vorm van de vierpuntige matte voor ongewenste details aan te passen in het deelvenster Monitor; vervolgens wordt het effect Key groen scherm toegepast (midden) zodat de jongen over de onderliggende track wordt geplaatst (rechts).

- 1 Plaats een clip in een track.
- 2 Vouw de map Keying uit in de weergave Effecten en sleep een effect Matte voor ongewenste details naar de clip.
- 3 Klik op de knop Effecten bewerken onder in het deelvenster Taken om de weergave Eigenschappen te openen.
- 4 Klik in de weergave Eigenschappen op het driehoekje naast de naam van het effect om het effect uit te vouwen.

Opmerking: In de naam van elk effect voor mattes voor ongewenste details wordt het aantal handgrepen in het effect weergegeven: vierpuntige, achtpuntige en zestienpuntige matte voor ongewenste details.

- 5 Voer een van de volgende handelingen uit om de vorm van de matte te wijzigen:
 - Klik op de naam van het effect om de punthandgrepen van het effect weer te geven in het deelvenster Monitor en sleep de handgrepen.
 - Wijzig de waarden van het effect voor de matte voor ongewenste details in de weergave Eigenschappen.

Meer Help-onderwerpen

“[Matte ongewenste details \(vierpuntig, achtpuntig en zestienpuntig\)](#)” op pagina 189

Alfakanalen omkeren of verbergen

Met de opdracht Beeldmateriaal interpreteren kunt u de manier wijzigen waarop het *alfakanaal* van een clip in Adobe Premiere Elements gedurende het volledige project wordt geïnterpreteerd.

Opmerking: Als u het alfakanaal van één versie van de clip wilt negeren of omkeren, past u het keyingeffect Alfa aanpassen toe.

- 1 Selecteer een clip in de projectweergave (klik op Indelen en Project).
- 2 Kies Bestand > Beeldmateriaal interpreteren, geef de gewenste alfakanaalopties op en klik op OK.

Alfakanaal negeren Hiermee negeert u het alfakanaal van de clip.

Alfakanaal omkeren Hier worden de lichte en donkere gebieden van het alfakanaal omgekeerd, waardoor de transparante en ondoorzichtige gebieden van de clip worden omgekeerd.

💡 Als u niet goed kunt zien welke delen van een clip transparant zijn, voegt u tijdelijk een matte van een felle kleur toe aan een track onder de afbeelding waarop u keying toepast. (Zie “Een gekleurde matte maken voor een achtergrond” op pagina 64.)

Kleuren selecteren voor effecten en mattes

Een kleur selecteren met het pipet

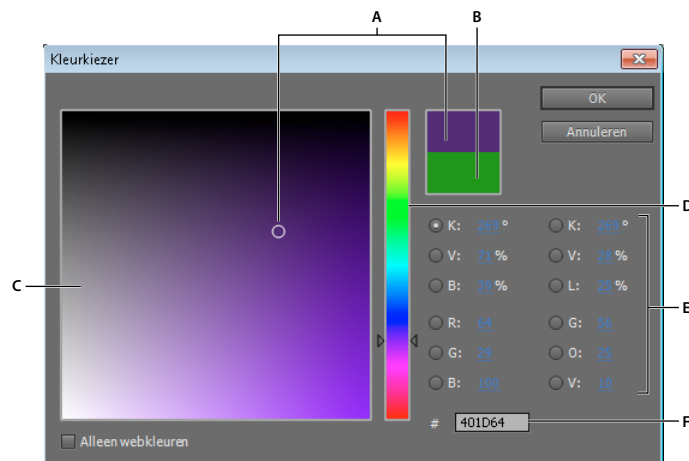
U kiest een kleur met het pipet door een kleurmonster te nemen van één pixel of van een pixelbereik op een willekeurige plek op uw computerscherm. Het gereedschap Pipet werkt vooral goed bij keyingeffecten op basis van kleur en mattes. Nadat u een monster hebt geselecteerd van de meest prominente tint van de kleur die u wilt uitnemen, kunt u de gelijksoortigheid vergroten totdat alle kleuren zijn geselecteerd die u wilt uitnemen.

Opmerking: niet alle effecten hebben een pipet.

- 1 Klik op het pipet  en plaats het op de gewenste kleur op het scherm. De kleurstaal komt overeenkomt met de kleur die zich onder het pipet bevindt.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u de kleur van één pixel wilt selecteren, klikt u op de pixel.
 - Voor een monster van het kleurgemiddelde van een gebied van 3 x 3 pixels, houdt u Ctrl ingedrukt terwijl u klikt.
 - Voor een kleurmonster van een bereik van naast elkaar liggende pixels, houdt u Shift ingedrukt en sleept u over de pixels.

Een kleur selecteren met de Adobe Kleurkiezer

U kunt kleuren voor effecten en mattes selecteren met Adobe Kleurkiezer door het kleurenspectrum te gebruiken of de kleuren numeriek op te geven.



Het dialoogvenster van de Adobe Kleurkiezer

A. Geselecteerde kleur B. Originele kleur C. Kleurveld D. Kleurenspectrum E. Kleurcomponenten F. Hexadecimale kleurwaarde

Een kleur opgeven met het kleurenspectrum van Adobe Kleurkiezer en kleurveld

- 1 Selecteer de component die wordt gebruikt om het kleurenspectrum weer te geven. Selecteer bijvoorbeeld R voor rood.

2 U kunt de kleuren in het spectrum aanpassen door de driehoekjes langs het spectrum te slepen of door binnen het spectrum te klikken.

3 Klik of sleep binnen het kleurveld of kleurenspectrum om een kleur te selecteren.

Terwijl u de kleur aanpast, ziet u de nieuwe kleur in de bovenste rechthoek, rechts van het kleurenspectrum. De originele kleur wordt weergegeven in de onderste rechthoek.

Een kleur numeriek opgeven met Adobe Kleurkiezer

❖ Geef kleurwaarden op in een of meerdere van de onderstaande vakken:

HSB Geef een kleurtoon (H, hue) op die overeenkomt met een locatie op het kleurenwiel. Voer de waarde in als een hoek die ligt tussen 0° en 360°. Geef de verzadiging (S, saturation) en helderheid (B, brightness) op als percentages.

RGB Geef een waarde voor rood, groen en blauw op die ligt tussen 0 en 255 (0 is zwart en 255 is de zuivere kleur).

HSL Geef een kleurtoon (H, hue) op die overeenkomt met een locatie op het kleurenwiel. Voer de waarde in als een hoek die ligt tussen 0° en 360°. Geef de verzadiging (S, saturation) en luminantie (L, luminance) op als percentages.

YUV Geef een luminantiewaarde (Y) op van 0 tot en met 255. Geef voor de U- en V-as een waarde op tussen 127 en -128.

Vakje # Typ een kleurwaarde in de hexadecimale indeling.

Kleurcomponenten in de Adobe Kleurkiezer

H Alle kleurtonen in het spectrum worden weergegeven bij de optie Kleurtoon. Wanneer een kleurtoon in het kleurenspectrum wordt geselecteerd, worden het verzadigings- en helderheidsbereik van die kleurtoon in het kleurveld weergegeven; de verzadiging neemt toe van links naar rechts en de helderheid neemt toe van boven naar beneden.

S Alle kleurtonen van de optie Verzadiging worden weergegeven in het kleurveld. Het kleurenspectrum geeft de kleur weer die is geselecteerd in het kleurveld, met de minimale verzadiging boven aan het spectrum en de maximale verzadiging onderaan.

B (HSB-gedeelte) Alle kleurtonen van de optie Helderheid worden weergegeven in het kleurveld. Het kleurenspectrum geeft de kleur weer die is geselecteerd in het kleurveld, met de minimale helderheid boven aan het spectrum en de maximale helderheid onderaan.

L Alle kleurtonen van de optie Luminantie worden weergegeven in het kleurveld. Het kleurenspectrum geeft de kleur weer die is geselecteerd in het kleurveld, met de minimale luminantie boven aan het spectrum en de maximale luminantie onderaan.

R De optie Rood bevat een deel van alle kleurtonen in het kleurveld en toont het volledige bereik van G- en B-waarden voor de huidige R-waarde. Het kleurenspectrum geeft de kleur weer die is geselecteerd in het kleurveld, met de minimale helderheid van de rode component (0) boven aan het spectrum en de maximale helderheid (255) onderaan. Als het kleurenspectrum wordt ingesteld op minimale helderheid, worden in het kleurveld kleuren weergegeven die zijn gemaakt op basis van de groene en blauwe kleurcomponenten. Wanneer de rode helderheid wordt verhoogd met het kleurenspectrum, wordt meer rood gemengd in de kleuren die worden weergegeven in het kleurveld.

G De optie Groen bevat een deel van alle kleurtonen in het kleurveld en toont het volledige bereik van R- en B-waarden voor de huidige G-waarde. Het kleurenspectrum geeft de kleur weer die is geselecteerd in het kleurveld, met de minimale helderheid van de groene component (0) boven aan het spectrum en de maximale helderheid (255) onderaan. Als het kleurenspectrum wordt ingesteld op minimale helderheid, worden in het kleurveld kleuren weergegeven die zijn gemaakt op basis van de rode en blauwe kleurcomponenten. Wanneer de groene helderheid wordt verhoogd met het kleurenspectrum, wordt meer groen gemengd in de kleuren die worden weergegeven in het kleurveld.

B (RGB-gedeelte) De optie Blauw bevat een deel van alle kleurtonen in het kleurveld en toont het volledige bereik van R- en G-waarden voor de huidige B-waarde. Het kleurenspectrum geeft de kleur weer die is geselecteerd in het kleurveld, met de minimale helderheid van de blauwe component (0) boven aan het spectrum en de maximale helderheid (255) onderaan. Als het kleurenspectrum wordt ingesteld op minimale helderheid, worden in het kleurveld kleuren weergegeven die zijn gemaakt op basis van de groene en rode kleurcomponenten. Wanneer de blauwe helderheid wordt verhoogd met het kleurenspectrum, wordt meer blauw gemengd in de kleuren die worden weergegeven in het kleurveld.

Y De optie Y of Luminantie bevat een deel van alle kleurtonen in het kleurveld en geeft voor de huidige luminantiewaarde aan welk kleurbereik van toepassing is op de U- en V-as van de YUV-kleurruimte. Het kleurenspectrum geeft alle mogelijke luminantiewaarden weer voor de kleur die is geselecteerd in het kleurveld, met de minimale luminantie (0) boven aan het spectrum en de maximale luminantie (255) onderaan.

U De optie U bevat een deel van alle kleurtonen in het kleurveld en geeft voor de huidige U-waarde aan welk kleurbereik van toepassing is op de Y-waarde en V-askleuren van de YUV-kleurruimte. Het kleurenspectrum geeft alle mogelijke U-waarden weer voor de kleur die is geselecteerd in het kleurveld, met de minimale U-waarde (0) boven aan het spectrum en de maximale waarde (255) onderaan.

V De optie V bevat een deel van alle kleurtonen in het kleurveld en geeft voor de huidige V-waarde aan welk kleurbereik van toepassing is op de Y-waarde en U-askleuren van de YUV-kleurruimte. Het kleurenspectrum geeft alle mogelijke V-waarden weer voor de kleur die is geselecteerd in het kleurveld, met de minimale V-waarde (0) boven aan het spectrum en de maximale waarde (255) onderaan.

Overzicht van effecten

Met de effecten in Adobe® Premiere® Elements 9 kunt u uw clips corrigeren, verbeteren en anderszins aanpassen. Voor alle effecten zijn vooraf standaardwaarden ingesteld, dus als u een effect toepast, verandert uw clip. U kunt waarden naar wens aanpassen en animeren.

Dit hoofdstuk bevat beschrijvingen van alle audio- en video-effecten die deel uitmaken van Adobe Premiere Elements. Alleen de effecteigenschappen en gereedschappen die uitleg behoeven, worden behandeld. In dit hoofdstuk komen geen effecten aan de orde die zijn geïnstalleerd met capture cards of insteekmodules van andere leveranciers.

Galerie met video-effecten

Met de onderstaande voorbeelden krijgt u een indruk van een deel van de video-effecten die u vindt in Adobe Premiere Elements. Voor een voorvertoning van een effect dat niet in deze galerie staat, past u het desbetreffende effect toe en bekijkt u de voorvertoning ervan in het deelvenster Monitor. (Zie “[Effecten toepassen en voorvertonen](#)” op pagina 153.)



Originele clip



“Alfagloed” op pagina 200



“Buigen (alleen Windows)” op pagina 181



“Schuine rand alfakanaal” op pagina 197



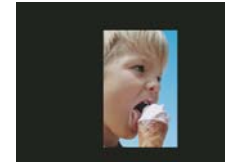
"Schuine randen" op pagina 197



"Helderheid en contrast" op pagina 176



"Kanaalmixer" op pagina 177



"Wegsnijden (Alleen Windows)" op pagina 204



"Kleurbalans (RGB)" op pagina 186



"Kleurcontrole (alleen Windows)" op pagina 186



"Kleur vervangen (Alleen Windows)" op pagina 186



"Uitsnijden" op pagina 204



"Slagschaduw" op pagina 197



"Randdoezelaar" op pagina 204



"Reliëf" op pagina 201



"Extraheren" op pagina 178



Originele clip



"Facet (Alleen Windows)" op pagina 198



"Fast Blur" op pagina 180



"Find Edges" op pagina 201



"Gaussiaans vervagen" op pagina 180



"Verscherpen (Alleen Windows)" op pagina 181



"Horizontaal omdraaien" op pagina 205



"Horizontaal beeld (Alleen Windows)" op pagina 205



"Invert" op pagina 181



"Lensvervorming (Alleen Windows)" op pagina 182



"Zon" op pagina 185



"Belichtingseffecten" op pagina 178



"Lightning" op pagina 198



"Mirror" op pagina 182



"Mosaic" op pagina 201



"Noise" op pagina 201



"Paginakruis" op pagina 184



Poolcoördinaten



"Posterize" op pagina 179



"Ramp" op pagina 199



Originele clip



"Breking" op pagina 184



"Kopie maken" op pagina 202



"Rimpel (alleen Windows)" op pagina 182



"Rimpel (cirkelvormig)" op pagina 185



"Rollen" op pagina 205



"Schaduw/hooglicht" op pagina 179



"Verscherpen (Alleen Windows)" op pagina 181



"Solariseren" op pagina 202



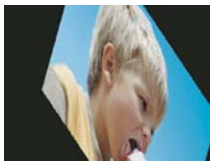
"Spherize" op pagina 182



"Texturize" op pagina 202



"Tint" op pagina 187



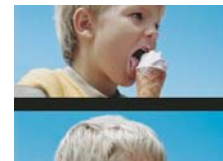
"Transform" op pagina 183



"Twirl" op pagina 183



"Verticaal omdraaien" op pagina 205



"Verticaal beeld (Alleen Windows)" op pagina 205



Originele clip



"Active Camera" op pagina 194



"Airbrush" op pagina 192



"Colorize" op pagina 193



"Earthquake" op pagina 194



"Line Drawing" op pagina 193



"Metallic" op pagina 193



"Old Film" op pagina 194



"Pastel Sketch" op pagina 194



"Shear Energy" op pagina 195



"Zoom Blur" op pagina 195

Aanpassen

Auto kleur, Auto contrast en Auto niveaus

Met Auto kleur, Auto contrast en Auto niveaus kunt u snel algemene wijzigingen in een clip aanbrengen. Met Auto kleur kunt u het contrast en de kleur van een clip aanpassen door de middentonen te neutraliseren en een limiet in te stellen voor het bereik van witte en zwarte pixels. Met Auto contrast kunt u het algemene contrast en de kleurenmix aanpassen zonder dat u kleurzwemen hoeft te introduceren of verwijderen. Met Auto niveaus kunt u de hooglichten en schaduwen automatisch laten corrigeren. Met Auto niveaus wordt elk kleurkanaal afzonderlijk aangepast, waardoor mogelijk kleurzwemen (tinten in een clip) worden verwijderd of geïntroduceerd. Elk effect beschikt over een of meer van de volgende eigenschappen:

Tijdelijk effenen Hiermee wordt het bereik van aangrenzende frames bepaald dat wordt gebruikt om de benodigde hoeveelheid correctie vast te stellen voor elk frame, in verhouding tot omringende frames. Als Tijdelijk effenen bijvoorbeeld wordt ingesteld op 1 seconde, worden in Adobe Premiere Elements de frames 1 seconde vóór het weergegeven frame geanalyseerd om de juiste aanpassingen te bepalen. Als Tijdelijk effenen wordt ingesteld op 0, wordt in Adobe Premiere Elements elk frame afzonderlijk geanalyseerd zonder dat rekening wordt gehouden met de omringende frames. Tijdelijk effenen kan leiden tot vloeiender ogende correcties naarmate de tijd verloopt.

Scènedetectie Hiermee stelt u in dat wijzigingen in scènes in Adobe Premiere Elements worden genegeerd wanneer Tijdelijk effenen is ingeschakeld.

Zwart wegsnijden en Wit wegsnijden Hiermee bepaalt u in welke mate het effect de schaduwen en hooglichten beperkt binnen de nieuwe uiterste schaduw- (niveau 0) en hooglichtkleuren (niveau 255) in de clip. Hoe hoger de waarde hoe groter het contrast.

Neutrale middentonen magnetisch (Alleen beschikbaar voor Auto kleur) Hiermee bepaalt u dat in Adobe Premiere Elements een gemiddelde, bijna neutrale (grijze) kleur in een clip wordt gezocht en de gammawaarden van die kleur worden aangepast zodat de kleur neutraal wordt.

Overvloeien in origineel Hiermee geeft u het percentage op waarmee u het effect op de clip wilt toepassen.

Helderheid en contrast

Met het effect Helderheid en contrast past u de helderheid en het contrast van de volledige clip aan. De waarde 0,0 geeft aan dat de helderheid en het contrast niet worden gewijzigd.

Het effect Helderheid en contrast is de gemakkelijkste manier om eenvoudige aanpassingen te maken in het toonbereik van de clip. Met dit effect worden alle pixelwaarden in de clip (hooglichten, schaduwen en middentonen) tegelijk aangepast. Het effect Helderheid en contrast kan niet worden toegepast op afzonderlijke kleurkanalen.

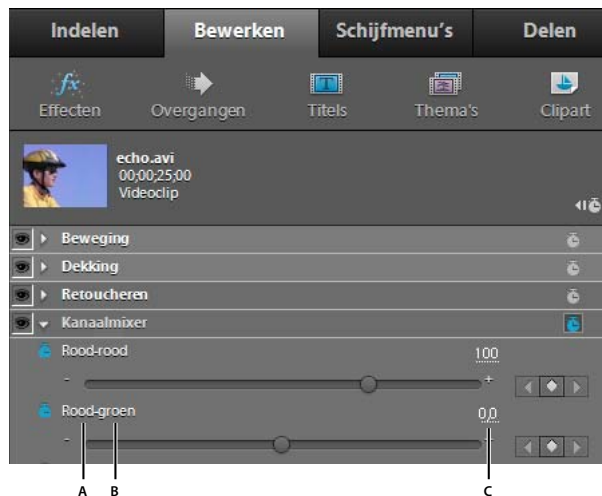
Kanaalmixer

Elke clip in Adobe Premiere Elements wordt samengesteld op basis van drie kleurkanalen: rood, groen en blauw. Elk kanaal bevat de luminantiewaarden voor de desbetreffende kleur. Met het effect Kanaalmixer kunt u de waarden van een van deze kanalen toevoegen aan de andere kanalen en bijvoorbeeld de luminantie uit het groene kanaal toevoegen aan het rode kanaal. Gebruik dit effect voor creatieve kleuraanpassingen die u met de andere gereedschappen voor kleuraanpassing niet goed kunt uitvoeren. Selecteer het grijspercentage van de bijdrage van elk kleurkanaal en maak grijswaardenclips van hoge kwaliteit, maak hoogwaardige sepiatoonclips of clips met andere tinten en wissel kanalen om of dupliceer deze. U kunt dit effect bijvoorbeeld gebruiken om een blauw kanaal met veel ruis volledig te vervangen door de waarden uit een 'schoon' groen kanaal.



Videoclip met rode, groene en blauwe kanalen

Bij elke eigenschap van Kanaalmixer in het deelvenster Eigenschappen wordt de kleurcombinatie vermeld. Links naast het koppelteken staat de naam van het uitvoerkanaal van de eigenschap, rechts die van het invoerkanaal. Bij de eigenschap Rood-Groen is rood bijvoorbeeld het uitvoerkanaal en groen het invoerkanaal. Hiermee kunt u de luminantie van het groene kanaal toevoegen aan het rode kanaal.



Kanaalmixer, eigenschappen

A. Uitvoerkanaal B. Invoerkanaal C. Waarde

De waarde rechts van elke eigenschapsnaam geeft aan welk percentage van het uitvoerkanaal wordt vermengd met het opgegeven invoerkanaal. Dit is een percentage tussen -200% en 200%.

Met de eigenschap Constant (Const) van elk uitvoerkanaal kunt u aangeven welke basiswaarde aan die uitvoer wordt toegevoegd. Met een Rood-Const-waarde van 50 wordt 50% van de volledige luminantie (50% van 255, ofwel ongeveer 127) toegevoegd aan elke pixel in het rode uitvoerkanaal.

Met de optie Monochrome wordt een grijswaardenclip gemaakt op basis van de waarden van het uitvoerkanaal. Monochrome is een nuttige optie wanneer u clips in grijswaarden wilt omzetten. Als u deze optie selecteert, de kanaalwaarden aanpast en vervolgens de optie uitschakelt, kunt u het overvloeien van elk kanaal afzonderlijk aanpassen, zodat het lijkt alsof de afbeelding met de hand is ingekleurd.

Kanalen in een clip mengen

- 1 Pas het effect Kanaalmixer toe en klik op de knop Effecten bewerken in het deelvenster Taken. Als u het effect Kanaalmixer toepast en een kanaalwaarde naar links sleept, wordt de bijdrage aan het uitvoerkanaal verlaagd. Sleep de waarde naar rechts om de bijdrage te verhogen. U kunt ook op een onderstreepte waarde klikken, een waarde tussen -200% en +200 invoeren in het daarvoor bestemde vak en op Enter drukken. Met een negatieve waarde wordt het bronkanaal omgekeerd voordat dit aan het uitvoerkanaal wordt toegevoegd.
- 2 (Optioneel) Sleep of typ een waarde voor de constante waarde van het kanaal. Met deze waarde wordt een basishoeveelheid van een kanaal aan het uitvoerkanaal toegevoegd.
- 3 (Optioneel) Selecteer Monochrome als u dezelfde instellingen op alle uitvoerkanalen wilt toepassen. Er ontstaat dan een clip die alleen grijswaarden bevat.
- 4 Klik op Gereed.

Extraheren

Met het effect Extraheren verwijdert u kleuren uit een videoclip of stilstaand beeld, waardoor een grijswaardenweergave met structuur ontstaat. U bepaalt de weergave van de clip door het bereik van de grijsniveaus op te geven die u wilt omzetten in wit of zwart.

Instellingen voor het effect Extraheren opgeven

- 1 Pas het effect toe.
- 2 Klik op de knop Effecten bewerken in het deelvenster Taken en klik vervolgens op de knop Setup  rechts van de effectnaam.
- 3 Sleep in het dialoogvenster Instellingen Extraheren de twee driehoekjes onder het histogram (een diagram met het aantal pixels bij elk helderheidsniveau in het actieve hoofdfraam) om het bereik in te stellen van de pixels die u in wit of zwart wilt omzetten. Pixels tussen de driehoekjes worden in wit omgezet. Alle overige pixels worden in zwart omgezet.
- 4 Sleep de schuifregelaar voor zachtheid als u grijsniveaus wilt opnemen in de pixels die u in wit hebt omgezet. Een hogere waarde voor zachtheid leidt tot meer grijs.
- 5 (Optioneel) Selecteer de optie Omkeren als u het bereik dat wordt omgezet in zwart-wit wilt omkeren en klik op OK.
- 6 Klik op Gereed.

Retoucheren

Met het effect Retoucheren worden de instellingen van een videoversterker nagebootst. Met dit effect past u de helderheid, het contrast, de kleurtoon en de verzadiging van een clip aan.

Belichtingseffecten

Met het effect Belichtingseffecten kunt u vijf verschillende lichten gebruiken om een clip op artistieke wijze te belichten. Met dit effect kunt u belichtingseigenschappen instellen, zoals het belichtingstype, de invalshoek, de lichtsterkte, de kleur, het middelpunt van de belichting en de lichtspreiding. Verder kunt u de optie Grijsstructuurlaag instellen om structuren of patronen uit andere clips te gebruiken om speciale belichtingseffecten te maken waardoor het oppervlak bijvoorbeeld een 3D-aanzicht krijgt.

Posterize

Met het effect Posterize bepaalt u het aantal toonniveaus (of helderheidswaarden) voor elk kanaal in een clip en wijst u pixels toe aan het dichtstbijzijnde overeenkomende niveau. Als u bijvoorbeeld twee toonniveaus kiest in een RGB-clip, krijgt u twee tonen voor rood, twee tonen voor groen en twee tonen voor blauw. De waarden variëren van 2 tot en met 255. Hoewel de resultaten van dit effect het opvallendst zijn wanneer u het aantal grijsniveaus in een grijswaardenclip verlaagt, ontstaan met Posterize ook interessante effecten in kleurenclips.

Gebruik Level om het aantal toonniveaus aan te passen voor elk kanaal waaraan met Posterize bestaande kleuren worden toegewezen.

Schaduw/hooglicht

Met het effect Schaduw/hooglicht kunt u onderwerpen met schaduw in een clip lichter maken of de hooglichten verminderen. Met dit effect maakt u een clip niet in algemene zin donkerder of lichter, maar past u de schaduwen en hooglichten afzonderlijk aan op basis van de omliggende pixels. U kunt ook het algemene contrast van een clip aanpassen. De standaardinstellingen zijn geoptimaliseerd voor het corrigeren van clips met problematische achtergrondbelichting.

Auto hoeveelheden Met deze optie worden hooglicht- en schaduwproblemen die het gevolg zijn van problemen met de achtergrondbelichting, automatisch geanalyseerd en gecorrigeerd. Deze optie is standaard geselecteerd. Schakel de selectie van deze optie uit als u problemen met schaduwen en hooglichten handmatig wilt verhelpen.

Hoeveelheid schaduw Hiermee kunt u de schaduwen in de clip lichter maken. Dit besturingselement is alleen actief als Auto hoeveelheden niet is geselecteerd.

Hoeveelheid hooglicht Hiermee maakt u de hooglichten in de clip donkerder. Dit besturingselement is alleen actief als Auto hoeveelheden niet is geselecteerd.

Tijdelijk effenen Hiermee wordt het bereik van aangrenzende frames bepaald dat wordt geanalyseerd om de benodigde hoeveelheid correctie vast te stellen voor elk frame, in verhouding tot de omringende frames. Als Tijdelijk effenen bijvoorbeeld wordt ingesteld op 1 seconde, worden de frames 1 seconde vóór het weergegeven frame geanalyseerd om de juiste aanpassingen voor schaduwen en hooglichten te bepalen. Als Tijdelijk effenen wordt ingesteld op 0, wordt elk frame afzonderlijk geanalyseerd zonder dat rekening wordt gehouden met de omringende frames. Tijdelijk effenen kan leiden tot vloeiender ogende correcties in de loop van de tijd. Dit besturingselement is alleen actief als Auto hoeveelheden is geselecteerd.

Scènedetectie Hiermee stelt u in dat wijzigingen in scènes worden genegeerd wanneer Tijdelijk effenen is ingeschakeld.

Overvloeien in origineel Hiermee geeft u het percentage op waarmee u het effect op de clip wilt toepassen.

Breid de categorie Meer opties uit om de volgende besturingselementen weer te geven:

Toonbreedte schaduw en Toonbreedte hooglicht Hiermee bepaalt u het bereik van aanpasbare tonen in de schaduwen en hooglichten. Met lagere waarden beperkt u het aanpasbare bereik tot alleen de donkerste respectievelijk de lichtste gebieden. Met hogere waarden breidt u het aanpasbare bereik uit. Deze besturingselementen zijn nuttig voor het isoleren van gebieden die u wilt aanpassen. Als u bijvoorbeeld een donker gebied lichter wilt maken zonder dat dit gevolgen heeft voor de middentonen, stelt u een lagere waarde in voor Toonbreedte schaduw, zodat bij het aanpassen van de hoeveelheid schaduw alleen de donkerste gebieden van een clip lichter worden.

Straal schaduw en Straal hooglicht Hiermee bepaalt u het formaat (in pixels) van het gebied rondom een pixel aan de hand waarvan het effect vaststelt of de pixel zich in een schaduw of een hooglicht bevindt. Normaal gesproken is deze waarde ongeveer gelijk aan het formaat van het onderwerp van interesse in uw beeldmateriaal.

Kleurcorrectie Hiermee bepaalt u de mate van kleurcorrectie die het effect toepast op de aangepaste schaduwen en hooglichten. Hoe hoger de waarde, hoe verzadigder de kleuren. Hoe drastischer de correctie die u toepast op de schaduwen en hooglichten, hoe groter het beschikbare bereik voor kleurcorrectie.



Als u de kleur in de hele clip wilt wijzigen, gebruikt u het effect Kleurtoon/verzadiging nadat u het effect Schaduw/hooglicht hebt toegepast.

Contrast middentonen Hiermee bepaalt u de mate van contrast die het effect toepast op de middentonen. Bij een hogere waarde wordt het contrast alleen in de middentonen vergroot, terwijl tegelijkertijd de schaduwen donkerder worden gemaakt en de hooglichten lichter.

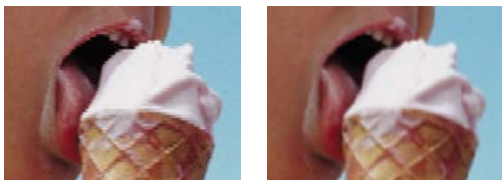
Zwart wegsnijden en Wit wegsnijden Hiermee bepaalt u in welke mate het effect de schaduwen en hooglichten wegsnijdt tot de nieuwe uiterste schaduw- (niveau 0) en hooglichtkleuren (niveau 255) in de clip. Hoe hoger de waarde hoe groter het contrast.

Vervagen en verscherpen

Anti-alias (Alleen Windows)

Met het effect Anti-alias laat u de randen tussen gebieden met sterk verschillende kleuren in elkaar overvloeien. Wanneer overvloeijing wordt toegepast op kleuren, ontstaan tussenliggende tinten waardoor de overgangen tussen donkere en lichte gebieden geleidelijker lijken.

Opmerking: U kunt geen hoofdframes op het effect Anti-alias toepassen.



A

B

Anti-alias

A. Anti-alias uitgeschakeld B. Anti-alias ingeschakeld

Fast Blur

Met het effect Snel vervagen kunt u opgeven in welke mate u een clip wilt vervagen. U kunt opgeven of de vervaging horizontaal, verticaal of in beide richtingen wordt toegepast. Met Snel vervagen worden gebieden sneller vervaagd dan met Gaussiaans vervagen.

Gaussiaans vervagen

Met het effect Gaussiaans vervagen wordt de clip vervaagd en verzacht en wordt ruis verwijderd. U kunt opgeven of de vervaging horizontaal, verticaal of in beide richtingen wordt toegepast. (Gaussiaans verwijst naar de klokvormige curve die wordt gegenereerd doordat de kleurwaarden van de betrokken pixels worden toegewezen.)

Schim (Alleen Windows)

Met het effect Schim wordt het actieve frame bedekt met transparanten van de direct voorafgaande frames. Dit effect is bijvoorbeeld nuttig als u het bewegingspad van een bewegend object, zoals een stuiterende bal, wilt weergeven. U kunt geen hoofdframes op dit effect toepassen.



Schim, effect

Verscherpen (Alleen Windows)

Met het effect Sharpen verhoogt u het contrast op plaatsen waar zich kleurwijzigingen voordoen.

Kanaal

Invert

Met het effect Omkeren (video) keert u de kleurgegevens van een clip om.

Kanaal Hiermee bepaalt u welk kanaal of welke kanalen u wilt omkeren. Elke groep items functioneert in een bepaalde kleurruimte en keert de gehele clip in die kleurruimte of in slechts één kanaal om. RGB bestaat uit drie additieve-kleurkanalen: rood, groen en blauw. HLS bestaat uit drie berekende-kleurkanalen: kleurtoon, helderheid en verzadiging. YIQ is de NTSC-kleurruimte voor luminantie en chrominantie, waarbij Y het luminantiesignaal vormt en I en Q de signalen voor de in-fase en kwadratuurchrominantie. Alfa, geen kleurruimte, vormt een manier waarop het alfakanaal van de clip kan worden omgekeerd.

Overvloeien in origineel Hiermee combineert u de omgekeerde clip met het origineel. U kunt een fade op de omgekeerde clip toepassen.

Vervormen

Opmerking: Alle opties voor Vervormen zijn alleen beschikbaar onder Windows.

Buigen (alleen Windows)

Met het effect Buigen vervormt u een clip door een golf weer te geven die zich verticaal en horizontaal door de clip verplaatst. U kunt verschillende golfvormen maken met uiteenlopende grootten en snelheden. Als u de onderstaande effecteigenschappen voor de horizontale afmeting, de verticale afmeting of voor beide wilt wijzigen, selecteert u het effect in het deelvenster Taken. Vervolgens klikt u op de knop Effecten bewerken en op de knop Setup → rechts van de effectnaam.

Richting Hiermee geeft u de richting van de golf op. Met de instelling *In* loopt de golvende beweging naar het midden van de clip. Met de instelling *Uit* beginnen golven in het midden en rollen ze naar de rand van de clip.

Golf Hiermee geeft u de vorm van de golf op. U kunt kiezen uit sinus, cirkel, driehoek of vierkant.

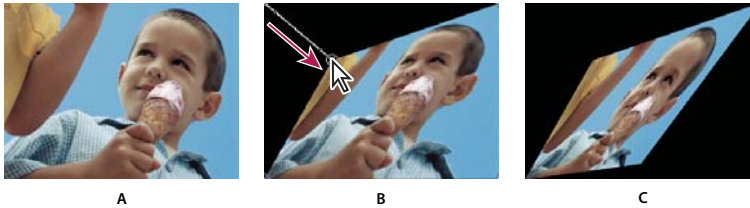
Intensiteit Hiermee geeft u de hoogte van de golf op.

Snelheid Hiermee geeft u de frequentie van de golf op. Als u alleen een horizontale of verticale golf wilt maken, verplaatst u de schuifregelaar *Snelheid* helemaal naar links voor de richting die u niet wilt.

Breedte Hiermee geeft u de breedte van de golf op.

Corner Pin

Met het effect Hoekpunt vervormt u een clip door de positie van een van de vier hoeken van de afbeelding te wijzigen. U kunt zo een clip uitrekken, verkleinen of schuintrekken, of perspectief of een draaiende beweging vanaf de rand van een laag simuleren, zoals een deur die opengaat.



Hoekpunt

A. Originele clip B. Hoek verplaatst C. Uiteindelijke clip

Lensvervorming (Alleen Windows)

Met het effect Lensvervorming simuleert u een vervormde lens waardoor u de clip weergeeft.

Kromming Hiermee wijzigt u de kromming van de lens. Met een negatieve waarde wordt de clip holrond weergegeven en met een positieve waarde bolrond.

Verticaal decentreren en Horizontaal decentreren Hiermee verplaatst u het brandpunt van de lens en ontstaat een verbogen en uitgestreken clip. Bij zeer hoge of zeer lage instellingen wordt de clip om de eigen as gewikkeld.

Verticaal prisma FX en Horizontaal prisma FX Het resultaat van deze effecten lijkt op dat van verticaal en horizontaal decentreren, maar bij zeer hoge of lage waarden wordt de clip niet om de eigen as gewikkeld.

Vulkleur Hiermee stelt u de achtergrondkleur in.

Vulling alfakanaal Als dit effect is geselecteerd, wordt de achtergrond transparant en zijn onderliggende tracks zichtbaar. U activeert deze optie vanuit het deelvenster Eigenschappen door op de knop Setup ➡ rechts van de effectnaam te klikken.

Mirror

Met het effect Spiegelen wordt een spiegelbeeld van de clip gemaakt dat wordt gedraaid om een door u aangegeven punt aan de zijkant. U kunt zowel de positie van het draaipunt als de weerspiegelingshoek in de loop van de tijd aanpassen.

Middelpunt weerspiegeling Met de eerste waarde bepaalt u de horizontale positie van het draaipunt. Met de tweede waarde bepaalt u de verticale positie.

Hoek weerspiegeling Met deze waarde bepaalt u de hoek waarmee het spiegelbeeld om het draaipunt wordt gedraaid.

Rimpel (alleen Windows)

Met het effect Rimpel ontstaat een golvend patroon op een clip, net als rimpels in een vijver. U kunt de vorm, mate, richting, achtergrondkleur en het patroon van de rimpels aanpassen.

Spherize

Met het effect Bol wikkelt u een clip rond een ronde vorm zodat u objecten en tekst een driedimensionaal aanzien geeft. Als u de grootte van een bol wilt instellen, voert u een radiuswaarde tussen 0,1 en 2500 in. Als u het effect wilt plaatsen, voert u horizontale of verticale waarden in voor het middelpunt van de bol.

Transform

Met het effect Transformeren past u tweedimensionale, geometrische transformaties toe op een clip. Gebruik het effect Transform om een clip langs een willekeurige as schuin te trekken. Pas het effect Transform toe in plaats van de vaste effecten van de clip als u de instellingen voor het ankerpunt, de positie, schaal of dekking wilt renderen voordat andere standaardeffecten worden gerenderd.

Anchor Point Hiermee bepaalt u het punt, in een x,y -coördinaat, waar de clip rond wordt geschaald of schuingetrokken.

Position Hiermee bepaalt u de positie, in een x,y -coördinaat, van het midden (ankerpunt) van de clip.

Scale Height Hiermee stelt u de toe- of afname van de schaalhoogte in als een percentage van de hoogte van de bronclip.

Scale Width Hiermee stelt u de toe- of afname van de schaalbreedte in als een percentage van de breedte van de bronclip.

Uniform Scale Hiermee schaalt u de hoogte en de breedte proportioneel.

Skew Hiermee bepaalt u de mate waarin u de clip wilt schuintrekken.

Skew Axis De as waarlangs de clip wordt schuingetrokken. Als de waarde voor Schuintrekken 0 is, heeft het wijzigen van de as geen gevolgen voor de clip.

Rotation Hiermee bepaalt u het aantal volledige rotaties van de clip en de mate waarin de clip roteert.

Opacity Hiermee stelt u de dekking van de clip in percentages in.

Opmerking: Transform is een effect uit Adobe After Effects dat het besturingselement voor de sluitelhoek en de optie voor compositie gebruiken bevat; beide zijn alleen beschikbaar in Adobe After Effects.

Twirl

Met het effect Twirl roteert u een clip rond het middelpunt van de clip. De rotatie rond het middelpunt is scherper dan langs de randen van de clip.

Wave Warp

Met het effect Golf verdraaien vervormt u een clip zodat deze de vorm van een golf aanneemt.

Wave Type Met de opties in het pop-upmenu bepaalt u de vorm van de golf.

Wave Height Hiermee geeft u de hoogte van de golf op.

Wave Width Hiermee bepaalt u de afstand tussen de top van een golf en de top van de daarop volgende golf.

Richting Hiermee geeft u de richting van de golf op in graden.

Wave Speed Hiermee bepaalt u de snelheid van de golfbeweging tijdens het afspelen.

Pinning Met de opties in het pop-upmenu bepaalt u de richting van de golf.

Phase Hiermee geeft u in graden het beginpunt van de golfcyclus op.

Antialiasing Met de opties in het pop-upmenu bepaalt u de mate van vervaging voor de randen van de golven.

GPU Effecten

GPU-effecten

Als uw computer over een AGP- of een PCI-videokaart beschikt, is deze waarschijnlijk voorzien van een GPU (Graphics Processing Unit). Als u een grafische processor hebt die ondersteuning biedt voor DirectX 9.x, Pixel Shader (PS) 1.3 of hoger en Vertex Shader (VS) 1.1 of hoger, kunt u GPU-versnelde effecten gebruiken. Deze effecten maken gebruik van de uitgebreide videoverwerkingsmogelijkheden van GPU-kaarten, waardoor de afbeeldingen een realistisch, driedimensionaal aanzien krijgen.

U vindt deze effecten in het menu GPU-effecten in de weergave Effecten, als uw computer tenminste beschikt over een ondersteunde GPU. (Bepaalde effectopties zijn alleen beschikbaar als uw videokaart ondersteuning biedt voor Pixel Shader 2.0 of hoger en Vertex Shader 2.0 of hoger.) Raadpleeg de systeemvereisten op de productpagina voor Adobe Premiere Elements op de website van Adobe voor meer informatie.

Opmerking: Laptops en videokaarten op basis van moederborden bieden mogelijk geen ondersteuning voor een GPU. Zie de specificaties van uw videokaart voor informatie over de GPU en de ondersteunde onderdelen.

Paginakrul

Met het effect Paginakrul simuleert u een pagina die langzaam wordt omgeslagen. Wanneer u de pagina 'omslaait', ziet u de achterkant van de clip op de tegenoverliggende kant van de krul. De achterkant van de clip is in feite een weerspiegeling van de voorkant. Dit effect is vooral nuttig als een overgang, waarbij u een hoogwaardig, gestructureerd effect als het wegtrekken van een pagina wilt bereiken om het onderliggende frame zichtbaar te maken. (Naar gelang de configuratie van uw GPU-kaart zijn bepaalde instellingen voor dit effect mogelijk niet beschikbaar.)

Oppervlakhoek 'X' en Oppervlakhoek 'Y' Met deze opties bepaalt u de mate van rotatie op de daarvoor aangewezen Cartesische as.

Hoek van krul Hiermee bepaalt u het beginpunt van de paginakrul op de rand van de clip.

Sterkte krulling Hiermee bepaalt u hoe ver de krul reikt op de pagina.

Hoek 'A' hoofdlicht en Hoek 'B' hoofdlicht Hiermee bepaalt u de hoeklocatie van de lichtbron in poolcoördinaten. Hoek A bevindt zich op de z-as en hoek B wordt gevormd op het xy-vlak.

Afstand licht Hiermee bepaalt u de afstand tussen de lichtbron en het midden van het rimpeloppervlak.

Grijsstructuur Hiermee bepaalt u de hoeveelheid storing die aan het rimpeloppervlak wordt toegewezen. Naar gelang de gekozen waarde, kunt u met deze eigenschap het oppervlak een generfd of knobbelig aanzien geven.

Glans Hiermee stelt u de hoeveelheid glans van het oppervlak in.

Ruis Hiermee bepaalt u hoeveel korreligheid of imperfectie op het oppervlak wordt weergegeven.

Breking

Met dit effect maakt u een rimpel en voegt u een "gebroken" aanzien toe aan het oppervlak van de clip. U simuleert zo de vervorming van een object dat zich net onder het oppervlak van bewegend water bevindt of achter een brekingsobject, zoals matglas. (Naar gelang de configuratie van uw GPU-kaart zijn bepaalde instellingen voor dit effect mogelijk niet beschikbaar.)

Grootte rimpel Hiermee stelt u het formaat van de rimpels in. Wanneer u animatie toepast op deze eigenschap, ontstaat het effect van bewegend water.

Brekingindex Hiermee bepaalt u de snelheidsverhouding van het licht wanneer dit van een medium met een lagere dichtheid naar een medium met een hogere dichtheid stroomt.

Grijsstructuur Hiermee bepaalt u de korreligheid van het oppervlak.

Diepte Hiermee bepaalt u de diepte van het oppervlak waardoor u de clip weergeeft. Als u bijvoorbeeld een object onder water wilt simuleren, kunt u met deze waarde instellen hoe diep een object onder water lijkt te zijn.

Rimpel (cirkelvormig)

Met Rimpel (cirkelvormig) ontstaat een effect dat lijkt op concentrische rimpels op een wateroppervlak. (Naar gelang de configuratie van uw GPU-kaart zijn bepaalde instellingen voor dit effect mogelijk niet beschikbaar.)

Oppervlakhoek 'X' en Oppervlakhoek 'Y' Met deze opties bepaalt u de mate van rotatie op de daarvoor aangewezen Cartesische as.

Midden rimpel Hiermee geeft u de *x*- en *y*-locatie van het midden van de rimpel op. U kunt de waarden voor het midden van de rimpel ook rechtstreeks in het deelvenster Monitor wijzigen.

Grootte rimpel Hiermee stelt u het formaat van de rimpels in.

Hoek 'A' hoofdlicht en Hoek 'B' hoofdlicht Hiermee bepaalt u de hoeklocatie van de lichtbron in poolcoördinaten. Hoek A bevindt zich op de *z*-as en hoek B wordt gevormd op het *xy*-vlak.

Afstand licht Hiermee bepaalt u de afstand tussen de lichtbron en het midden van het rimpeloppervlak.

Grijsstructuur Hiermee bepaalt u de hoeveelheid storing die aan het rimpeloppervlak wordt toegewezen. Naar gelang de gekozen waarde, kunt u met deze eigenschap het oppervlak een generfd of knobbelig aanzien geven.

Glans Hiermee stelt u de hoeveelheid glans van het oppervlak in.

Ruis Hiermee bepaalt u hoeveel korreligheid of imperfectie op het oppervlak wordt weergegeven.

Genereren

Zon

Met het effect Zon simuleert u de breking die ontstaat als fel licht in de lens van de camera schijnt.

Middelpunt zon Hiermee bepaalt u de locatie voor het middelpunt van de zon.

Helderheid zon Hiermee geeft u het helderheidspercentage op. U kunt een waarde invoeren tussen 0 en 300%.

Type lens Hiermee selecteert u het type lens dat u wilt simuleren.

Overvloeien in origineel Met deze optie bepaalt u de mate waarin het effect overvloeit in de bronclip.

Meer Help-onderwerpen

[“Renderen”](#) op pagina 198

Retoucheren

Zwart-wit

Met het effect Zwart-wit zet u een kleurenclip om in grijswaarden (de kleuren worden dan als grijstinten weergegeven). U kunt geen hoofdframes op dit effect toepassen.

Color Balance (HLS)

Met het effect Color Balance (HLS) past u het kleurtoon-, helderheids- en verzadigingsniveau van een clip aan.

Hue Hiermee bepaalt u het kleurschema van de clip.

Lightness Hiermee stelt u de helderheid van de clip in.

Saturation Hiermee bepaalt u de intensiteit van de kleuren in de clip.

Opmerking: Met een verzadigingswaarde van -100 wordt een film omgezet in grijswaarden.

Kleurbalans (RGB)

Met het effect Kleurbalans wijzigt u kleuren in de clip door de RGB-niveaus aan te passen. Sleep de schuifregelaars Rood, Groen en Blauw om het niveau van elke kleur aan te passen.

Kleurcontrole (alleen Windows)

Met het effect Kleurcontrole zet u een clip om in grijswaarden, met uitzondering van opgegeven kleuren. U kunt het effect Kleurcontrole gebruiken om nadruk te leggen op een bepaald gedeelte van een clip. Zo kunt u in een clip van een basketbalwedstrijd de basketbal markeren door deze te selecteren en de kleur ervan te behouden, terwijl u de rest van de clip in grijswaarden weergeeft. Houd er echter rekening mee dat u met het effect Kleurcontrole alleen kleuren en geen objecten in een clip kunt isoleren.

Instellingen voor Kleurcontrole opgeven

- 1 Pas het effect toe.
- 2 Selecteer het effect in het deelvenster Taken en klik op de knop Effecten bewerken. Klik vervolgens op de knop Setup  rechts van de effectnaam.
- 3 Selecteer in het dialoogvenster Instellingen Kleurcontrole de kleur die u wilt behouden door te klikken op de desbetreffende kleur in het gebied Sample van clip links in het venster (de aanwijzer neemt nu de vorm aan van een pipet) of door te klikken op de kleurstaal en een kleur te selecteren in het dialoogvenster Kleurkiezer.
- 4 Sleep de schuifregelaar Gelijksortigheid om het bereik van de opgegeven kleur te vergroten of te verkleinen.
- 5 Selecteer de optie Omkeren en klik op OK als u het effect wilt omkeren, zodat alle kleuren behalve de opgegeven kleur worden behouden.
- 6 Klik op Gereed.

Kleur vervangen (Alleen Windows)

Met het effect Kleur vervangen vervangt u alle instanties van een geselecteerde kleur door een nieuwe kleur, terwijl eventuele grijswaarden behouden blijven. Met dit effect kunt u de kleur van een object in een clip wijzigen door de kleur te selecteren en vervolgens de besturingselementen aan te passen om een andere kleur te maken.

Een kleur vervangen

- 1 Pas het effect toe.
- 2 Selecteer het effect in het deelvenster Taken en klik op de knop Effecten bewerken. Klik vervolgens op de knop Setup  rechts van de effectnaam.
- 3 Selecteer in het dialoogvenster Kleur vervangen de kleur die u wilt vervangen door te klikken op de desbetreffende kleur in het gebied Sample van clip links in het venster (de aanwijzer neemt nu de vorm aan van een pipet) of door te klikken op de staal Doelkleur en een kleur te selecteren in het dialoogvenster Kleurkiezer.
- 4 Klik op de staal Kleur vervangen en kies de vervangende kleur.
- 5 Als u het bereik van de te vervangen kleur wilt vergroten of verkleinen, sleept u de schuifregelaar Gelijksortigheid.
- 6 Selecteer de eigenschap Effen kleuren als u de opgegeven kleur wilt vervangen zonder grijswaarden te behouden en klik op OK.
- 7 Klik op Gereed.

Gammacorrectie

Met het effect Gammacorrectie maakt u een clip lichter of donkerder zonder de schaduwen en hooglichten veel te veranderen. Met dit effect worden de helderheidsniveaus van de middentonen (de middengrijze niveaus) aangepast, terwijl donkere en lichte gebieden ongewijzigd blijven. De standaardwaarde voor de gammainstelling is 7. U kunt een gammawaarde instellen van 1 tot en met 28.

Tint

Met het effect Tint verandert u de kleurgegevens van een clip. Voor elke pixel geeft u met de luminantiewaarde een overvloeiing tussen twee kleuren op. Met Map Black To en Map White To bepaalt u aan welke kleuren donkere en lichte pixels worden toegewezen. Aan tussenliggende pixels worden tussenliggende waarden toegewezen. Met Amount To Tint stelt u de intensiteit van het effect in.

Keying

Zie “[Objecten boven elkaar plaatsen en transparantie](#)” op pagina 165 voor informatie over het maken van transparantie met gebruik van keyingeffecten.

Alfa aanpassen

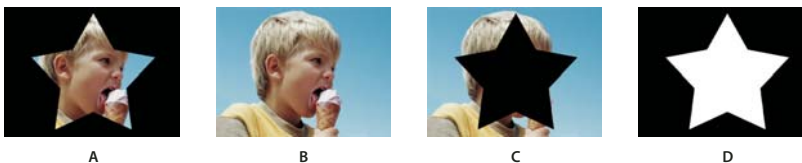
Gebruik het effect Alfa aanpassen in plaats van het effect Dekking wanneer u de standaardrendervolgorde van vaste effecten moet wijzigen. Wijzig het dekkingspercentage om transparantieniveaus te maken. U kunt de volgende besturingselementen gebruiken om het alfakanaal in de clip te interpreteren.

Opmerking: Met dit effect wordt het alfakanaal van slechts één instantie van een clip genegeerd of omgekeerd. Als u het alfakanaal van elke versie van de clip wilt aanpassen, gebruikt u de opdracht Beeldmateriaal interpreteren.

Alfa negeren Hiermee negeert u het alfakanaal van de clip.

Alfa omdraaien Met dit effect keert u de transparante en dekkende gebieden van de clip om.

Alleen masker Met deze optie geeft u alleen het alfakanaal weer.



Alfa aanpassen

A. Clip met alfakanaal B. Alfa negeren C. Alfa omdraaien D. Alleen masker

Meer Help-onderwerpen

“[Alfakanalen omkeren of verbergen](#)” op pagina 170

Key blauw scherm en Key groen scherm (Alleen Windows)

Met het effect Key blauw scherm en Key groen scherm worden alle clippixels die overeenkomen met een standaard groen of blauw scherm uitgenomen, zodat ze transparant worden. Hiermee wordt doorgaans een blauwe of groene achtergrond vervangen door een andere clip, zoals het blauwe scherm bij het weerbericht op tv wordt vervangen door een weerkaart.

Key blauw scherm en Key groen scherm zijn het meest effectief voor beelden met een heldere, gelijkmatig belichte standaard blauwe of groene achtergrond. Zorg dat de personen of objecten die u voor de achtergrond plaatst niet dezelfde kleuren hebben als de achtergrond (tenzij de personen of objecten beschikken over gebieden die u ook transparant wilt maken). Voor beeldmateriaal met een eenkleurige achtergrond die niet aan deze vereisten voldoet, kunt u Chromakey of Videomerge proberen.

U kunt de volgende instellingen aanpassen in de eigenschappenweergave van het deelvenster Taken:

Drempel Hiermee bepaalt u de mate van blauw of groen voor de transparante gebieden in de clip. Als u de drempelregelaar naar links sleept, neemt de transparantie toe. Met de optie Alleen masker kunt u de zwarte (transparante) gebieden weergeven terwijl u de schuifregelaar sleept.

Afsnijden Hiermee stelt u de dekking in van de ondoorzichtige gebieden die met de optie Drempel worden ingesteld. Sleep de regelaar Afsnijden naar rechts om het dekkingspercentage te verhogen. Met de optie Alleen masker kunt u de witte (ondoorzichtige) gebieden weergeven terwijl u de schuifregelaar Afsnijden sleept.

Effenen Hiermee bepaalt u de mate van anti-aliasing (zachter maken) die wordt toegepast op de grens tussen transparante en ondoorzichtige gebieden. Kies Geen als u scherpe randen zonder anti-aliasing wilt maken. Deze optie is handig als u scherpe lijnen wilt behouden, zoals lijnen in titels. Kies Hoog of Laag om meer of minder effenen toe te passen.

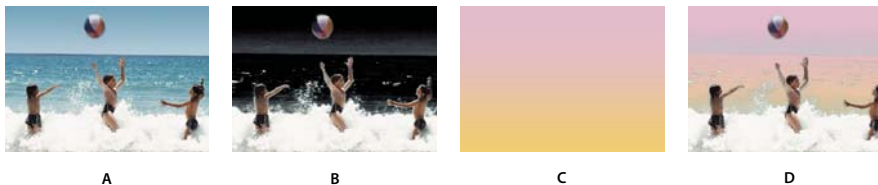
Alleen masker Met deze optie geeft u alleen het alfakanaal van de clip weer. Zwart staat voor transparante gebieden, wit voor ondoorzichtige gebieden en grijs voor deels transparante gebieden.

Meer Help-onderwerpen

[“Objecten boven elkaar plaatsen en transparantie”](#) op pagina 165

Chromakey (Alleen Windows)

Het effect Chromakey maakt kleuren of een kleurenbereik transparant. U kunt deze key gebruiken voor een scène die is opgenomen tegen een achtergrondscherf dat een bereik van één kleur heeft, zoals een vaagblauw scherm. Selecteer een keykleur door te klikken op de kleurstaal of door te klikken op het pipet en een kleur te selecteren in het deelvenster Monitor. U kunt het bereik van transparante kleuren vergroten of verkleinen door het tolerantieniveau aan te passen. U kunt bovendien de randen van het transparante gebied doezelen, zodat een vloeiende overgang tussen de transparante gebieden en de dekkende gebieden ontstaat.



Chromakey

A. Originele clip B. Blauwe kleur uitgenomen C. Clip op tweede track D. Uiteindelijke samengestelde clip



Pas het effect Chromakey meerdere malen toe op een clip om meerdere kleuren uit te nemen.

Pas de volgende Chromakey-instellingen naar wens aan:

Gelijksoortigheid Hiermee vergroot of verkleint u het kleurbereik dat transparant wordt gemaakt. Hoe hoger de waarde, des te groter het bereik.

Overvloeien Hiermee vloeit de clip waarop u keying toepast, over in de onderliggende clip. Bij hogere waarden laat u een groter deel van de clip overvloeien.

Drempel Hiermee bepaalt u het aantal schaduwen in het kleurbereik waarop u keying hebt toegepast. Bij hogere waarden zijn er meer schaduwen.

Afsnijden Hiermee maakt u schaduwen lichter of donkerder. Sleep naar rechts om schaduwen donkerder te maken. Sleep echter niet verder dan de schuifregelaar voor de drempel, omdat grijze en transparante pixels anders worden omgekeerd.

Effenen Hiermee bepaalt u de mate van anti-aliasing die wordt toegepast op de grens tussen transparante en ondoorzichtige gebieden. Met anti-aliasing laat u pixels overvloeien, zodat de randen zachter en regelmatiger worden. Kies Geen als u scherpe randen zonder anti-aliasing wilt maken. Deze optie is handig als u scherpe lijnen wilt behouden, zoals lijnen in titels. Kies Hoog of Laag om meer of minder effenen toe te passen.

Alleen masker Met deze optie wordt alleen het alfakanaal van de clip weergegeven, zoals dat is aangepast door de keyinginstellingen. Als Alleen masker is geselecteerd, worden ondoorzichtige gebieden van een clip wit weergegeven, worden transparante gebieden zwart weergegeven en worden gedeeltelijk transparante gebieden grijs weergegeven. Verwijder alle grijze gebieden om een heldere tint met een duidelijke rand te verkrijgen.

Meer Help-onderwerpen

[“Objecten boven elkaar plaatsen en transparantie”](#) op pagina 165

Effect Andere matte

Met het effect Andere matte wordt transparantie gemaakt door een bronclip te vergelijken met een andere clip en vervolgens worden pixels in het bronbeeld weggefilterd die zowel qua positie als qua kleur overeenkomen met het andere beeld. Het effect wordt meestal gebruikt voor het wegfilteren van een statische achtergrond achter een bewegend object, dat vervolgens op een andere achtergrond wordt geplaatst. De andere clip is vaak gewoon een frame van achtergrondbeeldmateriaal (dit is materiaal dat wordt weergegeven voordat het bewegende object in beeld komt). Om die reden kan het effect Andere matte het best worden gebruikt voor scènes die zijn opgenomen met een stilstaande camera en een achtergrond zonder beweging.



Effect Andere matte

A. Origineel B. Achtergrondbeeld C. Afbeelding op tweede track D. Uiteindelijke samengestelde afbeelding

Matte ongewenste details (vierpuntig, achtpuntig en zestienpuntig)

Gebruik deze effecten om een matte voor ongewenste details met vier, acht of 16 aanpassingspunten toe te passen voor meer gedetailleerde keying. Nadat u het effect hebt toegepast, klikt u op de knop Effecten bewerken in het deelvenster Taken en vervolgens klikt u op de effectnaam om de handgrepen voor de matte voor ongewenste details weer te geven in het deelvenster Monitor. Als u de matte wilt aanpassen, sleept u de handgrepen in het deelvenster Monitor of u sleept de waarden in het deelvenster Taken.

