

Använda

ADOBE® PREMIERE® ELEMENTS 9

© 2010 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Använda Adobe® Premiere® Elements 9

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.

Innehåll

Kapitel 1: Komma igång med Adobe Premiere Elements

Vad du bör göra först	1
Använda hjälpen och få support	2
Konvertera en katalog från en tidigare version (endast Windows)	3
Arbeta i Elements Organizer och Adobe Premiere Elements Editor	3
Importera och ordna foton och videofilmer med Elements Organizer	4
Felsökningstips	7

Kapitel 2: Arbetsyta i Adobe Premiere Elements

Om arbetsytan	8
Panelöversikter	11

Kapitel 3: Projekt

Om projekt	16
Skapa ett direktfilmprojekt	16
Skapa ett nytt projekt	19
Visa filer i ett projekt	21
Visa klippets egenskaper	25
Projektkonfigurationer och förinställningar	28
Ånga ändringar	32
Spara och säkerhetskopiera projekt	33
Arbeta med virtuellt minne	34

Kapitel 4: Hämta video

Förbereda för hämtning	37
Hämta video	40
Hämta video med stop motion och tidsfördröjning	45

Kapitel 5: Importera och lägga till media

Lägga till filer i ett projekt	49
Använda filer från Photoshop Elements	58
Skapa specialklipp	59
Arbeta med offlinefiler	61
Arbeta med bildproportioner och fältalternativ	62
Importera 5.1-ljud	66

Kapitel 6: Hantera klipp med Sorteraren

Visa klipp i Elements Organizer	68
Söka efter filer i Elements Organizer	69
Tagga filer	70
Gruppera filer i Elements Organizer	74
Skapa album	76
Skapa och redigera smarta album	77

Kapitel 7: Ordna klipp i en film

Ordna klipp i scenvyn	78
Skapa ett bildspel	80
Skapa en bild-i-bildövertäckning	82
Ordna klipp i tidslinjen	84
Gruppera, länka och inaktivera klipp	96
Arbeta med klipp- och tidslinjemarkörer	98
Förhandsgranska filmer	102

Kapitel 8: Redigera klipp

Trimma klipp	109
Ändra klippets hastighet och varaktighet	122
Frysa och hålla kvar bildrutor	124
Arbeta med källklipp	125

Kapitel 9: Använda övergångar

Övergångar – Grunderna	129
Använda övergångar på klipp	132
Skapa specialövergångar	139
Justera övergångar	140

Kapitel 10: Använda effekter

Effekter – Grunderna	143
Hitta och ordna effekter	144
Använda och ta bort effekter	145
Arbeta med effektförinställningar	150
Ändra effekteregenskaper	152
Flytta, skala eller rotera klipp med effekten Rörelse	155
Överläggning och genomskinlighet	157
Välja färger för effekter och projektionsytor	162
Referens för effekter	164

Kapitel 11: Animera effekter

Effektanimering – Grunderna	200
Lägga till, kopiera och ta bort nyckelrutor	202
Justera nyckelrutor	206
Styra ändringar mellan nyckelrutor	208
Animera ett klipps position	210
Spårning av rörelse	212
Effektmask	215

Kapitel 12: Skapa titlar

Skapa och trimma titlar	217
Redigera och formatera text	223
Använda format på text och bilder	227
Lägga till former och bilder i titlar	228
Ordna objekt i titlar	230
Lägga till färger och skuggor till titlar	233

Utforma titlar för tv	236
Exportera och importera titlar	237
Kapitel 13: Lägga till och mixa ljud	
Använda ljudspår	239
Skapa berättarröster	241
Mixa ljud och justera volym	243
Kapitel 14: Skapa skivmenyer	
Typer av skivor och menyalternativ	249
Arbeta med menymarkörer	250
Skapa skivmenyer	256
Förhandsgranska menyer	262
Kapitel 15: Spara och dela dina filmer	
Dela från aktivitetspanelen	263
Skapa dvd-filer för webben	263
Dela till dvd- eller Blu-ray-skivor	265
Dela för uppspelning på dator	268
Dela på webben	272
Dela till mobiltelefoner och spelare	273
Dela till ett videoband	274
Allmänna inställningar för delning	277
Filtyper som stöds för att spara och exportera	281
Grunderna för komprimering och datahastighet	282
Arkivera projekt	284
Kapitel 16: Kortkommandon i Adobe Premiere Elements	
Använda standardkortkommandon	286
Anpassa kortkommandon	286
Kapitel 17: Felsökning	
Resurser och riktlinjer	288
Hämtning	289
Import	290
Spela upp och förhandsgranska	291
Skapa dvd-skivor	293
Kapitel 18: Ordlista	
Termer inom digital bildteknik	295

Kapitel 1: Komma igång med Adobe Premiere Elements

Adobe® Premiere® Elements 9 är både kraftfullt och enkelt, vilket gör att du lätt kan skapa snygga videoklipp. Du kan dela dem på många olika intressanta sätt och lätt hitta och visa alla dina foton och videoklipp.

Vad du bör göra först

Kontrollera systemkraven

Om du är osäker på om Adobe Premiere Elements kan köras på din dator, ska du läsa systemkraven och rekommendationerna för Adobe®-programmet. Se filen Viktigt som finns på din skiva för installation.

Installera programvaran

- 1 Avsluta eventuella andra Adobe-program som är igång på datorn.
- 2 Sätt i installationsskivan (skiva 1) i diskenheten. Följ anvisningarna som visas på skärmen i Windows. På Mac OS dubbelklickar du på Installera i den Finder-dialogruta som visas när du sätter i skivan.

Mer information finns på http://www.adobe.com/go/learn_install_pre9_se

Obs! Du kan ange språk och välja land under tiden programmet installeras.

- 3 Sätt i skiva 2 om du vill installera innehåll (teman) för Adobe Premiere Elements. Följ anvisningarna som visas på skärmen i Windows. På Mac OS dubbelklickar du på Installera i den Finder-dialogruta som visas när du sätter i skivan.

Ska jag avinstallera min tidigare version av Adobe Premiere Elements? Du bör avinstallera tidigare versioner av Adobe Premiere Elements innan du installerar den nya versionen. Det är emellertid inget krav att avinstallera en tidigare version av Adobe Premiere Elements.

Hur avinstallerar jag en version av Adobe Premiere Elements? I Windows® klickar du på Start-menyn och väljer Kontrollpanelen. Dubbelklicka på Lägg till eller ta bort program. Markera den version av Adobe Premiere Elements som du vill avinstallera och klicka på Ta bort. Bekräfta avinstallationen när du tillfrågas.

På Mac® OS väljer du Program > Verktygsprogram > Adobe Installers och dubbelklickar på Avinstallera Adobe Premiere Elements <versionsnummer>.

Registrera

Registrera Adobe Premiere Elements för att få kostnadsfri installationssupport, meddelanden om uppdateringar och andra tjänster.

Obs! Om du skjuter upp registreringen kan du registrera när som helst genom att välja Hjälp > Registrering.

Viktigt-filen

På installationsskivan finns även Viktigt-filen för programvaran. (Den här filen kopieras även till programmappen när du installerar produkten.) Öppna filen för att läsa viktig information om produkten.

Nya och förbättrade funktioner

Gå till www.adobe.com/go/learn_pre_features_se om du vill läsa om alla nya och förbättrade funktioner. Att förbättra dina videoklipp och göra mer av dem är lättare än någonsin.

Använda hjälpen och få support

Lär dig om Adobe Premiere Elements

På Adobe Premiere Elements hjälp- och supportsida på webben finns länkar till artiklar och videosjälvstudier som hjälper dig att komma igång med Adobe Premiere Elements. Hjälp- och supportsidan innehåller även aktuella felsökningstips, avancerade artiklar och länkar till hjälp och forum. Mer information finns på www.adobe.com/support/premiereelements/.

Hur ställer jag en fråga? Du kan ställa frågor och få råd från andra användare av Adobe Photoshop Elements och Adobe Premiere Elements på www.adobe.com/go/forums_se. Du kan också använda Adobes nya hjälpsystem för att skicka feedback och ställa frågor om produkten.

Använda Hjälp om Adobe Premiere Elements

Den fullständiga hjälpen för Adobe Premiere Elements finns i Hjälp om Elements Organizer och Adobe Premiere Elements.

Hjälp i programmet Välj Hjälp > Hjälp om Adobe Premiere Elements (eller tryck på tangenten F1 på tangentbordet) för att starta programmet Community Help. I det här programmet kan du söka efter och bläddra genom innehåll från Adobe och andra användare av Premiere Elements. Du kan få tillgång till hjälpen efter första hämtningen även när du är offline. Men du har allra störst nytta av hjälpsystemet om du är online.

Hjälp på webben Om du vill öppna hjälpen på webben går du till www.adobe.com/go/learn_pre9_se. Din dator måste vara ansluten till Internet för att du ska kunna få åtkomst till Hjälp på webben. Använd Sök-fältet för att söka inom Hjälp om Adobe Premiere Elements.

Hjälp-PDF Hjälp finns också tillgänglig som en PDF som har optimerats för utskrift. Besök www.adobe.com/go/learn_pre9_printpdf_se eller klicka på PDF-länken för hjälpen, som finns längst upp på alla hjälpsidor.

Länkar i programmet Vissa hjälplänkar återfinns inom Adobe Premiere Elements. Om du klickar på dessa länkar kommer du till motsvarande ämne i hjälpen.

Söka efter felsökningsavsnitt Du kan visa de vanligaste problemen och söka efter problem och felmeddelanden på www.adobe.com/support/premiereelements. Du kan också ställa frågor till andra Adobe Premiere Elements-användare på http://www.adobe.com/go/forums_se.

Titta efter uppdateringar av Adobe Premiere Elements Om datorn är ansluten till Internet får du meddelanden när det finns uppdateringar för Adobe Premiere Elements. Du kan också ta reda på mer om de senaste uppdateringarna genom att gå till www.adobe.com/se/downloads/updates.

Kontakta kundsupport

Du kan få kundsupport genom att kontakta Adobe direkt eller genom att skicka en förfrågan via webben. Gå till www.adobe.com/se/support/contact för kontaktinformation. Gå till Adobes webbsida för kundsupport: www.adobe.com/go/support_se. Hos Adobes support finns det felsökningsinformation och även information om alternativ för kostnadsfri och avgiftsbelagd teknisk support.

Konvertera en katalog från en tidigare version (endast Windows)

Det kanske inte går att öppna kataloger som du har använt i tidigare versioner av Adobe Premiere Elements i Elements Organizer. Konvertera katalogen om du vill visa foton och videoklipp.

- 1 Välj Arkiv > Katalog i Elements Organizer.
- 2 Klicka på Konvertera i Kataloghanteraren.
- 3 I fönstret Konvertera katalog markerar du den katalog som du vill konvertera.

***Obs!** Kataloger som sparas i en mapp på en annan plats än standardmappen visas inte automatiskt i fönstret Konvertera katalog. Klicka på Hitta fler kataloger och markera mappen med din katalog. Kataloger i den mappen läggs till i listan med kataloger som kan konverteras.*

- 4 Klicka på Konvertera.

Visa tidigare konverterade kataloger

Du kan visa kataloger som har blivit konverterade tidigare eller som har säkerhetskopierats av en tidigare version. Dessa kataloger visas inte i fönstret Konvertera katalog som standard. Välj Visa tidigare konverterade kataloger om du vill visa en lista över tidigare konverterade kataloger.

***Obs!** Det går inte att använda den konverterade katalogen med tidigare versioner. När katalogen har konverterats kopieras däremot data till en ny katalogfil och den ursprungliga katalogfilen förblir oförändrad. Du kan fortfarande använda den ursprungliga katalogen i tidigare versioner.*

Arbeta i Elements Organizer och Adobe Premiere Elements Editor

Elements Organizer har en väsentlig plats i både Adobe® Premiere® Elements 9 och Adobe Photoshop Elements. Du kan använda Elements Organizer när du vill importera, hantera och visa dina mediefiler. För omfattande redigering kan du arbeta med videofiler i Adobe Premiere Elements Editor. Du kan lätt hantera dina mediefiler (både foton och videoklipp) med de kraftfulla funktionerna i Elements Organizer. Med Elements Organizer är det lätt att ordna mediefiler effektivt. Du kan använda taggar för dina mediefiler vilket gör det lättare att söka efter de mediefiler du behöver. När du har hittat mediefilerna kan du skapa och redigera filmer med de kraftfulla funktionerna i Adobe Premiere Elements. Du kan navigera från Elements Organizer till Adobe Premiere Elements. När du skapar ett videoprojekt i Adobe Premiere Elements sparas det automatiskt i Elements Organizer.

- Om du vill redigera videofiler markerar du mediefilerna och väljer Korrigera > Redigera video.
- Videoprojekt som har skapats i Adobe Premiere Elements kan öppnas från Elements Organizer.
 - 1 Expandera Album i Elements Organizer om du vill visa en lista över album och alternativet Videoprojekt.
 - 2 Expandera Videoprojekt om du vill visa en lista över videoprojekt som skapats i Adobe Premiere Elements.
 - 3 Högerklicka/Ctrl-klicka på ett videoprojekt och välj Öppna med Premiere Elements.Elements Organizer startar Adobe Premiere Elements och öppnar projektet.

Importera och ordna foton och videofilmer med Elements Organizer

När du arbetar med Adobe Premiere Elements börjar du med att importera mediefiler till Elements Organizer. Där kan du visa, hantera och leta upp alla foton och videoklipp.

Använda Mediehämtaren för att hämta filer

1 Anslut kameran eller kortläsaren till datorn. (Se även dokumentationen som medföljde enheten.)

Obs! (Windows) Om automatisk uppspelning är aktiverat öppnas Windows dialogruta för automatisk uppspelning, där en lista med alternativ för att hämta foton visas. I Windows dialogruta för automatisk uppspelning väljer du Ordna och redigera med Adobe Elements 9 Organizer och klickar sedan på OK. Dialogrutan Photo Downloader öppnas om inte Elements Organizer redan är öppet. Klicka på Hämta media. Mediefilerna öppnas och importeras i Elements Organizer.

2 Välj Arkiv > Hämta foton och video > Från kamera eller kortläsare i Elements Organizer.

3 Välj ett alternativ på menyn Hämta foton från (under Källa i dialogrutan Mediehämtaren) för att ange var mediefilerna ska kopieras/importeras från.

4 I avsnittet Importinställningar ställer du in följande alternativ:

Placering Anger mappen till vilken bilderna hämtas. Om du vill ändra standardmappens plats klickar du på Bläddra och anger en ny plats.

Skapa undermappar En undermapp med det namnschema som valdes på popup-menyn skapas. Om du väljer Eget namn skriver du ett undermappsnamn i rutan.

Byt namn på filer Ändrar filnamnen med hjälp av det namnschema som har markerats på popup-menyn. Om du väljer Eget namn skriver du ett basfilnamn och ett startnummer för att tilldela sekventiellt numrerade filnamn till fotona.

Obs! Om namnet som du anger redan finns får den kopierade bilden samma filnamn men med tillägget "-1", eller ett annat löpnummer.

Bevara aktuellt filnamn i XMP Välj det här alternativet om du vill använda det aktuella filnamnet som det filnamn som ska lagras i fotots metadata.

Obs! I Windows Vista® kanske du inte kan visa bilder i råformat eller videofiler i Mediehämtaren om kameran är ansluten i PTP-läge. När du vill visa bilder i råformat eller videofiler ansluter du kameran i USB-masslagringsenhetläget eller tar ut kortet från kameran. Använd en kortläsare för att ansluta det till datorn.

5 (Valfritt) Om du vill hämta foton automatiskt till Adobe Premiere Elements när du har anslutit en enhet väljer du Automatisk hämtning. Automatiska hämtningsalternativ ställs in i kamerans eller kortläsarens inställningar.

6 (Valfritt) Om du vill ha fler hämtningsalternativ klickar du på knappen Avancerat. Mer information finns på www.adobe.com/go/learn_org9_advanceddownload_se.

7 Klicka på Hämta media.

Mediefilerna kopieras till hårddisken.

8 Klicka på Ja i dialogrutan Filerna har kopierats.

Obs! Om Elements Organizer startas när du kopierar mediefiler ska du klicka på Ja i dialogrutan Filerna har kopierats.

Använda enheten för att hämta video

Hämta video innebär att spela in ljud och video direkt på datorn från en DV- eller HDV-videokamera, webbkamera eller annan WDM-enhet (Windows Driver Model). Adobe Premiere Elements identifierar automatiskt den anslutna hämtningsenheten och anger hämtningsinställningarna utifrån detta.

Obs! Innan du hämtar digitalvideo skapar du ett projekt med en förinställning som matchar det format (DV eller HDV), den tv-standard (NTSC eller PAL) och det bildformat (standard 4:3 eller widescreen 16:9) som ska användas för att spela in materialet.

Hämtningspanelen innehåller funktioner som gör att du kan fjärrstyra enheten, vilket underlättar att spela upp, hämta, pausa och stoppa videon på enheten. Klicka på Ordna på aktivitetspanelen när du vill öppna hämtningspanelen. Med hämtningspanelen kan du övervaka videon och få tillgång till alla hämtningskommandon. Adobe Premiere Elements identifierar automatiskt den anslutna hämtningsenheten och anger inställningarna på hämtningspanelen utifrån detta.

- 1 Anslut din videoenhet till datorn. (Se även dokumentationen som medföljde enheten.)
- 2 Slå på videokameran och ställ in den i uppspelningsläget som kan vara märkt med antingen VTR, VCR eller Play. Du kan också ha den i inspelningsläge.

Adobe® Premiere® Elements 9 startar (om det inte redan körs) och hämtningspanelen öppnas. Om Adobe® Premiere® Elements 9 redan är öppet väljer du Arkiv > Hämta media från och sedan något av följande för att öppna hämtningspanelen:

- DV-videokamera
 - HDV-videokamera
 - Webbkamera eller WDM-enhet
- 3 Ange hämtningsinställningar på hämtningspanelen och klicka på Hämta.

Organisera dina foton och videoklipp

Använd Elements Organizer när du vill hantera dina filer. Du kan söka efter foton, videoklipp, ljudklipp och Adobe PDF-dokument som lagras på olika platser på datorn.

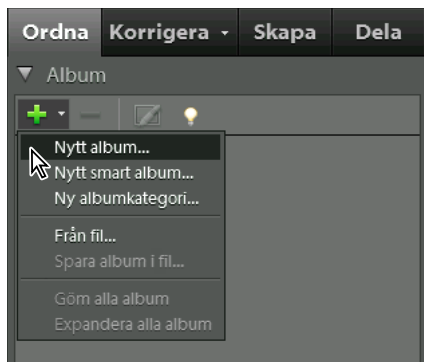
Adobe Premiere Elements ordnar mediefilerna automatiskt efter datum när de hämtas. Elements Organizer har en tidslinje (välj Fönster > Tidslinje) och en datumvy, som gör att du kan hitta mediefiler efter datum. Det är lämpligt att gruppera sammanhörande mediefiler i album. Album är också bra när du vill dela foton i projekt och onlinealbum, och de gör det lättare att hitta sammanhörande mediefiler.

Du kan sortera och kategorisera mediefiler ytterligare genom att lägga till klassificeringar, gruppera bilder och skapa nyckelordstaggar. Mer information om hur du använder nyckelordstaggar finns på www.adobe.com/go/learn_org9_photos_tag_se.

Måste jag använda Elements Organizer? Nej. Du kan kopiera mediefiler till datorn och använda redigeraren för att korrigera dem. Men Elements Organizer har många bra funktioner som du kan använda för dina foton. När du har hundratals mediefiler på datorn kommer du att märka att det är mycket lättare att hitta och hantera mediefiler med Elements Organizer.

Skapa ett album

- 1 I Elements Organizer klickar du på knappen Skapa nytt album eller ny albumkategori  på panelen Album och väljer Nytt album.
- 2 (Valfritt) Från menyn Albumkategori väljer du en kategori där du vill placera albumet.



Menyn Albumkategori

3 Skriv in ett namn på albumet i rutan Albumnamn.

4 Dra mediefiler till objektområdet.

Albumet visas på albumpanelen under den albumgrupp du har valt. Mer information om hur du skapar album finns på www.adobe.com/go/learn_org9_albums_create_se.

Hitta foton och videoklipp

Du kan söka efter foton och videofiler efter datum, stjärngradering, album, mappsökväg, filnamn, medietyp, nyckelordstagg, text eller annat sökkriterium. Mer information finns på www.adobe.com/go/learn_org9_photos_find_se.

Här är några av sökfunktionerna för foton i Elements Organizer:

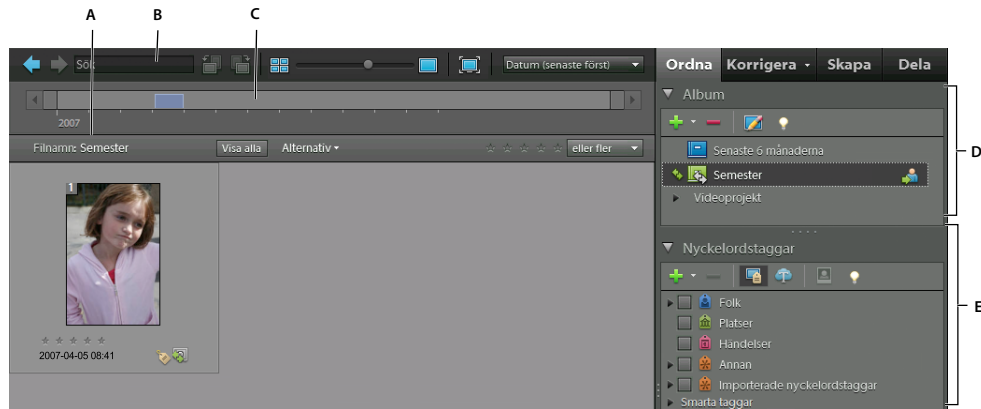
Tidslinjen Klicka på en månad eller ange ett intervall för att söka efter foton och mediefiler kronologiskt per datum, importuppsättning eller mappsökväg. Välj Fönster > Tidslinje för att visa tidslinjen.

Sökfältet Dra ett foto, en nyckelordstagg, ett projekt eller ett album till sökfältet för att hitta matchande eller liknande foton och mediefiler.

Albumpanel Välj ett album när du vill visa mediefilerna i det.

Panelen Nyckelordstagg Välj en nyckelordstagg om du bara vill visa filer med den taggen.

Textruta Skriv text i sökrutan i Elements Organizer när du vill söka efter filer som matchar texten. Klicka på Sorteraren för att starta Elements Organizer från Adobe Premiere Elements. Matchningar kan innefatta filnamn, metadata, nyckelordstagg, bildtexter, anteckningar, albumnamn, albumgrupper, kamerainformation, datum, mappar eller format.



Elements Organizer har många verktyg och funktioner för att hitta foton.
A. Sökfältet B. Textruta C. Tidslinjen D. Albumpanel E. Panelen Nyckelordstaggar

Söka efter den aktuella filen till ett medieklipp

- 1 Markera i Elements Organizer vilka foton eller medieklipp du vill hitta.
- 2 Tryck på Alt + Retur för att öppna fönstret Egenskaper. Klicka på fliken Allmänt om den inte redan visas.
- 3 Klicka på ikonen Visa i Utforskaren 📁.

Felsökningstips

Här är några saker att tänka på vid felsökning av Adobe Premiere Elements. Du kan hitta fler tips på www.adobe.com/go/forums_se

- Starta om Adobe Premiere Elements eller starta om datorn.
- Återställ inställningarna för Adobe Premiere Elements. Öppna Adobe Premiere Elements och välj Nytt projekt. Håll ned tangenterna Ctrl + Alt + Skift omedelbart efter att du har valt Nytt projekt.
- Stäng av andra program, inklusive antivirus, brandvägg och cd-/dvd-bränningsåtgärder som körs i bakgrunden.
- Se till att datorns operativsystem är aktuellt. Installera de senaste drivrutinerna för videokort, ljudkort, skrivare och andra tillbehör.
- Ta bort alla senaste tillägg till din dator. Vad var det senaste som du ändrade på din dator innan problemet uppstod? Installerade du en ny skrivare, ett nytt teckensnitt eller någon annan programvara?
- Om någonting i Adobe Premiere Elements inte ser ut att fungera riktigt, söker du i hjälpen för Adobe Premiere Elements.
- Om du får problem när du öppnar eller redigerar ett foto kontrollerar du om samma problem inträffar med alla foton eller om det inträffar med foton från olika kameror eller källor.

Kapitel 2: Arbetsyta i Adobe Premiere Elements

Arbetsytan i Adobe Premiere Elements är optimerad för att ordna media, redigera och dela filmer och för att skapa menyer för dvd- och Blu-ray-skivor. Du kan anpassa arbetsytan så att den passar dina behov. I Adobe Premiere Elements kombineras allt du behöver för att skapa en film i en enda fil, som kallas *projektfil*. Resurserna i en projektfil är länkade till sina källor. Eftersom resurserna är länkade, och inte inbäddade, i projektfilerna ökar projektfilens storlek inte särskilt mycket efterhand som du lägger till resurser.

Om arbetsytan

Välkomstkärm

Välkomstkärmen öppnas som standard när du startar Adobe Premiere Elements. Följande alternativ finns på välkomstkärmen:

Ordna Startar Elements Organizer.

Nytt projekt Här kan du skapa ett projekt.

Öppna projekt Öppnar ett projekt.

När du klickar på ikonen  visas en dialogruta med följande alternativ. De här inställningarna avgör hur Adobe Photoshop Elements startas. Markera ett alternativ och klicka på OK:

- Visa endast välkomstfönstret
- Starta alltid Elements Organizer i välkomstfönstret
- Starta alltid Adobe Premiere Elements Editor i välkomstfönstret.

Översikt över arbetsytan

Arbetsytan i Adobe Premiere Elements är optimerad för de fyra huvudsakliga uppgifterna du utför i ett projekt: ordna material (video, stillbilder och ljud) redigera film, skapa menyer för dvd- och Blu-ray-skivor och dela filmer. Du kan enkelt växla från en uppgift till en annan genom att välja olika uppgiftsbaserade knappar på aktivitetspanelen. Beroende på vad du arbetar med visas olika paneler och panelvyer på arbetsytan. Du kan också anpassa arbetsytan så att den uppfyller dina specifika behov genom att lägga till och ordna paneler.

Släppzoner är områden på arbetsytan dit du kan släppa eller flytta paneler. När du drar en panel visas de släppzoner du passerar med en kontur. Den markerade släppzonen visar var panelen kommer att infogas på arbetsytan. Om du drar en panel till en släppzon i kanten av en panel dockas den.

Obs! Om du vill visa panelernas namn i arbetsytan väljer du *Fönster > Visa panelernas namnlister*.



Arbetsyta för redigering
A. Monitorpanelen B. Aktivitetspanelen C. Panelen Mitt projekt (scenvy)

Fler hjälpavsnitt

[”Översikt över projekttyvn”](#) på sidan 21

[”Söka efter en effekt”](#) på sidan 144

Anpassa arbetsytan

Arbetsytan i Adobe Premiere Elements kan anpassas mycket. Du kan lägga till paneler och ändra storlek på dem samt flytta, dölja och gruppera dem så att de passar din arbetsstil. De ändringar du gör på arbetsytan sparas tills du ändrar eller återställer den till dess ursprungliga konfiguration. När du anpassar arbetsytan spåras ändringarna i Adobe Premiere Elements. När du sparar projektet sparas även de senaste layoutändringarna. Nästa gång du öppnar projektet återställer Adobe Premiere Elements den sparade layouten som du använde.

Visa och dölja namnlister

Varje panel har en namnlist, som innehåller dess namn och ibland även menyknappar. Du drar i namnlisterna när du vill flytta paneler till nya platser. Om du behöver spara utrymme på skärmen kan du dölja namnlisterna och visa dem igen när du behöver använda dem. Namnlister är som standard dolda.

❖ Gör något av följande:

- Om du vill visa namnlisterna väljer du Fönster > Visa panelernas namnlister.
- Om du vill dölja namnlisterna väljer du Fönster > Dölj panelernas namnlister.

Obs! Högerklicka/Ctrl-klicka på panelen för att komma åt kommandona på panelmenyn när namnlisterna är dolda.

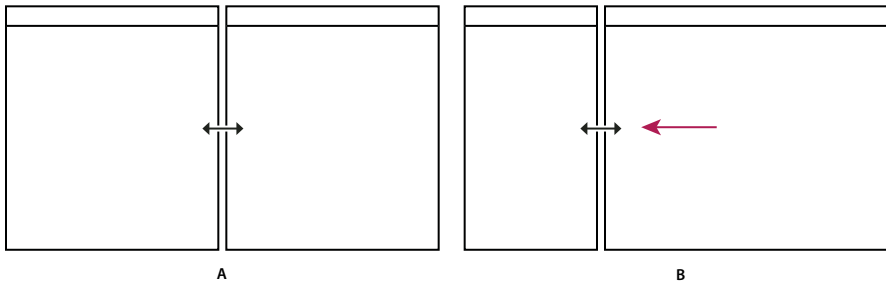
Visa och dölja paneler

- Du visar en panel eller gör den aktiv genom att välja dess namn på menyn Fönster eller genom att klicka på dess namnlist, om den syns.
- Du utökar eller döljer en dockad panel genom att klicka på triangeln på dess namnlist. Du kan bara utöka och dölja dockade paneler som är lodrätt justerade (har höger och vänster kant justerade mot varandra) mot en annan panel.
- Om du vill stänga en panel klickar du på stängningsknappen  till höger i namnlisten.

Ändra storleken på en panel

När du har flyttat eller ändrat storlek på en panel justeras de andra panelerna automatiskt efter ändringen.

- ❖ Du ändrar storlek på en panel genom att dra i panelens kant.



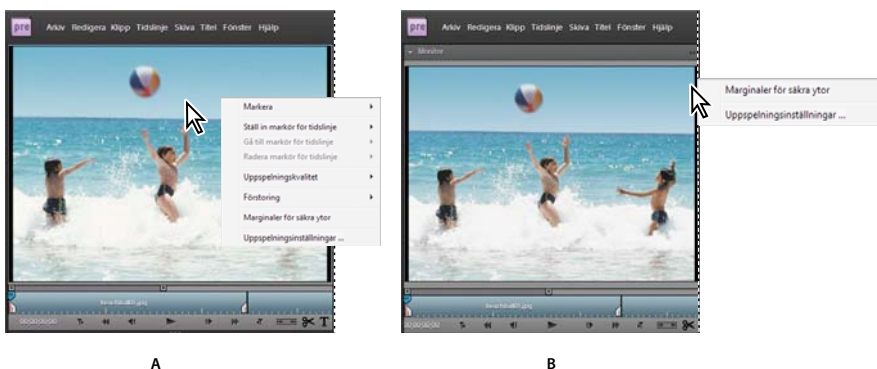
Dra delningslisten mellan panelerna för att ändra storlek på dem.
A. Originalpaneler med delningslist markerad B. Panelernas nya storlek

 Om du har mer än en bildskärm ansluten till datorn, och om systemet stöder skrivbord med flera bildskärmar, kan du dra paneler till valfri bildskärm.

Öppna panelmenyer

De flesta panelerna har menyer med kommandon som är specifika för de individuella panelerna.

- Högerklicka/Ctrl-klicka på panelen om namnlisterna är dolda (standard).
- Om namnlisterna visas klickar du på panelmenyknappen  i den övre högra hörnet i panelen. (Om du vill visa namnlisterna och panelens menyknapp väljer du Fönster > Visa panelernas namnlistor.)



Panelmeny
A. Högerklicka/Ctrl-klicka på panelen om du vill visa panelmenyn. B. Klicka på panelmenyknappen om du vill visa panelmenyn

Återställa standardarbetsytan

❖ Välj Fönster > Återställ arbetsyta.

Kontrollera eller ta bort en varning

I Adobe Premiere Elements visas varningar, felmeddelanden och annan information som du kan använda för att identifiera och felsöka problem, särskilt sådana som rör plugin-program och olika komponenter från andra tillverkare. Varningsikonererna ,  och  i statusfältet anger att det har uppstått ett problem. Om du dubbelklickar på ikonen öppnas panelen Händelser, och om du tar bort det associerade objektet från panelen Händelser tas ikonen bort från statusfältet.

1 Gör något av följande:

- Dubbelklicka på varningsikonen i statusfältet.
- Välj Fönster > Händelser.

2 Gör något av följande:

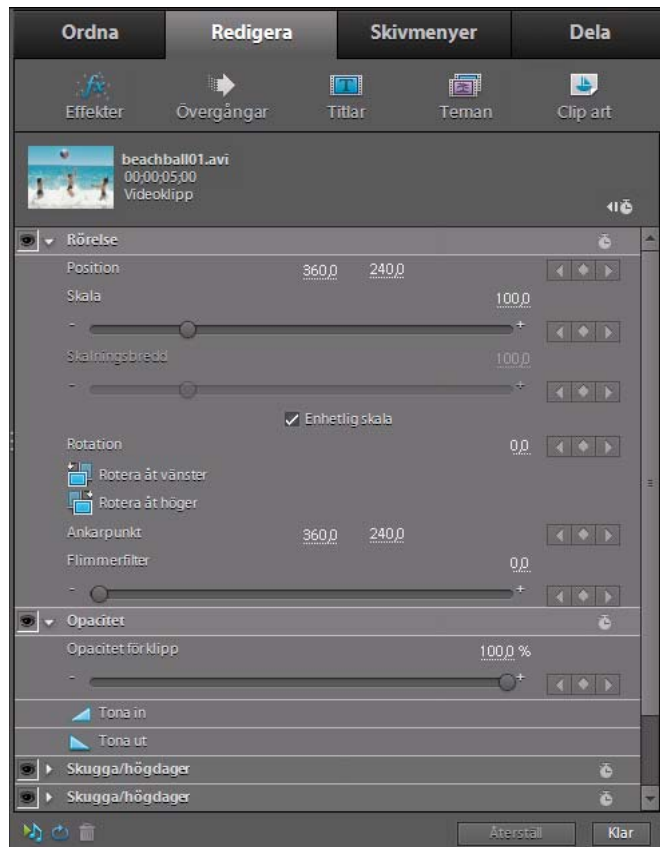
- Om du vill veta mer om ett objekt i listan markerar du det och klickar på Information.
- Om du vill rensa händelselistan klickar du på Radera alla.

Panelöversikter

Adobe Premiere Elements har tre huvudpaneler: aktivitetspanelen, monitorpanel och panelen Mitt projekt (tidslinjen och scenvyn). Du använder de här tre panelerna för alla vanliga åtgärder.

Översikt över aktivitetspanelen

Aktivitetspanelen visas som standard för alla arbetsytor. Det är den centrala platsen för att lägga till och ordna media, söka, använda och justera effekter och övergångar, skapa menyer för dvd- och Blu-ray-skivor och dela färdiga projekt. Den är indelad i fyra huvudarbetsytor för åtgärder: Ordna, Redigera, Skivmenyer och Dela. Inom varje arbetsyta finns alla verktyg som du behöver för att utföra åtgärderna.



Arbetsytan Redigera med vyn över effektegenskaper

Fler hjälpavsnitt

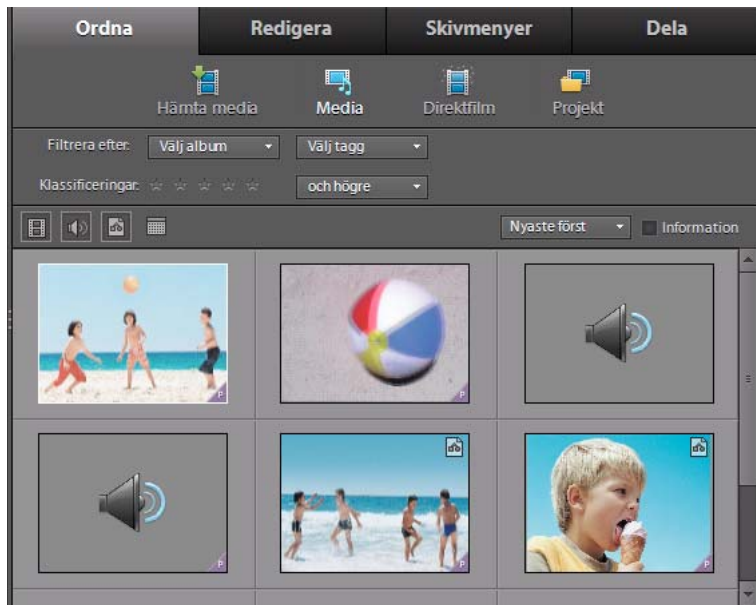
[”Översikt över projektvyn”](#) på sidan 21

[”Lägga till filer i ett projekt”](#) på sidan 49

[”Visa klipp i Elements Organizer”](#) på sidan 68

Arbetsytan Ordna

Arbetsytan Ordna innehåller miniatyrer av alla media (videoklipp, stillbilder och ljud) som du har importerat till Adobe Photoshop® Elements® eller Adobe Premiere Elements. Du kan komma åt och dela alla filer i Sorteraren sömlöst mellan de programmen.



Arbetsytan Ordna

Från arbetsytan Ordna på aktivitetspanelen kan du använda följande:

Hämta media Gör att du kan lägga till filer från flera olika källor, bland annat videokameror, Flip-videokameror, webbkameror, digitala stillbildskameror, WDM-enheter, mobiltelefoner och mappar på hårddisken.

Media Visa miniatyrbilder av alla mediefiler.

Direktfilm Vägleder dig automatiskt och snabbt genom urvals- och redigeringsprocesserna för att skapa en film, med temabaserade effekter, titlar, övergångar och ljud. Du kan ändra inställningar som du vill.

Projekt Visar information om alla mediefiler.

Fler hjälpavsnitt

”[Medieanalys](#)” på sidan 72

Arbetsytan Redigera

När du är redo att ordna eller redigera media klickar du på Redigera på aktivitetspanelen. På arbetsytan Redigera kan du lägga till filmteman och mallar i filmer, använda effekter och övergångar samt skapa och lägga till titlar. Dessutom visas vyn Egenskaper på aktivitetspanelen när du väljer Fönster > Egenskaper och när du redigerar effekter eller övergångar.