Meer Help-onderwerpen

[“Ongewenste objecten verbergen met een matte voor ongewenste details”](#) op pagina 170

Effect Key afbeelding met matte

Met het effect Key afbeelding met matte worden transparante gebieden gebaseerd op het alfakanaal of de helderheidswaarden van een afbeelding met matte. U bereikt de meest voorspelbare resultaten door een beeld dat uit grijswaarden bestaat te gebruiken voor de beeldmatte, tenzij u kleuren in de clip wilt wijzigen. De kleur in de beeldmatte verwijdert dezelfde mate van kleur uit de clip waarop u keying toepast. Witte gebieden in de clip die overeenkomen met rode gebieden in de beeldmatte worden bijvoorbeeld blauw-groen weergegeven (want in een RGB-beeld bestaat wit uit 100% rood, 100% blauw en 100% groen); omdat rood ook transparant wordt in de clip, behouden alleen blauw en groen hun oorspronkelijke waarden. Selecteer de gewenste matte door te klikken op de knop Setup in het venster met effecteigenschappen.



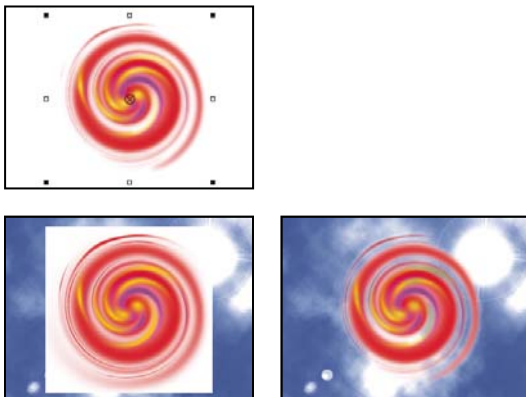
Een stilstaand beeld dat is gebruikt als matte (links) bepaalt de transparante gebieden in de bovenliggende clip (midden) en maakt de achtergrondclip zichtbaar (rechts).

Alfamatte De clips worden samengesteld met gebruik van het alfakanaalwaarden van de beeldmatte.

Luminantiematte De clips worden samengesteld met gebruik van de luminantiewaarden van de beeldmatte.

Effect Key luminantie

Met het effect Key luminantie worden alle gebieden van een laag met een opgegeven luminantie of helderheid weggefilterd. Gebruik dit effect als de luminantiewaarde van het object waarvan u een matte wilt maken, sterk afwijkt van die van de bijbehorende achtergrond. Als u bijvoorbeeld een matte wilt maken voor muzieknoden tegen een witte achtergrond, kunt u de heldere waarden wegfilteren; de donkere muzieknoden worden dan de enige ondoorzichtige gebieden.



Witte achtergrond van origineel (boven en links) wordt verwijderd met het effect Key luminantie en samengesteld boven de onderliggende laag (rechts).

Drempel Hiermee bepaalt u het bereik van donkerdere waarden die transparant zijn. Bij hogere waarden neemt het transparantiebereik toe.

Afsnijden Hiermee stelt u de dekking in van de niet-transparante gebieden die met de schuifregelaar voor Drempel worden ingesteld. Hoe hoger de waarde, des te groter de transparantie.

💡 U kunt het effect Key luminantie ook gebruiken om lichte gebieden weg te filteren door bij Drempel een lage waarde en bij Afsnijden een hoge waarde op te geven.

Key niet-rood

Met Key niet-rood maakt u groene of blauwe achtergronden transparant. Het effect is vergelijkbaar met het effect Key blauw scherm en Key groen scherm, maar met Key niet-rood kunt u ook twee clips laten overvloeien. Bovendien leidt dit effect tot minder onregelmatigheden rond de randen van ondoorzichtige objecten. Gebruik Key niet-rood om groene schermen transparant te maken wanneer u het overvloeien moet regelen of wanneer u met Key blauw scherm of Key groen scherm niet het gewenste resultaat bereikt.

In het deelvenster Taken worden de volgende instellingen voor Key niet-rood aangepast:

Drempel Hiermee bepaalt u de mate van blauw of groen voor de transparante gebieden in de clip. Als u de drempelregelaar naar links sleept, neemt de transparantie toe. Met de optie Alleen masker kunt u de zwarte (transparante) gebieden weergeven terwijl u de schuifregelaar sleept.

Afsnijden Hiermee stelt u de dekking in van de niet-transparante gebieden die met de optie Drempel worden ingesteld. Hoe hoger de waarde, des te groter de transparantie. Sleep naar rechts totdat het ondoorzichtige gebied naar wens is.

Randen wegnemen Hiermee verwijdert u achtergebleven groene of blauwe schermkleur van de randen van de ondoorzichtige gebieden van een clip. Kies Geen als u deze optie wilt uitschakelen. Kies Groen of Blauw als u achtergebleven kleur op een rand wilt verwijderen uit beeldmateriaal met een groen respectievelijk blauw scherm.

Effenen Hiermee bepaalt u de mate van anti-aliasing (zachter maken) die wordt toegepast op de grens tussen transparante en ondoorzichtige gebieden. Kies Geen als u scherpe randen zonder anti-aliasing wilt maken. Deze optie is handig als u scherpe lijnen wilt behouden, zoals lijnen in titels. Kies Hoog of Laag om meer of minder effenen toe te passen.

Alleen masker Met deze optie geeft u alleen het alfakanaal van de clip weer. Zwart staat voor transparante gebieden, wit voor ondoorzichtige gebieden en grijs voor deels transparante gebieden.



U kunt Key niet-rood combineren met Key blauw scherm, Key groen scherm of Videomerge voor probleemgebieden.

Meer Help-onderwerpen

[“Objecten boven elkaar plaatsen en transparantie”](#) op pagina 165

Effect Matte verwijderen

Met het effect Matte verwijderen worden kleuronregelmatigheden verwijderd uit clips waarin een kleur is geïntegreerd. Dit is nuttig wanneer alfakanalen worden gecombineerd met vullingstructuren uit aparte bestanden. Wanneer u beeldmateriaal importeert met een geïntegreerd alfakanaal, moet u mogelijk halo's uit een beeld verwijderen. Halo's worden veroorzaakt door een sterk contrast tussen de kleur van het beeld en de achtergrondkleur (ofwel mattekleur). U kunt de halo's verwijderen door de kleur van de matte te verwijderen of aan te passen.

Kies de kleur van de matte in het menu Soort matte.

Effect Key doel-RGB (Alleen Windows)

Het effect Key doel-RGB is een eenvoudigere versie van het effect Chromakey. Met dit effect kunt u een bereik voor de doelkleur selecteren, maar u kunt het beeld niet laten overvloeien en u kunt de transparantie in grijswaarden niet aanpassen. Gebruik het effect Key doel-RGB voor scènes die fel verlicht zijn en geen schaduwen bevatten, of voor ruwe montages die niet in detail hoeven te worden aangepast.

Kleur Hiermee bepaalt u welke kleur in de video transparant wordt gemaakt door het masker.

Gelijksoortigheid Hiermee vergroot of verkleint u het bereik voor de doelkleur dat transparant wordt gemaakt. Hoe hoger de waarde, des te groter het bereik.

Effenen Hiermee bepaalt u de mate van anti-aliasing (zachter maken) die wordt toegepast op de grens tussen transparante en ondoorzichtige gebieden. Kies Geen als u scherpe randen zonder anti-aliasing wilt maken. Deze optie is handig als u scherpe lijnen wilt behouden, zoals lijnen in titels. Kies Hoog of Laag om meer of minder effenen toe te passen.

Alleen masker Met deze optie geeft u alleen het alfakanaal van de clip weer. Zwart staat voor transparante gebieden, wit voor ondoorzichtige gebieden en grijs voor deels transparante gebieden.

Slagschaduw Hiermee voegt u een schaduw toe die 50% grijs en 50% ondoorzichtig is, met een verschuiving van 4 pixels omlaag en naar rechts ten opzichte van de ondoorzichtige gebieden van het originele clipbeeld. Deze optie is het meest geschikt voor eenvoudige graphics zoals titels.

Key track met matte

Met het effect Key track met matte wordt een clip op de achtergrond zichtbaar door een andere, bovenliggende clip waarbij een derde bestand als masker wordt gebruikt om transparante delen in de bovenliggende clip te maken. Voor dit effect zijn twee clips en een masker nodig, die elk op een eigen track zijn geplaatst. De witte delen van het masker zijn ondoorzichtig in de bovenliggende clip, zodat de onderliggende clips daar niet zichtbaar zijn. De zwarte delen in het masker zijn transparant en de grijze deels transparant.

U kunt mattes op verschillende manieren maken:

- Ontwerp tekst of vormen in de weergave Titels (gebruik alleen beelden die uit grijswaarden bestaan als u luma-key wilt gebruiken), sla de titel op en importeer het bestand als uw matte.
- Maak een matte van een willekeurige clip door het keying-effect Videomerge, Chromakey, Key blauw scherm, Key groen scherm of Key niet-rood te gebruiken en vervolgens de optie Alleen masker van het desbetreffende effect te kiezen.
- Maak in Adobe Photoshop Elements, Adobe Illustrator of Adobe Photoshop een grijswaardenafbeelding en importeer deze in Adobe Premiere Elements.

Voor dit effect zijn de volgende opties beschikbaar:

Matte Dit zijn de videotracks met de clips die als masker kunnen worden gebruikt. Kies een track uit de lijst.

Samenstelling met gebruik van Als u in dit pop-upmenu Alfamatte selecteert, wordt de transparantie van het masker ingesteld op basis van het alfakanaal van het masker. Als u Luminantiematte selecteert, wordt de transparantie gebaseerd op de luminantie of helderheid van het masker.

Omdraaien Met dit effect wordt de volgorde van de onderliggende en bovenliggende clips omgedraaid.

Meer Help-onderwerpen

[“Objecten boven elkaar plaatsen en transparantie”](#) op pagina 165

[“Transparantie maken met het effect Key track met matte”](#) op pagina 169

NewBlue-effecten in Elements

Airbrush

Met het effect Airbrush ontstaat een spuitbuseffect doordat kleuren vager worden terwijl de randen scherp blijven.

Spray Hiermee kunt u de breedte van het mondstuk van de spuitbus instellen. Met een hogere waarde voor Spray vloeien de kleuren in grotere gebieden in elkaar over. Met een lagere waarde worden afzonderlijke kleurdetails duidelijker.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Colorize

Met het effect Colorize wordt de afbeelding omgezet in een zwart-witafbeelding, en worden bepaalde gebieden vervolgens verbeterd aan de hand van één of twee door u op te geven kleuren. De gebieden die worden verbeterd, zijn de gebieden die een of meer van de opgegeven kleuren bevatten. U kunt de twee dominerende kleuren voor de afbeelding opgeven en instellen hoeveel kleur wordt toegepast.

Als u slechts één kleur wilt gebruiken, sleept u de waarde voor de sterkte van één kleur naar 0.

Color A en Color B Hiermee geeft u de dominerende kleuren in de afbeelding op. Gebruik het pipet als u puntkleuren rechtstreeks in de afbeelding wilt selecteren of klik op het kleurstaal om een kleur uit de kleurkiezer te selecteren. De helderheid of matheid hebben geen invloed op de resultaten, maar de kleurtoon is wel belangrijk. Zo levert het selecteren van een donkergroene kleur of een lichtgroene kleur hetzelfde resultaat op. U kunt de kleur verfijnen door te klikken op het kleurstaal en de kleur aan te passen in de kleurkiezer.

Strength A en Strength B Hiermee stelt u de invloed van de desbetreffende kleur in. Hoe sterker de kleur, des te hoger de mate waarin de kleur wordt gebruikt voor de aangrenzende kleurtonen.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Line Drawing

Met het effect Line Drawing wordt een afbeelding omgezet in een reeks stippen en lijnen op een achtergrond met een effen kleur.

Paper Hiermee stelt u de achtergrondkleur in. Gebruik het pipet als u een kleur rechtstreeks in de afbeelding wilt selecteren of klik op het kleurstaal om een kleur uit de Kleurkiezer te selecteren.

Ink Hiermee stelt u de kleur in van de pen waarmee de lijnen worden getekend. Kies een kleur met het pipet of een kleurstaal.

Density Hiermee stelt u de mate van detail voor het tekenen van lijnen in. Hoe verder naar links de instelling is, hoe minder lijnen worden getekend. Naarmate de schuifregelaar verder naar rechts wordt gesleept, worden de structuren met steeds meer lijnen gevuld.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Metallic

Met het effect Metallic komt een afbeelding eruit te zien alsof deze uit metaal is geslagen. U kunt de kleur van het metaal instellen, evenals het gedrag ervan en de mate waarin het wordt gecombineerd met de originele afbeelding.

Kleur Hiermee geeft u de kleur van het metaal op. Gebruik het pipet als u een kleur rechtstreeks in de afbeelding wilt selecteren of klik op het kleurstaal om een kleur uit de Kleurkiezer te selecteren.

Metal Hiermee bepaalt u hoeveel metaal in de afbeelding wordt opgenomen. In combinatie met retoucheren kunt u met dit effect een mooie verhouding van metaal en originele foto instellen.

Picture Met dit effect bepaalt u in welke mate de originele foto wordt gecombineerd met het metaal. Door metaal met de originele kleuren te mengen, wordt een veel mooier resultaat bereikt. Voor meer helderheid stelt u voor zowel Metal als Picture een hoge waarde in.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Pastel Sketch

Met het effect Pastel Sketch worden kleuren zachter en worden scherpe lijnen langs de randen getekend, waardoor de afbeelding lijkt op een schilderij in pastelkleuren.

Density Hiermee stelt u de mate van detail voor het tekenen van lijnen in. Sleep naar links om een kleiner aantal lijnen in te stellen en sleep naar rechts om een groter aantal lijnen in te stellen.

Overvloeien Hiermee bepaalt u hoe de originele afbeelding wordt gecombineerd met de getekende afbeelding. Sleep naar rechts als u meer van de originele afbeelding zichtbaar wilt maken. Sleep naar links als u de afbeelding meer op een schets wilt laten lijken.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

NewBlue Film Look

Old Film

Met het effect Old Film ziet uw film eruit als een oude film, compleet met krassen, trillingen en korreligheid die u kunt aanpassen voor een optimaal effect.

Damage Hiermee kunt u de mate van beschadiging van de film instellen, waaronder slijtage en krassen.

Color-Sepia-B&W Hiermee verandert u de film van kleur in sepia in zwart-wit.

Jitter Hiermee bepaalt u de mate van camerabeweging in de scène.

Wear Pattern Met dit effect stelt u de stijl van de filmslijtage in. Gebruik dit effect samen met het effect Damage.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

NewBlue Motion Effecten Elements

Active Camera

Met het effect Active Camera wordt elke mogelijke camerabewegingen gesimuleerd, van nerveuze handbewegingen tot extreme trillingen, tot een zeer rustig beweging.

Horizontaal Hiermee bepaalt u het bewegingsbereik lang de horizontale as (heen en weer).

Verticaal Hiermee bepaalt u het bewegingsbereik langs de verticale as (op en neer).

Uitsnijden Hiermee vergroot u het beeld vergroot, zodat dit niet aan de randen van camerabewegingen wordt afgekapt. Afhankelijk van de instellingen voor Horizontaal en Verticaal sleept u dit besturingselement precies ver genoeg om alle zichtbare beeldranden te verbergen.

Snelheid Hiermee stelt u de snelheid in waarmee de camera van de ene positie overgaat op de andere.

Jitter Hiermee stelt u de mate en intensiteit in van willekeurige camerabewegingen terwijl de camera van de ene positie overgaat op de andere.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Earthquake

Met het effect Earthquake wordt de chaos van een aardbeving gesimuleerd door het beeld te bewegen, roteren en vervagen, alsof de camera sterk heen en weer wordt geschud.

Magnitude Met dit effect stelt u het bewegingsbereik in. Sleep naar links voor subtiele bewegingen. Sleep naar rechts voor het grootst mogelijke bewegingsbereik.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Shear Energy

Met het effect Shear Energy worden de beelden verdraaid met een schuintrekkende vervaging langs twee assen. Stelt u zich bijvoorbeeld een rij boeken op een boekenplank voor, die naar rechts leunen. Als u ze naar links duwt, leunen ze naar links. Met Shear wordt de schuintrekking (hoek) van het eerste beeld vergroot of verkleind, en vervolgens wordt het beeld in de schuintrekdirichting vervaagd.

H Shear Hiermee wordt schuintrekken in horizontale richting ingesteld. Wanneer het beeld in horizontale richting wordt schuingetrokken, neemt de vervaging toe naar de zijkanten, gezien vanaf het middelpunt van waaruit het beeld wordt schuingetrokken.

V Shear Hiermee wordt schuintrekken in verticale richting ingesteld. Wanneer het beeld in verticale richting wordt schuingetrokken, neemt de vervaging toe naar de boven- en onderzijde, gezien vanaf het middelpunt van waaruit het beeld wordt schuingetrokken.

Hoek Hiermee wordt de schuintrekkingsvervaging in graden geroteerd.

Center Hiermee geeft u het middelpunt van de schuintrekkingsvervaging op.

Overvloeien Hiermee bepaalt u in welke mate vervaging wordt opgenomen in het beeld. Sleep zo ver mogelijk naar links als u de vervaging wilt laten verdwijnen. Sleep naar rechts als u het vervagingspercentage wilt laten toenemen totdat het originele beeld volledig is vervangen door het vervaagde beeld.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Zoom Blur

Met het effect Zoom Blur wordt zoomen met de camera in een opname gesimuleerd terwijl bewegingsvervaging wordt toegepast die u kunt verhogen of verlagen voor een dramatisch effect.

Zoomen Hiermee bepaalt u de mate van het zoomen. Sleep naar rechts voor meer vergroting van het beeld. Naarmate de vergroting toeneemt, ontstaat een vervaging die begint bij het originele beeld en die wordt uitgebreid tot de vergrote versie van het beeld.

Overvloeien Hiermee bepaalt u in welke mate vervaging wordt opgenomen in het niet-vervaagde beeld. Als Overvloeien zo ver mogelijk naar links wordt ingesteld, verdwijnt de vervaging. Sleep naar rechts als u het vervagingspercentage wilt laten toenemen totdat het originele beeld volledig is vervangen door het vervaagde beeld.

Center Hiermee stelt u de oorsprong van het zoomen in.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

NewBlue Cartoon-effect

Het effect NewBlue Cartoonr Plus is de laatste toevoeging aan de lijst met effecten die u kunt toepassen op filmclips in Adobe Premiere Elements. Als u dit effect toepast op filmclips krijgt u een stripverhaalachtige film. Met dit effect kunt u een levensechte filmclip omvormen tot een stripverhaal.

U kunt het effect aanpassen met de verschillende parameters.

Dichtheid Hiermee geeft u aan hoeveel lijnen worden getekend. Bij de kleinste waarde worden alleen de meest eenvoudige en duidelijke lijnen weergegeven.

Opruimen Hiermee verwijdert u vuil en ruis tussen de lijnen.

Breedte Hiermee stelt u de lijnbreedte in. Een hogere waarde zorgt voor bredere lijnen.

Mix Hiermee kunt u de intensiteit van de zwarte lijnen instellen die in de afbeelding worden gemengd. Stel een hoge waarde in voor effen, zwarte lijnen.

Lagen Hiermee bepaalt u het aantal verflagen dat wordt toegepast bij het inkleuren van de afbeelding. Bij een lage waarde krijgt u brede lagen die duidelijk van elkaar zijn gescheiden. Bij een hoge waarde vloeien de kleuren samen in een continu veranderend palet.

Vloeiend Hiermee geeft u aan hoe vloeiend u de randen van de laag wilt instellen. Bij een lage waarde zijn de randen scherp en met een hoge resolutie. Bij een hoge waarde vloeien de randen in en uit de lijnen van de afbeelding.

Verscherpen Hiermee stelt u de scherpte in voor de randen van de laag. Bij een hoge waarde krijgt u een indrukwekkend, bijna breekbaar effect.

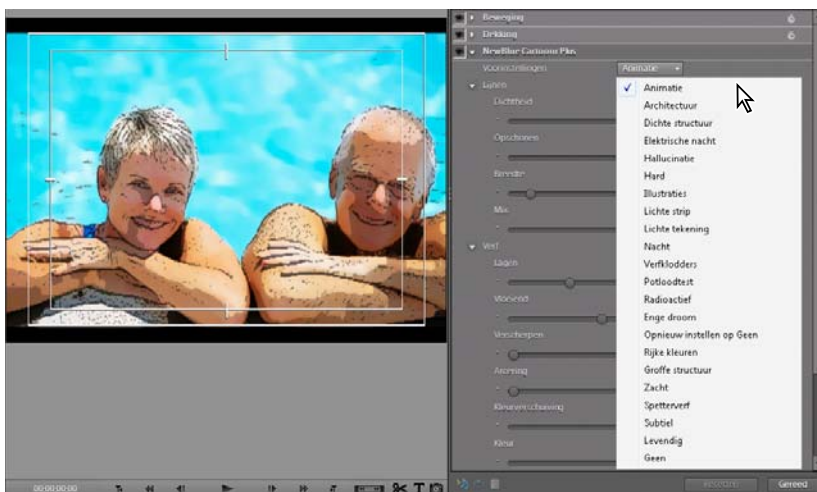
Arcering Hiermee wordt een sterke arcering toegevoegd aan de randen van objecten in de afbeelding, waardoor deze meer dramatisch lijken.

Kleur Hiermee stelt u de kleurverzadiging in. Bij een lagere waarde wordt de afbeelding monochroom. Verhoog de waarde als u sterke kleuren wilt.

Helderheid Hiermee stelt u de algemene helderheid van de afbeelding in.

Contrast Dit leidt tot een sterker contrast tussen de donkere en lichte gebieden in de afbeelding.

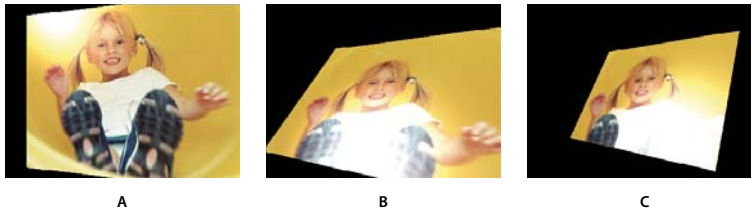
Overvloeien De oorspronkelijke afbeelding wordt gemengd met de stripverhaalafbeelding. Bij een lage waarde lijkt de afbeelding meer op de oorspronkelijke afbeelding. Verhoog de waarde om het stripverhaaleffect sterker toe te passen.



Perspectief

Basic 3D

Met het effect Basic 3D bewerkt u een clip in een denkbeeldige, driedimensionale ruimte. U kunt de clip rond horizontale en verticale assen roteren en naar u toe of van u weg verplaatsen. U kunt ook een spiegelend hooglicht maken waarmee het lijkt alsof licht weerkaatst op een geroteerd oppervlak. De lichtbron voor het spiegelende hooglicht bevindt zich altijd boven, achter en links van de kijker. Omdat het licht van bovenaf schijnt, moet u de clip naar achteren kantelen om deze weerkaatsing te kunnen zien. Met spiegelende hooglichten maakt u een driedimensionale weergave nog realistischer.



Besturingselementen Basic 3D
A. Swivel B. Swivel en Tilt C. Swivel, Tilt en Distance

Swivel Hiermee bepaalt u de horizontale rotatie (rotatie rond een verticale as). U kunt de clip meer dan 90° roteren om de achterkant ervan te zien (dit is het spiegelbeeld van de voorkant).

Tilt Hiermee bepaalt u de verticale rotatie (rotatie rond een horizontale as).

Afstand tot beeld Hiermee bepaalt u de afstand tussen de clip en de kijker. Hoe groter de afstand, hoe verder weg de clip.

Specular Highlight Hiermee voegt u een lichtschittering toe die wordt weerkaatst in het oppervlak van de geroteerde laag, alsof een lamp van bovenaf op het oppervlak schijnt. Als Draw Preview Wireframe is ingeschakeld, wordt het spiegelende hooglicht aangeduid met een rood plusje (+) als het hooglicht niet zichtbaar is op de laag (het midden van het hooglicht en de clip snijden elkaar niet) en met een groen plusje (+) als het hooglicht zichtbaar is. Het effect Specular Highlight is pas zichtbaar in het deelvenster Monitor nadat u een voorvertoning hebt weergegeven.

Preview Hiermee tekent u een draadmodelomtrek van de driedimensionale clip. Het bewerken van een clip in een driedimensionale ruimte kan veel tijd in beslag nemen, maar het draadmodel wordt snel gerenderd, zodat u de besturingselementen kunt bewerken om de gewenste rotatie in te stellen. Schakel het besturingselement Voorvertoning uit nadat u de draadmodelclip hebt bewerkt om het uiteindelijke resultaat weer te geven.

Schuine rand alfakanaal

Met het effect Schuine rand alfakanaal voegt u een schuine rand en lichten toe aan de alfagrenzen van een clip. Zo krijgen tweedimensionale elementen vaak een driedimensionaal aanzien. (Als de clip geen alfakanaal heeft of als het alfakanaal van een clip volledig dekkend is, wordt het effect toegepast op de randen van de clip.) De rand die met dit effect wordt gemaakt, is iets zachter dan die van het effect Schuine randen. Dit effect is bij uitstek geschikt voor tekst die een alfakanaal bevat.

Schuine randen

Met het effect Schuine randen voegt u een gebeiteld en verlicht driedimensionaal aanzien toe aan de randen van een clip. De locaties van de randen worden bepaald door het alfakanaal van de bronclip. In tegenstelling tot het effect Schuine rand alfakanaal zijn de randen die met dit effect worden gemaakt altijd rechthoekig, zodat clips met niet-rechthoekige alfakanalen niet correct worden weergegeven. Alle randen hebben dezelfde dikte.

Slagschaduw

Met het effect Slagschaduw voegt u een schaduw toe achter de clip. De vorm van de slagschaduw hangt af van het alfakanaal van de clip. In tegenstelling tot de meeste effecten, kan met Slagschaduw een schaduw buiten de grenzen van de clip (de afmetingen van de bron van de clip) worden gemaakt.

Aangezien Slagschaduw gebruikmaakt van het alfakanaal, is dit effect erg geschikt voor 32-bits beeldmateriaalbestanden uit tekenprogramma's en driedimensionale renderprogramma's die het alfakanaal ondersteunen.

Opmerking: Slagschaduw werkt optimaal wanneer het als laatste effect wordt gerenderd; pas dit effect dus toe nadat u alle andere effecten hebt toegepast. Een schaduw ziet er realistischer uit in geanimeerde clips als u het effect Beweging of Basis 3D toepast en animeert voordat u Slagschaduw toepast.

Pixel

Facet (Alleen Windows)

Met het effect Facet worden pixels met verschillende kleurwaarden gegroepeerd in cellen voor een schilderachtig effect. U kunt geen hoofdframes op dit effect toepassen.

Renderen

Lightning

Met het effect Bliksem maakt u bliksemschichten en andere elektrische effecten, waaronder een jakobsladdereffect (een kleine bliksemschicht tussen twee metalen pinnen, vaak te zien in Frankensteinfilms) tussen twee opgegeven punten in een clip. Het effect Lightning wordt automatisch geanimeerd zonder hoofdframes tijdens de duur van de clip.

Start Point, End Point Hiermee bepaalt u waar de bliksem begint en eindigt.

Segments Hiermee bepaalt u het aantal segmenten waaruit de hoofdbliksemschicht bestaat. Met hogere waarden ontstaat een meer gedetailleerde bliksemschicht, maar is de beweging minder vloeiend.

Amplitude Hiermee bepaalt u de omvang van de golven in de bliksemschicht als een percentage van de breedte van de laag.

Detail Level, Detail Amplitude Hiermee bepaalt u hoeveel detail wordt toegevoegd aan de bliksemschicht en de eventuele vertakkingen. De waarden voor Detail Level liggen normaal gesproken tussen 2 en 3. Een gebruikelijke waarde voor Detail Amplitude is 0,3. U kunt hogere waarden voor beide besturingselementen invoeren voor stilstaande beelden, maar bij geanimeerde beelden hebben hogere waarden gevolgen voor de animatie.

Branching Hiermee bepaalt u de hoeveelheid splitsing aan de uiteinden van de bliksemschichtsegmenten. Met een waarde van 0 is er geen vertakking en met een waarde van 1,0 heeft elk segment vertakkingen.

Rebranching Hiermee bepaalt u de hoeveelheid vertakking van de vertakkingen. Met hogere waarden ontstaan boomachtige bliksemschichten.

Branch Angle Hiermee bepaalt u de grootte van de hoek tussen een vertakking en de hoofdbliksemschicht.

Branch Seg. Length Hiermee bepaalt u de lengte van elk vertakkingsegment als een fractie van de gemiddelde lengte van de segmenten in de bliksemschicht.

Branch Segments Hiermee bepaalt u het maximumaantal segmenten voor elke vertakking. Voor lange vertakkingen geeft u hogere waarden op bij zowel de lengte van het vertakkingsegment als bij de vertakkingsegmenten.

Branch Width Hiermee bepaalt u de gemiddelde breedte van elke vertakking als een fractie van de breedte van de bliksemschicht.

U kunt het effect Lightning met de volgende besturingselementen aanpassen:

Speed Hiermee bepaalt u hoe snel de bliksemschicht golft.

Stability Hiermee bepaalt u hoe nauw de schicht golft langs de lijn die wordt bepaald door het begin- en eindpunt. Met lagere waarden blijft de bliksemschicht dicht bij de lijn en met hogere waarden zijn de golven groot. Met Stability in combinatie met Pull Force simuleert u een Jacobs ladder-effect en springt de bliksemschicht terug naar een positie langs de beginlijn nadat deze in de aantrekkingskrachtrichting is getrokken. Als een stabiliteitswaarde te laag is, wordt de schicht niet in een boog gerekend voordat deze terugspringt; met een te hoge waarde springt de bliksemschicht in het rond.

Fixed Endpoint Hiermee bepaalt u of het eindpunt van de bliksemschicht een vaste positie heeft. Als dit besturingselement niet is ingeschakeld, golft het uiteinde van de bliksemschicht rond het eindpunt.

Width, Width Variation Hiermee bepaalt u de breedte van de centrale bliksemschicht en de breedtevariatie van de verschillende segmenten. De breedte wordt willekeurig gewijzigd. Met een waarde van 0 blijft de breedte ongewijzigd en met een waarde van 1 is de wijziging van de breedte maximaal.

Core Width Hiermee bepaalt u de breedte van de binnenste gloed, die wordt bepaald door de waarde voor Inside Color. De kernbreedte staat in verhouding tot de totale breedte van de bliksemschicht.

Outside Color, Inside Color Hiermee geeft u de kleuren op die worden gebruikt voor de buiten- en binnengloed van de bliksemschicht. Aangezien het effect Lightning deze kleuren toevoegt op bestaande kleuren in de compositie, bereikt u met primaire kleuren vaak het beste resultaat. Naar gelang de onderliggende kleuren, worden heldere kleuren veel lichter, soms zelfs wit.

Pull Force, Pull Direction Hiermee bepaalt u de mate en de richting van een kracht die de bliksemschicht aantrekt. U kunt met een combinatie van Pull Force en Stability een Jacobs ladder maken.

Random Seed Hiermee bepaalt u het beginpunt voor het randomiseren van de bliksemeffecten die u hebt opgegeven. Willekeurige bewegingen van de bliksemschicht kunnen gevolgen hebben voor een andere clip of laag, en u kunt dan ook een andere waarde invoeren voor Willekeurig verspreiden, zodat het randomiseren op een ander punt begint en de beweging van de bliksemschicht wordt gewijzigd.

Blending Mode Hiermee bepaalt u hoe de bliksem aan de laag wordt toegevoegd.

Simulation Hiermee bepaalt u het frame-voor-frame genereren van de bliksem. Met de optie Rerun At Each Frame wordt de bliksem bij elk frame opnieuw gegenereerd. Selecteer dit besturingselement niet als u wilt dat de bliksem zich bij hetzelfde frame steeds op dezelfde manier gedraagt. Als dit besturingselement is geselecteerd, kan het renderen meer tijd in beslag nemen.

Ramp

Met het effect Ramp maakt u een kleurverloop en mengt u dit met de originele inhoud van de clip. U kunt lineaire of radiale drempels maken en de positie en de kleur van de drempels in de tijd laten variëren. Met de eigenschappen van Begin van schijf en Einde van schijf stelt u de start- en eindposities in. Gebruik het besturingselement Ramp Scatter om de drempelkleuren te verspreiden en streepvorming te elimineren.

Opmerking: *Drempels kunnen over het algemeen niet goed worden uitgezonden; er kan zich sterke streepvorming voordoen omdat het chrominantiesignaal van de uitzending onvoldoende resolutie bevat om de drempels vloeiend te kunnen weergeven. Met het besturingselement Ramp Scatter worden de drempelkleuren verspreid, zodat de zichtbare streepvorming verdwijnt.*

Meer Help-onderwerpen

“Genereren” op pagina 185

Videostabilisator

Stabilisator

Met het effect Stabilisator worden ongewenste camerabewegingen verwijderd dankzij analyse van het videobeeld en het volgen van objecten in het beeld. Plotselinge beweging van het hele beeld wordt met dit effect gecompenseerd doordat het beeld in de tegengestelde richting wordt verplaatst. Op die manier wordt de camera-jitter tenietgedaan. U kunt instellen in welke mate dit effect wordt toegepast. Wanneer met dit effect het beeld wordt verplaatst, wordt aan één zijde lege video achtergelaten. Met Achtergrond-Gebruik origineel, Zoomen of beide kunt u bepalen hoe de ruimte wordt gevuld.

Effenen Hiermee stelt u de mate van stabilisatie in. Bij de laagste instelling, worden met het effect alleen de geringste jitter en trilling verwijderd. Bij de hoogste instelling is de beweging van de camera gedurende lange tijd stabiel. Wanneer beweging van de camera echter gewenst is (bijvoorbeeld om over een scène te pannen), kan deze beweging bij een hoge instelling voor Effenen worden verwijderd. Het is dus belangrijk dat voor elke scène de juiste instelling voor Effenen wordt gebruikt.

Achtergrond-Gebruik origineel Met dit effect worden de lege randen gevuld met het originele videobeeld. Deze optie is bij uitstek geschikt voor kleine bewegingen.

Zoomen Hiermee vult u het beeld zodat de lege randen worden gevuld. Hoe meer stabilisatie nodig is (hoe meer trillingen en bewegingen het originele beeld bevat), des groter de zoom die u ter compensatie dient te gebruiken.

Correctie-Beperking van zoomen Hiermee wordt de stabilisatie beperkt tot de randen van het vergrote (ingezoomde) beeld. Met deze optie wordt de stabilisatie uitgeschakeld wanneer deze de rand bereikt, omdat geen volledige bewegingscompensatie mogelijk is. Gebruik deze optie als u er zeker van wilt zijn dat de randen nooit zichtbaar zijn.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Stileren

Alfagloed

Met het effect Alfagloed voegt u kleur toe rond de randen van een gemaskerd alfakanaal. U kunt instellen dat één kleur vervaagt tot deze onzichtbaar is of verandert in een tweede kleur naarmate de kleur verder van de rand is verwijderd.

Gloed Hiermee bepaalt u hoe ver de kleur doorloopt vanaf de rand van het alfakanaal. Met een hogere instelling is de gloed groter (en dit kan leiden tot een zeer lage verwerkingssnelheid vóór het afspelen of exporteren).

Helderheid Hiermee stelt u de aanvankelijke dekking van de gloed in.

Startkleur Hiermee geeft u de actieve gloedkleur weer. Klik op de staal als u een andere kleur wilt kiezen.

Eindkleur Hiermee kunt u een optionele kleur toevoegen aan de buitenste rand van de gloed.

Vervagen tot onzichtbaar Hiermee bepaalt u of de kleuren vervagen of effen blijven.

Kleurreliëf

Met het effect Kleurreliëf worden de randen van objecten in de clip verscherpt, maar worden de originele kleuren van de clip niet onderdrukt.

Richting Hiermee bepaalt u de zichtbare richting (in graden) waarin de hooglichtbron schijnt. Een instelling van 45° laat een schaduw achter in noordoostelijke richting.

Reliëf Hiermee bepaalt u de zichtbare hoogte van het reliëf in pixels. Met de instelling Reliëf bepaalt u in feite de maximumbreedte van gemarkeerde randen.

Contrast Hiermee bepaalt u hoe scherp de randen van de inhoud van de clip zijn. Met lagere instellingen is het effect alleen zichtbaar in duidelijke randen. Als de waarde wordt verhoogd, wordt de markering extremer.

Overvloeien in origineel Hiermee voegt u een percentage van de oorspronkelijk bronclip toe aan het uiteindelijke resultaat.

Reliëf

Met het effect Reliëf verscherpt u de randen van objecten in de clip en onderdrukt u kleuren. Met dit effect markeert u eveneens de randen van een opgegeven hoek.

Richting Hiermee bepaalt u de zichtbare richting (in graden) waarin de hooglichtbron schijnt. Een instelling van 45° laat een schaduw achter in noordoostelijke richting.

Reliëf Hiermee bepaalt u de zichtbare hoogte van het reliëf in pixels. Met de instelling Reliëf bepaalt u in feite de maximumbreedte van gemarkeerde randen.

Contrast Hiermee bepaalt u hoe scherp de randen van de inhoud van de clip zijn. Met lagere instellingen is het effect alleen zichtbaar in duidelijke randen. Als de waarde wordt verhoogd, wordt de markering extremer.

Overvloeien in origineel Hiermee voegt u een percentage van de oorspronkelijk bronclip toe aan het uiteindelijke resultaat.

Find Edges

Met het effect Randen zoeken stelt u de gebieden van de clip met grote overgangen vast en benadrukt u de randen. U kunt randen weergeven als donkere lijnen tegen een witte achtergrond of als gekleurde lijnen tegen een zwarte achtergrond. Als het effect Randen zoeken is toegepast, lijken de clips vaak op schetsen of fotonegatieven van het origineel.

Invert Hiermee keert u de clip om nadat de randen zijn gevonden. Als Invert niet is geselecteerd, worden randen weergegeven als donkere lijnen op een witte achtergrond. Als Invert is geselecteerd, worden randen weergegeven als heldere lijnen op een zwarte achtergrond.

Overvloeien in origineel Hiermee voegt u een percentage van de oorspronkelijk bronclip toe aan het uiteindelijke resultaat.

Mosaic

Met het effect Mosaic vult u een laag met rechthoeken met een effen kleur. Dit is handig wanneer u een clip met erg veel pixels maakt.

Horizontal/Vertical Blocks Hiermee geeft u het aantal mozaïekverdelingen in beide richtingen op.

Sharp Colors Hiermee geeft u aan elk blok de kleur van de pixel in het midden van het blok in de ongewijzigde clip. Zonder deze optie krijgen de blokken de gemiddelde kleur van het corresponderende gebied in de ongewijzigde clip.

Noise

Met het effect Noise wijzigt u willekeurig pixelwaarden in de volledige clip.

Amount Of Noise Hiermee bepaalt u de hoeveelheid ruis, en dus de hoeveelheid vervorming, door willekeurige verplaatsing van de pixels. Het bereik varieert van 0% (geen effect) tot en met 100% (de clip is mogelijk niet langer herkenbaar).

Noise Type Hiermee wijzigt u de rood-, groen en blauwwaarden van de pixels in de clip willekeurig en afzonderlijk, wanneer u Kleurruis gebruiken hebt geselecteerd. Als deze optie niet is geselecteerd, wordt dezelfde waarde toegevoegd aan alle kanalen.

Clipping Hiermee bepaalt u of pixelkleuren omlopen vanwege de ruis. Als de maximumkleurwaarde van een pixel is bereikt, blijft die waarde gehandhaafd dankzij clipping. Bij ruis zonder clipping loopt de kleurwaarde door of begint deze opnieuw bij lagere waarden. Als Clipping is geselecteerd, is de clip zelfs bij 100% ruis herkenbaar. Als u een clip volledig wilt randomiseren, schakelt u Clipping uit en schakelt u Color Noise. in.

Kopie maken

Met het effect Kopie maken deelt u het scherm op in deelvensters en geeft u de volledige clip in elk deelvenster weer. U stelt het aantal deelvensters per kolom en per rij in door de schuifregelaar te slepen.

Solariseren

Met het effect Solariseren laat u een negatieve clip en een positieve clip in elkaar overvloeien, waardoor de clip een halo lijkt te hebben. Hetzelfde effect wordt bereikt wanneer een afdruk tijdens het ontwikkelen korte tijd aan licht wordt blootgesteld.

Strobe Light

Met het effect Strobe Light wordt een rekenkundige bewerking uitgevoerd op een clip met periodieke of willekeurige intervallen. Zo zou een clip om de vijf seconden gedurende 1/10 seconde helemaal wit kunnen worden weergegeven of de kleuren van een clip zouden met willekeurige intervallen kunnen worden omgekeerd.

Kleur stroboscoop Hiermee bepaalt u de kleur van het lichtsignaal van de stroboscoop. Klik op het witte vak om een kleur te selecteren met de Kleurkiezer of gebruik het pipet om een kleur te selecteren in de clip.

Overvloeien in origineel Hiermee bepaalt u de intensiteit, of helderheid, van het effect. Met een waarde van 0 is de intensiteit optimaal en bij hogere waarden neemt de intensiteit van het effect af.

Duur stroboscoop Hiermee bepaalt u de duur (in seconden) van een stroboscoopeffect.

Periode stroboscoop Hiermee bepaalt u de periode (in seconden) tussen de start van opeenvolgende stroboscopen. Als de waarde voor Duur stroboscoop is ingesteld op 0,1 seconde en Periode stroboscoop is ingesteld op 1,0 seconde, wordt het effect gedurende 0,1 seconde op de clip toegepast en gedurende 0,9 seconde niet. Als deze waarde lager is dan de duur van de stroboscoop, is het stroboscoopeffect constant.

Willekeurige waarschijnlijkheid stroboscoop Hiermee bepaalt u de waarschijnlijkheid dat een willekeurig frame van de clip het stroboscoopeffect heeft, waardoor het effect willekeurig lijkt.

Stroboscoop Hiermee bepaalt u hoe het effect wordt toegepast. Met de optie Werkt alleen bij kleur wordt de stroboscoophandeling op alle kleurkanalen toegepast. Met Laag transparant maken wordt de clip transparant gemaakt als het stroboscoopeffect optreedt.

Stroboscoopoperator Hiermee wordt de rekenkundige operator ingesteld die wordt gebruikt als Werkt alleen bij kleur is geselecteerd in het menu Stroboscoop. De standaardinstelling is Copy.

Willekeurig verspreiden Hiermee wordt bepaald hoe het bliksemeffect werkt.

Texturize

Met het effect Structuur krijgt een clip de structuur van een andere clip. Zo kunt u de clip van een boom weergeven met een structuur van bakstenen en kunt u de diepte van de structuur en de zichtbare lichtbron instellen.

Structuurlaag Selecteer de structuurbron die u wilt gebruiken in de lijst met videotracks in het pop-upmenu. Stel de dekking voor de structuurclip in op nul om de structuur te zien zonder dat u de feitelijke clip ziet die wordt gebruikt voor de structuur. Selecteer Geen als u structuur wilt uitschakelen.

Lichtrichting Hiermee wijzigt u de richting van de lichtbron en dus de richting en de diepte van de schaduwen.

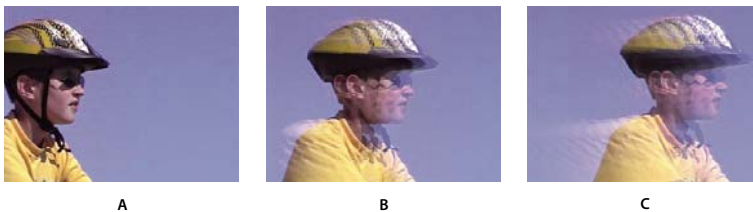
Contrast structuur Hiermee bepaalt u de intensiteit van de weergave van de structuur. Met lagere instellingen verlaagt u de mate van de zichtbare structuur.

Structuurplaatsing Hiermee bepaalt u hoe het effect wordt toegepast. Met *Structuur herhalen* wordt de structuur meerdere malen op de clip toegepast. Met *Structuur centreren* wordt de structuur in het midden van de clip geplaatst. Met *Structuur uittrekken om passend te maken* wordt de structuur uitgerekt tot de afmetingen van de geselecteerde clip.

Tijd

Echo

Met het effect Echo wordt een frame gecombineerd met vorige frames in dezelfde clip. U kunt dit effect onder meer gebruiken voor een eenvoudige visuele echo en voor vee- of vlekeffecten. Het effect is alleen zichtbaar als de clip beweging bevat. Wanneer het effect Echo wordt toegepast, worden eerder toegepaste effecten standaard genegeerd.



Echo

A. Originele clip B. Clip met lage echowaarden C. Clip met verhoogd aantal echo's

Echotijd Hiermee bepaalt u de tijd (in seconden) tussen echo's. Met een negatieve waarde maakt u echo's van vorige frames en met een positieve waarde maakt u echo's van volgende frames.

Aantal echo's Hiermee bepaalt u het aantal frames dat wordt gecombineerd voor het echo-effect. Als u bijvoorbeeld twee echo's hebt opgegeven, maakt u met Echo een nieuwe clip uit [huidige tijd], [huidige tijd + echotijd] en [huidige tijd + 2 x echotijd].

Startintensiteit Hiermee bepaalt u de intensiteit, of helderheid, van het eerste frame in de echovolgreeks. Bij een waarde van 1 wordt het eerste frame bijvoorbeeld gecombineerd met optimale intensiteit. Bij een waarde van 0,5 wordt het eerste frame gecombineerd met halve intensiteit.

Verval Hiermee bepaalt u de intensiteitsfrequentie van opeenvolgende echo's. Als u Verval instelt op 0,5, is het eerste frame half zo helder als de startintensiteit. De helderheid van de tweede echo is dan de helft daarvan, ofwel 0,25 keer de startintensiteit.

Echo-operator Hiermee bepaalt u de bewerkingen die tussen echo's worden uitgevoerd. Met *Optellen* combineert u de echo's door de pixelwaarden van de echo's bij elkaar op te tellen. Als de startintensiteit te hoog is, kan deze modus snel leiden tot overlading, waardoor witte stroken ontstaan. Stel Startintensiteit in op 1,0 per aantal echo's en Verval op 1,0 om de echo's gelijkmatig te laten overvloeien. Met *Maximaal* combineert u de echo's door de maximumpixelwaarde van alle echo's te nemen. Met *Minimaal* combineert u de echo's door de minimumpixelwaarde van alle echo's te nemen. Met *Sandwich* emuleert u het combineren van echo's door ze optisch tussen elkaar te plaatsen. Deze optie lijkt op Optellen, maar er treedt minder snel overlading op. Met *Achterwaarts samenstellen* gebruikt u de alfakanalen van de echo's om ze in achterwaartse richting samen te stellen. Met *Voorwaarts samenstellen* gebruikt u de alfakanalen van de echo's om ze in voorwaartse richting samen te stellen. Met *Overvloeien* combineert u de echowaarden door het gemiddelde van de waarden te berekenen.

Tijd waarden beperken

Met het effect Tijd waarden beperken kunt u de beeldfrequentie van een clip op de gewenste waarde instellen. U kunt een clip met een beeldfrequentie van 30 fps (frames per seconde) bijvoorbeeld vertragen naar 24 fps om deze als een film af te spelen of verder vertragen naar 18 fps om het schokkerige effect van oude familiefilmpjes na te bootsen, of nog verder vertragen voor een stroboscopisch effect.

Transformeren

Cameraweergave (Alleen Windows)

Met het effect Cameraweergave vervormt u een clip door een camera te simuleren die het onderwerp vanuit verschillende hoeken bekijkt. U kunt de locatie van de camera instellen en zo het beeld vervormen.

Breedte Hiermee verplaatst u de camera in verticale richting. Met dit effect lijkt het alsof de clip verticaal wordt omgedraaid.

Lengte Hiermee verplaatst u de camera in horizontale richting. Met dit effect lijkt het alsof de clip horizontaal wordt omgedraaid.

Verticaal schuiven Hiermee verschuift u de camera en lijkt het alsof de clip wordt geroteerd.

Brandpuntsafstand Hiermee wijzigt u de brandpuntsafstand van de cameralens. Met een kleinere lengte is de weergave breder en met een grotere lengte zijn de beelden smaller, maar dichterbij.

Afstand Hiermee stelt u de afstand in tussen de camera en het midden van de clip.

Zoomen Hiermee vergroot of verkleint u de weergave van de clip.

Vulkleur Hiermee stelt u de achtergrondkleur in.

Vulling alfakanaal Als deze optie is geselecteerd, wordt de achtergrond transparant (nuttig wanneer de clip met het effect boven een andere clip wordt geplaatst). U activeert deze optie vanuit het deelvenster Eigenschappen door op de knop Setup →  rechts van de effectnaam te klikken.

Wegsnijden (Alleen Windows)

Met het effect Wegsnijden snijdt u rijen pixels weg van de randen van een clip en vervangt u de weggesneden gebieden door een opgegeven achtergrondkleur. Als u de afmetingen van de bijgesneden clip automatisch wilt laten terugbrengen naar de oorspronkelijke waarden, gebruikt u het effect Uitsnijden in plaats van Wegsnijden.

Links, Rechts, Boven, Onder Hiermee snijdt u elke rand van de clip apart uit.

Vulkleur Hiermee bepaalt u de kleur die in de plaats komt van de weggesneden gebieden. De standaardkleur is zwart.

Eenheden Hiermee stelt u de eenheden in die door de schuifregelaars worden bepaald (in pixels of het percentage van de frames). Klik op de knop Setup rechts van de effectnaam om eenheden in te stellen.

Uitsnijden

Met het effect Uitsnijden snijdt u rijen pixels weg van de randen van een clip en laat u, als u de optie Zoomen hebt geselecteerd, het formaat van de bijgesneden clips automatisch herstellen tot de oorspronkelijke afmetingen. Gebruik de besturingselementen van de schuifregelaar om de randen van de clips één voor één uit te snijden. U kunt de randen uitsnijden op basis van pixels of een percentage van de clip.

Randdoezelaar

Met het effect Randdoezelaar voegt u een donker gemaakte schuine rand met zachte focus toe aan de randen van een clip. Sleep de schuifregelaar Mate naar links of rechts als u de breedte van de doezelaar wilt aanpassen.

Horizontaal omdraaien

Met het effect Horizontaal omdraaien draait u elk frame in een clip om van links naar rechts, maar speelt u de clip nog steeds in voorwaartse richting af.

Horizontaal beeld (Alleen Windows)

Met het effect Horizontaal beeld trekt u de frames schuin naar links of naar rechts; dit effect lijkt op de horizontale instelling op een televisie. Sleep de schuifregelaar om de helling van de clip in te stellen.

Rollen

Met het effect Rollen rolt u een clip naar links of naar rechts, of omhoog of omlaag, alsof de clip zich op een cilinder bevindt.

Verticaal omdraaien

Met het effect Verticaal omdraaien draait u een clip ondersteboven. U kunt geen hoofdframes op dit effect toepassen.

Verticaal beeld (Alleen Windows)

Met het effect Verticaal beeld schuift u de clip omhoog; dit effect lijkt op de verticale instelling op een televisie. U kunt geen hoofdframes op dit effect toepassen.

Videomerge

Het Videomerge-effect bepaalt automatisch de achtergrond van de geselecteerde clip en maakt de achtergrond transparant. Video- of afbeeldingsclips op de tracks eronder worden in de transparante gebieden zichtbaar. Als u een andere kleur transparant wilt maken, selecteert u de optie Kleur selecteren en kiest u een andere kleur in de clip.

Ga als volgt te werk voor de beste resultaten wanneer u video-opnamen maakt waarin u transparantie wilt gebruiken:

- Zorg dat u de opnamen maakt tegen een achtergrond met een sterke (liefst donkere of verzadigde), effen en uniforme kleur.
- Zorg dat deze achtergrond fel en op gelijkmatige wijze wordt belicht om schaduwen te voorkomen.
- Vermijd huidskleuren en andere kleuren die sterk lijken op de kleding of de haarkleur van het onderwerp. (Anders wordt de huid, de kleding of het haar ook transparant.)

Videomerge-opties

Kleur selecteren Klik op deze optie als u een andere kleur als transparant wilt selecteren.

Kleur Klik op het kleurvak om een nieuwe kleur in de Kleurkiezer te kiezen, of klik op de pipet en klik vervolgens op een kleur in de klip. Als u deze optie wilt gebruiken, selecteert u eerst Kleur selecteren.

Voorinstellingen Kies uit Zacht, Normaal of Gedetailleerd om de zachtheid van de randen te specificeren die door de transparantie wordt gemaakt.

Tolerantie Hiermee bepaalt u het kleurbereik voor de transparante gebieden in de clip. Door de schuifregelaar naar rechts te slepen, vergroot u het kleurbereik en worden meer op elkaar lijkende kleuren transparant.

Selectie omdraaien Keert de kleuren om, laat de opgegeven kleur ongewijzigd en maakt alle andere kleuren transparant. Gebruik deze optie om een masker te maken waarbij de achtergrondvideo zichtbaar is via de vorm van uw voorgrondobject.

Meer Help-onderwerpen

[“Transparantie maken met Videomerge”](#) op pagina 168

[“Objecten boven elkaar plaatsen en transparantie”](#) op pagina 165

Audio-effecten

Balans

Met het effect Balans kunt u het relatieve volume van het linker- en rechterkanaal instellen. Met een positieve waarde vergroot u het aandeel van het rechterkanaal en met een negatieve waarde vergroot u het aandeel van het linkerkanaal. Hiermee kunt u bijvoorbeeld situaties compenseren waarin geluiden uit één kanaal de geluiden uit het andere kanaal overstemmen.

Bas

Met het effect Bas verhoogt of verlaagt u de lagere frequenties (200 Hz en lager). Met Verhogen stelt u het aantal decibellen in waarmee u de lagere frequenties wilt verhogen.

Volume kanaal

Met het effect Volume kanaal kunt u het volume van elk kanaal in een stereoclip of -track afzonderlijk instellen. Het effect Volume kanaal heeft in tegenstelling tot het effect Balans, niet tot gevolg dat het volume van het ene kanaal automatisch wordt verlaagd wanneer u dat van het andere kanaal verhoogt. Dit effect is handig wanneer u bijvoorbeeld het volume van een stem in het linkerkanaal wilt verhogen zonder dat het stemvolume in het rechterkanaal wordt verlaagd. Het niveau van elk kanaal wordt gemeten in decibellen.

Vertraging

Met het effect Vertraging voegt u een echo van het geluid van de audioclip toe, die na een bepaalde tijd wordt afgespeeld.

Vertraging Hiermee geeft u de hoeveelheid tijd op voordat de echo wordt afgespeeld. De maximuminstelling is 2 seconden.

Feedback Hiermee bepaalt u het percentage van het vertraagde signaal dat weer aan de vertraging wordt toegevoegd om meerdere vervallende echo's te maken.

Mix Hiermee stelt u de hoeveelheid echo in.

DeNoiser (Alleen Windows)

Met het effect DeNoiser wordt taperguis automatisch opgespoord en verwijderd. Gebruik dit effect als u ruis wilt verwijderen uit analoge audio-opnamen, zoals opnamen op een magnetische band. Klik op het driehoekje naast de knop Aangepaste setup om de volgende opties weer te geven:

Stilzetten Hiermee stopt u de schatting van de noise-floor op de huidige waarde. Met dit besturingselement kunt u zoeken naar ruis die een clip in- en uitgaat.

Reductie Hiermee bepaalt u de hoeveelheid ruis die u wilt verwijderen binnen een bereik van -20 tot en met 0 dB.

Verplaatsing Hiermee stelt u een verplaatsingswaarde in tussen de automatisch opgespoorde noise-floor en de waarde die u hebt opgegeven. De instelling moet liggen in een bereik van -10 tot en met +10 dB. Met Verplaatsing beschikt u over een extra optie wanneer de automatische verwijdering van ruis onvoldoende is.

Dynamiek (Alleen Windows)

Met het effect Dynamiek elimineert u ongewenste achtergrondruis, brengt u het dynamische bereik in evenwicht en vermindert u de clipping, ofwel de vervorming door te hoge versterking. Klik op de kronkeldriehoek in de weergave Aangepaste setup om de volgende besturingselementen te openen:

AutoGate Hiermee bepaalt u het niveau (in dB) dat het binnenkomende signaal moet overschrijden. Signalen onder dit niveau worden gedempt. Met dit besturingselement verwijdert u ongewenste achtergrondgeluiden, zoals een achtergrondgeluid in een voiceover.

Compressor Hiermee bepaalt u het niveau (in dB) waarbij compressie optreedt en de verhouding waarmee compressie wordt toegepast (maximaal 8:1). Met deze optie bepaalt u eveneens de *reactietijd* (de tijd die de compressor nodig heeft om te reageren) en de *vrijgavetijd* (de tijd die nodig is om de versterking te herstellen tot het oorspronkelijke niveau wanneer het signaal beneden de drempel valt). Met het besturingselement Compenseren stelt u het uitvoerniveau bij ter compensatie van het versterkingsverlies dat optreedt door compressie. Met het besturingselement Compressor verhoogt u het volume van zachte geluiden, vermindert u het volume van harde geluiden of beide.

Expander Hiermee verlaagt u alle signalen onder de opgegeven drempel tot de opgegeven verhouding. Het resultaat lijkt op dat van het besturingselement Gate, maar is subtieler.

Limiter Hiermee stelt u het maximumniveau voor signalen in met een waarde van -12 tot en met 0 dB. Signalen die hoger zijn dan de drempel, worden verlaagd tot het drempelniveau.

Links vullen, Rechts vullen

Met het effect Links vullen dupliceert u de audioclipgegevens van het linkerkanaal en plaatst u deze in het rechterkanaal, waarbij de gegevens van het rechterkanaal van de oorspronkelijke clip worden verwijderd. Met het effect Rechts vullen dupliceert u de gegevens van het rechterkanaal en plaatst u deze in het linkerkanaal, waarbij de bestaande gegevens van het linkerkanaal worden verwijderd. Wanneer u materiaal hebt dat is opgenomen met een mono-microfoon die maar op één kanaal van een camcorder was aangesloten, gebruikt u dit effect bijvoorbeeld om de stem van de spreker uit te breiden naar beide kanalen.

Hoge frequentie doorlaten, Lage frequentie doorlaten

Met het effect Hoge frequentie doorlaten verwijdert u frequenties die lager zijn dan de opgegeven grensfrequentie. Gebruik dit effect om laagtonige ruis en gerommel te verwijderen.

Met het effect Lage frequentie doorlaten verwijdert u frequenties die hoger zijn dan de opgegeven grensfrequentie. Gebruik dit effect om hoogtonige ruis en scherpe piep- of fluittonen te verwijderen.

Invert

Met het effect Omkeren keert u de fase van alle kanalen om. Gebruik dit effect bijvoorbeeld om de geluidopname van een gebeurtenis in fase te laten lopen met een andere opname van dezelfde gebeurtenis die met een andere camcorder is gemaakt.