Du kan nå följande från arbetsytan Redigera:

Effekter Visar de effekter och förinställningar som du kan använda i din film. Du kan söka efter en effekt genom att skriva dess namn i sökfältet. Om du bara vill visa vissa typer av effekter väljer du ett alternativ på den första menyn: Videoeffekter, Ljudeffekter eller Förinställningar. Du kan också visa specifika kategorier genom att välja en kategori, som Anpassa eller Kanal, på den andra menyn (Visa alla är standard). Om du vill redigera en effekt efter att du använt den markerar du den och klickar på Redigera effekter för att öppna egenskapsvyn.

Övergångar Visar de övergångar du kan använda i din film. Du kan söka efter en övergång genom att skriva dess namn i sökfältet. Om du bara vill visa vissa typer av övergångar väljer du ett alternativ på den första menyn: Videoövergångar eller Ljudövergångar. Du kan också visa specifika kategorier genom att välja en kategori, som 3D-

rörelse eller Inskjutning, på den andra menyn (Visa alla är standard). Om du vill redigera en övergång efter att du använt den markerar du den och klickar på Redigera övergångar för att öppna egenskapsvyn.

Titlar  Visar förformaterade titlar som du kan använda i din film. Om du endast vill visa en viss typ av titlar:

- Välj ett alternativ på den första menyn, t.ex. Underhållning, Allmänt eller Grattis på födelsedagen.
- Om du vill begränsa valen ytterligare kan du välja ett specifikt tema, till exempel "Noter" eller "Nyckelpigepicknick", på den andra menyn.

Visa alla är standardinställningen.

Teman  Gör att du kan visa teman. Visar Direktfilm-teman, som du kan använda för att förbättra dina filmer drastiskt. Använd teman för att på ett enkelt sätt ge dina filmer ett professionellt utseende. Klippen redigeras automatiskt med effekter, övergångar, övertäckningar, titel och eftertexter, video, ljudeffekter med mera. Du kan använda alla alternativ i ett tema eller välja vilka alternativ du vill använda.

Clip art  Visar Clip art som kan användas i dina videofiler.

Arbetsytan Skivmenyer

När du är redo att lägga till menyer i filmen för en dvd-, web DVD- eller Blu-ray-skiva klickar du på Skivmenyer på aktivitetspanelen. Från den här arbetsytan kommer du åt dina media och menymallarna.

Obs! Om du klickar på Skivmenyer på aktivitetspanelen växlar monitorpanelen till vyn Skivlayout. Dra mallar och mediefiler i vyn Skivlayout för att anpassa menyerna.

På arbetsytan Skivmenyer kan du förhandsgranska och välja förformaterade mallar för de olika menyerna. Om du bara vill visa vissa typer av mallar väljer du ett alternativ på den första menyn: underhållning, allmänt, grattis på födelsedagen med mera. Välj ett tema om du vill begränsa valen.

Arbetsytan Dela

Klicka på fliken Dela på aktivitetspanelen när du är redo att bränna en skiva, eller spara din film för visning online eller på en mobiltelefon, dator, videoband eller annan enhet. Den här arbetsytan innehåller alla verktyg som behövs för att spara filen för delning med andra.

Översikt över monitorpanelen

Du använder monitorpanelen när du utför många uppgifter i Adobe Premiere Elements. Du kan till exempel förhandsgranska filer och filmer, trimma och dela klipp, använda effekter, skapa titlar och positionera bilder och text genom att visa säkra zoner tillsammans med många andra åtgärder.

Monitorpanelen är tillgänglig från alla arbetsytor. När du arbetar med menyer växlar monitorpanelen till vyn Skivlayout, där det är enkelt att dra och släppa bilder och layoutmenyer. Medan du skapar titlar visar monitorpanelen textverktyg så att du enkelt kan skapa och redigera text.

*Monitorpanelen*

Översikt över tidslinjen och scenvyn

I tidslinjen och scenvyn kan du samla media i önskad ordning och redigera klipp. Du använder monitorpanelen för att förhandsgranska klipp som du ordnat i tidslinjen eller scenvyn.

I scenvyn kan du snabbt ordna media och lägga till titlar, övergångar och effekter. I tidslinjen kan du trimma, lagra och synkronisera media. Du kan gå fram och tillbaka mellan dessa två paneler när som helst.

Obs! Om du väljer att visa namnlistor (Fönster > Visa kopplingsnamnlistor) heter den här panelen *Mitt projekt*. Tidslinjen och scenvyn är olika vyer av den här panelen.

Översikt över panelen Info

Panelen Info (Fönster > Info) visar information om det markerade objektet i projektvyn på aktivitetspanelen eller i tidslinjen eller scenvyn. För klipp visar panelen Info information som längd, ingångspunkt, utgångspunkt och markörens plats. Informationen som visas kan variera beroende på faktorer som exempelvis medietyp och aktuell panel. Infopanelen visar till exempel olika typer av information för ett tomt utrymme i tidslinjen, en rektangel i titelvyn och ett klipp på aktivitetspanelen.

På panelen Info anger videoposten bildrutefrekvens, bildrutestorlek, mått samt pixelproportioner och ljudposten anger samplingsfrekvens, bitdjup och kanaler.

Kapitel 3: Projekt

Adobe Premiere Elements innehåller allt du behöver för att skapa en film, inklusive video, ljud, stillbilder, effekter, övergångar och titlar i en enda fil som kallas för en *projektfil*.

Om projekt

Adobe Premiere Elements skapar en projektfil för varje nytt projekt du startar. Som standard används ett förinställt projekt för den televisionsstandard (NTSC eller PAL) som du valde när du installerade programmet.

I en projektfil lagras endast titelfiler och referenser till de källfiler som du hämtar och importerar, vilket innebär att projektfiler är ganska små. Eftersom endast referenser till källfilerna lagras bör du undvika att flytta, ta bort och byta namn på källfilerna, eftersom de annars kan visas som saknade i Adobe Premiere Elements.

Du kan skapa ett projekt genom att lägga till, arrangera eller redigera dina media och sedan lägga till övergångar, effekter och titlar eller så kan du skapa ett direktfilmprojekt. Med Direktfilmer får du hjälp att lägga till media från arbetsytan Ordna, välja ett tema för filmen och anpassa eventuella alternativ för temat, till exempel titel och eftertexter eller bakgrundsljud. Adobe Premiere Elements analyserar och arrangerar sedan bilderna i tidslinjen, lägger till övergångar, titlar och ljud, och placerar dem sedan i scenvyn så att du kan förhandsgranska filmen och spara den i valfritt format.

Fler hjälpavsnitt

[”Översikt över arbetsytan”](#) på sidan 8

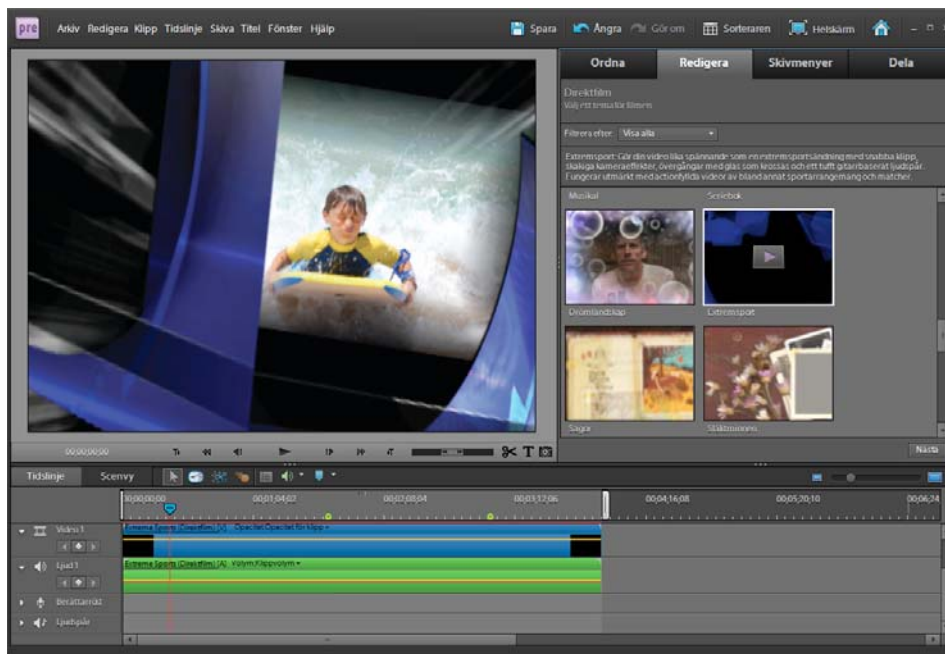
[”Skapa ett direktfilmprojekt”](#) på sidan 16

Skapa ett direktfilmprojekt

Om direktfilmprojekt och -teman

Med alternativet Direktfilm kan du snabbt skapa en proffsig, redigerad film med titlar, ljudspår, effekter och övergångar genom att använda en enkel (och snabb) process steg för steg. När du skapar en direktfilm analyseras dina klipp (om de inte redan har analyserats). Smarta taggar läggs till om det behövs, klippen redigeras och ett tema som du har valt används. Du kan göra temat mer personligt genom att använda din egen titel och eftertexter samt din egen musik eller effekter.

Analysalternativet är som standard aktiverat. Om du har inaktiverat analysen används inte smarta taggar.



Skapa en direktfilm

Filmteman skapar filmer med ett visst utseende. Temat Bröllopsduvor, till exempel, ger en elegant inledning och avslutning med flygande vita duvor och bröllopsmusik i bakgrunden. Temat Serietidning ger en rolig barnkalasvideo med snygga effekter som färgrelief, överlägg bild-i-bild och stora konstfulla typsnitt i titeln. Varje tema har en unik redigeringsstil för att välja ut, trimma och sätta klipp i sekvenser.

Standardlängden för ett tema är cirka 4–6 minuter. Du kan använda direktfilm för alla klipp i din film eller för en undermängd av dem och skapa ett montage eller en specialeffekt i början eller i slutet av en dvd.

Du kan välja mellan många olika teman. Du kan använda alla egenskaper i ett tema eller välja att lägga till endast en del av dem. Du kan på samma sätt lägga till ett tema till en hel sekvens i scenvyn/tidslinjen eller välja att lägga till det endast till ett klipp.

Fler hjälpavsnitt

”[Medieanalys](#)” på sidan 72

Skapa en direktfilm

Du kan starta en direktfilm från arbetsytan Ordna.

Skapa en direktfilm från arbetsytan Ordna

- 1 Om Adobe Premiere Elements är öppet klickar du på Direktfilm i arbetsytan Ordna .

Adobe Premiere Elements öppnas i läget Direktfilm på arbetsytan Ordna.

- 2 Följ instruktionerna i den övre, vänstra delen av arbetsytan Ordna. De här anvisningarna tar dig genom hela processen för att skapa en direktfilm:
 - a Markera de klipp som du vill innefatta i filmen. Klicka på Nästa.

- b Välj ett tema för din film. Om du vill förhandsgranska ett tema för du markören över temats miniatyrbild och visar beskrivningen. Klicka på Spela upp  om du vill titta på en förhandsgranskning. Klicka på Nästa.

Obs! När du väljer ett tema eller för musen över förhandsgranskningen visas en kort beskrivning av temat.

- c Ange egenskaper för ditt tema. Klicka på Använd.

Obs! Du kan ange en maximal längd på 15 minuter för en direktfilm.

Det går också att skapa direktfilmer från Elements Organizer.

Använd ett tema på ett befintligt projekt

Om du redan har skapat ett projekt och vill använda ett tema på hela projektet eller delar av det använder du knappen Teman i redigeringsvyn.

- 1 Gör något av följande:

- Om du vill använda temat för hela projektet låter du alla klipp vara omarkerade.
- Om du bara vill använda temat för en del av projektet väljer du de klipp som du vill använda med temat.

- 2 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och klicka sedan på Teman.

Vyn Tema i aktivitetspanelen öppnas. Om du vill förhandsgranska ett tema för du markören över temats miniatyrbild och klickar på knappen Spela upp  som visas.

- 3 Välj ett tema och klicka på Nästa.

- 4 I vyn för temaegenskaper anger du de egenskaper du vill använda och klickar på Använd.

Temaegenskaper

När du lägger till ett tema till ditt projekt så kan du ange vilka egenskaper du vill använda och hur de ska användas. Du kommer till temaegenskaperna när du har valt ett tema och klickat på Nästa i aktivitetspanelen.

Vilka alternativ som är standard ändras beroende på temat och hur du fick åtkomst till temat. När du till exempel använder teman med hjälp av knappen Direktfilm är alternativet Automatisk analys markerat som standard, men inte om du lägger till ett tema med knappen Teman.

Du kan ange följande temaegenskaper:

Inledande och avslutande titlar Inledande och avslutande titlar kan ha flera rader, men du får bäst resultat om du låter dem vara på en rad.

Direktfilm Det här alternativet anger om du vill redigera automatiskt. Dina klipp trimmas automatiskt och läggs till i projektet utifrån de smarta taggarna. Det anger även om klippen ska analyseras och få smarta taggar.

Använd på Anger om temat ska användas på hela projektet eller endast på de klipp som är valda i scenvyn eller tidslinjen. (Det här alternativet är inte tillgängligt om du skapade direktfilmen genom att klicka på Direktfilm i arbetsytan Sortera.)

Musik Det här alternativet anger om du vill använda temamusiken, din egen musik (klicka på Bläddra om du vill söka rätt på filen och öppna den) eller ingen musik alls. Du kan välja flera musikklipp (här eller från arbetsytan Ordna som en del av det ursprungliga urvalet). Musikklippen spelas upp i den ordning du har valt. Dra skjutreglaget mellan Musik/ljudeffekter och Mina klipp för att ange hur mycket ljudspår och ljudeffekter respektive ljud från dina klipp som ska användas. Direktfilm synkroniseras med taktslagen i musiken, så om du ändrar musiken så kan du få ett väldigt annorlunda resultat. Dessutom ändras filmens längd för att matcha den nya musiken om du ändrar den.

Hastighet och intensitet Du kan kontrollera klippens hastighet och effekter. Klicka på triangeln bredvid alternativet Hastighet och intensitet och använd reglaget för att justera klippens hastighet och effekter.

Längd Anger den färdiga filmens längd. Med hjälp av Matcha musik får du en film som är lika lång som temamusiken. Med alternativet Ange längd kan du ange den exakta tidslängden genom att dra timmar, minuter och sekunder. Med alternativet Använd alla klipp använder du alla klipp. Filmens längd bestäms utifrån klippens längd.

Obs! Om du anger en längd som är längre än temamusiken repeteras musiken. Om filmens längd är kortare än längden på temamusiken slutar musiken efter det sista klippet.

Sekvens Anger om klippen är placerade i tidslinjen efter klippets Tid/datum-stämpel eller enligt temats redigeringsregler.

Temainnehåll Anger vilka aspekter av temat som ska ingå i den färdiga filmen. Markera eller avmarkera vilka alternativ du vill. Om några av dina klipp har effekter som redan används kan du välja att behålla effekterna eller att ta bort dem och använda temats effekter i stället.

Återge förhandsgranskning Om det här alternativet är markerat återges direktfilmen när den har skapats och placeras på tidslinjen. Återgivning bidrar till att uppspelningen av filmen blir bättre.

Redigera en direktfilm

När du skapar en direktfilm kombinerar Adobe Premiere Elements alla klipp till ett enskilt klipp. Du kan dela upp det här klippet om du vill redigera eller ersätta något enskilt klipp. När du har delat upp ett direktfilmsklipp kan du använda kommandot Ersätt klipp om du snabbt vill ersätta ett klipp med ett annat utan att behöva trimma och redigera det nya klippet för att passa eller ändra de effekter eller överlägg som används för klippet.

Eftersom direktfilmen skapas med slagidentifiering för det tillagda musikklipppet kanske synkroniseringen av videofilmen försämras om du ändrar ljudklippet.

Dela upp en direktfilm

❖ Högerklicka/Ctrl-klicka på direktfilmsklippet i tidslinjen eller scenvyn och välj Dela upp direktfilm.

Ersätta ett klipp i en direktfilm

1 Välj det klipp du vill använda i arbetsytan Ordna eller i projektvyn.

2 Högerklicka/Ctrl-klicka på det klipp du vill ersätta i tidslinjen och välj Ersätt klipp från > Media eller Projekt.

Om det inkommande klippet är längre trimmas det från slutet för att matcha längden på det utgående klippet.

Om det inkommande klippet är kortare visas ett varningsmeddelande. Du har då alternativen att avbryta ersättningen eller att använda svarta bildrutor för att fylla upp den längre varaktigheten.

Skapa ett nytt projekt

Starta ett nytt projekt

När du startar ett nytt projekt kan du gå igenom standardförinställningarna genom att klicka på knappen Ändra inställningar.

Tänk på att använda en förinställning med samma specifikationer som det aktuella källmediet. Om det första filmklippet som du lägger till i tidslinjen har andra egenskaper (mått, bildruteffrekvens, pixelproportioner, fältordning) än projektets förinställning visas ett meddelande. Meddelandet lyder "Formaten för de klipp som du lägger till överensstämmer inte med projektinställningsformatet. Det bästa resultatet får du om du använder en projektförinställning som överensstämmer med dina klipp. Vill du ändra projektinställningar så att de överensstämmer med dina klipp?"

Klicka på Ja i meddelandet om du vill att Premiere Elements ska ändra projektinställningarna för att matcha klippets egenskaper. Om du vill bevara projektinställningarna klickar du på Nej.

- Meddelandet visas bara om tidslinjen är tom när du drar och släpper ett filmklipp i tidslinjen, i scenvyn eller på panelen Monitor.
- Meddelandet visas **inte** om du drar och släpper bilder eller klipp som bara innehåller ljud i tidslinjen, i scenvyn eller på panelen Monitor.
- Meddelandet visas **inte** om du markerar flera klipp med olika egenskaper och drar och släpper dem i den tomma tidslinjen, scenvyn eller monitorpanelen.

Som standard sparas även återgivna förhandsgranskningar, anpassade ljudfiler samt hämtat ljud och hämtad video i mappen för ett sparat projekt. De här filerna är mycket stora, så du bör spara dem på den största och snabbaste hårddisken. Om du vill spara de här filerna åtskilt från projekten väljer du Redigera > Inställningar > Virtuellt minne/Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Virtuellt minne.

1 Gör något av följande:

- Klicka på Nytt projekt på välkomstkärmen.
- Om Adobe Premiere Elements är igång väljer du Arkiv > Nytt > Projekt.

2 (Frivilligt) Om du vill ändra vilka inställningar som används klickar du på Ändra inställningar, markerar en annan förinställning och klickar på OK.

3 Ange ett namn och en plats för projektet i dialogrutan Nytt projekt och klicka på OK.

Fler hjälpaavsnitt

[”Om projektinställningar och förinställningar”](#) på sidan 28

[”Skapa eller ändra projektets förinställningar”](#) på sidan 29

[”Om virtuellt minne”](#) på sidan 34

Öppna ett projekt

Du kan bara öppna ett projekt i taget. För att ett befintligt projekt säkert ska kunna öppnas i Adobe Premiere Elements måste du se till att både projektfilen (.prel) och de källfiler som används i den är tillgängliga på datorn.

❖ Gör något av följande:

- Klicka på Öppna projekt på välkomstkärmen och klicka sedan på projektnamnet. (Om projektet inte visas klickar du på Öppna, markerar projektfilen och klickar på Öppna.)
- Om Adobe Premiere Elements är igång väljer du Arkiv > Öppna projekt eller Öppna senaste projekt, markerar projektfilen och klickar sedan på Öppna.
- Dubbelklicka på projektfilen i Windows®.

Obs! Du kan öppna projekt som har skapats i tidigare versioner av Adobe Premiere Elements, men du kan inte använda dessa äldre versioner av programmet för att öppna projekt som har skapats i senare versioner. Om du har två eller fler versioner av Adobe Premiere Elements installerade kan du behöva öppna ett projekt inifrån programmet eller genom att högerklicka/Ctrl-klicka på filen och välja programmet, i stället för genom att dubbelklicka på projektfilen.

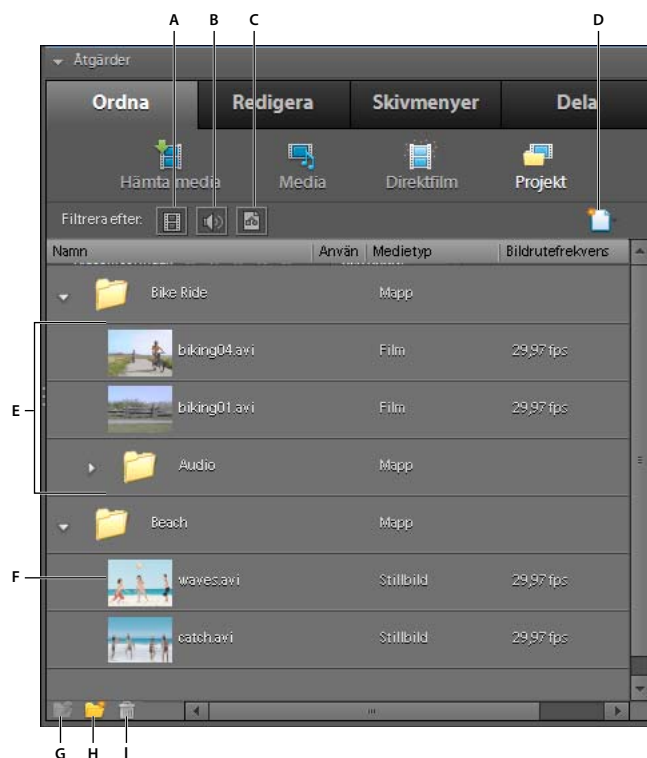
Fler hjälpaavsnitt

[”Öppna ett projekt som sparats med Spara automatiskt”](#) på sidan 34

Visa filer i ett projekt

Översikt över projektvyn

Använd projektvyn för att förhandsgranska källmaterial för dina projekt. Om du vill visa projektvyn väljer du Ordna > Projekt.



Projektvyn

A. Visa video B. Visa ljud C. Visa stillbilder D. Nytt objekt E. Mappar F. Klippminiaturbild G. Överordnad mapp H. Ny mapp I. Ta bort

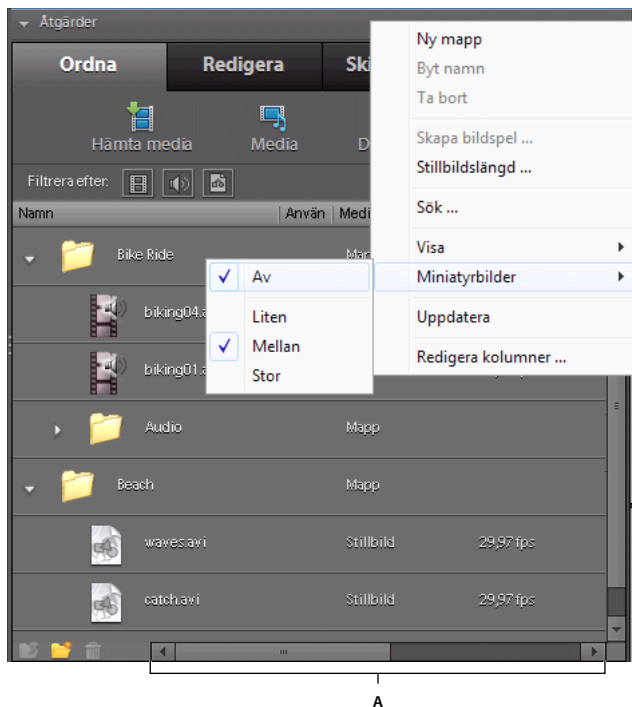
Fler hjälpavsnitt

[”Anpassa egenskaper för listvyn”](#) på sidan 26

[”Trimma i förhandsgranskningsfönstret”](#) på sidan 117

Visa och ordna medieobjekt

I Projektvyn kan du visa objekt i en listvy. Med listvyn kan du visa fler objekt samtidigt och sortera dem efter egenskaper, t.ex. medietyp och längd.

Projekt

Visningsalternativ för projektvyn. Dra rullningslisten (A) för att visa mer av kolumnrubrikerna.

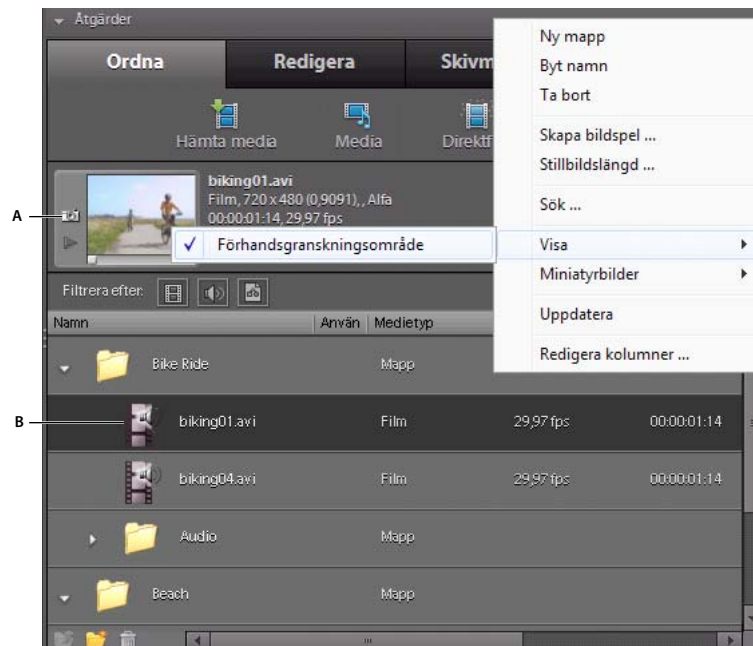
- Du sorterar objekt i listvyn genom att klicka på kolumnrubriken som du vill sortera objekten efter. (Klicka t.ex. på Medietyp om du vill sortera objekt efter typ.) Om mapparna är utökade sorteras objekt från den översta nivån och nedåt i projektvyn. Du vänder på sorteringsordningen genom att klicka på kolumnrubriken igen.
- Om du vill visa mer av kolumnrubrikerna i listvyn drar du högersidan av aktivitetspanelen åt höger för att ändra dess storlek. Du kan också dra rullningslisten längst ned på panelen åt höger.

Ändra visningen av miniatyrbilder

❖ Högerklicka/Ctrl-klicka i projektvyn och välj något av följande:

Obs! Om du vill visa projektvyn väljer du *Ordna > Projekt*.

- Miniatyrbilder > [kommando] om du vill dölja eller ange storleken på miniatyrbilder.
- Visa > Förhandsgranskningsområde om du vill dölja eller visa miniatyrbildsvyn och klippinformation.



Förhandsgranskningsområdet och miniatyrerna i projektvyn

A. Förhandsgranskningsområdet B. Liten klippminiatyr

Ange att en klippbildruta ska vara en affischruta

I projektvyns förhandsgranskningsområde kan du ersätta standardminiatyrbilden för ett klipp (den första bildrutan) genom att ange en annan bildruta som en *affischruta*. Det är praktiskt att ange en ny affischruta när den första bildrutan inte ger någon bra bild av klippets innehåll.

- 1 Om du vill visa projektvyn väljer du Ordna > Projekt.
- 2 Markera klippet i projektvyn. Om förhandsgranskningsområdet inte syns högerklickar/Ctrl-klickar du i projektvyn och väljer Visa > Förhandsgranskningsområde.
- 3 Klicka på Spela upp ► i förhandsgranskningsområdet eller dra i uppspelningsreglaget tills önskad bildruta visas.
- 4 Klicka på Affischruta .

Ordna klipp i mappar

Projektvyn kan innehålla mappar, som du använder för att ordna projektinnehåll på ungefär samma sätt som i Utforskaren. Mappar kan innehålla media eller andra mappar. Du bör använda mappar för att ordna olika typer av mediefiler, t.ex. DV-hämtningar, Adobe Photoshop Elements-stillbilder och ljudfiler.

❖ Gör något av följande i projektvyn:

Obs! Om du vill visa projektvyn väljer du Ordna > Projekt.

- Om du vill lägga till en mapp klickar du på knappen Ny mapp  längst ned i projektvyn. Om du klickar på Ny mapp flera gånger i rad kapslas varje ny mapp inuti den föregående, nya mappen.
- Du flyttar ett objekt till en mapp genom att dra objektet till mappikonen. Du kan dra mappar till andra mappar för att kapsla dem.
- Du visar innehållet i en mapp genom att dubbelklicka på mappen. Du kan också klicka på triangeln bredvid mappikonen för att utöka mappen i listvyn.

- Om du vill navigera från underordnade mappar till överordnade mappar klickar du på knappen för Överordnad mapp 📁 längst ned i projektvyn. Om du håller den här knappen intryckt visas en lista över alla mappar ovanför den aktuella mappen. Det går också att hoppa till en mapp genom att markera den och släppa musknappen.

Spela upp ett klipp i projektvyn

- 1 Om du vill visa projektvyn väljer du Ordna > Projekt.
- 2 Om förhandsgranskningsområdet inte syns högerklickar/Ctrl-klickar du i projektvyn och väljer Visa > Förhandsgranskningsområde.
- 3 Markera ett klipp i projektvyn.
- 4 Klicka på knappen Spela upp ▶ i förhandsgranskningsområdet. Uppspelningsknappen ändras till en stoppknapp. (Om du spelar upp klippet på aktivitetspanelen påverkas inte klipp på monitorpanelen, i tidslinjen eller i scenvyn.)

Byta namn på en källfil i ett projekt

- Du byter namn på ett klipp genom att markera det, välja Klipp > Byt namn, skriva det nya namnet och trycka på Retur. (Ändringen påverkar bara referenser som används i projektet. Namnet på den ursprungliga källfilen i arbetsytan Ordna och i Windows ändras inte.)
- Om du vill byta namn på en originalkällfil stänger du Adobe Premiere Elements och byter namn på filen i Windows. Nästa gång du öppnar projektet i Adobe Premiere Elements uppmanas du att leta reda på filen.

💡 *Du kan också byta namn på ett markerat klipp genom att klicka på dess namn en gång för att markera texten, skriva det nya namnet och trycka på Retur.*

Söka efter ett objekt i ett projekt

- 1 Välj Redigera > Sök efter media.
- 2 Ange alternativ baserat på innehållet i valfri kolumn i listvyn.
- 3 Klicka på Sök.

💡 *Om du vill söka efter ett objekt på hårddisken markerar du klippet, väljer Arkiv > Hämta egenskaper för > Markering och noterar sökvägen längst upp i egenskapsvyn.*

Hitta filer som saknas i ett projekt

Originalkällfiler lagras inte i ett projekt i Adobe Premiere Elements, utan i stället skapas det en referens till filnamnet och platsen för varje källfil som du importerar. Om du senare flyttar, byter namn på eller tar bort en källfil i Windows öppnas dialogrutan Var är filen när du öppnar projektet nästa gång.

Förutom källfiler refererar projekt även till *förhandsgranskningsfiler*. Med förhandsgranskningsfiler kan du förhandsgranska effekter i realtid utan att behöva återge dem (vilket kan ta flera timmar). Förhandsgranskningsfiler kan återskapas så ofta som det behövs.

Obs! När du har skapat den slutgiltiga filmen kan du ta bort källfilerna om du inte tänker använda dem igen i ett projekt. Om du vill kunna redigera filmen i framtiden arkiverar du projektet med Projektarkivering innan du tar bort källfilerna.

❖ Markera ett av följande alternativ i dialogrutan Var är filen:

Visa endast exakta namnmatchningar Visar enbart de filer som överensstämmer med namnet på filen som saknades när projektet senast avslutades. Om du vet att filnamnet har ändrats avmarkerar du detta alternativ.

Markera Ersätter den saknade filen med den valda original- eller ersättningsfilen.

Sök Startar sökfunktionen i Windows XP.

Hoppa över förhandsgranskningar Hoppa över saknade förhandsgranskningsfiler så att du inte ombeds att söka efter dem.

Hoppa över Ersätt den saknade filen med en *offline-fil*, en tom platshållare för relaterade klipp i projektvyn på aktivitetspanelen och i tidslinjen eller scenvyn.

Hoppa över alla Ersätter alla saknade klipp med offlinefiler utan att fråga dig om bekräftelse.

Fler hjälpaavsnitt

[”Om arkiverade projekt”](#) på sidan 284

[”Förhandsgranska filmer”](#) på sidan 102

[”Felsökning”](#) på sidan 288

Ta bort ett klipp

Eftersom Adobe Premiere Elements inte lagrar själva mediefilerna i projektet, försvinner alla instanser i filmen om du tar bort ett klipp från ett projekt. Men Adobe Premiere Elements tar inte bort klippets källfil från datorn. Om du behöver spara diskutrymme tar du bort källfilen.

- Om du vill ta bort en mediefil från ett projekt markerar du den i projektvyn och trycker på Delete-tangenten.

Obs! Om du vill visa projektvyn väljer du *Ordna > Projekt*.

- Om du vill ta bort en mediefil från arbetsytan Ordna högerklickar/Ctrl-klickar du på den i arbetsytan Ordna och väljer Ta bort. Du kan också ta bort en fil genom att markera den och trycka på tangenten Delete. Filen tas bort från Elements Organizer, men den tas inte bort från hårddisken.
- Om du vill ta bort en mediefil både från ett projekt och från datorn markerar du den i projektvyn och trycker på Delete-tangenten. Klicka sedan på OK i dialogrutan Ta bort.



Om du vill identifiera oanvända objekt i ett projekt använder du kolumnerna *Videoanvändning* och *Ljudanvändning* i listvyn. Visa dessa kolumner genom att rulla åt höger.

Fler hjälpaavsnitt

[”Hantera klipp med Sorteraren”](#) på sidan 68

[”Skapa specialklipp”](#) på sidan 59

[”Arbeta med offlinefiler”](#) på sidan 61

[”Arbeta med bildproportioner och fältalternativ”](#) på sidan 62

Visa klippets egenskaper

Visa en översikt över grundläggande klippegenskaper

- 1 Välj *Ordna > Projekt* och utöka panelen eller rulla vågrätt i den så att du ser alla kolumner. (Ibland kan vissa kolumner vara dolda.)
- 2 Om du vill visa mer information högerklickar/Ctrl-klickar du i projektvyn och väljer *Visa > Förhandsgranskningsområde* och markerar sedan klippet.

Obs! Om du vill visa projektvyn väljer du Ordna > Projekt.

Fler hjälpavsnitt

[”Anpassa egenskaper för listvyn”](#) på sidan 26

Visa omfattande filinformation

Adobe Premiere Elements innehåller verktyg som du kan använda när du vill utvärdera en fil i ett format som stöds, oavsett om filen finns i eller utanför ett projekt. Du kan exempelvis fastställa om ett klipp som du har exporterat har en lämplig datahastighet för Internet-distribution. Egenskaper för videofiler kan omfatta filstorlek, antalet video- och ljudspår, längd, genomsnittlig bildruteffrekvens, samplingsfrekvens för ljud, datahastighet för video, komprimeringsinställningar samt information om uteslutna bildrutor i inspelade klipp.

Använd funktionen Hämta egenskaper när du vill söka efter uteslutna bildrutor i ett klipp som du precis har hämtat. Använd diagrammen för Analys av datahastighet när du vill utvärdera hur väl utdatahastigheten stämmer överens med kraven för leveransmediet. Diagrammen anger återgivningsnyckelruteffrekvensen, skillnaden mellan komprimeringsnyckelrutor och differensbildrutor (bildrutor som finns mellan nyckelrutor) och datahastighetsnivåerna vid varje bildruta.

❖ Gör något av följande:

- Om klippet finns projektvyn högerklickar/Ctrl-klickar du på det och väljer Egenskaper.
- Om klippet finns i tidslinjen markerar du det och väljer Arkiv > Hämta egenskaper för > Markering.
- Om klippet inte finns i projektet väljer du Arkiv > Hämta egenskaper för > Fil. Leta reda på klippet, markera det och klicka sedan på Öppna.

Anpassa egenskaper för listvyn

Du kan anpassa listvyn så att endast den information du vill se visas. Du kan också byta namn på kolumner, lägga till egna kolumner, ordna om kolumner och ändra kolumnbredden.

Fler hjälpavsnitt

[”Byta namn på en källfil i ett projekt”](#) på sidan 24

[”Översikt över projektvyn”](#) på sidan 21

[”Kontrollera dina projektinställningar”](#) på sidan 30

Ange vilka egenskaper som ska visas i listvyn

Som standard visas egenskapen Namn, som anger klippnamnet på disken. Du kan inte ta bort egenskapen Namn med dialogrutan Redigera kolumner. Du kan ändra namnet som används för ett klipp i projektet.

- 1 Om du vill visa projektvyn väljer du Ordna > Projekt.
- 2 Högerklicka/Ctrl-klicka i projektvyn och välj Redigera kolumner.
- 3 Välj vilka av följande egenskaper du vill visa i projektvyn och klicka på OK:

Används Visar en bock om klippet används i projektet.

Medietyp Media, till exempel Film eller Stillbild.

Bildruteffrekvens Bildruteffrekvens på klipp, t.ex. 29,97 fps.

Mediastart Tidskoden då hämtningen startade.

Medieslut Tidskoden då hämtningen avslutades.

Medielängd Längden på hämtade media på disken, uttryckt i det visningsformat som anges i delen Allmänt i dialogrutan Projektinställningar.

Obs! De längder som visas på panelerna i Adobe Premiere Elements omfattar även de bildrutor som anges av in- och utgångspunkten. T.ex. om du ställer in in- och utgångspunkten på samma samma ruta blir längden en ruta.

Ingångspunkt för video Tidskoden för ingångspunkten enligt inställningen på monitorpanelen, i tidslinjen eller i scenvyn.

Utgångspunkt för video Tidskoden för utgångspunkten enligt inställningen på monitorpanelen, i tidslinjen eller i scenvyn.

Videolängd Längden på ett klipp, definierad av videons in- och utgångspunkter. Även eventuella justeringar som gjorts i Adobe Premiere Elements omfattas, till exempel ändrad klipp hastighet.

Ingångspunkt för ljud Tidskoden för ingångspunkten enligt inställningen på monitorpanelen, i tidslinjen eller i scenvyn.

Utgångspunkt för ljud Tidskoden för utgångspunkten enligt inställningen på monitorpanelen, i tidslinjen eller i scenvyn.

Ljudlängd Längden på ett klipp, definierad av ljudets in- och utgångspunkt. Även eventuella justeringar som gjorts i Adobe Premiere Elements omfattas, till exempel ändrad klipp hastighet.

Information om video Bildrutorstorlek och proportioner för klippet. Dessutom anges om en alfakanal finns.