NewBlue Audio polijsten

Audio polijsten zuivert en verbetert audio. U vindt hier functies voor ruisreductie, compressie, verbetering van de hoge tonen en zelfs voor het toevoegen van weerklank.

Ruisreductie Hiermee stelt u de mate van ruisreductie in die wordt toegepast op de audio. Draai de knop naar rechts om achtergrondruis te verminderen.

Compressie Hiermee versterkt u de lagere signalen en wordt het geluid afgevlakt, hetgeen de consistentie ten goede komt. Compressie is vooral handig voor gesprekken, aangezien stemmen zo een constant niveau krijgen. Draai de knop naar rechts voor meer compressie.

Helderheid Hiermee voegt u hogere klanken toe aan het signaal. Draai de knop naar rechts om het geluid te 'verhelderen'. Onduidelijke opnamen zijn gebaat bij verheldering.

Omgeving Hiermee voegt u een zekere weerklink toe aan de mix. Draai de knop naar rechts voor meer weerklink.

NewBlue Automatisch dempen

Met Automatisch dempen verlaagt u de achtergrondruis doordat al het geluid wordt uitgeschakeld wanneer het signaal onder een ingestelde drempelwaarde valt.

*****Minimaal niveau** Hiermee stelt u het minimaal acceptabele signaalniveau in. Als Automatisch dempen ingeschakeld is, wordt alleen geluid boven het minimumniveau afgespeeld. Het geluid wordt gewist zodra het onder het minimumniveau raakt. Draai de knop helemaal naar links om vrijwel elk geluid door te laten. Draai de knop naar rechts om de instelling zodanig in te stellen dat alleen de luidste geluiden worden doorgelaten.

Verval Hiermee bepaalt u de snelheid waarbij een geluid wordt verwijderd wanneer het onder de minimumwaarde valt. De meeste geluiden hebben een natuurlijk verval. Het klinkt onnatuurlijk als u het geluid snel afkapt zodra het verval onder de minimumwaarde raakt. Daar staat tegenover dat meer achtergrondruis hoorbaar is naarmate het verval langer duurt. Draai de knop Verval naar links om snel uit te faden. Draai de knop naar rechts voor een langer verval.

NewBlue Reiniger

Hiermee verwijdert u ongewenst geluid uit de mix. Het effect beschikt over circuits voor ruisreductie en klankverwijdering. Dit is handig voor het verwijderen van geïsoleerde klanken, zoals een zoemtoon.

Ruisreductie Hiermee stelt u de mate van ruisreductie in die wordt toegepast op de audio. Draai de knop naar rechts om de achtergrondruis te verlagen.

Zoemfrequentie Hiermee stelt u de knipfrequentie voor het wissen van de zoemtoon in. Selecteer de frequentie als u deze kent (bijvoorbeeld een elektrisch zoemgeluid van 60 Hz). Voer de volgende stappen uit als u niet op de hoogte bent van de frequentie:

- 1 Schuif de regelaar Zoemen knippen helemaal naar links om de toon te versterken.
- 2 Draai het besturingselement Zoemfrequentie naar de locatie waar het geluid dat u wilt verwijderen het luidst is. Als u de frequentie eenmaal hebt vastgesteld, draait u het besturingselement Frequentie knippen naar rechts om de diepte van de klankverwijdering in te stellen.

De meeste geluiden zijn niet zuiver, maar beschikken over boventonen, ofwel harmonischen. Schuif de regelaar Zoemharmonie naar rechts om de klanken van de hogere harmonischen te verwijderen. Pas echter wel op dat u niet de gewenste klanken wegfiltert.

NewBlue Zoemtonen verwijderen

Met Zoemtonen verwijderen wist u zoemtonen van uw soundtrack. Elektrische stroom is de meest voorkomende reden van zoemtonen. Dit kan diverse oorzaken hebben, zoals een microfoonsnoer dat te dichtbij een netsnoer ligt of het gezoem van een elektronisch gedempt licht. Elektrische zoemtonen zijn eenvoudig te isoleren, omdat deze altijd dezelfde frequentie hebben: in Noord-Amerika is dat 60 Hz. In andere landen is de frequentie van elektrische zoemtonen 50 Hz. Zoemtonen verwijderen past een specifiek op de frequentie van de zoemtoon afgesteld *inkepingsfilter* toe. Maar dat is niet altijd genoeg. De zoemtonen leiden vaak tot vervorming waarbij nieuwe klanken worden toegevoegd. Zoemtonen verwijderen berekent de frequentie van deze nieuwe klanken en verwijdert deze ook.

Pitch Hiermee stelt u de te verwijderen frequentie in. Deze frequentie is meestal 60 of 50 Hz. U kunt de knop echter draaien om elke gewenste frequentie tussen 40 en 75 Hz te kiezen. De twee meest gebruikte frequenties, namelijk 50 en 60 Hz, worden als voorinstelling verschaft.

Sterkte Hiermee bepaalt u de sterkte van het zoemtoonfilter. Begin met de knop helemaal links en draai deze naar rechts tot u het zoemgeluid niet meer hoort. Controleer of u de regelaars Pitch en Zoemvervorming goed hebt ingesteld. Als u deze regelaars niet goed hebt ingesteld, verwijdert Zoemgeluid verwijderen het onjuiste gedeelte van het signaal.

Zoemvervorming Gebruik deze optie om Zoemtonen verwijderen informatie over de mate van vervorming van de zoemtoon te verschaffen. Een vervormde zoemtoon heeft boventonen van hogere frequentie die ook verwijderd moeten worden. Draai de knop naar rechts om meer van deze boventonen (ook wel 'harmonischen' genoemd) te verwijderen. Het aantal verwijderde boventonen is afhankelijk van de mate van vervorming.

NewBlue Ruis vervagen

Hiermee verlaagt u de achtergrondruis door het volume van rustige klanken steeds meer te verlagen.

Drempel Hiermee stelt u het signaalniveau voor afname in. Kies Ruis vervagen om alle geluiden die luider dan de drempelwaarde zijn niet te veranderen. Geluiden onder deze drempel worden vervaagd. Draai de knop naar links om een lage drempel in te stellen. Draai de knop naar rechts om alle geluiden te vervagen, met uitzondering van de meest luide geluiden.

Vervagen Bepaalt hoe u geluiden onder de drempelwaarde kunt uitfaden. Draai de knop naar links voor minimale fading. Draai de knop helemaal naar rechts om alle geluiden onder de drempel volledig te dempen. Het juiste niveau ligt ergens in het midden.

NewBlue Ruis verminderen

Hiermee verwijdert u de achtergrondruis. Gebruik dit effect om video's te zuiveren die u onder niet-ideale audio-omstandigheden hebt opgenomen.

Sterkte Hiermee stelt u de intensiteit van de ruisreductie in. Draai de knop helemaal naar links om het geluid helemaal niet te reduceren. Draai de knop naar het midden om de achtergrondruis aanzienlijk te reduceren, terwijl de luidere geluiden op de voorgrond duidelijk hoorbaar blijven. Draai de knop verder naar rechts om een groter gedeelte van het signaal uit te faden.

Bandstopfilter

Met het effect Bandstopfilter verwijdert u frequenties die in de buurt van het opgegeven middelpunt liggen. Met het besturingselement Midden geeft u de frequentie op die u wilt verwijderen. Als u storingsgeluiden van een elektriciteitskabel verwijdert, typt u een waarde die overeenkomt met de frequentie van de elektriciteitskabel die wordt gebruikt door het elektrische systeem op de plaats waar de clip is opgenomen. Zo typt u voor Noord-Amerika en Japan 60 Hz en voor de meeste andere landen 50 Hz.

PitchShifter (Alleen Windows)

Met het effect PitchShifter stelt u de toonhoogte van het binnenkomende signaal in. Gebruik dit effect als u hoge stemmen wilt verlagen of lage stemmen wilt verhogen. U kunt elke eigenschap aanpassen met de grafische besturingselementen in de weergave Aangepaste setup of door de waarden voor de individuele parameters te wijzigen.

Pitch Hiermee geeft u de toonhoogtewijziging op in stappen van halve tonen. Het aanpasbare bereik ligt tussen -12 en +12 halve tonen.

FineTune Hiermee stelt u het raster van halve tonen nauwkeurig in.

Formant behouden Hiermee voorkomt u dat formanten in de audioclip worden gewijzigd. Als u de toonhoogte van een hoge stem verhoogt, bijvoorbeeld, kunt u met dit besturingselement voorkomen dat de stem cartoonachtig gaat klinken.

Reverb (Alleen Windows)

Met het effect Reverb voegt u sfeer en warmte toe aan een audioclip. Het effect voorziet het geluid van een galm die het zou hebben als het live was opgenomen. Klik op het driehoekje naast de knop Aangepaste setup om de volgende opties weer te geven:

PreDelay Hiermee bepaalt u de tijd tussen het signaal en de weerklink. Deze instelling staat in onderling verband met de afstand die een geluid aflegt naar de muren waarop het geluid weerkaatst en de afstand terug naar de luisteraar in een live-omgeving.

U kunt de instelling aanpassen met de grafische besturingselementen in de weergave Aangepaste setup of door de waarden voor de individuele parameters te wijzigen.

Absorption Hiermee bepaalt u het percentage waarin het geluid wordt geabsorbeerd.

Grootte Hiermee bepaalt u de grootte van de kamer als een percentage.

Dichtheid Hiermee stelt u de dichtheid van de “staart” van de weerklink in. Met de waarde Grootte bepaalt u het bereik waarbinnen u de dichtheid kunt instellen.

Lo Damp Hiermee bepaalt u de hoeveelheid demping voor lage frequenties (in decibellen). Door lagere frequenties te dempen, voorkomt u dat de weerklink rommelt of dof klinkt.

Hi Damp Hiermee bepaalt u de hoeveelheid demping voor hoge frequenties (in decibellen). Met lage instellingen is de weerklink zachter.

Mix Hiermee bepaalt u de hoeveelheid weerklink.

Kanalen omwisselen

Met het effect Kanalen omwisselen wisselt u de plaatsing van gegevens van het linker- en rechterkanaal om.

Hoge tonen

Met het effect Hoge tonen verhoogt of verlaagt u de hogere frequenties (4000 Hz en hoger). Met het besturingselement Verhogen bepaalt u de hoeveelheid, gemeten in decibellen, waarmee u de frequentie wilt verhogen of verlagen. Hiermee kunt u bijvoorbeeld compenseren dat de lage instrumenten de hoge instrumenten overstemmen in een soundtrack.

Volume

Gebruik het effect Volume in plaats van het effect Vast volume als u het volume vóór andere standaardeffecten wilt renderen. Met het effect Volume maakt u een omhulsel voor een clip, zodat u het audioniveau kunt verhogen zonder dat *clipping* optreedt. Clipping treedt op wanneer het signaal buiten het dynamische bereik valt dat acceptabel is voor uw hardware en leidt vaak tot vervormde audio. Positieve waarden geven een toename in het volume aan en negatieve waarden geven een afname aan. Het effect Volume is alleen beschikbaar voor clips.

Opmerking: U kunt de meeste volumewijzigingen uitvoeren met het vaste effect Volume. U kunt dit aanvullende effect Volume toepassen wanneer andere effecten (zoals Reverb of Bas) het volume van de clip te veel verhogen of verlagen. U kunt ook het volume van de ene clip uitfaden en tegelijkertijd het volume van de volgende clip upfaden door één van de audio-overgangen voor cross-faden te slepen van de weergave Effecten van het deelvenster Taken naar het cutpunt tussen de clips.

Hoofdstuk 11: Effecten animeren

U kunt effecten animeren met voorinstellingen die voorgedefinieerde hoofdframewaarden hebben, of met hoofdframes die u maakt met uw eigen waarden. Met voorinstellingen kunt u effecten snel en op eenvoudige wijze animeren, terwijl u met aangepaste hoofdframes nauwkeuriger en ingewikkelder animaties kunt maken.

Basisinformatie over effecten animeren

Hoofdframes

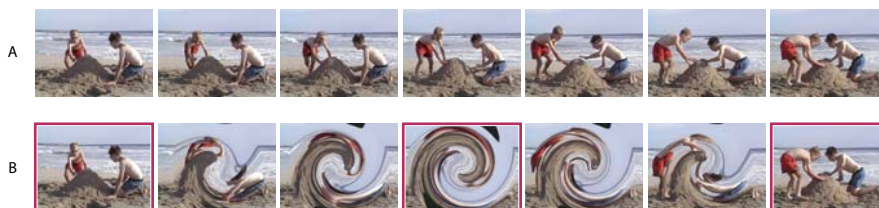
Hoofdframes zijn de videoframes waarin specifiek waarden zijn ingesteld voor de eigenschappen van een effect. Een eigenschap van een effect verandert na verloop van tijd omdat de waarden veranderen van het ene hoofdframe naar het andere. Als u een effect wilt animeren, moet u dus waarden instellen in hoofdframes.

Met elk hoofdframe geeft u een andere waarde op voor een eigenschap van een effect op een bepaald tijdpunt. Adobe Premiere Elements *interpoleert* de waarden tussen hoofdframes en creëert zo een overgang van het ene hoofdframe naar het andere. Als u bijvoorbeeld een vervagingseffect wilt maken dat wijzigt naarmate de tijd verstrijkt, kunt u drie hoofdframes instellen: een eerste frame zonder vervaging, een tweede frame met vervaging en een derde frame zonder vervaging. Aan de hand van *interpolatie* neemt de vervaging geleidelijk toe tussen het eerste en het tweede hoofdframe en neemt de vervaging al even geleidelijk af tussen het tweede en het derde hoofdframe.

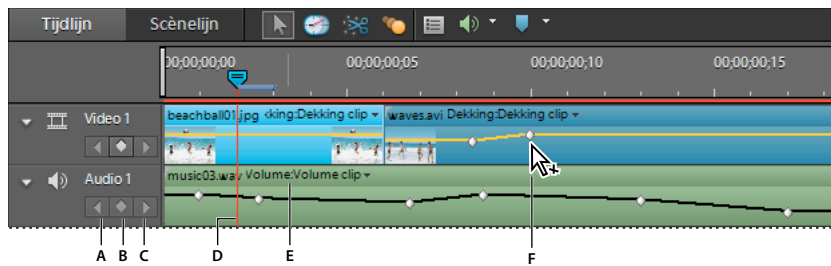
Wanneer u animaties wilt maken met gebruik van hoofdframes, dient u drie eenvoudige stappen uit te voeren:

- 1 Pas een effect toe op een voorinstelling of een clip.
- 2 Voeg meerdere hoofdframes toe voor dat effect.
- 3 Geef de hoofdframewaarden voor de eigenschappen van het effect op.

Opmerking: U kunt bepaalde effecten niet animeren met hoofdframes. Zie “[Overzicht van effecten](#)” op pagina 173 voor meer informatie over de afzonderlijke effecten.



Gemarkeerde frames geven aan waar de hoofdframes voor het effect Kronkel zijn toegevoegd.
A. Originele video B. Video met geanimeerd effect Kronkel, geïnterpoleerd voor tussenliggende frames



Besturingselementen voor hoofdframes in de tijdlijn

A. De knop Vorig hoofdframe B. Knop Hoofdframe toevoegen/verwijderen C. De knop Volgend hoofdframe D. Huidige-tijdindicator
E. Het menu Effecteigenschappen F. De aanwijzer voor Hoofdframe toevoegen

Meer Help-onderwerpen

[“Effecten”](#) op pagina 151

[“Wijziging besturen met gebruik van interpolatie”](#) op pagina 219

[“Hoofdframewaarden opgeven”](#) op pagina 218

Hoofdframes weergeven en bewerken

U kunt hoofdframes weergeven en bewerken in de weergave Eigenschappen van het deelvenster Taken. In de weergave Eigenschappen worden alle effecteigenschappen, hoofdframes en interpolatiemethoden tegelijkertijd weergegeven, maar slechts voor één geselecteerde clip. De tijdlijn kan de hoofdframes voor meerdere clips tegelijkertijd weergeven, maar kan slechts één eigenschap per clip weergeven.

Als u de weergave Eigenschappen voor effecten wilt openen, klikt u op Bewerken in het deelvenster Taken. Vervolgens klikt u op de knop Effecten om de weergave Effecten te openen en daarna klikt u op Effecten bewerken onder in het deelvenster. In het algemeen gebruikt u de weergave Eigenschappen voor de volgende taken:

- Het aanbrengen van gedetailleerde wijzigingen in meerdere hoofdframewaarden.
- Het bewerken van hoofdframes van effecten met meerdere of tweedimensionale waarden, zoals Beweging of Perspectief.
- Het bewerken van hoofdframes in de scènelijn.

In het algemeen gebruikt u de tijdlijn voor de volgende taken:

- Het snel weergeven en aanpassen van hoofdframes voor één effect.
- Het bewerken van hoofdframes van effecten met één eendimensionale waarde, zoals Dekking of Volume.



Mocht u het effect Beweging van een clip willen animeren, dan kunt u rechtstreeks in het deelvenster Monitor werken terwijl u hoofdframes toevoegt in de tijdlijn of de weergave Eigenschappen.

Meer Help-onderwerpen

[“Hoofdframes toevoegen”](#) op pagina 214

[“Een voorinstelling met effecten maken”](#) op pagina 159

[“Een clip animeren”](#) op pagina 222

Hoofdframes weergeven in de weergave Eigenschappen van het deelvenster Taken

U kunt elk hoofdframe weergeven in het hoofdframegebied van de weergave Eigenschappen van het deelvenster Taken. Als een effect dat geanimeerde eigenschappen bevat, wordt samengevouwen, wordt een hoofdframesamenvatting  weergegeven. Hoofdframesamenvattingen worden weergegeven in het hoofdframegebied en komen overeen met alle afzonderlijke eigenschappenhoofdframes die tot het effect behoren. U kunt samenvattingen van hoofdframes niet bewerken, ze dienen slechts ter verwijzing.

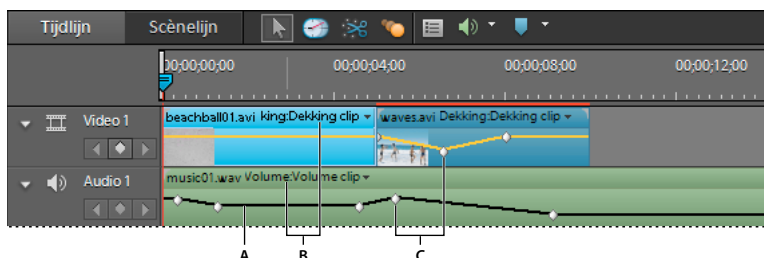
- 1 Selecteer de clip in de tijdlijn.
- 2 Klik in de weergave Effecten van het deelvenster Taken op de knop Effecten bewerken.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u het hoofdframegebied wilt weergeven, klikt u op de knop Hoofdframes tonen in de weergave Eigenschappen. Klik nogmaals op de knop om het hoofdframegebied te verbergen. Vergroot zo nodig de weergave Eigenschappen om het hoofdframegebied te zien.
 - Als u de tijdliniaal wilt laten overeenkomen met de in- en uitpunten van een clip, klikt u met de rechtermuisknop in de weergave Eigenschappen of houdt u Ctrl ingedrukt en kikt u in deze weergave. Selecteer vervolgens Aan clip vasthechten in het menu. (Deze optie is standaard geselecteerd.) Schakel deze optie uit als u de tijdlijn wilt uitbreiden zodat deze overeenkomt met alle clips in de tijdlijn.
 - Als u de tijdliniaal groter of kleiner wilt maken, sleept u de schuifregelaar van de liniaal naar links of rechts.

Hoofdframes weergeven in de tijdlijn

In de tijdlijn voor video- en audio-effecten ziet u de hoofdframes die van toepassing zijn op elke clip. In het geval van individuele clips kunnen slechts de hoofdframes van één eigenschap tegelijkertijd worden weergegeven.

- ❖ Voer een van de volgende handelingen uit in de tijdlijn:
 - Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op de clip. Kies vervolgens Hoofdframes clip tonen > [naam eigenschappencategorie] > [naam eigenschap].
 - Klik in het menu met effecteigenschappen (de zwarte driehoek) boven de clip en kies de eigenschap. (Wellicht dient u in te zoomen om het menu te kunnen zien.)

Opmerking: Het menu met effecteigenschappen bevat alleen de effecten die al zijn toegepast op de desbetreffende clip, waaronder de vaste effecten (Retoucheren, Beweging, Dekking en Volume).



Besturingselementen voor hoofdframes in de tijdlijn
A. Hoofdframegrafiek B. Menu's Effecteigenschappen C. Hoofdframes

Hoofdframes toevoegen, kopiëren en verwijderen

Hoofdframes toevoegen

U kunt hoofdframes toevoegen in de weergave Eigenschappen van het deelvenster Taken of in de tijdlijn. In de tijdlijn zijn het toevoegen van hoofdframes en het opgeven van hoofdframewaarden twee verschillende taken. In de weergave Eigenschappen kunt u beide taken combineren in één stap.

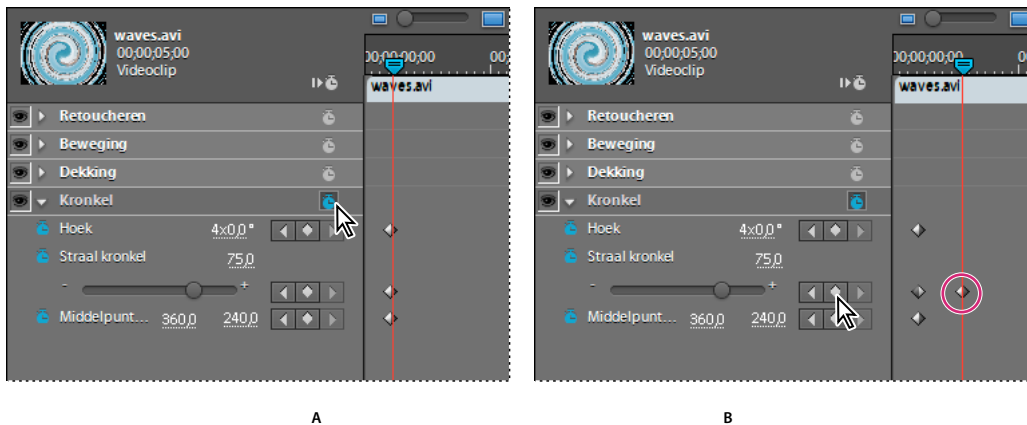
Meer Help-onderwerpen

“[Een voorinstelling voor effecten toepassen](#)” op pagina 159

“[Hoofdframewaarden opgeven](#)” op pagina 218

Hoofdframes toevoegen in de weergave Eigenschappen

Als de knop Animatie in- en uitschakelen is geselecteerd, maakt Adobe Premiere Elements automatisch hoofdframes in de weergave Eigenschappen als u de huidige-tijdindicator verplaatst en eigenschapswaarden wijzigt. U kunt ook handmatig hoofdframes maken met de knop Hoofdframe toevoegen/verwijderen. U moet ten minste twee hoofdframes met verschillende waarden maken om een effect te kunnen animeren.



Hoofdframes toevoegen in de weergave Eigenschappen

A. Klik op de knop Animatie in- en uitschakelen om hoofdframes voor alle eigenschappen van een effect te activeren. **B.** Rechts van de eigenschappeninstellingen wordt de knop Hoofdframe toevoegen/verwijderen beschikbaar voor het toevoegen of verwijderen van hoofdframes voor elke eigenschap afzonderlijk.

- 1 Selecteer in de tijdlijn of scènelijn de clip met het effect dat u wilt animeren.
- 2 Klik in de weergave Effecten van het deelvenster Taken op de knop Effecten bewerken.
- 3 Vouw het effect uit in de weergave Eigenschappen. Klik op Hoofdframes tonen wanneer het hoofdframegebied verborgen is. U moet wellicht de weergave Eigenschappen vergroten om het hoofdframegebied te kunnen zien.
- 4 Klik op de knop Animatie in- en uitschakelen  om hoofdframes te activeren voor de effecteigenschappen. Hierdoor wordt het eerste hoofdframe ingesteld voor elk van de eigenschappen van het gekozen effect.
- 5 Verplaats de huidige-tijdindicator naar de plaats waar u een hoofdframe wilt toevoegen.
- 6 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik op de knop Hoofdframe toevoegen/verwijderen .
 - Pas de waarde voor de effecteigenschap aan.

Opmerking: Als een hoofdfraam wordt gemaakt voor het eerste of na het laatste bestaande hoofdfraam voor een eigenschap, neemt het nieuwe hoofdfraam dezelfde waarde aan als het bestaande hoofdfraam. Als het tussen hoofdfraam valt, neemt het nieuwe hoofdfraam echter een waarde aan die wordt geïnterpoleerd tussen de waarden van het voorafgaande en het volgende hoofdfraam.

7 Herhaal stappen 4 en 5 zo vaak u wilt.

Hoofdfraam toevoegen aan de tijdlijn

Nadat u hoofdfraam hebt toegevoegd aan de tijdlijn, kunt u waarden voor hoofdfraam opgeven om het effect te animeren.

- 1 Klik in de tijdlijn op het menu met effecteigenschappen (de zwarte driehoek) boven de clip en kies de eigenschap die u wilt animeren. (Wellicht dient u in te zoomen om het menu te kunnen zien.)
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Houd Ctrl ingedrukt en klik in de gele eigenschapsgrafiek op de plaats waar u een hoofdfraam wilt toevoegen. De muisaanwijzer neemt de vorm van het pictogram Hoofdfraam toevoegen  aan wanneer u Ctrl ingedrukt houdt en de muis boven de eigenschapsgrafiek plaatst.
 - Verplaats de huidige-tijdindicator naar de positie waar het hoofdfraam moet verschijnen en klik op de knop Hoofdfraam toevoegen/verwijderen .
- 3 Voeg de gewenste hoofdfraam toe.

Opmerking: Als een hoofdfraam wordt gemaakt voor het eerste of na het laatste bestaande hoofdfraam voor een eigenschap, neemt het nieuwe hoofdfraam dezelfde waarde aan als het bestaande hoofdfraam. Als het tussen hoofdfraam valt, neemt het nieuwe hoofdfraam echter een waarde aan die wordt geïnterpoleerd tussen de waarden van het voorafgaande en het volgende hoofdfraam.

Hoofdfraam kopiëren

U kunt dezelfde hoofdfraamwaarden snel op een andere clip of een ander tijdpunt toepassen door de hoofdfraam te kopiëren en te plakken. Wanneer u hoofdfraam plakt, wordt het eerste hoofdfraam bij de huidige tijd weergegeven. De andere hoofdfraam volgen in relatieve volgorde. De hoofdfraam blijven na het plakken geselecteerd zodat u ze, indien nodig, meteen kunt verplaatsen.

Hoofdfraam worden alleen naar de op dat moment geselecteerde clip geplakt. Die clip moet dezelfde eigenschap weergeven als de gekopieerde hoofdfraam.

Opmerking: Wanneer de doelclip korter is dan de bronclip, worden hoofdfraam die na het uitpunt van de doelclip zijn geplakt alleen weergegeven wanneer u de optie Aan clip vasthechten uitschakelt in de weergave Eigenschappen. Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op Aan clip vasthechten om deze optie uit te schakelen.

Hoofdfraam kopiëren en plakken in de weergave Eigenschappen

- 1 Selecteer de clip in de tijdlijn.
- 2 Klik in de weergave Effecten van het deelvenster Taken op de knop Effecten bewerken.
- 3 Vouw het effect uit in de weergave Eigenschappen. Klik op Hoofdfraam tonen wanneer het hoofdfraamgebied verborgen is. U moet wellicht de weergave Eigenschappen vergroten om het hoofdfraamgebied te kunnen zien.
- 4 Houd Ctrl ingedrukt en klik op de hoofdfraam om ze te selecteren, of klik en sleep de muis om een selectiekader rond een groep hoofdfraam te tekenen.
- 5 Kies Bewerken > Kopiëren.

6 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Verplaats de huidige-tijdindicator naar de plaats waar u het eerste hoofdfraam wilt weergeven en kies Bewerken > Plakken.
- Selecteer nog een clip, vouw de desbetreffende eigenschap uit in de weergave Eigenschappen, verplaats de huidige-tijdindicator naar de gewenste positie voor het eerste hoofdfraam en kies Bewerken > Plakken.

Hoofdframes kopiëren en plakken in de tijdlijn

- 1 Geef in de tijdlijn het hoofdfraam of de hoofdframes weer die u wilt kopiëren.
- 2 Selecteer een of meerdere hoofdframes. (Klik terwijl u Shift ingedrukt houdt om meerdere hoofdframes te selecteren.)
- 3 Kies Bewerken > Kopiëren.
- 4 Selecteer in de tijdlijn de clip waarin u de hoofdframes wilt plakken.
- 5 Selecteer in het menu met effecteigenschappen boven de clip de eigenschap waarnaar u de hoofdframes wilt plakken. Wanneer de eigenschap niet beschikbaar is in het menu, dient u eerst het effect met de eigenschap toe te passen.
- 6 Verplaats de huidige-tijdindicator naar het tijdpunt waar u de hoofdframes wilt weergeven.
- 7 Kies Bewerken > Plakken.

Hoofdframes verwijderen

U kunt afzonderlijke hoofdframes van een effecteigenschap verwijderen, alle hoofdframes van één effecteigenschap verwijderen of alle hoofdframes van alle eigenschappen van een effect verwijderen.

Meer Help-onderwerpen

[“Een effect verwijderen”](#) op pagina 157

[“Effecten toepassen en voorvertonen”](#) op pagina 153

Een hoofdfraam verwijderen

- ❖ Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Selecteer de clip en klik op Effecten bewerken in de weergave Effecten van het deelvenster Taken om deze weer te geven in de weergave Eigenschappen. (Klik op Hoofdframes tonen wanneer het hoofdfraamgebied verborgen is. U moet wellicht de weergave Eigenschappen vergroten om het hoofdfraamgebied te kunnen zien. Selecteer een of meer hoofdframes en druk op de knop Delete. U kunt ook de huidige-tijdindicator in de weergave Eigenschappen naar het hoofdfraam slepen en op de knop Hoofdfraam toevoegen/verwijderen klikken.
 - Klik op het menu met effecteigenschappen (de zwarte driehoek) boven de clip in de tijdlijn en kies de eigenschap die het hoofdfraam bevat. Selecteer het hoofdfraam en druk op de knop Delete. U kunt ook de huidige-tijdindicator naar het hoofdfraam slepen en klikken op de knop Hoofdfraam toevoegen/verwijderen , onder de naam van de track in de tijdlijn.

Alle hoofdframes verwijderen uit een effecteigenschap

- 1 Selecteer de clip in de tijdlijn.
- 2 Klik in de weergave Effecten van het deelvenster Taken op de knop Effecten bewerken.
- 3 Klik op Hoofdframes tonen wanneer het hoofdfraamgebied verborgen is.

4 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u alle hoofdfames voor één eigenschap van het effect wilt verwijderen, vouwt u het effect uit en klikt u op de knop Animatie in- en uitschakelen  links van de naam van de eigenschap.
- Als u alle hoofdfames voor alle eigenschappen van het effect wilt verwijderen, klikt u op de knop Animatie in- en uitschakelen  rechts van de naam van het effect.

5 Klik op OK wanneer u wordt gevraagd de verwijdering te bevestigen.

De hoofdfames worden definitief verwijderd en de waarde van elke eigenschap krijgt de waarde van de huidige tijd.

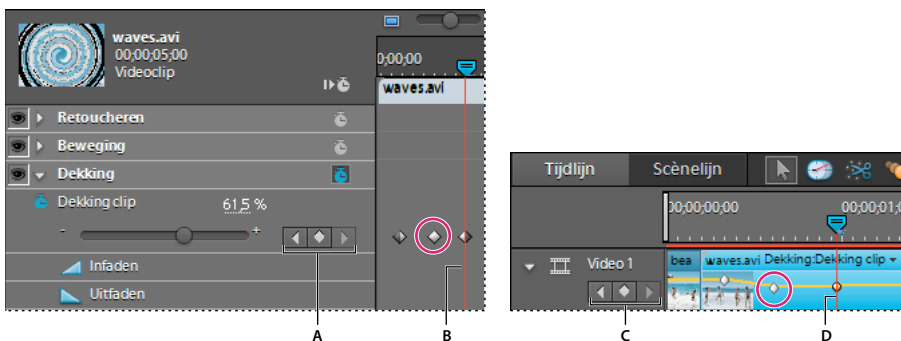
 U kunt verwijderde hoofdfames niet herstellen door de knop Animatie in- en uitschakelen opnieuw te activeren. Maar u kunt wel Bewerken > Ongedaan maken kiezen of de handeling verwijderen in het deelvenster Historie.

Hoofdfames aanpassen

Hoofdframes selecteren

U kunt hoofdframes als een reeks selecteren met de hoofdframenavigator, afzonderlijk met het Selectiegereedschap of u kunt, in de weergave Eigenschappen van het deelvenster Taken, de huidige-tijdindicator magnetisch laten uitlijnen op hoofdframes en alle hoofdframes voor een eigenschap selecteren.

Zowel in de tijdlijn als in de weergave Eigenschappen zijn geselecteerde hoofdframes gearceerd in  en zijn niet-geselecteerde hoofdframes niet gearceerd . Daarnaast worden in de weergave Eigenschappen de linkerhelft van beginhoofdframes  en de rechterhelft van eindhoofdframes  donker weergegeven.



Hoofdframenavigators

A. Hoofdframenavigators in de weergave Eigenschappen B. Huidige-tijdindicator C. Hoofdframenavigators in de tijdlijn D. Huidige-tijdindicator

- Wanneer u de huidige-tijdindicator naar een bepaald hoofdframe wilt verplaatsen, klikt u op de knop Naar vorige hoofdframe  of de knop Naar volgende hoofdframe  in de hoofdframenavigators (onder de tracknaam in de tijdlijn en rechts van de eigenschapnaam in de weergave Eigenschappen).
- Selecteer het selectiegereedschap  en klik op een hoofdframe om een bepaald hoofdframe te selecteren. (Wanneer u het gereedschap boven een hoofdframe in de tijdlijn plaatst, neemt de aanwijzer de vorm van het pictogram voor hoofdframebewerking  aan.)
- Wanneer u meerdere hoofdframes wilt selecteren, selecteert u het selectiegereedschap , houdt u Shift ingedrukt en selecteert u de desbetreffende hoofdframes.
- Klik op de naam van een eigenschap in de weergave Eigenschappen om alle hoofdframes voor een eigenschap te selecteren. (Klik bijvoorbeeld op Positie om alle Positie-hoofdframes voor een clip te selecteren.)

- Wanneer u de huidige-tijdindicator magnetisch wilt laten uitlijnen op een hoofdfraam, houdt u Shift ingedrukt en sleept u de huidige-tijdindicator in de weergave Eigenschappen naar een hoofdfraam.

Hoofdfraamwaarden opgeven

U geeft verschillende eigenschapwaarden op voor meerdere hoofdfraam om een effect te animeren. U kunt hoofdfraamwaarden wijzigen in de weergave Eigenschappen van het deelvenster Taken of in de tijdlijn.

Het wijzigen van hoofdfraam in de tijdlijn is vooral geschikt om de dekking en het volume aan te passen. Gebruik de weergave Eigenschappen om gedetailleerdere wijzigingen aan te brengen.

Meer Help-onderwerpen

[“De positie van een clip animeren”](#) op pagina 222

[“Wijzigingen tussen hoofdfraam besturen”](#) op pagina 219

Hoofdfraamwaarden opgeven in de weergave Eigenschappen

Wanneer u de waarde van een bestaand hoofdfraam wilt wijzigen in de weergave Eigenschappen, dient u de huidige-tijdindicator op het hoofdfraam te plaatsen. Wanneer u een eigenschapwaarde wijzigt op een plaats die geen hoofdfraam bevat, maakt u een nieuw hoofdfraam als de knop Animatie in- en uitschakelen  is ingedrukt.

- 1 Selecteer de clip in de tijdlijn.
- 2 Klik in de weergave Effecten van het deelvenster Taken op de knop Effecten bewerken.
- 3 Vouw in de weergave Eigenschappen de effecteigenschap uit met de hoofdfraam waarvoor u waarden wilt opgeven.
- 4 Klik op de knop Naar vorige hoofdfraam  of Naar volgende hoofdfraam  om het hoofdfraam te selecteren.
- 5 Sleep of geef de eigenschapwaarde op.

Zie [“Overzicht van effecten”](#) op pagina 173 voor informatie over een bepaalde effecteigenschap.

Hoofdfraamwaarden opgeven in de tijdlijn

- 1 Klik op het menu met effecteigenschappen (de zwarte driehoek) boven de clip en kies de eigenschap die u wilt wijzigen. (Wellicht dient u in te zoomen om het menu te kunnen zien.)
- 2 Selecteer het selectiegereedschap  en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Sleep een hoofdfraam om een afzonderlijk hoofdfraam te wijzigen. (De muisaanwijzer neemt de vorm van het pictogram voor hoofdfraambewerking aan .)
 - Wanneer u meerdere of niet-aangrenzende hoofdfraam wilt wijzigen, houdt u Shift ingedrukt, klikt u op de desbetreffende hoofdfraam en sleept u deze vervolgens. (De muisaanwijzer neemt de vorm van het pictogram voor hoofdfraambewerking aan .)
 - Wanneer u de hoofdfraamgrafiek wilt wijzigen, sleept u deze. (De muisaanwijzer neemt de vorm van het pictogram voor grafiekbewerking aan .)

Opmerking: Tijdens het slepen van een hoofdfraam of een grafiek worden de locatie en de waarde van het frame of de grafiek weergegeven als knopinfo. De effecteigenschap bepaalt de eenheden en waarden die worden weergegeven.

Hoofdframes verplaatsen

Wanneer u hoofdframes verplaatst, verplaatst u de waarden en de instellingen in de hoofdframes. Het verplaatsen van hoofdframes is een eenvoudige manier om de snelheid van animaties te wijzigen. Als u hoofdframes verder uit elkaar plaatst, wordt de animatie vertraagd, en als u ze dichterbij elkaar plaatst, wordt de animatie versneld.

U kunt geselecteerde hoofdframes over en voorbij andere hoofdframes verplaatsen. Bovendien kunt u ze voorbij de in- en uit-punten van de clip slepen, maar het slepen wordt wel beperkt door de limieten van de bronmedia.

- Wanneer u een hoofdframe wilt verplaatsen, sleept u het hoofdframepictogram naar de gewenste tijd.
- Wanneer u meerdere hoofdframes wilt verplaatsen, houdt u Shift ingedrukt en klikt u om meerdere hoofdframes te selecteren en sleept u vervolgens geselecteerde hoofdframes naar de gewenste tijd. Alle geselecteerde hoofdframes behouden hun relatieve positie.

Opmerking: Het eerste hoofdframe beschikt altijd over het pictogram voor het eerste hoofdframe  en het laatste hoofdframe beschikt altijd over het pictogram voor het laatste hoofdframe . Als u een hoofdframe in het midden van de clip voorbij het eerste of laatste hoofdframe verplaatst, worden de pictogrammen aangepast.

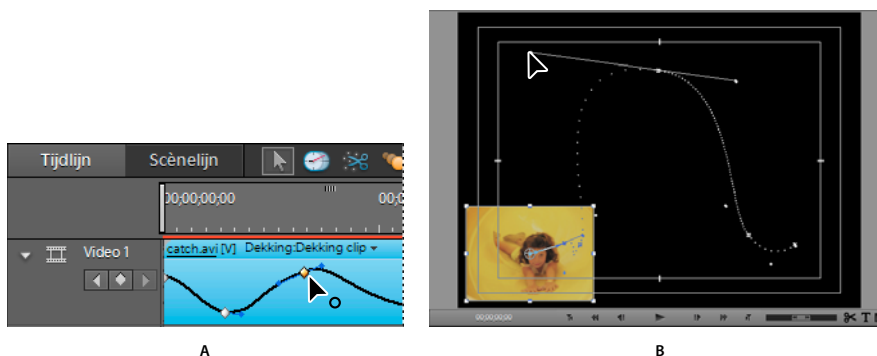
Wijzigingen tussen hoofdframes besturen

Wijziging besturen met gebruik van interpolatie

De overgang van het ene hoofdframe in het volgende wordt *interpolatie* genoemd. Hoofdframe-interpolatie kan *tijdelijk* (aan tijd gerelateerd), *ruimtelijk* (aan ruimte gerelateerd) of beide zijn. Alle hoofdframes in Adobe Premiere Elements maken gebruik van tijdelijke interpolatie. Voor de animatie van een effect, zoals Alflagloed, wordt tijdelijke interpolatie gebruikt. Voor het animeren van de positie van een effect wordt ruimtelijke interpolatie gebruikt, omdat het object langs een bewegingspad moet worden verplaatst.

Daarnaast gebruiken hoofdframes ofwel lineaire interpolatie ofwel Bezier-interpolatie. Adobe Premiere Elements gebruikt standaard lineaire interpolatie, dat zorgt voor dezelfde wijzigingssnelheid tussen hoofdframes en zo animaties een ritmisch of mechanisch aanzien geeft. Als u de snelheid wilt variëren waarmee effecteneigenschappen worden gewijzigd tussen hoofdframes, gebruikt u Bezier-interpolatie.

Interpolatiemethoden kunnen per hoofdframe variëren, zodat een eigenschap kan versnellen vanaf het eerste hoofdframe en in het volgende hoofdframe kan vertragen. Interpolatiemethoden zijn vooral nuttig voor het wijzigen van de snelheid van de beweging voor een clip met animatie.



De hoofdframe-interpolatie aanpassen

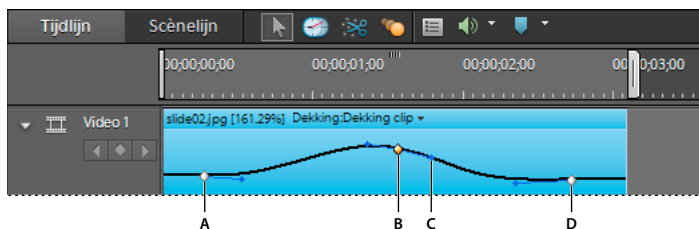
A. De vloeiendheid van tijdelijke interpolatie aanpassen in de tijdlijn B. De vloeiendheid van ruimtelijke interpolatie aanpassen in het deelvvenster Monitor

De wijzigingssnelheid bepalen met Bezier-interpolatie

Wanneer u een Bezier-interpolatiemethode selecteert, kunt u de Bezier-handgrepen van een hoofdfraam slepen. Deze handgrepen zijn in twee richtingen werkende besturingselementen waarmee u de curve van het lijnsegment tussen hoofdfraam aanpast. De curve die u maakt, bepaalt de wijzigingssnelheid tussen hoofdfraam. Bij een rechte lijn tussen hoofdfraam vindt de wijziging bijvoorbeeld plaats met dezelfde snelheid van begin tot einde, terwijl bij een curve met de vorm van een heuvel de wijziging langzaam begint, snel versnelt en langzaam eindigt.

Wanneer u met het eerste of het laatste hoofdfraam in een animatie werkt, verschijnen er alleen Bezier-handgrepen aan de rechter- of linkerzijde van het hoofdfraam. U kunt alleen de uitgaande curve van het eerste hoofdfraam en de binnenkomende curve van het tweede hoofdfraam aanpassen.

Wanneer u met een tussenliggend hoofdfraam in een animatie (ook wel een standaardhoofdfraam genoemd) werkt, verschijnen er Bezier-handgrepen aan weerszijden van het hoofdfraam. U kunt zowel de uitgaande als de binnenkomende curven van elk standaardhoofdfraam aanpassen.



Weergave van Bezier-handgrepen op basis van de locatie van het hoofdfraam
A. Eerste hoofdfraam B. Standaardhoofdfraam C. Handgreep van hoofdfraam D. Laatste hoofdfraam

Bezier-handgrepen toevoegen of aanpassen

- ❖ Wanneer u de snelheid van ruimtelijke interpolatie wilt aanpassen, gebruikt u het deelvenster Monitor. Wanneer u de snelheid van tijdelijke interpolatie wilt aanpassen, gebruikt u de tijdlijn. Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Wanneer u Bezier-handgrepen aan een hoofdfraam wilt toevoegen, klikt u met de rechtermuisknop op het hoofdfraam en kiest u een Bezier-interpolatiemethode in het menu.
 - Sleep de Bezier-handgreep omhoog of omlaag om de helling van de curve aan te passen.
 - Sleep de Bezier-handgreep naar links of rechts wanneer u het bereik dat de curve beïnvloedt, wilt aanpassen.

Bezier-interpolatiemethoden

Afhankelijk van het type Bezier-interpolatie dat u gebruikt, beschikt u in Adobe Premiere Elements over verschillende niveaus van controle over Bezier-curven.

Bezier Verschafft de meest nauwkeurige besturing, aangezien u de vorm van de padsegmenten aan beide zijden van het hoofdfraam handmatig aanpast. In tegenstelling tot de andere interpolatiemethoden functioneren de twee richtingshandgrepen op een Bezier-hoofdfraam op onafhankelijke wijze, zodat u een gebogen bewegingspad kunt maken dat ineens verandert in een hoek. Deze interpolatiemethode is ideaal voor het tekenen van een bewegingspad met een ingewikkelde vorm.

Wanneer u Bezier-interpolatie toepast op het hoofdfraam van een effecteigenschap, wordt een vloeiende overgang aan beide zijden van het hoofdfraam gemaakt. De aanvankelijke positie van de richtingshandgrepen wordt berekend met gebruik van de methode die ook wordt gebruikt in Auto Bezier-interpolatie.

Auto Bezier Maakt een vloeiende wijzigingssnelheid mogelijk via een hoofdfraam.

Wanneer u de waarde van een Auto Bezier-hoofdfraam wijzigt, wordt de positie van de richtingshandgrepen automatisch gewijzigd om een vloeiende wijzigingssnelheid tussen hoofdfraam te behouden. Deze aanpassingen wijzigen de vorm van de segmenten aan beide zijden van het hoofdfraam. Wanneer het vorige en volgende hoofdfraam

ook gebruikmaken van Auto Bezier-interpolatie, verandert de vorm van de segmenten aan de uiteinden van het vorige of volgende hoofdframe ook. Wanneer u een Auto Bezier-richtingshandgreep handmatig aanpast, zet u deze om in een hoofdframe van het type Continu Bezier.

Continu Bezier Net als bij Auto Bezier-interpolatie, bereikt u met Continu Bezier-interpolatie een vloeiende snelheid van wijzigingen via een hoofdframe. U dient de posities van de Continu Bezier-richtingshandgrepen echter handmatig in te stellen. Met de aanpassingen wijzigt u de vorm van de segmenten aan weerszijden van het hoofdframe. Wanneer u Continu Bezier-interpolatie toepast op alle hoofdframes van een eigenschap, worden de waarden bij elk hoofdframe aangepast om vloeiende wijzigingssnelheden te bereiken. De vloeiende wijzigingen blijven behouden wanneer u een Continu Bezier-hoofdframe verplaatst.

De interpolatiemethode van een hoofdframe vaststellen

1 Selecteer de clip in de tijdlijn en kies Venster > Eigenschappen.

2 Controleer in de weergave Eigenschappen van het deelvenster Taken het pictogram van het hoofdframe:

Lineair  Dit is de standaardmethode. De waarden worden gelijkmatig in de tijd geïnterpoleerd.

Vasthouden  De waarden worden niet geïnterpoleerd, maar blijven hetzelfde tot aan het volgende hoofdframe.

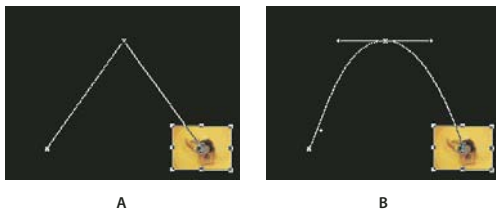
Auto Bezier  Waarden worden op vloeiende en natuurlijke wijze geïnterpoleerd terwijl het hoofdframe nadert en passeert.

Overig  Dit pictogram wordt voor alle andere methoden gebruikt. U geeft handmatig de vloeiendheid van interpolatie op met gebruik van een Bezier-handgreep of de opdracht Langzaam op snelheid komen of Langzaam tot stilstand komen. (Deze opdrachten wijzigen de waarden langzamer terwijl een hoofdframe nadert en passeert.)

De interpolatiemethode van een hoofdframe wijzigen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik in de tijdlijn of in de weergave Eigenschappen (Venster > Eigenschappen) met de rechtermuisknop op een hoofdframe en kies een interpolatiemethode. Klik nogmaals met de rechtermuisknop op het hoofdframe om een interpolatiemethode te kiezen voor de tweede helft van het hoofdframe.
- Houd Ctrl ingedrukt en klik op het hoofdframe in de tijdlijn om de verschillende interpolatiemethoden te doorlopen en een methode te selecteren.



De hoofdframe-interpolatie wijzigen

A. Lineair ruimtelijk hoofdframe B. Bezier-interpolatie

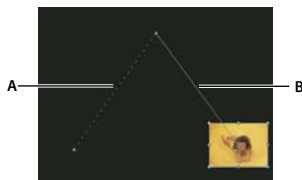
 Gebruik de opdrachten Langzaam op snelheid komen en Langzaam tot stilstand komen om de hoofdframe-interpolatie snel aan te passen.

De positie van een clip animeren

Een clip animeren

U maakt animaties, inzetten en gesplitste schermen door een clip rechtstreeks te bewerken in het deelvenster Monitor en hoofdframes in te stellen in de tijdlijn of in de weergave Eigenschappen. Door de positie en de schaal van een clip aan te passen in het deelvenster Monitor, kunt u de clips in de tracks eronder zichtbaar maken en interessante composities maken.

Wanneer u de positie van een clip animeert, wordt de beweging van de clip aangeduid aan de hand van een bewegingspad in het deelvenster Monitor. Kleine witte kruisjes verwijzen naar posities met hoofdframes, stippellijnen verwijzen naar posities met geïnterpoleerde frames en het cirkelvormige ankerpuntsymbool verwijst naar het middelpunt van de clip bij het huidige frame. De ruimte tussen de stippen geeft de snelheid tussen de hoofdframes aan: een brede tussenruimte geeft snelle beweging aan, terwijl dicht op elkaar geplaatste stippen een langzamere beweging aangeven.



Bewegingspad in deelvenster Monitor
A. Snelle beweging B. Langzame beweging (slow motion)

- 1 Selecteer een clip in de tijdlijn.
 - 2 Klik op de clip in het deelvenster Monitor. Rond de omtrek van de clip worden handgrepen weergegeven.
- Opmerking:** Wanneer u de handgrepen van de clip niet ziet, verlaagt u het vergrotingsniveau van het deelvenster Monitor, zodat het grijze werkgebied zichtbaar wordt.
- 3 Verplaats de huidige-tijdindicator in de tijdlijn naar de plaats waar u de animatie wilt beginnen, een willekeurig frame tussen de huidige in- en uitpunten van de clip.
 - 4 Vouw het effect Beweging uit in de weergave Eigenschappen (Venster > Eigenschappen) en klik op de knop Animatie in- en uitschakelen . Er wordt een hoofdframepictogram weergegeven bij de huidige-tijdindicator voor elke eigenschap. (Klik op Hoofdframes tonen wanneer het hoofdframegebied verborgen is. U moet wellicht de weergave Eigenschappen vergroten om het hoofdframegebied te kunnen zien.)
 - 5 Wijzig in het deelvenster Monitor de hoofdframewaarde door de aanwijzer bij een van de acht vierkante handgrepen van de clip te plaatsen om een van de volgende aanwijzers te gebruiken:

Selectieaanwijzer  Hiermee stelt u de waarde voor de positie in.

Rotatieaanwijzer  Hiermee stelt u de waarde voor de rotatie in.

Schaalaanwijzer  Hiermee stelt u de waarde voor de schaal in.

Opmerking: Wanneer de cliphandgrepen uit het zicht verdwijnen, dient u het effect Beweging weer te selecteren in de weergave Eigenschappen.

- 6 In de tijdlijn of in de weergave Eigenschappen verplaatst u de huidige-tijdindicator naar de positie waar u een nieuw hoofdframe met nieuwe waarden wilt maken.
- 7 Stel nieuwe waarden in in het deelvenster Monitor door de clip op dezelfde manier als in stap 5 te bewerken. Er wordt een nieuw hoofdframe weergegeven bij de huidige-tijdindicator.

8 Herhaal stappen 6 en 7 zo vaak u wilt.



Zorg dat het werkgebied zichtbaar blijft als u de clip buiten het scherm wilt plaatsen, het werkgebied bevindt zich namelijk buiten het zichtbare gebied van het scherm.

Meer Help-onderwerpen

[“Standaardeffecten en vaste effecten”](#) op pagina 151

De vaste effecten Dekking en Volume animeren

- 1 Selecteer de clip in de tijdlijn.
- 2 Klik in de weergave Effecten van het deelvenster Taken op de knop Effecten bewerken.
- 3 Plaats in de weergave Eigenschappen de huidige-tijdindicator op de plaats waar u de animatie wilt laten beginnen.
- 4 Klik op de knop Infaden .
- 5 Verplaats de huidige-tijdindicator naar de positie waar de animatie moet stoppen.
- 6 Klik op de knop Uitfaden .

Het bewegingspad van een clip aanpassen

U kunt een bewegingspad aanpassen door het hoofdfraam Positie (aangegeven door een wit kruis) te slepen in het deelvenster Monitor.

- 1 Selecteer in de tijdlijn een clip die hoofdfraam met het effect Beweging heeft.
- 2 Klik op de clip in het deelvenster Monitor. Het bijbehorende bewegingspad wordt weergegeven.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Sleep de handgreep van het hoofdfraam in het deelvenster Monitor om een bestaand hoofdfraam te verplaatsen.
 - Stel de huidige tijd tussen bestaande hoofdfraam in en sleep de afbeelding in het deelvenster Monitor om een nieuw Positie-hoofdfraam te maken. Er wordt een nieuw hoofdfraam weergegeven.



Wanneer u de timing van hoofdfraam wilt wijzigen, verplaatst u hoofdfraam in de weergave Eigenschappen.

Meer Help-onderwerpen

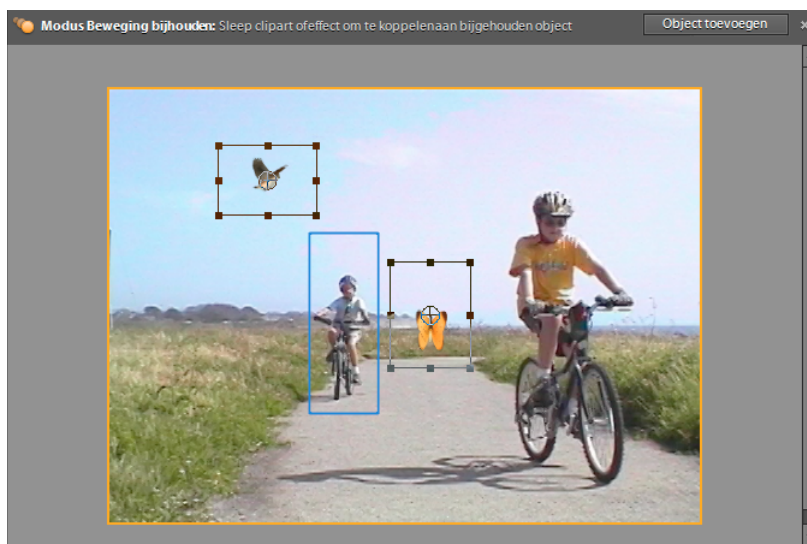
[“Standaardeffecten en vaste effecten”](#) op pagina 151

[“Hoofdfraam verplaatsen”](#) op pagina 219

Het effect Beweging bijhouden

Het is mogelijk om afbeeldingen, zoals clipart of callouts (bijvoorbeeld via spraak- of gedachteballonnen) toe te voegen aan bepaalde gedeelten van een clip. Stel bijvoorbeeld dat er een persoon in uw clip voorkomt die door een park wandelt. Nu wilt u graag naast deze persoon een vlinder toevoegen die met hem meevliegt. U kunt dit effect bereiken in Adobe® Premiere® Elements 9. Adobe Premiere Elements houdt de beweging van de persoon bij en maakt een pad met de bewegingsgegevens. Deze paden met bewegingsgegevens ontstaan wanneer clips worden geanalyseerd met Automatische analyse. Wanneer u een niet-geanalyseerde clip in de tijdlijn of in de scènelijn plaatst, wordt deze automatisch geanalyseerd. Wanneer u clipart aan een bewegend object toevoegt, wordt dit niet met het bewegend object geschaald. Als u bijvoorbeeld een persoon bijhoudt die in de richting van de camera loopt en u voegt clipart toe, dan wordt de clipart niet geschaald tot dezelfde grootte als de persoon.

💡 *Beweging bijhouden werkt het best bij clips met minimale beweging van de camera en duidelijke beweging van het onderwerp.*



Beweging bijhouden

Handmatig beweging bijhouden

Adobe Premiere Elements biedt eveneens een modus voor het handmatig bijhouden van beweging.

- 1 Sleep de clip naar de tijdlijn of de scènelijn.
- 2 Klik op een clip in de tijdlijn of de scènelijn en klik op het pictogram Beweging bijhouden 🍷.

Het dialoogvenster Beweging bijhouden wordt weergegeven.

- 3 Klik op Nee om de modus voor het handmatig bijhouden van beweging in te schakelen. In deze modus kunt u een object markeren, zodat u dit handmatig kunt bijhouden. Zie [“Beweging van niet-geanalyseerde clips bijhouden vanaf de tijdlijn/scènelijn”](#) op pagina 225 voor meer informatie over het markeren van objecten voor handmatig bijhouden.

Opmerking: U voorkomt dat de beweging van een object niet goed wordt bijgehouden in de handmatige modus door het desbetreffende object in te sluiten. Als u bijvoorbeeld de beweging van het hoofd van iemand wilt bijhouden, zorgt u ervoor dat de grenzen van het vak de randen van het hoofd bedekken. Er mogen geen grote lege gebieden zijn.

Beweging van niet-geanalyseerde clips bijhouden in de werkruimte Indelen

Als u de beweging van niet-geanalyseerde clips wilt bijhouden, dient u de clips eerst te analyseren in de werkruimte Indelen.

- 1 Klik in de werkruimte Indelen met de rechtermuisknop op een clip of houd Ctrl ingedrukt en klik op een clip. Kies daarna Automatische analyse uitvoeren.

Opmerking: De clip wordt nu automatisch geanalyseerd. De voorkeuren voor Automatisch analyse worden ingesteld in Elements Organizer. U kunt de gewenste filters voor het analyseren door Elements Organizer selecteren of de selectie ervan opheffen. Selecteer bij Beweging bijhouden het filter Bewegend object in de voorkeuren voor Automatische analyse..

- 2 Plaats de geanalyseerde clip in de tijdlijn of in de scènelijn.
- 3 Als u de modus Beweging bijhouden wilt inschakelen, klikt u op het pictogram Beweging bijhouden  links van de zoomregelaars.
- 4 In de modus Beweging bijhouden wordt in het deelvenster Monitor alleen de inhoud van de geselecteerde clip weergegeven in plaats van een samengestelde weergave van alle clips. Automatisch bijgehouden objecten worden geel omkaderd in het venster Monitor.