Information om ljud Ljudspecifikationerna för klippet.

Videoanvändning Antalet gånger som videokomponenten för ett klipp används i en film.

Ljudanvändning Antalet gånger som ljudkomponenten för ett klipp används i en film.

Bandnamn Namnet på det band som klippet hämtades från. (Ange detta namn om så önskas.)

Beskrivning En beskrivning av klippet. (Ange en beskrivning om så önskas.)

Logganteckning Text som angavs genom användning av alternativet Logganteckning när ett klipp hämtades med hjälp av hämtningspanelen.

Sökväg till mediefil Platsen för filen.

Hämtningsinställningar Anger huruvida en fil har hämtats i det aktuella projektet.

Status Anger om ett klipp är online eller offline. Om ett klipp är offline anger detta alternativ också varför.

Offline-egenskaper Visar om källfilen är tillgänglig i Adobe Premiere Elements. Om källfilen inte är tillgänglig (offline) kan du länka om, skapa om eller ta bort objektet i projektvyn.

Scen Text som har angetts med alternativet Scen på hämtningspanelen vid hämtning av video i Adobe Premiere Elements.

Fotografi/tagning Text som har angetts med alternativet Fotografi/tagning på hämtningspanelen vid hämtning av video i Adobe Premiere Elements.

Kund Fält där du kan lägga till en kunds namn eller annan information.

Bra Anger klipp som föredras.

Justera kolumner i listvyn

Använd listvyn när du snabbt vill utvärdera, söka efter eller ordna klipp baserat på särskilda egenskaper.

- 1 Om du vill visa projektvyn väljer du Ordna > Projekt.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill ändra bredden på en kolumn placerar du pekaren över en delningslinje mellan kolumnrubriker tills ikonen för storleksändring av kolumn  visas. Dra sedan vågrätt.
 - Om du vill skapa en ny kolumn högerklickar/Ctrl-klickar du och väljer Redigera kolumner, klickar på Lägg till och väljer ett kolumnnamn (därefter visas den nya kolumnen). Skriv ett namn och välj en typ för den nya kolumnen. Klicka på OK. Textkolumner kan innehålla all typ av text som du anger. I booleska kolumner finns en kryssruta.
 - Om du vill visa en kolumn högerklickar/Ctrl-klickar du och väljer Redigera kolumner, och sedan klickar du på rutan bredvid namnet på den kolumn som du vill visa.
 - Om du vill sortera kolumner i stigande eller fallande ordning klickar du på rubrikerna.
 - Om du vill ordna om kolumner högerklickar/Ctrl-klickar du och väljer Redigera kolumner, markerar ett kolumnnamn och klickar på Flytta upp eller Flytta ned.

Obs! Om du inte kan hitta eller ändra ett kolumnattribut i dialogrutan Redigera kolumner är attributet låst i Adobe Premiere Elements och kan inte ändras. Du kan till exempel ändra namn på kolumner som du har lagt till, men inte namn på kolumner som är inbyggda i Adobe Premiere Elements.

Visa detaljer om effektegenskaper

- 1 Markera ett klipp i tidslinjen eller scenvyn.
- 2 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på knappen Effekter.
- 3 Klicka på knappen Redigera effekter längst ned i effektvyn, utöka effekten och notera värdena.

Projektinställningar och förinställningar

Om projektinställningar och förinställningar

Projektinställningar avgör video- och ljudformat för ett projekt, till exempel om bilderna kommer från en DV-, HDV- eller AVCHD-videokamera, eller från en hårddisk- eller flashminneskamera, om filmen är en standard- eller widescreen-video. De specificerar även bildruteffrekvensen, bildproportioner, ljudsamlingsfrekvensen, övre eller nedre fältet först och bitdjup för projektet.

När du startar ett nytt projekt används en förinställning automatiskt på projektet i Adobe Premiere Elements. En projektförinställning är en samling förkonfigurerade projektinställningar. I de flesta fall kan du använda standardprojektförinställningen, som är inställd för DV-material i 4:3-format för den tv-standard som du angav när du installerade Adobe Premiere Elements. NTSC (National Television Standards Committee) är den tv-standard som används i Nord- och Sydamerika, Karibien, Japan, Sydkorea och Taiwan. PAL (Phase Alternating Line) är standardformat för Europa, Ryssland, Afrika, Mellanöstern, Indien, Australien, Nya Zeeland, södra stilla havsområdet, Kina och andra delar av Asien.

Eftersom du inte kan ändra projektförinställningen när du väl har startat projektet bör du kontrollera källmaterialets format innan du väljer en projektförinställning. Beroende på källmaterialet kan du behöva ändra förinställningen eller skapa en ny. Om materialet till exempel har widescreen-format måste du välja en förinställning för widescreen innan du startar projektet. Om det är HDV-format väljer du en av HDV-förinställningarna. Om förinställningarna för projektet inte matchar källfilerna kan du få oväntade eller oönskade resultat.



Om du behöver ange inställningar av lägre kvalitet för utgång (t.ex. webbvideo för direktuppspelning), ska du inte ändra projektinställningarna. Ändra i stället exportinställningarna.

Dynamisk sekvensförinställning

När ett filmklipp som du lägger till i tidslinjen har andra egenskaper (mått, bildrutefrekvens, pixelproportioner, fältordning) än projektets förinställning visas ett meddelande. Klicka på Ja i meddelandet om du vill att Premiere Elements ska ändra projektinställningarna för att matcha klippets egenskaper. Om du vill bevara projektinställningarna klickar du på Nej.

- Meddelandet visas bara om tidslinjen är tom när du drar och släpper ett filmklipp i tidslinjen, i scenvyn eller på panelen Monitor.
- Meddelandet visas **inte** om du drar och släpper bilder eller klipp som bara innehåller ljud i tidslinjen, i scenvyn eller på panelen Monitor.
- Meddelandet visas **inte** om du markerar flera klipp med olika egenskaper och drar och släpper dem i den tomma tidslinjen, scenvyn eller monitorpanelen.
- Meddelandet visas **inte** i hämtningsarbetsflödet.

Skapa eller ändra projektets förinställningar

Standardförinställningarna för projekt i Adobe Premiere Elements är lämpliga för de flesta typer av källmedier, inklusive video från DV-videokameror, kameror, dvd-skivor och mobiltelefoner. Om källmaterialet kräver en anpassad projektförinställning kan du skapa en. Hur du skapar en förinställning varierar beroende på om du ändrar inställningar för ett öppet projekt eller skapar inställningar för ett nytt projekt. Du kan använda förinställningar som du skapar i nya projekt, och om du vill säkerhetskopiera eller distribuera förinställningsfiler finns de i undermappen Settings i mappen Adobe Premiere Elements på hårddisken.

Välja en projektförinställning

I Adobe Premiere Elements används som standard en DV-förinställning för den tv-standard du valde när du installerade programmet. Du måste välja en ny förinställning om du vill skapa nya projekt i ett annat format (t.ex. HDV), en annan tv-standard (t.ex. PAL) eller en annan bildruteproportion (t.ex. widescreen).

Den förinställning du väljer blir standard och används för alla nya projekt som du skapar, tills du väljer en annan förinställning. Om du tillfälligt vill använda en annan förinställning ser du till att ändra den igen när du är klar.

- 1 Starta Adobe Premiere Elements.
- 2 Klicka på Nytt projekt på välkomstskärmen. (Du kan även välja Arkiv > Nytt > Projekt.)
- 3 I dialogrutan Nytt projekt klickar du på Ändra inställningar.
- 4 Välj en förinställning som matchar formatet och standarden för det material du vill redigera. Om du till exempel ska redigera HDV-material, som tagits med en 1080i-videokamera för den amerikanska marknaden, bör du i de flesta fall välja HDV 1080i 30 eller HDV 1080i 25.
- 5 Klicka på OK.
- 6 Ange ett namn och en plats för projektet och klicka sedan på OK.

Ändra inställningarna för ett öppet projekt

- 1 Välj Redigera > Projektinställningar > Allmänt.
- 2 Ange projektinställningar för Allmänt, Hämtning, och Videoåtergivning i dialogrutan Projektinställningar.
- 3 Klicka på OK.

Kontrollera dina projektinställningar

Projektförinställningar består av inställningar i tre huvudkategorier: Allmänt, Hämtning och Videoåtergivning. När du har startat ett projekt går de flesta projektinställningarna inte längre att ändra, till exempel bildrutefrekvens, storlek och proportioner. Du kan dock kontrollera att inställningarna är kompatibla med det medium du vill lägga till i projektet.

❖ Öppna projektet i Adobe Premiere Elements och välj redigera > Projektinställningar > [kategori].

Obs! Anpassade förinställningar kan levereras med produkter från andra tillverkare, bl.a. datorer, kort för hämtning och maskinvarupaket. Mer information hittar du i dokumentationen till produkterna.

Fler hjälpavsnitt

["Om proportioner"](#) på sidan 62

["Förbereda ett projekt för videohämtning"](#) på sidan 40

["Hämta video"](#) på sidan 40

["Allmänna inställningar för delning"](#) på sidan 277

NTSC mot PAL förinställningar

NTSC-förinställningar följer NTSC-standarderna där varje videobildruta består av 525 vågräta linjer som visas med 29,97 bildrutor per sekund. Standardförinställningen för NTSC har bildruteproportionerna 4:3 och förinställningen för NTSC i widescreen har proportionerna 16:9.

PAL-förinställningar följer PAL-standarderna, där varje videobildruta består av 625 linjer som visas med 25 bildrutor per sekund.

Allmänna inställningar

Allmänna inställningar (Redigera > Projektinställningar > Allmänt) kontrollerar ett projekts grundläggande egenskaper, inklusive vilket redigeringsläge som används för att bearbeta video, storlek på bildruta, proportioner, räkningstid (visningsformat) och uppspelningsvideo (tidsvärde). Inställningarna ska överensstämma med vanliga källmedier i projektet (t.ex. om merparten av tagningarna är DV använder du redigeringsläget för DV-uppspelning). Om du ändrar dessa inställningar godtyckligt kan det leda till kvalitetsförlust.

Allmänna inställningar inkluderar följande alternativ.

Redigeringsläge Identifierar den tv-standard och det format som valts för projektet. Följande inställningar för videoförhandsgranskning kan inte ändras eftersom de avgörs av redigeringsläget: Tidsvärde, Bildrute Storlek, Pixelproportioner, Fält och Samplingsfrekvens.

Obs! Inställningarna för redigeringsläge representerar specifikationerna för källmediet, inte de slutgiltiga utgångsinställningarna. Ange utgångsinställningar när du exporterar ett projekt.

Tidsvärde Anger tidsindelningarna som används för att beräkna tidspositionen för varje redigering: 25 för PAL (europeisk standard) och 29,97 för NTSC (nordamerikansk och japansk standard).

Uppspelningsinställningar Den här knappen är tillgänglig när du använder en DV-förinställning, ett redigeringsläge för dv eller installerar ett plugin-program som tillhandahåller ytterligare uppspelningsfunktioner. Om du använder ett DV-redigeringsläge anger det här alternativet var du vill spela upp dina förhandsgranskningar: på DV-kameran (eller annan ansluten enhet) eller på skrivbordet. Information om uppspelningsinställningarna som är tillgängliga för plugin-program från andra tillverkare finns i dokumentationen från tillverkaren av plugin-programmet.

Bildrutorstorlek Anger måtten, i pixel, för bildrutor när du spelar upp projekt. I de flesta fall bör bildrutorstorleken för projektet överensstämma med bildrutorstorleken för källmediet. Du kan inte ändra bildrutorstorleken för att kompensera för en långsam uppspelning, men du kan justera uppspelningsinställningarna genom att högerklicka/Ctrl-klicka på monitorpanelen och välja Uppspelningsinställningar. Du kan även justera bildrutorstorleken för det slutgiltiga resultatet genom att ändra exportinställningarna.

Pixelproportioner Ställer in proportioner för individuella pixlar. Proportionerna bestäms av videoformatet: PAL eller NTSC. Om du använder pixelproportioner som är annorlunda jämfört med videon, kan det hända att videon spelas upp återges med förvrängning. Läs mer i "[Om proportioner](#)" på sidan 62.

Fält Anger fältdominans, eller visningsordningen för två sammanflätade fält i varje ruta. Adobe Premiere Elements hämtar DV-film med fält, även om filmen spelades in som en progressiv skanning.

Visningsformat (video) Anger hur tiden visas under projektet. Tidvisningsalternativet motsvarar standarder för redigering av video och film. Välj drop frame-tidskod 30 fps för DV NTSC-video. Välj tidskod 25 fps för DV PAL-video.

Titelsäker yta Anger hur mycket av bildrutekanten som ska markeras som en säker zon för titlar, så att titlarna inte skärs bort på tv-apparater som zoomar bilden något för att förstora den (detta kallas *överskanning*). En rektangel med korsstreck markerar titelns säkerhetszon när du klickar på knappen Säkerhetszoner på monitorpanelen. Titlar förmodas vanligtvis kräva en bredare säker zon än åtgärd.

Rörelsesäker yta Anger hur mycket av bildrutekanten som ska markeras som en säker zon för åtgärd, så att åtgärden inte skärs bort på tv-apparater som zoomar bilden något för att förstora den. En rektangel markerar åtgärdens säkra zon när du klickar på knappen för säkra zoner på monitorpanelen.

Samplingsfrekvens Identifierar samplingsfrekvensen för ljud som definieras av projektförinställningen. I allmänhet ger högre frekvenser bättre ljudkvalitet när du spelar upp ljud i projekt, men de kräver mer diskutrymme och bearbetning. Försök med att spela in ljud med en samplingsfrekvens med hög kvalitet och hämta ljud vid den frekvens som det spelades in på.

Visningsformat (ljud) Anger om ljudtidsvisningen mäts genom användning av ljudsamplingar eller millisekunder. Som standard visas tiden i ljudsamplingar, men den kan visas i tusendels sekunder för precision på samplingsnivå när du redigerar ljud.

Hämtningsinställningar

Hämtningsinställningar (Redigera > Projektinställningar > Hämta) kontrollerar hur video och ljud överförs direkt från ett kassettdäck eller DV-videokamera. (Övriga projektinställningspaneler påverkar inte hämtning.)

Inställningar för Videoåtergivning

Inställningarna för videoåtergivning styr den bildkvalitet, de komprimeringsinställningar och det färgdjup som används i Adobe Premiere Elements när du spelar upp video från tidslinjen eller scenvyn.

Du kommer åt inställningarna genom att välja Redigera > Projektinställningar > Videoåtergivning. Inställningarna har följande alternativ:

Högsta bitdjup Anger att upp till 32-bitars bearbetning kan användas i Adobe Premiere Elements, även om projektet använder ett lägre bitdjup. Om du markerar det här alternativet ökas precisionen men prestanda minskas.

Filformat Specificerar format på förhandsgranskningsvideon.

Kompressor Identifierar den codec (komprimerare/expanderare) som används i Adobe Premiere Elements när du förhandsgranskar filmer. Codecenheten definieras av projektförinställningen. Du kan inte ändra den, eftersom den måste överensstämja med DV-standard.

***Obs!** Om du använder ett klipp i videoprogrammet utan att använda effekter eller ändra egenskaper för bildrutor eller tid, används klippets ursprungliga codec för uppspelning i Adobe Premiere Elements. Om du gör ändringar som kräver omräkning av varje bildruta används den codec som identifieras här.*

Optimera stillbilder Markera det här alternativet om du vill använda stillbilder effektivt i projekt. Till exempel om en stillbild har en längd på 2 sekunder i ett projekt som har ställts in på 30 fps skapas en bildruta på 2 sekunder i stället för 60 bildrutor i Adobe Premiere Elements med 1/30 sekunder vardera. Avmarkera det här alternativet om projekt uppvisar uppspelningsproblem när stillbilder visas.

Ånga ändringar

Ånga förändringar inkrementellt

Om du ändrar dig angående en redigering eller effekt finns flera sätt att ånga arbetet på i Adobe Premiere Elements. Du kan bara ånga de åtgärder som ändrar videoinnehåll. Du kan t.ex. ånga en redigering, men inte att du har rullat i en panel.

- Om du vill ånga eller göra om den senaste ändringen väljer du Redigera > Ånga. (Du kan sekventiellt ånga en serie med senaste ändringar.)
- Om du vill ånga en ändring och alla efterföljande ändringar som utförts sedan du senast öppnade ett projekt tar du bort den ändringen från historikpanelen.
- Om du vill stoppa en ändring som bearbetas i Adobe Premiere Elements (till exempel när du ser en förloppsindikator) trycker du på Esc.
- Du ångrar alla ändringar som har gjorts sedan du senast sparade projektet genom att välja Arkiv > Återgå.

 Du ångrar ändringar som har gjorts innan du senast sparade ett projekt genom att försöka öppna en tidigare version i mappen Spara automatiskt i Premiere. Välj sedan Arkiv > Spara som för att spara projektet utanför mappen Spara automatiskt i Premiere. Antalet ändringar som du kan ånga beror på inställningarna för Spara automatiskt.

Ånga en tidigare ändring

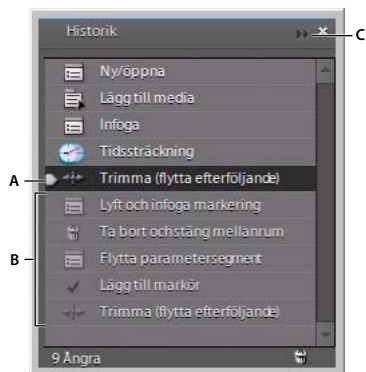
På historikpanelen registreras ändringarna som du gör i ett projekt. Exempel: Varje gång som du lägger till ett klipp, infogar en markör eller använder en effekt läggs åtgärden till längst ned i listan på historikpanelen. Verktyget eller kommandot som du har använt visas på panelen tillsammans med en identifieringsikon. Du kan använda panelen för att snabbt ånga flera ändringar. När du väljer en ändring på panelen återgår projektet till den status som gällde vid tidpunkten för ändringen. De senare ändringarna blir grå och försvinner när du gör ännu en ändring.

På historikpanelen registreras ändringar endast för den aktuella sessionen. Om du stänger ett projekt eller väljer kommandot Återgå rensas historikpanelen. De flesta ändringar visas på panelen, dock inte individuella ändringar i vissa paneler, och inte heller programomfattande ändringar som inställningar i Inställningar.

- Visa historikpanelen genom att välja Fönster > Historik.
- Välj en ändring på historikpanelen genom att klicka på den.
- Om du vill ta bort en markerad ändring klickar du på ikonen Ta bort  och sedan på OK.

Projekt

- Du flyttar runt på historikpanelen genom att dra i skjutreglaget eller rullningslistan på panelen. Du kan också välj Stega framåt eller Stega bakåt på historikpanelens meny.
- Om du vill ta bort alla ändringar från historikpanelen väljer du Rensa historik på historikpanelens meny och klickar sedan på OK.



Lista över ändringar på historikpanelen

A. Vald ändring B. Senare ändringar som ska ersättas med nästa ändring C. Historikpanelens meny

Spara och säkerhetskopiera projekt

Spara ett projekt

När du sparar ett projekt sparas dina redigeringsbeslut, referenser till källfiler och det senaste arrangemanget av paneler. Skydda arbetet genom att spara ofta.

- Om du vill spara det aktuella projektet väljer du Arkiv > Spara.
- Om du vill spara en kopia av ett projekt och fortsätta att arbeta med den nya kopian väljer du Arkiv > Spara som. Ange en plats och ett filnamn och klicka sedan på Spara.
- Du sparar en kopia av ett projekt och fortsätter att arbeta med det ursprungliga projektet genom att välja Arkiv > Spara en kopia, ange en plats och ett filnamn. Klicka sedan på Spara.



Ställ in ett virtuellt minne för att ange var Adobe Premiere Elements sparar projektrelaterade filer, t.ex. hämtad video och ljud samt video- och ljudförhandsgranskning.

Fler hjälpavsnitt

”Ställa in ett virtuellt minne” på sidan 35

Säkerhetskopiera ett projekt med Spara automatiskt

Aktivera alternativet Spara automatiskt för att enklare kunna ompröva olika redigeringsbeslut eller återställa ett projekt efter en krasch. Med det här alternativet sparas automatiskt säkerhetskopierade projektfiler i mappen Spara automatiskt i Adobe Premiere Elements med angivet tidsintervall. Du kan exempelvis konfigurera så att en säkerhetskopia sparas på Adobe Premiere Elements varje kvart och då skapas en serie med filer som representerar projektets status vid varje intervall.

Spara automatiskt är ett alternativ till kommandot Ångra, beroende på hur mycket projektet ändras mellan varje sparning. Projektfiler är små jämfört med källvideofiler, och därför upptar arkivering av många versioner av ett projekt relativt lite diskutrymme.

- 1 Välj Redigera > Inställningar > Spara automatiskt/Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Spara automatiskt.
- 2 Gör något av följande och klicka sedan på OK:
 - Välj Spara projekt automatiskt och skriv antalet minuter som projektet ska sparas efter.
 - Skriv ett nummer för Högsta antal projektversioner för att ange hur många versioner av varje projektfil som du vill spara. Om du exempelvis skriver 5 sparas fem versioner av varje projekt som du öppnar i Adobe Premiere Elements.

Obs! Varje gång du öppnar ett projekt måste du spara det minst en gång för att Spara automatiskt ska aktiveras.

Öppna ett projekt som sparats med Spara automatiskt

- 1 Gör något av följande:
 - Starta Adobe Premiere Elements och klicka på Öppna projekt i Välkomstkärmen.
 - Välj Arkiv > Öppna Projekt i Adobe Premiere Elements.
- 2 Öppna filen i mappen Spara automatiskt i projektmappen i Adobe Premiere Elements. (Om det inte finns några tillgängliga filer kan inställningen Spara automatiskt vara inaktiv.)

Obs! Första gången du startar Adobe Premiere Elements efter en krasch tillfrågas du om du vill öppna den senaste versionen av projektet som sparats av Spara automatiskt.

Fler hjälpavsnitt

[”Öppna ett projekt”](#) på sidan 20

Arbeta med virtuellt minne

Om virtuellt minne

När du redigerar ett projekt används diskutrymmet av Adobe Premiere Elements för att spara virtuella minnesfiler för projektet, t.ex. hämtade video- och ljudfiler, anpassat ljud och förhandsgranskningsfiler. Anpassade ljudfiler och förhandsgranskningsfiler används i Adobe Premiere Elements för att optimera prestanda, vilket möjliggör redigering i realtid, hög bearbetningskvalitet och effektiva utdata. Alla virtuella minnesfiler bevaras över arbetssessioner. Om du tar bort anpassade ljudfiler återskapas de automatiskt i Adobe Premiere Elements. Om du däremot tar bort förhandsgranskningsfiler återskapas dessa inte automatiskt.

Som standard lagras virtuella minnesfiler när du sparar ett projekt. Det virtuella minnesutrymme som krävs ökar när filmen blir längre och mer komplex. Om datorn har flera diskar kan du använda kommandot Redigera > Inställningar > Virtuellt minne/Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Virtuellt minne för att ange vilka diskar som ska användas av Adobe Premiere Elements för dessa filer. För att få bästa möjliga resultat bör du ställa in det virtuella minnet i början av projektet, innan du börjar hämta eller redigera material.

Typer av virtuellt minne

Du kan förbättra prestanda genom att ställa in varje virtuell minnestyp på en annan disk, men du kan också ange mappar på samma disk. Välj Redigera > Inställningar > Virtuellt minne/Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Virtuellt minne för att ange följande alternativ för virtuellt minne.

Hämtad video Mapp eller disk för videofiler och stillbildsfilerna för stop motion som du hämtar med hämtningspanelen.

Inspelat ljud Mapp eller disk där ljudfiler som du hämtar med hämtningspanelen lagras.

Förhandsgranskningar av video Mapp eller disk för förhandsgranskningsfiler för video som skapas när du använder kommandot Tidslinje > Återge arbetsyta, exporterar till en filmfil eller till en DV-enhet. Om det förhandsgranskade området innehåller effekter återges effekterna med full kvalitet i förhandsgranskningsfilen.

Förhandsgranskningar av ljud Mapp eller disk för förhandsgranskningsfiler för ljudfiler som skapas när du använder kommandot Tidslinje > Återge arbetsyta, använder kommandot Klipp > Ljudalternativ > Återge och ersätt, exporterar till en filmfil eller till en DV-enhet. Om det förhandsgranskade området innehåller effekter återges effekterna med full kvalitet i förhandsgranskningsfilen.

Mediecache Mapp eller disk för toppvärdesfiler för ljud, filer för anpassat ljud, videoindexfiler och andra filer som skapas i Adobe Premiere Elements för bättre prestanda vid läsning av mediefiler.

Dvd-kodning Mapp eller disk för kodade video- och ljudfiler som skapas när du skapar en dvd.

Obs! Adobe Premiere ElementsI placerar förhandsgranskningsfiler, kodade filer, mediecachefiler och andra typer av filer i undermappar inuti den mapp du anger för de olika filtyperna. Varje undermapp får ett namn som motsvarar den typ av virtuella minnesfiler den innehåller.

Ställa in ett virtuellt minne

Du konfigurerar virtuellt minne i delen Virtuellt minne i dialogrutan Inställningar. Innan du ändrar inställningar för virtuellt minne kan du kontrollera mängden ledigt diskutrymme på den valda volymen genom att titta i rutan till höger om sökvägen. Om sökvägen är för lång för att läsa placerar du pekaren över sökvägsnamnet och hela sökvägen visas i en verktygsbeskrivning.

- 1 Välj Redigera > Inställningar > Virtuellt minne/Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Virtuellt minne.
- 2 För varje typ av virtuellt minne anger du en diskplats där motsvarande filer sparas i Adobe Premiere Elements. Välj ett av följande alternativ på snabbmenyn:

Mina dokument Lagrar virtuella minnesfiler i mappen Mina dokument.

Samma som projekt Lagrar virtuella minnesfiler i samma mapp som projektet lagras.

Anpassad Anger att den aktuella sökvägen inte finns på snabbmenyn. Den aktuella sökvägen ändras inte förrän du klickar på Bläddra för att ange en tillgänglig diskplats.

Maximera prestanda för virtuellt minne

- Om datorn endast har en hårddisk bör du låta alla alternativ för virtuellt minne vara på standardinställningarna.
- Om den har fler än en hårddisk väljer du stora, sekundära hårddiskar för det virtuella minnet i stället för den huvudsakliga startdisken. I Adobe Premiere Elements kan du placera varje typ av virtuellt minne på en egen disk (exempelvis en disk för hämtad video och en annan för inspelat ljud).
- Defragmentera virtuella minnen regelbundet med hjälp av verktyget Diskdefragmenteraren i Windows eller något program från en annan tillverkare. Om du vill använda verktyget Diskdefragmenteraren väljer du Start > Program > Tillbehör > Systemverktyg > Diskdefragmenteraren. Mer information hittar du i dokumentationen för Windows eller för det program du använder.

- Ange den snabbaste hårddisken för hämtning av media och lagring av virtuella minnesfiler. Du kan använda en långsammare disk för ljudförhandsgranskningsfiler och projektfilen.
- Ange endast diskar som är inkopplade till datorn. En hårddisk i ett nätverk är vanligtvis för långsam. Undvik att använda flyttbara medier som virtuellt minne eftersom de virtuella minnesfilerna alltid måste vara tillgängliga för Adobe Premiere Elements. Virtuella minnesfiler bevaras för varje projekt, även när du stänger projektet. Dessa filer återanvänds i Adobe Premiere Elements när du öppnar det projekt som är kopplat till dem på nytt. Om virtuella minnesfiler är lagrade på flyttbara media och dessa media kopplas från enheten är det virtuella minnet inte längre tillgängligt för Adobe Premiere Elements.
- Trots att du kan dela upp en enskild disk i partitioner och konfigurera de olika partitionerna som olika virtuella minnen förbättrar detta inte prestanda, eftersom den enskilda diskmekanismen utgör en flaskhals. Konfigurera virtuella minnesvolymen på fysiskt separata enheter för bästa resultat.

Kapitel 4: Hämta video

Hämta innebär att spela in video och ljud direkt till en hårddisk från en DV- eller HDV-videokamera, webbkamera eller annan WDM-enhet (Windows Driver Model). Adobe Premiere Elements identifierar automatiskt den anslutna hämtningsenheten och anger alla hämtningsinställningar utifrån detta. På hämtningspanelen kan du fjärrstyra enheten, vilket gör det lättare att spela upp, hämta, pausa och stoppa videon på enheten.

Fler hjälpavsnitt

”[Importera och lägga till media](#)” på sidan 49

Förbereda för hämtning

Det här behöver du för att hämta video

Innan du hämtar video bör du kontrollera att datorn är korrekt konfigurerad för att arbeta med digital video genom att följa de här allmänna riktlinjerna:

Viktigt! En uppdaterad lista över systemkrav samt hjälp om felmeddelanden finns i kunskapsdatabasen med supportfrågor på www.adobe.com/support.

DV- eller HDV-videokamera, webbkamera eller WDM-enhet Titta i dokumentationen för videokameran om du är osäker på om den är digital eller analog.

Obs! Om du har en analog källa (till exempel en videobandspelare) måste du konvertera den till digital video först och sedan importera den till Adobe Premiere Elements.

Datoranslutningar och kablar För att du ska kunna ansluta DV- eller HDV-videokameran måste datorn ha ett av följande:

- IEEE 1394-port och kabel (kallas även FireWire eller i.LINK)



IEEE 1394-port och kabel

- USB 2.0-port med en USB videoklass 1.0-drivrutin installerad (kallas även USB 2.0)

Hämta video

USB 2.0-port med en USB videoklass 1.0-drivrutin installerad

Använd alltid IEEE 1394, om möjligt. Alla videokameror fungerar inte med USB. Många datorer inkluderar ett internt IEEE 1394-kort. Om dator inte har det kan du köpa och installera ett själv.

Obs! Om du hämtar med USB 2.0-porten, och kameran visas som offline, har kameran troligtvis inte USB videoklass 1.0-drivrutinen. Hämta med FireWire i stället eller besök kunskapsbasen med supportfrågor på Adobe.com för mer information.

Hårddiskhastighet DV-formaterade data skickas med en hastighet på 3,6 MB per sekund. Hårddiskens dataöverföringshastighet (förkortas ofta till *datahastighet*) bör uppfylla eller överskrida den här hastigheten om den ska kunna hämta DV. För att uppnå den här hastigheten måste hårddisken kunna arbeta vid 7 200 rpm. De flesta hårddiskar som tillverkats under de senaste fem åren har den kapaciteten. Dokumentation till datorn eller hårddisken innehåller information om hårddiskens hastighet.

Hårddiskutrymme Fem minuters DV-AVI-video tar upp ungefär 1 GB hårddiskutrymme. Se till att du har tillräckligt med ledigt utrymme, inte bara för det källmaterial som ska hämtas, utan även för förhandsgranskningsfilerna och den färdiga återgivna filmen, samt dvd- eller Blu-ray-mapparna om du väljer att skapa dessa. Minst 4,5 GB rekommenderas. Defragmentera hårddisken regelbundet. Om du skriver till en fragmenterad disk kan det uppstå avbrott i hårddiskens skrivhastighet så att du förlorar bildrutor under hämtningen. Du kan använda defragmenteringsverktyget som ingår i Windows.

Obs! Kontrollera att du har tillräckligt med ledigt utrymme på hårddisken för den filmlängd du vill hämta innan du påbörjar hämtningen. Mängden ledigt hårddiskutrymme visas på hämtningspanelen innan hämtningen påbörjas. Under hämtningen visas längden på det material som kan hämtas till det tillgängliga hårddiskutrymmet.

Externa hårddiskar Vi rekommenderar hämtning till en extern hårddisk. Om du måste använda en extern hårddisk ska du kontrollera att kablarna kan hantera enhetens datahastigheter och rotationshastigheter och använda UMDA 133 IDE/SATA-enheter med stora kapaciteter som enbart är dedikerade till video.

Obs! Videofilmer från andra kameror kan importeras med den videoimporterare som öppnas när du klickar på Flip, AVCHD, kameror och telefoner på panelen Hämta media. Du kan hämta foton med fotonhämtdaren.

Fler hjälpavsnitt

”[Lägga till videofilmer med Videoimporteraren](#)” på sidan 50

”[Hämta media till projektet](#)” på sidan 49

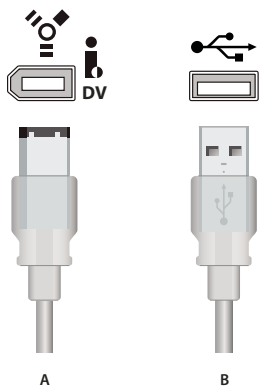
”[Filtyper som stöds för import](#)” på sidan 54

”[Felsökning](#)” på sidan 288

”[Konvertera analog video till digital video](#)” på sidan 45

Ansluta videokameran till datorn

Du kan du hämta digitalvideo, ljud eller bådadera med Adobe Premiere Elements från olika typer av enheter via en IEEE 1394-port (rekommenderas) eller en USB 2.0-port. De flesta DV- och HDV-videokameror och bandenheter (och de flesta webbkameror) har de här portarna. IEEE 1394-porten på videokameran kan vara märkt med DV IN/OUT, iLink eller IEEE 1394. USB 2.0-porten är märkt med USB-ikonen .



Portar och utgångar för hämtning av digitalt ljud, digital video och digitala stillbilder
A. IEEE 1394 B. USB

1 Gör något av följande, beroende på hämtningsenheten som du använder:

DV-videokameror Anslut DV-videokameran till datorns IEEE 1394-port med en IEEE 1394-kabel. Vissa videokameror kan fungera med en USB 2.0-port och en USB-kabel, men du bör använda IEEE 1394. Om videokameran har både en IEEE 1394-port och en USB-port använder du IEEE 1394-porten för videohämtning.

Obs! Anslut inte en videokamera till både IEEE 1394- och USB 2.0-portar samtidigt.

HDV-videokamera Anslut HDV-videokameran till datorns IEEE 1394-port med en IEEE 1394-kabel. Du kan inte hämta HDV-video via USB-portar.

Webbkamera eller WDM-enhet (endast Windows) Anslut webbkameran eller den andra WDM-enheten till datorns USB-port med en USB-kabel. Du kan hämta video eller stillbilder från webbkameror med USB 1.0-portar.

Analog enhet Anslut den analoga enheten till en AV DV-konverterare eller digital videokamera med analoga uttag och kontakter. Anslut AD DV-konverteraren eller den digitala kameran till datorns IEEE 1394-port med en IEEE 1394-kabel.

Obs! Om datorn saknar inbyggd IEEE 1394- eller USB 2.0-port, eller om videokameran inte har rätt kabel, kan du köpa en i en datorbutik, kamerabutik eller en elektronikaffär.

2 Använd strömadaptern för att aktivera IEEE 1394-porten om kameran kräver det.

Obs! Vissa videokameror kan försättas i viloläge eller något annat passivt läge om de inte aktiveras under en viss tid när de är i kameraläget, trots att de är anslutna till en strömadapter.

Fler hjälpavsnitt

[”Spela in en berättarröst”](#) på sidan 241

[”Lägga till videofilmer med Videoimporteraren”](#) på sidan 50

Förbereda ett projekt för videohämtning

Innan du hämtar digitalvideo måste du skapa ett projekt med en förinställning som matchar det format (DV eller HDV), den tv-standard (NTSC eller PAL) och det bildformat (standard 4:3 eller widescreen 16:9) som användes när materialet spelades in.

1 Gör något av följande:

- Klicka på Nytt projekt på välkomstskärmen.
- Välj Arkiv > Nytt > Projekt.

2 Skriv in ett namn på projektet i dialogrutan Nytt projekt och klicka sedan på Ändra inställningar.

3 Välj en förinställning (utöka förinställningsmapparna för att visa alla förinställningar) och klicka sedan på OK.

Obs! Förinställningen Videokamera med hårddisk/Flash-minne använder omvänd fältordning. Se till att använda dessa förinställningar om videoinspelningen använder det övre fältet först.

Fler hjälpavsnitt

[”Starta ett nytt projekt”](#) på sidan 19

[”Skapa eller ändra projektets förinställningar”](#) på sidan 29

[”Om projektinställningar och förinställningar”](#) på sidan 28

Om tidskod

När du filmar en video är det viktigt att förstå grunderna för tidskod. Tidskoden representerar en bildrutas plats i ett videoklipp. Många videokameror spelar in tidskod som en del av videosignalen. Tidskodsformatet baseras på antalet bildrutor per sekund (fps) som videokameran spelar in samt antalet bildrutor per sekund i videon under uppspelning. Video har en standardbildrutefrekvens på antingen 29,97 fps för NTSC (den nordamerikanska och japanska tv-standard) eller 25 fps för PAL (den europeiska tv-standard). Tidskoden beskriver bildrutans plats i formatet timmar:minuter:sekunder:bildrutor. Tidskoden 01:20:15:10 anger till exempel att den visade bildrutan finns en timme, 20 minuter, 15 sekunder och tio bildrutor in i scenen.

Hämta video

Översikt över hämtningspanelen

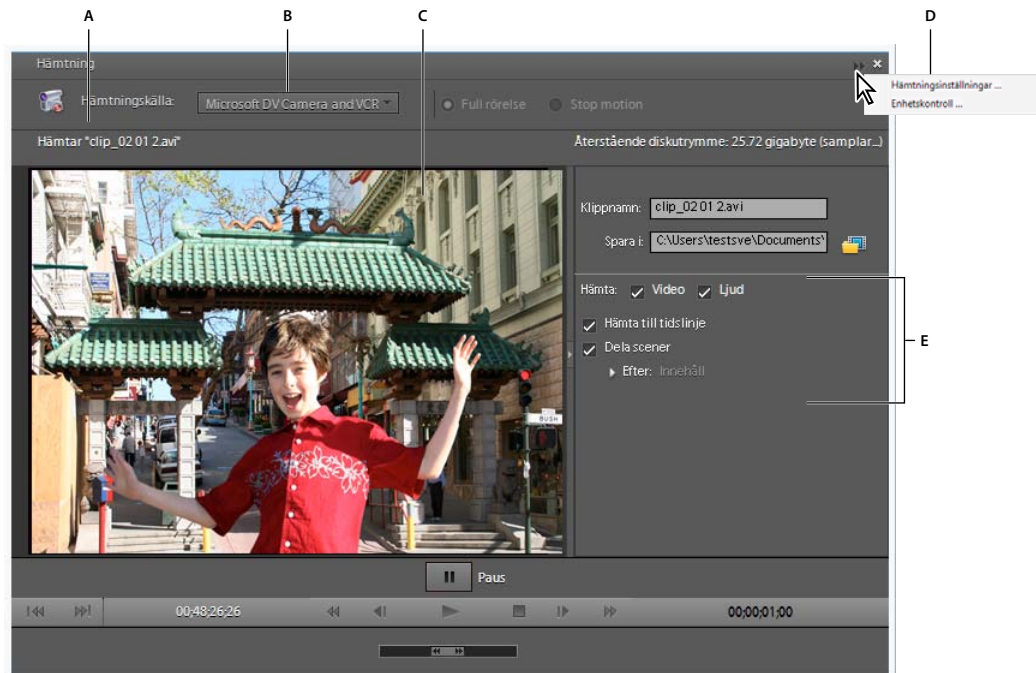
Använd hämtningspanelen om du vill övervaka videon och få tillgång till alla hämtningskommandon. Den anslutna hämtningsenheten identifieras automatiskt i Adobe Premiere Elements, och det visas ett varningsmeddelande om något är fel.

På den här panelen finns ett förhandsgranskningsområde för video, inspelningskontroller, en funktion för visning av diskutrymme samt visning av tidskod. På höger sida av hämtningspanelen kan du ange hämtningsinställningar.

Öppna hämtningspanelen genom att klicka på Ordna på aktivitetspanelen, klicka på Hämta media  och välj något av följande:

-  DV-videokamera
-  HDV-videokamera
-  Webbkamera eller WDM-enhet

Obs! WDM-enheter stöds bara på Windows.

Hämta video

Hämtningspanelen

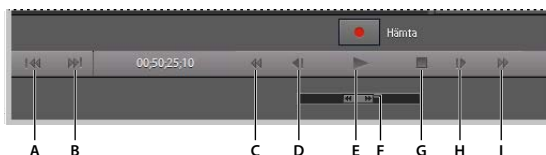
A. Statusområdet B. Hämta källmeny C. Förhandsgranskningsområdet D. Hämtningsinställningar E. Menyn på hämtningspanelen

Fler hjälpavsnitt

”[Felsökning](#)” på sidan 288

Hämta film med enhetskontroll

Att hämta film med *enhetskontroll* innebär bara att du använder kontrollerna (spela upp, spola framåt, spola bakåt, pausa, stopp, spela in och så vidare) på hämtningspanelen för att styra enheten, i stället för att använda kontrollerna på själva enheten. Enhetskontroll är ett praktiskt sätt att hitta och hämta scener.



Kontroller på hämtningspanelen

A. Föregående scen B. Nästa scen C. Spola tillbaka D. Stega bakåt E. Spela upp F. Spolning G. Stopp H. Stega framåt I. Snabbspolning framåt

Du kan använda enhetskontroll med DV- och HDV-filmkameror och kassettenheter när du ansluter dem till IEEE 1394-porten (rekommenderas) eller USB-porten. Om du ansluter till USB-porten och inte kan använda enhetskontroll använder du IEEE 1394-porten i stället.

Om enheten inte använder de här portarna är enhetskontroll inte tillgängligt, och du måste hämta med kontrollerna på själva enheten.

Hämta video

Om du bara hämtar vissa delar av bandet, i stället för att hämta hela bandet, bör du hämta minst 3 sekunders extra tagning (kallas *handtag*) i början och slutet av hämtningen, så att du får en marginal om något fel inträffar vid hämtningen. Handtagen ger även renare övergångar och mer flexibilitet när du trimmar klipp.

- 1 Anslut DV-, HDV- eller WDM-videokameran eller webbkameran till din dator.
- 2 Slå på videokameran och ställ in den i uppspelningsläget som kan vara märkt med antingen VTR, VCR eller Play. Du kan också ha den i inspelningsläge.
- 3 Starta Adobe Premiere Elements.
- 4 Välj Nytt projekt eller Öppna projekt på välkomstkärmen.
- 5 Klicka på Ordna > Hämta media och välj DV-videokamera, HDV-videokamera eller Webbkamera eller WDM-enhet.

Den anslutna enheten identifieras automatiskt i Adobe Premiere Elements, och det visas ett varningsmeddelande om något är fel. Om du har anslutit mer än en enhet väljer du enheten från menyn Hämtningskälla.

- 6 (Valfritt) Välj eller ställ in något av följande på hämtningspanelen:

Klippnamn Anger namn på det hämtade klippet.

Spara i Anger i vilken mapp de hämtade klipp ska sparas.

Hämta till tidslinje När du hämtar till tidslinjen monteras alla hämtade klipp automatiskt på tidslinjen i den ordning de hämtas, vilket innebär att det går snabbt att förbereda filmen för redigering. Du kan inaktivera det här alternativet om du tänker placera klipp i en annan ordning än den på originalbandet.

Dela scener Delar scener i separata scener utifrån tidskodinformation eller videoinnehållsinformation. När du väljer det här alternativet delas scenerna automatiskt upp när hämtningen är klar. *Tidskod* identifierar scener utifrån när knappen Spela in trycktes ned under inspelning. *Innehåll* identifierar scener utifrån ändringar i innehållet. Du kan identifiera scener i HDV- eller WDM-video när du har hämtat film med kommandot Scenidentifiering efter innehåll.

Hämtningsinställningar (Menyn på hämtningspanelen) Dessa ställs in automatiskt utifrån den anslutna enheten, men du kan ändra dem om nödvändigt. De här inställningarna anger format på videokällan från menyn Hämtningsformat: DV-hämtning, HDV-hämtning eller WDM-hämtning (använd WDM för webbkamerahämtning).

- 7 Hitta alla scener du vill hämta genom att utföra något av följande:

- Dra visningen av positionens aktuella tidskod eller klicka på den och ange den tidskod du vill ha.
- (Endast Windows) Gå till nästa eller föregående scen genom att klicka på Nästa scen  eller Föregående scen .

Obs! Om du aktiverar något annat programfönster än hämtningspanelen avbryts hämtningen. Öppna inga andra fönster om du vill att hämtningen ska fortsätta utan avbrott.

- 8 Klicka på Hämta.

En förhandsgranskning av visas på hämtningspanelen. Om videon av någon anledning inte kan visas på hämtningspanelen, kommer en standardbild med meddelandet "Spelas på videomaskinvara" att visas och du kan se uppspelningen på HDV-enheten.

- 9 Om du vill avbryta hämtningen innan bandet är slut klickar du på Paus.

- 10 (Valfritt) Gör något av följande:

- Om du väljer scenidentifiering använder du knapparna Nästa scen och Föregående scen för att flytta till nästa scen du vill hämta.

- Om du inte valde Scenidentifiering och om du bara hämtade ett avsnitt av videon kan du upprepa den här proceduren för att leta efter och hämta fler videoavsnitt.

11 När du är klar med hämtningen stänger du hämtningspanelen.

De hämtade klippen visas i projektvyn på aktivitetspanelen och på arbetsytan Ordna.



Om du vill använda kontrollerna på hämtningspanelen med hjälp av tangentbordet hittar du genvägar för respektive kontrollknapp i verktygstipset. (Håll pekaren över en knapp om du vill visa verktygstipset.)

Fler hjälpsnitt

”[Dela scener efter tidskod eller innehållsändring](#)” på sidan 44

Ändra inställningar för enhetskontroll

Enhetskontrollinställningarna ställs in med optimerade värden. Enhetsinformationen hämtas direkt från den anslutna enheten (till exempel en DV-videokamera eller webbkamera). Om du vill kan du även ange en annan typ av enhet för hämtning eller ändra inställningarna för enheten. Du kan även ändra inlednings- och tidskodförskjutning. När inställningarna för projektenheter inte matchar de som gjorts för kameran visas ett varningsmeddelande om att resultaten kanske inte blir optimerade.

- ❖ Välj Redigera > Inställningar > Enhetskontroll/Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Enhetskontroll, eller välj Enhetskontroll på hämtningspanelens meny, och ange något av följande:

Enheter Anger från vilken typ av enhet du hämtar materialet. Om du använder IEEE 1394-hämtning väljer du Kontroll av DV/HDV-enhet. Om du använder USB 2.0-hämtning väljer du USB videoklass 1.0 - Enhetskontroll.

Inledning Anger antalet sekunder du vill rulla bandet i Adobe Premiere Elements före angiven starttid, så att enheten kan uppnå en konstant hastighet. Bandet spelas upp under den angivna tiden innan inspelningen börjar.

Tidskodsförskjutning Anger antalet bildrutor som ska justeras i den tidskod som är inbyggd i den hämtade videon, så att det motsvarar samma tidskodssiffra för samma bildruta på källbandet.

Hämta material utan enhetskontroll

Om enheten med källmaterialet inte har någon IEEE 1394- eller USB 2.0-port, och om du inte använder seriell enhetsstyrning för att styra en analog enhet, kan du inte använda kontrollerna på hämtningspanelen för att hämta filmen. Då får du i stället använda enheten manuellt för hämtning. Du kan också hämta livevideoströmmar från videokameror i kameraläge och från enheter som webbkameror.

- 1 Anslut enheten till datorn.
- 2 Klicka på Ordna > Hämta media och välj DV-videokamera, HDV-videokamera eller Webbkamera eller WDM-enhet.
- 3 (Valfritt) Välj eller ställ in något av följande på hämtningspanelen.

Klippnamn Anger namn på det hämtade klippet.

Spara i Anger i vilken mapp de hämtade klipp ska sparas.

Hämta: video ljud Anger om video, ljud eller båda hämtas.

Hämta till tidslinje När du hämtar till tidslinjen monteras alla hämtade klipp automatiskt på tidslinjen i den ordning de hämtas, vilket innebär att det går snabbt att förbereda filmen för redigering. Du kan inaktivera det här alternativet om du tänker placera klipp i en annan ordning än den på originalbandet.

Dela scener Delar scener i separata scener utifrån tidskodinformation eller videoinnehållsinformation. När du väljer det här alternativet delas scenerna automatiskt upp när hämtningen är klar. *Tidskod* identifierar scener utifrån när

knappen Spela in trycktes ned under inspelning. *Innehåll* identifierar scener utifrån ändringar i innehållet. Du kan identifiera scener i HDV- eller WDM-video när du har hämtat film med kommandot Scenidentifiering efter innehåll.

Hämtningsinställningar (Menyn på hämtningspanelen) Dessa ställs in automatiskt utifrån den anslutna enheten, men du kan ändra dem om nödvändigt. De här inställningarna anger format på videokällan från menyn Hämtningsformat: DV-hämtning, HDV-hämtning eller WDM-hämtning (använd WDM för webbkamerahämtning).

4 Välj Enhetskontroll från menyn på hämtningspanelen och välj sedan Ingen från menyn Enheter.

5 Gör något av följande:

- Om enheten är en bandenhet, t.ex. en bandspelare eller videokamera, använder du enhetens egna kontroller för att spela fram bandet till en punkt flera sekunder före den bildruta där du vill påbörja hämtningen. Sätt sedan enheten i pausläge. Tryck sedan på uppspelningsknappen (Play) på enheten och klicka på Hämta på hämtningspanelen.
- Om enheten är en livevideokälla, t.ex. en webbkamera, kontrollerar du att du kan förhandsgranska dess video på hämtningspanelen. Klicka sedan på Hämta på hämtningspanelen.

6 När du ser den punkt där du vill sluta inspelningen väntar du några sekunder för att ge utrymme för redigering och klickar sedan på Paus för att avbryta inspelningen.

De hämtade klippen visas i projektvyn på aktivitetspanelen och på arbetsytan Ordna.

Fler hjälpsnitt

”[Dela scener efter tidskod eller innehållsändring](#)” på sidan 44

Dela scener efter tidskod eller innehållsändring

I Adobe Premiere Elements används scenidentifiering som standard när du hämtar klipp. Du kan välja mellan två typer av scenidentifiering: efter tidskod och efter innehåll.

Tidskod (Standard för DV, inte tillgängligt för HDV eller webbkamera) Identifierar scenavbrott med hjälp av bandets stämpel för tid/datum. (DV- och HDV-kameror lägger till en tids-/datumstämpel till bandet varje gång du trycker på Spela in). När du använder scenidentifiering efter tidskod hämtas ett separat filmklipp för varje scen och placeras i projektvyn på aktivitetspanelen. Scenidentifiering efter tidskod fungerar inte med HDV-klipp, WDM-klipp eller DV-klipp som spelats in genom kopiering från ett annat band (antingen DV till DV eller analogt till DV). På arbetsytan Ordna visas varje scen som ett separat klipp.

Innehåll (Standard för HDV och WDM) Upptäcker pauser med förändringar i innehåll. Den här processen utförs efter hämtningen och kan användas på alla videoklipp i projektvyn. När du använder scenidentifiering efter innehåll läggs nya instanser av klippet till en mapp i projektvyn. Varje instans innehåller hela innehållet, men har trimmats till en scen. Scenidentifiering efter innehåll är projektspecifik. Om du kör scenidentifiering efter innehåll på ett klipp och sedan importerar klippet till ett annat projekt måste du köra scenidentifiering efter innehåll igen. Endast det ursprungliga klippet visas på arbetsytan Ordna.

Även om scenidentifiering efter innehåll inte utförs under hämtning kan du använda det på klipp direkt efter hämtning.

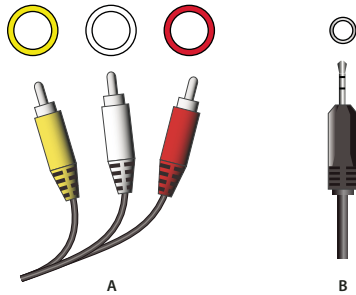
❖ Gör något av följande på hämtningspanelen:

- Välj Dela scener efter > Tidskod.
- Välj Dela scener efter > Innehåll.

När klippen har hämtats och scenerna identifierats visas de trimmade klipp i en mapp i projektvyn på aktivitetspanelen.

Konvertera analog video till digital video

Innan det blev vanligt med DV-videokameror användes oftast videokameror som spelade in analog video på VHS- eller 8-mm band eller andra analoga bandformat. Om du vill använda video från analoga källor i ett Adobe Premiere Elements-projekt måste du först omvandla filmen till digitala data, eftersom Adobe Premiere Elements endast accepterar indata från digitala källor. Om du vill digitalisera materialet kan du antingen använda digitalvideokameran eller en fristående enhet som kan konvertera analogt format till digitalt (AV DV).



Analoga uttag och kontakter

A. Analoga video- och ljudkontakter (RCA) för video (gul), vänster ljud (vit) och höger ljud (röd). **B.** Stereominikontakt, används oftast med stereoljudenheter

Du kan konvertera på följande sätt:

- Använd digitalvideokameran för att skicka en digital signal från en analog ingång. Anslut den analoga källan till en ingång på digitalvideokameran och anslut digitalvideokameran till datorn. Alla digitalvideokameror har inte stöd för den här metoden. Mer information finns i dokumentationen för kameran.
- Använd digitalvideokameran om du vill spela in tagningar från den analoga källan. Anslut den analoga källans utgång till de analoga ingångarna på digitalvideokameran. Spela sedan in de analoga tagningarna på digitalband. När du är klar med inspelningen kan Adobe Premiere Elements hämta materialet från digitalvideokameran. Detta är ett väldigt vanligt tillvägagångssätt. Dokumentationen för kameran innehåller mer information om hur du spelar in från analoga källor.
- Använd datorns ljudkort, om det finns en mikrofoningång, för att spela in ljud från en mikrofon.
- Använd en AV-DV-konverterare om du vill brygga anslutningen mellan den analoga källan och datorn. Anslut den analoga källan till konverteraren och anslut konverteraren till datorn. Adobe Premiere Elements hämtar sedan det digitala materialet. AV-DV-konverterare finns i de flesta större elektronikaffärer.

Obs! Om du hämtar med hjälp av en AV-DV-konverterare måste du kanske genomföra hämtningen utan enhetskontroll.

Hämta video med stop motion och tidsfördröjning

Om video med stop motion och tidsfördröjning

Med en video som har stop motion och tidsfördröjning kan du skapa rörelse i orörliga objekt eller visa en blomma växa och slå ut på bara några sekunder. I det här läget hämtar du enstaka videobildrutor med längre tidsintervall som senare spelas upp med en normal bildruteffrekvens.

Du kan skapa stop motion-animeringar eller en tidsfördröjd video med knappen Stop motion på hämtningspanelen. Du kan hämta bildrutor från ett redan inspelat band eller från en livetagning. Med stop motion-hämtning kan du manuellt välja de filmrutor du vill hämta, tidsfördröjd hämtning hämtar automatiskt rutor vid bestämda intervall. Med tidsfördröjningsläget kan du korta ner ett långt händelseförlopp, t.ex. en solnedgång eller blomning, till en mycket kort sekvens.

Obs! Du kan inte hämta stop motion-video från en HDV-källa. Mer information om stop motion-video finns i hjälpen för Adobe Premiere Elements.

Hämta stop motion-video

- 1 Anslut hämtningsenheten till datorn och slå på den.

Obs! Om du använder en WDM-enhet kan du behöva starta den genom att dubbelklicka på dess ikon i Windows®-mappen Den här datorn. När du gör det kan det öppnas ett videoförhandsgranskningsfönster i Windows. Stäng förhandsgranskningsfönstret innan du fortsätter.

- 2 Om det är en bandenhet gör du något av följande:

- Om du hämtar live från en videokamera ställer du kameran i kameraläge.
- Om du hämtar från videoband ställer du enheten i VTR-, VCR- eller uppspelningsläge.

- 3 Klicka på Ordna > Hämta media och markera den anslutna enheten.

- 4 På hämtningspanelen väljer du Stop motion.

- 5 Klicka på Skapa ny stop motion. En förhandsgranskning av livevideokällan visas i hämtningsfönstret.

- 6 Om du vill hämta från ett videoband spelar du fram bandet till en punkt några sekunder före den första bildruta som du vill hämta och sätter sedan enheten i pausläge. Använd kontrollerna på hämtningspanelen om du har Enhetskontroll. I annat fall använder du enhetens egna kontroller.

- 7 (Valfritt) Välj Hämta till tidslinje på hämtningspanelens meny om du vill att varje ruta läggs till i tidslinjen när den hämtas.

- 8 (Valfritt – endast Windows) Välj Cellanimering längst ned till höger på hämtningspanelen för att visa cellanimeringar (övertäckningar av tidigare hämtade bildrutor). Du kan använda cellanimering för att passa in de former du animerar efter varandra.

- 9 Gör något av följande:

- Om du vill hämta från videoband söker du upp de bildrutor du vill hämta med kontrollerna för uppspelning och paus på hämtningspanelen eller med kontrollerna på själva enheten.
- Om du vill hämta från en livevideokälla riktar du kameran mot önskat objekt och spelar in.

- 10 Klicka på Grip bildruta varje gång hämtningspanelen visar en bildruta som du vill hämta.

Varje bildruta som du hämtar visas i projektvyn och sparas på hårddisken som en BMP-fil med ett sekventiellt nummer i filnamnet.

- 11 Klicka på Stäng  i det övre högra hörnet på hämtningspanelen.

Stoppa och starta stop motion-hämtning

Om du behöver avbryta en stop motion-hämtning från ett videoband kan du fortsätta vid ett senare tillfälle genom att matcha första bildrutan på fortsättningen med den sista bildrutan från föregående session.

- 1 Klicka på Ordna > Hämta media och markera den anslutna enheten.
- 2 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt.

- 3 Dra den sista stillbilden som hämtades under föregående session från projektvyn till förhandsgranskningsfönstret på hämtningspanelen.

Den sista bildrutan läggs över den aktuella videokällan på hämtningspanelen, vilket gör det lätt att justera ett objekt med dess sista bild. När du klickar på Grip bildruta för att starta den nya sessionen numreras den nya, hämtade bildrutan i ordningsföljd baserat på numret på den sista hämtade bildrutan.

Hämta tidsfördröjd video

- 1 Anslut hämtningsenheten till datorn och slå på den.

Obs! Om det är en WDM-enhet kan du behöva starta den genom att dubbelklicka på dess ikon i Windows-mappen Den här datorn. När du gör det kan det öppnas ett videoförhandsgranskningsfönster i Windows. Stäng i så fall det fönstret innan du fortsätter.

- 2 Om det är en bandenhet gör du något av följande:

- Om du hämtar live från en videokamera ställer du kameran i kameraläge.
- Om du hämtar från videoband ställer du enheten i VTR-, VCR- eller uppspelningsläge.

- 3 Klicka på Ordna > Hämta media och markera den anslutna enheten.

- 4 (Valfritt) Välj Hämta till tidslinje om du vill att varje ruta läggs till i tidslinjen när den hämtas.

- 5 Välj Stop motion på hämtningspanelen.

- 6 Klicka på Skapa ny stop motion. En förhandsgranskning av livevideokällan visas i hämtningsfönstret.

- 7 (Valfritt – endast Windows) Välj Cellanimering längst ned till höger på hämtningspanelen för att visa cellanimeringar (övertäckningar av tidigare hämtade bildrutor). Du kan använda cellanimering för att passa in de former du animerar efter varandra.

- 8 Markera alternativet Tidsfördröjning i det nedre vänstra hörnet av hämtningspanelen.

- 9 Klicka på Ställ in tid .

- 10 Under Frekvens drar du valfri tidkontroll (timmar, minuter och sekunder) för att ange intervallet mellan de bildrutor som datorn ska hämta. Om du till exempel ställer in Frekvens till 1 minut hämtas en bildruta varje minut.

- 11 Under Längd drar du valfri tidskontroll för att ange hämtningens längd. Om du till exempel anger 5 timmar hämtas bildrutor med angivet intervall (frekvens) till datorn under 5 timmar.

- 12 Klicka på OK och klicka sedan på knappen Starta tidsfördröjning.

Bildrutor hämtas med den hastighet du anger.

- 13 Klicka på Stäng  längst upp till höger på hämtningspanelen när tidsfördröjningshämtningen är slutförd.

Ta bort föregående stop motion-bildruta eller tidsfördröjd bildruta

När du hämtar stop motion-bildrutor kan du ibland behöva ta bort den senast gripna bildrutan, till exempel om du av misstag har gripit en bildruta med felaktigt motiv.

- ❖ Klicka på Ta bort bildruta  i det nedre vänstra hörnet av hämtningspanelen.

Obs! Du kan ta bort fler bildrutor, från den sist tagna bildrutan och bakåt, genom att klicka på knappen Ta bort bildruta upprepade gånger.

Förhandsgranska en stop motion-film eller tidsfördröjd film

Du kan förhandsgranska en stop motion-film eller tidsfördröjd film när som helst under tiden den skapas. Du kanske vill se om du får önskat resultat eller om du behöver ta bort några bildrutor innan du fortsätter.

- 1 Öppna Stop motion-vyn på hämtningspanelen och välj Förhandsgranska i det nedre högra hörnet av hämtningspanelen.
- 2 Klicka på Spela upp ► på hämtningspanelen.

På hämtningspanelen visas en förhandsgranskning av filmen med de stop motion-bildrutor som du har gripit hittills.

- 3 Avmarkera Förhandsgranska för att återgå till att gripa bildrutor.

Inställningar för stop motion

Du kan välja Inställningar för stop motion på menyn på hämtningspanelen.

Opacitetsnivå Anger opacitetsnivån för Cellanimering. Ange ett högre tal om du vill göra animeringen mindre genomskinlig. Cellanimering lägger över tidigare hämtade rutor i videokällan så att det blir enklare att positionera de figurer som du vill animera.

Obs! Cellanimering är bara tillgängligt på Windows.

Antal lager Anger det antal lager med animeringar som ska visas samtidigt.

Bildrutefrekvens Anger antalet bildrutor per sekund.

Kapitel 5: Importera och lägga till media

Med Adobe Premiere Elements kan du lägga till video, ljud, grafik och stillbilder i projekt från flera olika källor. Du kan importera från livekällor eller bandade källor och från ett flertal olika enheter i analogt och digitalt format.

Lägga till filer i ett projekt

Hämta media till projektet

Du kan lägga till media i projekt på fyra grundläggande sätt:

- *hämta* från band eller livekällor
- *importera* filer från andra typer av lagringsenheter
- *lägga till* från arbetsytan Ordna
- *spela in* berättarröster från en mikrofon.

När du lägger till mediefiler i ett projekt läggs de till i projektvyn och på arbetsytan Ordna. Varje fil representeras av en miniatyrbild, som kallas klipp. Du använder klipp, vare sig de innehåller ljud, video eller stillbilder, när du skapar filmer.

Om du vill lägga till nya media i projektet klickar du på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Hämta media. Använd något av följande alternativ för att lägga till media:

 **DV-videokamera** Hämtar video från en DV-videokamera som är ansluten via FireWire (IEEE 1394) eller USB. Med det här alternativet öppnas fönstret Hämta.

 **HDV-videokamera** Hämtar video från en HDV-videokamera som är ansluten via FireWire (IEEE 1394). Med det här alternativet öppnas fönstret Hämta.

 **Dvd Videokamera eller dvd-enhet på dator** Importerar video från en dvd-enhet, eller dvd-skiva i en videokamera som är ansluten via USB. Du kan importera AVCHD från en dvd-videokamera. Med det här alternativet öppnas fönstret Adobe Premiere Elements – Videoimporteraren.

 **Flip, AVCHD, kameror och telefoner** Importerar media från enheter som lagrar videofiler på Flash-minne eller på en disk. Bland dessa enheter finns Flip-enheter och andra kompaktvideokameror, AVCHD-, dvd-, DSLR-kameror och andra stillbildskameror samt mobiltelefoner.

 **Webbkamera eller WDM-enhet** Hämtar video från en webbkamera eller en WDM-kompatibel hämtningsenhet. Med det här alternativet öppnas fönstret Hämta.

Obs! Alternativet WDM-enhet är bara tillgängligt på Windows®.

 **Digital stillbildskamera och telefoner** Importerar foton från en stillbildskamera eller mobiltelefon som är ansluten via USB. Med det här alternativet öppnas fönstret Adobe Premiere Elements – Mediehämtaren.

 **Filer och mappar** Importerar videofiler, foton och ljudfiler från datorns hårddisk.

Fler hjälpsnitt

”[Hämta video](#)” på sidan 37

Lägga till videofilmer med Videoimporteraren

Du kan spela in och lagra videofiler med många andra typer av enheter än DV-videokameror. Med hjälp av Videoimporteraren kan du importera filer från videokameror som inte använder band, från mobila enheter och från flyttbara medier som dvd-skivor, minneskort och multimediekort. De här filerna kopieras till den plats på hårddisken som du anger och läggs till på arbetsytan Ordna och i projektvyn.

Kontrollera att det material du lägger till i ett projekt matchar förinställningarna. Om det finns någonting som inte matchar visas en dialogruta om detta. Med den här dialogrutan kan du välja att låta Adobe Premiere Elements ändra projektinställningarna för att matcha klippen.

Obs! Det går inte att importera bildfiler. Använd alternativet Digital stillbildskamera och telefoner om du vill importera fotografier.

1 Gör något av följande:

- Sätt i dvd-skivan i datorns dvd-enhet.
- Anslut kortläsaren, t.ex. ett SD-kort eller ett Memory Stick, till datorn.
- Anslut digitalkameran, mobiltelefonen eller enheten till datorn via USB 2.0-porten.



USB 2.0-port

Obs! Se till att du installerar eventuella drivrutiner som behövs för enheten. Läs användarhandboken.

2 På aktivitetspanelen klickar du på Ordna och sedan på Hämta media.

3 Klicka på enheten som du vill importera från:

- Dvd -videokamera eller dvd-enhet på dator
- Flip, AVCHD, kameror och telefoner

Dialogrutan Videoimporterare visas.

4 Välj den enhet från vilken du vill hämta filmklipp på menyn Källa.

Enhetens innehåll visas på panelen nedanför menyn Källa. Antalet filer och innehållets storlek visas längst ned på panelen med innehållet.

5 Gör något av följande:

- Om du vill importera *allt* innehåll som visas på panelen klickar du på Markera alla.
- Om du bara vill importera ett fåtal klipp klickar du på Avmarkera alla och markerar endast de klipp du vill importera.

Obs! Klicka på ett klipp om du vill förhandsgranska det. Klicka på uppspelningsknappen på förhandsgranskningspanelen.

6 Gör något av följande om du vill ange var filerna ska sparas:

- Om du vill spara filer i standardmappen för Adobe ändrar du inte platsen i dialogrutan.
- Om du vill ange en annan plats klickar du på Bläddra (Windows)/Välj (Mac OS) och väljer en mapp. Du kan också klicka på Skapa ny mapp (Windows)/Ny mapp (Mac OS) för att skapa och namnge en ny mapp.

7 Välj hur de hämtade filerna ska namnges på menyn Förinställningar.

Filnamn Behåller de filnamn som används av videokameran.

Mappnamn – nummer Om mappen heter Bröllopsbilder får klippen namnen Bröllopsbilder – 001, Bröllopsbilder – 002 och så vidare.

Datum – filnamn Läger till en tidsstämpel i det filnamn som används av videokameran. Tidsstämpeln är det aktuella datumet och den aktuella tidpunkten, d.v.s. datum och tid då filmerna överfördes till datorn.

Obs! Om du vill byta namn på filerna tar du bort dem i Sorteraren och importerar dem på nytt.

Anpassat namn – nummer Ange ett eget namn i fältet Namn. Om du till exempel skrev Semesterresa i fältet får klippen namnen Semesterresa-001, Semesterresa-002 och så vidare.

8 (Valfritt) Om du vill ta bort de markerade filerna på kameran efter importen markerar du Ta bort original efter kopiering.

9 (Valfritt) Om du inte vill lägga till de importerade klippen i tidslinjen efter importen avmarkerar du Lägg till på tidslinje. De importerade klippen läggs bara till i Sorteraren.

10 (Valfritt) Om du vill skapa en direktfilm med de markerade klippen markerar du Skapa direktfilm.

11 Klicka på Hämta media. Du kan klicka på Avbryt i förloppsdialogrutan när som helst om du vill avbryta processen.

Obs! Om du inte vill använda alla filer du lägger till kan du ta bort dem från projektvyn. Om du tar bort filer från aktivitetspanelen tas de inte bort från hårddisken. Detta rekommenderas för stora VOB-filer.

Fler hjälpavsnitt

[”Förbereda ett projekt för videohämtning”](#) på sidan 40

[”Hämta film med enhetskontroll”](#) på sidan 41

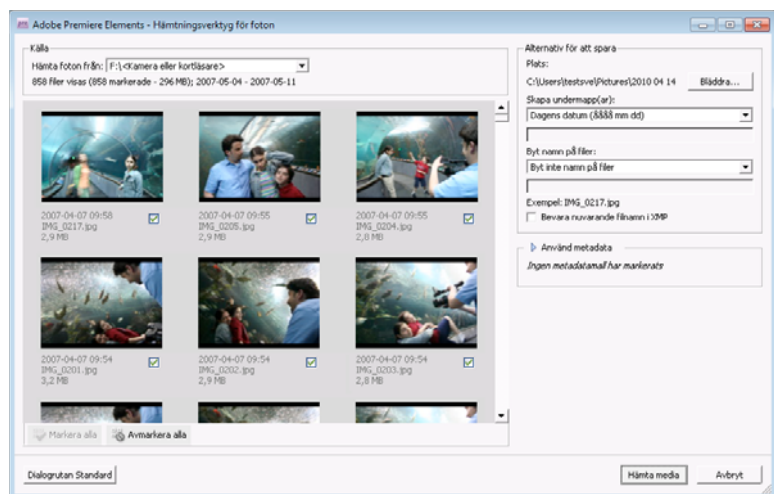
[”Om projektinställningar och förinställningar”](#) på sidan 28

Lägga till foton med Fotohämtaren

1 Anslut digitalkameran eller mobiltelefonen till datorn.

Obs! Se till att du installerar eventuella drivrutiner som behövs för enheten. Läs användarhandboken.

2 Klicka på Dialogrutan Avancerat i dialogrutan Adobe Premiere Elements – Fotohämtare.



Adobe Premiere Elements – Fotohämtare (Dialogrutan Avancerat)

- 3 Välj enhet på snabbmenyn Hämta foton från. Miniaturbilder av alla filer som kan importeras visas i dialogrutan.
- 4 Gör något av följande om du vill ange var filerna ska sparas:
 - Om du vill spara filer i standardmappen för Adobe ändrar du inte platsen i dialogrutan.
 - Om du vill ange en annan plats klickar du på Bläddra (Windows)/Välj (Mac OS) och väljer en mapp. Du kan också klicka på Skapa ny mapp (Windows)/Ny mapp (Mac OS) för att skapa och namnge en ny mapp.
 - Om du vill skapa en eller flera undermappar för att gruppera filer klickar du på triangeln bredvid fältet Skapa undermapp(ar). Välj ett av alternativen på snabbmenyn för att ge mappen ett namn.
 - Om du vill byta namn på filerna i mappen (så att alla har samma grundnamn) klickar du på triangeln bredvid fältet Byt namn på filer. Välj ett av alternativen på snabbmenyn för att namnge filerna. Filnamnet blir som standard det mappnamn du anger. När filerna läggs till i mappen och i projektvyn får filnamnen ett stigande tilläggsvärde från 0001 och uppåt. Om du till exempel skriver sommar ändras filnamnen till sommar0001.vob, sommar0002.vob och så vidare.
- 5 Välj de filer som ska läggas till i projektvyn. En bockmarkering under filens miniatyrbild anger att filen har markerats. Som standard markeras alla filer. Klicka på ett alternativ om du vill ta bort bocken och utesluta filen. Du kan också markera eller avmarkera alla filer med knappen Markera alla respektive Avmarkera alla.
- 6 Om du använder metadata kan du välja Bibehåll nuvarande filnamn i XMP.
- 7 Klicka på triangeln bredvid Använd metadata, välj en mall och fyll i fälten Skapare och Copyright.
- 8 Klicka på Hämta media. Du kan klicka på Avbryt i förloppsdialogrutan när som helst om du vill avbryta processen.

Obs! Om du inte vill använda alla filer du lägger till kan du ta bort dem från projektvyn. Om du tar bort filer från aktivitetspanelen tas de inte bort från hårddisken.

Fler hjälpavsnitt

”Förbereda ett projekt för videohämtning” på sidan 40

”Hämta film med enhetskontroll” på sidan 41

”Om projektinställningar och förinställningar” på sidan 28

Lägga till filer från hårddisken

- På aktivitetspanelen klickar du på Ordna, sedan på Hämta media och sedan på Filer och mappar. Leta upp och välj de filer som du vill använda och klicka på Öppna. Lagg till en hel mapp genom att markera den och klicka på Lägg till mapp.
- Dra filer och mappar från en skrivbordspanel till projektvyn.

Obs! Du kan också använda Elements Organizer eller klicka på Media på fliken Ordna för att komma åt filer som lagras på hårddisken. Filer som du har lagt till i Elements Organizer från antingen Adobe Premiere Elements eller Adobe Photoshop Elements visas.

Lägga till numrerade stillbilder som ett enskilt klipp

- 1 Kontrollera att alla stillbilder har rätt filnamnstillägg. Alla filnamn i sekvensen måste innehålla samma antal siffror före tillägget, t.ex. fil000.bmp, fil001.bmp och så vidare.
- 2 Gör något av följande:
 - På aktivitetspanelen klickar du på Ordna, sedan på Hämta media och slutligen på Filer och mappar.
 - Välj Arkiv > Hämta media från > Filer och mappar.
- 3 Leta upp och välj den första numrerade stillbilden i sekvensen. Välj Numrerade stillbilder på menyn Filformat och klicka på Öppna.

De numrerade filerna tolkas alla som en enda sekvens i Adobe Premiere Elements.

Obs! Mer information om att ändra längden för stillbilder finns i "Ange längden för importerade stillbilder" i hjälpen.

Ange längd för importerade stillbilder

När du lägger till en stillbild kan du tilldela den en särskild längd, som anger hur mycket tid bilden upptar i tidslinjen. Du kan ange en standardlängd för alla stillbilder som du lägger till, och du kan även ändra deras längd i tidslinjen.

Projektets bildruteffrekvens avgör hur mycket tid ett visst antal bildrutor upptar. Om du till exempel anger 30 bildrutor för ett NTSC-projekt med 29,97 bildrutor per sekund (fps) får varje stillbild i tidslinjen en längd på cirka en sekund. Om du anger 25 bildrutor för ett PAL-projekt med 25 bildrutor per sekund (fps) får varje stillbild i tidslinjen en längd på en sekund.

Ändra standardlängden på stillbilder

- 1 Gör något av följande:
 - Välj Redigera > Inställningar > Allmänt på Windows. Välj Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Allmänt på Mac OS.
 - Högerklicka/Ctrl-klicka i projektvyn på aktivitetspanelen och välj Stillbildslängd.
- 2 Ange det antal bildrutor du vill använda som Standardlängd för stillbild.

Obs! Om du ändrar standardlängden på stillbilder påverkas inte längden på stillbilder som redan finns i tidslinjen, scenvyn eller projektvyn. Om du vill använda en ny standardlängd på alla stillbilder i projektet tar du först bort dem från projektvyn och importerar dem sedan till projektet igen.

Ange en unik längd för en stillbild

- ❖ Gör något av följande:
 - Placera markeringsverktyget över en ände av bilden och dra.

- Markera klippet och välj Klipp > Tidssträckning. Ange en ny längd och klicka på OK.

Filtyper som stöds för import

Du kan hämta tagningar, men också importera både bild-, video- och ljudfiler. Du kan lägga till filer från mappar på datorn, extrahärdiskar, kortläsare, mobiltelefoner, dvd-skivor, blu-ray-skivor, cd-skivor, digitalkameror, andra enheter och Internet. Adobe Premiere Elements 9.0 har stöd för DV-, HDV-, WDM- (endast Windows) och AVCHD-formaterad video.

Filer som du lägger till i ett projekt visas i projektvyn och läggs automatiskt till i Elements Organizer. De filer som du lägger till kan ha kvar en länk till det Adobe-program i vilket de skapades, om du markerar Embed Project Link (Bädda in projektlänk) när du sparar filen i originalprogrammet. Med den här länken kan du öppna filens originalprogram från Adobe Premiere Elements, redigera och se resultatet med en gång.

Obs! Vissa filformat kräver att du aktiverar komponenterna innan du kan lägga till dem i ett projekt.