Opmerking: U kunt ook handmatig aangeven dat u objecten wilt bijhouden. Klik op Object toevoegen om objecten toe te voegen die u wilt bijhouden.

- 5 Sleep een clipartafbeelding naar het deelvenster Monitor. U kunt de clipartafbeelding aan het bijgehouden object (frame) koppelen als het gele bijgehouden object blauw wordt. U kunt ook effecten toevoegen aan bijgehouden objecten. Zie “Effectenmasker” op pagina 227 voor meer informatie.

Opmerking: Tijdens het slepen van de clipart wordt een van de bijgehouden objecten automatisch gemarkeerd. Als u een ander bijgehouden object wilt kiezen, blijft u de clipart over het andere bijgehouden object slepen tot het gewenste bijgehouden object blauw gemarkeerd is.

- 6 Plaats de clipart in het gewenste bijgehouden object en laat de muisknop los om de clipart aan het bewegingspad te koppelen.

Belangrijk: U kunt de clipart die aan een object is gekoppeld niet ontkoppelen en aan een ander object koppelen. Als u de clipart echter aan een verkeerd object hebt gekoppeld en de clip op de monitor hebt neergezet, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt terwijl u klikt en verwijdt u de clipart. Sleep de clipart nogmaals om deze aan het gewenste object te koppelen.

- 7 Klik weer in de tijdlijn of in de scènelijn om de modus Beweging bijhouden te sluiten en de clipart toe te passen op het bewegingspad en de vereiste hoofdframes te genereren.

Belangrijk: Als u hoofdframes wilt genereren, klikt u op de navigatieknop Volgend frame bij de afspeelknoppen in het deelvenster Monitor.

Beweging van niet-geanalyseerde clips bijhouden vanaf de tijdlijn/scènelijn

Volg de onderstaande stappen om de beweging van niet-geanalyseerde clips bij te houden:

- 1 Sleep de clip naar de tijdlijn of de scènelijn.
- 2 Klik op een clip in de tijdlijn of de scènelijn en klik op het pictogram Beweging bijhouden .

Het dialoogvenster Beweging bijhouden wordt weergegeven.

3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op Ja om de clip te analyseren. De analyse wordt alleen uitgevoerd voor het filter Beweging bijhouden en de modus Beweging bijhouden wordt ingeschakeld. In de modus Beweging bijhouden wordt in het deelvenster Monitor alleen de inhoud van de geselecteerde clip weergegeven in plaats van een samengestelde weergave van alle clips. Automatisch bijgehouden objecten worden geel omkaderd in het venster Monitor.
- Klik op Nee om de modus voor het handmatig bijhouden van beweging in te schakelen. In deze modus kunt u een object markeren, zodat u dit handmatig kunt bijhouden.

Opmerking: Ga naar stap 5 als u op Ja hebt geklikt. Ga naar stap 4 als u op Nee hebt geklikt.

- 4** Sleep het weergegeven frame om het object te markeren en klik op Object bijhouden om het bewegingspad van het bijgehouden object bij te houden. Het bijgehouden object wordt weergegeven als een geel frame. Als u meer objecten wilt bijhouden, klikt u nogmaals op Object toevoegen en voegt u een nieuw bij te houden object toe.
- 5** Sleep een clipartafbeelding naar het deelvenster Monitor. U kunt de clipartafbeelding aan het bijgehouden object (frame) koppelen als het gele bijgehouden object blauw wordt. U kunt ook effecten toevoegen aan bijgehouden objecten. Zie “Effectenmasker” op pagina 227 voor meer informatie.

Opmerking: Tijdens het slepen van de clipart wordt een van de bijgehouden objecten automatisch gemarkeerd. Als u een ander bijgehouden object wilt kiezen, blijft u de clipart over het bijgehouden object slepen tot het gewenste bijgehouden object blauw gemarkeerd is.

- 6** Plaats de clipart in het gewenste bijgehouden object en laat de muisknop los om de clipart aan het bewegingspad te koppelen.

Belangrijk: U kunt de clipart die aan een object is gekoppeld niet ontkoppelen en aan een ander object koppelen. Als u de clipart echter aan een verkeerd object hebt gekoppeld en de clip op de monitor hebt neergezet, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt terwijl u klikt en verwijdt u deze clipart. Sleep de clipart nogmaals om deze aan het gewenste object te koppelen.

- 7** Klik weer in de tijdlijn of in de scènelijn om de modus Beweging bijhouden te sluiten en de clipart toe te passen op het bewegingspad en de vereiste hoofdframes te genereren.

Belangrijk: Als u hoofdframes wilt genereren, klikt u op de navigatieknop Volgend frame bij de afspeelknoppen in het deelvenster Monitor.

Beweging van geanalyseerde clips bijhouden

- 1** Plaats de geanalyseerde clip in de tijdlijn of in de scènelijn.
- 2** Als u de modus Beweging bijhouden wilt inschakelen, klikt u op het pictogram Beweging bijhouden  links van de zoomregelaars.
- 3** In de modus Beweging bijhouden wordt in het deelvenster Monitor alleen de inhoud van de geselecteerde clip weergegeven in plaats van een samengestelde weergave van alle clips. Automatisch bijgehouden objecten worden geel omkaderd in het venster Monitor.

Opmerking: U kunt ook handmatig aangeven dat u objecten wilt bijhouden. Klik op Object toevoegen om objecten toe te voegen die u wilt bijhouden.

- 4** Sleep een clipartafbeelding naar het deelvenster Monitor. U kunt de clipartafbeelding aan het bijgehouden object (frame) koppelen als het gele bijgehouden object blauw wordt. U kunt ook effecten toevoegen aan bijgehouden objecten. Zie “Effectenmasker” op pagina 227 voor meer informatie.

Opmerking: Tijdens het slepen van de clipart wordt een van de bijgehouden objecten automatisch gemarkeerd. Als u een ander bijgehouden object wilt kiezen, blijft u de clipart over het andere bijgehouden object slepen tot het gewenste bijgehouden object blauw gemarkeerd is.

- 5 Plaats de clipart in het gewenste bijgehouden object en laat de muisknop los om de clipart aan het bewegingspad te koppelen.

Belangrijk: U kunt de clipart die aan een object is gekoppeld niet ontkoppelen en aan een ander object koppelen. Als u de clipart echter aan een verkeerd object hebt gekoppeld en de clip op de monitor hebt neergezet, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt terwijl u klikt en verwijdert u deze clipart. Sleep de clipart nogmaals om deze aan het gewenste object te koppelen.

- 6 Klik weer in de tijdlijn of in de scènelijn om de modus Beweging bijhouden te sluiten en de afbeelding toe te passen op het bewegingspad en de vereiste hoofdframes te genereren.

Belangrijk: Als u hoofdframes wilt genereren, klikt u op de navigatieknop Volgend frame bij de afspeelknoppen in het deelvenster Monitor.

Effectenmasker

Met Effectenmasker kunt u effecten toepassen op een geselecteerd gebied van een clip.

- 1 Selecteer een clip in de tijdlijn.
- 2 Klik met de rechtermuisknop op de clip of houd Ctrl ingedrukt en klik op de clip. Selecteer vervolgens Effectenmasker > Toepassen. In het deelvenster Monitor verschijnt een rechthoek die het gebied aangeeft waarop Effectenmasker wordt toegepast. Sleep de rechthoek naar het gebied waarop u Effectenmasker wilt toepassen. U kunt de afmeting van de rechthoek wijzigen door de handgrepen in elke hoek te verslepen.

Opmerking: U kunt ook Clip > Effectenmasker > Toepassen selecteren.

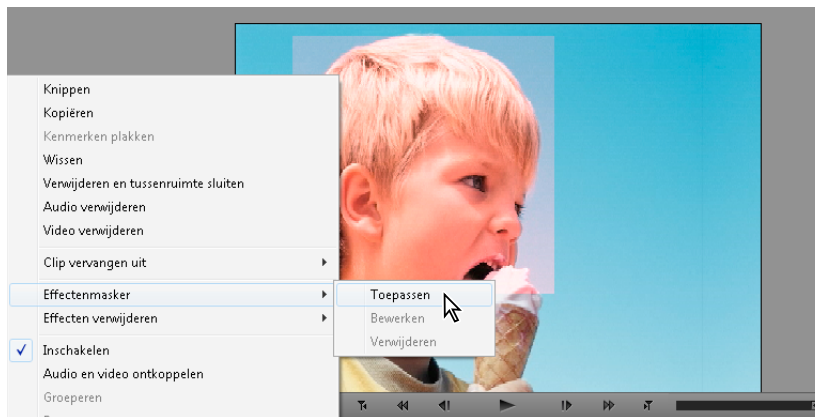
- 3 Selecteer Bewerken > Effecten in het deelvenster Taken.
- 4 Selecteer het effect dat u aan de clip wilt toevoegen en klik op Toepassen.

Het effect wordt toegevoegd aan het gebied dat u in de clip hebt geselecteerd. Effecten die eerder aan de clip zijn toegevoegd, komen ook op het masker te staan.

U kunt Effectenmasker ook toepassen in de modus Beweging bijhouden.

- 1 Selecteer een clip in de tijdlijn of scènelijn.
- 2 Selecteer de clip en klik op  om de modus Beweging bijhouden in te schakelen.
- 3 Selecteer een bijgehouden object (weergegeven als een geel frame).
- 4 Selecteer Bewerken > Effecten.
- 5 Sleep het gewenste effect naar het bijgehouden object in het deelvenster Monitor.

Het effectenmasker wordt automatisch toegepast en het masker volgt de beweging van het object. Als u meerdere effecten op de clip toepast, gebruiken alle effecten hetzelfde masker.



Effectenmasker toepassen

Een effectenmasker bewerken of verwijderen

Voer een van de volgende handelingen uit om een effectenmasker te bewerken:

- Klik met de rechtermuisknop op de clip of houd Ctrl ingedrukt en klik op de clip. Selecteer vervolgens Effectenmasker > Bewerken.
- Selecteer Clip > Effectenmasker > Bewerken.

Het toegepaste masker wordt geselecteerd en u kunt nu de afmetingen van het masker wijzigen, het masker verplaatsen en effecten toevoegen of verwijderen.

Voer een van de volgende handelingen uit om een effectenmasker te verwijderen:

- Klik met de rechtermuisknop op de clip of houd Ctrl ingedrukt en klik op de clip. Selecteer vervolgens Effectenmasker > Verwijderen.
- Selecteer Clip > Effectenmasker > Verwijderen.

Het masker wordt verwijderd en de effecten die aan het masker zijn toegevoegd, worden nu op de volledige clip toegepast.

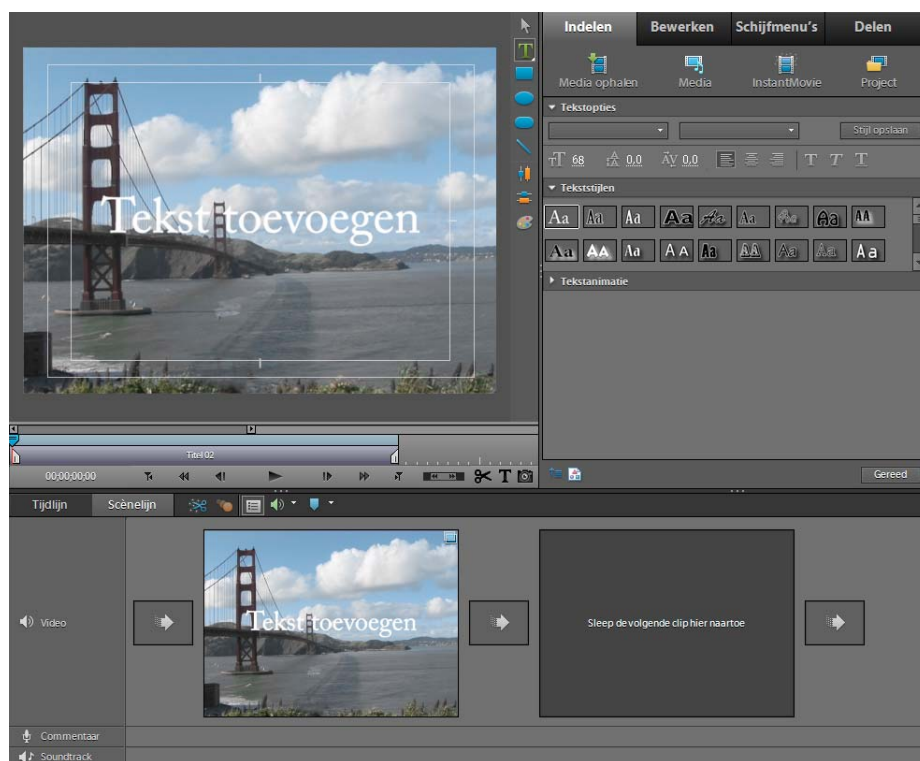
Hoofdstuk 12: Titels maken

U kunt aangepaste titels en afbeeldingen ontwerpen met Adobe Premiere Elements. Titels kunnen voor veel doeleinden worden gebruikt, variërend van het identificeren van personen en plaatsen op het scherm tot het generen van een aftiteling net zoals die in films wordt weergegeven. U kunt uw eigen titeltekst maken om boven een bestaande videoclip te plaatsen of u kunt een van de meegeleverde titelsjablonen gebruiken. Bovendien kunt u uw eigen horizontaal of verticaal schuivende, vervagende of groter wordende titeltekst maken, een van de meegeleverde tekststijlen gebruiken of tekst op elke gewenste manier opmaken en kleuren.

Titels maken en bijsnijden

Titels over beelden heen plaatsen

Alvorens een titel te creëren, selecteert u er een plaats voor. Als u een nieuwe titel maakt met het menu Titel, wordt de titel standaard over de eerste videoclip in het project heen geplaatst. U kunt de titel echter ook plaatsen in een leeg gedeelte van de tijdlijn zonder onderliggende video. In het laatste geval kunt u de titel later nog bovenop een clip plaatsen met slepen en neerzetten.



Een titel over beelden heen plaatsen

Wanneer u een titel maakt in een leeg gebied, plaatst Adobe Premiere Elements deze in de track Video 1 van de tijdlijn en in een leeg doelgebied in de scènelijn.

Opmerking: Als u een clip naar een titel in de scènelijn sleept of een clip op een track boven de titel in de tijdlijn plaatst, is de titel slecht zichtbaar, zodat deze doorgaans verdwijnt uit het deelvenster Monitor. Als u de titel weer zichtbaar wilt maken, klikt u op de knop Tijdlijn en sleept u de titel naar een hogere videotrack dan de track met de clip.

Een titel voor een stilstaand beeld maken

De gereedschappen voor het maken van titels in Adobe Premiere Elements zijn krachtig, maar gebruiksvriendelijk. U kunt elk lettertype gebruiken dat op uw computer is geïnstalleerd en grafische objecten maken met gebruik van de vormgereedschappen. Daarnaast kunt u gebruikmaken van sjablonen, vooraf ingestelde tekststijlen of afbeeldingen. Titeltekst kan in horizontale of verticale richting lopen. U kunt titels uitrekken of verkleinen, of deze een kleur of schaduw geven.



Horizontale of verticale tekst kiezen voor titels

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit in de tijdlijn of in de scènelijn:
 - Als u de nieuwe titel over een videoclip heen wilt plaatsen, selecteert u de clip.
 - Als u een titel zonder onderliggende video wilt toevoegen, selecteert u de eerste clip in de tijdlijn of in de scènelijn. Klik in de weergave Indelen van het deelvenster Taken op Project, klik vervolgens op de knop Nieuw item  en kies Zwarte video. Sleep de nieuwe zwarte videoclip in de tijdlijn of in de scènelijn naar het begin van de film.
 - Klik op het T-pictogram in het deelvenster Monitor om een titel zonder onderliggende video toe te voegen. Er wordt automatisch een standaardtitel met een zwarte achtergrond gemaakt.
- 2 Selecteer de clip waar de titel overheen is geplaatst of de zwarte videoclip en kies Indelen > Project, en klik vervolgens op de knop Nieuw item. Selecteer Titel in het contextmenu.

Adobe Premiere Elements plaatst standaardtekst in het deelvenster Monitor, in de modus voor titelbewerking.

- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u horizontale tekst wilt toevoegen, dubbelklikt u op de standaardtekst en typt u om deze te vervangen.
 - Als u verticale tekst wilt toevoegen, klikt u op de knop Tekstgereedschap en blijft u de muisknop indrukken . Kies vervolgens het gereedschap voor verticale tekst. Klik in het deelvenster Monitor en typ uw titel.
- 4 Klik op het selectiegereedschap  in het deelvenster Monitor en zet de tekst op de gewenste plaats.

De titel wordt opgeslagen en toegevoegd aan de projectweergave van het deelvenster Taken en aan de tijdlijn of de scènelijn.

Meer Help-onderwerpen

[“Een titel maken op basis van een sjabloon”](#) op pagina 234

[“Een titelbestand exporteren”](#) op pagina 250

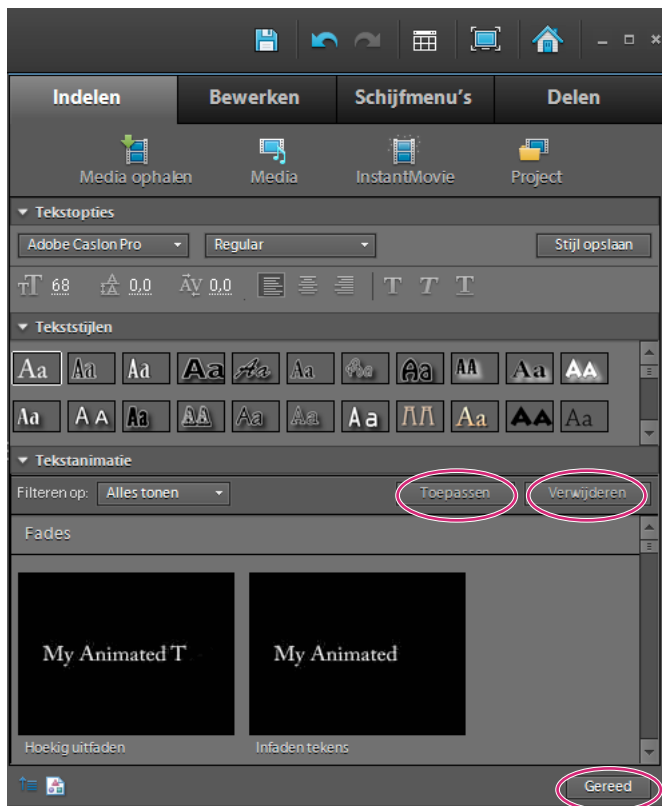
[“Tekst bewerken en opmaken”](#) op pagina 236

[“Stijlen toepassen op tekst en afbeeldingen”](#) op pagina 239

Een titel met geanimeerde tekst maken

U kunt eenvoudig een voorinstelling voor een animatie toepassen op elke stilstaande titel. Met de *voorinstellingen voor tekstanimatie* kunt snel en gemakkelijk de tekens in uw titel animeren: u kunt de tekens laten faden of naar voren laten springen, of vanaf de boven- of onderzijde van het scherm laten verschijnen. Zo kunt u met de voorinstelling voor infaden op basis van tekens, de tekens in uw titel direct een voor een laten infaden totdat de titel compleet is.

Plaats de aanwijzer op de miniatuur van de animatie in de sectie Tekstanimatie van het deelvenster Taken voor een voorvertoning van de animatie. (Als u het gedeelte Tekstanimatie wilt weergeven, selecteert u een titel zodat de titeleditorweergave wordt geactiveerd in het deelvenster Taken.)



Besturingselementen tekstanimatie

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer in de scènelijn de clip waar de titel overheen is geplaatst. Klik op de clip in het deelvenster Monitor en dubbelklik vervolgens op de titeltekst.
- Dubbelklik in de tijdlijn op de titel van de clip.

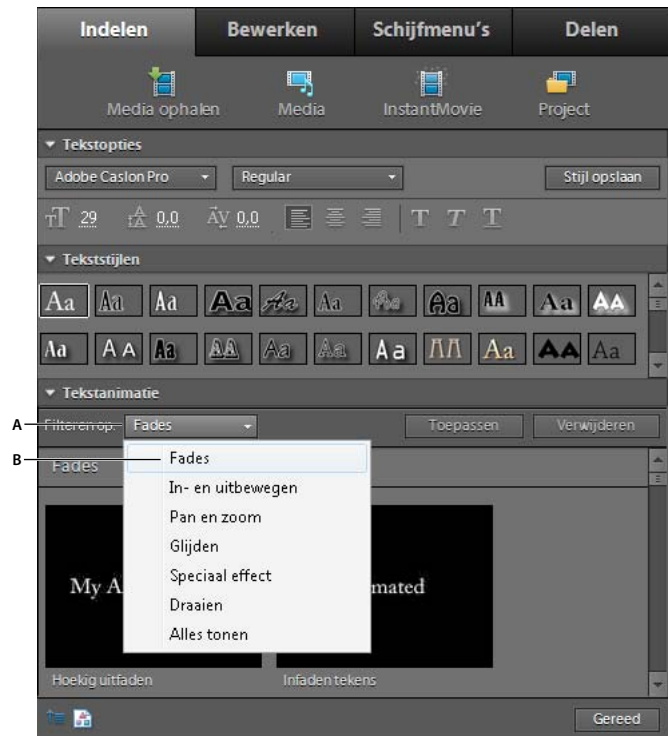
In het deelvenster Taken worden nu de tekstopties weergegeven.

2 Selecteer in het deelvenster Taken een animatievoorinstelling onder Tekstanimatie.

3 Voer een van de volgende handelingen uit om de voorinstelling op de titel toe te passen:

- Klik op Toepassen.
- Sleep de voorinstelling naar de titeltekst in het venster Monitor.

4 Klik op Gereed onder aan het deelvenster Taken om de weergave voor het bewerken van titels te sluiten.



A. Voorinstellingen voor tekstanimatie B. Menu's met categorieën voor voorinstellingen

Opmerking: Als u een animatie wilt verwijderen uit een titel, selecteert u de titeltekst en klikt u op de knop Verwijderen in de rechterbovenhoek van het gedeelte Tekstanimatie in het deelvenster Taken.

Een verticaal of horizontaal verschuivende titel maken

Hoewel voor sommige projecten statische titels en afbeeldingen toereikend zijn, vereisen andere projecten titels die door het beeld schuiven. Met de opties voor verticaal en horizontaal schuivende tekst maakt u in een handomdraai professioneel ogende, bewegende titels. De lengte van de titel in de tijdlijn bepaalt de snelheid van de verschuiving. Hoe langer de titelclip, hoe langzamer de verschuiving.

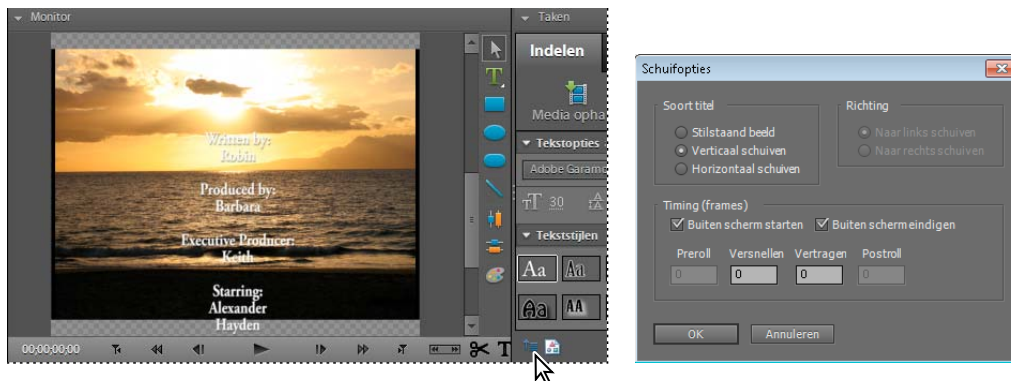
Met *Verticaal schuivende titels* bewegen tekens in verticale richting over het scherm.

Met *Horizontaal schuivende titels* bewegen tekens in horizontale richting over het scherm.

Met *Hoofdframes* kunt u tekens laten lopen langs een aangepast pad dat u maakt door verschillende positiehoofdframes op meerdere tijdpunten in te stellen.

Opmerking: U kunt geen verticaal of horizontaal schuivende tekst toevoegen aan of hoofdframes toepassen op een titel waarvoor een animatievoorinstelling wordt gebruikt. Wanneer u een animatievoorinstelling toepast, worden alle instellingen voor verticaal of horizontaal schuivende tekst of hoofdframes overschreven.

Gebruik de schuifopties als u een verticaal schuivende titel wilt omzetten in een horizontaal schuivende titel (of vice versa), als u de richting van de verschuiving wilt opgeven en de timing van de beweging wilt instellen.



Een horizontale verschuiving wordt over het algemeen gebruikt voor een aftiteling.

Meer Help-onderwerpen

[“De positie van een clip animeren”](#) op pagina 222

Een verticaal of horizontaal verschuivende titel maken

- Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u een titel wilt maken die verticaal door het beeld schuift, kiest u Titel > Nieuwe titel > Standaard verticaal schuiven.
 - Als u een titel wilt maken die horizontaal door het beeld schuift, kiest u Titel > Nieuwe titel > Standaard horizontaal schuiven.
- Maak de tekst en grafische objecten voor de titel. Gebruik de schuifbalk in het deelvenster Monitor om delen van de titel die buiten het scherm vallen, weer te geven. Wanneer de titel aan de scènelijn of de tijdlijn wordt toegevoegd, schuiven de verborgen delen van de titel in verticale of horizontale richting in beeld.
- Klik op de knop Opties verticaal schuiven/horizontaal schuiven  onder in het deelvenster Taken.
- Geef uw voorkeuren voor de opties op en klik op OK.

Opmerking: U kunt alleen voor titels die horizontaal schuiven een richting opgeven. Verticaal verschuivende titels schuiven altijd omhoog in het scherm.

Opties voor verticaal schuiven en horizontaal schuiven instellen

- Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Selecteer in de scènelijn de clip waar de titel overheen is geplaatst. Klik op de clip in het deelvenster Monitor en dubbelklik vervolgens op de titeltekst.
 - Dubbelklik op de titel van de clip in de tijdlijn. (Schuif zo nodig door de videotracks naar de track Video 2.)

In het deelvenster Taken worden nu de tekstopties weergegeven.

- Klik op de knop Opties verticaal schuiven/horizontaal schuiven  onder in het deelvenster Taken en stel de volgende opties naar wens in. Klik in het deelvenster Monitor buiten het vak om de omgezette titel op te slaan.

Soort titel Hiermee geeft u op welke soort titel u wilt gebruiken. Vakken die zijn gemaakt om verticaal of horizontaal door het beeld te schuiven, strekken zich uit buiten het scherm als u een schuivende titel omzet in een statische titel.

Buiten scherm starten Hiermee geeft u op dat het verticaal of horizontaal schuiven buiten beeld begint en dat de objecten in beeld schuiven.

Buiten scherm eindigen Hiermee geeft u op dat de verticale of horizontale verschuiving door moet gaan totdat de objecten buiten beeld zijn.

Preroll Hier geeft u het aantal frames op dat moet worden weergegeven voordat de verticale of horizontale verschuiving begint.

Versnellen Hier geeft u het aantal frames op waarmee de titel met een langzaam toenemende snelheid verticaal of horizontaal wordt verschoven totdat de titel de weergavesnelheid bereikt.

Vertragen Hier geeft u het aantal frames op waarmee de titel met een langzaam afnemende snelheid verticaal of horizontaal wordt verschoven totdat de verschuiving is voltooid.

Narollen Hier geeft u het aantal frames op dat moet worden weergegeven nadat de verticale of horizontale verschuiving is voltooid.

Naar links schuiven en Naar rechts schuiven Hier geeft u aan in welke richting een horizontale verschuiving plaatsvindt.

Een titel maken op basis van een sjabloon

De titelsjablonen die bij Adobe Premiere Elements worden geleverd, bieden u meerdere thema's en vooraf ingestelde layouts waarmee u snel en gemakkelijk een titel kunt maken. Sommige sjablonen bevatten afbeeldingen die betrekking kunnen hebben op het onderwerp van uw film, zoals sjablonen met het thema Baby of Vakantie. Andere sjablonen bevatten plaatsaanduidingen voor tekst die u kunt vervangen om de aftiteling voor uw film te maken. Sommige sjablonen hebben een transparante achtergrond, weergegeven als zwarte achtergronden, zodat de video zichtbaar is onder de titel. Andere zijn geheel ondoorzichtig.

U kunt elke tekst en elk object in de sjabloon heel eenvoudig wijzigen door het desbetreffende object te selecteren en het vervolgens te verwijderen of te overschrijven. U kunt ook objecten aan de titel toevoegen. Als u de sjabloon eenmaal hebt gewijzigd, wordt uw unieke versie van de titel samen met het project opgeslagen, zonder dat dit invloed heeft op de sjabloon waarop de titel is gebaseerd.

Opmerking: wanneer u een nieuwe sjabloon toepast, wordt de inhoud van de nieuwe sjabloon over de inhoud van de bestaande sjabloon geplaatst.

1 Klik op Bewerken in het deelvenster Taken en klik vervolgens op Titels .

2 Blader naar een sjabloon door sjablooncategorieën te kiezen in de twee titelmenu's.

U kunt werken in de scènelijn of de tijdlijn wanneer u titelsjablonen toevoegt.

3 Voer een van de volgende handelingen uit als u in de scènelijn werkt:

- Sleep de titelsjabloon van het deelvenster Taken naar een van de doelgebieden in de scènelijn. Als er zich een clip in het doelgebied bevindt, verschuift deze naar rechts om plaats te maken voor de nieuwe titel.
- Selecteer een clip in de scènelijn en sleep de sjabloon van het deelvenster Taken naar het deelvenster Monitor. De nieuwe titel wordt over de geselecteerde clip heen geplaatst.
- Selecteer de clip in de scènelijn, selecteer de sjabloon die u wilt toepassen en klik op Toepassen.

4 Voer een van de volgende handelingen uit als u in de tijdlijn werkt:

- Sleep de titelsjabloon van het deelvenster Taken naar een willekeurige locatie van een videotrack in de tijdlijn.
- Sleep de huidige-tijdindicator naar de gewenste plaats voor de titel en sleep de sjabloon naar het deelvenster Monitor.
- Selecteer de clip in de tijdlijn, selecteer de sjabloon die u wilt toepassen en klik op Toepassen.

5 Pas de titel desgewenst aan.

Meer Help-onderwerpen

[“Afbeeldingen aan titels toevoegen”](#) op pagina 241

Titels bijsnijden

Als u alle versies van een titel in een film wilt bijsnijden, gebruikt u de projectweergave van het deelvenster Taken. Als u een afzonderlijke versie van een titel wilt bijsnijden, selecteert u deze in de scènelijn of de tijdlijn. Het bijsnijden van een versie van een titel heeft gevolgen voor de lengte van die versie van de titel, maar niet voor de originele clip in het deelvenster Taken.

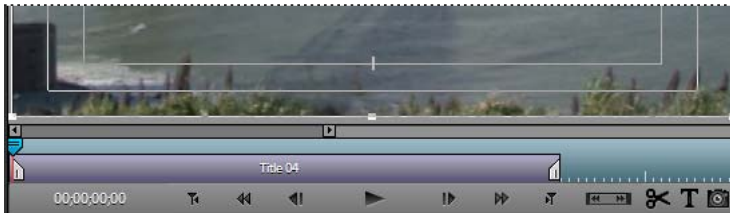
Alle versies van een titel bijsnijden

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Indelen en klik vervolgens op Project.
- 2 Dubbelklik op de titel in het deelvenster Taken. De titel wordt geopend in het voorvertoningsvenster.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit in het voorvertoningsvenster:
 - Sleep de greep Inpunt instellen  of de greep Uitpunt instellen  om de titel bij te snijden.
 - Sleep de huidige-tijdindicator naar de gewenste plaats en klik op de knop Inpunt instellen  of Uitpunt instellen  om een nieuw inpunt of uitpunt op te geven.
- 4 Klik op de knop Sluiten  in het voorvertoningsvenster.

De bijgesneden titel wordt opgeslagen in het deelvenster Taken.

Een afzonderlijke versie van een titel bijsnijden in het deelvenster Monitor

- 1 Selecteer in de scènelijn de titelclip of de clip waar de titel overheen is geplaatst.
- 2 Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik in het deelvenster Monitor, kies Selecteren en kies de naam van de titel die u wilt bijsnijden. In de mini-tijdlijn van het deelvenster Monitor wordt de titel aangegeven met een lavendelkleurige balk met de bestandsnaam van de titel.



Een titel in de mini-tijdlijn van het deelvenster Monitor

- 3 Sleep in het deelvenster Monitor de greep Inpunt instellen  of Uitpunt instellen  van de titelweergave om de titel bij te snijden.

Een afzonderlijke versie van een titel bijsnijden in de tijdlijn

- 1 Zoek in de tijdlijn de titel die u wilt bijsnijden in een van de videotracks. Mogelijk moet u de schuifbalk van de videotrack slepen om de titel weer te geven.
- 2 Houd de cursor boven een van beide uiteinden van de titel tot de cursor verandert in een rimpelbijsnijdcursor . Sleep de cursor vervolgens naar het einde van de titel om de titel bij te snijden. Tussenruimten worden automatisch verwijderd. Als u een zwarte videoclip voor uw titel hebt gemaakt, moet u deze ook bijsnijden.

Als u wilt bijsnijden zonder het gat te sluiten, houdt u Ctrl ingedrukt tijdens het slepen of houdt u Cmd ingedrukt terwijl u op het uiteinde van de clip klikt.

Tekst bewerken en opmaken

Een titel selecteren om te bewerken

Voordat u een titel kunt bewerken, dient u deze te selecteren in het deelvenster Monitor.

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer in de scènelijn de titelclip of de clip waar de titel overheen is geplaatst. Klik in het deelvenster Monitor op de clip om deze te selecteren en dubbelklik vervolgens op de tekst om deze te bewerken.
- Mogelijk moet u in de tijdlijn de schuifbalken aan de rechterzijde gebruiken om een titel te kunnen zien op de track Video waarop de titel is toegepast.



Tekstopties in het deelvenster Taken

De gereedschappen voor het bewerken van titels worden weergegeven en het gereedschap verandert in het gereedschap Tekst. In het deelvenster Taken worden nu tekstopties weergegeven, waarmee u opties kunt instellen voor de tekst in uw titel.

2 Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Monitor:

- Als u de invoegpositie wilt verplaatsen, klikt u tussen tekens of gebruikt u de toetsen Pijl-rechts en Pijl-links.
- Als u één teken of een groep aangrenzende tekens wilt selecteren, sleept u het gereedschap vanaf de knipperende invoegpositie om de tekens te selecteren.
- Als u een volledig tekstobject of een grafisch object wilt opmaken, klikt u op het object om het hele object te selecteren en wijzigt u de kenmerken van het object.

Tekst automatisch laten omlopen

1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

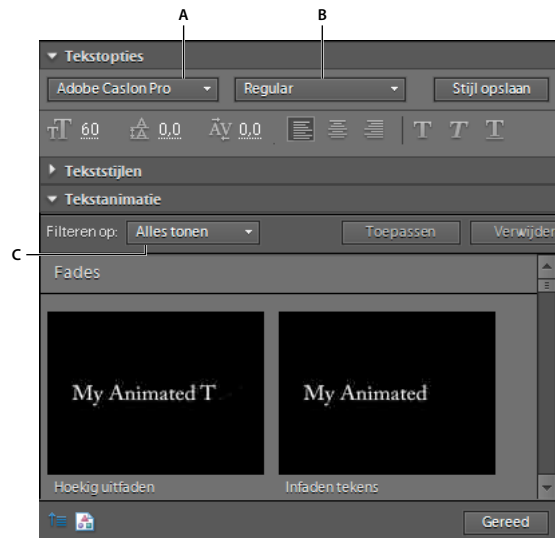
- Kies Titel > Tekstomloop.
- Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik in het deelvenster Monitor. Kies daarna Tekstomloop.

3 Klik in het deelvenster Monitor en typ uw titel.

Er wordt automatisch woordomloop toegepast op de woorden en er wordt een nieuwe regel tekst gestart wanneer de cursor de veilige titelmarge bereikt.

Lettertype, lettertypestijl en tekengrootte instellen

Sommige objecteigenschappen, zoals vulkleur en schaduw, gelden voor alle objecten die u maakt. Andere eigenschappen gelden alleen voor tekstobjecten. U vindt tekstinstellingen zoals lettertype, tekststijl en -uitlijning in het deelvenster Taken, in het menu Titel en in het pop-upmenu dat verschijnt wanneer u met de rechtermuisknop klikt of Ctrl ingedrukt houdt en in een vak in het deelvenster Monitor klikt. Andere opties zijn beschikbaar in het dialoogvenster Kleureigenschappen en in het menu Titel.



Lettertypeopties in het deelvenster Taken
A. Lettertypeopties B. Lettertypestijlopties C. Animatieopties

Opmerking: U kunt via het gedeelte Stijlen in het deelvenster Taken snel een favoriete set kenmerken (kleur, schaduw, enzovoort) op elk object toepassen.

Meer Help-onderwerpen

“[Stijlen](#)” op pagina 239

Een lettertype opgeven

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Selecteer de tekst in het deelvenster Monitor en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Kies in het gedeelte Tekstopties van het deelvenster Taken een lettertype in het menu Lettertype.

Een lettertypestijl opgeven

Veel lettertypen bevatten ingebouwde variaties, zoals vette, cursieve en smalle versies van lettertypen. Welke specifieke variaties beschikbaar zijn, hangt af van het lettertype.

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Selecteer de tekst in het deelvenster Monitor.
- 3 Voer in het gedeelte Tekstopties van het deelvenster Taken een van de volgende handelingen uit:
 - Kies een stijl in het menu Lettertypestijl.
 - Klik op een of meerder lettertypestijlpictogrammen: Vet **T**, Cursief *T*, Onderstreept T.

Opmerking: Wanneer een lettertype geen vette of cursieve versies bevat, worden de desbetreffende lettertypestijlpictogrammen in een lichtere tint weergegeven. U kunt elk gewenst lettertype onderstrepen.

De tekengrootte wijzigen

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Selecteer de tekst in het deelvenster Monitor en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Wijzig in het gedeelte Tekstopties van het deelvenster Taken de waarde voor Grootte .
 - Kies Titel > Grootte en kies een tekengrootte.

Tussenruimte, uitlijning en richting instellen

Het aanbrengen van ruimten tussen aaneengeschreven tekens wordt *tekenspatiëring* genoemd. Het kan handig zijn de tekenspatiëring te wijzigen om de tekst beter leesbaar te maken of om ervoor te zorgen dat een regel tekst meer of minder ruimte inneemt.

De spatiëring tussen regels tekst wordt *regelafstand* genoemd. Het kan handig zijn de regelafstand te wijzigen om een blok tekst beter leesbaar te maken of om ervoor te zorgen dat een blok tekst meer of minder ruimte inneemt.

De ruimte tussen tekens instellen

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Monitor:
 - Als u de ruimte tussen een reeks aaneengeschreven tekens wilt wijzigen, selecteert u het tekstbereik of het hele tekstobject.
 - Als u de ruimte tussen twee tekens wilt aanpassen, plaatst u de invoegpositie (de knipperende cursor) tussen de tekens.
- 3 Wijzig de waarde naast het tekenspatiëringpictogram  in het deelvenster Taken.

De spatiëring tussen regels tekst instellen

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Monitor:
 - Als u de ruimte tussen alle tekstregels wilt aanpassen, selecteert u het tekstobject.
 - Als u de ruimte tussen twee regels wilt aanpassen, plaatst u de invoegpositie op een willekeurige plaats in de tweede regel.
- 3 Wijzig de waarde naast het regelafstandpictogram  in het deelvenster Taken.

De uitlijning van alineatekst wijzigen

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Selecteer een alineatekstobject in het deelvenster Monitor.
- 3 Voer in het gedeelte Tekstopties van het deelvenster Taken een van de volgende handelingen uit:
 - Als u tekst links in het vak wilt uitlijnen, klikt u op Tekst links uitlijnen .
 - Als u de tekst in het vak wilt centreren, klikt u op Tekst centreren .
 - Als u de tekst rechts in het vak wilt uitlijnen, klikt u op Tekst rechts uitlijnen .

De tekstrichting wijzigen

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Selecteer een tekstobject in het deelvenster Monitor.
- 3 Kies Titel > Oriëntatie en selecteer Horizontaal of Verticaal.

Alineatekst opnieuw plaatsen

- 1 Selecteer een alineatekstobject in het deelvenster Monitor.
- 2 Sleep een greep van het selectiekader van de tekst om de grootte van het kader te wijzigen.

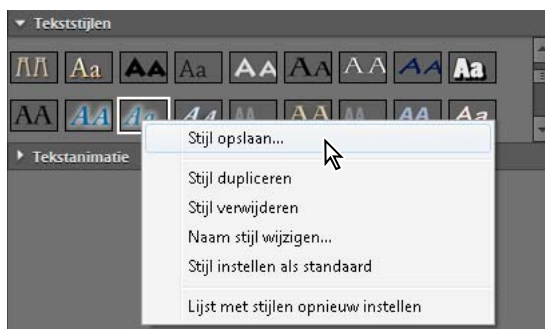
Stijlen toepassen op tekst en afbeeldingen

Stijlen

Adobe Premiere Elements bevat een aantal stijlen voor gebruik in titels, die u kunt toepassen op tekst, afbeeldingen of op beide. Elk van deze stijlen bevat vooraf ingestelde waarden voor kenmerken zoals lettertype, lijn, kleur en slagschaduw.

Op elke afbeelding en elk blok tekst dat u maakt, wordt een standaardstijl toegepast. U kunt deze stijl wijzigen door een van de beschikbare stijlen te selecteren of door de standaardstijl aan te passen.

U kunt een combinatie van kleureigenschappen en lettertypekenmerken als een *stijl* opslaan. Deze stijl kunt u vervolgens toepassen op elk gewenst tekst- of vormelement in de titel. U kunt zoveel stijlen opslaan als u wilt. Miniaturen van de stijlen verschijnen in het gedeelte Tekststijlen in het deelvenster Taken wanneer het deelvenster Monitor in titelbewerkingsmodus staat. De aangepaste stijlen worden samen met de beschikbare stijlen weergegeven, dus u kunt de aangepaste stijlen snel toepassen op alle projecten. Desgewenst kunt u de miniaturen van de stijlen wijzigen van Aa naar een willekeurige combinatie van twee tekens in het gedeelte met voorkeuren voor stijlstalen (Bewerken > Voorkeuren > Titelmaker / Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Titelmaker).



Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op een stijl om snel de opties te openen vanuit een contextgevoelig menu.

Een stijl maken

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Selecteer een object met de eigenschappen die u als een stijl wilt opslaan.
- 3 Klik op Stijl opslaan in het gedeelte Tekstopties van het deelvenster Taken.
- 4 Typ een naam voor de stijl en klik op OK. Er wordt een staal met de nieuwe stijl weergegeven in Tekststijlen.

Opmerking: Stijlen worden altijd weergegeven door een lettertype, zelfs als het object waarop u een stijl baseert een vormobject is.

Een stijl op een object toepassen

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Selecteer in het deelvenster Monitor het object waarop u de stijl wilt toepassen.
- 3 Klik in het gedeelte Tekststijlen van het deelvenster Taken op de stijlstaal die u wilt toepassen.

Een stijl verwijderen, dupliceren, instellen of de naam van een stijl wijzigen

Stijlen worden weergegeven in het gedeelte Tekststijlen van het deelvenster Taken. U kunt iedere beschikbare stijl gebruiken of uw eigen stijl maken.

- 1 Selecteer een titel.
- 2 Voer in het gedeelte Tekststijlen van het deelvenster Taken een van de volgende handelingen uit:
 - Als u een stijl wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op de stijl. Vervolgens kiest u Stijl verwijderen.

Opmerking: u kunt de vooraf ingestelde bibliotheek herstellen door te klikken op de knop *Resetten* in het gedeelte *Eigenschappen van stijl* in het deelvenster *Eigenschappen*.

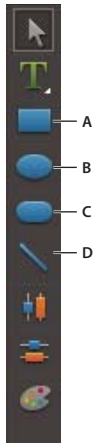
- Als u een stijl wilt dupliceren, klikt u met de rechtermuisknop op de stijl of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op de stijl. Vervolgens kiest u Stijl dupliceren. Een duplicaat van de geselecteerde stijl wordt weergegeven in Tekststijlen.
- Als u een stijl een nieuwe naam wilt geven, klikt u met de rechtermuisknop op de stijl of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op de stijl. Vervolgens kiest u Stijl hernoemen. Typ een nieuwe naam in het dialoogvenster Stijl hernoemen en klik op OK. In Romeinse talen worden namen die meer dan 32 tekens bevatten, afgebroken.
- Als u een standaardstijl wilt instellen, klikt u met de rechtermuisknop op de stijl of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op de stijl. Vervolgens kiest u Stijl instellen als standaard. De miniatuur van de standaardstijl wordt omgeven door een wit kader en deze stijl wordt automatisch toegepast wanneer u een nieuwe titel maakt.

Opmerking: De stijl die u het laatst hebt geselecteerd, blijft geselecteerd totdat u een nieuwe stijl kiest of een nieuwe titel maakt. Als u een nieuwe stijl maakt, wordt de standaardstijl geselecteerd.

Vormen en afbeeldingen aan titels toevoegen

Vormobjecten maken voor titels

U kunt de tekengereedschappen in het deelvenster Monitor gebruiken om allerlei vormen, zoals rechthoeken, ellipsen en lijnen te maken. Nadat u een vorm hebt getekend, kunt u er een stijl op toepassen en de vulling- en lijnkenmerken van de vorm wijzigen.



Vormgereedschappen

A. Rechthoek B. Ellips C. Rechthoek met afgeronde hoeken D. Lijn

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Selecteer een vormgereedschap in het deelvenster Monitor.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Houd Shift ingedrukt terwijl u sleept om de hoogte-breedteverhouding van de vorm te behouden.
 - Houd Alt ingedrukt terwijl u sleept om vanuit het midden van de vorm te tekenen.
 - Houd Shift en Alt ingedrukt terwijl u sleept om de hoogte-breedteverhouding te behouden en vanuit het midden te tekenen.
 - Sleep diagonaal over de hoekpunten om de vorm tijdens het tekenen diagonaal om te draaien.
 - Sleep naar rechts, naar links, naar boven of naar beneden om de vorm tijdens het tekenen horizontaal of verticaal om te draaien.
- 4 Als u een stijl op de vorm wilt toepassen, klikt u op een stijlobject in het gedeelte Tekststijlen van het deelvenster Taken.

Meer Help-onderwerpen

[“Objecten transformeren”](#) op pagina 244

[“Kleur op titelobjecten toepassen”](#) op pagina 246

[“Stijlen”](#) op pagina 239

Afbeeldingen aan titels toevoegen

U kunt een afbeelding aan een titel toevoegen als een grafisch element of u kunt de afbeelding in een vak plaatsen, zodat de afbeelding deel uitmaakt van de tekst. Adobe Premiere Elements accepteert zowel bitmapafbeeldingen als op vectoren gebaseerde illustraties. Vectorafbeeldingen worden gerasterd tot een bitmapversie in het deelvenster Monitor. Standaard wordt een ingevoegde afbeelding weergegeven op de oorspronkelijke grootte. Als de afbeelding eenmaal in een titel is ingevoegd, kunt u de eigenschappen van de afbeelding (zoals de schaal) op dezelfde manier wijzigen als die van andere objecten.

Opmerking: In tegenstelling tot tekst of grafische objecten wordt een afbeelding die u aan een titel toevoegt, niet als deel van de titel ingesloten. In plaats daarvan verwijst de afbeelding naar het bronafbeeldingsbestand, net zoals de items in de projectweergave van het deelvenster Taken verwijzen naar brongeluidsbestanden en bronvideobestanden.

Meer Help-onderwerpen

[“Lettertype, lettertypestijl en tekengrootte instellen”](#) op pagina 237

Een afbeelding in een titel plaatsen

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Monitor:
 - Klik op de knop Afbeelding toevoegen  onder in het deelvenster Taken.
 - Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik in het deelvenster Monitor. Kies vervolgens Afbeelding > Afbeelding toevoegen.
 - Kies Titel > Afbeelding > Afbeelding toevoegen.

Adobe Premiere Elements importeert de afbeelding op de grootte waarop deze is gemaakt.

- 3 Sleep de afbeelding naar de gewenste locatie in het deelvenster Monitor. U kunt desgewenst de grootte, dekking, rotatie en schaal van de afbeelding wijzigen.

Opmerking: Afbeeldingen die met een digitale fotocamera zijn gemaakt, zijn over het algemeen veel groter dan de schermgrootte van een videoproject. Als u de grootte van een afbeelding wilt wijzigen zonder de afbeelding te vervormen, houdt u Shift ingedrukt en sleept u de hoekgreep van de afbeelding of gebruikt u de opdracht Titel > Transformeren > Schaal.

Een afbeelding in een tekstvak plaatsen

Als u een afbeelding in een tekstvak plaatst, gedraagt deze afbeelding zich als een teken in de tekst. De afbeelding kan dezelfde kenmerken hebben als andere tekens, zoals lijnen.

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Klik in het deelvenster Monitor op de knop Tekstgereedschap  en houd de muisknop ingedrukt terwijl u het gereedschap Horizontale tekst of Verticale tekst selecteert.
- 3 Klik in het deelvenster Monitor om een tekstvak te maken waarin u de afbeelding wilt invoegen.
- 4 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik in het deelvenster Monitor. Kies vervolgens Afbeelding > Afbeelding in tekst invoegen.
 - Kies Titel > Afbeelding > Afbeelding in tekst invoegen.
- 5 Selecteer een afbeelding en klik op Openen.

De oorspronkelijke grootte of hoogte-breedteverhouding van een afbeelding herstellen

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Selecteer de afbeelding en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Kies Titel > Afbeelding > Afbeeldingsgrootte herstellen.
 - Kies Titel > Afbeelding > Hoogte/breedteverhouding afbeelding herstellen.

Opmerking: Als u een afbeelding of bewegende videobeelden alleen als achtergrond wilt gebruiken, plaatst u de titel over een clip van de afbeelding of video heen.

Objecten in titels rangschikken

De stapelvolgorde wijzigen

Als u objecten maakt die elkaar overlappen, kunt u met de opdracht Rangschikken instellen in welke volgorde de objecten worden gestapeld.

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Selecteer het object dat u wilt verplaatsen.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op het object en klik op Rangschikken.
 - Kies Titel > Rangschikken.
- 4 Voer een van de volgende handelingen uit:

Naar voorgrond halen Hiermee plaatst u het object boven op de stapel.

Naar voren halen Hiermee wisselt u het object om met het object er direct voor.

Naar achteren sturen Hiermee plaatst u het object onder aan de stapel.

Achteruit sturen Hiermee wisselt u het object om met het object er direct achter.

Opmerking: Als uw tekst- of vormelementen dicht opeen zijn gestapeld, kan het moeilijk zijn om een element in de stapel te selecteren. Kies Titel > Selecteren of klik met de rechtermuisknop of Ctrl-klik en kies Selecteren om de gestapelde elementen eenvoudig te doorlopen en het gewenste element te selecteren.

Objecten centreren

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Selecteer een of meerdere objecten en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u het object verticaal wilt centreren, klikt u op de knop Verticaal centreren .
 - Als u het object horizontaal wilt centreren, klikt u op de knop Horizontaal centreren .

Objecten uitlijnen en distribueren

Gebruik de opdrachten Uitlijnen en Distribueren om geselecteerde objecten in titels in het deelvenster Monitor uit te lijnen of gelijkmatig te verdelen. U kunt objecten (tekstvakken, vormen of beide) uitlijnen of distribueren langs de verticale of horizontale as. Als u horizontale uitlijning kiest, worden de geselecteerde objecten uitgelijnd langs de rand van de horizontale as van het object die het dichtst bij de door u gekozen rand ligt. Als u verticale uitlijning kiest, worden de geselecteerde objecten uitgelijnd langs de rand van de verticale as van het object die het dichtst bij de door u gekozen rand ligt.

Wanneer u geselecteerde objecten uitlijnt en distribueert, moet u rekening houden met het volgende:

- Met een uitlijningsoptie worden geselecteerde objecten uitgelijnd aan de hand van het object dat de nieuwe uitlijning het dichtst benaderd. Bij rechts uitlijnen worden alle geselecteerde objecten bijvoorbeeld uitgelijnd op het meest rechtse object dat is geselecteerd.
- Met een optie voor distributie worden geselecteerde objecten gelijkmatig verdeeld tussen het eerste en het laatste object in de reeks. Bij een optie voor verticale distributie worden de geselecteerde objecten bijvoorbeeld gelijkmatig verdeeld tussen het hoogste object en het laagste object dat is geselecteerd.

- Als u objecten van verschillende grootte distribueert, zijn de ruimten tussen de objecten mogelijk niet even groot. Als u bijvoorbeeld objecten distribueert op hun middelpunten, zijn de ruimten tussen de middelpunten van elk object gelijk, maar objecten van verschillende grootte steken verschillend uit in de ruimten tussen objecten. Als u wilt dat de ruimte tussen geselecteerde objecten overal even groot is, moet u de optie Horizontaal gelijkmatige afstand of Verticaal gelijkmatige afstand gebruiken.

Objecten uitlijnen

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 In het deelvenster Monitor houdt u Shift ingedrukt, terwijl u klikt op twee of meer objecten of er een selectiekader overheen sleept.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op een van de geselecteerde objecten. Kies vervolgens Objecten uitlijnen.
 - Kies Titel > Objecten uitlijnen.
- 4 Selecteer de gewenste soort uitlijning.

Objecten distribueren

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 In het deelvenster Monitor houdt u Shift ingedrukt terwijl u klikt op drie of meer objecten of er een selectiekader overheen sleept.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op een van de geselecteerde objecten. Kies vervolgens Objecten distribueren.
 - Kies Titel > Objecten distribueren.
- 4 Selecteer de gewenste soort distributie.

Objecten transformeren

U kunt de positie, rotatie, schaal en dekking van een object op allerlei manieren wijzigen. Deze kenmerken worden gezamenlijk de *transformatie-eigenschappen* genoemd. Als u een object wilt transformeren, kunt u het object in het deelvenster Monitor slepen of een opdracht in het menu Titel kiezen.

Meer Help-onderwerpen

[“Dekking aanpassen”](#) op pagina 167

De dekking van een object aanpassen

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 Selecteer een object in het deelvenster Monitor.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op het object. Kies daarna Transformeren > Dekking.
 - Kies Titel > Transformeren > Dekking.
- 4 Voer een nieuwe waarde voor Dekking in en klik op OK.

Opmerking: Met de eigenschapsinstelling Dekking wordt de dekking van objecten in een titel aangepast. Net als bij een videoclip, kunt u de algehele dekking van de volledige titel in de tijdlijn instellen met behulp van effecten.

Objecten verplaatsen

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 In het deelvenster Monitor selecteert u één of meer objecten.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Sleep het geselecteerde object of de geselecteerde objecten naar een nieuwe plaats.
 - Kies Titel > Transformeren > Positie. Typ nieuwe waarden voor de X- en Y-positie en klik vervolgens op OK.
 - Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op het geselecteerde object of de geselecteerde objecten en kies Transformeren > Positie. Typ nieuwe waarden voor de X- en Y-positie en klik vervolgens op OK.

Opmerking: De waarden voor de X- en Y-positie corresponderen met een systeem van coördinaten waarbij de linkerbovenhoek van de titel de waarde 0,0 heeft. Wanneer u waarden voor de X- en Y-positie invoert, plaatst Adobe Premiere Elements het middelpunt van het selectiekader van het object op dat punt.

Objecten schalen

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 In het deelvenster Monitor selecteert u één of meer objecten.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u de breedte wilt schalen, sleept u de linker- of rechterhandgreep op het selectiekader van een object.
 - Als u de hoogte wilt schalen, sleept u de bovenste of onderste handgreep op het selectiekader van een object.
 - Als u de bestaande proporties van een object wilt behouden, houdt u Shift ingedrukt terwijl u de handgrepen op de hoeken of op het selectiekader sleept.
 - Als u de bestaande hoogte-breedteverhouding tijdens het schalen wilt behouden, houdt u Shift ingedrukt terwijl u een van de hoekpunten van het object sleept.
 - Als u vanuit het midden wilt schalen, houdt u Alt ingedrukt en sleept u een van de hoekpunten van het object.
 - Als u schaalwaarden wilt instellen in percentages, kiest u Titel > Transformeren > Schaal of klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op het object en kiest u Transformeren > Schaal. Geef de gewenste waarden op en klik op OK.

Opmerking: Als u de handgrepen van het selectiekader van een tekstobject sleept dat met het gereedschap voor horizontale of verticale tekst is gemaakt, wordt de tekengrootte gewijzigd.

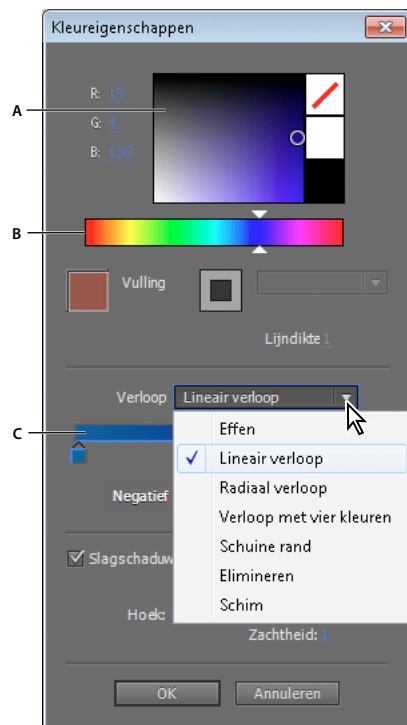
Objecten roteren

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.
- 2 In het deelvenster Monitor selecteert u één of meer objecten.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Plaats de aanwijzer net buiten de hoekpunten van het object. Wanneer de aanwijzer verandert in het rotatiepictogram , sleept u de aanwijzer in de gewenste richting om de hoek te wijzigen. Houd Shift ingedrukt en sleep om de rotatie in stappen van 45° uit te voeren.
 - Kies Titel > Transformeren > Rotatie of klik met de rechtermuisknop/Ctrl-klik op een van de geselecteerde objecten en kies Transformeren > Rotatie. Voer een nieuwe waarde voor rotatie in en klik op OK.

Kleuren en schaduwen toevoegen aan titels

Kleur op titelobjecten toepassen

In het dialoogvenster **Kleureigenschappen** kunt u de kleur opgeven van elk object of iedere groep objecten die u maakt in het deelvenster **Monitor**. Het dialoogvenster **Kleureigenschappen** bevat besturingselementen waarmee u de kleur en het type van de lijn, vulling en schaduw van een object kunt instellen. Het menu **Verloop** bevat opties voor het toepassen van een vulling of lijnkleur. Afhankelijk van het verlooptype dat u selecteert, worden mogelijk extra kleurstoppen weergegeven, zodat u verschillende kleuren kunt kiezen voor de verschillende delen van het verloop.