Fler hjälpaavsnitt

[”Filtyper som stöds för att spara och exportera”](#) på sidan 281

[”Hitta filer som saknas i ett projekt”](#) på sidan 24

[”Importera en titelfil”](#) på sidan 238

Videoformat som stöds

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

Obs! Om du vill importera video från mobiltelefoner (.3gp och .mp4) måste du ha den senaste versionen av QuickTime installerat.

Stillbilsformat som stöds

- Adobe Photoshop® (.psd)
- Adobe Premiere Elements-titel (.prtl)
- Bitmapp (.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)

Ljudformat som stöds

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

Obs! Dolby AC-3 importeras som en fristående .ac3-fil eller som del av en kodad ljudfil i .vob- (dvd) eller .mod-format (JVC® Everio), men exporteras endast som en Dolby Digital Stereo-fil.

Aktivera en komponent för import

Vissa filformat, till exempel MPEG-2, MPEG4(SP), och AMR, kräver att komponenten aktiveras innan du kan lägga till dem i ett projekt. Om du är ansluten till Internet sker komponentaktiveringen automatiskt. Om du inte är ansluten till Internet visas dialogrutan Aktivera komponent.

- 1 Anslut till Internet när dialogrutan Aktivera komponent visas.
- 2 Klicka på Kopiera för att kopiera serienumret i dialogrutan Aktivera komponent.
- 3 Klicka på webbadressen för att gå till webbplatsen för aktivering.
- 4 Klistra in serienumret i ID-rutan på webbplatsen.

På webbplatsen visas en upplåsningsnyckel.

- 5 Kopiera nyckeln, klistra in den i dialogrutan Aktivera komponent och klicka sedan på OK.
- 6 Hämta det installationsprogram som krävs och spara det på önskad plats.

Riktlinjer för att lägga till filer

När du lägger till filer i ett projekt ska du vara medveten om att konflikter kan uppstå och kontrollera att de filer du lägger till är kompatibla med projektet.

Fler hjälpavsnitt

[”Om proportioner”](#) på sidan 62

[”Aktivera en komponent för att dela”](#) på sidan 281

[”Om överläggning och genomskinlighet”](#) på sidan 157

Riktlinjer för att lägga till videofiler

Du kan lägga till flera olika videofilformat i ett projekt. Importerade video- och sekvensfiler kan ha bildrutesstorlekar på upp till 4 096 x 4 096 pixlar.

Innan du lägger till videofiler som du inte har hämtat själv bör du kontrollera att du kan visa dem utanför Adobe Premiere Elements. Om du dubbelklickar på en videofil öppnas vanligtvis ett uppspelningsprogram, t.ex. Windows Media Player eller QuickTime. (Se till att du har den senaste versionen av Windows Media Player.) Om du kan spela upp filen i uppspelningsprogrammet kan du vanligtvis använda filen i Adobe Premiere Elements.

Obs! Om du vill spela upp VOB-filer (Video Object) använder du den dvd-spelare som följde med dvd-brännaren.

När du lägger till videofiler bör du tänka på följande:

MPEG-kompatibilitet Du kan importera eller spela upp en MPEG-fil med Adobe Premiere Elements om den uppfyller följande krav:

- Adobe Premiere Elements måste ha stöd för filens format.
- Den komprimerare som användes för att skapa filen måste vara kompatibel med expanderaren i Adobe Premiere Elements.

Kompatibilitetskraven för uppspelning av komprimerade filer är inte lika stränga som för redigering. MPEG-filer som spelas upp i Windows Media Player och QuickTime kan importeras och spelas upp i Adobe Premiere Elements om de uppfyller kompatibilitetskraven.

Obs! Första gången du importerar en MPEG-2-fil aktiveras komponenterna automatiskt i Adobe Premiere Elements, om du är ansluten till Internet. Om du inte är ansluten till Internet kan du uppmanas att aktivera MPEG-2-komponenten. Aktiveringsinstruktioner visas i dialogrutan Aktiverar komponent.

Återgivningskrav för AVI-filer av typ 1 Du måste återge dessa filer innan du kan förhandsgranska dem från DV-kameran. Om du vill återge ett AVI-klipp av typ 1 lägger du till det i tidslinjen och skapar en förhandsgranskningsfil av den delen av tidslinjen genom att trycka på Retur. Om klippet måste återges visas en röd linje ovanför klippet i tidslinjen.

Skyddade dvd-filer Om dvd-skivan är en kopieringsskyddad filmskiva kan du inte lägga till filerna.

Riktlinjer för att lägga till ljudfiler

När du lägger till ljudfiler i ett projekt anpassas de till den ljudsamplingfrekvens som du har angett i dialogrutan Projektinställningar. Under den processen visas en förloppsindikator i det nedre högra hörnet av programfönstret. Du kan spela upp anpassat ljud direkt med hög kvalitet eftersom det är förenligt med allt annat ljud i projektet.

Som standard lagras anpassat ljud i samma mapp som projektet. Du kan ändra standardplats för mediecachen genom att välja något av följande alternativ:

- (Windows) Redigera > Inställningar > Virtuellt minne.
- (Mac OS) Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Virtuellt minne.

Obs! När du väl har anpassat ett ljudklipp behöver du inte anpassa det på nytt, om du inte tar bort motsvarande fil i mappen Mediecache. Om du tar bort anpassade ljudfiler, återskapas de i Adobe Premiere Elements nästa gång du öppnar relaterade projekt.

När du lägger till ljudfiler bör du tänka på följande:

Stereo- och monofiler Du kan lägga till många stereoljudfiler som kan öppnas i andra ljudspelare, t.ex. Windows Media Player, i projekt. När en stereoversion skapas av en monofil kopieras monokanalen till både den högra och vänstra kanalen i det nya stereospåret. I detta fall innehåller båda kanalerna samma information.

5.1 Surround Sound-filer Om du importerar klipp med 5.1-ljud läggs ett 5.1-kanalsljudspår till i projektet.

mp3- och WMA-filer Format som mp3 och WMA är komprimerade med hjälp av en metod som reducerar den ursprungliga ljudkvaliteten en aning. Vid uppspelning av komprimerat ljud måste filens samplingfrekvens

expanderas och eventuellt ändras i Adobe Premiere Elements (precis som i de flesta videoredigeringsprogram). Komprimering kan försämra ljudkvaliteten.

Cd-filer Om du vill lägga till ljud från en cd-skiva kopierar, eller *rippar*, du först ljudspåren till hårddisken med ett annat program. Detta kan du göra med Windows Media Player, som ingår i Windows XP. Du kan även använda Adobe® Audition® för att rippa cd-skivan vid olika kvalitetsinställningar och utföra komplicerade ljudbearbetningsfunktioner på filen. Om du planerar att sända eller distribuera filmen måste du ha copyrighträttigheter eller ha licensierat copyrighträttigheter för cd-ljudet.

Internet-filer Om du hämtar musik från Internet för användning i projekten ska du vara medveten om att vissa filer, särskilt WMA-filer (Windows Media Audio®) och AAC-filer (QuickTime), kan ha förkodade inställningar som innebär att du inte kan spela upp filerna i Adobe Premiere Elements.

Riktlinjer för att lägga till stillbildsfilerna

Som standard skalas stillbilder i Adobe Premiere Elements så att de passar projektets bildrutestorlek. Du kan åsidosätta detta och i stället lägga till filerna i den storlek med vilken de skapades. Du kan också ange standardlängden för alla stillbilder som du lägger till genom att avmarkera Skala automatiskt till bildrutestorlek i de allmänna inställningarna.

Du kan lägga till stillbilder med bildrutestorlekar på upp till 4 096 x 4 096 pixlar. För bästa resultat skapar du filer med en bildrutestorlek som är minst lika stor som videons bildrutestorlek, så att du inte behöver förstora eller skala upp bilden i Adobe Premiere Elements. När du skalar upp en bild blir den ofta pixeliserad, så därför bör du skapa den med en större bildrutestorlek än projektets. Om du exempelvis tänker skala upp en bild 200 % skapar du bilden med dubbelt så stor bildrutestorlek som projektet innan du lägger till den. (Du kontrollerar videons bildrutestorlek genom att högerklicka i projektvyn på aktivitetspanelen eller i tidslinjen och välja Egenskaper. Bildrutestorleken anges vid alternativet Bildstorlek. Bildrutestorleken för ett markerat klipp visas även i projektvyns förhandsgranskningsområde. Du visar förhandsgranskningsområdet genom att högerklicka/Ctrl-klicka i projektvyn och välja Visa > Förhandsgranskningsområde.)



Du kan också lägga till animeringar, som vanligtvis sparas som en sekvens med numrerade stillbildsfilerna.

När du lägger till stillbildsfilerna bör du tänka på följande:

Photoshop Elements-filer Adobe Premiere Elements fungerar bra med bilder och videomallar som du skapar i Photoshop Elements.

Du kan även skapa videografik med kommandot Arkiv > Ny > Tom fil i Photoshop Elements, eller Arkiv > Ny i Photoshop CS, och sedan använda en av DV- eller HDV-dokumentförinställningarna. Dessa förinställningar har optimerats för videoutdata. (Mer information finns i hjälpen för Photoshop.)

JPEG-filer Om du inte kan importera JPEG-filer till Adobe Premiere Elements kan du öppna dem i Photoshop Elements och spara om dem. Sedan kan du prova att importera dem igen.

TIFF-bilder Du kan lägga till filer från Photoshop 3.0 eller senare. Adobe Premiere Elements saknar dock stöd för 16-bitars TIFF-bilder som skapats i Photoshop eller andra program. Tomma (genomskinliga) områden i Photoshop-filer med lager visas genomskinligt i Adobe Premiere Elements, eftersom genomskinligheten lagras som en alfakanal.

RGB-läge När du redigerar eller skapar stillbilder ser du till att göra allt arbete i RGB-läge. Mer information om färghantering finns i produktens användarhandbok. I RGB-läget skapas färger som är lämpliga för video.

Fler hjälpavsnitt

[”Justera pixelproportioner för en stillbild eller ett källklipp”](#) på sidan 64

Riktlinjer för att lägga till en animering eller stillbildssekvens

Animeringar skiljer sig från video på så sätt att bildrutorna i en animering ritas som grafik och därför inte utgör livescener, som i konventionell digitalvideo. En sekvens med numrerade stillbildsfiler kan också läggas till och automatiskt kombineras till ett enda klipp i Adobe Premiere Elements, där varje numrerad fil motsvarar en bildruta. I vissa program, t.ex. Adobe After Effects®, kan en numrerad sekvens av stillbilder genereras. Bilder i en stillbildssekvens kan inte innehålla lager, så du behöver därför lägga samman de bilder som ska ingå i en sekvens till ett lager. Information om lager och sammanslagning av lager finns i dokumentationen till det program filen skapades i.

Obs! Om du ändrar standardlängden på stillbilder i dialogrutan *Inställningar* påverkas inte längden på stillbilder som ingår i en sekvens.

När du skapar tredimensionella bilder eller animeringar för användning i Adobe Premiere Elements använder du följande riktlinjer när så är möjligt:

- Använd sändningssäkra färger. I de flesta program som du skapar animeringar i (t.ex. Adobe After Effects) kan du söka efter sändningssäkra färger. Mer information hittar du i programmets dokumentation.
- Använd pixelpportioner och bildrutestorleken som anges i projektinställningarna i Adobe Premiere Elements.
- Använd lämpliga fältinställningar som matchar projektet.
- Om du använder ett Adobe-program (t.ex. Photoshop) för att skapa sekvensen markerar du Embed Project Link (Bädda in projektlänk), så att du kan öppna sekvensen i det program som den skapades i. Om du till exempel markerar en PSD-fil i vyn Tillgängliga media på mediepanelen i Adobe Premiere Elements, och väljer Redigera > Redigera original, öppnas filen i Photoshop med originallagren intakta.

Använda filer från Photoshop Elements

Dela filer mellan Adobe Premiere Elements och Adobe Photoshop Elements

Du kommer åt alla bilder i en Photoshop Elements-katalog direkt från arbetsytan Ordna i Adobe Premiere Elements. Du kan också lägga till, redigera och hantera bilder och dra dem till scenvyn eller tidslinjen i Adobe Premiere Elements för användning i ett projekt.

Adobe Photoshop Elements och Adobe Premiere Elements är utformade för att fungera tillsammans, vare sig du köper produkterna var för sig eller i ett paket. Programmen kombinerar smidigt funktioner för digitalfotografering och videoredigering, så att du kan skapa spännande videoprojekt. De två programmen stöder många likadana filtyper, vilket innebär att det är enkelt och effektivt att överföra de flesta filer mellan dem. Du kan till exempel katalogisera PSD-filer i Photoshop Element och sedan lägga till dem i scenvyn direkt från Elements Organizer i Adobe Premiere Elements.

Obs! Elements Organizer i Photoshop Elements visar klipp av AVI-ljudfiler med brutna ikoner för videominiatyrbilder. De spelas emellertid upp korrekt. Photoshop Elements Editor kan importera enskilda videobildrutor från ASF-, AVI-, MPEG- och Windows Media-filer. (Välj Arkiv > Importera > Bildruta från video.)

Här är några sätt som du kan dela filer på mellan Photoshop Elements och Adobe Premiere Elements:

- Ordna dina foton, videoklipp och ljudklipp i antingen Adobe Premiere Elements eller Photoshop Elements, sök efter dem i Elements Organizer för respektive program och lägg till dem i ett projekt.
- Hämta video i Adobe Premiere Elements och öppna den i Elements Organizer och skapa och redigera stillbilder från videon.

- (Endast Windows) Skapa ett bildspel med bildtexter, övergångar, effekter, musik, berättarröst, grafik och titlar i Photoshop Elements 6.0 eller senare och överför sedan bildspelet till Adobe Premiere Elements för ytterligare redigering eller för att bränna det på dvd-skiva. Du kan också överföra enskilda foton till Adobe Premiere Elements och skapa ett bildspel där.

Obs! Kommandot Skicka till Adobe Premiere Elements i Photoshop Elements fungerar bara när du använder Photoshop Elements 6.0 eller senare med Adobe Premiere Elements 4.0 eller senare.

- Anpassa menymallar i Photoshop Elements och använd dem sedan i Adobe Premiere Elements-projektet. (Menymallar är PSD-filer som sparas i programmappen för Adobe Premiere Elements.)
- Skapa en Photoshop Elements-fil med videoprojektets inställningar, förbättra den i Photoshop Elements och använd den sedan i Adobe Premiere Elements.

Fler hjälpavsnitt

”[Hantera klipp med Sorteraren](#)” på sidan 68

”[Skapa ett bildspel](#)” på sidan 80

”[Om menymallar](#)” på sidan 256

Skapa specialklipp

Specialklipp är sådana som du skapar (inte lägger till) med hjälp av kommandon i projektvyn. De visas på aktivitetspanelen tillsammans med tillagda klipp.

Du kan skapa inledande nedräkningsfilmer, färgstaplar, 1 kHz-ton, svart video och färgade bakgrunder som du placerar i projektet för att hjälpa till med kalibreringen av videon eller helt enkelt använda som tagningar.

Skapa en inledande nedräkningsfilm (endast Windows)

En *inledande nedräkningsfilm* är den nedräkningssekvens som visas i början av vissa filmer. Nedräkningsfilmen underlättar för en projektionist att kontrollera att ljud och video fungerar korrekt och är synkroniserade. Du kan anpassa färg, utseende och ljudinställningar för nedräkningsfilmer som du skapar i Adobe Premiere Elements. Filmen är 11 sekunder lång.



Exempelbildrutor från en nedräkningsfilm

- 1 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt.
- 2 Klicka på knappen Nytt objekt  och välj Inledande nedräkningsfilm.
- 3 Ange följande alternativ efter behov (klicka i rutan bredvid färgalternativen för att välja en färg) och klicka sedan på OK.

Svepfärg Anger en färg som sveper runt siffran.

Bakgrundsfärg Anger en färg för området bakom svepfärgen.

Linjefärg Anger en färg för de vågräta och lodräta linjerna.

Målfärg Anger en färg för dubbelcirkelarna runt siffran.

Sifferfärg Anger en färg för nedräkningssiffran.

Pipljud vid ut Visar en liten pipcirkel i filmens sista bildruta.

Pipljud vid 2 Spelar upp ett pipljud vid tvåsekundersmarkeringen.

Pipljud vid varje sekund Spelar upp ett pipljud varje sekund i filmens förlopp.

 *Ändra alternativen för den inledande nedräkningsfilmen genom att dubbelklicka på filmen i Medievyn i tidslinjen.*

Den inledande nedräkningsfilmen placeras i projektvyn i Adobe Premiere Elements. Om indikatorn för aktuell tid befinner sig i ett tomt område i tidslinjen eller scenvyn placeras den inledande nedräkningsfilmen på den platsen också. Om indikatorn för aktuell tid befinner sig ovanför ett klipp placeras den inledande nedräkningsfilmen efter det klippet.

Lägga till färgstaplar och en 1 kHz-ton

Du kan använda färgstaplar och 1 kHz-tonklipp tillsammans i början av videon. Färgstaplar är flerfärgade, lodräta staplar i början av sändningsvideoklipp och hjälper sändare att kalibrera färgen för en video.

1 kHz-tonen är en kort ton med frekvens på 1 kHz som sändare använder för att justera ljudnivåer – sändare ställer in den på en särskild nivå för referens och minskar eller ökar sedan de egna ljudnivåerna så att de överensstämmer. Eftersom vissa ljudarbetsflöden måste kalibreras på en särskild tonnivå, kan du anpassa tonnivån så att den stämmer överens med ljudarbetsflödet.

- 1 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt.
- 2 Klicka på Nytt objekt  i projektvyn och välj Staplar och ton.

Ett Staplar och ton-klipp placeras i medievyn och på tidslinjen eller i scenvyn.

Skapa och lägga till ett svart videoklipp

Du kan lägga till svarta videoklipp för att skilja på olika filmer eller skapa pauser i en film. Du kan också använda ett svart videoklipp som titel.

- 1 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt.
- 2 Klicka på Nytt objekt  och välj Svart video.

Skapa en färgprojektionsyta för en bakgrund

Du kan skapa ett klipp som består av en projektionsyta med heltäckande färg, som du kan använda som heltäckande bakgrund för titlar eller animerade klipp.

 *Ljust färgade projektionsytor kan användas som temporära bakgrunder för att du tydligare ska kunna se genomskinlighet när du justerar en transparensseffekt.*

- 1 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt.
- 2 Klicka på Nytt objekt  och välj Färgprojektionsyta.
- 3 Markera en färg i dialogrutan Färgväljaren och klicka på OK.

Ett klipp med en färgprojektionsyta placeras både i projektvyn och på tidslinjen eller i scenvyn.

Fler hjälpavsnitt

[”Skapa transparens med en transparens effekt”](#) på sidan 160

[”Välja en färg med Färgväljaren”](#) på sidan 163

Ändra tonnivån för klipp

1 Välj ett klipp på något av följande sätt:

- Om du vill ange nivån för alla nya klippinstanser väljer du klippet Staplar och ton i projektvyn.
- Om du vill ange nivån för endast en klippinstans markerar du klippet i tidslinjen.

2 Välj Klipp > Ljudalternativ > Ljudökning.

3 Gör något av följande i dialogrutan Klippförstärkning och klicka på OK:

- Dra värdekontrollen åt vänster om du vill minska volymen eller åt höger om du vill öka den.
- Markera värdekontrollen och skriv in ett tal för att öka eller minska volymen. Positiva tal ökar den. Negativa tal minskar den.
- Alternativet Normalisera justerar toppamplituden i de valda klippen till det värde som angetts av användaren. Förstärkningen i ett klipp med en toppamplitud på -6 dB justeras med +6 dB om Normalize All Peaks To anges som 0,0 dB.

Arbeta med offlinefiler

Om offlinefiler

En offlinefil är en platshållare för en källfil som Adobe Premiere Elements inte kan hitta på hårddisken. Offlinefiler innehåller information om de saknade källfiler de representerar. Om en offlinefil visas i tidslinjen eller scenvyn visas meddelandet "Media är offline" på monitorpanelen och i tidslinjen eller scenvyn.

Fler hjälpavsnitt

[”Öppna ett projekt”](#) på sidan 20

Redigera en offlinefil

- 1 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt.
- 2 Dubbelklicka på offlinefilen i projektvyn. Dialogrutan Var är filen [namn på filen] visas. Hitta källfilen, markera filen och klicka på Välj.
- 3 Högerklicka/Ctrl-klicka på filen och välj Redigera original om du vill redigera filen.

Ersätta en offlinefil med en fil på datorn

- 1 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt.
- 2 Markera en eller flera offlinefiler i projektvyn.
- 3 Välj Redigera > Sök efter media.
- 4 Hitta och markera den faktiska källfilen och klicka på Välj.

Obs! Om du har valt mer än en offlinefil visas dialogrutan Vilka mediefiler vill du bifoga för varje fil som du har valt. Observera offlinefilnamnet i dialogrutans namnlist så att du länkar om rätt källfil till rätt offlinefil.

Arbeta med bildproportioner och fältalternativ

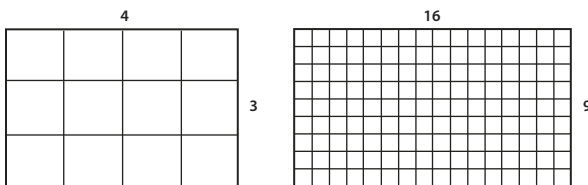
Om proportioner

Proportionerna anger förhållandet mellan bredd och höjd. Videobildrutor har proportioner (bildruteproportioner) och det har även pixlarna som utgör bildrutan (pixelproportioner). Vissa videokameror kan spela in en mängd olika bildruteproportioner, och videostandarderna NTSC och PAL använder olika pixelproportioner. Om de tillagda filerna ser förvrängda ut, t.ex. om en bild som du vet är en perfekt cirkel ser ut att vara ovalformad, kan det hända att det föreligger en konflikt mellan bildens proportioner och projektets proportioner.

Adobe Premiere Elements försöker automatiskt att identifiera och kompensera för pixelproportionerna i källklipp så att ingen förvrängning inträffar. Om ett klipp ser ut att vara förvrängt i Adobe Premiere Elements kan du ändra dess pixelproportioner manuellt. Det är viktigt att synkronisera pixelproportionerna före bildruteproportionerna, eftersom felaktiga bildruteproportioner ofta orsakas av att ett källklips pixelproportioner feltolkas.

Bildruteproportioner

Bildruteproportionerna beskriver förhållandet mellan bredd och höjd i en bilds mått. DV NTSC har till exempel bildruteproportionerna 4:3 (eller 4,0 bredd med 3,0 höjd). I jämförelse har en typisk widescreen-bildruta bildruteproportionerna 16:9. Många videokameror som har ett widescreen-läge kan spela in med dessa proportioner. Många filmer spelas in med ännu bredare proportioner.



Bildruteproportioner 4:3 (vänster) och bredare bildruteproportioner 16:9 (höger)

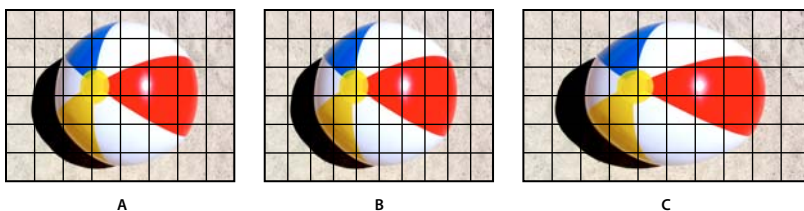
När du lägger till klipp i ett projekt som har en annan bildruteproportion måste du bestämma dig för hur du ska hantera de olika proportionerna. Det finns t.ex. två vanliga tekniker för att visa en widescreen-film med 16:9-bildruteproportioner på en standard-tv med 4:3-bildruteproportioner. Du kan passa in 16:9-bildrutans hela bredd i en svart 4:3-bildruta, en metod som kallas *letterbox*. Detta resulterar i svarta remsor över och under widescreen-bildrutan. Eller så kan du fylla 4:3-bildrutan med endast ett valt område av 16:9-bildrutan, en metod som kallas *pan and scan* (*P&S*). Med denna metod elimineras de svarta remsorna, men en del bildinformation tas också bort. 16:9-tagningar som du lägger till i ett projekt med 4:3-proportioner ändras automatiskt till letterbox-format i Adobe Premiere Elements.

Pixelproportioner

Pixelproportionerna beskriver förhållandet mellan bredd och höjd i en enskild pixel i en bildruta. Pixelproportionerna varierar eftersom olika videosystem gör olika antaganden om antalet pixlar som krävs för att fylla en bildruta. Många datorvideostandarder definierar t.ex. en bildruta med 4:3-proportioner som 640 × 480 pixlar. Fyrkantiga pixlar, som själva har proportionerna 1:1, fyller perfekt ut det vågräta och lodräta utrymmet som definieras av den bildrutan. Videostandarder såsom DV NTSC, som är den standard som de flesta konsument-DV-kameror följer (säljs i USA),

definierar dock en bildruta med 4:3-proportioner som 720×480 pixlar. För att alla dessa pixlar ska få plats i bildrutan måste pixlarna därför vara smalare än de fyrkantiga pixlarna. Dessa smala pixlar kallas rektangulära pixlar, och de har proportionerna 0,9:1, eller 0,9 som de vanligtvis kallas. DV-pixlar orienteras lodrätt i system som skapar NTSC-video och vågrätt i system som skapar PAL-video. Ett klippets pixelproportioner visas bredvid klippets miniatyrbild i projektvyn i Adobe Premiere Elements.

Om du visar rektangulära pixlar på en bildskärm med fyrkantiga pixlar ser bilder ut att vara förvrängda, t.ex. ser cirklar ovala ut. Om du emellertid visar dem på en sändningsbildskärm ser bilderna ut att ha rätt proportioner, eftersom rektangulära pixlar används på sändningsbildskärmar. Du kan visa och generera klipp med olika pixelproportioner utan förvrängning i Adobe Premiere Elements, eftersom programmet automatiskt försöker att visa dem med projektets pixelproportioner. Det kan hända att du emellanåt påträffar ett förvrängt klipp om pixelproportionerna tolkas felaktigt i Adobe Premiere Elements. I så fall kan du korrigera förvrängningen genom att ange källklippets pixelproportioner manuellt.



Pixel- och bildruteportioner

A. Fyrkantiga pixlar och 4:3-bildruteportioner B. Ej fyrkantiga pixlar och 4:3-bildruteportioner C. Ej fyrkantiga pixlar visas felaktigt på en bildskärm med fyrkantiga pixlar

Hämta eller lägga till olika proportioner

Adobe Premiere Elements försöker att automatiskt kompensera för pixelproportioner och bevara bildrutestorleken på bilder som läggs till. Bilder som du lägger till behandlas på följande sätt:

- När du hämtar eller lägger till video med D1-upplösningen 720×486 eller DV-upplösningen 720×480 ställs pixelproportionerna för den filen automatiskt in på D1/DV NTSC (0,9) i Adobe Premiere Elements. När du lägger till en tagning med D1- eller DV-upplösningen 720×576 ställs pixelproportionerna för den filen automatiskt in på D1/DV PAL (1,067) i Adobe Premiere Elements. Det är dock alltid en bra idé att kontrollera att alla filer tolkas korrekt genom att titta i medievyn eller i dialogrutan Tolka tagning.
- Pixelproportioner tilldelas automatiskt till filer i Adobe Premiere Elements med hjälp av posterna i filen Interpretation Rules.txt, som finns i mappen Adobe Premiere Elements/Plug-ins. Om en viss typ av bild alltid feltolkas (förvrängs) när du lägger till den kan du lägga till eller ändra poster i filen Interpretation Rules.txt med hjälp av en textredigerare, t.ex. Anteckningar. Om du vill åsidosätta pixelproportionstolkningen för filer som redan finns i ett projekt använder du kommandot Tolka tagning.
- Om du vill ändra storleken på ett klipp i Adobe Premiere Elements, och dess pixelproportioner är korrekta, markerar du klippet och ändrar egenskapen Skala för effekten Rörelse. Effekten Rörelse visas i egenskapsvyn när klippet är markerat i tidslinjen eller scenvyn.

Visa proportioner för ett projekt

Den förinställning som du väljer när du startar ett projekt ställer in pixelproportionerna för projektet. När du väl har ställt in proportionerna kan du inte ändra dem.

❖ Välj Redigera > Projektinställningar > Allmänt.

Fler hjälpaavsnitt

”[Starta ett nytt projekt](#)” på sidan 19

”[Om projektinställningar och förinställningar](#)” på sidan 28

Justera pixelproportioner för en stillbild eller ett källklipp

Om du ser till att alla filer tolkas korrekt kan du kombinera tagningar med olika proportioner i samma projekt och generera utdata som inte förvränger källbilderna.

Viktigt! *Ställ in pixelproportionerna för en fil på originalproportionerna, inte proportionerna för projektets slutgiltiga utdata.*

- 1 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt.
- 2 Markera stillbilden eller källklippet.
- 3 Välj Arkiv > Tolka tagning.
- 4 I delen Pixelproportioner markerar du Använd pixelproportioner från fil om du vill använda den ursprungliga proportionen som sparats med filen. I annat fall väljer du något av följande på menyn Anpassa till:

Fyrkantiga pixlar Använder 1,0-pixelproportioner. Använd den här inställningen om källklippet har en bildrute storlek på 640 x 480 eller 648 x 486 eller om filen har exporterats från ett program som bara har stöd för fyrkantiga pixlar.

D1/DV NTSC Använder 0,9-pixelproportioner. Använd den här inställningen om källklippet har en bildrute storlek på 720 x 480 eller 720 x 486 och du vill att det ska behålla 4:3-bildrute proportioner. Inställningen kan även vara lämplig för klipp som har exporterats från ett program som arbetar med ej fyrkantiga pixlar, t.ex. ett 3D-animeringsprogram.

Obs! Mer information om D1 finns i ordlistan i hjälpen för Adobe Premiere Elements.

D1/DV NTSC Widescreen Använder 1,2-pixelproportioner. Använd den här inställningen om källklippet har en bildrute storlek på 720 x 480 eller 720 x 486 och du vill att det ska behålla 16:9-bildrute proportioner.

D1/DV PAL Använder 1,0666-pixelproportioner. Använd den här inställningen om källklippet har en bildrute storlek på 720 x 576 och du vill att det ska behålla 4:3-bildrute proportioner.

D1/DV PAL Widescreen Använder 1,4222-pixelproportioner. Använd den här inställningen om källklippet har en bildrute storlek på 720 x 576 och du vill att det ska behålla 16:9-bildrute proportioner.

Anamorfisk 2:1 Använder 2,0-pixelproportioner. Använd den här inställningen om källklippet har överförts anamorfiskt från en filmbildruta med 2:1-proportioner.

HD Anamorfisk 1080 Använder 1,333-pixelproportioner.

Använda filer med fyrkantiga pixlar i ett D1- eller DV-projekt

Du kan använda tagningar med fyrkantiga pixlar i ett DV-projekt och skapa utdata som inte ser förvrängda ut. Upplösningen på en fil som inte stämmer överens med projektets bildrute storlek "samplas upp" (ökas) eller "samplas ned" (minskas) automatiskt i Adobe Premiere Elements. Eftersom nedsampling leder till högre bildkvalitet är det bäst att skapa filer som är större än projektets bildrute storlek, så att inte filen måste samplas upp och förstoras i Adobe Premiere Elements.

- ❖ Förbered filen genom att använda en av följande metoder och hämta eller lägg sedan till filen i Adobe Premiere Elements:
 - Om slutgiltiga utdata är DV (NTSC) skapar du och sparar dessa med bildrute storleken 720 x 540 för att förhindra uppsampling eller med 640 x 480 för att förhindra fältförvrängning i en fältåtergiven fil (t.ex. en 3D-animering).

- Om slutgiltiga utdata är DV (PAL) skapar du och sparar dessa med bildrutesstorleken 768 x 576 för att förhindra uppsamling och fältförvrängning i en fältåtergiven fil (t.ex. en 3D-animering).
- Om slutgiltiga utdata är D1 (NTSC) skapar du och sparar dessa med bildrutesstorleken 720 x 540.
- Om filen med fyrkantiga pixlar har skapats och sparats med den bildrutesstorlek som används i projektet (t.ex. 720 x 480), men inte med projektets pixelproportioner, designar du om bilden med en annan bildrutesstorlek (t.ex. 720 x 540). Detta är nödvändigt när programmet som du använder för att bearbeta filen saknar stöd för pixlar som inte är fyrkantiga.

Ange fältalternativ för importerad sammanflätad video

I de flesta videoklipp består varje bildruta av två *fält*. Ett fält innehåller de udda nummerade linjerna i bildrutan och det andra innehåller de jämna nummerade linjerna. Fälten *sammanflätas*, eller kombineras, för att skapa hela bilden. Adobe Photoshop Elements innehåller en förinställning för inverterad fältordning för video som importerats från en hårddisk eller en videokamera med Flash-minne som använder Övre fält först. Om materialet har hämtats med inverterad fältordning (övre fält först) kontrollerar du att projektet använder förinställningen standard eller widescreen från förinställningsmappen på hårddisken, videokameran med flash-minne.

Vanligtvis är inte sammanflätningen uppenbar för tittaren. Men de två fälten blir urskiljbara när du spelar upp ett klipp långsamt, skapar en fryst bildruta eller exporterar en bildruta som en stillbild, eftersom varje fält hämtar motivet vid något olika tidpunkter. För att undvika detta kan du ändra bilden till *Ej sammanflätning*. Ej sammanflätning tar bort ett fält och duplicerar eller interpolerar linjerna i det kvarvarande fältet.

När du inverterar *fältdominansen* (den ordning i vilken fältet spelas in och visas) kan det också orsaka uppspelningsproblem. När fältdominansen inverteras blir rörelsen ryckig, eftersom fälten inte visas kronologiskt längre. Fälten kan inverteras när fältdominansen i originalvideon är motsatt fältdominansen i antingen det videospelningskort som användes för att hämta klippet eller det videoredigerings- eller animeringsprogram som återgav klippet senast. Invertering kan även ske när du anger att ett sammanflätat klipp ska spelas upp baklänges.

För att undvika dessa problem kan du ändra bilden till *Ej sammanflätning*. Ej sammanflätning tar bort ett fält och duplicerar eller interpolerar linjerna i det kvarvarande fältet. Du kan också ange fältalternativ för ett sammanflätat klipp så att klippets bild- och rörelsekaraktär behålls i lägen där du ändrar klipphastighet, exporterar en filmremsa, spelar upp ett klipp baklänges eller fryser en videobildruta.

- 1 Markera ett klipp i tidslinjen och välj Klipp > Videoalternativ > Fältalternativ.
- 2 Markera Invertera fältdominans om du vill ändra den ordning i vilken klippets fält visas. Det här alternativet är användbart när klippets fältdominans inte stämmer överens med utrustningen eller när du spelar upp ett klipp baklänges.
- 3 Välj något av följande vid Bearbetningsalternativ och klicka på OK.

Ingen Klippets fält bearbetas inte.

Sammanfläta bildrutor i följd Konverterar par med (ej sammanflätade) bildrutor (med progressiv genomsökning) i följd till sammanflätade fält. Det här alternativet är användbart för konvertering av 60 fps-animeringar med progressiv skanning till sammanflätad video med 30 fps, eftersom många animeringsprogram inte skapar sammanflätade bildrutor.

Sammanfläta alltid Sammanflätade fält konverteras till hela bildrutor med progressiv skanning. Sammanflätningen tas bort i Adobe Premiere Elements genom att ett fält tas bort och ett nytt fält interpoleras, baserat på linjerna i det kvarvarande fältet. Det fält som anges i alternativet Fältinställningar i Projektinställningar behålls. Om du har angett Inga fält behålls det övre fältet i Adobe Premiere Elements, såvida du inte har markerat Invertera fältdominans. I så fall behålls det undre fältet. Det här alternativet är användbart när du fryser en bildruta i klippet.

Ta bort flimmar Förhindrar att tunna, vågräta detaljer i en bild flimrar genom att de två fälten ges en viss oskärpa. Ett objekt som är så tunt som en skanningslinje flimrar eftersom det endast visas i vartannat fält.

Fler hjälpaavsnitt

[”Skapa eller ändra projektets förinställningar”](#) på sidan 29

Importera 5.1-ljud

Adobe® Premiere® Elements 9 gör det lättare att importera och spela upp klipp med 5.1-ljud i samma format som projektets förinställningar. Du kan skapa filmer genom att kombinera AVCHD-video och stereoljud samt 5.1-ljud och stereoljud. Du kan flytta klipp mellan olika spår i tidslinjen oavsett om ljudet är 5.1- eller stereoljud. Om du importerar en 5.1-ljudfil till stereokanalen konverteras den till 5.1 och vice versa. Om du vill skapa ett 5.1-kanalsspår drar du ett 5.1-kanals ljud- och videoklipp eller ett 5.1-kanals ljudklipp till det tomma området på tidslinjen för ett stereoprojekt. Ett 5.1-kanalsspår skapas i ett stereoprojekt. Om du vill skapa ett stereospår i ett 5.1-kanalsprojekt drar och släpper du ett stereoklipp i det tomma området på tidslinjen. Ett stereospår skapas i ett 5.1-kanalsprojekt.

1 Gör något av följande:

- Klicka på Nytt projekt på välkomstskrmen.
- Om Adobe Premiere Elements är öppet väljer du Arkiv > Nytt > Projekt.

2 Klicka på Ändra inställningar för att ändra förinställningarna. Välj Full HD 1080i 30 5.1-kanal från AVCHD-mappen och klicka på OK.

3 Ange ett namn och en plats för projektet i dialogrutan Nytt projekt och klicka på OK.

I tidslinjen visas 5.1 bredvid ljudspåren. Du kan nu infoga klipp i projektet. Ljudet mappas dock till olika kanaltyper beroende på hur du infogar mediefilen.

Dra klipp till fönstret Monitor

Om du drar klipp till fönstret Monitor mappas ljudet till kanaltypen för spåret Ljud 1.

Men om du håller ned Skift-tangenten samtidigt som du drar till fönstret Monitor visas följande alternativ. Ljudet mappas olika beroende på vilket alternativ du väljer.

Infoga efter denna scen Ljud mappas till spåret Ljud 1 och klippet infogas i spåret Video 1/Ljud 1. Klippet infogas i slutet av det befintliga klippet, där indikatorn för aktuell tid finns.

Dela och infoga Ljud mappas till spåret Ljud 1 och klippet infogas i spåret Video 1/Ljud 1. Det aktuella klippet delas där indikatorn för aktuell tid finns. Klippet infogas på denna plats.

Placera överst Om det finns ett tomt spår ovanför Video 1/Ljud 1 infogas det valda klippet på det spåret och mappas till kanaltypen för motsvarande spår. Om det inte finns något tomt spår skapas ett nytt spår som matchar kanaltypen för det valda klippet. Adobe Premiere Elements placerar videoklippen på indikatorn, i ett spår ovanför det befintliga videoklippen. Den nya videofilen överlappar det befintliga videoklippen.

Bild-i-bild Om det finns ett tomt spår ovanför Video 1/Ljud 1 infogas det valda klippet på det spåret och mappas till kanaltypen för motsvarande spår. Om det inte finns något tomt spår skapas ett nytt spår som matchar kanaltypen för det valda klippet. Adobe Premiere Elements placerar de befintliga och de infogade videoklippen samtidigt. Användaren kan se båda videoklippen.

Placera överst och sammanfoga video Om det finns ett tomt spår ovanför Video 1/Ljud 1 infogas det valda klippet på det spåret och mappas till kanaltypen för motsvarande spår. Om det inte finns något tomt spår skapas ett nytt spår som

matchar kanaltypen för det valda klippet. Adobe Premiere Elements placerar videoklippet på indikatorn, i ett spår ovanför det befintliga videoklippet och använder effekten för videosammanfogning för det nya videoklippet. De videoklipp som ligger under och överst visas.

Ersätt klipp Klippet ersätts och mappningen matchar kanaltypen för det ersatta klippets spår.

Obs! Om du drar ett klipp med endast ljud till fönstret Monitor hamnar det i spåret Ljudspår och mappas till stereo.

Infoga klipp från projektvyn

Om du högerklickar/Ctrl-klickar på ett klipp i projektvyn och väljer Infoga i tidslinje mappas det till spåret Ljud 1. Klippet infogas i spåret Video 1/Ljud 1.

Kapitel 6: Hantera klipp med Sorteraren

Med Adobe Premiere Elements kan du lägga till video, ljud, grafik och stillbilder i projekt från flera olika källor. Du kan importera från livekällor eller bandade källor och från ett flertal olika enheter i analogt och digitalt format.

Visa klipp i Elements Organizer

Med arbetsytan Ordna kan du leta upp och sortera material till dina projekt bland alla mediefiler som finns på datorn. Du kan till exempel leta upp mediefiler som du har placerat i ett album i Elements Organizer eller ett Adobe Premiere Elements-projekt, som innehåller en nyckelordstagg eller klassificering som har tilldelats av dig. Du kan sortera klippen i kronologisk eller omvänd kronologisk ordning. På arbetsytan Ordna visas innehållet i den senaste katalog du öppnade i Elements Organizer. Om du vill visa arbetsytan Ordna klickar du på Ordna > Media.

Obs! Om du vill visa en annan katalog väljer du Arkiv > Katalog i Elements Organizer och väljer den katalog du vill öppna från listan. Om du vill öppna Elements Organizer klickar du på Sorteraren.



Arbetsytan Ordna med synliga detaljer

Förhandsgranska filer i Elements Organizer

Det är lätt att förhandsgranska ett videoklipp i Elements Organizer. I Elements Organizer kan du visa, lägga till och ta bort taggar för klippet.

- 1 Klicka på Sorteraren.

Elements Organizer startas.

- 2 Om filen är en video- eller ljudfil kan du förhandsgranska den genom att dubbelklicka på miniatyrbilden och sedan klicka på knappen Spela upp.

Obs! Kontrollerna visas inte om du spelar upp bilder.

Visa alla mediefiler på arbetsytan Ordna

När du har filtrerat mediefilerna kan du återställa arbetsytan Ordna så att alla filer visas.

- ❖ Klicka på knappen Visa alla på arbetsytan Ordna.

Om knappen Visa alla inte visas på arbetsytan Ordna beror det på att alla filer redan visas.

Visa taggar, klassificeringar och annan information i Organizer

Om du vill visa ett klippets klassificering, ikoner som visar dess nyckelordstaggar, dess filnamn eller andra detaljer ställer du in arbetsytan Ordna på att visa detaljer.

- ❖ Högerklicka/Ctrl-klicka på ett klipp på arbetsytan Ordna i Adobe Premiere Elements och välj Visa information. Du kan även klicka på rutan bredvid Detaljer.

Söka efter filer i Elements Organizer

Du kan använda album, smarta album, projekt, nyckelordstaggar, smarta taggar och stjärnklassificering som filter om du snabbt vill hitta specifika filer. Dessutom kan du söka efter filer efter datum, datumområde eller medietyp. Du kan söka efter filer på det här sättet i både Elements Organizer och på arbetsytan Ordna.

Söka efter filer efter album, projekt eller taggar

Du kan använda album, smarta album, projekt, sökordstaggar och smarta taggar som filter om du snabbt vill hitta specifika filer. Du kan söka efter filer på det här sättet i både Elements Organizer och på arbetsytan Ordna.

Söka efter filer i Elements Organizer

Klicka på fliken Ordna.

Söka efter filer på arbetsytan Ordna

1 Gör något av följande längst upp på arbetsytan Ordna i Adobe Premiere Elements:

- Om du vill visa filer i ett visst album, smart album eller projekt väljer du albumet eller projektet från menyn Filtrera efter: Välj album.
- Om du vill visa filer som innehåller en eller fler specifika nyckelordstaggar eller smarta taggar väljer du taggarna från menyn Filtrera efter: Välj tagg.
- Om du vill visa taggade filer i ett album, smart album eller projekt väljer du från båda menyerna.

2 Stäng menyn genom att klicka utanför den.

Visa alla filer igen genom att klicka på Visa alla.

Söka efter klipp med hjälp av klassificeringar

Du kan klassificera en fil med ett stjärnvärde och sedan visa klippen utifrån klassificeringen.

- 1 Om du vill klassificera ett klipp väljer du Information på arbetsytan Ordna i Adobe Premiere Elements och klickar sedan under klippet på den stjärna som motsvarar din klassificering av klippet.

2 Klicka på en valfri klassificering om du vill söka efter klipp enligt antal stjärnor.

3 Välj ett alternativ från menyn Klassificering: och högre, och lägre eller endast.

Visa alla filer igen genom att klicka på Visa alla.

Om du vill klassificera ett klipp i Elements Organizer väljer du Ordna > Sorteraren för att öppna Elements Organizer.

Söka efter klipp efter medietyp

Du kan ställa in arbetsytan Ordna och Elements Organizer så att endast videoklipp, stillbilder, ljudklipp eller en kombination av filer visas.

❖ Gör något av följande:

- Klicka på Visa/dölj video, Visa/dölj ljud, Visa/dölj stillbild (eller en kombination av dessa tre alternativ) på arbetsytan Ordna i Adobe Premiere Elements.
- Välj Visa > Medietyper i Elements Organizer och välj ett passande alternativ.

Obs! Om du vill öppna Elements Organizer klickar du på Sorteraren.

Söka efter klipp inom ett visst datumintervall

Du kan söka efter klipp som skapades inom en viss tidsperiod.

1 Klicka på knappen Ange datumintervall  på arbetsytan Ordna i Adobe Premiere Elements.

2 Skriv in ett år och välj en månad och dag för både Startdatum och Slutdatum.

På arbetsytan Ordna visas bara de klipp som ligger inom den angivna perioden.

Sortera klipp efter datum

Du kan sortera klippen på arbetsytan Ordna eller i Elements Organizer i kronologisk eller omvänd kronologisk ordning.

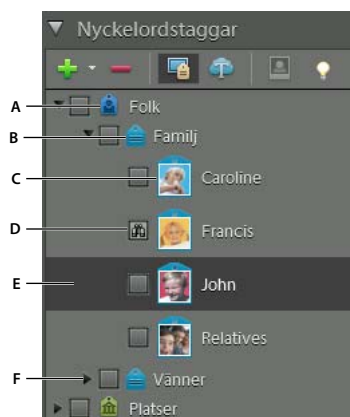
❖ Gör något av följande:

- I det övre högra hörnet av arbetsytan Ordna väljer du Senaste först eller Äldsta först.
- Välj Datum (senaste först) eller Datum (äldsta först) i Elements Organizer.

Tagga filer

Tagga mediefiler med Elements Organizer

Du kan skapa och arbeta med nyckelordstaggar, smarta taggar, album och smarta album i Elements Organizer. Om du vill öppna det här fönstret i Elements Organizer klickar du på Sorteraren längst upp på arbetsytan i Adobe Premiere Elements.



Taggningsfönstret i Elements Organizer

A. Kategori B. Underkategori C. Nyckelordstagg D. Rutan Sök E. Vald nyckelordstagg F. Med triangeln kan du expandera eller dölja nyckelordstaggarna i den kategorin eller underkategorin.

Du kan använda smarta taggar för att sortera filerna, men du kan inte redigera dem eller lägga till något till dem. Smarta taggar används automatiskt med alternativet Automatisk analys . Du kan också använda smarta taggar manuellt precis som nyckelordstagg.

I Elements Organizer kan du utföra följande uppgifter:

- Visa, skapa, redigera och ta bort nyckelordstagg, taggkategorier och taggunderkategorier.
- Ordna nyckelordstagg i kategorier och underkategorier.
- Visa, skapa, redigera och ta bort album och smarta album.
- Filtrera filer efter typ, taggar, klassificering, datumintervall, album, smart album och projekt.
- Förhandsgranska videor, bilder och ljud.
- Skapa grupper av liknande stillbildsfil.
- Visa klipp med smarta taggar och klipp som inte har smarta taggar ännu. Du kan också använda smarta taggar på markerade videofilmer.

Förhandsgranska filer i Elements Organizer

1 Dubbelklicka på miniatyrbilden i Elements Organizer.

Obs! Du öppnar Elements Organizer genom att klicka på Sorteraren längst upp på arbetsytan i Adobe Premiere Elements.

2 Om filen är en video- eller ljudfil förhandsgranskar du den genom att klicka på knappen Spela.

Bifoga taggar till eller ta bort taggar från filer

Du kan bifoga sökordstagg eller smarta taggar till filer som är associerade med taggen. Du kan bifoga flera taggar till en fil. Om en tagg inte representerar en fil korrekt kan du ta bort den från filen.

Bifoga taggar i Elements Organizer

❖ Gör något av följande i Elements Organizer:

- Om du vill bifoga en tagg till en fil drar du taggen från panelen Nyckelordstagg till filen.
- Om du vill bifoga en tagg till flera filer Skift- eller Ctrl-klickar du på filerna för att markera dem och drar sedan taggen från panelen Nyckelordstagg till filerna.

- Om du vill bifoga flera taggar till en eller flera filer Skift- eller Ctrl-klickar du på taggarna på panelen Nyckelordstagg och drar dem sedan till de markerade filerna.

Så här tar du bort en tagg

- ❖ Om du vill ta bort en tagg i Elements Organizer högerklickar/Ctrl-klickar du på filens miniatyrbild och väljer Ta bort nyckelordstagg > [taggnamn].

Obs! Du öppnar Elements Organizer genom att klicka på Sorteraren på arbetsytan i Adobe Premiere Elements.

Medieanalys

Med smarta taggar kan du lätt söka efter material efter kvalitet och innehåll (till exempel personer eller ljud). Smarta taggar hjälper dig att hitta det bästa materialet och att undvika det dåliga materialet (till exempel suddiga, skakiga eller mörka bilder). Som standard utförs en innehållsanalys i bakgrunden i Adobe Premiere Elements på alla data på arbetsytan Ordna. Du kan stänga av medieanalys:

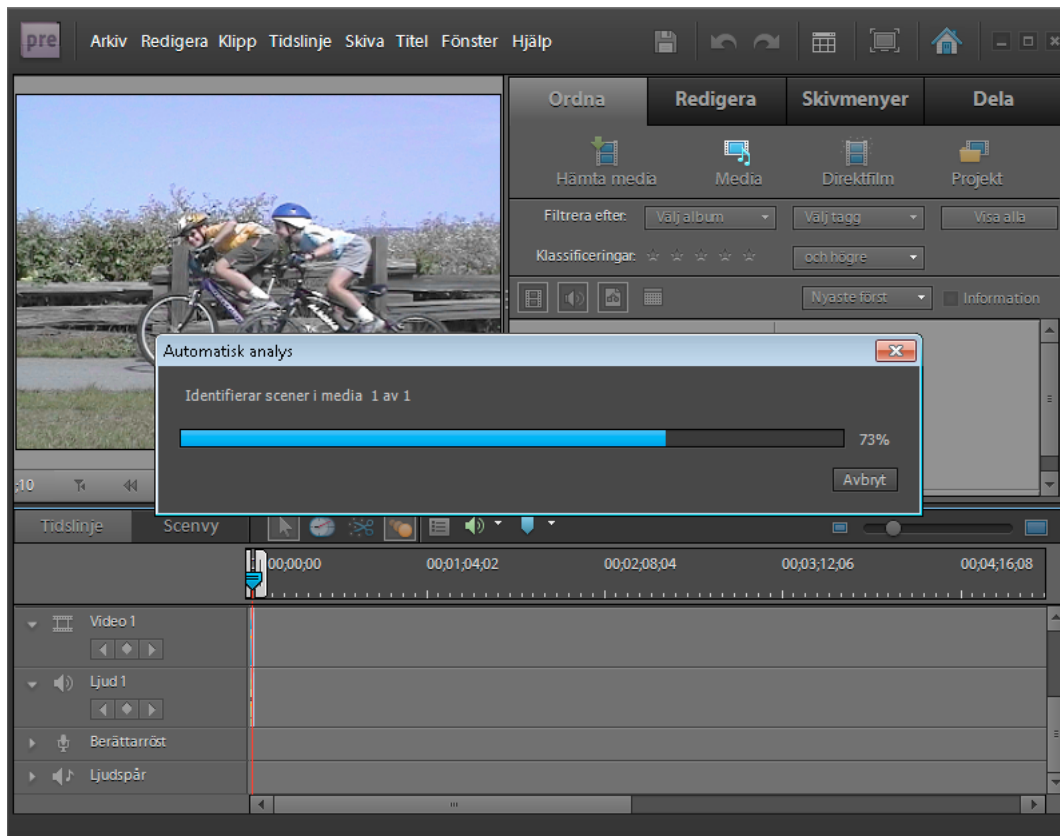
- 1 Klicka på Sorteraren i Adobe Premiere Elements för att öppna Elements Organizer.
- 2 (Windows) Välj Redigera > Inställningar > Medieanalys. (Mac OS) Välj Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Medieanalys.
- 3 Avmarkera Analysera medier automatiskt för smarta etiketter.

Du kan göra innehållsanalyser från olika områden i Adobe Premiere Elements. Du kan analysera innehåll när du skapar en direktfilm.

Under tiden innehållet analyseras efter smarta taggar i Adobe Premiere Elements utförs även scenidentifiering. Scenidentifieringen separerar olika scener i ett klipp till olika underklipp baserat på innehållsförändringar.

Du kan ange vilka kvalitets- och innehållskategorier som ska analyseras. Många kategorier, till exempel ljud och ansikten, har dessutom ett eller fler lager av underkategorier att välja från. När abrupta visuella ändringar identifieras skapas ett underklipp i Adobe Premiere Elements.

Smarta taggar visas i kategorin Smarta taggar i Elements Organizer. Du kan visa dessa taggar och välja dem för sortering, men du kan inte ta bort eller redigera dem. (Du kan ta bort dem från enskilda klipp.) Klicka på knappen Smart tagg i fönstret Nyckeltagg i Elements Organizer om du vill visa alla klipp som har eller inte har försetts med smarta taggar.



Fönstret Automatisk analys

Fler hjälpavsnitt

”[Skapa ett direktfilmprojekt](#)” på sidan 16

”[Dela scener efter tidskod eller innehållsändring](#)” på sidan 44

Använda smarta taggar

❖ Välj de klipp du vill analysera på arbetsytan Ordna, högerklicka/Ctrl-klicka och välj Kör automatisk analys .

Obs! Välj de klipp du vill analysera i Elements Organizer, högerklicka/Ctrl-klicka och välj Kör automatisk analys. Om du vill öppna Elements Organizer klickar du på Sorteraren. Du kan ange filter för Automatisk analys i inställningsfönstret i Elements Organizer.

Fler hjälpavsnitt

”[Medieanalys](#)” på sidan 72

Använda smarta taggar medan du skapar ett direktfilmsprojekt

När du skapar en direktfilm körs automatisk analys endast på de klipp som inte redan har smarta taggar.

1 Gör inställningar för en direktfilm. (Se ”[Skapa en direktfilm](#)” på sidan 17.)

När du har valt ett tema öppnas vyn Anpassa temat.

2 Välj Automatisk analys. Alla kategorier för Automatisk analys analyseras.

Resultaten från den här analysen används för att automatiskt redigera dina klipp för direktfilmen i Adobe Premiere Elements.

Skapa, redigera och ta bort nyckelordstaggar och taggkategorier

Nyckelordstaggar är personliga nyckelord, t.ex. "Pappa" eller "Florida", som du kopplar till stillbilder, videoklipp och ljudklipp på arbetsytan. Ordna för att lättare kunna ordna och söka efter dem. Du kan välja nyckelord från de fyra standardkategorierna: Folk, Platser, Händelser och Annan. Du kan även skapa egna kategorier och underkategorier. Om du använder nyckelordstaggar behöver du inte ordna dina filer i ämnesspecifika mappar eller ge filer nya namn med innehållsspecifika namn manuellt. Du kan i stället lägga till en eller flera nyckelordstaggar till varje fil och sedan hämta önskade filer genom att markera en eller fler nyckelordstaggar.

Du kan till exempel skapa en nyckelordstagg som heter "Anna" och bifoga den till alla videor som din syster Anna är med på. Då kan du snabbt hitta alla videor med Anna genom att markera taggen, oavsett var på datorn videofilmerna finns. Om filer har flera nyckelordstaggar väljer du en kombination av nyckelordstaggar för att söka efter en person på ett speciellt ställe vid en särskild händelse. Du kan t.ex. söka efter alla Anna-nyckelordstaggar och alla Marie-nyckelordstaggar om du vill hitta alla videor med Anna och Marie. Du kan också söka efter alla Anna-nyckelordstaggar och alla Cabo-nyckelordstaggar om du vill hitta alla videor på Anna när hon var på semester i Cabo San Lucas.

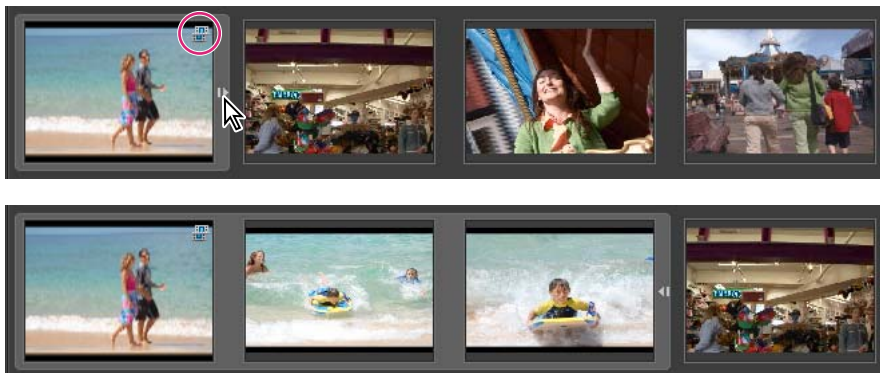
Gruppera filer i Elements Organizer

Du kan använda scengrupper och grupper i Adobe Premiere Elements för att ordna dina tagningar. Du kan visa versionsuppsättningar av stillbilder i Elements Organizer men du kan inte skapa eller redigera dem där.

Om flera scengrupper

När du använder Automatisk analys eller Scenidentifiering för ett klipp kan Adobe Premiere Elements skapa en scengrupp för klippet. Scengrupper är separata videoklipp för de olika scenerna i ursprungsklippet som finns under ursprungsklippet. Scengrupper gör det lätt att hitta och använda de olika scenerna i ett videoklipp.

Om du till exempel hämtar video som innehåller tagningar från en hel dag med vännerna på stranden kan du använda Identifiera scener vid hämtningen (eller senare) för att automatiskt separera olika scener från dagen till separata klipp och sedan gruppera dem alla under den första scenen. Du kan expandera gruppen för att visa eller använda olika scener.



Scengruppen stängd (ovan) och expanderad (nedan).

Om grupper

Du kan skapa högar och gruppera stillbilder som är visuellt lika. Det underlättar hanteringen av dem. Grupper är ett bra sätt att samla flera filer med ett gemensamt tema på en plats och få bättre ordning på arbetsytan Ordna.

Du kan till exempel skapa en grupp om du vill gruppera flera bilder på familjen när de gör liknande saker, exempelvis när de leker på en strand. När du placerar bilder i en fotohög kommer du lätt åt dem på en plats i stället för att ha dem utspridda i rader av miniatyrbilder.

Du kan ta bort enskilda filer från en grupp så att de visas enskilt i Elements Organizer.



Genom att gruppera filer sparar du utrymme och sorterar relaterade bilder tillsammans.

Ta bort filer från en grupp

Du kan ta bort enskilda filer från en grupp så att de visas enskilt i Elements Organizer. Du kan inte ta bort enskilda filer från en scengrupp.

- 1 Markera en grupp i Elements Organizer.
- 2 Högerklicka/Ctrl-klicka och välj Gruppera (endast bild) > Utöka objekt i grupp.
- 3 Markera ett eller flera foton och välj Gruppera (endast bild) > Ta bort objekt från grupp. Filen tas bort från gruppen, men inte från Elements Organizer eller datorn.

Ange vilket foto som ska visas överst i en grupp

Den nyaste filen placeras som standard överst i gruppen.

- 1 När du har skapat gruppen kan du visa alla filer i den genom att högerklicka/Ctrl-klicka på den på arbetsytan Ordna och välja Gruppera (endast bild) > Utöka objekt i grupp.
- 2 Högerklicka/Ctrl-klicka sedan på det foto du vill placera överst och välj Gruppera (endast bild) > Ange som översta foto.

Visa alla filer i en scengrupp eller grupp

När du visar alla filer i en scengrupp eller grupp kan du ta bort en fil från gruppen och lägga till taggar till de enskilda filerna.

Om du lägger till en tagg i en scengrupp används taggen på alla objekt i gruppen. Du kan inte använda olika taggar för de olika filerna i gruppen.

Om du använder en tagg för en grupp används taggen på alla filer i gruppen. När du söker efter taggen visas alla filer i gruppen var för sig i sökresultaten. Om du vill lägga till en tagg i bara en eller ett par filer i en grupp expanderar du gruppen och lägger sedan till taggen i de aktuella filerna.



Expandera och dölja scengrupper eller grupper

1 Gör följande i Elements Organizer för att expandera gruppen:

- Klicka på triangeln bredvid gruppens miniatyrbild.
- Välj Redigera > Videoscen > Utöka objekt i scengrupp.
- Högerklicka/Ctrl-klicka på en grupp och välj Scengrupp (endast video) > Utöka objekt i scengrupp.

2 Gör något av följande om du vill dölja fotona i gruppen igen:

- Klicka på triangeln bredvid gruppens miniatyrbild.
- Välj Redigera > Videoscen > Minimera objekt i scengrupp.
- Högerklicka/Ctrl-klicka på en grupp och välj Scengrupp (endast video) > Minimera objekt i scengrupp.

Skapa album

Om album

Album fungerar som fysiska fotoalbum där du kan spara och ordna filer i olika grupper. Du kan till exempel skapa ett album som du kallar "Mina tio bästa semestervideor" och ordna filerna i rangordning utifrån hur bra de är. Du kan skapa ett projekt baserat på det albumet. Du kan skapa album i Elements Organizer. Klicka på Sorteraren för att öppna Elements Organizer.

Du kan dra filer inom ett album och ordna dem som du vill. Du kan lägga till en fil i fler än ett album. En och samma fil kan t.ex. visas som den första filen i ett album och som den sista i ett annat album.

Du kan ordna album i grupper. Du kan skapa flera nivåer med albumgrupper. Om du har en albumgrupp som heter "Min Asienresa" kan den innehålla ett album för varje land du har besökt, till exempel "Mina tio bästa Japanvideor" och "Mina tio bästa Kinavideor".

I stället för att manuellt välja ut speciella filer skapar du smarta album genom att ställa in villkor för de filer som ska ingå i dem. Innehållet i smarta album uppdateras automatiskt när matchande villkor läggs till i filerna. Om du till exempel skapar ett smart album som innehåller alla videor med nyckelordet Chiara, kommer fler videor att läggas till i albumet när du ger dem det nyckelordet.

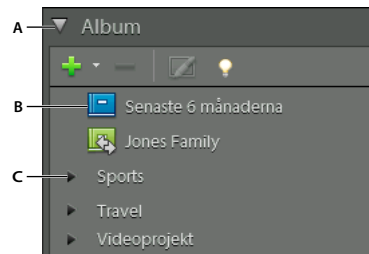
Skapa ett album eller en grupp av album

Du kan skapa ett album eller en grupp nya album när som helst. Du kan till exempel skapa en albumgrupp med namnet "Semester" och olika separata album i den, en för varje semester som du fotograferat.

Skapa och redigera smarta album

Om smarta album

Precis som album innehåller smarta album de filer som du väljer. Skillnaden är att i stället för att markera en eller flera filer kan du för smarta album ange ett villkor för vilka filer som ska ingå. När du har angett kriterierna kommer alla filer på arbetsytan Ordna som överensstämmer med kriterierna för ett smart album automatiskt att visas i det smarta albumet. När du lägger till nya filer i Elements Organizer kommer de filer som överensstämmer med kriterierna för det smarta albumet automatiskt att visas i det smarta albumet. Smarta album uppdateras automatiskt.



A. Album-panelrubriken B. Smart album C. Albumgrupp

Skapa ett smart album

Du kan skapa ett smart album genom att välja vilka typer av filer du vill använda. Du kan även ange villkor i dialogrutan Nytt smart album. Med hjälp av dialogrutan Nytt smart album kan du ange fler villkor.

Ta bort filer från ett album

❖ Högerklicka/Ctrl-klicka på filen på arbetsytan Ordna och välj Ta bort album > [albumnamn].

Kapitel 7: Ordna klipp i en film

När du har lagt till media i ett projekt kan du ordna mediefilerna i rätt ordning för att skapa en berättelse, förmedla ett intryck eller förklara en idé. Du kan också skapa ett bildspel från stillbilder, redigera video i takt med musik eller skapa bild-i-bildeffekter. När du har ordnat alla filerna kan du förhandsgranska filmen.

Du kan ordna klipp preliminärt (skapa en råkopia) med ikonerna i projektvyn eller genom att ordna dem i ett album i Elements Organizer. Du kan även helt enkelt dra dem till tidslinjen eller scenvyn i den ordning du vill visa dem.

Scenvyn är praktiskt när du vill arbeta med grundläggande filmredigering, och tidslinjen passar bäst för mer avancerad redigering. Du kan växla mellan scenvyn och tidslinjen när du redigerar. Du kan till exempel ordna klipp i rätt ordning, lägga till en berättarröst, skapa titlar, placera musik och placera övergångar i scenvyn och sedan växla till tidslinjen för att skapa lager med klipp, trimma klipp och lägga till fler ljudspår.

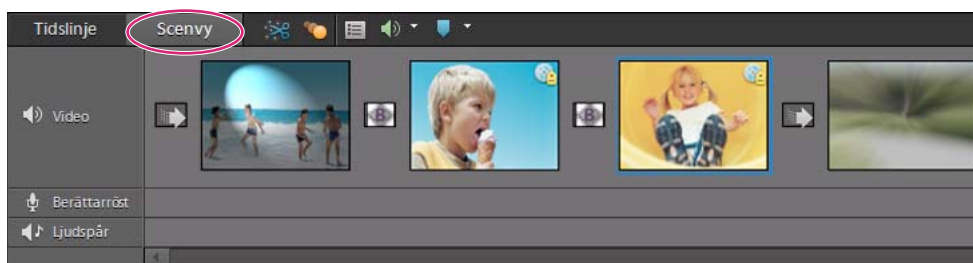
Ordna klipp i scenvyn

Översikt över scenvyn

I scenvyn kan du ordna klipp till en film. I scenvyn visas den första bildrutan i de olika klippen. Den här visningen gör det enkelt att ordna klipp i sammanhängande sekvenser, oberoende av klippens längd. Tekniken kallas ibland för *bildmanusredigering*. I scenvyn visas följande:

- En scens videospår där du kan placera videoklipp och andra bilder
- Ett ljudspår för eventuella berättarröster som du spelar in
- Ett ljudspår för eventuell bakgrundsmusik eller bakgrundsljud

Du kan också lägga till titlar, övergångar, specialeffekter och markörer i scenvyn. Använd scenvyn för att montera filmen snabbt och lätt. Om du behöver utföra mer avancerat redigeringsarbete använder du tidslinjen.



Scenvyn

Både scenvyn och tidslinjen innefattar följande verktyg som gör det lätt att komma åt funktioner som används ofta:

Verktyget Egenskaper Öppnar egenskapsvyn på aktivitetspanelen för det markerade klippet.

Verktyg för smart trimning Du kan trimma klipp i läget Smart trimning. Mer information finns i ”[Om Smart trimning](#)” på sidan 110.

Ikonen Spårning av rörelse Du kan spåra rörelser i läget Spårning av rörelse. Mer information finns i ”[Spårning av rörelse](#)” på sidan 212.

Ljudverktyg Verktyg för de vanligaste ljudfunktionerna finns under Ljudverktyg. Alternativen för Ljudverktyg är:

- **SmartSound** Välj SmartSound på menyn Ljudverktyg. Fönstret SmartSound öppnas. Du kan välja ljudspår och anpassa dem efter ditt projekt. (Mer information finns i ”[Skapa SmartSound-spår \(endast Windows\)](#)” på sidan 241.)
- **Identifiera slag** Identifierar slag i musiken i ljudspåret på tidslinjen och lägger till onummerade markörer vid varje taktslag. Använd det här verktyget när du vill skapa redigeringar som är koordinerade i takt med musiken. (Se ”[Skapa taktmarkörer för ett ljudspår](#)” på sidan 241.)
- **Ljudmix** Öppnar ljudmixern så att du kan justera volymen och balansen för olika ljudspår. (Se ”[Lägga till och mixa ljud](#)” på sidan 239.)
- **SmartMix** Öppnar SmartMixer. SmartMix underlättar automatisk volymjustering av bakgrundsmusiken så att förgrundsdialogen hörs bättre. Läs mer i ”[SmartMix](#)” på sidan 245.
- **Lägg till berättarröst** Öppnar panelen Spela in berättarröst som innehåller verktyg för inspelning av berättarröster. (Se ”[Lägga till och mixa ljud](#)” på sidan 239.)

Markörverktyg Lägger till skivmarkörer vid indikatorn för aktuell tid i tidslinjen. (Se ”[Arbeta med menymarkörer](#)” på sidan 250.)

Fler hjälpavsnitt

”[Översikt över arbetsytan](#)” på sidan 8

Lägga till klipp i scenvyn

I scenvyn kan du enkelt infoga ett klipp före ett annat, efter ett annat eller t.o.m. dela ett klipp innan du infogar det. Du kan lägga till klipp i scenvyn direkt från arbetsytan Ordna.

Fler hjälpavsnitt

”[Översikt över tidslinjen](#)” på sidan 84

”[Lägga till klipp i tidslinjen](#)” på sidan 87

Placera ett klipp i scenvyn

- ❖ Dra klippet från arbetsytan Ordna till någon av de tomma klipprutorna i scenvyn. Släpp musknappen när pekaren ändras till ikonen Infoga .

Obs! Om du drar det första klippet i projektet kan du dra det till monitorpanelen eller scenvyn.

Infoga ett klipp före ett annat i scenvyn

- ❖ Dra klippet från arbetsytan Ordna till ett klipp i scenvyn.

Det nya klippet visas framför det klipp på vilket du släppte det, och alla efterföljande klipp flyttas åt höger.

Infoga ett klipp efter ett annat i scenvyn

- 1 Markera det klipp efter vilket du vill infoga det nya klippet i scenvyn.

- 2 Dra klippet från arbetsytan Ordna till monitorpanelen.

Det nya klippet visas till höger om det markerade klippet, och efterföljande klipp flyttas till höger.

Infoga ett klipp i ett annat i scenvyn

Du kan snabbt dela ett klipp i två delar och infoga ett annat klipp mellan dem.

- 1 Markera det klipp du vill dela i scenvyn.
- 2 Dra indikatorn för aktuell tid  på monitorpanelen till den bildruta där du vill dela klippet.
- 3 Skift-dra ett klipp från projektvyn till monitorpanelen.
- 4 Välj Dela och infoga.

Adobe Premiere Elements delar det första klippet och infogar det andra i delningen.

Flytta ett klipp i scenvyn

- 1 Skift-dra ett klipp från en plats i scenvyn till en annan plats före eller efter ett annat klipp. En lodrät blå linje visar målområdet och pekaren ändras till ikonen Infoga .

- 2 Släpp musknappen.

- 3 Om klippet innehåller en övertäckning väljer du något av följande:

Flytta scenen och dess objekt Flyttar klippet med eventuella övertäckningar som det innehåller, t.ex. en titel.

Flytta bara scenen Flyttar klippet utan övertäckningar.

Klippet flyttas till den nya platsen, och alla efterföljande klipp flyttas åt höger.

Fler hjälpavsnitt

[”Flytta ett klipp i tidslinjen”](#) på sidan 91

Ta bort ett klipp i scenvyn

- 1 Markera ett klipp i scenvyn.
- 2 Högerklicka/Ctrl-klicka på klippet och välj något av följande:

Ta bort scenen och dess objekt Tar bort klippet med eventuella övertäckningar som det innehåller, t.ex. en titel.

Ta bara bort scenen Tar bort klippet, men låter övertäckningar vara kvar.

Klippet tas bort från scenvyn.

Fler hjälpavsnitt

[”Ta bort ett klipp i tidslinjen eller scenvyn”](#) på sidan 92

Skapa ett bildspel

Du kan enkelt skapa ett bildspel från en samling stillbilder i scenvyn.

Skapa ett bildspel

- 1 Klicka på Visa stillbilder  i arbetsytan Ordna och avmarkera Visa video  och Visa ljud .
- 2 Ctrl-/Cmd-klicka på stillbilderna i den ordning som du vill att de ska visas i bildspelet.

3 Dra den markerade gruppen till målområdet i scenvyn och välj något av följande:

Lägg till som enskilda stillbilder Med det här alternativet placeras var och en av stillbilderna i ett separat målområde i scenvyn.

Lägg till som grupperat bildspel Med det här alternativet placeras hela gruppen i ett målområde, som kan flyttas som ett enda klipp.

4 När du väljer Lägg till som grupperat bildspel visas dialogrutan Skapa bildspel. Markera önskade alternativ i dialogrutan Skapa bildspel och klicka på OK.

Ett klipp med det grupperade bildspelet visas i det valda målområdet i scenvyn. En bildspelsikon  visas uppe till höger i det grupperade bildspelsklippet.

Utöka och stänga grupperade bildspel

❖ Klicka på Utöka/stäng till höger om klippet i scenvyn.



Grupperat bildspel i scenvyn. Använd Utöka/stäng för att visa eller dölja alla bildspel i gruppen.

Det grupperade bildspelet utökas så att stillbilderna visas i sekvens eller stängs så att det visas som ett klipp där endast den första bilden visas.

Dela upp ett bildspel

Du kan konvertera ett grupperat bildspelsklipp till en serie med stillbilder.

- 1 Högerklicka/Ctrl-klicka på ett grupperat bildspelsklipp i scenvyn.
- 2 Välj Dela upp scener.

Redigera ett bildspel som har skapats i Photoshop Elements (endast Windows)

Ett bildspel som du har skapat med Adobe Photoshop Elements redigerar du enkelt i Adobe Premiere Elements genom att dela upp det och arbeta med de enskilda komponenterna (som bilder, text och grafik).



Dela upp ett bildspel

- 1 Kontrollera att scenvyn är aktiv.
- 2 Högerklicka på bildspelet i Elements Organizer och välj Redigera med Premiere Elements.
Bildspelet visas i scenvyn.
- 3 Högerklicka på bildspelet i scenvyn och välj Dela upp Elements Organizer-bildspel.
- 4 Redigera bildspelet på något av följande sätt:
 - Om du vill redigera en övergång markerar du den i scenvyn och anpassar inställningarna i egenskapsvyn.
 - Om du vill ersätta en övergång markerar du den i scenvyn, klickar på Redigera på aktivitetspanelen och klickar sedan på knappen Övergångar . Öppna mappen Videoövergångar och dra en ny övergång till scenvyn. Du kan även högerklicka på övergången i scenvyn och välja en ny övergång på menyn som visas.
 - Om du vill förlänga eller korta ned ett klipp markerar du det i scenvyn och drar ingångspunkten  eller utgångspunkten  i monitorpanelens minitidslinje.
 - Om du vill ändra storlek eller placering för text och grafik markerar du önskat klipp i scenvyn och justerar text och grafik på monitorpanelen.
 - Om du vill justera volymen för en berättarröst eller ett ljudspår markerar du spåret i scenvyn och ändrar inställningarna i egenskapsvyn.
- 5 Spara och dela bildspelet som du vill.

Fler hjälpavsnitt

”Använda filer från Photoshop Elements” på sidan 58

”Spara och dela dina filmer” på sidan 263

Skapa en bild-i-bildövertäckning

Du kan placera ett videoklipp i en liten bildruta ovanpå ett bakgrundsvideoklipp som täcker hela scenen. Den här effekten kallas bild-i-bildövertäckning.

Ordna klipp i en film*Bild-i-bildövertäckning*

Obs! Om du vill ha information om hur du lägger ett klipp över ett annat genom att skapa transparenta bakgrunder läser du *"Om överläggning och genomskinlighet"* på sidan 157.

Fler hjälpaavsnitt

"Animera ett klipp position" på sidan 210

"Täcka över ett klipp i tidslinjen" på sidan 88

Skapa en bild-i-bildövertäckning

1 Markera det klipp du vill använda som bakgrundsklipp i scenvyn.

Det valda klippet visas på monitorpanelen.