Het dialoogvenster **Kleureigenschappen**
A. Kleurkiezer B. Kleurenspectrum C. Besturingselementen verloopstop

U kunt een combinatie van kleureigenschappen als een stijl opslaan. Stijlen worden als pictogrammen weergegeven in de weergave **Eigenschappen**, zodat u er gemakkelijk op kunt klikken en ze op objecten kunt toepassen. Stijlen helpen u consistente titels te maken in een project.

Meer Help-onderwerpen

“[Stijlen](#)” op pagina 239

“[Een titel selecteren om te bewerken](#)” op pagina 236

“[Vormobjecten maken voor titels](#)” op pagina 240

De vulling instellen

U kunt het dialoogvenster **Kleureigenschappen** gebruiken om de vulling van een object in te stellen. Met de objecteigenschap **Vulling** definieert u het gebied binnen de contouren van het object: de ruimte binnen een grafisch object of de ruimte binnen de omtrek van elk teken van een tekstobject.

Opmerking: Het veld *Vulling* in het dialoogvenster *Kleureigenschappen* is alleen beschikbaar als u een vooraf ingestelde stijl uit *Tekststijlen* in het deelvenster *Taken* op het object hebt toegepast. Deze stijlen bevatten vullingen en lijnen die u kunt bewerken.

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster *Monitor*.
- 2 Selecteer een object dat een vulling bevat. (Klik zo nodig op een stijl in het gedeelte *Tekststijlen* van het deelvenster *Taken* om de stijl op het object toe te passen.)

Opmerking: Alle vooraf ingestelde stijlen in *Titelstijlen* bevatten een vulling, behalve de stijl in de linkerbovenhoek van het deelvenster.

- 3 In het deelvenster *Monitor* klikt u op de knop *Kleureigenschappen* .
- 4 In het dialoogvenster *Kleureigenschappen* selecteert u de optie *Vulling* .
- 5 Selecteer een verlooptype voor uw vulling in het menu *Verloop*.

Opmerking: Als u *Lineair verloop*, *Radiaal verloop* of *Verloop met vier kleuren* selecteert, worden er *kleurstoppen* weergegeven. U kunt op elke verloopstop klikken en voor elke stop een eigen kleur selecteren.

- 6 Voer een van de volgende handelingen uit om de kleur in te stellen:
 - Als u de geselecteerde vulling transparant wilt maken, klikt u op het vak *Geen kleur* .
 - Als u de kleur op 100% wit wilt instellen, klikt u op het witte vak.
 - Als u de kleur op 100% zwart wilt instellen, klikt u op het zwarte vak.
 - U stelt de kleurtoon in door te klikken op de gewenste kleur in het rechthoekige kleurenspectrum, en vervolgens de exacte kleur op te geven door te klikken in de kleurenkiezer boven het spectrum.
 - Als u de kleur met behulp van numerieke waarden wilt instellen, stelt u de waarden voor de vakken R, G en B in door de waarde te slepen of door op de waarde te klikken en een getal in te voeren.

De lijn instellen

In het dialoogvenster *Kleureigenschappen* kunt u de lijn van een object instellen, of de omtrek als u een stijl hebt toegepast die een lijn bevat.

Opmerking: Het veld *Lijn* in het dialoogvenster *Kleureigenschappen* is alleen beschikbaar als u een vooraf ingestelde stijl uit *Titelstijlen* in het deelvenster *Taken* op het object hebt toegepast.

- 1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster *Monitor*.
- 2 Selecteer een object dat een lijn bevat. (Klik zo nodig op een stijl in het gedeelte *Tekststijlen* van het deelvenster *Taken*.)

Opmerking: Alle vooraf ingestelde stijlen in *Stijlen* bevatten een lijn, behalve de stijl in de linkerbovenhoek van het deelvenster.

- 3 In het deelvenster *Monitor* klikt u op de knop *Kleureigenschappen* , klikt u met de rechtermuisknop op het object of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op het object en kiest u *Kleureigenschappen*.
- 4 Selecteer het vak *Lijn* .
- 5 Selecteer in het menu *Lijn* de lijn die u wilt gebruiken. (Niet alle lijnen hebben meer dan één lijnoptie.)
- 6 Geef bij *Lijndikte* de dikte van de lijn op in pixels.
- 7 Selecteer een verlooptype voor uw vulling in het menu *Verloop*.

Opmerking: Als u *Lineair verloop*, *Radiaal verloop* of *Verloop met vier kleuren* selecteert, worden er *kleurstoppen* weergegeven. U kunt op elke verloopstop klikken en voor elke stop een eigen kleur selecteren.

8 Voer een van de volgende handelingen uit om de kleur in te stellen:

- Als u de lijn transparant wilt maken, klikt u op het vak Geen kleur .
- Als u de kleur op 100% wit wilt instellen, klikt u op het witte vak.
- Als u de kleur op 100% zwart wilt instellen, klikt u op het zwarte vak.
- U stelt de kleurtoon in door te klikken op de gewenste kleur in het rechthoekige kleurenspectrum, en vervolgens de exacte kleur op te geven door te klikken in de kleurenkiezer boven het spectrum.
- Als u de kleur met behulp van numerieke waarden wilt instellen, stelt u de waarden voor de vakken R, G en B in door de waarde te slepen of door op de waarde te klikken en een getal in te voeren.

Verlooptypen

Als u de verlooptypen wilt weergeven, selecteert u een titelobject in het deelvenster Monitor en klikt u op de knop Kleureigenschappen .

Effen Hiermee maakt u een vulling met één kleur.

Lineair verloop, Radiaal verloop Kies Lineair verloop om een vulling met een lineair verloop van twee kleuren te maken. Kies Radiaal verloop om een vulling met een circulair verloop van twee kleuren te maken.

De beginkleur en eindkleur van een verloop worden respectievelijk weergegeven in het linker- en rechtervak, oftewel de *kleurstoppen*. Selecteer een kleurstop voordat u de bijbehorende kleur kiest. Sleep de kleurstoppen om de overgang tussen de kleuren vloeiender of minder vloeiend te maken.

Met de optie Hoek (alleen beschikbaar voor Lineair verloop) geeft u de hoek van het verloop op. Met de optie Omdraaien draait u de kleurpunten om. Met de optie Herhalen (alleen beschikbaar voor Radiaal verloop) bepaalt u het aantal keren dat het verlooppatroon wordt herhaald.

Verloop met vier kleuren Hiermee maakt u een vulling met een verloop dat is samengesteld uit vier kleuren, waarbij uit elke hoek van het object een kleur komt.

De vier kleurstoppen geven de kleur aan die uit elke hoek van het object komt. Selecteer een kleurstop voordat u de kleur voor de kleurstop kiest.

Schuine rand Hiermee voegt u een schuine rand aan de achtergrond toe. De kleuren van het object en de schuine rand worden respectievelijk in het linker- en rechterkleurvak weergegeven. Selecteer het vak dat u wilt aanpassen voordat u de kleur voor het vak instelt. Met de optie Balans geeft u in procenten op welk deel van de schuine rand een schaduwkleur krijgt.

Elimineren Hiermee maakt u een transparante vulling zonder schaduw. Als het object een lijn bevat, is de lijn mogelijk zichtbaar.

Schim Hiermee maakt u een transparante vulling met een schaduw. In het dialoogvenster Kleureigenschappen kunt u opties voor schaduw opgeven.



Elimineren en Schim werken het beste met objecten die schaduwen en lijnen hebben.

Slagschaduwen maken

U kunt een slagschaduw toevoegen aan elk object dat u maakt in het deelvenster Monitor. Door een slagschaduw ziet het object er driedimensionaal uit en komt het duidelijker uit tegen de achtergrond. Als u bijvoorbeeld een slagschaduw aan tekst toevoegt, wordt de tekst beter leesbaar wanneer de tekst op een complexe achtergrondaafbeelding wordt weergegeven.

1 Dubbelklik zo nodig op de titel in de tijdlijn om deze te openen in het deelvenster Monitor.

- 2 Selecteer een object en klik op de knop Kleureigenschappen .
- 3 Schakel in het dialoogvenster Kleureigenschappen het selectievakje Slagschaduw in.
- 4 Stel de volgende opties in:

Hoek Hiermee geeft u de hoek van de schaduw op in verhouding tot het object.

Afstand Hiermee geeft u in pixels op hoe ver de schaduw wordt verschoven ten opzichte van het object.

Zachtheid Hiermee geeft u op hoe vaag of hoe scherp de schaduw wordt weergegeven.

Titels voor televisie ontwerpen

Titels voorvertonen op een televisiescherm

Als het publiek voor wie het programma is bedoeld, uw voltooide programma op een televisiescherm gaat bekijken, is het verstandig om het programma tijdens het bewerken op een televisie weer te geven. Elementen die er op een computerscherm goed uitzien, kunnen er op een televisiescherm heel anders uitzien omdat beelden op een computerscherm op een andere manier worden weergegeven dan op een televisiescherm. De buitenste randen van het beeld worden mogelijk afgesneden, kleuren kunnen in elkaar overlopen en horizontale details kunnen gaan flikkeren. Als u echter eenmaal weet wat het probleem is, kunt u het gemakkelijk verhelpen.

Veilige titel- en actiemarges gebruiken

De veilige titelmarge en veilige actiemarge in het deelvenster Monitor geven de zichtbare veilige zone van de titel aan. Deze marges worden standaard weergegeven wanneer het deelvenster Monitor in de titelbewerkingsmodus is.

Veilige zones zijn met name handig wanneer u titels bewerkt voor uitzendingen en videotapes. De meeste televisies maken gebruik van een proces dat *overscan* heet. Hierbij wordt een gedeelte van de buitenste randen van een beeld afgesneden om het midden van het beeld te vergroten. De mate van overscan is niet bij alle televisies gelijk. Als u er dus zeker van wilt zijn dat titels en belangrijke acties passen in het gebied dat op de meeste televisies wordt weergegeven, zorgt u dat tekst binnen de veilige titelmarges valt en dat alle andere belangrijke elementen zich binnen de veilige actiemarges bevinden.

Opmerking: als u inhoud voor het web of voor een cd maakt, gelden de veilige titel- en actiemarges niet voor uw project, omdat op deze media het volledige beeld wordt weergegeven.



Veilige titel- en actiemarges
A. Veilige titelmarge B. Veilige actiemarge

Meer Help-onderwerpen

[“Veilige zones weergeven in het deelvenster Monitor”](#) op pagina 111

Veilige marges weergeven of verbergen

❖ Tijdens het toevoegen van tekst of het bewerken van een titel voert u een van de volgende bewerkingen uit:

- Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik in het deelvenster Monitor en kies Weergave > Veilige titelmarge, Veilige actiemarge of Basislijnen tekst.
- Kies Titel > Weergave > Veilige titelmarge, Veilige actiemarge of Basislijnen tekst.

Er wordt een marge weergegeven wanneer een vinkje naast het betreffende menu-item staat.

De grootte van de veilige marges wijzigen

U kunt de grootte van Veilig gebied titel, Veilig gebied handeling of beide aanpassen (bijvoorbeeld voor weergaven met minder overscan).

- 1 Selecteer Bewerken > Projectinstellingen > Algemeen.

Hiermee opent u het dialoogvenster Projectinstellingen.

- 2 In het deelvenster Video typt u nieuwe horizontale of verticale percentages voor Veilig gebied titel, Veilig gebied handeling of beide. Klik op OK.

Titels exporteren en importeren

Een titelbestand exporteren

U kunt een titel exporteren vanuit Adobe Premiere Elements naar een bestand voor gebruik in een ander Adobe Premiere Elements-project.

- 1 Klik in de weergave Indelen van het deelvenster Taken op Project.
- 2 Selecteer in de projectweergave de titel die u als een afzonderlijk bestand wilt exporteren.
- 3 Kies Bestand > Exporteren > Titel.
- 4 Geef de naam en locatie op voor het opgeslagen titelbestand en klik op Opslaan.

Een titelbestand importeren

U kunt een titel die is geëxporteerd vanuit een ander Adobe Premiere Elements-project, importeren in een project.

- 1 Klik op Indelen en vervolgens op de knop Media ophalen.
- 2 Kies Bestanden en mappen.
- 3 Zoek en selecteer een titel en klik op Openen.

Opmerking: Als u alleen titelbestanden in het dialoogvenster Media toevoegen wilt weergeven, kiest u in het menu Bestandstypen de optie Adobe Titel Designer (.prtI).

Meer Help-onderwerpen

[“Ondersteunde bestandstypen voor importeren”](#) op pagina 57

[“Ondersteunde bestandstypen voor opslaan en exporteren”](#) op pagina 297

Hoofdstuk 13: Audio toevoegen en mixen

Het effect van uw film op het publiek wordt ten minste voor de helft bepaald door het gebruik van geluid en Adobe Premiere Elements biedt u de hulpmiddelen, zoals de audiomixer en de audiometers, die u nodig hebt om een hoogwaardige geluidsmix te maken. U kunt commentaar toevoegen aan clips of maatmarkeertekens instellen terwijl u in real-time een voorvertoning weergeeft. U kunt een soundtrack aan uw film toevoegen, deze bijsnijden naar de gewenste lengte of SmartSound®-soundtracks gebruiken die u precies aan uw project kunt aanpassen. U kunt algehele volumenniveaus voor clips instellen in combinatie met relatieve volumenniveaus binnen en tussen clips. U kunt ongewenste geluiden verwijderen en geluidseffecten toevoegen aan uw film.

Soundtracks gebruiken

Een audiosoundtrack toevoegen

Als u meer geluiden aan uw videoclips en uw commentaar wilt toevoegen, kunt u audioclips aan de track van de soundtrack toevoegen die zowel in de tijdlijn als in de scènelijn zichtbaar is. Mogelijk moet u naar beneden schuiven in het audiogedeelte van de tijdlijn om de soundtrack weer te geven. Deze clips bevatten meestal achtergrondmuziek of opnamen van omgevingsgeluid.

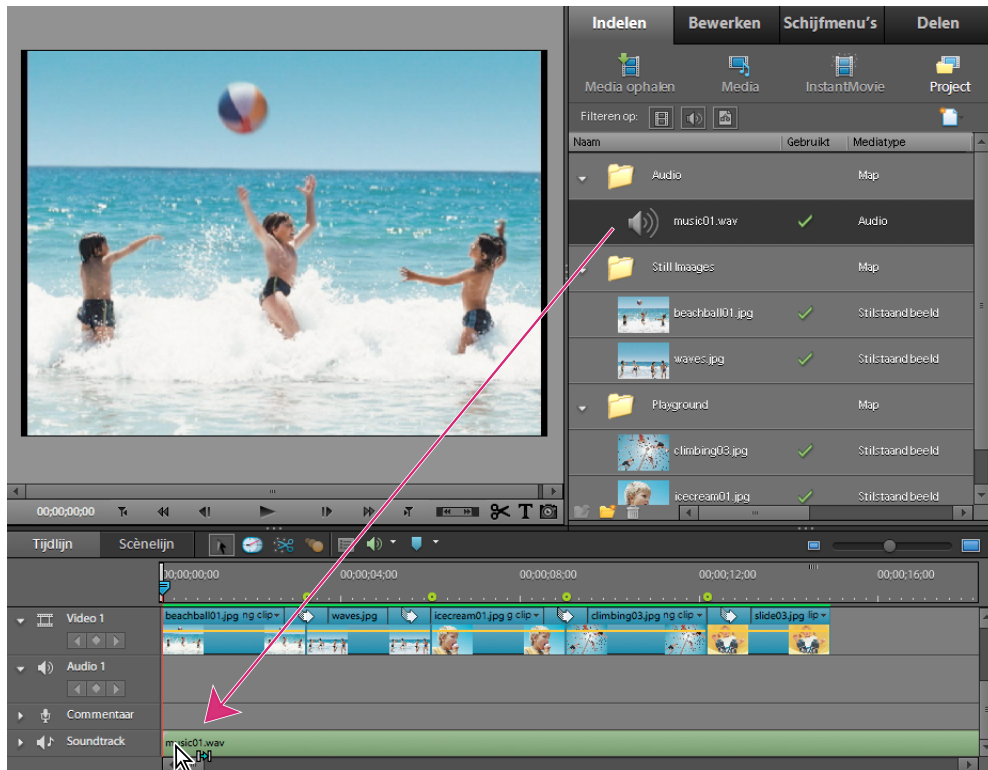
- 1 Zo nodig voegt u de gewenste audiobestanden toe aan uw project.

Belangrijk: *Gebruik alleen bestanden waarvan u de auteursrechten bezit of die u van de houder van de auteursrechten mag gebruiken.*

- 2 Klik in het deelvenster Taken op het tabblad Indelen en klik vervolgens op Project.
- 3 Sleep een audioclip van het deelvenster Taken naar de positie in de track van de soundtrack in de tijdlijn of de scènelijn waar de audioclip moet beginnen.



U kunt ook audioclips naar de tijdlijn importeren via de Organizer-weergave.



Een audioclip toevoegen aan de track voor de soundtrack op de tijdlijn

Een voorvertoning weergeven van een soundtrack

U kunt een soundtrack voorvertonen om te controleren of de video aan uw wensen voldoet.

- 1 Selecteer in de tijdlijn of de scènelijn een audioclip in de track van de soundtrack. (Mogelijk moet u naar beneden schuiven in de audiotrack om de soundtrack weer te geven.)
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik op de knop Afspelen ► in het deelvenster Monitor.
 - Druk op de spatiebalk.

In Adobe Premiere Elements wordt de audioclip van de soundtrack voorvertoond in combinatie met eventuele bovenliggende audio- en videoclips in de tijdlijn of scènelijn.

- 3 Voer een van de volgende handelingen uit om de voorvertoning te stoppen:
 - Klik op de knop Pauze || in het deelvenster Monitor.
 - Druk op de spatiebalk.

Meer Help-onderwerpen

[“Een clip verkleinen vanuit de scènelijn”](#) op pagina 119

[“Bijsnijden in de tijdlijn”](#) op pagina 121

[“Een effect in een clip tijdelijk uitschakelen”](#) op pagina 158

[“Tijdlijntracks”](#) op pagina 90

Maatmarkeertekens maken voor een soundtrack

Met de knop Maten vaststellen in de tijdlijn of scènelijn maakt u magnetische markeertekens op de punten waar de maat het sterkst is in uw soundtrack. U kunt clips bijsnijden of toevoegen aan de markeertekens. Als u een clip sleept of bijsnijdt in de tijdlijn, wordt het in- of uitpunt van de clip magnetisch uitgelijnd op het dichtstbijzijnde maatmarkeerteken.

Maatmarkeertekens worden weergegeven als blauwe lijnen in het gebied Beat Track. Deze maattrack wordt alleen weergegeven als de film een of meer maatmarkeertekens bevat. U kunt geen media aan de maattrack toevoegen.

- 1 Voeg een audioclip, of een videoclip met audio, toe aan de soundtrack in de tijdlijn of in de scènelijn.
- 2 Selecteer Maat vaststellen in het menu Audiogereedschappen.
- 3 Geef de gewenste instellingen op in het dialoogvenster Instellingen maat vaststellen en klik op OK. Er wordt een beschrijving van de opties weergegeven in het dialoogvenster Instellingen maat vaststellen, naast het gloeilampje .

De maatmarkeertekens verschijnen in de tijdlijn in overeenstemming met de maten in de soundtrack.

- 4 Als u handmatig extra maatmarkeertekens wilt toevoegen, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u in de tijdlijntijdlineaal waar u het markeerteken wilt toevoegen. Vervolgens kiest u Maatmarkeertekens instellen.
- 5 Als u een maatmarkeerteken wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u op het markeerteken in de tijdlijntijdlineaal. Daarna kiest u Maatmarkeertekens wissen. Als u alle maatmarkeertekens wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u in de tijdlineaal. Daarna kiest u Alle maatmarkeertekens wissen.
- 6 Als u naar andere maatmarkeertekens wilt navigeren, klikt u met de rechtermuisknop of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u in de tijdlineaal van de tijdlijn. Daarna kiest u Ga naar maatmarkeertekens > Volgende of Vorige.

Meer Help-onderwerpen

“Werken met clip- en tijdlijnmarkeertekens” op pagina 104

SmartSound-tracks maken (Alleen Windows)

Bij Adobe Premiere Elements is de SmartSound® QuickTracks®-invoegtoepassing inbegrepen. Gebruik SmartSound Quicktracks om een keuze te maken uit een grote verzameling soundtracks voor uw videoproject. Gebruik vervolgens de SmartSound-functies om de lengte van de soundtrack aan te passen aan de lengte van uw film.

Als u SmartSound Quicktracks voor uw videoproject wilt gebruiken, selecteert u SmartSound in het menu Audiogereedschappen in de tijdlijn en volgt u de aanwijzingen.

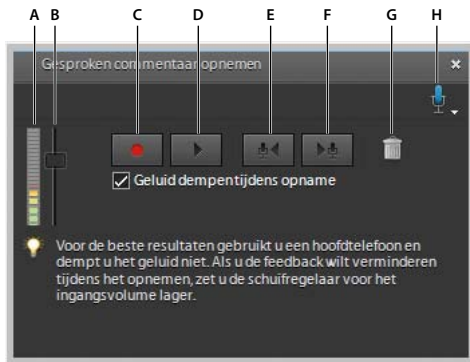
Voor volledige documentatie over het gebruik van SmartSound QuickTracks raadpleegt u de SmartSound-website op www.smartsound.com.

Commentaar maken

Commentaar maken

Voor de beste resultaten moet u controleren of de microfoon goed werkt met de computer en Adobe Premiere Elements voordat u een clip van commentaar voorziet.

Met de microfoon van uw computer kunt u clips van commentaar voorzien terwijl u deze voorvertoont in het deelvenster Monitor. Uw commentaar wordt vervolgens toegevoegd aan de soundtrack Commentaar die zichtbaar is in de tijdlijn of de scènelijn.



Gesproken commentaar opnemen

A. Volume-indicator B. Schuifregelaar Ingangsvolume C. Opnemen D. Afspelen E. Naar vorige commentaarclip gaan F. Naar volgende commentaarclip gaan G. Huidig commentaar verwijderen H. Microfoonbron

Meer Help-onderwerpen

“[Overzicht van scènelijn](#)” op pagina 83

“[DeNoiser \(Alleen Windows\)](#)” op pagina 206

Instellen voor commentaar

- 1 Sluit een microfoon aan op de microfoonaansluiting van de computer.
- 2 (Windows) Test de microfoon via de wizard Geluidshardware testen van Windows. Controleer de documentatie van Windows voor instructies.
- 3 Kies in Adobe Premiere Elements de optie Bewerken > Voorkeuren > Audiohardware / Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Audiohardware.
- 4 Selecteer in het menu Standaardapparaat het geluidsapparaat van uw computer en klik op OK.

Een clip voorzien van commentaar

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Sleep de huidige-tijdindicator  in de tijdlijn naar het punt waar het commentaar moet beginnen.
 - Selecteer in de scènelijn de clip die u van commentaar wilt voorzien. Sleep vervolgens de huidige-tijdindicator  in het deelvenster Monitor naar het punt waar het commentaar moet beginnen.
- 2 Selecteer in de tijdlijn of de scènelijn Commentaar toevoegen in het menu Audiogereedschappen.
- 3 Klik in het venster Gesproken commentaar opnemen op de knop Microfoonbron en selecteer het geluidsapparaat in het menu.
- 4 Schakel voor het beste resultaat de luidsprekers van de computer uit om terugkoppeling te voorkomen. Als u het geluid wilt controleren terwijl u commentaar toevoegt, sluit u een koptelefoon op de computer aan en schakelt u de optie Geluid dempen tijdens opname uit.

Opmerking: Als uw luidsprekers zijn ingeschakeld, moet u zo dicht mogelijk bij de microfoon gaan zitten en de microfoon zo ver mogelijk van de luidsprekers vandaan houden om feedback te voorkomen.

- 5 Spreek op conversatievolume in de microfoon en zet de schuifregelaar voor het ingangsvolume hoger of lager totdat de meter uitslaat tot het oranje gedeelte bij de luidste woorden.

6 Klik op de knop Commentaar opnemen .

7 Boven in het venster Gesproken commentaar opnemen wordt een timer weergegeven naast Opname starten na. Wanneer Opname starten na verandert in Opnemen, spreekt u uw commentaar in op het moment dat de geselecteerde clip wordt afgespeeld.

8 Wanneer u het commentaar hebt ingesproken, klikt u op de knop Stop .

Er wordt een audioclip die uw commentaar bevat, toegevoegd aan het deelvenster Media en de commentaartrack in de tijdlijn of scènelijn (onder de geselecteerde clip).

Opmerking: als u niet op de knop Stoppen klikt, wordt automatisch met opnemen gestopt aan het begin van het volgende bestand in de commentaartrack of dertig seconden na afloop van de laatste clip in de tijdlijn of in de scènelijn.

9 Als u de opname wilt afspelen, klikt u op de knop Naar vorige commentaarclip gaan  . Klik vervolgens op de knop Huidig commentaar afspelen .

10 Als u wilt doorgaan met het opnemen vanaf het punt waarop u bent gestopt, klikt u opnieuw op de knop Opnemen .

Klik nogmaals op Opnemen om alle commentaren te overschrijven die al in de commentaartrack staan.

11 Klik op de knop Pauze  om de voorvertoning op elk gewenst moment te stoppen.

 Er verschijnt een microfoonpictogram  in de scènelijn in de rechterbovenhoek van de clip die u van commentaar hebt voorzien.

Commentaar vervangen of verwijderen

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de huidige-tijdindicator  in de tijdlijn naar het punt waar het oude commentaar begint.
- Selecteer in de scènelijn de clip met het commentaar dat u wilt wijzigen. Sleep vervolgens de huidige-tijdindicator  in het deelvenster Monitor naar het punt waar het oude commentaar begint.

2 Selecteer de optie Commentaar toevoegen in het menu Audiogereedschappen.

3 Voer in het venster Gesproken commentaar opnamen een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de knop Opnemen  als u het commentaar wilt vervangen. Klik nogmaals op Opnemen om de bestaande opname te vervangen door de nieuwe.
- Als u een commentaar wilt verwijderen, klikt u op de knop Huidig commentaar verwijderen . De oude commentaarclip wordt dan verwijderd uit de tijdlijn of de scènelijn, maar niet uit de projectweergave van het deelvenster Taken.

Audio mixen en het volume aanpassen

Over audio mixen

Bij het mixen van audio worden de volumenniveaus zodanig aangepast dat deze binnen een aanvaardbaar bereik blijven in elke clip. Vervolgens moeten de volumenniveaus worden aangepast aan de andere clips in de film. U kunt bijvoorbeeld eerst het volume aanpassen van een clip die commentaar bevat, zodat er niet veel verschil is tussen de zachtste en luidste gedeelten. Vervolgens verhoogt u het algehele volume, zodat het commentaar duidelijk hoorbaar is boven achtergrondgeluiden of muziek van andere clips uit.

In Adobe Premiere Elements worden volumewijzigingen gemeten in decibel. Een niveau van 0,0 dB is het oorspronkelijke volume (niet stilte). Als u voor het niveau een negatieve waarde invoert, neemt het volume af en als u een positieve waarde invoert, neemt het volume toe.

Als u het volume van een clip wilt instellen, kunt u de volumegrafiek (de gele lijn die horizontaal over de audiotrack loopt) of de audiomixer gebruiken. In het venster Audiometers kunt u het algemene audiovolume voor uw project weergeven.

Neem het onderstaande in overweging bij het aanpassen van volumeniveaus:

- Als u zeer luide audioclips op meerdere tracks combineert, kan *clipping* (een staccato-achtige vervorming) optreden. Verlaag de volumeniveaus om clipping te voorkomen.
- Als u het volume in verschillende delen van een clip apart moet aanpassen (bijvoorbeeld als de ene persoon een zachte stem heeft terwijl een andere spreker later een luide stem heeft), kunt u hoofdframes gebruiken om het volume in de hele clip te laten variëren.
- Als het oorspronkelijke niveau van een clip veel te hoog of te laag is, kunt u het invoerniveau aanpassen. Door het aanpassen van het invoerniveau verwijdert u niet de eventuele vervorming die het resultaat is van het te hard opnemen van de clip. In dergelijke gevallen kunt u de clip het beste nog een keer opnemen.

Meer Help-onderwerpen

[“Effecten toepassen en voorvertonen”](#) op pagina 153

Het volume aanpassen en audio mixen in de audiomixer

Met de audiomixer kunt u de audiobalans en het volume aanpassen voor verschillende tracks in uw project. U kunt de balans en het niveau van audio aanpassen in uw videoclips en in de soundtrack en het commentaar. Mogelijk wilt u bijvoorbeeld het volume van commentaar verhogen en het volume van de soundtrack verlagen op verschillende momenten om accenten te leggen of te zorgen dat zachte stemmen hoorbaar zijn boven de muziek.

U kunt de instellingen aanpassen terwijl u audiotracks beluistert en videotracks bekijkt. Elke track in de audiomixer komt overeen met een audiotrack in de tijdlijn of scènelijn en heeft een overeenkomstige naam. Terwijl u aanpassingen doorvoert, worden er hoofdframerresolutie toegevoegd aan de track. U kunt een standaardminimuminterval voor hoofdframes opgeven in de audiovoorkeuren.



Audiomixer

💡 U kunt het beste het volume voor één track van het begin tot het einde mixen voordat u naar de volgende track gaat. Hetzelfde geldt voor het mixen van de balans.

- 1 (Optioneel) Kies Bewerken > Voorkeuren > Audio / Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Audio en stel een waarde tussen 1 en 2000 milliseconden in voor Minimum tijdsinterval uitdunnen om alleen hoofdframes te gebruiken bij intervallen met een grotere waarde dan de opgegeven waarde. Als u geen geluid wilt horen tijdens het scrubben, schakelt u het selectievakje Audio afspelen tijdens scrubben uit.
- 2 Klik in de tijdlijn of scènelijn op het menu Audiogereedschappen en selecteer de optie Audiomix of kies Venster > Audiomixer.

Opmerking: Als u tracks wilt weergeven of verbergen, kiest u Tracks tonen/verbergen in het menu van het deelvenster Audiomixer en bepaalt u welke tracks u wilt weergeven.

- 3 Sleep in het deelvenster Monitor de huidige-tijdindicator naar het punt waar u wilt beginnen met het mixen van audio.
- 4 Klik op Afspelen in het venster Monitor en pas de instellingen van de audiomixer aan om automatisch hoofdframes toe te voegen aan de track:
 - Als u de balans voor een track wilt aanpassen, draait (sleept) u de instelling Balans naar links of rechts.
 - Als u het volume voor een track wilt verhogen, (sleept) u de instelling Balans naar links of rechts.

Opmerking: U kunt de ruimte tussen hoofdframes opgeven in de audiovoorkeuren.

Als u het geluid van een track wilt uitschakelen tijdens het mixen, klikt u op Stil. Met deze optie wordt het geluid niet permanent uitgeschakeld maar alleen tijdens het mixen.

Slimme mix

Soms is de achtergrondmuziek zo luid dat de gesprekken in een clip niet te volgen zijn. Verlaag het volume van de achtergrondmuziek om ervoor te zorgen dat de gesprekken duidelijk hoorbaar zijn. Slimme mix maakt het automatisch aanpassen van het volume van de achtergrondmuziek mogelijk. U bereikt de beste resultaten wanneer u clips met gesprekken in de track Audio 1 of de commentaartrack (voorgondtracks) plaatst en muziek in de track Soundtrack (achtergrondtracks). In Adobe Premiere Elements worden clips in de voorgondtracks geanalyseerd voor gesprekken. Hoofdframes worden dan automatisch of op slimme wijze gemaakt om het volumeniveau te verlagen, zodat de gesprekken in de voorgondtrack duidelijk hoorbaar zijn. Aanpassingen die door de functie Slimme mix worden gemaakt, zijn van toepassing op alle audioclips op de tijdlijn en niet alleen op de geselecteerde clip. Als u de functie Slimme mix toepast op een audiotrack, worden de eerder op de soundtrack toegepaste hoofdframes verwijderd.

Tracktypen wijzigen

Als u een track maakt, is dit standaard een voorgondtrack. U kunt het tracktype aan uw wensen aanpassen. U kunt een track ook uitschakelen, zodat de track wordt genegeerd wanneer u Slimme mix uitvoert.

1 Voer een van de volgende handelingen uit:

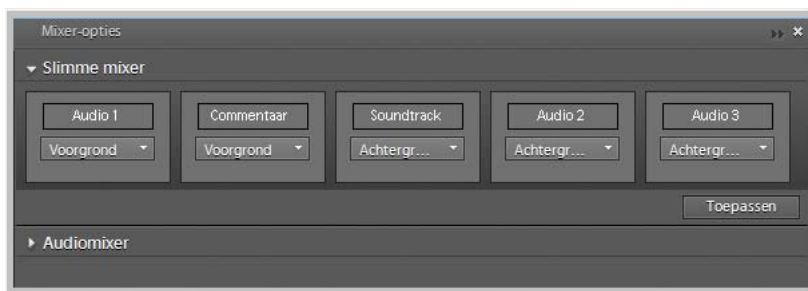
- Selecteer Venster > Audiomixer.
- Selecteer Audiogereedschappen > Slimme mix > Opties rechts van de tijdlijn en de scènelijn.

U kunt de deelvvensters Slimme mixer en Audiomixer weergeven.

2 Vouw het deelvvenster Slimme mixer uit en selecteer een van de volgende opties in het menu onder de tracknaam.

- Voorgond
- Achtergrond
- Uitgeschakeld

Opmerking: Selecteer de optie Uitgeschakeld om de track te negeren wanneer u Slimme mix uitvoert.



Venster Slimme mixer

Voorkeuren voor Slimme mix wijzigen

Selecteer Bewerken > Voorkeuren > Audio / Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren > Audio als u SmartMix-opties wilt wijzigen. U kunt de volgende opties wijzigen:

Nieuwe standaardinstelling track Geef het type track op. De beschikbare opties zijn Voorgond, Achtergrond en Uitgeschakeld. Als u een track maakt, is dit standaard een achtergrondtrack.

Overslaan: tussenruimten van: Geef de drempelwaarde in seconden op.

Achtergrondvolume reduceren Geef het percentage op waarmee u het volume wilt verlagen.

Voorgondclips normaliseren Normaliseer de dialogen zodat het volume tijdens de clip constant blijft.

Slimme mix op audioclips toepassen

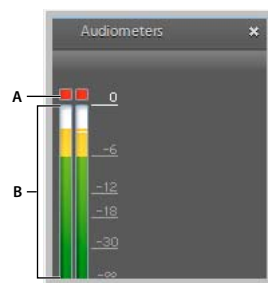
Controleer voordat u Slimme mix start, of zowel de voorgrondtrack (de track Audio 1 of de commentaartrack) als de achtergrondtrack (de soundtrack-track) een audiobestand bevat.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer Audiogereedschappen > Slimme mix > Toepassen rechts van de tijdlijn en de scènelijn.
- Audiogereedschappen > Slimme mix > Opties en klik op Toepassen.

Overzicht van het deelvenster Audiometers

In het deelvenster Audiometers (Venster > Audiometers) wordt het algehele volumeniveau van de clips weergegeven wanneer u deze afspeelt vanaf de tijdlijn of de scènelijn. Als de rode clipping-indicatoren van de meter worden ingeschakeld, verlaagt u het volume van een of meer clips. De piekindicatoren geven het piekvolume aan dat wordt bereikt tijdens het afspelen van de film. Normaal gesproken ligt de piekwaarde tussen 0 en -6 dB.



Deelvenster Audiometers

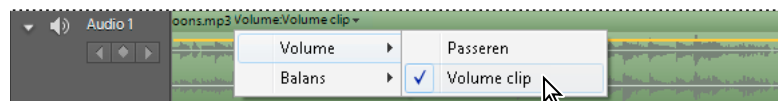
A. Clipping-indicatoren B. Piekvolume-indicatoren

Het volume in de tijdlijn aanpassen

U kunt het volume van clips direct op een audiotrack in de tijdlijn aanpassen. Door de volumegrafiek omlaag of omhoog te slepen, kunt u bijvoorbeeld het volume van een clip aanpassen aan aangrenzende clips of het geluid uitschakelen.

Opmerking: U kunt het volume ook verhogen en verlagen met hoofdframes.

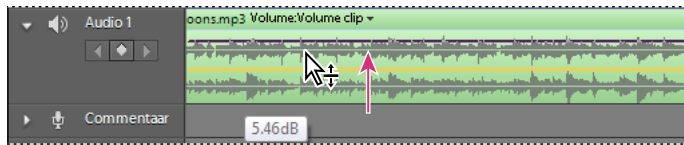
- 1 Als u de grootte van de audiotrack wilt aanpassen in de tijdlijn zodat u de track beter kunt zien, plaatst u de aanwijzer tussen twee tracks in het kopgebied voor de tracks. Het pictogram Hoogte aanpassen  wordt weergegeven en vervolgens sleept u de aanwijzer omhoog of omlaag.
- 2 Selecteer in de tijdlijn de optie Volume in de linkerbovenhoek van de clip. Selecteer vervolgens Volume > Volume clip.



Menu Volume

- 3 Houd de muisaanwijzer boven de volumegrafiek: de gele lijn die horizontaal over de audiotrack van de clip loopt. De muisaanwijzer verandert in een pictogram met een dubbele witte pijl .
- 4 Sleep de pijl naar boven of naar beneden om het niveau gelijkmatig aan te passen. Sleep eventuele bestaande hoofdframes om deze te verplaatsen.

Wanneer u sleept, wordt het niveau in decibellen weergegeven. Een positieve waarde geeft een toename in het volume aan en een negatieve waarde geeft een afname aan.



Als u de volumegrafiek sleept, wordt het volume van de clip gewijzigd.

Meer Help-onderwerpen

[“De grootte van tracks wijzigen”](#) op pagina 100

[“Hoofdframes weergeven en bewerken”](#) op pagina 212

[“Een effect in een clip tijdelijk uitschakelen”](#) op pagina 158

[“Hoofdframes toevoegen”](#) op pagina 214

Het invoerniveau van clips aanpassen

Als het oorspronkelijke volume van de clip te hoog of te laag is, dient u het invoerniveau, of de (*versterking*), te wijzigen voordat u de uitvoerniveaus aanpast. Als het bronaudioniveau tijdens de opname echter op een te lage waarde is ingesteld, leidt een verhoogde versterking tot meer ruis. Neem voor het beste resultaat audio op een hoog volumeniveau op, maar niet zo hoog dat er vervorming optreedt. Zonder aanpassing ligt de piekwaarde van goed opgenomen audio tussen 0 en -6 dB in het deelvenster Audiometers. Het opnemen van audio boven 0 dB leidt tot clipping.

- 1 Selecteer de clip in de tijdlijn. Voer een van de volgende handelingen uit als u met meerdere clips wilt werken:
 - houd Ctrl of Cmd ingedrukt en klik op de gewenste clips om niet-aangrenzende clips te selecteren.
 - Als u aangrenzende clips wilt selecteren, klikt u in het deelvenster Mijn projecten en sleept u een selectiekader rond de geselecteerde clips.
 - Druk op Ctrl-A of Cmd-A om alle clips te selecteren.
- 2 Selecteer Clip > Audio-opties > Audioversterking.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit en klik op OK:
 - Voer een waarde in voor de versterking (0 dB staat voor de oorspronkelijke versterking van de clip).
 - Klik op Normaliseren als u de versterking automatisch wilt laten verhogen als de audio te zacht is of automatisch wilt laten afnemen als de audio te luid is. In Adobe Premiere Elements wordt de hoeveelheid weergegeven die nodig is voor maximale versterking zonder clipping.

Het geluid van een clip uitschakelen

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit in de tijdlijn:
 - Als de clip aan video is gekoppeld, houdt u Alt ingedrukt en klikt u op de audiotrack van de clip in de tijdlijn om alleen het audiogedeelte te selecteren.
 - Als de clip niet aan video is gekoppeld, klikt u op de clip om deze te selecteren.
- 2 Kies Clip > Inschakelen. (Als u een clip uitschakelt, verdwijnt het vinkje naast de optie in het menu van de clip en wordt de naam van de clip in lichtere kleuren weergegeven in de track.)

Het volume in- of uitfaden

- 1 Selecteer een audioclip in de tijdlijn of scènelijn.

- 2 Breid in de weergave Eigenschappen (Venster > Eigenschappen) de volume-eigenschappen uit. Klik op de knop Infaden  of Uitfaden .

Met Infaden wordt helemaal aan het begin van de clip een hoofdfame toegevoegd, wordt het volume op  dB (stilte) ingesteld en wordt erachter een ander hoofdfame toegevoegd met het volume dat al op dat punt voor de clip is ingesteld. Met Uitfaden wordt aan het einde van de clip een hoofdfame toegevoegd, wordt het volume op  dB ingesteld en wordt er vóór het hoofdfame een ander hoofdfame toegevoegd met het volume dat al op dat punt voor de clip is ingesteld.

 *Als de audioclip is gekoppeld aan video, kunt u met de rechtermuisknop op één van beide delen van de clip klikken en Faden > Audio en video infaden of Audio en video uitfaden selecteren. U kunt ook het volume van de ene clip uitfaden en tegelijkertijd het volume van een andere infaden door een van de audio-overgangen voor cross-faden te slepen naar de cutlijn tussen de clips.*

Meer Help-onderwerpen

[“Een clip in de tijdlijn of scènelijn verwijderen”](#) op pagina 98

[“Hoofdframes toevoegen”](#) op pagina 214

[“Hoofdframes verwijderen”](#) op pagina 216

Hoofdstuk 14: Schijfmenu's maken

Dvd's, web DVD's en blu-rayschijven zijn ideaal om video's te delen met vrienden en familie. De kleine, lichtgewicht schijfjes zijn gemakkelijk in te pakken en te versturen, waardoor deze een ideaal medium zijn voor het verzenden van uw films. Met de menusjablonen en automatische functies van Adobe Premiere Elements maakt u snel en eenvoudig professionele dvd's, web DVD's en blu-rayschijven.

Typen schijven en menuopties

Automatisch afspeelbare en op menu's gebaseerde schijven

Met Adobe Premiere Elements en uw schijfbrander kunt u twee soorten dvd's, web DVD's en blu-rayschijven maken: zonder menu's (automatisch afspeelbaar) of met menu's. De eerste stap bij het maken van een schijf is het kiezen van het soort schijf dat u wilt maken.

Als u een automatisch afspeelbare schijf wilt maken, kunt u uw film maken, deze exporteren naar een schijfindeling en de film vervolgens op de schijf branden. Als u echter een schijf op menubasis wilt maken, voegt u menu's toe aan uw film met gebruik van Adobe Premiere Elements-menusjablonen.

Adobe Premiere Elements-menusjablonen zijn vooraf ontworpen menu's waarvoor vele verschillende thema's en stijlen beschikbaar zijn. De knoppen op de sjablonen vormen automatische koppelingen naar menumarkeertekens die in de film zijn aangebracht. De menu's worden dynamisch gemaakt op basis van de markerings die u hebt aangebracht en indien nodig worden extra menu's toegevoegd. Als u eenmaal een sjabloon hebt gekozen, kunt u menumarkeeringen toevoegen, verplaatsen of verwijderen. U kunt ook menumarkeeringen toevoegen in de tijdlijn voordat u een menusjabloon selecteert. In Adobe Premiere Elements worden de menu's automatisch aangepast, zodat deze overeenkomen met de markeertekens.

Opmerking: De beschikbare menu's worden ingesteld op de hoogte-breedteverhouding van het project. Als de hoogte-breedteverhouding van het project bijvoorbeeld is ingesteld op breedbeeld, worden de menu's ook weergegeven in breedbeeld.

Meer Help-onderwerpen

[“Schijfmenu's maken”](#) op pagina 262

[“Automatisch scènemarkertekens toevoegen”](#) op pagina 265

[“Menu-, scène- of stopmarkeertekens handmatig toevoegen”](#) op pagina 266

[“Een dvd of Blu-ray-schijf branden”](#) op pagina 280

Automatisch afspeelbare schijven

Automatisch afspeelbare schijven bevatten geen menu's en worden automatisch afgespeeld wanneer ze in een dvd- of Blu-ray-schijfspeler worden geplaatst. Ze zijn vooral geschikt voor het vertonen van losse films die u van begin tot einde wilt zien. Het zijn ook de gemakkelijkste schijven om te maken, u hoeft de film alleen maar naar een schijf te exporteren.

Als u de knoppen Volgende en Vorige op de afstandsbediening van de dvd-speler wilt gebruiken om naar bepaalde specifieke punten in een film te springen, stelt u menu- of scènemarkeertekens in om de hoofdstukken of punten in te stellen. Aangezien een automatisch af speelbare schijf geen onderscheid maakt tussen markeertekens voor het hoofdmenu en voor scènes, kunt u beide soorten markeertekens toevoegen voor hoofdstukpunten.

Zorg dat u een voorvertoning van de film bekijkt en controleer of de markeertekens op de juiste plaatsen staan voordat u de schijf brandt.

Opmerking: Stopmarkeertekens worden genegeerd door automatisch af speelbare schijven.

Schijven op menubasis

Schijven op menubasis zijn vooral geschikt voor het vertonen van lange films of een serie films die van begin tot einde moeten worden afgespeeld, of die scènes bevatten die u via een submenu wilt kunnen bekijken. In het hoofdmenu kiest u of u de film wilt afspelen of naar een submenu wilt gaan om een scène te selecteren. Er zijn twee soorten schijven op basis van menu's:

Met een menu voor scènes Deze zijn het meest geschikt voor het vertonen van losse, lange films die u van begin tot einde kunt afspelen, maar die ook scènes bevatten die u via een submenu wilt bekijken. In het hoofdmenu geeft u aan dat u de hele film wilt afspelen of gaat u naar een menu met scènes. In het menu met scènes navigeert u vervolgens naar scènes in de film. In het algemeen stelt u het project zo in dat elke scène een interessant punt in de film voorstelt. U kunt echter ook een scène starten zodra een bepaalde hoeveelheid tijd is verstreken, of op elk ander moment.

Met meerdere filmselecties Deze zijn het meest geschikt voor het vertonen van een set individuele films die u niet wilt combineren tot een enkele film. Voor de schijf van een bruiloft wilt u wellicht de voorbereidingen, de ceremonie en de receptie als aparte films hebben. Elke film krijgt een eigen knop in het hoofdmenu.

Werken met menumarkeertekens

Menumarkeertekens

U kunt gemakkelijk menumarkeertekens aan uw video's toevoegen. U kunt automatisch of handmatig scènemarkeertekens toevoegen. Adobe Premiere Elements maakt een menu op basis van de markeertekens. Het soort menumarkeerteken dat u toevoegt aan de tijdlijn is afhankelijk van de manier waarop de kijkers toegang moeten krijgen tot de video.



Relatie tussen dvd-markeertekens en de menusjablonen

A. Start media B. Stopmarkeertekens C. Hoofdmenumarkeertekens D. Scènemarkeertekens

U kunt alle typen markeertekens gebruiken in een film. Als de dvd-speler echter een stopmarkeerteken tegenkomt, wordt het hoofdmenu weergegeven en niet het menu waarin dit teken is opgevraagd. Als u op een later tijdstip de clips in de tijdlijn of scènelijn opnieuw ordent, blijven de markeertekens op de oorspronkelijke locaties staan, zodat u deze locaties mogelijk moet bijwerken en de namen moet wijzigen opdat deze in overeenstemming met de film blijven.

Opmerking: Verwar menumarkeertekens (scène-, hoofdmenu- of stopmarkeertekens) niet met clip- en tijdlijnmarkeertekens. Hoewel met dvd-markeertekens alle locaties in de clip of film worden gemarkeerd, worden scène- en menumarkeertekens in Adobe Premiere Elements gebruikt om het videoframe in de tijdlijn en scènelijn aan knoppen in dvd-menu's te koppelen. Met clipmarkeertekens en tijdlijnmarkeertekens kunt u de positie van clips bepalen en clips bijsnijden.

Meer Help-onderwerpen

[“Een schijfmenusjabloon toepassen”](#) op pagina 270

[“Een menuachtergrond aanpassen”](#) op pagina 271

Markeertekens voor het hoofdmenu

Hoofdmenumarkeertekens verdelen de video in afzonderlijke films. Knoppen in het hoofdmenu vormen koppelingen naar de markeertekens voor het hoofdmenu. U plaatst hoofdmenumarkeertekens handmatig om het begin van elke film aan te geven die u in het hoofdmenu van uw schijf wilt laten vermelden. Als de hoofdmenusjabloon die u selecteert, extra knoppen (andere knoppen dan Film afspelen of Scènes) bevat, vormen deze knoppen een koppeling naar de markeertekens voor het hoofdmenu. De film wordt vervolgens afgespeeld vanaf elk markeerteken tot het volgende stopmarkeerteken of tot het einde van de media in de tijdlijn. Als het hoofdmenu niet genoeg knoppen voor markeertekens van het hoofdmenu bevat, wordt het hoofdmenu in Adobe Premiere Elements gedupliceerd en wordt de knop Volgende aan het primaire hoofdmenu toegevoegd. Als u in uw film geen hoofdmenumarkeertekens hebt opgegeven, worden de extra knoppen niet in het hoofdmenu van Adobe Premiere Elements weergegeven.

Als u markeertekens voor hoofdmenu's gebruikt, kiest u een sjabloon met ten minste drie knoppen voor het hoofdmenu. (Met de eerste knop, Film afspelen, wordt de film van begin tot eind afgespeeld. Met de tweede knop, Scènes, gaat u naar Menu Scènes 1.)

Belangrijk: De knop Afspelen in het hoofdmenu vormt een automatische koppeling naar het startpunt van de tijdlijn, dus daar hoeft u geen markeerteken voor het hoofdmenu te plaatsen.



Menu's worden gedupliceerd wanneer een film meer markeertekens voor het hoofdmenu dan knoppen in een sjabloon bevat
A. Met de knop Volgende gaat u naar het gedupliceerde menu B. Met de knop Vorige gaat u terug naar hoofdmenu 1

Scènomarkeertekens

Scènomarkeertekens verdelen een film in afzonderlijke scènes. Scèmeknoppen in het hoofdmenu vormen een koppeling naar de verschillende scènes in uw film en worden in de scènenmenu's één voor één weergegeven (niet gegroepeerd per film). Met scènomarkeertekens (zonder stopmarkeertekens) kunt u de film van begin tot eind afspelen en via de viewer naar specifieke scènes gaan.

U kunt automatisch of handmatig scènemarkeertekens toevoegen. In Adobe Premiere Elements kunt u met scènemarkeertekens een menu voor een scène maken. Dit menu is toegankelijk via de knop Scènes in het hoofdmenu van de schijf. Als de tijdlijn geen scènemarkeertekens bevat, worden de knop Scènes en het submenu niet weergegeven door Adobe Premiere Elements.



Scène markeertekens vormen een rechtstreekse verwijzing naar de knoppen in het menu Scènes.

Stopmarkeertekens

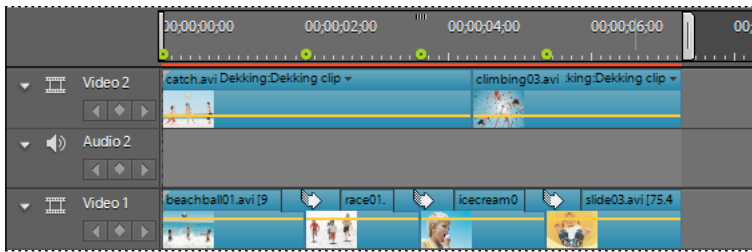
Stopmarkeertekens duiden het einde van een film aan. Wanneer de dvd-speler een stopmarkeerteken bereikt, wordt het hoofdmenu weergegeven. Als u een stopmarkeerteken toevoegt aan de tijdlijn, wordt de film niet vanaf het begin tot het einde afgespeeld. Daarom gebruikt u stopmarkeertekens meestal alleen als u de video in aparte films hebt verdeeld en u de clips in de tijdlijn niet vanaf het begin tot het einde wilt afspelen.

U kunt stopmarkeertekens handmatig toevoegen. Gebruik stopmarkeertekens om het einde van elke film aan te geven die u in het hoofdmenu van uw schijf wilt laten vermelden. Wanneer een stopteken is bereikt, stopt de film en gaat u terug naar het hoofdmenu.

Automatisch scènemarkeertekens toevoegen

Met de opdracht Menu markeertekens genereren worden er scènemarkeertekens voor u geplaatst. Soms kunt u tijd besparen door de scènemarkeertekens eerst automatisch te laten plaatsen in Adobe Premiere Elements. U kunt ze dan later aanpassen. U krijgt de beste resultaten wanneer elke scène in uw film een afzonderlijke clip is en wanneer alle clips die u wilt markeren zich op de track Video 1 bevinden. Als uw film uit meerdere clips bestaat die elkaar overlappen, wilt u mogelijk de scènemarkeertekens liever handmatig plaatsen of op ingestelde intervallen plaatsen.

Automatisch geplaatste scènemarkeertekens hebben geen naam, zodat de knoppen in het menu Scène de naam uit de sjabloon behouden. Als u de knoppen wilt aanpassen, kunt u de markeertekens na plaatsing een naam geven of kunt u de knoppen hernoemen nadat u de sjabloon hebt geselecteerd.



Voorbeeldfilm met automatisch geplaatst scènemarkeertekens

- 1 Klik op de tijdlijn om deze te activeren.
- 2 Kies Schijf > Menumarkeertekens genereren.
- 3 In het dialoogvenster Markeertekens voor scènes automatisch instellen geeft u aan hoe u de markeertekens wilt plaatsen en geeft u zo nodig een waarde op:

Bij elke scène Hiermee worden er scènemarkeertekens geplaatst bij elk bewerkpunt (elke cut) tussen clips op de track Video 1, niet aan de einden van overgangen. Er wordt slechts één scènemarkeerteken aan het begin van een reeks stilstaande beelden in de tijdlijn geplaatst.

Elke _ minuten Hiermee worden de scènemarkeertekens ingevoegd volgens een door u opgegeven interval. (Deze optie is alleen beschikbaar wanneer de film langer duurt dan een aantal minuten.)

Totale aantal markeertekens Met deze optie wordt het door u opgegeven aantal markeertekens evenredig verdeeld over het totale aantal clips op de tijdlijn.

- 4 Als de tijdlijn bestaande markeertekens bevat die u niet langer nodig hebt, selecteert u Bestaande menumarkeertekens wissen. (Wanneer u de markeertekens wist, worden de namen van de markeertekens en de bijbehorende miniatuurverplaatsingen gewist.)
- 5 Klik op OK. Er worden scènemarkeertekens toegevoegd aan de tijdlijn onder de tijdliniaal.
- 6 U kunt de plaatsing van elk markeerteken wijzigen door het naar een andere locatie te slepen.

Opmerking: Scènemarkeertekens zijn niet aan de video gekoppeld. Als u de video later bewerkt, moet u de markeertekens mogelijk verplaatsen of opnieuw genereren, zodat deze overeenkomen met de nieuwe bewerkpunten.

Meer Help-onderwerpen

[“Minutetekst en -knoppen bewerken”](#) op pagina 273

Menu-, scène- of stopmarkeertekens handmatig toevoegen

Wanneer u handmatig markeertekens toevoegt, kun u ze bij plaatsing een naam geven. De naam die u kiest, verschijnt als knoplabel in het hoofdmenu of in het scènemenu.

Bij sommige sjablonen bevatten de menuknoppen miniaturen van de video waaraan de knoppen zijn gekoppeld. Als het standaardframe niet het beste frame voor een knop is, kunt u het frame wijzigen in het dialoogvenster Menumarkeertekens.

Meer Help-onderwerpen

[“Kenmerken van een menu- of scènemarkeertekens bewerken”](#) op pagina 269

Een markeerteken voor het hoofdmenu of scènes toevoegen

- 1 Verplaats de huidige-tijdindicator  in de tijdlijn naar de plaats waar u het markeerteken wilt instellen.

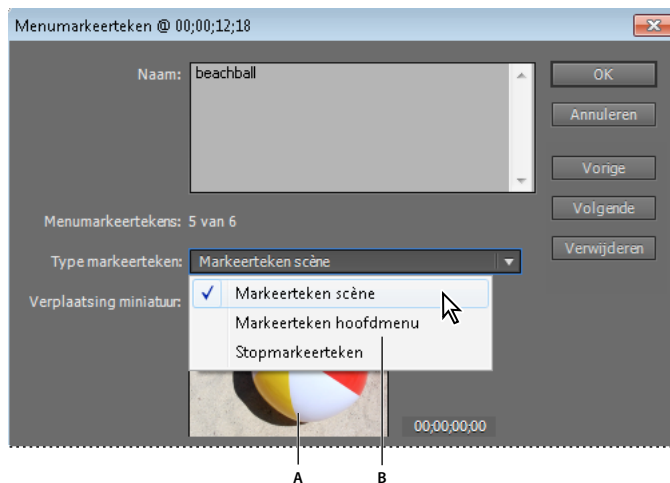
Opmerking: De knop Afspelen in elke hoofdmenusjabloon is automatisch gekoppeld aan het beginpunt van de tijdlijn. U hoeft hier geen markeerteken in te stellen, tenzij u een markeerteken wilt opnemen in het scènemenu.

- 2 Selecteer in de tijdlijn of de scènelijn Markeertekens > Menumarkeerteken > Menumarkeerteken instellen.

💡 Als u snel een markeerteken wilt plaatsen, kunt u ook een markeerteken slepen vanaf de knop Menumarkeerteken toevoegen en het op de gewenste locatie op de tijdlijn plaatsen.

- 3 Typ in het dialoogvenster Menumarkeerteken een naam voor het markeerteken in het vak. De tekst in dit vak loopt niet automatisch door op de volgende regel. Als u tekst op meerdere regels wilt plaatsen, drukt u op Ctrl+Enter voor elke nieuwe regel. Houd de naam van het markeerteken kort, zodat de naam in het menu past en de knoppen elkaar niet overlappen. (U kunt de naam later aanpassen, nadat u een sjabloon hebt geselecteerd.)

- 4 Selecteer het gewenste markeerteken in het menu Type markeerteken.

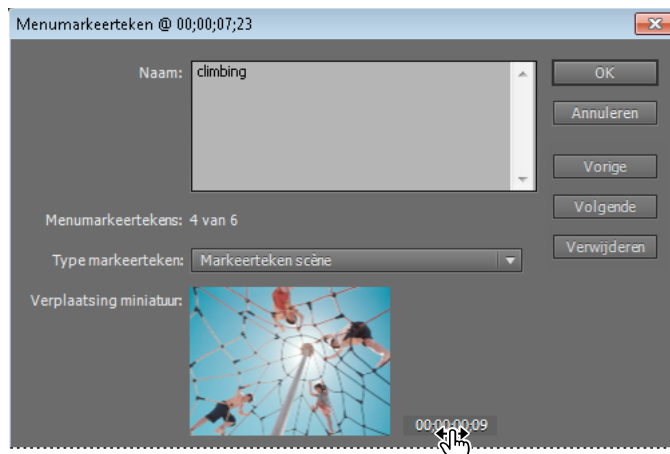


Dialoogvenster Menumarkeerteken

A. Miniatuur van frame bij het markeerteken B. Type markeerteken

- 5 Voer een van de volgende stappen uit om de weergave van de knopminiatuur in te stellen:

- Als u een stilstaand beeld wilt selecteren voor de knopminiatuur in het menu, sleept u de tijdcode van Verplaatsing miniatuur naar het frame met het gewenste beeld. Schakel de optie Beweging menuknop niet in. Wanneer u de dvd, web DVD of blu-rayschijf maakt, wordt het beeld weergegeven in het menu. (Deze miniatuur is alleen van toepassing op de menuweergave. Wanneer u op de knop klikt op de schijf, wordt de video afgespeeld vanaf de locatie van het markeerteken.)



De tijdcode voor de miniatuurverplaatsing slepen

- Als u video in de menuknop van de schijf wilt afspelen, selecteert u Beweging menuknop. Wanneer u deze optie selecteert voor een hoofdmenumarkeerteken of scènenmarkeerteken, wordt er animatie toegepast op de bijbehorende knop in het menu.

6 Klik op OK.

Het markeerteken wordt automatisch toegevoegd aan de tijdlijn onder de tijdlijniaal. Een markeerteken voor het hoofdmenu is blauw; een markeerteken voor scènes is groen en een stopmarkeerteken is rood.

Een stopmarkeerteken toevoegen

- 1 Verplaats de huidige-tijdindicator  in de tijdlijn naar het einde van de video of scène.
- 2 Selecteer in de tijdlijn of de scènelijn Markeertekens > Menu-markeerteken > Menu-markeerteken instellen.
- 3 In het dialoogvenster Menu-markeerteken selecteert u Stopmarkeerteken In het menu Type Markeerteken.
- 4 Klik op OK.

Het markeerteken wordt automatisch toegevoegd aan de tijdlijn onder de tijdlijniaal.

Een menu- of scènenmarkeerteken zoeken

- ❖ Voer een van de volgende handelingen uit in de tijdlijn:
 - Als u het eerste scènenmarkeerteken rechts of links van de huidige-tijdindicator wilt zoeken, kiest u Schijf > Ga naar menumarkeerteken > Volgende of Vorige.
 - Als u een willekeurig markeerteken in de tijdlijn zoekt, klikt u op Markeertekens > Menu-markeerteken > Ga naar menumarkeerteken > Volgende of Vorige totdat u het gewenste markeerteken vindt.
 - Als u een markeerteken zoekt dat is gekoppeld aan een specifieke knop, klikt u op de miniatuur van het menu onder in het deelvenster Schijfplay-out. Klik met de rechtermuisknop of houd Ctrl ingedrukt en klik op de knop en kies Markeertekens op tijdlijn onthullen.

Opmerking: Als u een markeerteken hebt gevonden in het dialoogvenster Menu-markeerteken, kunt u de details van het markeerteken bewerken of het markeerteken verwijderen door te klikken op de knop Verwijderen.

Een menu- of scènemarkeerteken verplaatsen of verwijderen

Ongeacht de vraag of u markeertekens automatisch of handmatig plaatst, kunt u markeertekens eenvoudig verplaatsen en verwijderen.

In de tijdlijn kunt u afzonderlijke markeertekens of alle markeertekens tegelijk verwijderen. Als u de film hebt bewerkt nadat u de menusjablonen hebt geselecteerd, is het mogelijk gemakkelijker om alle markeertekens te verwijderen, in plaats van deze naar nieuwe posities te slepen.

Opmerking: Als u al een sjabloon hebt geselecteerd en u een markeerteken verwijdert, wordt hierdoor ook de knop die is gekoppeld aan het markeerteken, verwijderd uit het hoofdmenu of het menu Scènes.

Een markeerteken verplaatsen

❖ In de tijdlijn sleept u het markeerteken dat u wilt verplaatsen naar de gewenste scène of film.

Een markeerteken verwijderen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Plaats de huidige-tijdindicator  in de tijdlijn boven het markeerteken dat u wilt verwijderen (U moet mogelijk inzoomen op de tijdlijn om het markeerteken te vinden.) Kies Schijf > Menumarkeertekens wissen > Markeertekens op huidige-tijdindicator.
- Als u een markeerteken wilt zoeken en verwijderen, dubbelklikt u op een willekeurig markeerteken. Klik in het dialoogvenster Markeertekens op de knop Volgende of Vorige om het markeerteken te vinden en klik vervolgens op de knop Verwijderen.
- Als u alle markeertekens tegelijk wilt wissen, kiest u Schijf > Menumarkeertekens wissen > Alle markeertekens.



Als u van mening verandert of een fout maakt, kunt u de recent verwijderde bestanden terughalen. Kies Bewerken > Ongedaan maken. De markeertekens worden teruggezet in de tijdlijn.

Kenmerken van een menu- of scènemarkeerteken bewerken

Nadat u een markeerteken hebt geplaatst, kunt u het teken een andere naam geven, het soort teken wijzigen (scène-, hoofdmenu- of stopmarkeerteken) en de afbeelding veranderen die op een menuknop wordt weergegeven. De namen van de markeertekens worden gebruikt als knopnamen in het hoofdmenu of het scènemenu.

Sommige menuknoppen bevatten miniatures van de video waaraan de knoppen zijn gekoppeld. Standaard wordt in de miniatuur het frame weergegeven dat zichtbaar is bij het markeerteken. U kunt het markeerteken aanpassen aan de inhoud. Bij een knop die een dagje aan het strand moet voorstellen kunt u bijvoorbeeld het frame van de markeerpositie veranderen in een close-up van uw kinderen die in het water aan het spelen zijn. Als u een miniatuur aanpast voor een knop, wordt het beginpunt van de video waaraan de knop is gekoppeld, niet gewijzigd.

- 1 Dubbelklik in de tijdlijn op het markeerteken dat u wilt bewerken of zoek het markeerteken met de knoppen Vorige en Volgende.
- 2 Voer in het dialoogvenster markeertekens een van de volgende handelingen uit en klik op OK:
 - Als u de naam van het markeerteken wilt wijzigen, typt u een andere naam voor het markeerteken in het tekstvak. De tekst in dit vak loopt niet automatisch om, dus als u de naam op meerdere regels wilt plaatsen, drukt u op Ctrl+Enter voor elke nieuwe regel. Houd de naam kort, zodat de naam in het menu past en de knoppen elkaar niet overlappen. (U kunt de naam later aanpassen, nadat u een sjabloon hebt geselecteerd.)
 - Als u het type markeerteken wilt wijzigen, selecteert u het gewenste markeerteken in het menu Type markeertekens.

- Als u de miniatuur voor de knop wilt wijzigen, sleept u de tijdcode voor Verplaatsing miniatuur om de afbeelding te selecteren die u wilt weergeven als miniatuur voor de knop in het menu. Als u een menu met miniaturen kiest, wordt de geselecteerde afbeelding in het menu weergegeven wanneer u de schijf maakt. (Deze miniatuur is alleen van toepassing op de menuweergave. De video die aan de knop is gekoppeld, begint bij het markeerteken.)

Schijfmenu's maken

Over menusjablonen

Als u een dvd, web DVD of blu-rayschijf met menu's wilt maken, gebruikt u een van de vooraf ontworpen menusjablonen in Adobe Premiere Elements. Alle sjablonen beschikken over een knop Hoofdmenu 1 en een knop Scènemenu 1. De menuknoppen worden automatisch gekoppeld aan de menu- en scènemarkeertekens in de tijdlijn. Het hoofdmenu bevat minimaal twee knoppen: een om de film af te spelen en een om een scènemenu weer te geven. Bepaalde sjablonen bevatten aanvullende knoppen in het hoofdmenu om naar andere films te springen die u hebt gemarkeerd in de tijdlijn. In de submenu's met scènes vindt u over het algemeen knoppen met een label en een miniatuur van de scène.

Een menu kan geluid en beweging bevatten. Sommige sjablonen bevatten dropzones waar u een stilstaand beeld of video naartoe kunt slepen om de menu-achtergrond een persoonlijk tintje te geven. Als u een video of een beeld naar een sjabloon zonder dropzone sleept, vervangt de neergezette video of stilstaande afbeelding de volledige menuachtergrond. U kunt een video gebruiken als een bewegende achtergrond van een menu of voor alle visuele elementen van het menu, maar niet voor het markeren van knoppen. De video kan bijvoorbeeld een bewegende achtergrond, verschuivende aftiteling en zelfs de knopafbeeldingen bevatten. Hoe lang de videoachtergrond of het geluid wordt afgespeeld, is afhankelijk van de instellingen voor de duur van het menu. De duur van één herhaling van audio en video op de achtergrond moet dertig seconden of minder zijn.

U kunt een sjabloon naar wens aanpassen voor uw project door de lettertypen, kleuren, achtergronden en lay-out te wijzigen. Wijzigingen aan sjablonen zijn alleen van toepassing op het huidige project. U kunt geen wijzigingen aan sjablonen opslaan in Adobe Premiere Elements.

Meer Help-onderwerpen

[“Schakelen naar een andere menusjabloon”](#) op pagina 275

Een schijfmenusjabloon toepassen

Wanneer u een schijfmenusjabloon kiest die onvoldoende menuknoppen bevat voor alle markeertekens in de film, hoeft u zich geen zorgen te maken. In Adobe Premiere Elements worden zo nodig extra menu's en knoppen aangemaakt.

Wanneer u een sjabloon selecteert, verschijnen de namen van de menu- en scènemarkeertekens op de menuknoppen. U kunt de markeertekens een naam geven en de titel van het menu wijzigen nadat u de sjabloon hebt geselecteerd. Als u de markeertekens geen naam geeft, behouden de knoppen hun sjabloonnaam.

U kunt menu- en scènemarkeertekens toevoegen voordat u een sjabloon selecteert, maar u kunt ook markeertekens toevoegen, verplaatsen of verwijderen nadat u een sjabloon hebt gekozen. De schijfmenu's worden dynamisch aangepast aan de markeertekens. Daarbij worden zo nodig knoppen toegevoegd of verwijderd.

Opmerking: als voor uw project HDV-projectinstellingen worden gebruikt, zorg er dan voor dat u een HD-menusjabloon kiest voor uitvoer van hoge kwaliteit. U herkent HD-sjablonen aan de letters “HD” in de rechterbovenhoek van de sjabloon in het deelvenster Taken.

- 1 Klik op Schijfmenu's in het deelvenster Taken.
- 2 Selecteer een sjabloon met een thema dat overeenkomt met uw project. Als u markeertekens voor hoofdmenu's gebruikt, kiest u een sjabloon met ten minste drie knoppen in het hoofdmenu. (De eerste knop heet Film afspelen, de tweede Scènes. Aanvullende knoppen zijn gekoppeld aan scènemarkertekens in de tijdlijn.)
- 3 Klik op Toepassen.

De knoppen zijn gekoppeld aan de markeertekens in de tijdlijn en de namen van de markeertekens worden ingevoegd als tekst voor de knoppen.

- 4 Mogelijk wordt gevraagd of u automatisch scènemarkertekens wilt toevoegen. Als u op Ja klikt, selecteert u een van de volgende opties en klikt u op OK:

Bij elke scène Hiermee worden er scènemarkertekens geplaatst bij elk bewerkpunt (elke cut) tussen clips op de track Video 1.

Elke _ minuten Hiermee worden de scènemarkertekens ingevoegd volgens een door u opgegeven interval. (Deze optie is alleen beschikbaar wanneer de film langer duurt dan een aantal minuten.)

Totale aantal markeertekens Hiermee wordt het door u opgegeven aantal markeertekens gelijkwaardig verdeeld over het totale aantal clips in de tijdlijn.

Opmerking: Als u op dit moment niet automatisch markeertekens wilt toevoegen, kunt u dat later alsnog doen. Menu's worden in Adobe Premiere Elements dynamisch bijgewerkt: als u markeertekens toevoegt, worden er automatisch knoppen voor hoofdmenumarkeertekens of scènemenu's en bijbehorende knoppen toegevoegd.

- 5 Als u een menu wilt bekijken, klikt u op de miniatuur van het menu, onder in het deelvenster Schijflayout. Blader, indien noodzakelijk, naar de miniatuur die u wilt weergeven of wijzig de grootte van het deelvenster om de miniatures naast elkaar weer te geven.

Nadat u een sjabloon hebt gekozen, kunt u het menu aanpassen, de schijf voorvertonen of de schijf branden.

Meer Help-onderwerpen

[“Overzicht van deelvenster Schijf voorvertonen”](#) op pagina 276

[“Richtlijnen voor het branden van schijven en compatibiliteitsopties”](#) op pagina 281

[“Menu-, scène- of stopmarkeertekens handmatig toevoegen”](#) op pagina 266

Een menusjabloon aanpassen

U kunt de achtergrondaafbeelding, knoppen, menunamen en typografie voor elke menusjabloon aanpassen.

Een menuachtergrond aanpassen

U kunt uw menuachtergrond een persoonlijk tintje geven met gebruik van videoclip, videoclip met audio, een audioclip, stilstaande afbeeldingen of stilstaande afbeeldingen met audio.

Bepaalde menu's hebben speciale dropzones waarin u video's of stilstaande afbeeldingen kunt plaatsen. Sjablonen met dropzones bevatten een zwart neerzetgebied en de tekst “Uw media hier toevoegen” . Ook als een menu geen dropzone heeft, kunt u hierin video's en stilstaande beelden plaatsen. In dat geval vervangt het medium de volledige achtergrond. Bepaalde menu's zonder dropzones bevatten aanvullende illustraties die zichtbaar blijven vóór de video.

- 1 Klik in het deelvenster Schijfmenu op de miniatuur van het menu dat u wilt wijzigen.

2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep een clip van de projectweergave naar het menu om de bestaande achtergrond te vervangen.
- In de weergave Eigenschappen (deelvenster Menuachtergrond) van het deelvenster Taken klikt u op Bladeren. Zoek vervolgens een clip op uw harde schijf en selecteer deze.



Een audioclip uit de weergave Project naar een dropzone van een menu slepen in het deelvenster Schijflayout.

Opmerking: Wanneer zowel video als geluid is ingesteld en u een van de clips vervangt, blijft de andere clip ingesteld, tenzij u achtergrondvideo selecteert die ook audio bevat. In dat geval wordt het bestaande geluid vervangen door het achtergrondgeluid.

3 Geef de gewenste instellingen op in de weergave Eigenschappen (deelvenster Menuachtergrond) van het deelvenster Taken:

Resetten Hiermee wordt de achtergrond ingesteld op de oorspronkelijke sjabloon.

Input Hiermee stelt u het input van de video- of geluidsclip in. Sleep de tijdcode naar het gewenste frame.

Afspelen Hiermee wordt media in de miniatuur afgespeeld. Het pictogram verandert van de knop Afspelen ► in de knop Pauze ||. Klik op de knop Pauze om het afspelen te stoppen en het input van de achtergrond in te stellen.

Stilstaand beeld gebruiken Hiermee wordt het huidige frame in de videoclip ingesteld als een stilstaand achtergrondbeeld. Sleep de tijdcode om het frame in te stellen.

Standaardovergang toepassen voor loop Hiermee wordt, telkens wanneer de video vanaf het begin wordt gestart, de overgang toegevoegd die u als standaard hebt ingesteld.

Duur Hiermee wordt de duur van een achtergrondvideo of -geluid ingesteld vanaf de inputen.

Op alle menu's toepassen Hiermee wordt de achtergrond op alle schijfmenu's toegepast.

Meer Help-onderwerpen

[“Een standaardovergang opgeven”](#) op pagina 140

De plaatsing en grootte van menu-items wijzigen

1 Klik onder in het deelvenster Schijflayout op de miniatuur van het menu dat u wilt wijzigen.

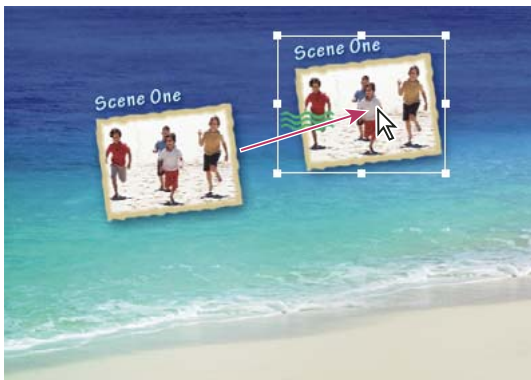
2 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de grootte van een menu-item wilt aanpassen, selecteer u dit in het deelvenster Schijflayout. Er verschijnt een rechthoek (ook wel een *selectiekader* genoemd) met acht selectiepunten rondom het item. Als u de grootte van het item wilt aanpassen, sleept u een willekeurig selectiepunt. U kunt de grootte van het item in Romeinse taalversies van het product ook verhoudingsgewijs in alle richtingen aanpassen met de toetsen - (min) of = (is gelijk aan) op het toetsenbord. Met de gelijktoets wordt het item vergroot.



Als u de grootte van het menu-item wilt aanpassen, sleept u een willekeurig selectiepunt op het selectiekader.

- Als u een menu-item wilt verplaatsen, selecteert en sleept u het item. U kunt ook het item in elke richting verplaatsen met de pijltoetsen op het toetsenbord.



Oorspronkelijke locatie (links) vergeleken met het verplaatste item (rechts)

Menutekst en -knoppen bewerken

Nadat u de sjabloon hebt geselecteerd, kunt u de menutekst of weergave van elke knop in het hoofdmenu of in het scènemenu wijzigen. U kunt ook elke knop verwijderen. Aangezien de knoppen aan de markeertekens zijn gekoppeld, wordt een markeerteken verwijderd wanneer u de bijbehorende knop verwijdert.

- 1 Klik onder in het deelvenster Schijflayout op de miniatuur van het menu dat u wilt wijzigen.
- 2 Als u tekst of knoppen wilt bewerken die niet aan markeertekens zijn gekoppeld, dubbelklikt u op de menutitel of knop en bewerkt u de tekst in het dialoogvenster Tekst wijzigen. Als u meerdere regels wilt gebruiken, drukt u op Ctrl+Enter voor elke nieuwe regel. Klik op OK.

- 3 Als u knoppen wilt bewerken die aan markeertekens zijn gekoppeld, dubbelklikt u op de tekst of de knop, voert u een van de volgende stappen uit in het dialoogvenster Menumarkeerteken en klikt u vervolgens op OK:
 - Als u het markeerteken (en de knop in het menu) een nieuwe naam wilt geven, typt u een nieuwe naam en klikt u op OK. Als u meerdere regels wilt gebruiken, drukt u op Ctrl+Enter voor elke nieuwe regel. Houd de naam kort, zodat de naam in het menu past en de knoppen elkaar niet overlappen.
 - Als u een afbeelding wilt selecteren om weer te geven in de miniatuur van de knop in het menu, sleept u de tijdcode van de miniatuurverplaatsing en klikt u op OK. (Deze miniatuur is alleen van toepassing op de menuweergave. Als u de optie Beweging menuknop selecteert, begint de video die aan de knop is gekoppeld bij het markeerteken.)
 - Als u een knop wilt verwijderen, klikt u op Verwijderen. Het markeerteken wordt verwijderd van de tijdlijn en de knop wordt verwijderd uit het menu. U kunt ook met de rechtermuisknop op het markeerteken van de knop in de tijdlijn klikken of Ctrl ingedrukt houden en hierop klikken. Daarna kiest u Menumarkeerteken wissen.

Meer Help-onderwerpen

[“Menu-, scène- of stopmarkeertekens handmatig toevoegen”](#) op pagina 266

Tekstinstellingen opgeven

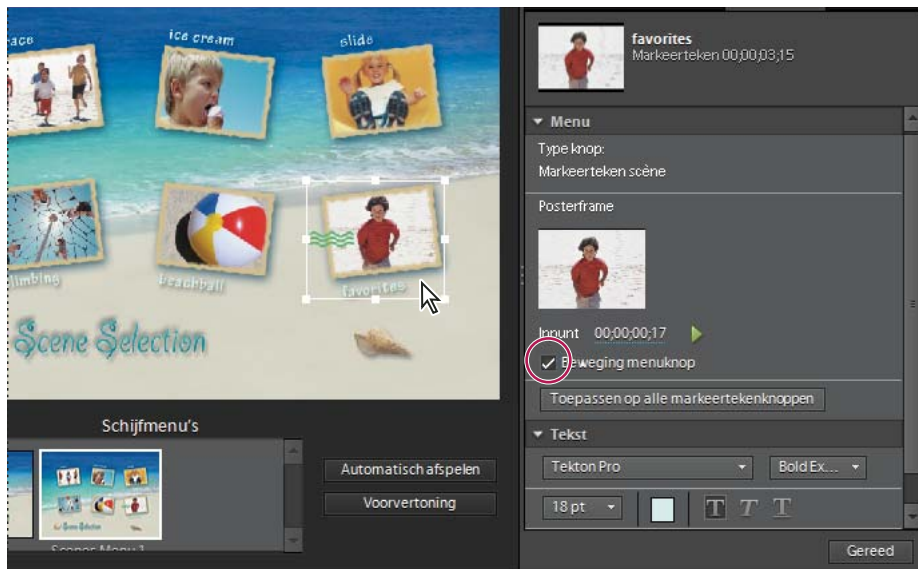
U kunt teksteigenschappen wijzigen voor menutitels en -knoppen, waaronder lettertype, -grootte, -stijl en -kleur.

- 1 Klik onder in het deelvenster Schijflayout op de miniatuur van het menu dat u wilt wijzigen.
- 2 Selecteer vervolgens een menutitel of knoptekst.
- 3 Voer in het deelvenster Eigenschappen een van de volgende stappen uit:
 - Kies een lettertype in het menu Lettertype tekst veranderen. (Selecteer het driehoekje naast Tekst als u de opties voor tekstenmerken wilt bekijken.)
 - Kies een tekststijl in het menu Lettertypestijl wijzigen of klik op het pictogram Vet, Cursief of Onderstrepen. U kunt op meerdere pictogrammen klikken.
 - Kies een tekengrootte in het menu Grootte tekst veranderen.
 - Klik op het pictogram Kleur tekst veranderen naast het menu Grootte tekst veranderen en kies een kleur in de Adobe Kleurkiezer.
- 4 Als u de tekstinstellingen wilt toepassen op vergelijkbare tekstelementen in alle menu's, klikt u op Toepassen op alle scèneknoppen, Toepassen op alle tekstelementen of Toepassen op alle markeertekenknoppen.

Knoppen animeren

U kunt video toevoegen aan hoofdmenu- en scènemenuknoppen als de sjabloon knoppen bevat waarop een miniatuur wordt weergegeven.

- 1 Klik onder in het deelvenster Schijflayout op de miniatuur van het menu dat u wilt wijzigen.
- 2 Selecteer een knop in het deelvenster Schijflayout.
- 3 Selecteer Beweging menuknop in de weergave Eigenschappen van het deelvenster Taken.



Scènemenu met geselecteerde knop (links) en Beweging menuknop geselecteerd in het deelvenster Eigenschappen (rechts)

- 4 Stel het inpunt in op het punt waar de clip moet worden afgespeeld wanneer het menu wordt weergegeven. U kunt ofwel met de knop Afspelen/Stoppen de clip in de miniatuur bekijken, ofwel het tijdcodeveld van het inpunt bewerken.
- 5 Als u de afspeelduur voor de clip wilt instellen, klikt u op de achtergrond van het menu. Vervolgens bewerkt u het tijdcodeveld Duur in de weergave Eigenschappen onder Beweging menuknop.

Opmerking: De duur die u voor een Beweging menuknop instelt is van toepassing op alle menuknoppen met beweging op de schijf.

Schakelen naar een andere menusjabloon

Als u het gekozen schijfmenu wilt wijzigen, kunt u gemakkelijk een andere sjabloon toepassen. Eventuele wijzigingen die u hebt gemaakt in menutitels, namen van knoppen die geen betrekking hebben op markeertekens (de knop Afspelen of de knop Scènes) en tekstinstellingen (lettertype, kleur, stijl, enzovoort) gaan verloren. Wijzigingen die u in achtergronden en markeertekenknoppen hebt aangebracht (hoofdmenu- en scènemarkertekens) gaan niet verloren. Wanneer u knoptekst bewerkt, wijzigt u feitelijk de naam van het menumarkerteken. Bij het genereren van de nieuwe menu's wordt de naam van het nieuwe markeerteken gebruikt.

- 1 Klik op het tabblad Schijfmenu's in het deelvenster Taken.
- 2 Sleep een nieuwe sjabloon uit de weergave Sjablonen van het deelvenster Taken naar het deelvenster Schijflayout. Het hoofdmenu verschijnt in Adobe Premiere Elements in het deelvenster Schijflayout.

Van een schijf op basis van menu's overschakelen op een automatisch afspeelbare schijf

Als u toch een dvd, web DVD of blu-rayschijf zonder menu's wilt maken, kunt u de lay-out opnieuw instellen en een automatisch afspeelbare schijf maken.

Opmerking: Hoewel een automatisch af speelbare schijf geen aan markeertekens gekoppelde menu's bevat, kan het handig zijn bestaande menu- en scène markeertekens in het project op te nemen. Met de knop Volgende en Vorige op de afstandsbediening van een dvd-, web DVD- of blu-rayspeler gaat u vooruit en achteruit naar de markeertekens voor het hoofdmenu en voor de scènes. Stopmarkeertekens worden genegeerd.

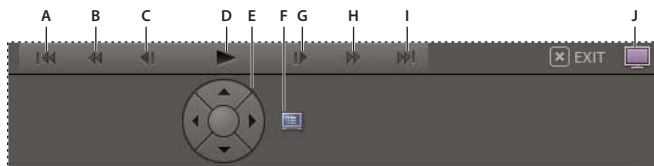
❖ Klik op Automatisch afspelen in het deelvenster Schijflayout.

De menu's worden verwijderd uit het deelvenster Schijflayout en de markeertekens worden gebruikt als hoofdstukpunten voor een automatisch af speelbare schijf.

Menu's voorvertonen

Overzicht van deelvenster Schijf voorvertonen

Het is altijd nuttig om de voorvertoning van een schijf te bekijken voordat u de schijf brandt. Het deelvenster Schijf voorvertonen bevat besturingselementen waarmee functies van een afstandsbediening voor een dvd-, web DVD- of blu-rayspeler worden nagebootst. Met deze besturingselementen kunt u alle menuknoppen testen en de video weergeven die is gekoppeld aan de knoppen. U kunt de voorvertoning van een schijf bekijken in een venster of in een volledig scherm.



Besturingselementen voor navigatie tijdens de voorvertoning van een schijf

A. Vorige scène B. Terugspoelen C. Frame terug D. Afspelen E. Navigatieknoppen (pijlen) en de knop Enter F. Terug naar hoofdmenu G. Frame vooruit H. Snel vooruitspoelen I. Volgende scène J. Afspelen in volledig scherm

Een dvd, web DVD- of blu-rayschijf met menu's voorvertonen

Als u een sjabloon naar het deelvenster Schijflayout sleept, kunt u een schijf met menu's voorvertonen vanaf een willekeurig punt.

- 1 Klik zo nodig op Schijfmenu's in het deelvenster Taken om het deelvenster Schijflayout te openen.
- 2 Klik op Voorvertoning in het deelvenster Schijflayout.

Opmerking: Zie “[De plaatsing en grootte van menu-items wijzigen](#)” op pagina 272 als u een melding ontvangt dat er overlappende knoppen zijn.

- 3 Klik in het venster Schijf voorvertonen op elke knop of gebruik de besturingselementen voor navigatie om elke scène of video te bekijken. Als de miniatures van het menu of van de knoppen video of geluid bevatten, worden deze clips afgespeeld zodat u deze vooraf kunt bekijken of beluisteren voordat u een schijf brandt.
- 4 Klik op het pictogram Afspelen in volledig scherm  om de schijf in een volledig scherm voor te vertonen.
- 5 Verplaats de muis. Hiermee wordt op volledige schermgrootte een schijfbesturingsvenster geopend waarmee de afstandsbediening van een schijfspeler wordt nagebootst.

Meer Help-onderwerpen

“[Een voorvertoning van de film weergeven in het deelvenster Monitor](#)” op pagina 109

Hoofdstuk 15: Uw films delen en opslaan

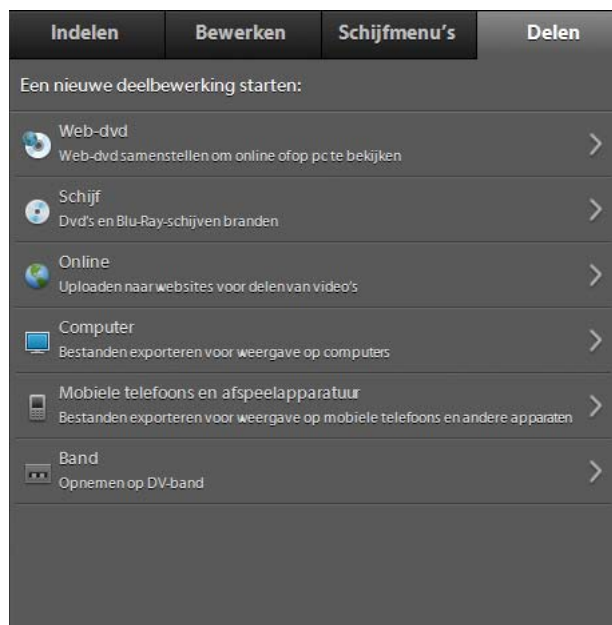
U kunt films, stilstaande beelden en audio in verschillende bestandstypen exporteren en delen naar het web, mobiele apparaten, videobanden, video-cd's en super video-cd's. Het is ook mogelijk projecten te kopiëren en op te slaan voor bewerking en opslag.

Delen via het deelvenster Taken

De weergave Delen van het deelvenster Taken bevat alle functies die u nodig hebt voor het opslaan en delen (exporteren) van uw voltooide project. U kunt uw project opslaan voor weergave op onder andere het web, een mobiele telefoon, een computer, dvd of een Blu-ray-schijf.

U kunt een nieuwe deelbewerking starten door op een van de volgende deeloptyes te klikken: Schijf, Online, Computer, Mobiele telefoons en afspelerapparatuur en Band. Als u deze opties kiest, wordt een weergave in het deelvenster Taken geopend met specifieke opties en instellingen voor het delen naar het desbetreffende type media.

Opmerking: De weergave Delen verschaft voorinstellingen voor de meest gebruikelijke indelingen en instellingen en maakt het u zo gemakkelijker om bestanden te delen en te exporteren. Als u unieke instellingen wilt opgeven voor een bepaalde indeling, klikt u op Geavanceerde opties en brengt u wijzigingen aan. U kunt desgewenst ook de exportopdrachten in het menu Bestand gebruiken.



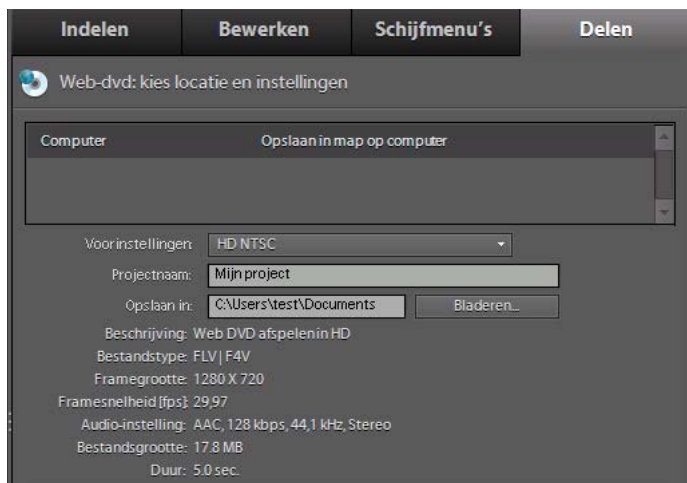
Weergave Delen van het deelvenster Taken

Dvd-bestanden maken voor het web

Web DVD-bestanden zijn dvd-bestanden die online worden afgespeeld. U kunt uw filmclips delen als web DVD-bestanden die in webpagina's kunnen worden ingesloten. De filmclips worden geëxporteerd in Flash-indeling. De bestanden kunnen worden afgespeeld in elke webbrowser die ondersteuning biedt voor Flash Player 9.x of latere versies.

Web DVD-bestanden maken voor het bureaublad

- 1 Selecteer het tabblad Delen in het deelvenster Taken.
- 2 Klik op Web DVD.



Een web DVD-bestand maken op het bureaublad

- 3 Selecteer Opslaan naar map op computer.
- 4 Selecteer een voorinstelling in het menu Voorinstellingen.
- 5 Voer bij Projectnaam een naam in voor uw project.
- 6 Klik bij Opslaan in op Bladeren en selecteer een locatie voor de dvd-uitvoerbestanden.

Het deelvenster Samenstellen voltooid wordt weergegeven als de bewerking is afgerond. Klik op de koppeling om een voorvertoning van het gegenereerde web DVD-bestand in uw browser te bekijken.



Het web DVD-bestand weergeven

Delen naar een dvd of blu-ray-schijf

Als u de voorvertoning van uw film hebt bekeken en tevreden bent met het resultaat, kunt u het project op een dvd of Blu-Ray-schijf branden. Controleer of de schijf die u hebt geselecteerd, compatibel is met de brander en het afspelapparaat. U moet ook zorgen dat er voldoende vaste-schijfruimte beschikbaar is voor de gecomprimeerde bestanden en voor de tijdelijke bestanden die tijdens het exporteren worden gemaakt. Als er onvoldoende beschikbare schijfruimte is op een schijfpartitie, kunt u een andere schijfpartitie voor de werkschijfbestanden opgeven met de opdracht Bewerken > Voorkeuren > Werkschijven / Adobe Premiere Elements > Voorkeuren > Werkschijven. (U kunt de vereiste ruimte controleren in het dialoogvenster Branden.)

Opmerking: Als uw dvd-brander niet compatibel is met Adobe Premiere Elements, kunt u het project branden naar een dvd-map en de map naar dvd branden met behulp van de brandersoftware.

Meer Help-onderwerpen

[“Automatisch afspelbare en op menu's gebaseerde schijven”](#) op pagina 262

[“Typen schijven en menuopties”](#) op pagina 262

[“Een werkschijf instellen”](#) op pagina 37

[“Compressie”](#) op pagina 298

Schijven branden

Afhankelijk van de complexiteit en de lengte van het project en de snelheid van de computer, kan het coderen (comprimeren) van de video- en audiogegevens voor een schijf een aantal uren in beslag nemen. Als u meerdere schijven met dezelfde inhoud en kwaliteit wilt branden, kunt u tijd besparen door deze tijdens dezelfde sessie te branden, zodat het project slechts eenmaal wordt gecomprimeerd.

 Adobe Premiere Elements zet alle audio om in de 16-bits diepte en de samplefrequentie van 48 kHz die vereist zijn voor dvd's en Blu-ray-schijven. Voor de beste resultaten moet u uw audio opnemen met deze instellingen.

Opmerking: raadpleeg de Help van Adobe Premiere Elements voor richtlijnen voor het branden van schijven en compatibiliteitsopties.

Een dvd of Blu-ray-schijf branden

- 1 Voordat u Adobe Premiere Elements start, sluit u alle externe dvd-of Blu-ray-branders aan en schakelt u deze in.
- 2 In de weergave Delen van het deelvenster Taken klikt u op Schijf  om de schijfweergave te openen.
- 3 Kies Dvd of Blu-ray in het menu in de schijfweergave.
- 4 Selecteer Schijf bij de optie Branden naar.
- 5 Typ een naam voor de schijf. Deze naam wordt weergegeven als u de schijf na het branden in de computer plaatst. (De standaardnaam is een datum- en tijdsaanduiding in 24-uursnotatie: JJJJMMDD_uummss.)
- 6 Selecteer een brander in het menu Locatie brander.
- 7 Plaats een compatibele schijf in het station. Als u een schijf hebt geplaatst, klikt u op Opnieuw scannen om te controleren of alle aangesloten branders geldige media bevatten.
- 8 In het vak Exemplaren geeft u aan hoeveel schijven u tijdens deze sessie wilt branden. U wordt gevraagd om nieuwe schijven te plaatsen totdat alle opgegeven schijven zijn gebrand. De videobeelden en het geluid worden slechts eenmaal gecodeerd.
- 9 Selecteer bij Voorkeuze selectie de optie voor de televisiestandaard die wordt gebruikt in de geografische regio van uw doelgroep.
- 10 (Optioneel) Selecteer Inhoud in beschikbare ruimte passen. Als u naar een dvd brandt, kunt u deze optie uitschakelen en de schuifregelaar naar de gewenste videokwaliteit slepen. (Standaard is deze optie ingeschakeld voor dvd en uitgeschakeld voor Blu-ray.)
- 11 Klik op Branden om het project om te zetten in de dvd- of Blu-Ray-indeling en om de schijf te branden. Als u een dvd brandt en er geen brander beschikbaar is, kunt u naar een dvd-map branden en de resulterende bestanden naar een dvd branden wanneer de brander beschikbaar is.

Belangrijk: Het coderen van de video- en audiogegevens voor uitvoer naar een schijf kan een aantal uren in beslag nemen.

Een dvd-map branden

Als de dvd-brander niet compatibel is met Adobe Premiere Elements, kunt u het project naar een map branden. Er ontstaat dan een bestand dat compatibel is met een dvd en dat met een ontwerpprogramma, zoals Adobe Encore, naar een schijf kan worden gebrand.

Opmerking: U kunt alleen dvd-projecten (en geen Blu-ray-schijfprojecten) naar een map branden.

- 1 Als de schijfweergave niet actief is, klikt u op het tabblad Delen in het deelvenster Taken en klikt u op Schijf .
- 2 In het dialoogvenster Branden naar selecteert u een van de opties bij Map als de bestemming voor het project. Voor filmprojecten die meer ruimte innemen dan een schijf met één laag (4,7 GB), selecteert u de optie Map (8,5 GB), zodat u schijven met twee lagen kunt gebruiken.
- 3 Typ een naam voor de map.
- 4 Klik op Bladeren om een locatie voor de map op te geven.
- 5 Klik op Branden om de map te maken.

Belangrijk: Het coderen van de video- en audiogegevens voor uitvoer naar een schijf kan een aantal uren in beslag nemen.

Meer Help-onderwerpen

[“Over gearchiveerde projecten”](#) op pagina 301

Richtlijnen voor het branden van schijven en compatibiliteitsopties

Als er op uw computer een compatibele dvd-brander is aangesloten, kunt u rechtstreeks vanuit Adobe Premiere Elements een dvd of Blu-ray-schijf maken. U kunt de schijf die u maakt, afspelen met een dvd-speler voor een tv of computer. Adobe Premiere Elements maakt videoschijven. (U kunt geen dvd's voor gegevens of geluid maken.) Dvd-branders gebruiken een beschrijfbare DVD-5-schijf (DVD+/-R) met een capaciteit van 4,7 GB die ongeveer twee uren aan kwalitatief hoogstaande sd-videobeelden kan bevatten.

Een Blu-ray-schijf heeft doorgaans een capaciteit van 25 GB en kan 135 minuten aan hd-video bevatten met gebruik van MPEG-2, plus 2 uren aan sd-bonusmateriaal. Dergelijke schijven kunnen in totaal 10 uren aan sd-inhoud bevatten. Er zijn twee typen Blu-ray-schijven: BD-R (beschrijfbaar) en BD-RE (opnieuw beschrijfbaar).

Adobe Premiere Elements ondersteunt de volgende typen dvd's (enkele laag, 4,7 GB): DVD+R, DVD+RW, DVD-R en DVD-RW. Ook wordt ondersteuning geboden voor DVD+R-schijven van 8,5 GB met twee lagen. Kies de media die wordt ondersteund door zowel uw dvd-brander als de dvd-speler waarop u de dvd wilt afspelen. Niet alle dvd-branders en dvd-spelers ondersteunen alle typen dvd's. Zo worden DVD+R-schijven bijvoorbeeld wel door veel, maar niet door alle dvd-spelers voor tv herkend.

DVD-R Voor deze indeling worden beschrijfbare schijven gebruikt die één keer kunnen worden beschreven. De indeling is compatibel met zelfstandige dvd-spelers en dvd-rom-stations. DVD-R-schijven zijn beschikbaar in twee mediatypen: Algemeen gebruik en Ontwerp. In de meeste DVD-R-branders worden de goedkopere schijven voor algemeen gebruik afgespeeld en in sommige professionele branders worden Ontwerp-schijven gebruikt. U moet het juiste mediatype voor uw brander gebruiken. Nadat de schijven zijn beschreven, moeten deze echter leesbaar zijn in beide typen dvd-speler of dvd-station. (DVD-R's voor algemeen gebruik zijn ontworpen om kopieën van gecodeerde commerciële dvd's te voorkomen.)

DVD+R Deze niet-herschrijfbaar indeling is compatibel met de meeste dvd-spelers en dvd-rom-stations. DVD+RW-branders van de eerste generatie bieden geen ondersteuning voor DVD+R-opnamen en kunnen doorgaans ook niet worden opgewaardeerd om deze ondersteuning te bieden. Alle huidige modellen van DVD+RW-branders ondersteunen echter wel DVD+R-opnamen. De compatibiliteit van DVD+R-schijven in zelfstandige dvd-spelers is vergelijkbaar met die van DVD-R.

DVD-RW/DVD+RW Deze indelingen zijn vergelijkbaar wat betreft functionaliteit en compatibiliteit met dvd-branders en dvd-spelers. Voor DVD-RW en DVD+RW worden herschrijfbaar schijven gebruikt die in ideale omstandigheden wel meer dan 1000 keer opnieuw kunnen worden beschreven. Met de meeste zelfstandige dvd-spelers kunt u video afspelen die op DVD-RW- en DVD+RW-schijven is opgenomen, maar de compatibiliteit is niet zo hoog als bij DVD-R en DVD+R. Met de huidige DVD-RW-branders kunt u ook naar DVD-R branden.

Opmerking: Als uw dvd-brander niet compatibel is met Adobe Premiere Elements, kunt u het project naar een map branden. Daarna kunt u met de software die bij de brander is geleverd de uiteindelijke dvd branden.

Compatibiliteitsproblemen voor dvd's

Houd rekening met de volgende compatibiliteitspunten wanneer u dvd-media en -hardware kiest:

- DVD+R en DVD-R zijn compatibel met meer dvd-spelers voor tv's dan DVD+RW en DVD-RW.
- DVD-ROM-stations zijn compatibel met meer DVD-indelingen dan dvd-spelers voor tv, vaak omdat op computers firmware en stuurprogramma's gemakkelijker zijn bij te werken dan op een dvd-speler.
- Oudere dvd-spelers ondersteunen minder dvd-indelingen.

Houd tijdens het kiezen van de voorinstelling voor een bepaalde bestandsindeling rekening met de beschikbare ruimte op het doelmedium en met de vereisten van het doelpubliek.

Videocodering voor dvd's en Blu-ray-schijven

Wanneer u een dvd of Blu-ray-schijf maakt, dient u uw video te coderen in de MPEG-2- of H.264-indeling (alleen Blu-ray). Met compressie worden de video- en audiobestanden kleiner gemaakt, zodat deze minder opslagruimte innemen. Een video van 60 minuten neemt in Adobe Premiere Elements ongeveer 13 GB in beslag. Een dvd met één laag kan slechts 4,7 GB bevatten. (Dvd's met twee lagen kunnen 8,5 GB bevatten.) Om de maximale kwaliteit te behouden, wordt de film in Adobe Premiere Elements in die mate gecomprimeerd dat alles precies op de dvd past. Hoe korter de film, hoe minder compressie is vereist en hoe beter de kwaliteit van de video op de schijf.

Opmerking: De Blu-ray-presets hebben een kwaliteit die geschikt is voor de export van AVCHD-bestanden.

Het comprimeren van video- en audiogegevens voor gebruik op een schijf is erg tijdrovend, zelfs op hoogwaardige, toegewijde systemen. De vereiste tijd is afhankelijk van de snelheid van de computerprocessor, de hoeveelheid beschikbaar geheugen en de complexiteit en lengte van een project. Het branden van een standaardvideoproject van 60 minuten duurt zo'n vier tot zes uur. Vaak worden dvd's en Blu-ray-schijven daarom 's nachts gebrand.

Opmerking: De Blu-ray-indeling H.264 is bijzonder berekeningsintensief en het duurt dus lang om dergelijke schijven te coderen. De compressie is echter hoog en zo kunt u meer videogegevens per MB opnemen. MPEG-2 is minder berekeningsintensief en dus sneller, maar er worden dan minder videogegevens per MB opgenomen.

Schijven maken voor verschillende geografische regio's

Als u een dvd of Blu-ray-schijf deelt met iemand uit een ander land, moet u de schijf mogelijk branden voor een andere televisiestandaard. In het grootste deel van de wereld voldoen video-apparaten (van camcorders tot Blu-ray-spelers) aan een van de volgende twee tv-standaarden: NTSC in Japan en Noord-Amerika of PAL in het grootste deel van Europa en in het Midden-Oosten.

Met Adobe Premiere Elements kunt u zowel NTSC- als PAL-films maken, dus u kunt dvd's maken die geschikt zijn voor uw regio en voor andere delen van de wereld. U krijgt echter de beste resultaten als uw opgenomen video overeenkomt met de tv-standaard waarnaar u wilt exporteren.

NTSC Noord-Amerika, gedeelten van Zuid-Amerika, Japan, Filipijnen, Taiwan, Zuid-Korea, Guam, Myanmar en andere landen.

PAL Europa, het Midden-Oosten en gedeelten van de volgende continenten: Azië, Afrika, Zuid-Amerika.

Richtlijnen voor het branden van schijven

Als de film eenmaal naar wens is bewerkt en de gewenste navigatie bevat, is het brandproces redelijk eenvoudig. Incompatibele apparaten en media, of onverwachte tijdfactoren kunnen echter invloed hebben op de kwaliteit en de voltooiing. Houd de volgende richtlijnen aan wanneer u schijven brandt.

Opmerking: Als er coderingsfouten optreden, raadpleegt u het gedeelte Problemen oplossen in de Help.

- Neem voldoende tijd voor het branden. Het coderen van de video- en audiogegevens voor een schijf kan een aantal uren in beslag nemen. U kunt het daarom bijvoorbeeld 's nachts laten doen. Als u verschillende dvd's of Blu-Ray-schijven wilt branden, brandt u deze tijdens dezelfde sessie met de optie Exemplaren in het dialoogvenster Branden, zodat u het project slechts een keer comprimeert.
- Werk stuurprogramma's en firmware bij. Zorg dat u de nieuwste stuurprogramma's en *firmware* (software op een rom-apparaat (alleen-lezen-apparaat) met instructies voor de besturing van randapparatuur) hebt geïnstalleerd voor uw brander. U kunt updates downloaden vanaf internet.

- Kies een compatibele brander. U dient over een compatibele brander te beschikken om een dvd of Blu-ray-schijf te kunnen maken in Adobe Premiere Elements. Zorg er ten eerste voor dat uw systeem over een brander beschikt, dus niet alleen over een cd-rom-, cd-r-, dvd-rom- of Blu-ray-station. Controleer vervolgens of het station compatibel is met Adobe Premiere Elements. Dat doet u als volgt: kijk of het station wordt vermeld in het menu Locatie brander nadat u Schijf hebt gekozen in de weergave Delen van het deelvenster Taken.
- Kies kwalitatief hoogstaande beschrijfbare dvd's en een compatibele dvd-mediaindeling wanneer u een dvd brandt. Niet alle dvd-branders en dvd-spelers ondersteunen alle typen dvd's. U kunt de dvd echter alleen branden als uw dvd-brander de indeling van de schijf ondersteunt. Met een brander die alleen DVD+R- of DVD+RW-schijven ondersteunt, kunt u niet naar DVD-R- of DVD-RW-schijven branden. Hetzelfde geldt voor dvd-spelers. Veel oude dvd-spelers herkennen bepaalde herschrijfbare schijven niet die op een nieuwere dvd-brander zijn gemaakt.
- Zorg voor voldoende gedefragmenteerde en vrije schijfruimte. U moet er ook voor zorgen dat er voldoende vaste schijfruimte is voor de volledige, gecomprimeerde bestanden en voor de tijdelijke bestanden die tijdens het exporteren worden gemaakt. De ruimtevereisten voor uw project worden weergegeven in het dialoogvenster branden.
- Maak geen onnodige voorvertoningen. Voorvertoningen van uw tijdlijn of scènelijn zijn handig als u wilt controleren hoe de voltooide film eruitziet en wordt afgespeeld. Het kost echter veel tijd om deze te maken en ze worden niet gebruikt in het proces voor het branden van dvd's.
- Test uw schijven. Als u een fout maakt op een beschrijfbare schrijf, moet u een andere schijf gebruiken. Als u echter een fout maakt op een herschrijfbaar schijf, kunt u deze opnieuw gebruiken. Overweeg daarom een DVD-RW- of BD-RE-schijf (rewritable/herschrijfbaar) voor het maken van testschijven. Vervolgens gebruikt u voor de uiteindelijke of extra kopieën een DVD-R-schijf voor algemeen gebruik. Een DVD-R-schijf voor algemeen gebruik is een beschrijfbaar schijf die één keer kan worden beschreven. Deze indeling is compatibel met zelfstandige dvd-spelers en dvd-rom-stations.
- Voer geen niet-essentiële computertaken uit tijdens het exporteren. Schakel screensavers en powersavers uit. Vermijd het uitvoeren van virusscans, het downloaden van updates, het gebruik van internet, het spelen van computerspelletjes, enzovoort.

Delen voor afspelen op een computer

Een film delen om op een computer af te spelen

De video die u in de tijdlijn of in de scènelijn bewerkt, is pas beschikbaar als een individueel videobestand als u het exporteert, of deelt, naar een videoindeling. Na het exporteren, kunt u de video afspelen op uw computer, in andere mediaplayers of bewerkprogramma's en deze verplaatsen naar andere computers.

Als u een film deelt om deze af te spelen op een computer, worden doorgaans bestanden gemaakt met gegevenssnelheden en bestandsgrootten die niet geschikt zijn voor weergave via internet, video-cd's, svcd's, dvd's of handheld apparaten. De MPEG H.264-presets en MPEG MPEG2-presets hebben een kwaliteit die geschikt is voor de export van AVCHD.

- 1 Klik op Delen in het deelvenster Taken en klik vervolgens op de knop Computer .
- 2 Kies een indeling in de lijst boven in het deelvenster. Blader door de lijst om alle opties te bekijken.
- 3 Geef een voorinstelling, bestandsnaam en locatie op voor het opslaan van het bestand.
- 4 (Optioneel) Klik op Geavanceerd en geef de gewenste opties op.

Alleen audio exporteren

Wanneer u alleen de audio van een film exporteert met de werkruimte voor delen, kunt u elke gewenste bestandsindeling kiezen.

- 1 Klik op Delen in het deelvenster Taken en klik vervolgens op Computer  of Mobiele telefoons en afspeelapparatuur .
- 2 Kies een indeling in de lijst boven in het deelvenster. Blader door de lijst om alle opties te bekijken.
- 3 Geef een voorinstelling, bestandsnaam en locatie op voor het opslaan van het bestand.
- 4 Klik op Geavanceerd en schakel de optie Video exporteren uit.
- 5 (Optioneel) Klik op het tabblad Audio en geef de gewenste opties op.

Meer Help-onderwerpen

[“Gemeenschappelijke instellingen voor delen”](#) op pagina 292

Een frame exporteren als een stilstaand beeld

U kunt elk frame of elke clip met een stilstaand beeld exporteren als een bestand met een stilstaand beeld. Het frame wordt geëxporteerd vanaf de huidige positie op de tijdlijn of in het deelvenster Monitor. Na het exporteren wordt het frame weergegeven in de projectweergave van het deelvenster Taken.

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u de scènelijn gebruikt, sleept u de huidige-tijdindicator  in het deelvenster Monitor naar het frame dat u wilt exporteren.
 - Als u de tijdlijn gebruikt, sleept u de huidige-tijdindicator  in de tijdlijn naar het frame dat u wilt exporteren.

 Kies voor het beste resultaat een frame met weinig beweging.

- 2 (Optioneel) Maak de interliniëring van het frame ongedaan om de kwaliteit van het geëxporteerde beeld aanzienlijk te verbeteren. Selecteer daartoe de desbetreffende clip op de tijdlijn. Kies vervolgens Clip > Video-opties > Veldopties. Selecteer Interliniëring ongedaan maken en klik op OK.

 Als Photoshop Elements is geïnstalleerd, kunt u de interliniëring van het geëxporteerde beeld ook in die toepassing ongedaan maken. Kies Filter > Video > Interliniëring ongedaan maken in de Editor.

- 3 Klik onder in het deelvenster Monitor op de knop Frame stilzetten .
- 4 Kies de gewenste instellingen en klik op Exporteren.
- 5 Geef een locatie en een bestandsnaam op en klik op Opslaan. Als u het exporteren wilt annuleren, drukt u op Esc. Het kan enige seconden duren voordat de taak wordt geannuleerd.

Meer Help-onderwerpen

[“Een videoframe exporteren”](#) op pagina 131

Een frame exporteren naar een JPEG-afbeelding

U kunt een frame exporteren naar een JPEG-afbeelding.

- 1 Plaats de huidige-tijdindicator (ook wel CTI of Current Time Indicator genoemd) bij het frame dat u wilt exporteren en klik op het tabblad Delen.

- 2 Klik op Computer en selecteer de afbeelding in de lijst.
- 3 Selecteer een JPEG-voorinstelling.

Clips exporteren als een reeks stilstaande beelden

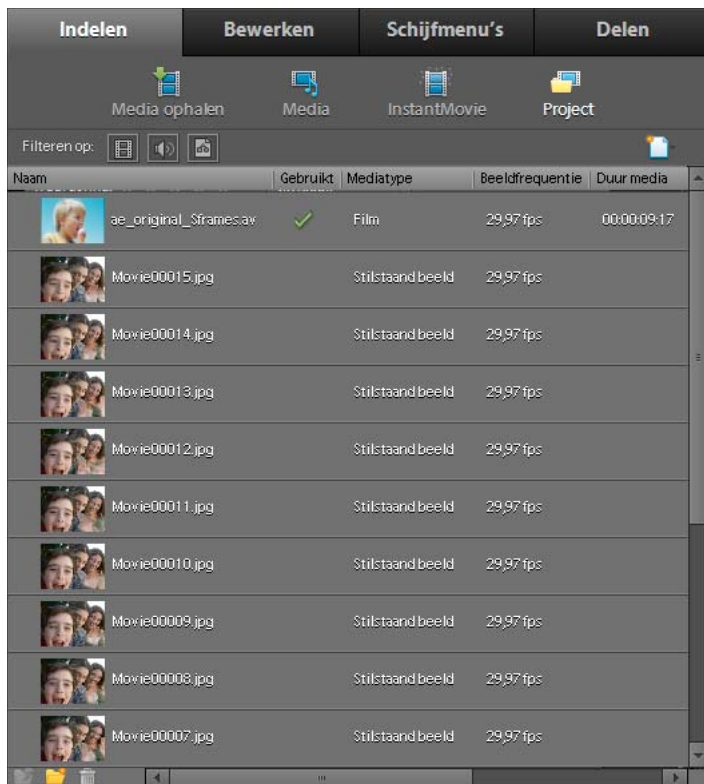
U kunt een clip of een film exporteren als een reeks stilstaande beelden, waarbij elk frame beschikt over een afzonderlijk bestand met een stilstaand beeld. Exporteren als een reeks kan handig zijn in de volgende gevallen:

- Als u een clip wilt gebruiken in een animatie die geen video-indelingen ondersteunt of waarvoor een reeks stilstaande beelden vereist is.
- Als u een clip wilt gebruiken in een 3D-toepassing die geen video-indelingen ondersteunt of waarvoor een reeks stilstaande beelden vereist is.

Wanneer u een clip exporteert, worden de bestanden automatisch genummerd door Adobe Premiere Elements.

- 1 Importeer de clip die u wilt exporteren als een reeks stilstaande beelden in Adobe Premiere Elements.
- 2 Sleep de clip naar de tijdlijn of de scènelijn.
- 3 Klik op Delen > Computer > Afbeelding.
- 4 Selecteer een voorinstelling in het menu (JPEG) en klik op Geavanceerd.
- 5 Selecteer Als sequentie exporteren in het dialoogvenster Geavanceerd.
- 6 Klik op OK om de voorinstelling op te slaan.
- 7 Selecteer de juiste gemaakte voorinstelling, geef een locatie op voor de geëxporteerde bestanden met stilstaande beelden, geef de bestandsnaam op en klik op Opslaan. U kunt het beste een afzonderlijke, lege map opgeven zodat de bestanden met volgreksen niet tussen andere bestanden komen te staan.

Opmerking: Als u volgnummers wilt gebruiken, geeft u een genummerde bestandsnaam op. Voor het aantal cijfers in de bestandsnaam bepaalt u de cijfers die nodig zijn voor het nummeren van de frames, en voegt u zo nodig extra nullen toe. Als u bijvoorbeeld 20 frames wilt exporteren met een bestandsnaam met vijf cijfers, typt u Car000 voor de eerste bestandsnaam (de resterende bestanden krijgen dan automatisch de naam Car00001, Car00002, ..., Car00020).



Een reeks stilstaande beelden die in de projectweergave zijn geïmporteerd, met opeenvolgend genummerde bestandsnamen.

Meer Help-onderwerpen

“[Gemeenschappelijke instellingen voor delen](#)” op pagina 292

Alleen audio exporteren met de opdracht Delen > Computer

Met de opdracht Delen > Computer > Audio kunt u alleen de audio uit uw film exporteren. Wanneer u deze optie kiest, kunt u de audio in Adobe Premiere Elements opslaan als een Windows Waveform-bestand (.wav), een MP3-bestand (.mp3), een AAC-bestand (.aac) of een AIFF-bestand (.aiff). Als u de audio wilt opslaan als een MP3- of AAC-bestand voor een audiopodcast, exporteert u de audio met de optie Mobiele telefoons en afspeelapparatuur in de weergave Delen van het deelvenster Taken.

- 1 Selecteer de tijdlijn of de scènelijn en kies Delen > Computer > Audio.
- 2 Selecteer een optie in het menu Voorinstellingen. Als u het bestand bijvoorbeeld in de indeling MP3 wilt opslaan, selecteert u MP3, hoge kwaliteit. Geef een locatie en bestandsnaam op bij Opslaan in. Klik op Geavanceerd als u meer exportinstellingen wilt opgeven en klik op OK.

Video exporteren met gebruik van de opdracht Delen > Computer

Wanneer u een video exporteert met Delen > Computer, kunt u de instellingen wijzigen en aangepaste instellingen opslaan.

- 1 Kies Delen > Computer en selecteer de media die u wilt exporteren.
- 2 Selecteer de exportvoorinstelling die u voor het exporteren wilt gebruiken en klik op Geavanceerd.
- 3 Breng de gewenste wijzigingen aan in de standaardvoorinstelling en klik op OK om de wijzigingen op te slaan.