2 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt.

3 Skift-dra ett klipp från aktivitetspanelen till en punkt i klippet på monitorpanelen.

4 Välj Bild-i-bild.

Det klipp du drog visas i en bildruta på den valda platsen, ovanpå bakgrundsklippet.

5 Om du vill justera positionen för det klipp som ligger ovanpå drar du det till önskad plats på monitorpanelen.

Obs! Om klippet som ligger ovanpå är längre än bakgrundsklippet visas det även över efterföljande klipp i scenvyn, under hela sin längd, och det visas också ovanpå de klippen under uppspelning.

Ta bort en bild-i-bildövertäckning

- 1 Kontrollera att scenvyn är aktiv.
- 2 Markera det överliggande klippet på monitorpanelen.
- 3 Högerklicka/Ctrl-klicka på den lavendelfärgade klipprepresentationen i minitidslinjen på monitorpanelen.
- 4 Välj Ta bort.

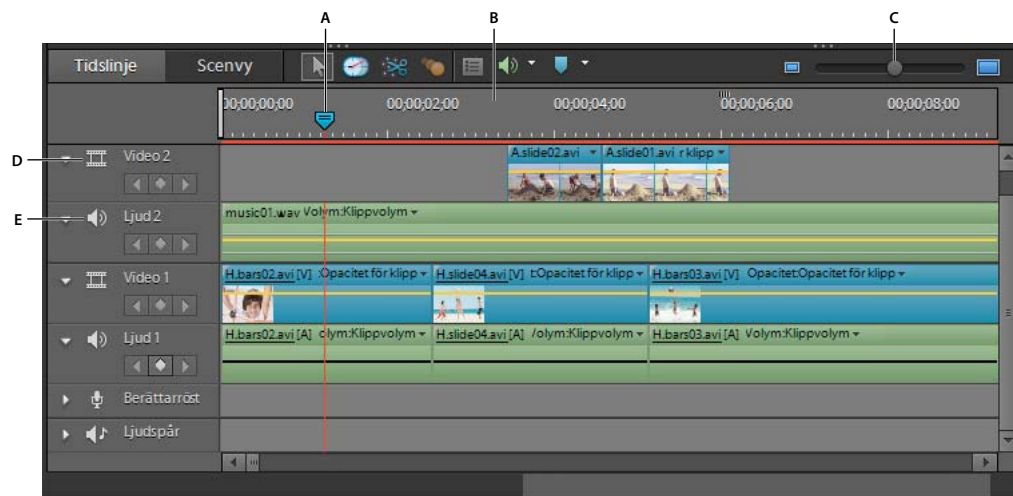
Det överliggande klippet tas bort från scenvyn och monitorpanelen.

Ordna klipp i tidslinjen

Översikt över tidslinjen

På tidslinjen visas filmprojekten som video- och ljudklipp ordnade i lodrätt staplade spår. När du hämtar video från en digital videoenhet visas klippen i tur och ordning. På tidslinjen används en tidslinjal för att visa filmens beståndsdelar och hur de hänger ihop över tiden. Du kan trimma och lägga till scener, markera viktiga bildrutor med markörer, lägga till övergångar och styra hur klipp blandas eller läggs ovanpå varandra.

Med zoomreglagen i tidslinjen kan du zooma ut så att du ser hela videon eller zooma in så att du ser fler detaljer i klippen. Du kan också ändra hur klippen visas i spår och ändra storlek på spår och spårhuvud.



Tidslinjen

A. Indikator för aktuell tid B. Tidslinjal C. Zoomreglage D. Videospår E. Ljudspår

Fler hjälpaavsnitt

[”Länka video- och ljudklipp”](#) på sidan 96

[”Trimma i tidslinjen”](#) på sidan 114

[”Översikt över scenvyn”](#) på sidan 78

[”Anpassa hur klipp visas i tidslinjen”](#) på sidan 95

[”Ändra storlek på spår”](#) på sidan 94

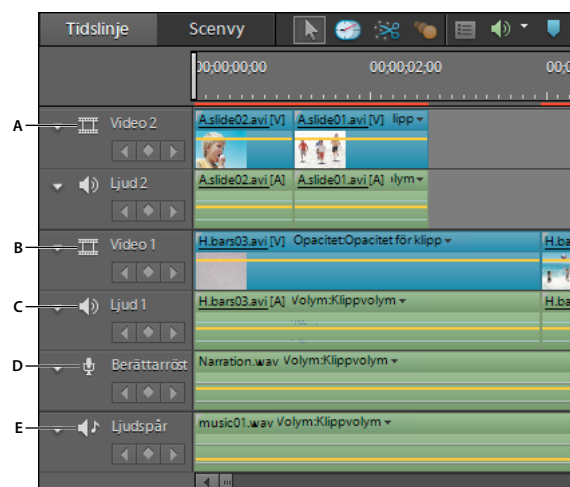
Tidslinjespår

Med hjälp av spår kan du skapa lager med video och ljud, lägga till sammansättnings- och bild-i-bildeffekter, täcka över titlar, lägga till ljudspår m.m. Om du har flera ljudspår kan du lägga en berättarröst på ett spår och bakgrundsmusik på ett annat. Den färdiga filmen är en sammanställning av alla video- och ljudspår.

Tidslinjen innehåller som standard tre spår för video (eller stillbilder)  och ljud , ett berättarröstspår  och ett ljudspår . När du drar *länkade klipp* (klipp som innehåller både ljud och video) till ett spår, visas video- och ljudkomponenterna tillsammans (video direkt ovanför ljud) i sina respektive spår (till exempel Video1 och Ljud1). Om du vill se alla spåren kan du behöva rulla uppåt eller nedåt i tidslinjen.

Obs! Mer information om hur du arbetar med klipp och ordnar klipp i tidslinjen finns i hjälpen för Adobe Premiere Elements.

Ett nytt spår infogas om du drar och släpper ett klipp på det översta videospåret. Det finns ingen gräns för hur många spår ett projekt kan innehålla, och du kan när som helst lägga till eller ta bort spår (t.o.m. innan du lägger till klipp). I en film måste det finnas minst ett spår av varje typ (spåret kan dock vara tomt). Videospårens ordning är viktig, eftersom alla klipp som finns i Video 2 även täcker över Video 1-spåret. Ljudspår kombineras vid uppspelning så spårordningen har ingen betydelse.



Standardspår

A. Video 2-spår B. Video 1-spår C. Ljudspår D. berättarröstspår E. ljudspår



Du kan ange standardvärden för antal spår och spårtyp i nya filmer.

Verktyg i tidslinjen

Använd verktygen på övre delen av tidslinjen om du vill utföra något av följande åtgärder:

- Trimma klipp och ändra deras hastighet.
- Lägga till markeringar, spåra musikrytmer, öppna Ljudmixaren eller lägga till en berättarröst.

När du redigerar i tidslinjen ändras pekaren till det verktyg som för närvarande är aktivt. Om pekaren ändras till ett rött snedstreck kan du inte använda verktyget i klippet under pekaren.

Markeringsverktyget  Markerar klipp för förhandsgranskning eller trimning.

Verktyget Egenskaper  Öppnar egenskapsvyn på aktivitetspanelen för det markerade klippet.

Verktyg för smart trimning  Du kan trimma klipp i läget Smart trimning. Mer information finns i ”[Om Smart trimning](#)” på sidan 110.

Ikonen Spårning av rörelse  Du kan spåra rörelser i läget Spårning av rörelse. Mer information finns i ”[Spårning av rörelse](#)” på sidan 212.

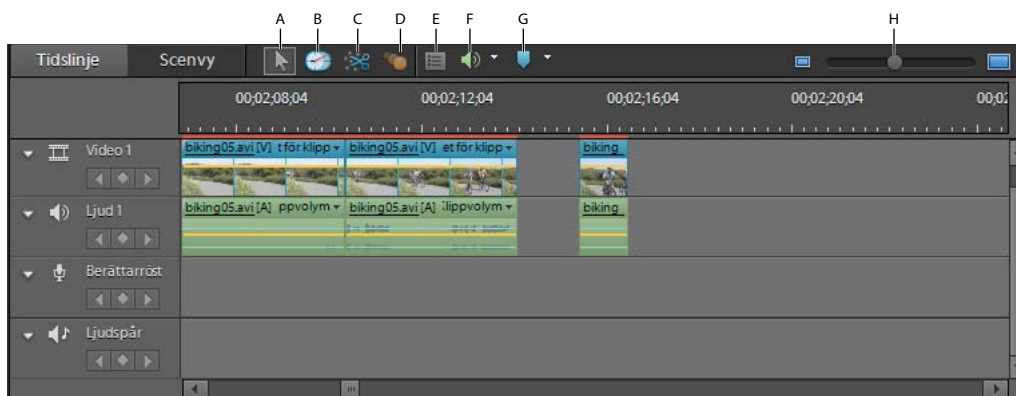
Verktyget Tidssträckning  Ändra uppspelningshastighet och längd för ett klipp utan att ändra dess in- eller utgångspunkter. Om du drar i kanten av ett klipp åt ett håll förlängs det och spelas upp långsammare. Om du drar åt andra hållet förkortas det och spelas upp snabbare. (Se ”[Ändra hastighet för ett klipp med verktyget Tidssträckning](#)” på sidan 122.)

Zoom  Med det här alternativet kan du zooma in och ut ur tidslinjen eller visa mer eller mindre information i varje klipp. (Se ”[Zooma in eller ut tidslinjens tidslinjal](#)” på sidan 87.)

Ljudverktyg Verktyg som underlättar de vanligaste ljudfunktionerna finns under Ljudverktyg. Alternativen för Ljudverktyg är:

- **SmartSound** Välj SmartSound på menyn Ljudverktyg. Fönstret SmartSound öppnas. Du kan välja ljudspår och anpassa dem efter ditt projekt. (Mer information finns i ”[Skapa SmartSound-spår \(endast Windows\)](#)” på sidan 241.)
- **Identifiera slag** Identifierar slag i musiken i ljudspåret på tidslinjen och lägger till onummerade markörer vid varje taktslag. Använd det här verktyget när du vill skapa redigeringar som är koordinerade i takt med musiken. (Se ”[Skapa taktmarkörer för ett ljudspår](#)” på sidan 241.)
- **Ljudmix** Öppnar ljudmixern så att du kan justera volymen och balansen för olika ljudspår. (Se ”[Lägga till och mixa ljud](#)” på sidan 239.)
- **SmartMix** Öppnar SmartMixer. SmartMix underlättar automatisk nivåjustering av bakgrundsmusiken så att förgrundsdialogen enklare hörs. Läs mer i ”[SmartMix](#)” på sidan 245.
- **Lägg till berättarröst** Öppnar panelen Spela in berättarröst som innehåller verktyg för inspelning av berättarröster. (Se ”[Lägga till och mixa ljud](#)” på sidan 239.)

Markörverktyg Lägger till skivmarkörer vid indikatorn för aktuell tid i tidslinjen. (Se ”[Arbeta med menymarkörer](#)” på sidan 250)



Redigeringsverktyg i tidslinjen

A. Markering B. Tidssträckning C. Egenskaper D. Läge för smart trimning E. Läge för spårning av rörelse F. Zoom G. Alternativ för ljudverktyg H. Alternativ för markörverktyg

Förflyttning i tidslinjen

När du placerar och ordnar klipp i tidslinjen måste du flytta indikatorn för aktuell tid till rätt plats. I tidslinjens tidslinjal motsvarar indikatorn för aktuell tid  den bildruta som visas på monitorpanelen. En lodrät linje går från indikatorn för aktuell tid genom alla spåren. Genom att zooma in och ut i tidslinjen kan du hitta exakt rätt plats att placera ett klipp eller redigera.

❖ Gör något av följande i tidslinjen:

- Dra indikatorn för aktuell tid .
- Klicka i tidslinjalen där du vill placera indikatorn för aktuell tid.
- Håll ned Skift-tangenten när du drar indikatorn för aktuell tid för att fästa den vid kanten av det närmaste klippet eller den närmaste markören.
- Dra tidsvisningen (i det nedre vänstra hörnet på monitorpanelen) till önskat tidsvärde.
- Klicka på tidsvisningen (i det nedre vänstra hörnet på monitorpanelen), skriv in en giltig tid och tryck på Retur. (Du behöver inte skriva inledande nollor, kolon eller semikolon. Tänk dock på att Adobe Premiere Elements tolkar tal under 100 som bildrutor.)

 Du kan använda tangenterna Home eller End på tangentbordet för att gå till början eller slutet av filmen. Du kan använda tangenterna Page Up och Page Down för att gå till föregående och nästa klipp. Du kan flytta indikatorn för aktuell tid framåt eller bakåt en bildruta med höger- respektive vänsterpilen på tangentbordet, och om du trycker på Skift+högerpil eller Skift+vänsterpil flyttas den i steg om fem bildrutor.

Zooma in eller ut tidslinjens tidslinjal

När du zoomar in i tidslinjen förstoras tidslinjen runt indikatorn för aktuell tid, så att du enklare kan granska materialet mer i detalj. Du kan också zooma in när du lägger till klipp i tidslinjen, så att området runt pekaren förstoras i stället för området runt indikatorn för aktuell tid. Denna teknik gör det enklare att se infogningens exakta placering innan du släpper musknappen. Om du i stället zoomar ut visas mer av tidslinjen och du får en bättre överblick över filmen.

❖ Gör något av följande i tidslinjen:

- Om du vill zooma in eller ut när du lägger till ett klipp drar du ett klipp till tidslinjen. Håll ned musknappen och tryck på lika med (=) eller minustecknet (-) för att öka respektive minska zoomfaktorn.
- Om du vill zooma in i tidslinjen drar du zoomreglaget åt höger eller klickar på knappen Zooma in .
- Om du vill zooma ut från tidslinjen drar du zoomreglaget åt vänster eller klickar på knappen Zooma ut .

 Om du vill växla mellan att visa hela filmens längd i tidslinjen och föregående zoomnivåinställning trycker du på Backslash-tangenten (\). Kontrollera att tidslinjen är aktiv innan du trycker ned Backslash-tangenten (\). Du kan också zooma in och ut genom att trycka på knapparna Lika med- (=) eller Minustecknet (-) på tangentbordet (inte på det numeriska tangentbordet).

Fler hjälpavsnitt

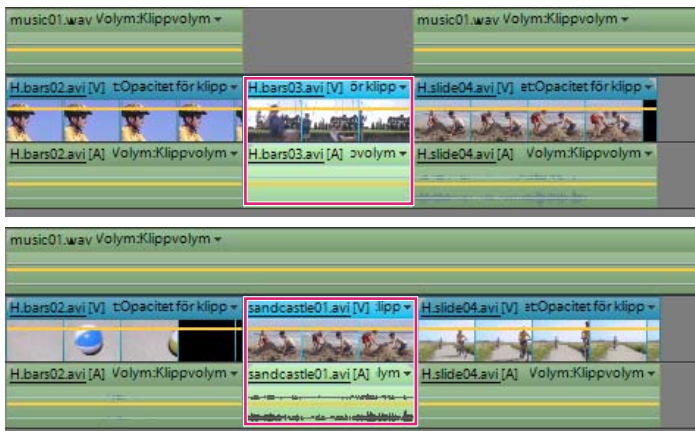
”Trimma i förhandsgranskningsfönstret” på sidan 117

”Trimma ett klipp från scenvyn” på sidan 112

Lägga till klipp i tidslinjen

När du infogar ett klipp på tidslinjen, flyttas intilliggande klipp i *alla spår* så mycket som behövs för att rymma det nya klippet. I och med att alla klipp flyttas tillsammans förblir de befintliga klippens ljud och bild synkroniserade.

Det är dock inte alltid som du vill flytta alla klipp vid varje infogning, till exempel om du har lagt till bakgrundsmusik eller en video som ska läggas ovanpå hela filmen. Håll då ned Alt-tangenten under infogningen så flyttas klippen i högst två av spåren: det spår som klippet infogas i och det spår som innehåller dess länkade ljud- eller video (om ett sådant finns). När du lägger till ett klipp i ett spår som innehåller länkade ljud- eller videoklipp, flyttas klippen i de berörda spåren tillsammans. Därmed förblir de berörda spåren justerade samtidigt som klippen i övriga spår inte påverkas.



Klipp efter standardinfogning (övre) och efter infogning i målspår med Alt-dra-teknik (undre). Lägg märke till att det andra ljudspåret inte påverkas vid infogning med Alt-dra-teknik.

Fler hjälpavsnitt

”Översikt över tidslinjen” på sidan 84

”Zooma in eller ut tidslinjens tidslinjal” på sidan 87

Infoga ett klipp så att klipp på alla spår i tidslinjen flyttas

❖ Gör något av följande:

- Dra klippet från arbetsytan Ordna till önskad plats i tidslinjen. Släpp musknappen när pekaren ändras till ikonen Infoga.
- Flytta indikatorn för aktuell tid till önskad plats på tidslinjen. Markera klippet på arbetsytan Ordna och välj sedan Klipp > Infoga.

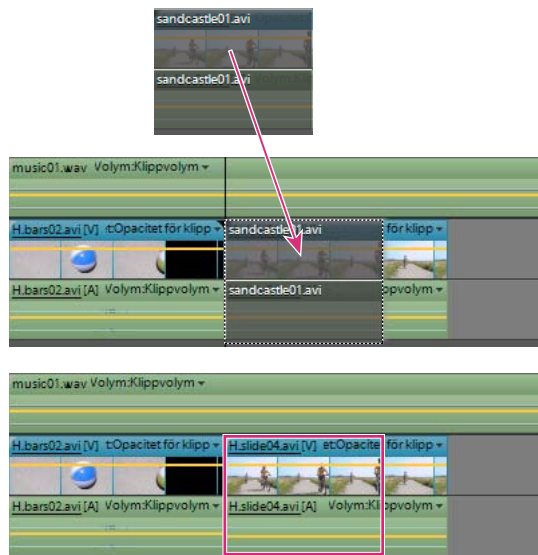
Infoga ett klipp så att endast klipp på målspår och länkade spår i tidslinjen flyttas

❖ Alt-dra klippet från arbetsytan Ordna till önskad plats i tidslinjen. Släpp musknappen när pekaren ändras till ikonen Infoga.

Om du drar ett klipp till det tomma området ovanför det översta videospåret (för videoklipp) eller nedanför det understa ljudspåret (för ljudklipp) skapas ett nytt spår för klippet. Om klippet innehåller både ljud och video skapas både ett nytt videospår och ett nytt ljudspår.

Täcka över ett klipp i tidslinjen

Det enklaste sättet att ersätta en videosekvens är att täcka över den med andra tagningar. När du täcker över ett klipp ersätts bildrutorna av det klipp som du lägger till, med början på den plats som du anger. Om det nya klippet är 40 bildrutor långt, täcks 40 bildrutor av det befintliga klippet. Eventuella bildrutor efter övertäckningen finns kvar på samma platser i spåret. Filmens längd påverkas inte av övertäckningar, om inte dessa sträcker sig utanför filmens slut.

Ordna klipp i en film

Klipp före (övre) och efter (undre) en redigering med övertäckning

❖ Gör något av följande:

- Ctrl-/Cmd-dra klippet från arbetsytan Ordna till den första bildrutan som du vill täcka över. Släpp musknappen när pekaren ändras till ikonen för övertäckning.
- Flytta indikatorn för aktuell tid till den första bildrutan som du vill täcka över. Markera klippet i Sorteraren och välj sedan Klipp > Övertäckning.

Fler hjälpavsnitt

[”Skapa en bild-i-bildövertäckning”](#) på sidan 82

Placera ett klipp ovanpå ett annat i tidslinjen

Du kan placera ett klipp ovanpå ett annat utan att ersätta det underliggande klippet, som är fallet med övertäckning. Du kan använda klipp som staplats på det här sättet med exempelvis olika transparens effekter.

- 1 Dra indikatorn för aktuell tid i tidslinjen till en punkt ovanför ett videoklipp där du vill täcka över ett annat klipp.
- 2 Skift-dra ett klipp från arbetsytan Ordna och släpp det på monitorpanelen.
- 3 Välj Placera överst.

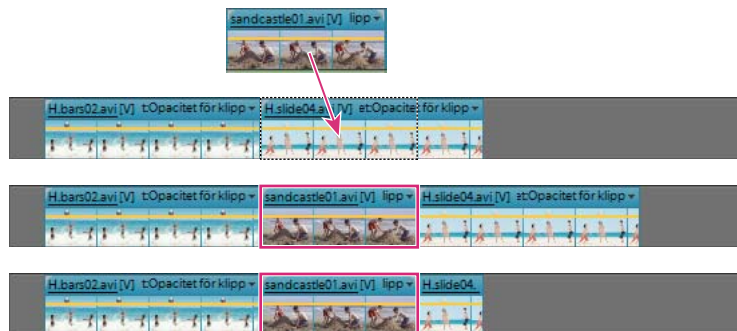
Det andra klippet släpps på det första tillgängliga videospåret vid indikatorn för aktuell tid.

Fler hjälpavsnitt

[”Transparensfärg”](#) på sidan 159

Kopiera och klistra in klipp i tidslinjen

Du kan ordna om klipp i en film genom att kopiera och klistra in dem inom projektet. Du kan kopiera och klistra in flera klipp åt gången, och antingen infoga dem mellan befintliga klipp eller täcka över befintliga bildrutor. Klippens inbördes avstånd i tiden bibehålls. Adobe® Premiere® Elements 9 klistrar in klipp i spåret Video 1 eller Ljud 1 vid indikatorn för aktuell tid. Men om du vill kan du undvika den här åtgärden genom att manuellt kopiera klipp på flera spår. När du klistrar in ett klipp i tidslinjen flyttas indikatorn för den aktuella tiden till slutet av klippet. Med den här funktionen hanterar du upprepade inklistringsåtgärder enkelt och effektivt.

Ordna klipp i en film

Klistra in och infoga (mitten); klistra in och täcka över (undre)

- 1 Markera ett eller flera klipp i filmen i tidslinjen. Om du vill markera endast ljud- eller videodelen av ett länkat klipp Alt-klickar du på önskat klipp.
- 2 Välj Redigera > Kopiera.
- 3 Placera indikatorn för aktuell tid på den plats i tidslinjen där du vill klistra in och gör något av följande:
 - Om du vill täcka över klippen och ersätta befintliga tagningar i spåret väljer du Redigera > Klistra in.
 - Om du vill klistra in klippen och flytta befintliga tagningar väljer du Redigera > Klistra in och flytta.



Du kan även kopiera ett klips attribut – rörelse, opacitet, volym och andra effekter – och klistra in dem i ett annat klipp.

Ersätta ett klipp i tidslinjen

Om du vill ersätta ett klipp mitt i tidslinjen utan att ändra längden eller ändra effekter eller övertäckningar i filmen använder du kommandot Ersätt klipp. Det här alternativet är praktiskt när du redigerar expanderande Direktfilmer.

- 1 Välj det klipp du vill använda på arbetsytan Ordna eller i projektvyn.
- 2 Högerklicka/Ctrl-klicka på det klipp du vill ersätta i tidslinjen och välj Ersätt klipp från > Media eller Projekt.

Om det inkommande klippet är längre trimmas det från slutet för att matcha längden på det utgående klippet.

Om klippet du vill sätta in är kortare än det ursprungliga visas ett varningsmeddelande där du har alternativen att avbryta åtgärden eller använda tomma bildrutor för att fylla platsen.

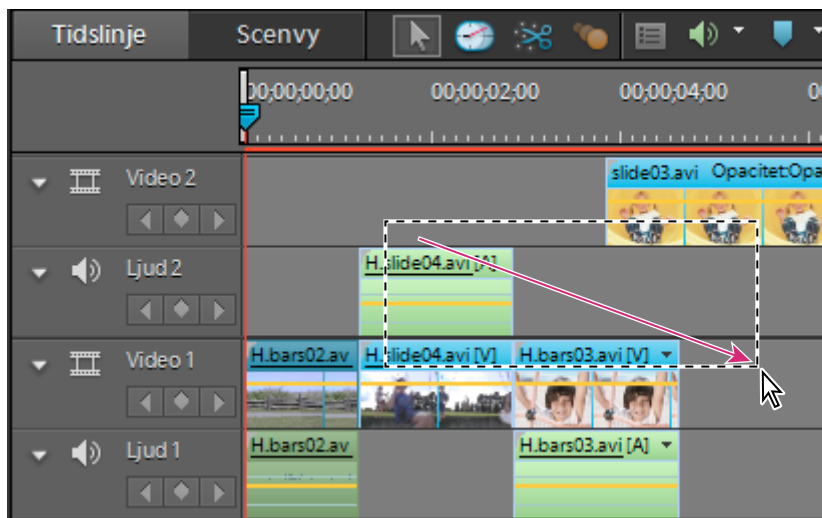
Välj, flytta, justera och ta bort klipp i tidslinjen

När du har lagt till ett klipp till din film behöver du eventuellt ordna om klipp, kopiera och klistra in scener och ta bort vissa klipp. Du kan markera enstaka klipp, ett antal klipp eller endast ljud- eller videodelen av ett länkat klipp på flera olika sätt.

Markera klipp i tidslinjen

- ❖ Använd markeringsverktyget  och gör något av följande:
 - Om du vill markera ett enstaka klipp klickar du på klippet på tidslinjen. Om du klickar på ett klipp som är länkat eller grupperat markeras även de andra länkade eller grupperade klippen.
 - Om du vill markera endast ljud- eller videosekvensen av ett länkat klipp håller du ned Alt-tangenten och klickar på önskat klipp.
 - Om du vill markera ett enstaka klipp i en grupp håller du ned Alt-tangenten och klickar på önskat klipp.

- Om du vill markera flera klipp, håll ned skift-tangenten och klicka på de klipp som du vill markera. (Låt skift-tangenten vara nedtryckt och klicka på ett markerat klipp om du vill avmarkera det.)
- Om du vill markera klipp i följd drar du en markeringsram runt de klipp som du vill markera.
- Om du vill lägga till flera olika klipp till den aktuella markeringen håller du ned Skift-tangenten och drar en markeringsram runt klippen.



Markera flera olika klipp genom att dra en markeringsram

Flytta ett klipp i tidslinjen

Du kan enkelt ordna om klipp på tidslinjen genom att dra klippen. Med samma teknik som du använde för att lägga till klipp kan du välja att infoga eller täcka över klipp när du flyttar dem.

- Om du vill flytta ett klipp och infoga det så att alla spår flyttas efter infogningen drar du klippet till önskad plats. Släpp musknappen när pekaren ändras till ikonen Infoga .
- Om du vill flytta ett klipp, stänga den lucka som blir kvar och endast flytta klippen i målspåren drar du klippet till önskad plats och trycker sedan på Alt-tangenten. Släpp musknappen när ikonen för att ordna om  visas.
- Om du vill flytta ett klipp och täcka över ett annat klipp i filmen drar du klippet till den första bildrutan som du vill täcka över och trycker sedan på Ctrl-/Cmd-tangenten. Släpp musknappen när pekaren ändras till ikonen för övertäckning .
- Om du endast vill flytta ett enskilt klipp av ett länkat par håller du ned Alt-tangenten och markerar klippet. Dra klippet till önskad plats. Om du endast vill flytta klippen i målspåren släpper du musknappen när pekaren ändras till ikonen Infoga . Om du vill täcka över ett annat klipp trycker du på Ctrl-tangenten och släpper musknappen när pekaren ändras till ikonen för överlägg .

Fler hjälpsnitt

”Flytta ett klipp i scenvyn” på sidan 80

Justera klipp med alternativet Fäst

Med alternativet Fäst, som är aktiverat som standard, är det lättare att justera klipp mot varandra eller mot vissa tidpunkter. När du flyttar ett klipp och alternativet Fäst är markerat justeras klippet automatiskt, eller fästs vid, kanten av ett annat klipp, en markör, början eller slutet av tidslinjen eller indikatorn för aktuell tid. Med alternativet Fäst är det också mindre risk att du infogar eller täcker över av misstag när du drar objekt. När du drar klipp kan du se hur långt du har flyttat dem (i bildrutor) i ett fönster (ett negativt tal anger att du har flyttat dem mot början av filmen).

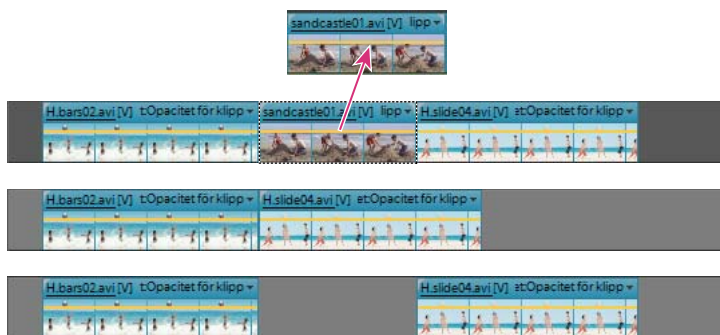
❖ Välj Tidslinje > Fäst. En bock anger att alternativet är aktiverat.

Ta bort ett klipp i tidslinjen eller scenvyn

Att ta bort ett klipp från en film medför inte att klippet tas bort från projektet. Klippet finns fortfarande i projektvyn.

- 1 Markera ett eller flera klipp i tidslinjen eller scenvyn. (Alt-klicka om du bara vill markera ljud- eller videodelen av ett klipp.)
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill ta bort klipp och lämna kvar ett mellanrum med samma längd, vilket kallas *radering*, väljer du Redigera > Radera.
 - Om du vill ta bort ett klipp och stänga det kvarvarande mellanrummet, vilket kallas *Ta bort (flytta efterföljande)*, väljer du Redigera > Ta bort och stäng mellanrum eller trycker på Delete- eller backstegstangenten.

Obs! Om ett klipp som tas bort från scenvyn följs av en övergång tas även övergången bort. Om klippet tas bort i tidslinjen tas både den föregående och den efterföljande övergången bort.



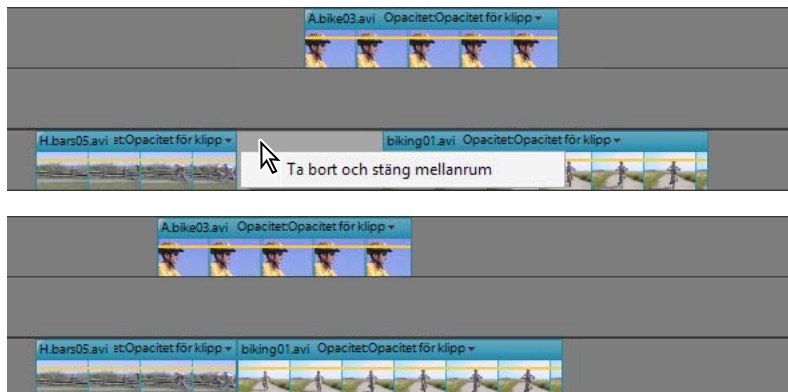
Med metoden "ta bort och flytta efterföljande" tas bildrutorna bort och intilliggande klipp flyttas för att stänga luckan (mitten). Med metoden "ta bort" tas bildrutorna bort och en lucka lämnas kvar (undre).

Fler hjälpavsnitt

"Använda övergångar i scenvyn" på sidan 133

Ta bort luckor mellan klipp i tidslinjen

Du kan enkelt ta bort luckor mellan klipp i tidslinjen genom att använda kommandot Ta bort och stäng mellanrum eller genom att trycka på Delete- eller backstegstangenten. Båda metoderna gör att intilliggande klipp flyttas för att fylla luckan.



Ta bort och stäng mellanrum gör att alla efterföljande klipp flyttas.

❖ Gör något av följande i tidslinjen:

- Högerklicka i det tomma utrymmet och välj Ta bort och stäng mellanrum.
- Markera den lucka som du vill ta bort och tryck på Delete- eller backstegstangenten.

Obs! Om luckan är liten och svår att markera flyttar du indikatorn för aktuell tid till luckan och klickar på knappen Zooma in.

Duplicera ett klipp i tidslinjen

Varje gång du drar ett källklipp från aktivitetspanelen till tidslinjen eller scenvyn skapas en *klippinstans*, som delar de in- och utgångspunkter som är standard för källklippet. Om du tar bort ett källklipp på aktivitetspanelen tas alla instanser av klippet bort från tidslinjen eller scenvyn.

Om du vill skapa klippinstanser med andra standardinställningar för in- och utgångspunkter ska du duplicera källklippet på aktivitetspanelen. På samma sätt som för källklipp, så tas alla instanser av ett duplicerat klipp bort från tidslinjen eller scenvyn om du tar bort det duplicerade klippet på aktivitetspanelen.

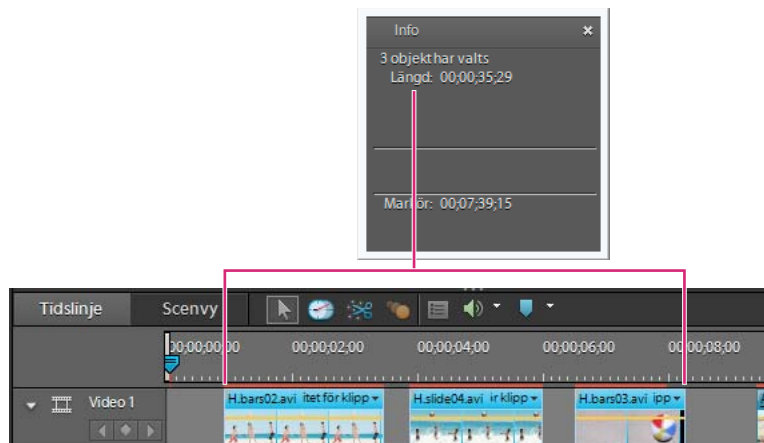
- 1 Markera ett klipp i projektvyn och välj Redigera > Duplicera.
- 2 Om du vill byta namn på det duplicerade klippet markerar du det i projektvyn och gör något av följande:
 - Välj Klipp > Byt namn och skriv ett nytt namn.
 - Klicka på texten och skriv ett nytt namn.



Du kan också skapa ett duplicerat klipp genom att kopiera och klistra in det eller genom att Ctrl-dra ett klipp på aktivitetspanelen.

Visa längden för markerade klipp i tidslinjen

På infopanelen visas den totala längden för flera klipp som har markerats antingen på aktivitetspanelen, i scenvyn eller i tidslinjen. Denna information är ofta användbar vid redigering av en film. Du kanske till exempel vill hitta musik som passar en scen eller byta ut några klipp mot en annan tagning. Om du markerar klipp på aktivitetspanelen visas den totala längden för alla dessa klipp på infopanelen. Om du markerar klipp i tidslinjen eller scenvyn visas den totala längd som klippens sträcker sig över på panelen Info, från ingångspunkten för det första av de markerade klipp till utgångspunkten för det sista av de markerade klipp. Om klippens inte är placerade intill varandra i spåren, kan längden överstiga den totala längden för själva klipp.



Längden på flera klipp i tidslinjen omfattar den totala tid som de markerade klippen sträcker sig över.

- 1 Kontrollera att panelen Info är öppen. Om den inte visas väljer du Fönster > Info.
- 2 Markera önskade klipp i projektvyn, tidslinjen eller scenvyn. På panelen Info visas antalet markerade objekt och den totala längden på dessa objekt.



Du kan visa längden på ett enskilt klipp i ett verktygstips genom att placera markören över klippet i tidslinjen eller scenvyn.

Anpassa tidslinjespår

Du kan anpassa tidslinjespår så att de passar dina projekt.

Lägga till ett spår i tidslinjen

- 1 Välj Tidslinje > Lägg till spår.
- 2 Ange hur många spår du vill lägga till i fältet Lägg till för video- eller ljudspår i dialogrutan Lägg till spår.
- 3 Välj ett av alternativen på snabbmenyn Placering för varje typ av spår som ska läggas till och klicka på OK.

Ändra storlek på spår

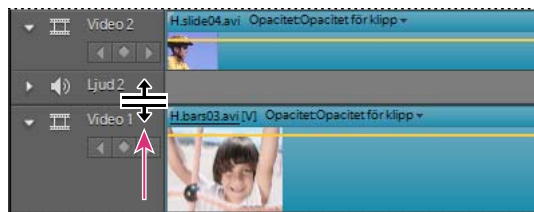
Spår har tre förinställda storlekar: liten, mellanstor eller stor. Den stora vyn passar för att visa klippens miniatyrbilder och justera effekter som opacitet eller volym för ett klipp. Du kan också ändra spårstorleken manuellt och ändra bredden på spårhuvudet för att göra plats för långa spårnamn. Om filmen innehåller fler spår än vad som får plats på en och samma skärm, kan du dessutom justera video- och ljudspårens inbördes förhållande till fördel för de spår som du behöver visa.

Spårnamn är dolda som standard. Om du vill visa dem ändrar du storlek på spårhuvudavsnittet.

Ändra höjden på ett spår

❖ Gör något av följande i tidslinjen:

- Högerklicka/Ctrl-klicka i ett tomt spår i tidslinjen och välj Spårstorlek. Välj sedan antingen liten, mellanstor eller stor storlek.
- Placera pekaren mellan två spår i tidslinjens spårhuvud så att ikonen för höjdjustering  visas. Dra sedan uppåt eller nedåt för att ändra storlek på det undre spåret (för video) eller det övre spåret (för ljud).



Ändra höjd på spår i tidslinjen

Ändra storlek på tidslinjens spårhuvud

- ❖ Peka på högra kanten av spårhuvudet (där spårnamnen anges) i tidslinjen så att ikonen Ändra storlek  visas och dra sedan den högra kanten. (Spårhuvudets minimibredd begränsas av ikonerna överst i huvudet. Maxbredden motsvarar ungefär dubbla minimibredden.)

Byta namn på ett spår

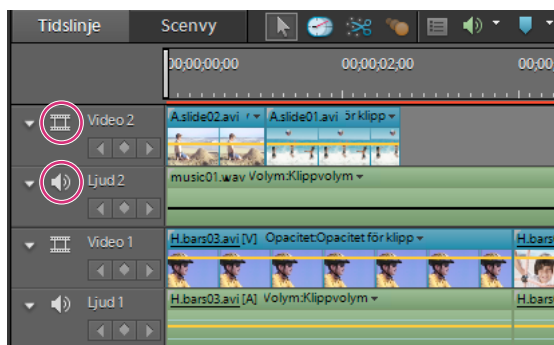
- 1 Högerklicka/Ctrl-klicka på spårnamnet (till exempel Video 1) i tidslinjen och välj Byt namn.
- 2 Ange ett nytt namn för spåret och tryck på Retur eller klicka utanför rutan.