Hoewel een clip niet wordt opgeslagen in deze stap, worden de instellingen door Adobe Premiere Elements toegepast op alle volgende exportbewerkingen.

De exportinstellingen worden niet bijgewerkt tijdens uw werk aan een project. Het is echter raadzaam te controleren of alle exportinstellingen nog van toepassing zijn. Wanneer u een optie wijzigt, maakt u een voorinstelling die u een naam kunt geven, kunt opslaan en kunt gebruiken in volgende projecten. Alle voorinstellingen die u maakt, worden weergegeven in het menu Voorinstelling en de standaardvoorinstellingen worden weergegeven in de weergave Delen.

Bepaalde software voor opnamekaarten en insteekmodules beschikken over eigen dialoogvensters met specifieke opties. Raadpleeg de documentatie voor uw opnamekaart of plug-in als deze opties verschillen van de opties die worden beschreven in deze gebruikershandleiding.

Delen op het web

U kunt uw film in Adobe Premiere Elements exporteren in een indeling die geschikt is voor weergave op internet. Met de weergave Delen van het deelvenster Taken kunt u uw video rechtstreeks uploaden naar het web.

Adobe Premiere Elements verschaft een voorinstelling voor de bestandsindelingen Adobe Flash Video (.flv), Flash Renamed MP4-bestanden (.f4v) en QuickTime (.mov). Deze indelingen worden veel gebruikt voor het opnemen van video's in webpagina's en -toepassingen.

De voorinstelling Flash-video voor web voldoet aan de vereisten van de meeste servers en aan de bandbreedte- en afspeloorties waarover de meeste kijkers beschikken. Met deze voorinstelling kunt u de film op de snelste manier exporteren. U kunt de instellingen ook aanpassen aan een specifieke situatie. Zorg echter dat de gegevenssnelheid van de film geschikt is voor het gewenste afspelmedium.

Een film delen op YouTube

U kunt in Adobe Premiere Elements uw films heel eenvoudig uploaden naar YouTube. De eerste keer dat u beelden uploadt naar YouTube, kunt u een account instellen en kwaliteitsinstellingen opgeven.

- 1 Klik op Delen in het deelvenster Taken en klik vervolgens op Online .
- 2 Kies YouTube in de lijst boven in het scherm. Adobe Premiere Elements gebruikt de voorinstelling Flash-video voor YouTube voor alle YouTube-bestanden.
- 3 Klik op Volgende en meld u aan bij YouTube. Als u voor het eerst een video uploadt naar YouTube, klikt u op Aanmelden en vult u het registratieformulier in. Meld u vervolgens aan.
- 4 Klik op Volgende.
- 5 Typ daarna de vereiste informatie over uw project, zoals een titel, een beschrijving, tags en een categorie. Kies ook een taal. Klik vervolgens op Volgende.
- 6 Bepaal of u uw project toegankelijk wilt maken voor het publiek en klik op Delen.
- 7 Wanneer de deelbewerking is voltooid, wordt de locatie weergegeven in de werkruimte Delen. Kies Mijn video weergegeven om YouTube te openen en uw video te bekijken. Als u uw vrienden een e-mail wilt sturen om te melden dat er een nieuwe video op het web staat, klikt u op de desbetreffende knop.
- 8 Klik op Voltooien om terug te gaan naar de hoofdwerkruimte voor deelbewerkingen.

Meer Help-onderwerpen

[“Een component voor delen activeren”](#) op pagina 296

Delen op mobiele telefoons en afspeelapparaten

Een film delen om deze af te spelen op een mobiel apparaat

U kunt films exporteren die u kunt afspelen op mobiele telefoons, sommige PDA's en draagbare mediaspelers, zoals video-iPod's, Microsoft Zune en PSP-apparaten (Playstation Portable). Adobe Premiere Elements beschikt over voorinstellingen waarmee automatisch opties worden ingesteld voor een aantal van deze apparaten. U kunt ook voorinstellingen aanpassen in overeenstemming met de vereisten van een apparaat.



Exporteer met een voorinstelling voor iPod of PSP om uw eigen video-podcasts te maken (ook wel vodcasts genoemd).

- 1 Raadpleeg de gebruikershandleiding van het apparaat om na te gaan welke indelingen voor videobestanden het apparaat ondersteunt.
- 2 Klik op Delen in het deelvenster Taken en klik vervolgens op Mobiele telefoons en afspeelapparatuur.
- 3 Kies een afspeelapparaat in de lijst boven in het deelvenster.
- 4 Selecteer een voorinstelling in het menu Voorinstelling. Onder de naam van de voorinstelling ziet u enkele details, zoals het bestandstype en de beeldfrequentie.
- 5 Typ een naam voor het bestand en klik op Bladeren om een locatie te kiezen waar u het bestand wilt opslaan.
- 6 (Optioneel) Klik op Geavanceerd en geef de gewenste opties op.
- 7 U kunt de wijzigingen die u hebt gemaakt bij een voorinstelling opslaan als een nieuwe voorinstelling voor later gebruik.

Opmerking: U moet mogelijk een 3GP-voorinstelling aanpassen om video te exporteren die op een specifieke 3GP-telefoon kan worden afgespeeld. Raadpleeg de gebruikershandleiding van de telefoon voor de vereisten. Niet alle telefoons ondersteunen de 3GP-indeling die door Adobe Premiere Elements wordt geëxporteerd.

- 8 Klik op Opslaan. Adobe Premiere Elements rendert de film in een bestand dat u kunt kopiëren naar het apparaat.

Meer Help-onderwerpen

[“Gemeenschappelijke instellingen voor delen”](#) op pagina 292

Informatie over mobiele indelingen

Met Adobe Premiere Elements kunt u uw film snel exporteren in indelingen die geschikt zijn voor gebruik op mobiele apparaten met behulp van geoptimaliseerde voorinstellingen voor specifieke apparaten. Gebruik de beschikbare voorinstellingen voor de beste resultaten. Als er speciale instellingen vereist zijn voor uw project, klikt u op de knop Geavanceerd en brengt u de gewenste wijzigingen aan.

Alle mobiele bestanden worden gecomprimeerd met de compressiestandaard H.264. Om u te helpen bij het kiezen van de juiste voorinstelling worden de specifieke instellingen van een voorinstelling voor bestandstype, framegrootte, beeldfrequentie, audiofrequentie, bestandsgrootte en duur vermeld onder de naam van de voorinstelling. U hebt de keuze uit de volgende indelingen wanneer u media deelt naar mobiele telefoons of afspeelapparaten.

Apple iPod en iPhone Hiermee maakt u een bestand dat optimaal wordt afgespeeld op een iPod of iPhone. Kies iPod en iPhone, hoge kwaliteit of kies iPod en iPhone, normale kwaliteit.

Audiopodcast Hiermee maakt u een audiobestand in MPEG-4-filmindeling dat optimaal kan worden afgespeeld met een iPod of andere audioafspeelapparaten en mobiele telefoons. Kies uit Audiopodcast, hoge kwaliteit; Audiopodcast, standaardkwaliteit; Mp3-audiopodcast, hoge kwaliteit; Mp3-audiopodcast, standaardkwaliteit mono; of Mp3-audiopodcast, standaardkwaliteit.

Creative Zen (alleen Windows) Hiermee maakt u een WMV-bestand (Windows Media Video) dat optimaal kan worden afgespeeld op een Creative Zen voor NTSC of PAL.

Microsoft Zune (alleen Windows) Hiermee maakt u een WMV-bestand (Windows Media Video) dat optimaal kan worden afgespeeld op een Microsoft Zune.

Pocket PC (alleen Windows) Hiermee maakt u een WMV-bestand (Windows Media Video) dat optimaal kan worden afgespeeld op een Pocket PC.

Smartphone (alleen Windows) Hiermee maakt u een WMV-bestand (Windows Media Video) dat optimaal kan worden afgespeeld op een Smartphone. Selecteer de voorinstelling voor een liggende of staande weergavestand.

Sony PSP (PlayStation Portable) Hiermee maakt u een MPEG-4-filmbestand dat optimaal kan worden afgespeeld op een Sony PSP-apparaat.

Mobiele telefoon Hiermee maakt u een MPEG-4-filmbestand dat optimaal kan worden afgespeeld op een mobiele telefoon. Kies een voorinstelling op basis van de gewenste uiteindelijke framegrootte.

Delen naar videoband

Delen naar videoband

Als u een film naar een band exporteert of deelt, kunt u deze eenvoudig op televisie bekijken. Ook kunt u de film zo op band archiveren en vervolgens van de vaste schijf verwijderen. Verder kunt u de films die u op band hebt opgeslagen, opnieuw vastleggen en toevoegen aan nieuwe projecten.

U kunt een bewerkte film vanuit Adobe Premiere Elements opnemen op band. U kunt video opnemen op een digitaal apparaat dat via de IEEE 1394-poort op de computer is aangesloten, zoals een dv-camcorder, en daarbij de opnamefuncties van de camcorder eenvoudig bedienen vanuit Adobe Premiere Elements.

Delen naar band met apparaatbesturing

Als uw opnameapparatuur op de computer is aangesloten via een IEEE 1394-poort of via een ondersteunde apparaatbesturing, kunt u de exportopties van Adobe Premiere Elements gebruiken om de film op band op te nemen.

1 Voer een van de volgende handelingen uit om apparaatbesturing in te stellen:

- Als het apparaat over een IEEE 1394-poort beschikt, gebruikt u hetzelfde type poort op de computer voor de aansluiting. Via beide poorten kunt u zowel de film als de opdrachten van de computer naar het opnameapparaat verzenden.
- U sluit apparaten met een ingang van het type LANC, Panasonic 5-pin (control-M), control-L of RS422 aan via hetzelfde type ingang op de apparaatbesturing die is aangesloten op de computer. Zo kunt u de opdrachten van de computer naar het apparaat verzenden. Sluit bovendien een AV DV-converter (of digitale camcorder voor de conversie) aan op de computer en op de analoge audio- en video-uitgang van het opnameapparaat.

2 Schakel de opnameapparatuur in en selecteer de modus VTR, VCR of Afspelen. Als er een dialoogvenster verschijnt waarin staat dat het Windows-besturingssysteem het apparaat dat u hebt aangesloten heeft gevonden, sluit u dit venster.

3 Start Adobe Premiere Elements en open uw project.

Opmerking: Als u het opnameapparaat extra tijd wilt geven voordat de video begint en nadat deze is geëindigd, voegt u zwarte frames voor en na de film toe in de tijdlijn of in de scènelijn. (Raadpleeg “[Een zwarte videoclip maken en toevoegen](#)” op pagina 64 voor meer informatie). Als u de videobanden wilt laten dupliceren door een postproductiefaciliteit, moet u bovendien minimaal 30 seconden met kleurenbalken en een geluidstoon toevoegen aan het begin van het programma, zodat de video en audio kunnen worden gekalibreerd. Raadpleeg “[Kleurenbalken en een toon van 1 kHz toevoegen](#)” op pagina 64 voor meer informatie.

- 4 Controleer of het opnameapparaat aanstaat, het apparaat een band bevat die niet leeg is en het opnamebeschermingslipje van de band is verwijderd. Zo nodig spoelt u de band naar de plaats waar de opnamen moeten beginnen. Controleer of u over voldoende band beschikt en of u opnamen op een optimale snelheid maakt om de gehele film op te nemen.
- 5 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik op Delen in het deelvenster Taken en klik vervolgens op Band .
- 6 Selecteer de gewenste opties in het dialoogvenster Naar band exporteren. (Zie “[Opties voor exporteren naar band](#)” op pagina 291.)
- 7 Klik op Opnemen.
- 8 Als de film niet-gerenderde clips bevat, begint het renderen op dit moment. Wanneer alle clips zijn gerenderd, stuurt Adobe Premiere Elements een opnameopdracht naar het apparaat waarna de film naar het apparaat wordt verzonden.
- 9 Wanneer u klaar bent met opnemen, klikt u op Stoppen en sluit u het dialoogvenster.

Delen naar band zonder apparaatbesturing

Als het apparaat geen IEEE 1394-poort heeft en u evenmin over een bijbehorende apparaatbesturing beschikt, exporteert u de film zonder de ingebouwde apparaatbesturingsfuncties van Adobe Premiere Elements te gebruiken.

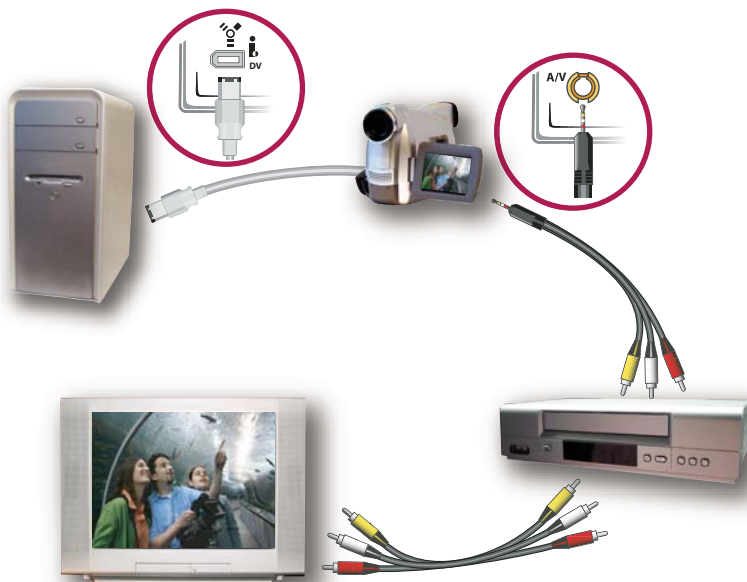
- 1 Sluit uw AV DV-converter (of digitale camcorder voor de conversie) aan op uw computer. Sluit de analoge audio- en video-uitgangen van de converter aan op uw opnameapparaat.
- 2 In het geval van een camcorder of een deck met meerdere ingangen kiest u de ingangskanalen waarmee u de audio- en videosignalen wilt opnemen.
- 3 Schakel de opnameapparatuur in en selecteer de modus Opnemen-Pauze voor de gekozen ingangskanalen.
- 4 Start Adobe Premiere Elements en open uw project.
- 5 Als de film niet-gerenderde clips bevat, moet u deze allemaal renderen.
- 6 Controleer of de video-opnameapparatuur aanstaat. Zorg ervoor dat het apparaat een band bevat die niet leeg is en dat het opnamebeschermingslipje van de band is verwijderd. Spoel de band naar de plaats waar de opname moet beginnen. Controleer of u over voldoende band beschikt en of u opnamen op een optimale snelheid maakt om de gehele film op te nemen.
- 7 Klik op Delen in het deelvenster Taken en klik vervolgens op Band .
- 8 Selecteer de gewenste opties in het dialoogvenster Naar band exporteren. (Zie “[Opties voor exporteren naar band](#)” op pagina 291.)
- 9 Zet het apparaat in de opnamemodus en klik op Opnemen.
- 10 Wanneer u klaar bent met opnemen, klikt u op Stoppen en sluit u het dialoogvenster.

Exporteren naar analoge band

Als u naar een analoog apparaat wilt opnemen, zoals een videorecorder of analoge camcorder, kunt u dat op de volgende manieren doen met Adobe Premiere Elements:

- Sluit de analoge apparatuur aan op een digitale opnamekaart of een apparaat om analoge signalen om te zetten in digitale signalen (een *AV DV-converter*), die is aangesloten op een sleuf op het moederbord van de computer of op een IEEE 1394-poort.
- Sluit het analoge apparaat aan op de analoge uitgang van een digitaal apparaat, zoals een DV-camcorder of -deck. Sluit het digitale apparaat aan op de IEEE 1394-poort van de computer.

Als u apparaatbesturing van een andere fabrikant gebruikt, kunt u de analoge apparatuur mogelijk bedienen met de apparaatbesturingsfuncties van Adobe Premiere Elements. De apparaatbesturing wordt meestal aangesloten op een seriële poort op de computer en op een ingang van het type LANC, control-S, Panasonic 5-pins (control-M) of RS-422 op het analoge apparaat.



Een manier om een analoge speler aan te sluiten op de computer

Opties voor exporteren naar band

De volgende opties zijn beschikbaar in het dialoogvenster Naar band exporteren. Deze opties werken alleen als u een dv-opnameapparaat gebruikt dat ondersteuning biedt voor apparaatbesturing.

Opnameapparaat activeren Hiermee laat u de besturing van uw dv-apparaat over aan Adobe Premiere Elements.

Construeren bij tijdcode Hiermee wordt de plaats op uw dv-band aangegeven waarop u wilt dat de opname begint, als u een tape hebt waarop al een tijdcode is opgenomen (of die is 'gestriped'). U kunt een tape 'stripen' door eerst alleen zwarte video op te nemen voordat u het filmmateriaal opneemt. U maakt meestal zwarte video door met het lenskapje op de camera op te nemen. Als uw tape niet is 'gestriped', laat u deze optie uitgeschakeld, zodat de opname begint op de locatie waar u de tape hebt stopgezet.

Start film vertragen met n kwartframes Hiermee wordt het aantal kwartframes opgegeven waarmee u de film wilt vertragen, zodat u deze kunt synchroniseren met de begintijd voor de opname van het dv-apparaat. Sommige apparaten hebben een vertraging nodig tussen het tijdstip dat ze de opdracht voor opnemen ontvangen en het tijdstip

waarop de film op de computer wordt afgespeeld. Experimenteer met deze instelling wanneer u de opdracht voor opnemen inschakelt en er een vertraging optreedt voordat uw dv-apparaat begint met opnemen.

Preroll met _frames Hiermee wordt het aantal frames opgegeven dat Adobe Premiere Elements vóór de opgegeven tijdcode opneemt op het opnamedeck. Zorg dat u voldoende frames opgeeft, zodat het deck een constante tapesnelheid kan bereiken. Voor de meeste decks zijn vijf seconden of 150 frames voldoende.

Afbreken wanneer frames worden gedropt Hiermee geeft u het maximum aantal frames op dat gedropt kan worden voordat Adobe Premiere Elements de opname afbreekt. Als u deze optie kiest, dient u een bijzonder laag aantal op te geven, want gedropte frames zorgen voor schokkerige beelden en wijzen op een probleem met de vaste schijf of de gegevensoverdracht.

Gedropte frames rapporteren Hiermee bepaalt u dat Adobe Premiere Elements het aantal gedropte frames weergeeft.

***Opmerking:** als u apparaatbesturing wilt gebruiken en dat niet beschikbaar is, klikt u op Annuleren, kiest u Bewerken > Voorkeuren / Adobe Premiere Elements 9 > Voorkeuren, klikt u op Apparaatbesturing, controleert u bij de opties voor apparaatbesturing of uw apparaat op de juiste wijze is ingesteld en klikt u op OK. Probeer dan nogmaals op te nemen naar de band.*

Gemeenschappelijke instellingen voor delen

Instellingen voor delen aanpassen

De voorinstellingen (standaardinstellingen) zijn geschikt voor de meeste toepassingen en produceren hoogstaande resultaten, ongeacht het bestandstype voor delen dat u kiest. U kunt deze instellingen echter wijzigen als u specifieke behoeften hebt waaraan de voorinstellingen niet voldoen. U kunt aangepaste instellingen opgeven wanneer u video deelt met gebruik van de opties Computer of Mobiele telefoons en afspelapparatuur.

***Belangrijk:** Als u de geavanceerde instellingen wijzigt zonder exact te weten wat voor videobeelden u daarmee verkrijgt, kunnen er ongewenste resultaten optreden tijdens het afspelen.*

De exportinstellingen worden niet bijgewerkt tijdens uw werk aan een project. Het is echter raadzaam te controleren of alle exportinstellingen nog van toepassing zijn. Wanneer u een optie wijzigt, maakt u een voorinstelling die u een naam kunt geven, kunt opslaan en daarna kunt gebruiken in volgende projecten. Alle voorinstellingen die u maakt, worden vermeld in het menu Voorinstellingen. De standaardvoorinstellingen worden weergegeven in de weergave Delen of in het dialoogvenster Exporteren.

Bepaalde software voor opnamekaarten en insteekmodules beschikken over eigen dialoogvensters met specifieke opties. Raadpleeg de documentatie voor uw opnamekaart of insteekmodule als deze opties verschillen van de opties die worden beschreven in deze gebruikershandleiding.

Meer Help-onderwerpen

[“Hoogte-breedteverhoudingen”](#) op pagina 66

[“Compressiehoofdframes”](#) op pagina 300

[“Veldopties instellen voor geïmporteerde geïnterliniëerde video”](#) op pagina 69

Geavanceerde instellingen voor delen aanpassen

Wanneer u een bestand deelt met een van de opties in de werkruimte voor delen, kunt u de opties aanpassen en aangepaste voorinstellingen opslaan in het dialoogvenster Exportinstellingen.

- 1 Klik op Delen in het deelvenster Taken en klik vervolgens op Computer  of Mobiele telefoons en afspeelapparatuur .
- 2 Geef in de weergave Delen de indeling op waarin u het bestand wilt opslaan en klik vervolgens op de knop Geavanceerd.
- 3 Selecteer Video exporteren, Audio exporteren of beide boven in het dialoogvenster Exportinstellingen om aan te geven welke typen tracks u wilt exporteren.
- 4 Klik op de tab voor de categorie die u wilt aanpassen (Indeling, Video, Audio, Multiplexer of Soorten publiek) en pas de bijbehorende opties aan in het deelvenster. De weergegeven tabbladen en opties variëren afhankelijk van de gekozen exportindeling.
- 5 Klik op OK wanneer u de opties hebt aangepast.
- 6 Geef in het dialoogvenster Naam kiezen een naam op voor de voorinstelling en klik op OK.

Video-instellingen

De volgende opties zijn beschikbaar in het deelvenster Video van het dialoogvenster Exportinstellingen (deze opties worden weergegeven wanneer u een project deelt met de optie Computer of Mobiele telefoons en afspeelapparatuur). Niet alle opties zijn beschikbaar voor alle voorinstellingen.

Video exporteren Hiermee exporteert u de videotracks. Schakel deze optie uit om te voorkomen dat er videotracks worden geëxporteerd.

Audio exporteren Hiermee exporteert u de audiotracks. Schakel deze optie uit om te voorkomen dat er audiotracks worden geëxporteerd.

Videocodec Hiermee kiest u een codec of compressieschema dat beschikbaar is op het systeem.

Kwaliteit Hiermee geeft u het kwaliteitsniveau voor het uiteindelijke bestand op. Een instelling van 3,0 is een goede algemene instelling. Video met veel beweging kan echter baat hebben bij een hogere instelling. Hoe hoger de kwaliteitsinstelling, des te meer tijd is vereist om het bestand te renderen.

Tv-standaard Hiermee bepaalt u of wordt uitgevoerd naar de NTSC- of PAL-standaard.

Framebreedte [pixels] Hiermee schaaft u het horizontale aspect van het uitvoerframe naar de opgegeven breedte.

Framehoogte [pixels] Hiermee schaaft u het verticale aspect van het uitvoerframe naar de opgegeven hoogte.

Beeldfrequentie [fps] Hiermee geeft de beeldfrequentie voor uitvoer op voor NTSC- of PAL-indeling.

Veldvolgorde (of Velden) Hiermee wordt bepaald of interliniëring wordt toegepast op de frames van het uitvoerbestand en zo ja, of het onderste of bovenste veld dominant is. Geen velden (progressieve scan) komt overeen met het gebruik van progressieve scan. Dit is de juiste instelling voor weergave op een computer en voor speelfilms. Kies Eerst bovenste veld of Eerst onderste veld (de standaardinstelling) wanneer u videobeelden exporteert voor een geïnterlineerd medium zoals NTSC, PAL of SECAM. DV-beeldmateriaal heeft doorgaans de instelling Eerst onderste veld, maar bepaalde nieuwere camcorders die zonder band werken, produceren video met omgekeerde veldvolgorde. Raadpleeg daarom de documentatie bij uw camcorder.

Hoogte/breedteverhouding pixels Hiermee geeft u de hoogte-breedteverhouding van elke pixel op. Zo bepaalt u het aantal pixels dat nodig is om een bepaalde hoogte-breedteverhouding voor een frame te bereiken. Sommige indelingen beschikken over vierkante pixels en andere over niet-vierkante pixels.

Interval hoofdfame (seconden) Hiermee geeft u aan na hoeveel seconden er tijdens het exporteren van videobeelden een hoofdfame wordt gemaakt door de codec.

Codering bitsnelheid Hiermee wordt opgegeven of de codec een constante of variabele bitsnelheid bereikt in het geëxporteerde bestand.

- **CBR** Met Constante bitsnelheid (CBS) blijft de gegevenssnelheid van het geëxporteerde bestand constant binnen een vaste limiet die u opgeeft. Omdat complexe gedeelten worden beperkt tot dezelfde bitsnelheid als eenvoudige gedeelten, kunnen daar eerder kwaliteitsverminderende gevolgen van compressie zichtbaar worden.
- **VBR** Met Variabele bitsnelheid (VBS) kan de gegevenssnelheid variëren binnen een bereik dat u opgeeft. Hierdoor kunnen complexe gedeelten een hogere bitsnelheid krijgen zodat er minder compressie vereist is terwijl minder complexe gedeelten een lagere bitsnelheid krijgen.

Over het algemeen zijn frames complex en moeilijker te comprimeren wanneer ze veel details bevatten of wanneer ze aanzienlijk afwijken van omliggende frames, zoals bijvoorbeeld in scènes met beweging.

***Opmerking:** Wanneer CBR- en VBR-bestanden met dezelfde inhoud en bestandsgrootte met elkaar worden vergeleken, wordt een CBR-bestand wellicht beter afgespeeld op een groter aantal systemen, omdat een vaste gegevenssnelheid een lagere belasting voor een mediaspeler en een computerprocessor vormt. Een VBR-bestand levert echter vaak betere beelden op, aangezien VBR de hoeveelheid compressie aanpast aan de inhoud van de afbeelding.*

Bitsnelheid Hiermee geeft u het aantal megabits per seconde op waarover het gecodeerde bestand moet beschikken. Deze optie wordt alleen weergegeven wanneer u CBR kiest als de optie voor Codering bitsnelheid.

De volgende opties worden alleen weergegeven als u VBR kiest als de optie voor Codering bitsnelheid:

Minimale bitsnelheid [Mbps] Hiermee geeft u het minimum aantal megabits per seconde op waarover de codeermodule mag beschikken. De minimale bitsnelheid verschilt per indeling. Voor MPEG-2-DVD moet de minimale bitsnelheid ten minste 1,5 Mbps zijn.

Gewenste bitsnelheid [Mbps] Hiermee geeft u het aantal Mbps (megabits per seconde) op waarover het gecodeerde bestand moet beschikken.

Maximale bitsnelheid [Mbps] Hiermee geeft u het maximaal aantal megabits per seconde op waarover de codeermodule mag beschikken.

M-frames Hiermee geeft u het aantal B-frames (bidirectionele frames) op tussen opeenvolgende I-frames (intraframes) en P-frames (voorspelde frames). Deze optie is alleen beschikbaar voor MPEG-indelingen.

N-frames Hiermee geeft u het aantal frames tussen I-frames (intraframes) op. De waarde moet een veelvoud van de waarde voor M-frames zijn. Deze optie is alleen beschikbaar voor MPEG-indelingen.

Gesloten GOP elke Hiermee geeft u de frequentie van elke gesloten groep beelden (gesloten GOP) op. Vanuit een gesloten GOP kan niet worden verwezen naar frames buiten de gesloten GOP. Een GOP bestaat uit een reeks van I-, B- en P-frames. (Deze optie is beschikbaar als u een van beide voorinstellingen Compatibel met multimedia (MPEG-1 (compatibel met multimedia) of MPEG-2 (compatibel met multimedia)) kiest in het dialoogvenster MPEG exporteren en u vervolgens op Geavanceerd klikt.)

Automatische GOP-plaatsing Wanneer u deze optie selecteert, wordt de plaatsing van de groep beelden (GOP, Group of Pictures) automatisch bepaald. (Deze optie is beschikbaar als u een van beide voorinstellingen voor MPEG (compatibel met multimedia) kiest in het dialoogvenster MPEG exporteren en u vervolgens op Geavanceerd klikt.)

***Opmerking:** MPEG-1- en MPEG-2-indelingen bevatten vele geavanceerde opties die hier niet worden besproken. In de meeste gevallen worden de juiste opties automatisch ingesteld wanneer u een indeling of voorinstelling selecteert die ontworpen is voor uw doeleinde. Raadpleeg de industriespecificaties voor de MPEG1- en MPEG-2-indelingen voor meer informatie over opties die niet worden vermeld.*

Audioinstellingen

De volgende opties zijn beschikbaar in het deelvenster Audio van het dialoogvenster Exportinstellingen (deze opties worden weergegeven wanneer u een project deelt met de optie Computer of Mobiele telefoons en afspeelapparatuur). Niet alle opties zijn beschikbaar voor alle voorinstellingen.

Audioindeling Hiermee geeft u het type audio-uitvoer op, zoals Dolby Digital of MP3 en bepaalt u wellicht ook welke audiocodec wordt gebruikt.

Audiocodec Hiermee geeft u de codec op die door Adobe Premiere Elements wordt gebruikt bij het comprimeren van audio. De beschikbare codecs zijn afhankelijk van het bestandstype dat u hebt opgegeven in het deelvenster Algemeen van het dialoogvenster Exportinstellingen. Bepaalde bestandstypen en opnamekaarten ondersteunen alleen niet-gecomprimeerde audio, die de hoogste kwaliteit biedt maar meer schijfruimte inneemt. Raadpleeg de documentatie bij de opnamekaart voordat u een audiocodec kiest.

Samplefrequentie Hiermee geeft u de frequentie voor het exporteren op. Kies een hogere frequentie voor een betere geluidskwaliteit in een geëxporteerd bestand of kies een lagere frequentie om te zorgen dat er minder verwerkingstijd en schijfruimte vereist zijn. Cd-kwaliteit is 44,1 kHz. Als u resampling toepast (de frequentie van het oorspronkelijke geluid wijzigt), is er ook aanvullende verwerkingstijd vereist. U kunt resampling voorkomen door het geluid op te nemen op de uiteindelijke snelheid.

Type sample Hiermee geeft u de bitdiepte voor het exporteren op. Kies een hogere bitdiepte en stereo voor een hogere kwaliteit of kies een lagere bitdiepte en mono om te zorgen dat er minder verwerkingstijd en schijfruimte vereist zijn. Cd-kwaliteit is 16-bits stereo.

Kanalen Hiermee geeft u aan hoeveel audiokanalen het geëxporteerde bestand bevat. Stereo biedt standaard twee geluidskanalen en mono biedt slechts één kanaal. Als u een stereotrack als mono exporteert, wordt het geluid teruggebracht tot één kanaal.

Interleave Hiermee geeft u aan hoe vaak er audiogegevens worden ingevoegd in de videoframes in het geëxporteerde bestand. Raadpleeg de documentatie bij de opnamekaart voor de aanbevolen instelling. Als er een waarde van 1 frame wordt weergegeven, wordt het geluid voor een frame dat wordt afgespeeld, geladen in het RAM-geheugen, zodat het kan worden weergegeven totdat het volgende frame verschijnt. Als het geluid wordt onderbroken tijdens het afspelen, is Interleave mogelijk zodanig ingesteld dat niet al het geluid kan worden verwerkt. Als u de waarde verhoogt, kunnen er langere audiosegmenten worden opgeslagen door Adobe Premiere Elements die minder vaak hoeven te worden verwerkt, maar voor een hogere waarde voor Interleave is meer RAM-geheugen vereist. De meeste vaste schijven werken het best met instellingen voor Interleave van een halve tot één seconde.

Bitsnelheid Hiermee geeft u het aantal megabits per seconde op waarover het gecodeerde bestand moet beschikken. Over het algemeen leiden hogere bitsnelheden tot grotere bestanden van betere kwaliteit. Deze optie is beschikbaar voor Dolby Digital Stereo, MPEG en enkele Windows Media Audio-codecs.

Opmerking: Opties die hier niet worden besproken, gelden specifiek voor de geselecteerde indeling. Raadpleeg de industriespecificaties voor nadere informatie over de geselecteerde indeling.

Modus voor bitsnelheid Hiermee wordt opgegeven of de codec een constante of variabele bitsnelheid bereikt in het geëxporteerde bestand. Met *constante bitsnelheid* blijft de gegevenssnelheid van het geëxporteerde bestand constant binnen een vaste limiet die u opgeeft. Omdat complexe gedeelten worden beperkt tot dezelfde bitsnelheid als eenvoudige gedeelten, kunnen daar eerder kwaliteitsverminderende gevolgen van compressie zichtbaar worden. Met *variabele bitsnelheid* kan de gegevenssnelheid variëren binnen een bereik dat u opgeeft. Hierdoor kunnen complexe gedeelten een hogere bitsnelheid krijgen zodat er minder compressie vereist is terwijl minder complexe gedeelten een lagere bitsnelheid krijgen.

Over het algemeen zijn frames complex en moeilijker te comprimeren wanneer ze veel details bevatten of wanneer ze aanzienlijk afwijken van omliggende frames, zoals bijvoorbeeld in scènes met beweging.

Opmerking: Wanneer CBR- en VBR-bestanden met dezelfde inhoud en bestandsgrootte met elkaar worden vergeleken, wordt een CBR-bestand wellicht beter afgespeeld op een groter aantal systemen, omdat een vaste gegevenssnelheid een lagere belasting voor een mediaspeler en een computerprocessor vormt. Een VBR-bestand levert echter vaak betere beelden op, aangezien VBR de hoeveelheid compressie aanpast aan de inhoud van de afbeelding.

Codeercontroles Hiermee geeft u aan hoeveel keer de clip wordt geanalyseerd door de codeermodule voordat deze wordt gecodeerd. Als u meerdere controles gebruikt, neemt het coderen van het bestand meer tijd in beslag, maar verkrijgt u doorgaans een efficiëntere compressie en een hogere beeldkwaliteit.

Opmerking: Opties die hier niet worden besproken, gelden specifiek voor de geselecteerde indeling. Raadpleeg de industriesspecificaties voor nadere informatie over de geselecteerde indeling.

Instellingen voor multiplexing

Met multiplexing worden meerdere gegevensstromen gecombineerd in één signaal. Bepaalde indelingen, zoals de indeling voor Apple iPod, beschikken over een of meer van de volgende opties voor multiplexing:

Multiplexing Hiermee geeft u aan welk soort multiplexing u wilt gebruiken. Kies de indeling waarin u de video wilt afspelen: DVD, 3GPP of MP4. Als u geen multiplexing wilt gebruiken, kiest u Geen.

Streamcompatibiliteit Hiermee geeft u het medium op waarmee de video wordt afgespeeld: PSP (PlayStation Portable), iPod of Standaard.

Opties voor alternatieven en soorten publiek

Wanneer u een streaming-mediacodec opgeeft in Windows Media-indeling, worden de opties voor Soorten publiek ingeschakeld. Met QuickTime-streaming-mediacodecs wordt een vergelijkbare groep opties ingeschakeld, de Alternatieven. Met beide typen opties kunt u varianten van een film uitvoeren die zijn aangepast aan verschillende netwerksnelheden. De playersoftware die aan de indeling is gekoppeld, detecteert en selecteert de meest geschikte versie voor probleemloos afspelen. Windows Media bevat bijvoorbeeld Soorten publiek als “Inbelmodems (56 Kbps)” en “Breedband- of kabelmodem/DSL (384 Kbps).” Met QuickTime worden afzonderlijke films gegenereerd die geschikt zijn voor elke soort export. Met Windows Media wordt één film gegenereerd waarin alle variaties worden opgeslagen.

Opmerking: Enkele codec-specifieke instellingen worden hier niet vermeld. Raadpleeg de documentatie van de ontwikkelaar voor nadere informatie over een bepaalde codec.

Opties voor soorten publiek in Windows Media opgeven

- 1 Klik in het deelvenster Taken op Delen en kies eerst Computer  en daarna QuickTime of Windows Media.
- 2 Kies een streamingoptie in het menu Voorinstelling.
- 3 Geef een optie voor Uitvoer op in het deelvenster Soorten publiek:

Gecomprimeerd Geeft aan dat de codec wordt toegepast die u hebt geselecteerd op het tabblad Video. Dit is de standaardinstelling en deze is geschikt voor de meeste gebruikers.

Niet-gecomprimeerd Geeft aan dat er geen compressie wordt toegepast. Omdat deze instelling leidt tot zeer grote bestanden, is deze niet geschikt voor de meeste gebruikers.

Een component voor delen activeren

Adobe Premiere Elements bevat een aantal componenten, zoals codecs, die u dient te activeren voordat u ze kunt gebruiken. Als u bijvoorbeeld voor de eerste keer naar een bepaalde indeling wilt exporteren, wordt u wellicht gevraagd een component te activeren.

Het activeren van componenten vindt automatisch plaats als u verbonden bent met internet. Als u niet verbonden bent met internet, wordt het dialoogvenster Component activeren weergegeven.

- 1 Als dit dialoogvenster wordt weergegeven, brengt u een verbinding tot stand met internet.
- 2 Klik in het dialoogvenster op Kopiëren om het serienummer te kopiëren.
- 3 Klik op de URL om naar de activeringwebsite te gaan.
- 4 Plak het serienummer in het vak ID op de website.
- 5 Selecteer uw land of regio en uw product en klik op Indienen.

Er wordt een ontgrendelingscode weergegeven op de activeringswebsite.

- 6 Kopieer deze code, plak deze in het dialoogvenster Component activeren en klik op OK.

Ondersteunde bestandstypen voor opslaan en exporteren

De volgende bestandstypen zijn beschikbaar wanneer u bestanden exporteert of deelt. Er kunnen aanvullende bestandstypen beschikbaar zijn via uw video-opnamekaart of insteekmodules van andere leveranciers.

Meer Help-onderwerpen

[“Ondersteunde bestandstypen voor importeren”](#) op pagina 57

Ondersteunde video-indelingen voor exporteren

- 3GP
- Adobe® Flash®-video (.flv)
- GIF-animatie - Alleen Windows
- Microsoft AVI (.avi)
- Microsoft DV AVI (.avi)
- MPEG-1 (compatibel met multimedia)
- MPEG-2 (met multimedia compatibel .mpg)
- MPEG-2 (met dvd compatibel .mpg)
- MPEG-2 (HDV .m2ts en .m2t: 1080i 25, 1080i 30, 720p 25, 720p 30)

Opmerking: HDV-export wordt niet ondersteund op een Mac® OS.

- MPEG-4 (.mp4, .mov, .avi)
- QuickTime (.mov)
- Windows Media (.wmv) - Alleen Windows

Ondersteunde indelingen voor stilstaande beelden voor exporteren

- Adobe Title Designer (.prtl)

Ondersteunde volgreksindelingen voor exporteren

- JPEG-volgreks

Ondersteunde audio-indelingen voor exporteren

- Adaptive multi-rate compressie (.amr)
- Advanced Audio Coding (.aac)
- Microsoft AVI (.avi) - Alleen Windows
- Mp3®-audio (.mp3)
- MPEG-4 (.mp4)
- QuickTime (.mov)
- Windows Waveform (.wav)
- Audio Interchange File Format (.aiff)

Opmerking: Hoewel u Dolby AC-3-audio met Adobe Premiere Elements kunt importeren in een afzonderlijk ac3-bestand met VOB- (dvd) of MOD-bestanden (sd-camcorder), wordt de audio alleen geëxporteerd als Dolby Digital Stereo.

Opmerking: Gebruik .Mp3 of .aac voor het exporteren van bestanden met alleen audio voor podcasts.

Basisprincipes compressie en gegevenssnelheden

Compressie

Wanneer u een film exporteert, kiest u een *codec* om de gegevens te comprimeren voor opslag en overdracht (bijvoorbeeld op een dvd) en om de gegevens te decomprimeren zodat deze opnieuw kunnen worden weergegeven. De naam 'codec' is een afkorting van de functies die dit hulpprogramma uitvoert, namelijk compressie en decompressie. Tijdens het comprimeren worden herhaalde en onnodige gegevens uit het oorspronkelijke bestand verwijderd, waardoor er gegevens in het bestand verloren gaan. Daarom worden de meeste codecs als *lossy* (met verlies) beschouwd. Met bepaalde codecs die lossy zijn, behoudt het bestand niettemin een hoge kwaliteit. De DV- en MPEG-codecs staan met name bekend als codecs die een uitstekende kwaliteit bieden. Door videobeelden te comprimeren, nemen de bestandsgrootte en de vereiste overdrachtssnelheid af, waardoor de beelden vloeiender worden afgespeeld en er minder schijfruimte vereist is. Er zijn diverse codecs beschikbaar. Geen enkele codec is optimaal voor alle situaties. De beste codec voor het comprimeren van tekenfilms is bijvoorbeeld doorgaans niet effectief voor het comprimeren van videobeelden met actiescènes. Wanneer u exporteert vanuit Adobe Premiere Elements, hoeft u in het algemeen alleen het medium te kiezen waarmee de beelden worden geleverd. Vervolgens wordt de optimale codec voor u geselecteerd door de toepassing.

Als u wilt dat een geëxporteerde film wordt afgespeeld vanaf een vaste schijf of cd, controleert u of de codec waarmee u de video exporteert, beschikbaar is voor het publiek van de film. De meeste codecs voor digitale video en het web zijn al beschikbaar op de meeste systemen. Als u echter een codec gebruikt die bij een specifiek product hoort, moet u controleren of het publiek over hetzelfde product beschikt of eenvoudig de codec kan verkrijgen die u gebruikt.

Als u een dvd wilt maken of de film op band wilt zetten, is de compatibiliteit van codecs niet van toepassing. Uw doelgroep moet alleen over de vereiste hardware beschikken om het bestand af te spelen.

Gegevenssnelheid

Bij bepaalde videocodecs kunt u de *gegevenssnelheid* opgeven. Deze waarde bepaalt hoeveel videogegevens gedurende elke seconde worden verwerkt tijdens het afspelen. Als u een gegevenssnelheid opgeeft in Adobe Premiere Elements, wordt daarmee de *maximale* gegevenssnelheid ingesteld omdat de werkelijke gegevenssnelheid varieert afhankelijk van de visuele inhoud van elk frame.

De gegevenssnelheid die u opgeeft, is afhankelijk van het doel van de videobeelden. In de volgende lijst worden richtlijnen voor gegevenssnelheden beschreven voor bepaalde gebruiksdoeleinden:

Dvd's maken Met de ingestelde gegevenssnelheid moet de kwaliteit worden gemaximaliseerd en moet het volledige programma op de dvd passen. Standaard wordt de gegevenssnelheid in Adobe Premiere Elements automatisch aangepast voor dvd's.

Niet-DV-videobanden maken De gegevenssnelheid moet aanzienlijk lager zijn dan de gegevensoverdrachtsnelheid van de vaste schijf, omdat de videobeelden vanaf de vaste schijf worden afgespeeld op het opnameapparaat. Controleer of de documentatie informatie bevat over de gegevensoverdrachtsnelheid van de vaste schijf.

Afspelen vanaf vaste schijf Bepaal de gegevensoverdrachtsnelheid van de vaste schijven van het publiek en stem de gegevenssnelheid daarop af. In het algemeen bieden vaste schijven met een snelheid van 7200 tpm voortdurend hoge gegevenssnelheden van 20 tot 35 MB per seconde. In vergelijking daarmee heeft digitale video slechts een gegevenssnelheid van 3,6 MB per seconde. Als u een hoogwaardige afspreekwaliteit wilt verkrijgen, is het dus wellicht niet nodig de gegevenssnelheid in te stellen op hoge waarden als 20 tot 35 MB per seconde. Als u de video echter exporteert voor gebruik in een ander bewerkingssysteem of in een toepassing waarmee beelden worden samengesteld, zoals Adobe After Effects, moet u deze op de hoogste kwaliteit exporteren. Gebruik een codec zonder verlies. Dit is een codec waarmee de beelden worden gecomprimeerd zonder gegevens te verwijderen. Geef daarbij de gegevenssnelheid op die het bewerkingssysteem ondersteunt voor het vastleggen en bewerken van videobeelden.

Afspelen op cd-rom De gegevenssnelheid is afhankelijk van de snelheid van het cd-station. Als u het uiteindelijke videobestand bijvoorbeeld voorbereidt voor een cd-rom-station van 2x-snelheid (300 kilobytes per seconde), moet u mogelijk tussen de 150 en 200 kilobytes per seconde instellen voor de gegevenssnelheid van het station en de systeemoverhead die vereist is om de gegevens te verplaatsen.

Afspelen op intranet De gegevenssnelheid kan 100 kilobytes per seconde of sneller zijn, afhankelijk van de snelheid van het *intranet*. Een intranet is een thuisnetwerk of een particulier netwerk waarin internetprotocollen worden gebruikt. Omdat intranetten een beperkt bereik hebben, beschikken deze doorgaans over communicatielijnen van hogere kwaliteit dan standaardtelefoonlijnen, zodat intranetten vaak een veel hogere snelheid bieden dan internet.

Video streamen over het web Hoewel er tegenwoordig minder gebruikers met inbelverbindingen zijn dan enkele jaren geleden, moet u de gegevenssnelheid aanpassen aan gebruikers die nog steeds via deze methode toegang verkrijgen tot internet. Anders is het bestand voor minder gebruikers beschikbaar. Voor het streamen van video op het web geldt de geringe bandbreedte (56 kbps of minder) van de meeste consumentenmodems als beperking. Gebruik een hogere bitsnelheid als u zeker weet dat uw publiek over breedbandtoegang tot internet beschikt, zoals een DSL- of kabelverbinding.

Afspelen vanaf een handheld apparaat De gegevenssnelheid is zeer belangrijk als gevolg van de relatief geringe grootte, capaciteit en snelheid van handheld apparaten. De gegevenssnelheid kan tussen 8 tot 90 kilobits per seconde liggen, afhankelijk van het apparaat. U kunt exportopties voor QuickTime instellen in Adobe Premiere Elements om een bestand te exporteren dat is geoptimaliseerd voor weergave op een handheld apparaat.

Een videobestand downloaden van het web De gegevenssnelheid is minder belangrijk dan de grootte van het videobestand, omdat de downloadtijd van het bestand de belangrijkste factor is. Desondanks kan het wenselijk zijn om de gegevenssnelheid voor downloadbare videobestanden te verminderen omdat daarmee ook de grootte van het bestand afneemt, zodat het sneller kan worden gedownload.

Meer Help-onderwerpen

[“Clipseigenschappen weergeven”](#) op pagina 27

Compressiehoofdframes

Compressiehoofdframes verschillen van de hoofdframes waarmee u de eigenschappen van tracks of clips instelt, zoals het volume van het geluid of de rotatie van de clip. Adobe Premiere Elements Wanneer u een film exporteert, worden er automatisch na regelmatige intervallen compressiehoofdframes in de film geplaatst. Tijdens het comprimeren worden deze hoofdframes opgeslagen als volledige frames. De frames tussen de hoofdframes worden *tussenliggende frames* genoemd. Elk tussenliggend frame wordt door Adobe Premiere Elements vergeleken met het voorgaande frame en vervolgens worden alleen de gegevens opgeslagen die verschillend zijn in de frames. Afhankelijk van de afstand tussen de hoofdframes wordt de bestandsgrootte sterk verminderd met dit proces. Als er minder hoofdframes en meer tussenliggende frames zijn, neemt de bestandsgrootte af en verkrijgt u beelden van een lagere kwaliteit, alsmede een lagere afspeelkwaliteit. Als er meer hoofdframes en minder tussenliggende frames zijn, neemt de bestandsgrootte sterk toe en verkrijgt u beelden van een hogere kwaliteit, alsmede een hogere afspeelkwaliteit.

Een video van iemand die praat heeft een kleinere bestandsgrootte dan een video met veel actie, omdat alleen de mond en kleine gezichtsuitdrukkingen van frame tot frame veranderen. Voor een video van een sportevenement zijn daarentegen talloze hoofdframes en tussenliggende frames vereist, omdat de actie sterk verandert tussen de frames. Het gevolg is een grotere bestandsgrootte of een lagere afspeelkwaliteit, afhankelijk van de mate waarin u de video comprimeert.

Bij het kiezen van compressie-instellingen moet u de voor- en nadelen altijd afwegen. U moet de instelling aanpassen op basis van het type videomateriaal, de indeling waarin de beelden worden geleverd en het publiek. De optimale compressie-instelling wordt vaak gevonden door verschillende instellingen te proberen.

Projecten archiveren

Een project archiveren

- 1 Kies Bestand > Projectarchivering.
- 2 In het dialoogvenster Projectarchivering selecteert u Project archiveren om een bijgesneden versie van uw project te kopiëren of Project kopiëren om een niet-bijgesneden versie met alle onderdelen te kopiëren naar een nieuwe locatie.
- 3 Als u een map voor het project wilt opgeven, klikt u op Bladeren en zoekt u de map. In het dialoogvenster Map selecteren kunt u ook op Map maken klikken om een nieuwe map te maken.
- 4 Nadat u een map hebt opgegeven, klikt u op OK en vervolgens nogmaals op OK om het dialoogvenster Projectarchivering te sluiten.

Adobe Premiere Elements plaatst de nieuwe bestanden in een map waarvan de naam begint met *trimmed* als u Project archiveren hebt gekozen of met *copied* als u Project kopiëren hebt gekozen.

Over gearchiveerde projecten

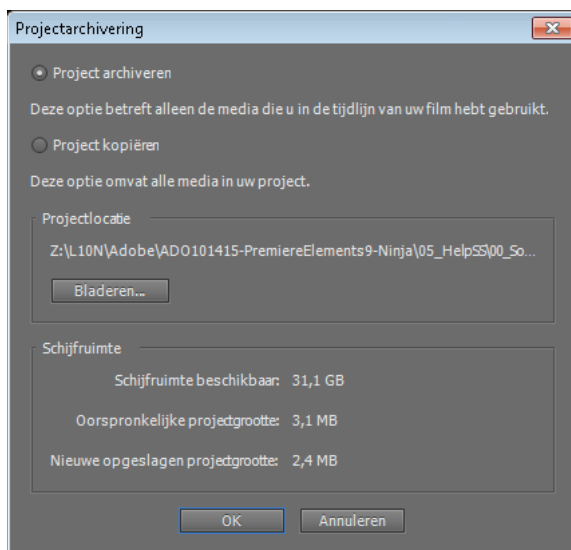
Met Projectarchivering kopieert u een project inclusief media naar een map om het verder te bewerken of te archiveren. U gebruikt dit onderdeel om een onvoltooid project voor te bereiden voor bewerking op een andere computer, verspreid opgeslagen kopieën van media onder te brengen in één map, of delen van het materiaal van een voltooid project bij te snijden zodat u alleen het gewenste projectmateriaal hoeft te archiveren. Projectarchivering bestaat uit twee opties: Project archiveren en Project kopiëren. Met Project kopiëren wordt er niets uit het project weggesneden en bevat de resulterende map vaak meer en grotere bestanden dan met Project archiveren.

Project archiveren Hiermee maakt u een map met een nieuw projectbestand en een nieuwe clip met een bijgewerkte lengte voor elke clip die in de oorspronkelijke tijdlijn of scènelijn werd gebruikt. Het bijgesneden project bevat maximaal 30 frames aanvullend beeldmateriaal (zogenaamde *handgrepen*) zowel voor het inpunt als na het uitpunt van elke bijgesneden clip, zodat u kleine aanpassingen kunt verrichten nadat u het project hebt gearchiveerd. Een bijgesneden project bevat geen opgeslagen, gerenderde voorvertoningen en audiovoorvertoningen (aan normen voldoende audio), noch ongebruikte media. Adobe Premiere Elements Er worden automatisch nieuwe audiovoorvertoningen (maar geen gerenderde voorvertoningen) gemaakt wanneer u het bijgesneden project opent. De clips in een bijgesneden project krijgen een andere naam, zodat hun bestandsnamen overeenkomen met de bestandsnaam van het project. Gebruik deze optie om een voltooid project gereed te maken voor opslag, zodat u het daarna van de vaste schijf kunt verwijderen.

Opmerking: Met Projectarchivering blijven hoofdframes met effecten en clipmarkeertekens bij het in- en uitpunt van een bijgesneden clip behouden.

Project kopiëren Hiermee maakt u een map met een nieuw projectbestand en een volledige kopie van alle media in de projectweergave van het deelvenster Taken voor het oorspronkelijke project, ongeacht of het materiaal in de tijdlijn of in de scènelijn is gebruikt. Met Project kopiëren worden alle gerenderde voorvertoningsbestanden opgeslagen. Dit is niet het geval met Project archiveren. Gebruik deze optie om alle bestanden voor een project in één map te verzamelen. Zo kunt u het project eenvoudig naar een andere computer overdragen of in een later stadium openen voor aanvullende bewerkingen.

💡 *Gearchiveerde-projectmappen kunnen vrij groot zijn, dus het wordt aangeraden te archiveren naar een draagbare vaste schijf wanneer u een project wilt verplaatsen tussen computers. Als u een programma hebt om dvd's te branden, kunt u de bijgesneden of gekopieerde projectmappen ook op een dvd branden om de projecten te archiveren of over te dragen naar een andere computer.*



Dialogvenster Projectarchivering

Hoofdstuk 16: Sneltoetsen Adobe Premiere Elements

Adobe Premiere Elements wordt geleverd met een set standaardsneltoetsen. U kunt ook zelf sneltoetsen maken voor vrijwel elk menu-item, elke knop en elk gereedschap.

Standaardsneltoetsen gebruiken

Over sneltoetsen

Veel taken kunt u sneller met sneltoetsen uitvoeren dan met een muis. Adobe Premiere Elements biedt een standaardset sneltoetsen die u kunt weergeven en aanpassen met de opdracht Bewerken > Toetsenbord aanpassen.

Meer Help-onderwerpen

“[Aangepaste sneltoetsen maken](#)” op pagina 302

De sneltoets voor een gereedschap, knop of menuopdracht zoeken

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Houd de muisaanwijzer boven een gereedschap of knop tot de desbetreffende knopinfo wordt weergegeven. Als er een sneltoets beschikbaar is, wordt deze na de beschrijving van het gereedschap weergegeven.
- De sneltoets voor menuopdrachten bevindt zich rechts van de opdracht.
- Kies Bewerken > Toetsenbord aanpassen / Adobe Premiere Elements 9 > Toetsenbord aanpassen voor sneltoetsen die niet worden weergegeven in knopinfo of menu's.

Sneltoetsen aanpassen

Aangepaste sneltoetsen maken

Naast de set met standaardsneltoetsen kunt u ook uw eigen sneltoetsen gebruiken. U kunt aan nagenoeg elke menuopdracht, elke knop of elk gereedschap een aangepaste sneltoets toewijzen. U kunt verschillende sets met sneltoetsen opslaan en de standaardinstellingen herstellen.

- 1 Kies Bewerken > Toetsenbord aanpassen.
- 2 Kies in het dialoogvenster Sneltoetsen een optie in het pop-upmenu:
 - Kies Toepassing als u de opdrachten in de menubalk gesorteerd op categorie wilt weergeven.
 - Kies Vensters als u opdrachten wilt weergeven die aan vensterknoppen en pop-upmenu's zijn gekoppeld.
- 3 Geef in de kolom Opdracht de opdracht weer waarvoor u een sneltoets wilt maken. Klik indien nodig op de driehoek naast de naam van een categorie om de bijbehorende opdrachten weer te geven.
- 4 Klik in het sneltoetsveld van het item om dit te selecteren.

5 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een sneltoets wilt toevoegen, typt u deze.

Opmerking: Als de sneltoets in gebruik is voor een andere opdracht, verschijnt een waarschuwing onder in het dialoogvenster.

- Als u een sneltoets wilt verwijderen, klikt u op Wissen.
- Als u een van de bovenstaande acties ongedaan wilt maken, klikt u op Ongedaan maken.

6 Herhaal de procedure om meer sneltoetsen in te voeren. U kunt zoveel sneltoetsen invoeren als u wilt. Als u klaar bent, klikt u op Opslaan als, typt u een naam voor de toetsenset en klikt u op Opslaan.

Opmerking: Sommige opdrachten zijn gereserveerd voor het besturingssysteem en kunnen niet opnieuw worden toegewezen aan Adobe Premiere Elements. U kunt ook geen nummers of het plusteken (+) of minteken (-) van het numerieke toetsenblok toewijzen, omdat u deze toetsen nodig hebt voor het invoeren van relatieve tijdcodewaarden. U kunt deze toetsen op het toetsenbord echter wel toewijzen als sneltoets.

Sneltoetsen verwijderen

❖ Voer in het dialoogvenster Toetsenbord aanpassen een van de volgende handelingen uit:

- Als u één sneltoets wilt verwijderen, selecteert u deze sneltoets en klikt u op Wissen.
- Als u een aangepaste set sneltoetsen wilt verwijderen, selecteert u de set die u wilt verwijderen in het pop-upmenu Set en klikt u op Verwijderen. Bevestig uw keuze door op Verwijderen te klikken.

Overschakelen naar een andere set sneltoetsen

❖ Kies Bewerken > Toetsenbord aanpassen en kies in het pop-upmenu Set de set met sneltoetsen die u wilt gebruiken.

Hoofdstuk 17: Problemen oplossen

Als u op een probleem stuit bij het gebruik van Adobe Premiere Elements, kunt u zoeken in het gedeelte Problemen oplossen. U kunt ook onlinebronnen raadplegen, zoals de ondersteuningswebsite van Adobe Premiere Elements, of advies vragen aan de klantenservice.

Bronnen en richtlijnen

Bronnen voor het oplossen van problemen

Voor het oplossen van problemen biedt Adobe allerlei bronnen die u kunt raadplegen.

Ondersteuning op Adobe.com/nl Kies Help > Online ondersteuning voor actuele informatie over het oplossen van problemen in de Support Knowledgebase en deel informatie met andere gebruikers van Adobe Premiere Elements via de online forums. Bovendien vindt u hier tips en leergidsen, alsmede informatie over boeken, online cursussen en andere trainingsmaterialen.

 *Als u hulp nodig hebt bij een fout die optreedt wanneer u werkt met Adobe Premiere Elements, kopieert u het foutbericht uit het dialoogvenster en zoekt u het foutbericht in de Support Knowledgebase of het online forum of plaatst u het foutbericht in het forum.*

Adobe Expert Support U kunt ook tegen betaling extra persoonlijke ondersteuning krijgen van ondersteuningsmedewerkers van Adobe via aanvullende ondersteuningsopties. U vindt meer informatie op de Adobe-website.

De Help van het product Hier vindt u achtergrondinformatie, beschrijvingen van functies en gedetailleerde procedures. Kies Help > Adobe Premiere Elements Help.

Richtlijnen voor het oplossen van problemen

Als u op een probleem stuit bij het gebruik van Adobe Premiere Elements, volgt u deze richtlijnen voor het oplossen van problemen.

Definieer het probleem Dit is de eerste stap bij het oplossen van problemen. U kunt een probleem definiëren met een eenvoudige omschrijving waarin de oorzaak en het gevolg tot uiting komen, bijvoorbeeld: “Wanneer ik het bestand probeer te importeren, wordt een foutbericht weergegeven”. Wanneer u een probleem definieert, krijgt u een beter beeld van de variabelen die u moet testen en kunt u vaststellen of het probleem betrekking heeft op een specifiek bestand, een actie of een combinatie van beide.

Voer een vergelijkingstest uit Controleer of hetzelfde probleem optreedt onder vergelijkbare omstandigheden. Met deze methode kunt u nauwkeuriger vaststellen wat de oorzaak is van een probleem. Als het probleem optreedt met een bestand, controleert u of hetzelfde probleem optreedt met een ander, vergelijkbaar bestand. U kunt ook controleren of hetzelfde probleem met hetzelfde bestand optreedt in een andere toepassing. Als een videobestand bijvoorbeeld niet goed wordt afgespeeld in Adobe Premiere Elements, probeert u het af te spelen in Windows Media Player.

Isoleer het probleem Elimineer een voor een variabelen die kunnen bijdragen aan een probleem. Terwijl u variabelen elimineert, komt u dichterbij de werkelijke oorzaak van het probleem en bij de oplossing. Als het probleem bijvoorbeeld optreedt bij het renderen van een project dat een titel bevat, probeert u de titel te verwijderen om het project te vereenvoudigen. Als het probleem niet meer optreedt nadat de titel is verwijderd, is het titelbestand mogelijk beschadigd. Als u het probleem wilt oplossen, kunt u het titelbestand opnieuw maken en het vervangen in het project.

Vastleggen

De DV-camcorder gaat over in de slaapstand

Sluit het deelvenster Vastleggen en open het opnieuw. Of sluit het deelvenster Vastleggen, zet de camcorder uit en weer aan en open het deelvenster Vastleggen opnieuw. U kunt de slaapstand op veel camcorders uitschakelen door de camcorder aan te sluiten op het lichtnet en de band uit te werpen.



Voor problemen met betrekking tot het vastleggen is de documentatie bij uw camcorder, tapedeck of opnamekaart ook een goede informatiebron.

De video is korrelig, springerig of bevat zichtbare afzonderlijke pixels in het deelvenster Vastleggen

Als de gegevensoverdrachtsnelheid van uw vaste schijf voldoet aan de minimale vereisten, hoeft u zich geen zorgen te maken over deze voorvertoning. De optimale kwaliteit blijft gehandhaafd wanneer deze video in Adobe Premiere Elements wordt vastgelegd en opgeslagen. (Voor een lijst met systeemvereisten raadpleegt u de productpagina van Adobe Premiere Elements op www.adobe.com.)

Camcorder wordt niet geïdentificeerd in het deelvenster Vastleggen

Boven in het deelvenster Vastleggen wordt Apparaat voor vastleggen is offline weergegeven en een zwart frame vult het voorvertoningsgedeelte van het deelvenster Vastleggen op.

- 1 Controleer of het apparaat en Adobe Premiere Elements op de juiste manier zijn ingesteld voor het vastleggen van beelden door het volgende te bevestigen:
 - Het apparaat moet goed zijn aangesloten op de computer met een kabel die door het apparaat wordt ondersteund. Dit kan een FireWire/iLink/DV 1394-kabel (voorkeur) of een USB 2.0-kabel zijn. Als u het apparaat eenmaal op de juiste wijze hebt geïnstalleerd, wordt het apparaat in Deze computer weergegeven. (Raadpleeg de documentatie bij het apparaat voor aanvullende informatie en installatie-instructies.)

Opmerking: Als u problemen ondervindt bij het aansluiten van een USB 2.0-apparaat, moet u controleren of u het apparaat wel aansluit op een USB 2.0-poort en niet per ongeluk op een USB 1.0-poort.

- Het apparaat moet in de modus VTR, VCR of Afspelen staan.
 - De voorkeur voor Apparaatbesturing in Adobe Premiere Elements moet zijn ingesteld op de optie die geschikt is voor uw apparaat (DV/HDV of USB Video Klasse 1.0). Als u deze optie wilt instellen, klikt u met de rechtermuisknop in het venster Vastleggen en kiest u Apparaatbesturing.
- 2 Start Adobe Premiere Elements opnieuw (maar laat de DV-camcorder aan). Open het deelvenster Vastleggen, klik op de knop Afspelen en klik in het voorvertoningsgebied voor vastleggen.

Opmerking: als u bronmateriaal vanuit andere bronnen dan DV-camcorders of camera's wilt importeren, moet u dit materiaal niet vastleggen, maar importeren met Video importeren. Zie [“Video's toevoegen met Video importeren”](#) op pagina 53

Meer Help-onderwerpen

[“Een project voor het vastleggen van videobeelden voorbereiden”](#) op pagina 42

[“Ondersteunde bestandstypen voor importeren”](#) op pagina 57

Importeren

De geïmporteerde afbeelding ziet er bijgesneden, uitgerekt of samengedrukt uit

Toepassingen voor beeldbewerking produceren normaliter beelden die uit vierkante pixels bestaan. Adobe Premiere Elements en andere toepassingen voor videobewerking produceren echter videobestanden met rechthoekige of niet-vierkante pixels. In Adobe Premiere Elements worden beelden met vierkante pixels automatisch aangepast zodat ze in het videoframe passen. Soms worden ze bijgesneden of vervormd. Een beeld van 720 x 480 vierkante pixels ziet er mogelijk samengedrukt uit wanneer het beeld wordt aangepast aan de DV-NTSC-framegrootte van 720 x 480 niet-vierkante pixels.

U kunt dit probleem op twee manieren oplossen:

- Maak beelden met vierkante pixels van een formaat dat het videoframe vult. Als u de afbeelding combineert met DV-NTSC-beeldmateriaal, gebruikt u een framegrootte van 720 x 534. Gebruik voor D1-NTSC een framegrootte van 720 x 540 en gebruik voor D1/DV-PAL een framegrootte van 768 x 576.
- Kies het vierkante-pixelbeeld in de projectweergave van het deelvenster Taken en kies Bestand > Beeldmateriaal interpreteren. Kies vervolgens Pixelverhouding gebruiken van bestand.

 *Adobe Photoshop en Adobe Photoshop Elements bieden ondersteuning voor niet-vierkante pixels. (Kies in het dialoogvenster Nieuw een DV-optie in het menu Voorinstelling.)*

Meer Help-onderwerpen

[“Richtlijnen voor het toevoegen van bestanden”](#) op pagina 59

[“Hoogte-breedteverhoudingen”](#) op pagina 66

Een bestand kan niet worden geïmporteerd

Controleer of Adobe Premiere Elements het bestandstype dat u probeert te importeren en het type compressie dat op het bestand is toegepast, ondersteunt. Als de indeling niet wordt ondersteund, moet u het bestand met een transcoder omzetten in een ondersteunde indeling, zoals DV/AVI voor videobestanden of WAV voor audiobestanden. (Transcoders zijn als freeware of shareware beschikbaar op internet.) U kunt ook controleren of het bestand beschadigd is door na te gaan of het kan worden afgespeeld in een andere toepassing, zoals Windows Media Player.

Als u een audiobestand probeert te importeren vanaf een cd-rom, heeft het bestand waarschijnlijk een niet-ondersteunde indeling, zoals CDA. Probeer het bestand met Microsoft Windows Media Player om te zetten in een ondersteunde indeling, zoals .MP3 of WMA.

Belangrijk: Voordat u bestanden van derden aan uw project toevoegt, moet u controleren of de inhoud niet op grond van het auteursrecht wordt beschermd.

Meer Help-onderwerpen

[“Ondersteunde bestandstypen voor importeren”](#) op pagina 57

De inhoud van een dvd kan niet worden geïmporteerd

Als de dvd auteursrechtelijk is beschermd met een CSS-sleutel, kunt u geen toegang krijgen tot de bestanden op de dvd en wordt er mogelijk een foutbericht weergegeven. U kunt Dolby-audiobestanden van de meeste apparaten in Adobe Premiere Elements importeren. U kunt echter geen professioneel gecodeerde Dolby-audiobestanden importeren. Als de bestanden op de dvd niet worden herkend, hebben de bestanden mogelijk een niet-ondersteunde indeling.

Doorgaans bestaat de inhoud van dvd's uit VOB-bestanden. Sommige VOB-bestanden bevatten referentiegegevens, zoals menu's, en andere bevatten afzonderlijke of gecombineerde video- en audiotracks. Het importeren van VOB-bestanden kan tijdrovend zijn. Daarom is het beter om vast te stellen welke bestanden videogegevens bevatten. Vervolgens kunt u alleen deze bestanden importeren.

Meer Help-onderwerpen

[“Video's toevoegen met Video importeren”](#) op pagina 53

De inhoud van VOB-bestanden identificeren

Op de meeste dvd's bevinden de VOB-bestanden zich in de map Video_TS. U kunt de inhoud van VOB-bestanden het gemakkelijkst identificeren door deze map te openen en te kijken welke bestanden het grootst zijn. Gewoonlijk zijn de VOB-bestanden die videogegevens bevatten, aanzienlijk groter dan de andere bestanden (hoewel bestanden die bewegende menu's bevatten ook relatief groot kunnen zijn). Als u precies wilt weten wat de inhoud is van de bestanden, gebruikt u de Mediadownloader van Adobe Premiere Elements of de software van de dvd-speler. Nadat u de VOB-bestanden in Adobe Premiere Elements hebt geïmporteerd, kunt u deze bestanden voorvertonen in het deelvenster Media.

Opmerking: Een speelfilm bestaat meestal uit vier tot zes VOB-bestanden.

- U kunt VOB-bestanden met menugegevens onderscheiden van VOB-bestanden met video- en audiotracks aan de hand van de Mediadownloader in Adobe Premiere Elements. Bestanden die menugegevens bevatten, hebben een naam waaraan het woord “Menu” is toegevoegd.
- Als u de inhoud van VOB-bestanden wilt identificeren met miniaturen, gebruikt u de software van de dvd-speler waarin VOB-bestanden kunnen worden gelezen. Instructies vindt u in de documentatie die bij de dvd-speler is geleverd.
- Als u de bestanden wilt identificeren door naar de bestandsgrootte te kijken in Windows Verkenner, dubbelklikt u op het pictogram van de schijf, gaat u naar de VOB-bestanden op de schijf en bekijkt u de waarden in de kolom Grootte.

Meer Help-onderwerpen

[“Video's toevoegen met Video importeren”](#) op pagina 53

Afspelen en voorvertonen

De voorvertoning wordt schokkerig of langzaam afgespeeld

De afspreekwaliteit kan laag zijn als er onvoldoende systeembronnen beschikbaar zijn voor Adobe Premiere Elements. Probeer de volgende suggesties om de prestaties te verbeteren.

- Controleer of uw systeem voldoet aan de minimale vereisten voor Adobe Premiere Elements. Zie de productpagina van Adobe Premiere Elements op Adobe.com/nl voor een lijst met systeemvereisten.

- Sluit andere toepassingen wanneer u werkt in Adobe Premiere Elements.
- Controleer of de projectinstellingen overeenkomen met de bronbestanden in het project.
- Defragmenteer de vaste schijf met een defragmentatieprogramma, zoals het programma Schijfdefragmentatie van Windows. Raadpleeg de documentatie bij het programma voor meer informatie.
- Zorg ervoor dat er ten minste 20% vrije schijfruimte beschikbaar is als u videobeelden vastlegt.
- Werk de apparaatstuurprogramma's en de DirectX- en IEEE 1394-onderdelen bij naar de laatste versie.

Het afspelen kan ook schokkerig zijn als er frames zijn gedropt tijdens het vastleggen. Dit kan gebeuren als de gegevensoverdrachtsnelheid te laag is. Als u wilt controleren of er frames zijn gedropt in een clip die u net hebt vastgelegd, geeft u de eigenschappen van de clip weer door Bestand > Eigenschappen ophalen voor te kiezen.

Meer Help-onderwerpen

[“Instellingen en voorinstellingen voor projecten”](#) op pagina 30

Een MPEG-bestand wordt met een lage kwaliteit, asynchroon, te snel of zonder audio afgespeeld

Adobe Premiere Elements biedt mogelijk geen ondersteuning voor het type MPEG-bestand dat u gebruikt. Als de indeling niet wordt ondersteund, moet u het bestand met een videotranscoder omzetten in een ondersteunde indeling, zoals .AVI, en het bestand vervolgens opnieuw importeren.

***Opmerking:** Als u een MPEG-bestand transcodeert, heeft het resulterende bestand mogelijk een tamelijk lage kwaliteit. Hoewel MPEG ideaal is voor de uiteindelijke uitvoer, met name op internet, is gecomprimeerde video niet bedoeld om te worden bewerkt.*

Meer Help-onderwerpen

[“Ondersteunde bestandstypen voor importeren”](#) op pagina 57

Stilstaande beelden flikkeren tijdens het afspelen

Stilstaande beelden hebben doorgaans een hogere resolutie dan videobeeldmateriaal. Als een stilstaand beeld dunne, horizontale lijnen bevat, kunnen deze lijnen gaan flikkeren tijdens het afspelen op een televisie. De flikkering treedt op omdat een scherp gedefinieerde horizontale lijn in slechts een van de twee geïnterlineerde velden voor video wordt weergegeven op een televisie. Als u de flikkering wilt verhelpen, past u een effect met zachte focus toe, zoals Gaussiaans vervagen, om de lijnen in de afbeelding enigszins te vervagen.

Meer Help-onderwerpen

[“Gaussiaans vervagen”](#) op pagina 180

Horizontale lijnen vervagen een videobeeld

Vele camcorders nemen elk videoframe op als twee geïnterlineerde velden. Het ene veld bevat alle oneven genummerde horizontale scanlijnen en het andere alle even lijnen. Het veld dat als eerste wordt opgenomen, wordt het *dominante veld* genoemd. Als een programma voor het bewerken van video, zoals Adobe Premiere Elements, een dominante clip met oneven veld verkeerd interpreteert als een dominante clip met even veld, of omgekeerd, ziet het beeld er vanwege horizontale scanlijnen gestreept uit.

- 1 Kies in de Tijdlijn de clip die vage horizontale lijnen vertoont.

- 2 Kies Clip > Video-opties > Veldopties.
- 3 Kies Velddominantie omdraaien.
- 4 Kies Opeenvolgende frames interliniëren in het deelvenster Verwerkingsopties.
- 5 Klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

[“Veldopties instellen voor geïmporteerde geïnterlinieerde video”](#) op pagina 69

Kleuren worden niet goed weergegeven

Bij het afspelen in Adobe Premiere Elements worden de kleuren soms niet goed weergegeven. Dit probleem doet zich voor wanneer de weergavestuurprogramma's niet goed functioneren. Het probleem kan worden verholpen door de optie voor het afspelen van GPU uit te schakelen en in plaats daarvan de CPU te gebruiken voor het afspelen. Voer de volgende handelingen uit om dit probleem op te lossen:

- 1 Selecteer Bewerken > Voorkeuren > Algemeen.
- 2 Schakel Afspelen van GPU inschakelen uit en klik in het dialoogvenster met afspelvoorkeuren op OK.

Een dvd maken

Het branden duurt langer dan verwacht

De tijd die nodig is voor het branden van een schijf is afhankelijk van diverse factoren, zoals de omvang van de inhoud van het project, het type en de snelheid van de media die u gebruikt en de snelheid van de brander.

Het branden van een schijf kan bijzonder lang duren. Probeer de volgende suggesties om de vereiste tijd voor het branden te verminderen.

- Gebruik media die geschikt zijn voor de snelheid van de dvd-brander.
- Sluit alle andere toepassingen af voordat u begint met het branden van een schijf.
- Defragmenteer de vaste schijf met een defragmentatieprogramma, zoals het programma Schijfdefragmentatie van Windows. Raadpleeg de documentatie bij het programma voor meer informatie.

Wanneer u een project op schijf brandt, worden de projectbestanden in een cache opgeslagen. Een cache is een tijdelijke locatie waarin bestanden toegankelijk zijn op hogere snelheden, zodat het branden van daarop volgende dvd's minder tijd in beslag neemt. De cache wordt echter verwijderd wanneer u een project sluit of wanneer u wijzigingen aanbrengt waarvoor aanvullende codering nodig is, zoals het toepassen van een effect of het toevoegen of wegsnijden van clips.

De schijf wordt niet herkend door de brander

Controleer of de dvd-brander ondersteuning biedt voor het type medium dat u gebruikt. (Wanneer u een project exporteert naar schijf, wordt aangegeven of het type medium dat u gebruikt, wordt ondersteund.) Gebruik alleen +r-media in dvd+r-stations en alleen -r-media in dvd-r-stations. Zorg ervoor dat de snelheid van uw blanco media overeenkomt met de snelheid van uw brander (gebruik bijvoorbeeld 8x-media in stations met een 8x-snelheid).

Probeer andere merken blanco media uit. Door te experimenteren ontdekt u waarschijnlijk dat uw brander met bepaalde merken het beste werkt.

Bij het branden naar dvd controleert u of de schijf die u hebt geplaatst een blanco dvd is, geen blanco cd-R. Als u eerder hebt geprobeerd naar een dvd te schrijven, zijn er mogelijk net voldoende gegevens opgenomen op de schijf om deze onbruikbaar te maken.

De dvd kan worden afgespeeld op een computer maar niet op een televisie

Als u een film wilt afspelen op een televisie, moet u de bestanden branden op een dvd in plaats van deze te kopiëren. (Zorg dat u daarbij een dvd gebruikt in plaats van een cd.) Hoewel bestanden die zijn gekopieerd naar een dvd, kunnen worden afgespeeld op een computer, kunnen bestanden alleen worden herkend en afgespeeld op een tv als deze op de juiste wijze zijn voorbereid door de dvd-brander.

Opmerking: Cd-branders worden soms verward met dvd-branders. Met een cd-brander worden gegevens naar een cd geschreven maar kan geen dvd worden gemaakt. Met een cd-brander kunt u een video-cd maken, die u kunt afspelen op een computer of op een dvd-speler die ondersteuning biedt voor de VCD-indeling.

Meer Help-onderwerpen

[“Richtlijnen voor het branden van schijven en compatibiliteitsopties”](#) op pagina 281

Er kan niet meer dan een film op een dvd worden geplaatst

Als u meerdere films op een dvd wilt plaatsen, moet u één project maken waarin alle filmclips zijn verzameld op de tijdlijn. Vervolgens kunt u menumarkeertekens en stopmarkeertekens toevoegen om de clips in afzonderlijke films te verdelen en kunt u een schijfmenu maken om te navigeren in de films. Als u niet voldoende schijfruimte hebt op de schijf die u maakt, kunt u het volgende doen:

- Verlaag de bitsnelheid van de bronbestanden. Houd er echter rekening mee dat u door het verlagen van de bitsnelheid de afspeelkwaliteit van de film negatief kunt beïnvloeden.
- Gebruik een dvd met twee lagen om maximaal 8,5 GB aan gegevens te kunnen opslaan.

Meer Help-onderwerpen

[“Menumarkeertekens”](#) op pagina 263

Er treden coderingsfouten op bij het branden naar dvd

Als er een coderingsfout optreedt bij het branden van een film op een dvd, dient u ervoor te zorgen dat de hoeveelheid vrije schijfruimte twee tot drie keer groter is dan de grootte van de uiteindelijke film. Schakel daarnaast alle hulpprogramma's van derden uit die het proces van het branden van een dvd kunnen verstoren, zoals de schermbeveiliging, firewallsoftware en antivirussoftware, en schakel ook eventuele stroombesparingsopties uit.

Als de fout nog steeds optreedt, probeert u de volgende suggesties:

- Exporteer de film als een DV/AVI-bestand, importeer het DV/AVI-bestand in Adobe Premiere Elements en exporteer het bestand vervolgens naar de schijf.
- Exporteer de film als een schijfmap en gebruik een hulpprogramma van derden voor het branden van schijven om de schijfmap naar de schijf te kopiëren. (Zie [“Een dvd-map branden”](#) op pagina 280.)
- Exporteer de film als een dvd-compatibel MPEG-bestand en gebruik een schijfontwerpprogramma, zoals Adobe Encore, om het bestand op een schijf te branden.

Een film naar DV/AVI exporteren en vervolgens naar een schijf exporteren

- 1 Selecteer de tijdlijn en kies Bestand > Exporteren > Film.

- 2 Geef in het dialoogvenster Film exporteren een naam en locatie op voor het bestand, waarbij u ervoor zorgt voor dat de bestandsextensie .AVI behouden blijft. Klik vervolgens op Opslaan om te beginnen met het renderen van het bestand.
- 3 Start een nieuw project.
- 4 Klik in het deelvenster Taken op de knop Media ophalen en kies Bestanden en mappen .
- 5 Selecteer het DV/AVI-bestand dat u hebt gemaakt en klik op Openen om het bestand toe te voegen aan de projectweergave van het deelvenster Taken.
- 6 Sleep het DV/AVI-bestand van de projectweergave naar de tijdlijn. (Normaal gesproken blijven de door u aangebrachte schijfmarkeertekens en menuaanpassingen behouden.)
- 7 Klik op Delen in het deelvenster Taken en klik vervolgens op de knop Schijf . Stel de opties in en klik op Branden.

Andere problemen bij het branden van schijven oplossen

De Help van Adobe Premiere Elements biedt oplossingen voor algemene problemen bij het branden van schijven. Voor uitgebreide probleemoplossing surft u naar het onderdeel Ondersteuning op de website van Adobe. Kies Premiere Elements als het product en zoek op “branden”.

Hoofdstuk 18: Verklarende woordenlijst

Deze woordenlijst bevat termen die worden gebruikt voor digitale beeldverwerking. Sommige termen worden specifiek gebruikt voor Adobe Premier Elements of andere Adobe-producten.

Termen voor digitale beeldverwerking

Numeriek

16:9 De hoogte-breedteverhouding van breedbeeldtelevisie.

3GP Derde-generatieplatform. Een bestandsindeling voor videobeelden die zijn opgenomen met mobiele telefoons.

4:3 De hoogte-breedteverhouding van conventionele video die is opgenomen en wordt afgespeeld via televisie- en computerschermen.

A

AC3 Zie “[Dolby Digital](#)” op pagina 314.

ADC (analoog/digitaal-converter) De hardware waarmee een analoog audio- of videosignaal wordt omgezet in een digitaal signaal dat u kunt verwerken met een computer.

afdrukken naar tape Een digitaal videobestand opnemen op videotape.

alfakanaal Hiermee wordt een *kleurmasker* (ook wel een matte genoemd) opgeslagen waarmee de transparante gebieden van een computerafbeelding of clip worden gedefinieerd. De kleurgegevens worden opgeslagen in drie kanalen: rood, groen en blauw (RGB). Zie ook “[kanaal](#)” op pagina 317.

aliasing Ongewenste gekartelde of hoekige weergave van schuine lijnen in een afbeelding, grafiek of tekst.

analoge video Video die uit een continu elektrisch signaal bestaat. De meeste televisietoestellen en videorecorders zijn analoge apparaten. Als u analoge videogegevens wilt opslaan en bewerken op een computer, moet u de gegevens eerst omzetten in *digitale video*.

anti-aliasing Het effenen van randen in een afbeelding, grafiek of tekst. Randen met anti-aliasing zien er van dichtbij een beetje vaag uit, maar van een gewone afstand zijn de randen vloeiend. Anti-aliasing is belangrijk voor hoogkwalitatieve afbeeldingen die u wilt gebruiken voor uitzendingen.

APG-aansluiting Aansluiting voor AGP (de poort voor accelerated graphics). Een aansluiting op het moederbord van een computer voor gebruik met een GPU-kaart. Zie “[GPU](#)” op pagina 316.

artefact Vervorming van een afbeelding of geluidssignaal. Bij *digitale video* ontstaan artefacten doordat het invoerapparaat te veel signalen tegelijkertijd moet verwerken of door een excessieve of onjuiste *compressie*.

audiolead Zie “[J-cut](#)” op pagina 317.

AV/DV-converter Een elektronisch apparaat waarmee *analoge videosignalen* worden omgezet in *digitale videosignalen*. Vergelijk met “[DV/AV-converter](#)” op pagina 315.

AVI Audio Video Interleave. De ongecomprimeerde standaardindeling voor videobestanden op het platform Microsoft® Windows®.

B

beeldmateriaal met vierkante pixels Beeldmateriaal met een breedte-hoogteverhouding voor pixels van 1:1, meestal analoge videobeelden. De meeste computerafbeeldingen hebben een breedte-hoogteverhouding voor pixels van 1:1. Zie ook “[D1](#)” op pagina 314.

beeldstabilisator Wordt ook wel elektronische beeldstabilisator genoemd. Een techniek die wordt gebruikt om de bewegingen te verwijderen die worden veroorzaakt door het trillen van de camera.

bewerking in oorspronkelijke toepassing Verwijst naar het bewerken van oorspronkelijk vastgelegde clips, zowel DV en HDV, en heeft betrekking op hun oorspronkelijke, ongecomprimeerde kwaliteit.

bijsnijden Het verwijderen van frames aan het begin, midden of einde van een clip.

bitdiepte Bitdiepte wordt gebruikt bij digitale afbeeldingen en videobeelden en staat voor het aantal kleuren dat in een afbeelding kan worden weergegeven. Een zwart-witafbeelding met een hoog contrast (zonder grijswaarden) bestaat uit 1 bit. Een dergelijke afbeelding kan 'aan' of 'uit' zijn, wit of zwart. Naarmate de bitdiepte toeneemt, zijn er meer kleuren beschikbaar. Bij een 24-bits afbeelding kunnen miljoenen kleuren worden weergegeven.

Vergelijkbaar hiermee staat de bitdiepte van een digitaal audiosignaal voor het aantal bits per sample. Hoe hoger het getal, hoe beter de geluidskwaliteit.

bitmap Een grafische afbeelding die is samengesteld uit individuele pixels. Elke pixel bevat waarden voor helderheid en kleur.

blauw scherm Zie “[keying](#)” op pagina 317.

Blu-ray Een optischeschijfindeling die vijf keer zoveel opslagcapaciteit heeft als dvd's. U kunt 25 GB opslaan op een schijf met één laag, of 50 GB op een schijf met een dubbele laag. De naam is afgeleid van de blauwviolette laser die wordt gebruikt (in tegenstelling tot de rode laser die wordt gebruikt door andere optische schijven).

boven elkaar plaatsen Beelden combineren waarbij een of meer lagen transparant zijn. Zie ook “[samenstelling](#)” op pagina 320.

breedbeeld Elke hoogte-breedteverhouding voor film en video die breder is dan de standaardindeling 4:3. Breedbeeld werd voorheen ook gebruikt als verwijzing naar films in bioscoopformaat. Nu verwijst breedbeeld vooral naar de indeling 16:9, een standaardbreedbeeld voor dvd, omdat deze hoogte-breedteverhouding van toepassing is op *HDTV*.

bronbeeldmateriaal Onbewerkte videobeelden die zijn opgenomen door een camera.

C

camcorder Een digitale videocamera: een apparaat waarmee reeksen van opeenvolgende beelden worden opgenomen en waarmee een signaal wordt geproduceerd voor de weergave of overdracht van video-opnamen.

chroma Een kortere term voor “[chrominantie](#)” op pagina 313.

chromakey Een video-effect waarmee een gebied met een specifieke kleur wordt verwijderd. Dit effect wordt vaak bij nieuwsuitzendingen gebruikt om een weerkaart achter een weerkundige te projecteren.

chrominantie De kleurgegevens in een videosignaal die bestaan uit de kleurtoon (fasehoek) en verzadiging (amplitude).

Cinepak® Een veelgebruikte codec voor compressie van videobestanden op cd-rom. Cinepak biedt tijdelijke en ruimtelijke compressie en beperking van gegevenssnelheid.

clip Een gedigitaliseerd of vastgelegd gedeelte van video, audio of beide.

codec Een kortere term voor compressor/decompressor. Een apparaat of programma dat met algoritmen video- en geluidsbestanden comprimeert, waardoor de bestanden gemakkelijker kunnen worden bewerkt en opgeslagen, en dat bestanden decomprimeert zodat ze kunnen worden afgespeeld. Met algemene codecs worden analoge videosignalen omgezet in gecomprimeerde digitale videobestanden (bijvoorbeeld MPEG) of worden analoge geluidssignalen omgezet in digitale geluidsbestanden (bijvoorbeeld RealAudio®). Zie ook “[compressie](#)” op pagina 314.

coderen Het samenvoegen van de individuele videosignalen (bijvoorbeeld rood, groen en blauw) in een gecombineerd signaal of het omzetten van een videobestand in een andere indeling met gebruik van een *codec*.

compressie Gegevens in bijvoorbeeld een geluids- of videobestand reduceren naar een vorm die minder ruimte vereist.

cut Het eenvoudigste type *overgang*, waarbij het laatste frame van een clip wordt gevolgd door het eerste frame van de volgende clip.

D

D1 Afkorting van Digital 1, een digitale-videoindeling met een breedte-hoogteverhouding voor frames van 4:3 en een breedte-hoogteverhouding voor pixels van 0,9:1. D1-pixels zijn rechthoekig (niet-vierkant). Dit in tegenstelling tot analoge pixels die vierkant zijn. D1 is een internationale televisiestandaard: D1-NTSC gebruikt een framegrootte van 720 x 486 pixels en D1-PAL een framegrootte van 720 x 576 pixels. Zie ook “[digitale video](#)” op pagina 314 en “[beeldmateriaal met vierkante pixels](#)” op pagina 313.

datasnelheid De hoeveelheid gegevens die in een bepaalde tijdsperiode wordt verplaatst (bijvoorbeeld 10 MB per seconde). Hiermee wordt vaak de capaciteit van een vaste schijf voor het ophalen en afleveren van gegevens beschreven.

decoderen Een gecodeerd videosignaal in afzonderlijke componenten verdelen. Zie ook “[coderen](#)” op pagina 314.

digitale video Video die bestaat uit een binair signaal, gecodeerd als een reeks nullen en enen. Computers verwerken alleen digitale gegevens, dus *analoge video*gegevens dienen eerst te worden omgezet in digitale videogegevens voordat ze op een computer kunnen worden bewerkt. Zie ook “[analoge video](#)” op pagina 312, “[AV/DV-converter](#)” op pagina 312 en “[DV/AV-converter](#)” op pagina 315.

digitaliseren Analoge video of audio omzetten in digitale vorm.

dithering Afwisselend de kleuren van aangrenzende pixels gebruiken om tussenliggende kleuren weer te geven. (Bijvoorbeeld de aangrenzende blauwe en gele pixels weergeven om groen te benaderen.) Met dithering kunnen beeldschermen kleuren nabootsen die ze niet kunnen weergeven.

Dolby Digital Standaardaudio-indeling met verlies voor dvd-video. Ondersteunt mono en stereo, maar wordt meestal gebruikt voor het comprimeren van 5.1 surround-sound met de AC-3-codec. Zie ook “[met verlies](#)” op pagina 318.

drop-out Een gebied op magnetische tape waarin gegevens ontbreken. Drop-outs kunnen worden veroorzaakt door stof, overmatig gebruik of fysieke schade. In de desbetreffende frames kunnen willekeurige, flitsende kleurpixels voorkomen. U kunt drop-outs voorkomen door regelmatig de opnamekop van uw camcorder te reinigen met schoonmaaktape.

dropframe Een aanpassing in de *tijdcode* waardoor bepaalde frames worden verwijderd ter compensatie voor de oneven indeling van 29,97 frames per seconde van kleurenvideo. De tijdcode van dropframes is erg belangrijk bij toepassingen voor uitzendingen. Zie ook “[niet-dropframe](#)” op pagina 318 en “[gedropte frames](#)” op pagina 315.

DTV Digitale televisie. 'Digitale televisie' wordt soms gebruikt als verwijzing naar bureaubladvideo.

DV DV staat gewoonlijk voor *digitale video*, maar DV verwijst ook naar de soort compressie die in DV-systemen en -indelingen wordt toegepast. DV staat ook voor de tape die in DV-camcorders en -tapedecks wordt gebruikt.

DV via USB Mogelijkheid waarmee DV-camcorders videogegevens kunnen overbrengen via USB 2.0.

DV-in De DV-invoer op een camcorder.

DV/AV-converter Een elektronisch apparaat waarmee *digitale* videosignalen worden omgezet in *analoge* videosignalen. Vergelijk met “[AV/DV-converter](#)” op pagina 312.

Dvd Afkorting van 'digital video disc' en 'digital versatile disc'. Dvd's zien er hetzelfde uit als cd's, maar hebben een veel grotere opslagcapaciteit: ruim voldoende voor een speelfilm die is gecomprimeerd met MPEG-2. Voor het afspelen van dvd's zijn speciale schijfstations vereist.

Dvd-indelingen Dvd-branders ondersteunen een of meer van de volgende schijfindelingen: DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD+R DL en DVD-R DL. (Let op: -R en +R zijn twee verschillende indelingen. Hetzelfde geldt voor -RW en +RW.) Bij R-schrijven kunt u eenmalig opnemen naar de schijf. Bij RW-schrijven kunt u meerdere malen opnemen. DL-schrijven hebben twee lagen. R-schrijven bieden de hoogste compatibiliteit. Niet alle dvd-spelers kunnen RW-schrijven lezen.

Dvd-markeertekens Zie “[markeertekens](#)” op pagina 317.

E

EBU-tijdcode Het tijdcodesysteem van de European Broadcasting Union dat is gebaseerd op SECAM- of PAL-videosignalen.

eindmontage De uiteindelijke videoproductie, samengesteld uit kwalitatief hoogstaande clips en klaar om te worden geëxporteerd naar de geselecteerde media. Vergelijk met “[ruwe montage](#)” op pagina 320.

F

FCC De Federal Communications Commission, de regulerende instantie voor radio- en televisieuitzendingen in de Verenigde Staten.

FireWire De handelsnaam van Apple® Computer voor “[IEEE 1394](#)” op pagina 316.

fps De beeldfrequentie, oftewel het aantal frames per seconde. Dit is de standaardmaat voor het afspelen van videobeelden. Bij 15 fps en lager kan het menselijke oog afzonderlijke frames waarnemen, waardoor de video schokkerig lijkt.

frame Een enkel stilstaand beeld in een reeks afbeeldingen die, wanneer de reeks snel wordt afgespeeld, de illusie van beweging geeft. Hoe meer frames per seconde (fps), hoe vloeiender de film wordt weergegeven.

frames per seconde Zie “[fps](#)” op pagina 315.

framesnelheid Het aantal frames dat per seconde wordt weergegeven.

frequentie Het aantal audiocycli per seconde, uitgedrukt in Hertz (Hz). Met de frequentie wordt de toonhoogte van een geluid bepaald.

frequentie audiosample Het aantal samples dat per seconde is opgenomen om geluid digitaal te reproduceren. Hoe hoger de frequentie, hoe hoger de kwaliteit van het digitale audiosignaal. De geluidskwaliteit van cd's is geproduceerd met een frequentie van 44.100 samples. Hiermee worden alle geluiden vastgelegd die binnen het menselijk gehoor liggen.

G

gamma Het bereik kleuren of helderheidswaarden die zijn toegestaan voor een videosignaal. Als er waarden buiten de gamma vallen, ontstaat er vervorming.

gedropte frames Ontbrekende frames die tijdens de digitalisatie of het vastleggen van de video verloren zijn gegaan. Gedropte frames kunnen worden veroorzaakt door een vaste schijf met een lage gegevensoverdrachtsnelheid.

gesplitst scherm Een speciaal effect waarmee twee of meer scènes tegelijkertijd worden weergegeven op verschillende delen van het scherm.

GPU GPU is de afkorting van 'Graphics Processing Unit'. Dit is een microprocessor met ingebouwde functies, waardoor driedimensionale afbeeldingen beter worden verwerkt dan door een CPU (Central Processing Unit).

grijswaarden De reeks visuele kleurtinten die loopt van puur zwart naar puur wit. Bij videotoeepassingen wordt de grijschaal meestal uitgedrukt in 10 stappen.

H

HDTV HDTV is de afkorting van 'High-Definition Television'. Dit is een indeling waardoor films met een hogere resolutie kunnen worden uitgezonden dan met de traditionele indelingen NTSC, PAL en SECAM.

HDV HDV is de afkorting van 'High-Definition Video'. De indeling waarmee videocamcorders opnamen van HDTV-kwaliteit maken.

hoofdframes Het begin- en eindpunt voor geanimeerde effecten. In Adobe Premiere Elements worden de frames tussen hoofdframes automatisch gegenereerd om een vloeiende beweging te krijgen. Zie ook "[interpolatie](#)" op pagina 316 en "[tweening](#)" op pagina 321.

hoogte-breedteverhouding De verhouding tussen de hoogte en de breedte van een afbeelding. Een standaardvideo heeft bijvoorbeeld een hoogte-breedteverhouding van 4:3. Bij de meeste speelfilms wordt de bredere verhouding 16:9 gebruikt. Zie ook "[breedbeeld](#)" op pagina 313.

huidige-tijdindicator In Adobe Premiere Elements is dit een grijze aanwijzer met een rode lijn  in de tijdlijn en in het venster Eigenschappen en een grijze aanwijzer met een grijze lijn  in het venster Monitor. U sleept deze indicator om door clips te navigeren en specifieke frames te identificeren.

I

i.LINK De handelsnaam van Sony® voor *IEEE 1394*.

IEEE 1394 De interfacestandaard waardoor de rechtstreekse overdracht van digitale videogegevens tussen apparaten mogelijk wordt, bijvoorbeeld tussen een DV-camcorder en een computer. IEEE 1394 verwijst ook naar de kabels en connectoren die gebruikmaken van deze standaard. IEEE 1394 wordt ook *FireWire* of *i.LINK* genoemd. Zie ook "[USB](#)" op pagina 321.

insteekmodule Een softwaremodule waarmee de functies van een softwaretoepassing worden uitgebreid. In Adobe Premiere Elements kunt u bijvoorbeeld audio-effecten toevoegen via VST-insteekmodules.

interframecompressie Een compressieschema, zoals MPEG, waarmee de hoeveelheid videogegevens wordt verkleind doordat alleen de verschillen tussen een bepaald frame en de voorgaande frames worden opgeslagen.

interliniëring Een systeem dat vroeg in de ontwikkeling van de televisie is ontworpen en dat nog steeds wordt toegepast in standaardtelevisietoestellen. Met een elektronenkanon wordt de fosforcoating aan de binnenkant van het televisiescherm belicht, waarbij eerst de even lijnen en vervolgens de oneven, horizontale lijnen op het scherm worden getekend. Wanneer de even lijnen donkerder worden, worden de oneven lijnen belicht. Het menselijk oog neemt deze geïnterlinieerde *velden* waar als volledige afbeeldingen.

interliniëring ongedaan maken *Artefacten* verwijderen die het resultaat zijn van geïnterlinieerde video. Zie ook "[interliniëring](#)" op pagina 316.

interpolatie Een methode voor het bepalen van nieuwe gegevenspunten tussen bekende gegevenspunten.

J

J-cut Een bewerking waarbij de audio voor de video wordt gestart, zodat de video een dramatische introductie krijgt. Dit wordt ook wel 'audio lead' genoemd.

JPEG JPEG is de afkorting van 'Joint Photographic Experts Group'. JPEG is ook een bestandsindeling voor het comprimeren van stilstaande beelden, die is gedefinieerd door deze groep. Omdat video-opnamen bestaan uit een reeks stilstaande afbeeldingen, kan JPEG-compressie ook worden toegepast op video. Zie ook "[MJPEG](#)" op pagina 318.

K

kanaal Hiermee worden de kleurgegevens van een computerafbeelding opgeslagen. Elke afbeelding bevat drie aparte kanalen (rood, groen en blauw), die u elk afzonderlijk kunt instellen. *Alfakanalen* zijn extra kanalen die u kunt toevoegen om de transparante gebieden te definiëren.

key Een methode voor het verkrijgen van transparantie, zoals key blauw scherm of chromakey.

keying Het vervangen van een gedeelte van een televisiebeeld met video van een ander beeld. Dit wordt ook 'blauw scherm' genoemd. Zie ook "[chromakey](#)" op pagina 313.

kleurcorrectie Het proces waarmee videokleuren worden gewijzigd die niet onder ideale omstandigheden zijn opgenomen, bijvoorbeeld met te weinig licht.

kleurenbalken Zie "[NTSC-kleurenbalken](#)" op pagina 318.

kleurtoon Het onderscheid tussen kleuren (bijvoorbeeld rood, geel en blauw). Wit, zwart en grijswaarden zijn geen kleurtonen.

L

L-cut Een bewerking waarbij de audio later eindigt dan de videobeelden. Hiermee krijgt u een subtiele overgang tussen twee scènes. Als u een L-cut wilt instellen in het tijdlijnvenster, houdt u de toets Alt ingedrukt en sleept u de rechterrاند van de video naar links. Het resultaat lijkt op de letter L.

letterbox Een techniek waarmee de oorspronkelijke hoogte-breedteverhouding van een bioscoopfilm blijft behouden wanneer deze op televisie wordt getoond. Bij deze techniek worden zwarte balken boven en onder aan het scherm toegevoegd.

luminantie Het effect van de gecombineerde waarden voor helderheid en contrast.

M

Machinima Een methode voor het maken van films waarin traditionele filmmethoden, animaties en virtuele 3D-gamingtechnologie worden gecombineerd. *Machinima* is een samentrekking van "machine/cinema" of "machine/animatie".

markeertekens Dvd-markeertekens verwijzen naar hoofdstukken, scènes en stoppunten voor een dvd-menu. In Adobe Premiere Elements worden dvd-markeertekens ook wel scène-markeertekens genoemd. Met clipmarkeertekens worden belangrijke punten in een clip aangegeven. Met tijdlijnmarkeertekens worden scènes, locaties voor titels of andere belangrijke punten binnen een volledige film aangegeven. Met clipmarkeertekens en tijdlijnmarkeertekens kunt u de positie van clips bepalen en clips bijsnijden.

masker Zie "[matte](#)" op pagina 317.

matte Het transparante gedeelte van een beeld, meestal gedefinieerd door een grafische vorm of een achtergrond op basis van een blauw scherm. Wordt ook een masker genoemd.

menu met beweging Een dvd-menu met een bewegend in plaats van een stilstaand achtergrondbeeld, geanimeerde knoppen of beide.

met verlies Een compressieschema waarbij de signaalkwaliteit wordt verminderd. Met algoritmen met verlies worden digitale gegevens gecomprimeerd door de gegevens te elimineren waarvoor het menselijke oog het minst gevoelig is. Deze algoritmen bieden de hoogste, beschikbare compressieverhouding.

MIDI Musical Instrument Digital Interface. Een standaard die wordt gebruikt om gegevens te delen tussen elektronische muziekkapparatuur en computers.

minitijdlijn Een tijdlijn die onder in het deelvenster Monitor verschijnt wanneer de scènelijn wordt weergegeven. (Zie ook “[tijdlijn](#)” op pagina 321.)

MJPEG Motion JPEG. Een *compressiestandaard* waarmee elk *videoframe* wordt omgezet in een gecomprimeerde JPEG-afbeelding. MJPEG is het meest geschikt voor video van uitzendkwaliteit en verdient de voorkeur boven MPEG voor opnamen waarop veel beweging te zien is. Zie ook “[MPEG](#)” op pagina 318.

MP3 MPEG-1 Audio Layer 3. Zowel een compressiestandaard als een bestandsindeling voor digitaal geluid.

MPEG Motion Pictures Expert Group. Ook een type *compressie* en een video-indeling. Bij JPEG-compressie worden individuele frames gecomprimeerd, maar bij MPEG-compressie worden alleen de verschillen tussen het ene frame en het voorafgaande frame berekend en gecodeerd.

MPEG-1 De compressiestandaard waarmee analoge videogegevens worden omgezet voor gebruik in digitale toepassingen. Deze standaard is ontworpen om video van bijna-uitzendkwaliteit te leveren via een cd-rom met standaardsnelheid. De compressieverhouding is ongeveer 100:1.

MPEG-2 Een uitbreiding van de MPEG-1-standaard. MPEG-2 is speciaal ontworpen om te voldoen aan de uitzendvereisten van televisiestudio's. MPEG-2 is video van uitzendkwaliteit die wordt gebruikt op dvd's en die wordt afgespeeld met behulp van een decoder.

MPEG-3 Ontwikkeld voor HDTV, maar deze standaard wordt niet meer gebruikt omdat MPEG-2 blijkt te voldoen aan de HDTV-vereisten. MPEG-3 wordt vaak verward met MP3.

MPEG-4 Deze standaard is gebaseerd op de voorafgaande MPEG-standaarden, maar bevat ondersteuning voor videostreaming en verbeterde compressieschema's. Wordt vaak gebruikt voor *videopodcasting*.

N

neutrale kleuren De reeks grijswaarden, van zwart tot wit, die kleurloos zijn. Bij neutrale-kleurgebieden zijn de RGB-waarden gelijk.

niet-dropframe Een tijdcodemethode waarbij de beeldfrequentie van een kleurentelevisie wordt gebruikt (29,97 fps). Deze tijdcode heeft de voorkeur voor toepassingen van niet-uitzendkwaliteit en voor de meeste laagkwalitatieve indelingen voor videotapes. Vergelijk met “[dropframe](#)” op pagina 314.

niet-lineaire bewerking Hierbij zijn alle video- en audiogegevens op een computer toegankelijk voor bewerking, waarbij elk willekeurig punt in de tijdlijn kan worden bewerkt. De traditionele bewerkapparatuur voor videotape is lineair, omdat de video in een vaste volgorde, van begin tot einde, moet worden bewerkt.

NTSC NTSC is de afkorting van National Television Standards Committee. Het is de uitzendstandaard voor kleurentelevisie-uitzendingen in Noord-Amerika, Japan, Midden-Amerika en sommige landen in Zuid-Amerika. NTSC werkt met een geïnterlineerde weergave van 60 *velden* per seconde en 29,97 *frames* per seconde (*fps*).

NTSC-kleurenballen Het patroon van acht kleurenballen van gelijke breedte waarmee de transmissiepaden, opnamekwaliteit, afspeelkwaliteit en schermuitlijning voor uitzendingen worden gecontroleerd.

NTSC-RGB Geïnterlineerde rode, groene en blauwe videosignalen die voldoen aan de NTSC-standaarden en die staan voor de primaire kleuren van een beeld.

O

offline bewerken Hierbij wordt een *ruwe montage* met kwalitatief minder goede clips bewerkt, waarna de eindmontage wordt geproduceerd met kwalitatief hoogstaande clips, gewoonlijk met professionele apparaten.

ongecomprimeerde video Ruwe gedigitaliseerde videogegevens die in de oorspronkelijke grootte worden weergegeven of opgeslagen.

online bewerken Hierbij worden alle bewerkingen (inclusief de *ruwe montage*) uitgevoerd op dezelfde clips die worden gebruikt voor de eindproductie.

opnamekaart Wordt ook wel een opname- of videoboard genoemd. Een kaart die in een computer is geïnstalleerd en waarmee video wordt gedigitaliseerd. Of, voor video die al is gedigitaliseerd, het apparaat waarmee het bestand naar de vaste schijf wordt overgedragen.

overgang Een overgang van een clip naar een andere clip in de video. Vaak gaat een visuele overgang gepaard met effecten waarbij elementen van beide clips worden gemengd.

P

PAL PAL staat voor 'Phase Alternating Line'. Deze standaard voor televisieuitzendingen wordt gebruikt in de meeste Europese en Zuid-Amerikaanse landen. PAL werkt met een geïnterlineerde weergave van 50 *velden* per seconde en 25 *frames per seconde*.

PCI-sleuf Een verbindingssleuf voor uitbreidingskaarten die in de meeste computers wordt toegepast. Voor de meeste kaarten voor video-opname is een PCI-sleuf vereist.

piekbestand Een cachebestand met de golfvormafbeelding van een audiobestand. Met behulp van piekbestanden kunnen audiobestanden sneller in een programma worden geopend, opgeslagen en vernieuwd, aangezien de golfvormgegevens niet telkens opnieuw hoeven te worden gelezen wanneer het audiobestand wordt geopend of weergegeven. Als u piekbestanden (*.PK) verwijdert, heeft dit geen invloed op de oorspronkelijke audiobestanden.

pixel Een afkorting van *picture element*. Dit is het kleinste weergave-element op een computerscherm: een punt met een bepaalde kleur en lichtintensiteit. In grafische programma's worden vierkante pixels gebruikt. De videopixels van NTSC en PAL zijn echter rechthoekig. Hierdoor worden computerafbeeldingen op een televisiescherm onjuist weergegeven (een cirkel wordt bijvoorbeeld een ovaal), tenzij de hoogte-breedteverhouding van de afbeelding wordt ingesteld voor videoweergave.

pixelshader Een programma voor driedimensionale beelden dat door een *GPU* wordt gebruikt om de belichting en de kleur van afzonderlijke pixels te renderen, zodat realistisch ogende oppervlakken worden verkregen. (Niet alle GPU's bieden ondersteuning voor pixelshaders.) Pixelshaders worden vaak gebruikt bij het maken van graphics voor computerspelletjes.

podcasting Het verzenden van audio- of videobestanden vanaf het web naar mobiele apparaten.

posterframe Een enkel frame van een clip, geselecteerd als miniatuur om de inhoud van de clip aan te duiden.

Q

QuickTime (MOV) Een indeling van Apple Computer voor video, geluid en 3D-media.

R

raster Een raster van *pixels* waarmee een afbeelding wordt gevormd op een televisie- of computerscherm.

real time Onmiddellijke verwerking van gegevens. Bij video staat real time voor effecten en overgangen die u vooraf kunt bekijken zonder het *rendering*proces te storen.

reductie van ruis De reductie van ruis tijdens het opnemen of afspelen.

regionale codering Een dvd-functie waardoor dvd's alleen in een bepaalde regio kunnen worden afgespeeld.

renderen Het proces waarbij bewerkingen, effecten en overgangen worden toegepast op videoframes.

resolutie Het aantal pixels in elk videoframe (bijvoorbeeld 640 x 480). Bij gelijkwaardige omstandigheden leidt een hogere resolutie tot een betere beeldkwaliteit.

RGB Rood, groen, blauw. De drie primaire kleuren. Hiermee worden alle kleuren op een televisie- of computerscherm weergegeven.

rimpelbewerking De automatische voorwaartse of achterwaartse verplaatsing van clips in de tijdlijn met betrekking tot een ingevoegde of verwijderde clip.

rolbewerking De automatische wijziging van de duur van een aangrenzende clip wanneer een clip wordt ingevoegd of verwijderd, of wanneer de duur van een clip wordt gewijzigd.

ruimtelijke compressie Een compressiemethode waarmee de gegevens binnen een enkel videoframe worden verminderd door de gebieden met dezelfde kleur te identificeren en de redundantie te elimineren. Zie ook "[codec](#)" op pagina 314.

ruis Vervorming van een audio- of videosignaal, gewoonlijk veroorzaakt door interferentie.

ruw beeldmateriaal Origineel, onbewerkt film- of videomateriaal.

ruwe montage Een voorlopige versie van een videoproductie, vaak samengesteld uit clips met een lagere kwaliteit dan de clips die worden gebruikt voor de *eindmontage*.

S

S-Video Super-Video. Een technologie waarmee video wordt uitgezonden door de videogegevens in twee aparte signalen te verdelen: een voor luminantie (helderheid) en een voor chrominantie (kleur).

S/N Zie "[signaal/ruisverhouding \(S/N\)](#)" op pagina 321.

samenstelling Beelden combineren om een 'samengesteld' beeld te maken.

samplefrequentie Het aantal samples per seconde in digitale audio. Hoe hoger het getal, hoe beter de geluidskwaliteit.

scènedetectie Automatisch detectie van scèneveranderingen in videoclips. U kunt scènedetectie gebruiken bij het vastleggen van video (maar niet tijdens het vastleggen van HDV), of op vastgelegde clips. Adobe Premiere Elements ondersteunt op scènedetectie op basis van beelden.

Scènelijn Biedt een visuele indeling van medioclips zodat u uw clips snel kunt ordenen en titels, overgangen en effecten kunt toevoegen.

scènemarkerteekens Zie "[markeertekens](#)" op pagina 317.

schuifbewerking Een bewerkingsfunctie waarmee het uitpunt van de vorige clip en het input van de volgende clip worden aangepast zonder de tussenliggende clip of de programmaduur te wijzigen. Vergelijk met "[slipbewerking](#)" op pagina 321.

scrubben Geluids- of videomateriaal naar voren of achteren shuttlen tijdens een voorvertoning.

SECAM Systeme Electronique Couleur Avec Memoire, een televisie-indeling die vooral in Oost-Europa, Rusland en Afrika wordt gebruikt. In deze landen ondersteunen televisies zowel SECAM als PAL, maar DV-camcorders en dvd-spelers gebruiken alleen PAL. Daarom dienen gebruikers van Adobe Premiere Elements in deze landen de PAL-voorinstelling te gebruiken voor projecten en dvd's.

signaal/ruisverhouding (S/N) De verhouding van ruis met betrekking tot het gewenste video- of geluidssignaal, uitgedrukt in decibel (dB). Hoe hoger de waarde, hoe duidelijker het beeld en geluid.

slipbewerking Een bewerking waarmee de in- en uitpunten van een clip worden aangepast zonder de aangrenzende clips of de programmaduur te wijzigen. Vergelijk met “[schuifbewerking](#)” op pagina 320.

sneeuw Willekeurige ruis op een beeldscherm, vaak het resultaat van een vuile videotapekop of slechte tv-ontvangst.

stilstaand beeld Een videoframe dat wordt herhaald, zodat het lijkt alsof er geen beweging is.

storyboard Een reeks afbeeldingen voor elke clip in een film. U kunt de volgorde van deze afbeeldingen wijzigen om de clips in een andere volgorde weer te geven. In Adobe Premiere Elements wordt in storyboardstijl bewerkt vanaf de scènelijn. (Zie “[Overzicht van scènelijn](#)” op pagina 83.)

straight cut De meest algemene bewerking: opeenvolgende clips die achter elkaar in het tijdlijnvenster zijn geplaatst. Straight cuts verdienen de voorkeur boven overgangen wanneer scènes op elkaar lijken en u niet wilt dat de bewerkingen opvallen.

streaming Het proces waarbij videobeelden worden afgespeeld terwijl deze worden ontvangen vanaf het web. U hoeft dus niet te wachten totdat een geheel bestand is gedownload.

striping Een tape voorbereiden voor bewerking door een videosignaal (bijvoorbeeld zwart) op te nemen met een controletrack en tijdcode om ervoor te zorgen dat de video goed wordt afgespeeld. Wordt ook 'black stripe' genoemd.

T

tijdcode Een tijdsindeling waarmee de videogegevens worden gemeten in uren, minuten, seconden en frames (bijvoorbeeld 1:20:24:09), zodat de videogegevens zeer nauwkeurig kunnen worden bewerkt. Zie ook “[dropframe](#)” op pagina 314 en “[niet-dropframe](#)” op pagina 318.

tijdelijke compressie Een compressiemethode waarmee vergelijkbare gebieden in verschillende videoframes worden geïdentificeerd, waarna overbodige gegevens worden verwijderd. Zie ook “[codec](#)” op pagina 314.

tijdlijn Het grafische element in een videobewerkingsprogramma waarop videobeelden, geluid en grafische clips worden gerangschikt. (Zie ook “[minitijdlijn](#)” op pagina 318.)

transcoderen Het omzetten van een bestand van de ene bestandsindeling in de andere, dat wil zeggen, de gegevens opnieuw coderen.

transformeren De positie van objecten (bijvoorbeeld tekst of afbeeldingen) wijzigen door de objecten te verplaatsen, te roteren, uit te lijnen of te distribueren.

transparantie Percentage van de dekking van een videoclip of -element.

tweening Een functie waarmee de frames tussen twee afbeeldingen worden ingevuld, zodat de beweging vloeiender lijkt. Zie ook “[hoofdframes](#)” op pagina 316.

U

USB USB is de afkorting van 'Universal Serial Bus'. Dit is de interfacestandaard waardoor Plug en Play mogelijk wordt gemaakt. Hierbij kunt u een nieuw apparaat aansluiten op de computer zonder dat u een adapterkaart hoeft te installeren of andere elementen hoeft te configureren. Zie ook “[IEEE 1394](#)” op pagina 316.

V

vastleggen Het proces van het overdragen van een bronvideo van een *camcorder* of *tapedeck* naar een computer. Als de bronvideo analoog is, wordt de video door het proces voor vastleggen omgezet in digitale gegevens.

velden De afwisselende sets met horizontale lijnen waarmee de geïnterlineerde afbeeldingen op het televisiescherm worden verkregen. Een volledig televisieframe bestaat uit twee velden: de oneven lijnen van veld één zijn geïnterlineerd met de even lijnen van veld twee. Zie ook “[interliniëring](#)” op pagina 316.

verspreiden Een fade van de ene naar de andere *clip*.

vertexshader Een programma voor driedimensionale beelden dat door een *GPU* wordt gebruikt om effecten op realistische wijze te renderen in verhouding tot de positie van een object in de ruimte. (Niet alle GPU's bieden ondersteuning voor vertexshaders.) Vertexshaders worden vaak gebruikt bij het maken van graphics voor computerspelletjes.

verzadiging De sterkte of puurheid van een kleur. Met verzadiging wordt de hoeveelheid grijs aangegeven in verhouding tot de kleurtoon, gemeten als percentage van 0% (grijs) tot 100% (volledig verzadigd).

video-indeling Een standaard waarmee wordt bepaald hoe een videosignaal wordt vastgelegd op videotape. Standaarden zijn onder andere DV, 8-mm, Beta en VHS.

video-opnamekaart Zie “[opnamekaart](#)” op pagina 319.

VOB Staat voor 'Dvd Video Object'. De indeling VOB wordt vaak gebruikt om films op dvd's uit te brengen: de video, audio, titelstreams en menu-inhoud zijn gecombineerd in één bestand. De videostream is normaal gesproken MPEG-2.

voorinstellingen van project Een vooraf gedefinieerde verzameling van waarden die kunnen worden gebruikt als projectinstellingen.

voorvertoningsbestanden Bestanden met informatie over de tracks en effecten in een project. Voorvertoningsbestanden worden tijdens het renderingsproces gemaakt en opgeslagen op de vaste schijf. Tijdens het exporteren van een film besparen voorvertoningsbestanden u tijd, omdat de videobewerkingstoepassing de gegevens in deze bestanden kan gebruiken en de clips dus niet weer hoeft te renderen.

W

WDM Windows Driver Model. Een Microsoft-standaard voor stuurprogramma's waarmee een scala aan apparaten op uw computer kan worden aangesloten. WDM biedt Plug en Play-ondersteuning voor apparaten als USB-webcams en streaming camcorders.

WMV Windows Media Video. Een indeling van Microsoft die is geoptimaliseerd voor het afspelen van streaming video op het web.

Z

zonder verlies Een compressieschema waarbij de signaalkwaliteit niet wordt beïnvloed, zoals bij de overdracht van digitale video via een IEEE 1394-verbinding.

zoomen De focus van een camera dichtert naar het onderwerp toe of er juist verder vandaan verplaatsen tijdens het maken van een opname.