Ta bort tomma spår från tidslinjen

- ❖ Gör något av följande:
 - Välj Tidslinje > Ta bort tomma spår.
 - Högerklicka/Ctrl-klicka i ett tomt spår i tidslinjen och välj Ta bort tomma spår.

Anpassa hur klipp visas i tidslinjen

Det finns olika sätt att visa klippen på tidslinjen, beroende på önskemål eller förestående åtgärd. Du kan välja att visa en miniatyrbild i början av klippet, i *början* och i *slutet* av klippet eller längs med hela klippet (standardvyn). Du kan välja att visa eller dölja ljudvågformen för ett ljudspår.



Använd knapparna för Ställ in visningsformat för att ange hur du vill visa spår i tidslinjen.

Genom att visa miniatyrbilder längs med hela klippet kan du få en uppfattning om klippetets förlopp. Se dock till så att du inte förväxlar gränsen mellan miniatyrbilder med de faktiska gränserna mellan bildramarna. Se miniatyrbilderna som ett bildmanus eller en översikt av klippetets innehåll.

- ❖ Klicka på knappen Ställ in visningsformat för videospår  eller knappen Ställ in visningsformat för ljudspår  i spårets vänstra hörn. Varje gång du klickar växlar spårets visningsformat till en annan vy.



Om du vill visa mer volyminformation för en ljudvågform som visas på tidslinjen ökar du spårets höjd.

Gruppera, länka och inaktivera klipp

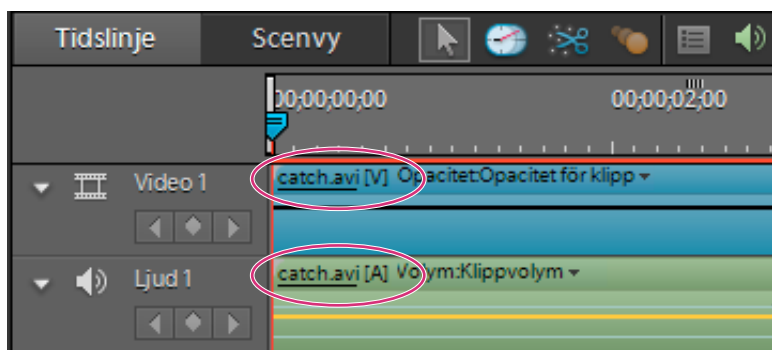
Gruppera och dela upp klipp

I tidslinjen och scenvyn kan du gruppera klipp så att du kan flytta, inaktivera, kopiera eller ta bort dem tillsammans. När du grupperar ett länkat klipp med andra klipp tas både ljud- och videodelen av det länkade klippet med i gruppen.

- Om du vill gruppera klipp markerar du flera klipp och väljer Klipp > Gruppera.
- Om du vill dela upp klipp klickar du på något av klippet i gruppen så att den markeras och väljer Klipp > Dela upp.
- Om du vill markera ett eller flera klipp i en grupp klipp trycker du på Alt-tangenten och klickar på ett enskilt klipp i gruppen. Håll ned Skift + Alt och klicka om du vill markera fler klipp i gruppen.

Länka video- och ljudklipp

De flesta videoklipp har ett ljudspår. De klipp som innehåller både video och ljud visas som ett enda objekt i projektvyn. När du lägger till klippet i en film i tidslinjen visas video och ljud i olika spår, med video direkt ovanför ljudet. Video- och ljudsekvenserna förblir dock länkade. När du drar videosekvensen i tidslinjen flyttas även ljudsekvensen och tvärtom. Därför kallas dessa ljud-/videopar för *länkade klipp*. I tidslinjen är namnen på länkade klipp understrukna och märkta med [V] för video och [A] för ljud.



Länkade klipp är understrukna och har samma namn med antingen [V] eller [A] som tillägg.

Alla redigeringsåtgärder (till exempel att flytta, trimma eller ändra klippshastighet) inverkar på båda delarna av ett länkat klipp. Du kan tillfälligt åsidosätta länken genom att hålla ned Alt-tangenten när du påbörjar redigeringsåtgärderna. Du kan också placera video- eller ljudsekvensen separat.

Fler hjälpaavsnitt

”Markera klipp i tidslinjen” på sidan 90

”Flytta ett klipp i tidslinjen” på sidan 91

”Ta bort ett klipp i tidslinjen eller scenvyn” på sidan 92

”Ta bort luckor mellan klipp i tidslinjen” på sidan 92

Länka och bryta länkar mellan video- och ljudklipp

Du kan länka ett videoklipp och ett ljudklipp så att de fungerar som en enhet. När du markerar, trimmar, delar, tar bort, flyttar eller ändrar hastigheten för ett klipp görs motsvarande ändring i det andra klippet också. Du kan tillfälligt åsidosätta länken om det behövs. I tidslinjen är namnen på länkade klipp understrukna och märkta med [V] för video och [A] för ljud.

- Om du vill länka video- och ljudklipp håller du ned Skift-tangenten och klickar på ett video- och ett ljudklipp så att de markeras och väljer sedan Klipp > Länka ljud och video.
- Om du vill bryta länkar mellan video- och ljudklipp markerar du ett länkat klipp och väljer Klipp > Bryt länk för ljud och video. (Även om länken bryts för ljud och video är båda fortfarande markerade. Markera ett av klippen igen om du vill använda det separat.)
- Om du vill markera länkade klipp för sig håller du ned Alt-tangenten och klickar på önskat klipp. När du har markerat det kan du flytta eller trimma klippet oberoende av dess länkade klipp.



Om du snabbt vill ta bort ett ljud- eller videoklipp utan att bryta dess länk högerklickar/Ctrl-klickar du på klippet och väljer Ta bort ljud eller Ta bort video på menyn.

Ta bort endast ljud- eller videodelen av ett länkat klipp

❖ Gör något av följande i tidslinjen:

- Högerklicka/Ctrl-klicka på det länkade klippet och välj Ta bort ljud eller Ta bort video.
- Håll ned Alt-tangenten och klicka på ljud- eller videodelen för att markera endast den ena av dem. Tryck sedan på Delete- eller backstegstangenten.
- Markera ett länkat klipp och välj Klipp > Bryt länk för ljud och video. Markera något av klippen igen och välj Redigera > Ta bort eller Redigera > Ta bort och stäng mellanrum.

Klippen flyttas för att fylla luckan efter det borttagna klippet.

Synkronisera länkade klipp

I Adobe Premiere Elements placeras video och tillhörande ljud automatiskt på separata spår i tidslinjen, men klippens länkas så att de är synkroniserade när du trimmar eller flyttar dem. Om du håller ned Alt-tangenten och drar något av klippens ur synk ser du hur många bildrutor de har förskjutits bredvid klippnamnet i tidslinjen i Adobe Premiere Elements. Om du bryter länken mellan klippens registreras förskjutningen i Adobe Premiere Elements och visas igen om du länkar dem igen. Du kan låta klippens återsynkroniseras automatiskt i Adobe Premiere Elements. Beroende på klippens kan du välja mellan två synkroniseringsmetoder.

❖ Högerklicka/Ctrl-klicka på förskjutningssiffran för det klipp du vill flytta eller justera i tidslinjen och välj något av följande:

Synkronisera via flyttning Flyttar video- eller ljudklippet så att de synkroniseras. Intelligande klipp skrivs över om det behövs för att få plats med de flyttade klippens. Om du har trimmat något av klippens justeras de efter originaltagningen i Adobe Premiere Elements, vilket innebär att deras in- eller utgångspunkter kanske inte överensstämmer.

Synkronisera via justering Utför en justering för att synkronisera video och ljud. Vid en justeringsredigering bibehålls klippens position och längd i spår. De trimmade bildrutorna används när det behövs för att flytta klippens innehåll tills de justerats efter originalbilden. Avståndet mellan in- och utgångspunkterna och deras plats i spår förblir detsamma, men in- och utgångspunkternas position i originalklippet ändras. Det här alternativet är bara tillgängligt om det valda klippet innehåller tillräckligt många trimmade bildrutor för att kompensera för förskjutningen.

Det klipp som du högerklickar/Ctrl-klickar på flyttas eller justeras i nivå med det andra klippet, som behåller sin plats.

Aktivera och inaktivera klipp

Ibland vill du kanske inaktivera ett klipp för att prova en ny redigeringsidé eller korta bearbetningstiden när du arbetar i ett komplext projekt. Om du inaktiverar ett klipp döljs det när du visar filmen på monitorpanelen eller när du exporterar filmen. Du kan fortfarande flytta eller ändra ett inaktiverat klipp.

❖ Markera ett eller flera klipp i tidslinjen eller scenvyn och välj Klipp > Aktivera.

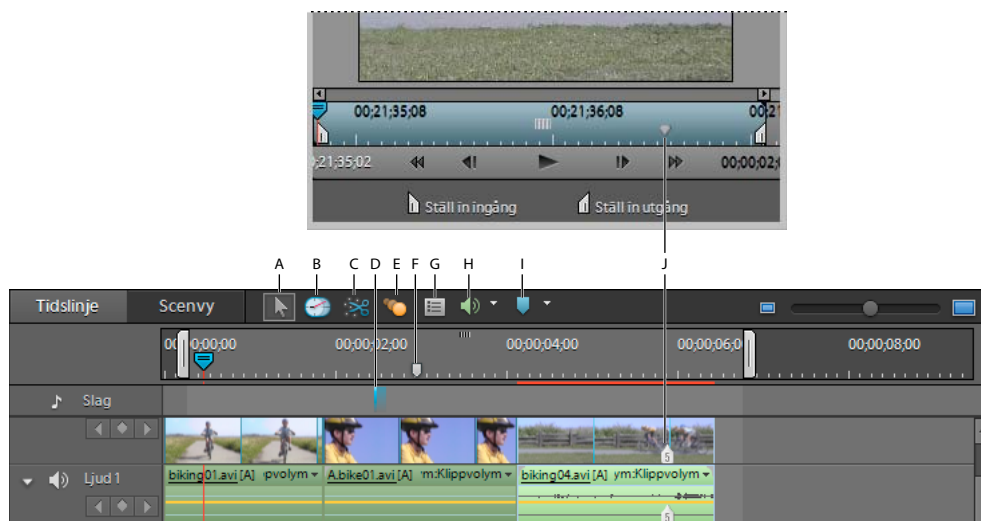
Markeringen bredvid kommandot försvinner när du inaktiverar ett klipp, och klippet visas som nedtonat i tidslinjen och scenvyn.

Arbeta med klipp- och tidslinjemarkörer

Om klipp och tidslinjemarkörer

Du kan märka ut viktiga ställen i ett klipp eller en film genom att placera ut markörer. Med hjälp av markörer kan du placera, ordna och synkronisera klipp. Du kan även lägga till kommentarer i tidslinjen. Alla filmer och klipp kan innehålla upp till 100 numrerade markörer (märkta från 0 till 99) och så många onumrerade markörer du vill. Du kan även lägga till menymarkörer för att skapa en skivmeny i Adobe Premiere Elements. (Se ”Arbeta med menymarkörer” på sidan 250.)

Att arbeta med klipp och markörer påminner om att arbeta med in- och utgångspunkter. Det finns dock skillnader. In- och utgångspunkter anger klippets verkliga start- och slutpunkt, men markörerna fungerar bara som referenser och påverkar inte klippet i den färdiga filmen.



Markörer i tidslinjen och Monitorpanel

A. Markering Verktyg B. Verktyg för förlängning av tidslinje C. Verktyg för egenskaper D. Läge för smart trimning E. Läge för spårning av rörelse F. Markör för tidslinje i film G. Taktmarkör H. Klippmarkörer i klipp I. Alternativ för ljudverktyg J. Marköralternativ

Obs! Med knappen *Identifiera slag* skapar du markörer vid de huvudsakliga taktslagen i ljudspåret så att du kan synkronisera klippet i takt med ljudet.

Markörer som du lägger till i ett klipp i en film visas bara i den instansen av klippet. Markörer som du lägger till i ett källklipp (som öppnats från projektvyn) visas i alla instanser av det klipp som du sedan lägger till i filmen. När du lägger till markörer i ett källklipp påverkas inte instanser av klippet som redan finns i filmen.

När du markerar ett klipp i projektvyn visar monitorpanelen endast klippmarkörer i ett klipp. När du markerar ett klipp i tidslinjen visas endast tidslinjemarkörer. Klippmarkörer visas som ikoner inom klippet i tidslinjen, men markörer för tidslinje visas i tidslinjens tidslinjal.

Obs! Information om hur du lägger till, flyttar och tar bort markörer i ett klipp eller en film finns i ”[Arbeta med klipp- och tidslinjemarkörer](#)” på sidan 98 i hjälpen för Adobe Premiere Elements.

Fler hjälpavsnitt

”[Arbeta med menymarkörer](#)” på sidan 250

Lägga till markörer för klipp och tidslinje

Du kan lägga till markörer i ett klipp på aktivitetspanelen, en instans av ett klipp i tidslinjen eller tidslinjens tidslinjal. Det finns två sorters markörer, klippmarkörer och markörer för tidslinje. Vanligtvis lägger du till klippmarkörer för att märka ut viktiga ställen i ett enskilt klipp (till exempel för att identifiera vissa händelser eller ljud). Du lägger till markörer för tidslinje i tidslinjalen i tidslinjen för att märka scener, platser för titlar eller andra viktiga punkter i filmen. Markörer för tidslinje kan innehålla kommentarer och webbadresser som länkar till webbsidor.

Du kan numrera markörerna eller använda onummerade markörer. Använd numrerade markörer om du tänker använda många markörer. Du kan snabbt hoppa från exempelvis markör 5 till markör 40 om markörerna är numrerade. Om de är onummerade kan du bara hoppa till föregående eller nästa markör. Om du vill använda markörerna för att logga kommentarer kan du numrera dem så att det blir enkelt att hänvisa till dem. Du kan till exempel säga till andra som du arbetar med att de ska titta på färgen vid markör 12 eller din kommentar vid markör 42.

Lägga till en markör i ett källklipp eller en klippinstans

1 Gör något av följande:

- Om du vill lägga till en markör i ett källklipp dubbelklickar du på klippet i projektvyn.
- Om du vill lägga till en markör i en klippinstans dubbelklickar du på klippet i tidslinjen.

Klippet öppnas i förhandsgranskningsfönstret.

2 Flytta indikatorn för aktuell tid  i förhandsgranskningsfönstret till den bildruta där du vill ställa in markören.

3 Välj Klipp > Ställ in klippmarkör och välj antingen Onummerade, Nästa tillgängliga numrerade eller Andra numrerade.

4 Om du väljer Andra numrerade skriver du in ett nummer i fältet Ställ in numrerad markör och klickar på OK.

Om du lade till markören i källklippet sparas den i klippet och visas i alla instanser av klippet som du därefter placerar i tidslinjen. Om du lade till markören i klippinstansen visas den bara i den instansen av klippet i tidslinjen.

Lägga till en markör i tidslinjen

1 Klicka på ett tomt utrymme i ett video- eller ljudspår i tidslinjen. Tidslinjen blir aktiv och avmarkerar alla klipp.

2 Flytta indikatorn för aktuell tid  i tidslinjen till den bildruta där du vill ställa in markören.

3 Högerklicka/Ctrl-klicka på tidslinjelinjalen eller monitorpanelen, eller välj Tidslinje > Ställ in markör för tidslinje, och välj ett av följande alternativ:

Onummerad Anger en onummerad markör.

Nästa tillgängliga numrerade Ställer in en numrerad markör med det lägsta lediga numret.

Andra numrerade Öppnar en dialogruta där du kan ange ett tillgängligt nummer från 0 till 99.



*Du kan infoga markörer medan en film eller ett klipp spelas upp. Klicka bara på ikonen Ställ in onummerad markör på monitorpanelen, eller tryck på tangenten * (asterisk), på de platser du vill märka ut.*

Markören visas vid indikatorn för aktuell tid i tidslinjens tidslinjal.

Infoga kommentarer, kapitelinformation och webbadresslänkar i en markör för tidslinje

Förutom att märka ut viktiga bildrutor i en film kan markörer för tidslinje även innehålla kommentarer, kapitelnummer eller webbadresser. Du kan bara ta med kommentarer, kapitelnummer och webblänkar i markörer för tidslinje, inte i klippmarkörer.

Om du vill importera filmen till Adobe® Encore® kan du använda markörer för tidslinje för att ange kapitellänkar. I Encore konverteras tidslinjemarkörer med text eller nummer i kapitelfältet automatiskt till kapitelpunkter. Dessutom placeras innehållet i fältet Kommentar i fältet Beskrivning för kapitelpunkten.

Om filmen är avsedd för webben, och du vet hur man skapar bildrutebaserade webbsidor, kan du använda markörer för tidslinje för att ändra vad som visas på andra delar av webbsidan. Markörer för tidslinje kan ange en webbadress och en webbsidebildruta. När du innefattar filmen i en bildrutebaserad webbsida visas de olika specificerade länkarna i den angivna bildrutan i webbläsaren. När filmen spelas upp ändras webbsidan allt eftersom varje markör nås. Om du till exempel har en semesterfilm som spelas upp på en familjewebbsida kan du visa kommentarer och stillbilder från semestern i de andra bildrutorna på webbsidan. Den här avancerade tekniken kräver noggrann planering för att bildrutor och innehåll ska stämma överens. Du måste exportera filmen med en filtyp som har stöd för webbmarkörer: QuickTime eller Windows Media.

Du kan ange att markörerna ska vara längre än en bildruta. I tidslinjen skjuter höger sida av ikonen för tidslinjemarkör ut för att ange dess längd.

- 1 Dubbelklicka på en markör för tidslinje i tidslinjalen i tidslinjen så att dialogrutan Markör öppnas.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill skapa en kommentar skriver du texten i fältet Kommentarer.
 - Om du vill ändra markörens längd drar du längdvärdet eller markerar värdet genom att klicka på det, skriver ett nytt värde och trycker på Retur.
 - Om du vill skapa en kapitelpunkt för Adobe Encore anger du namn eller nummer för kapitlet i rutan Kapitel.
 - Om du vill skapa en webblänk anger du webbadressen och bildrutans nummer i rutorna Webbadress och Bildrutemål. Bildrutans nummer måste överensstämja med en bildruta på den webbsida som innehåller filmen.
- 3 Om du vill infoga kommentarer eller ange alternativ för andra markörer för tidslinje trycker du på Föregående eller Nästa.
- 4 Upprepa steg 1–3 tills du har ändrat färdigt i markörerna för tidslinje och klicka på OK.

Fler hjälpaavsnitt

[”Om menymarkörer”](#) på sidan 250

Flytta och ta bort markörer

Du kan dra markörer i tidslinjen. Om du vill ändra klippmarkörerna i ett klipp som redan finns i filmen ska du öppna just den instansen av klippet i förhandsgranskningsfönstret och göra ändringarna där. Du kan inte ändra klippmarkörer direkt i tidslinjen.

Markörer för tidslinje sitter inte ihop med de bildrutor de märker ut. När du infogar ett klipp flyttas till exempel inte de befintliga tidslinjemarkörerna, utan de blir kvar på sin plats i tidslinjalen. Klippmarkörer inne i ett klipp flyttar sig dock med klippet.

Flytta en markör

- ❖ Dra markören till en ny plats i tidslinjens tidslinjal. Om du drar bortom någon av tidslinjalen kanter rullas tidslinjalen.

Obs! Det går inte att flytta en klippmarkör på tidslinjen, utan du måste öppna klippet i förhandsgranskningsfönstret och dra markören på tidslinjalen där.

Ta bort en markör för tidslinje

- 1 Flytta indikatorn för aktuell tid  i tidslinjen till tidslinjemarkören.

 Om du vill placera indikatorn för aktuell tid exakt på en markör zoomar du antingen in helt i tidslinjalen, så att du kan se dess exakta position, eller väljer Tidslinje > Gå till markör för tidslinje och sedan Nästa, Föregående eller Numrerad på menyn.

- 2 Välj Tidslinje > Radera markör för tidslinje och välj ett alternativ på menyn:

Markör för tidslinje vid indikator för aktuell tid Tar bort tidslinjemarkören vid den aktuella tiden. (Om alternativet inte är tillgängligt har du inte placerat indikatorn för aktuell tid exakt på markören.)

Alla markörer Med Alla markörer tar du bort alla markörer för tidslinje från filmen.

Numrerad Med det här alternativet tar du bort en numrerad markör för tidslinje från en lista över alla numrerade markörer.

Obs! Du kan inte ta bort en markör för tidslinje genom att dra bort den från tidslinjalen.

Ta bort en klippmarkör

- 1 Markera klippet i tidslinjen.
- 2 Flytta indikatorn för aktuell tid  till klippmarkören.

 Om du vill placera indikatorn för aktuell tid exakt på en markör zoomar du antingen in helt i tidslinjalen, så att du kan se dess exakta position, eller väljer Klipp > Gå till klippmarkör och sedan Nästa, Föregående eller Numrerad på menyn.

- 3 Välj Klipp > Radera klippmarkör och välj ett alternativ på menyn:

Aktuell markör Tar bort markören vid den aktuella tiden. (Om alternativet inte är tillgängligt har du inte placerat indikatorn för aktuell tid exakt på markören.)

Alla markörer Tar bort alla klippmarkörer från klippet.

Numrerad Tar bort en numrerad klippmarkör från en lista över alla numrerade markörer.

Radera alla markörer

- 1 Gör något av följande:
 - Om du vill radera alla klippmarkörer från ett klipp markerar du klippet i tidslinjen.
 - Om du vill radera alla markörer för tidslinje från tidslinjen kontrollerar du att inga klipp har markerats i filmen.
- 2 Välj antingen Klipp > Radera klippmarkör > Alla markörer eller Tidslinje > Radera markör för tidslinje > Alla markörer.

Gå till en klipp- eller tidslinjemarkör i tidslinjen

1 Gör något av följande:

- Om du vill gå till en klippmarkör i ett klipp markerar du klippet i tidslinjen.
- Om du vill gå till en markör för tidslinje i en film kontrollerar du att inga klipp har markerats i tidslinjen.

2 Välj antingen Klipp > Gå till klippmarkör eller Tidslinje > Gå till markör för tidslinje och välj Nästa, Föregående eller Numrerad på menyn.



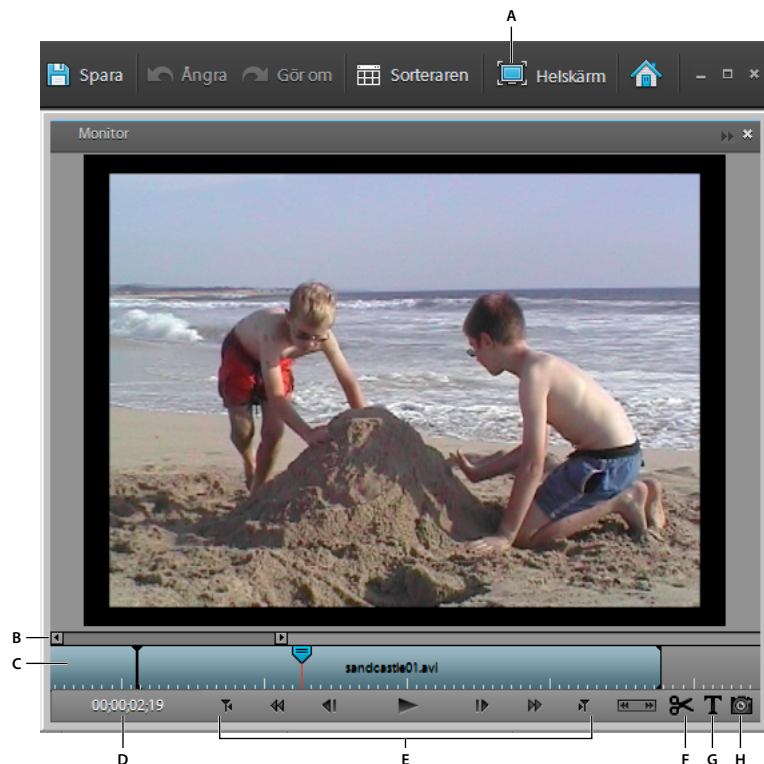
För att du ska kunna placera klippen vid en markör bör kommandot Fäst vara markerat på menyn Tidslinje. (En bock anger att det är markerat.) Sedan fästs klippen vid markörerna när du drar dem på plats i tidslinjen.

Förhandsgranska filmer

Förhandsgranska en video på monitorpanelen

Du kan förhandsgranska hela eller delar av filmer på monitorpanelen. När en film ska förhandsgranskas förbereds klippen i Adobe Premiere Elements för visning, effekter används och inställningar för rörelse, opacitet och volym anges. Videokvaliteten och bildrutefrekvensen justeras dynamiskt så att filmen kan förhandsgranskas i realtid. Filmer som bara använder klippningar mellan klipp förhandsgranskas vanligtvis med normal kvalitet och bildrutefrekvens. Komplexa filmer (med effekter samt video och ljud i lager) kan behöva återges innan du kan förhandsgranska dem.

Obs! Information om att återge en video för förhandsgranskning finns i hjälpen om Adobe Premiere Elements.

**Monitorpanelen**

A. Spela upp i helskrmsläge B. Zoomreglage C. Minitidslinje D. Aktuell tid E. Uppspelningskontroller F. Dela klipp G. Lägg till text H. Frysa bildruta

❖ Gör något av följande på monitorpanelen:

- Förhandsgranska en film genom att klicka på knappen Spela upp ► eller trycka på blankstegstangenten.

Obs! Placera indikatorn för aktuell tid vid filmens inledning genom att trycka på tangenten Home.

- Om du vill ändra uppspelningskvaliteten högerklickar/Ctrl-klickar du i monitorpanelen. Välj Uppspelningskvalitet > Högsta. Datorns processoranvändning ökar, liksom RAM-användningen, när du ändrar inställningen till Högsta.
- Om du vill pausa förhandsgranskningen klickar du på knappen Paus || eller trycker på blankstegstangenten.
- Du kan styra hastigheten på förhandsgranskningen genom att dra spolningsreglaget åt höger. Ju längre du drar spolningsreglaget, desto snabbare spelas klippet upp.
- Spela upp filmen baklänges genom att dra spolningsreglaget åt vänster. Ju längre du drar spolningsreglaget, desto snabbare spolas klippet tillbaka.
- Om du vill gå framåt en bildruta klickar du på knappen Stega framåt ►. Skift-klicka på knappen Stega framåt för att gå framåt fem rutor.
- Om du vill gå bakåt en bildruta klickar du på knappen Stega bakåt ◀. Skift-klicka på knappen Stega bakåt för att gå bakåt fem rutor.
- Om du vill hoppa till en annan bildruta klickar du på den aktuella tiden och skriver in en ny tid. (Du behöver inte skriva kolon eller semikolon. Tänk dock på att Adobe Premiere Elements tolkar tal under 100 som bildrutor.)
- Om du vill gå till slutet av föregående klipp (klippgräns eller redigeringspunkt) klickar du på knappen Gå till föregående redigeringspunkt ◀.
- Om du vill gå till början av nästa klipp klickar du på knappen Gå till nästa redigeringspunkt ▶.

Förhandsgranska ett klipp i scenvyn

- ❖ Dubbelklicka på klippet i scenvyn.

Zooma in eller ut från minitidslinjen på monitorpanelen

När du använder scenvyn kan du zooma in och ut ur minitidslinjen i monitorpanelen och expandera eller krympa de stegvisa ökningarna. När du zoomar in i minitidslinjen är det lättare att se ändringar som sker på mycket kort tid, även under loppet av endast en bildruta. Om du zoomar ut ser du ändringar som sker över längre tid.

- ❖ Dra i minitidslinjens ände för att zooma in eller ut.

Rulla i tidslinjen under förhandsgranskning

Om en sekvens är större än den synliga delen av tidslinjen kan du ange att tidslinjen ska rulla automatiskt från höger till vänster på samma sätt som film som rör sig över skärmen. Om du gör det behöver du inte zooma ut för att kunna se hela sekvensen.

- 1 Välj Redigera > Inställningar > Allmänt på Windows®. Välj Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Allmänt på Mac® OS.
- 2 Välj ett alternativ på menyn Automatisk rullning i tidslinjeuppspelning.

Ingen rullning Tidslinjen rullas inte.

Sidrullning Den synliga delen av tidslinjen rullas en sida i taget.

Mjuk rullning Tidslinjen rullas medan indikatorn för aktuell tid hålls i mitten av den synliga tidslinjen.

Visa säkra områden på monitorpanelen

Du kan visa marginaler för säkra områden (stöddlinjer) på monitorpanelen för att kontrollera om text eller objekt i projektet hamnar utanför det säkra området. Om något material hamnar utanför det säkra området kanske det inte syns helt vid uppspelning på vissa skärmar. Marginalerna fungerar som referenser och inkluderas inte i förhandsgranskningar och exporter.



Säkra områden på monitorpanelen

A. Marginal för rörelsesäker yta B. Marginal för titelsäker yta

- ❖ Högerklicka/Ctrl-klicka på monitorpanelen och välj Marginaler för säkra ytor. En bock bredvid namnet visar att säkerhetsmarginalerna är aktiverade.



Standardmarginalerna för säkra rörelser och titlar är 10 respektive 20 procent. Du kan dock ändra storlek på marginalerna i dialogrutan Projektinställningar.

Fler hjälpaavsnitt

”Skapa en stillbildstitel” på sidan 218

”Kontrollera dina projektinställningar” på sidan 30

Förhandsgranska i helskärmsläge

Om du vill se så mycket detaljer som möjligt i ett klipp eller en film förhandsgranskar du i helskärmsläge. I det här läget visas video på hela skärmen, vilket ger en bättre bild av hur det skulle se ut på en tv. Förhandsgranskning på hela skärmen underlättar även att dela arbetet med andra i rummet

Förhandsgranska en film i helskärmsläge

- ❖ Klicka på knappen Spela upp i helskärmsläge  i programmets övre högra hörn. Förhandsgranskningen fyller skärmen och uppspelningen startar automatiskt.

Pausa och spola tillbaka/framåt under förhandsgranskning i helskärmsläge

Utöver att spela upp och pausa en förhandsgranskning i helskärmsläge kan du även spela tillbaka eller framåt i steg om en bildruta.

- 1 Om du vill visa fältet med kontroller flyttar du pekaren längst ned på skärmen.



Om du använder helskrmsläge flyttar du pekaren över skärmen, så visas uppspelningskontrollerna.

- 2 Klicka på Paus ||, Stega bakåt ◀ eller Stega framåt ▶.

Avsluta helskrmsläge

- 1 Om du vill visa fältet med kontroller flyttar du pekaren längst ned på skärmen.
- 2 Klicka på Avsluta till höger om kontrollfältet.

Förhandsgranska på en tv

Du kan förhandsgranska filmen på en tv- eller videoskärm via många videokameror och AV-DV-konverterare. Dialogrutan Projektinställningar innehåller alternativ för förhandsgranskning via DV-enheter. Innan du anger dessa inställningar måste du kontrollera att maskinvaran är rätt konfigurerad.

Obs! Kontrollera att tv- eller videoskrmen är ansluten till videokameran eller AV-DV-konverteraren och att enheten är korrekt ansluten till datorn, vanligtvis via en IEEE 1394-port. Se också till att enheten är inställd på att skicka analogt ljud och analog video till skärmen. För vissa enheter måste du välja ett menyalternativ, medan andra enheter identifierar skärmen automatiskt. (Det finns mer information i dokumentationen för enheten.)

- 1 Välj Redigera > Projektinställningar > Allmänt och klicka på knappen Uppspelningsinställningar.
- 2 Markera följande alternativ i delen Uppspelning i realtid:
 - Markera alternativet Skrivbordsvideo visas under uppspelning om du vill förhandsgranska via monitorpanelen och via tv-skärmen. Avmarkera det här alternativet om uppspelningen på monitorpanelen är mycket hackig.
 - Under Extern enhet väljer du det alternativ som motsvarar den videokamera eller AV-DV-konverterare som du använder till tv-skärmen.
 - Välj Maskinvara (om sådan stöds) vid Konvertering av proportioner.
 - Välj Ljud för extern enhet om du vill köra ljud såväl som video via tv-skärmen. Det här alternativet ser till att ljud och video synkroniseras vid uppspelning.

Obs! Med alternativet Uppspelning i realtid visas förhandsgranskningarna direkt i full kvalitet. Om du använder återgivningsfri redigering kan du ändra redigeringsåtgärder direkt, vilket gör att du kan experimentera mer. Du får bäst bildruteffektivitet vid uppspelning om du använder en dator med en Pentium® 4-processor på 3 GHz eller snabbare.

- 3 Välj om du vill exportera till band för den angivna enheten i Extern enhet under Exportera. Det här alternativet påverkar inte uppspelningen.

Obs! Export till band stöds inte för HDV.

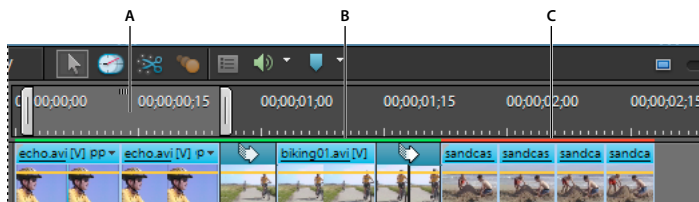
- 4 Välj Accelererade GPU-effekter i delen Skrivbordsvisningsläge om bildskärmskortet har stöd för DirectX®. I annat fall väljer du Kompatibel eller Standard, beroende på vilket som ger bäst uppspelningsresultat på det aktuella systemet.
- 5 Låt resten av uppspelningsinställningarna vara och klicka på OK.
- 6 Klicka på OK i dialogrutan Projektinställningar.

Återge ett område för förhandsgranskning

Komplexa filmer och direktfilmer (med effekter och video och ljud i lager) kräver längre behandlingstid för att kunna visas korrekt. Om ett område inte kan visas med full hastighet och kvalitet visas en tunn röd linje i tidslinjens tidslinjal. Om du vill förhandsgranska ett sådant område återger du det först. Under återgivningen behandlas lager och effekter och förhandsgranskningsresultatet sparas i en fil, som kan användas i Adobe Premiere Elements för att förhandsgranska filmavsnittet. Ett område som återges behöver inte återges på nytt, såvida du inte ändrar det. (Återgivna områden markeras med en grön linje i tidslinjen.)

Obs! Om du gör större ändringar i ett återgivet område kan inte förhandsgranskningsfilen användas längre och den gröna linjen blir röd. Om du vill förhandsgranska komplexa effekter med full bildruteffrekvens måste du återge området på nytt.

Du anger området som ska återges med hjälp av arbetsytetältet i tidslinjen.

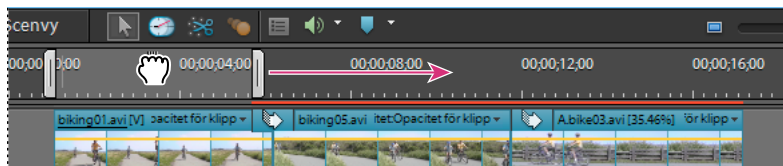


Tidslinjen

A. Arbetsytetält B. Grönt fält visar ett fullständigt återgivet område C. Rött fält visar områden som behöver återges för förhandsgranskning av bästa kvalitet

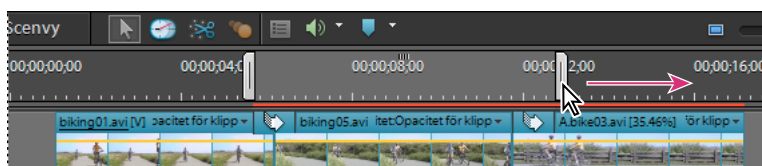
Ange det område som ska återges

- Dra arbetsytetältets mitt (med textur) till det avsnitt som du vill förhandsgranska. Se till att du drar i mitten av arbetsytetältet. Om du inte gör det flyttas indikatorn för aktuell tid i stället.



Dra arbetsytetältet till ett avsnitt som du vill förhandsgranska

- Om arbetsytetältets mitt (med textur) inte visas, kan du Alt-dra fältet till avsnittet som du vill förhandsgranska.



Dra en arbetsytemarkör för att markera slutet på arbetsytområdet

- Placera indikatorn för aktuell tid och tryck på Alt+[för att ange arbetsytans början.
- Placera indikatorn för aktuell tid och tryck på Alt+] för att ange arbetsytans slut.
- Håll ned Alt och dubbelklicka på arbetsyfefältet för att ändra filmens bredd.
- Dubbelklicka på arbetsyfefältet för att ändra storlek på det så att det matchar bredden på tidslinjen eller längden på hela filmen. Välj det alternativ som är kortast.

 Placera pekaren över arbetsyfefältet så att ett verktygstips visas med starttidskod, sluttidskod och längd för arbetsyfefältet.

Återge en förhandsgranskning

- ❖ Placera arbetsyfefältet över området som du vill förhandsgranska och välj Tidslinje > Återge arbetsyta. (Tidsåtgången för återgivningen beror på datorns resurser och segmentets komplexitet.)

 Du kan även återge en förhandsgranskning genom att placera arbetsyfefältet och trycka på Retur (Windows) eller Home (Mac).

Ta bort förhandsgranskningsfiler

När du spelar upp en film kombineras spåren och effekterna i bakgrunden automatiskt, och resultatet spelas upp på monitorpanelen. Om du väljer att återge filmen i stället, skapas förhandsgranskningsfiler som sparas på hårddisken. Återgivna filmer kan spelas upp direkt, eftersom det inte krävs någon behandling av spår och effekter. Förhandsgranskningsfiler kan också vara tidsbesparande när du exporterar den färdiga filmen, eftersom informationen i filerna kan användas i stället för att filmen återges på nytt.

- ❖ Aktivera tidslinjen eller scenvyn och välj Tidslinje > Ta bort återgivningsfiler. Klicka på OK när du ombeds göra det.

Obs! Det är viktigt att du tar bort förhandsgranskningsfiler med kommandot Ta bort återgivningsfiler och inte direkt i Windows. Förhandsgranskningsfiler används på ungefär samma sätt som källmedier i projekt. Om du flyttar eller tar bort förhandsgranskningsfiler utan att använda kommandot ombeds du ange filernas plats nästa gång du öppnar projektet i Adobe Premiere Elements.

Fler hjälpavsnitt

”Om virtuellt minne” på sidan 34

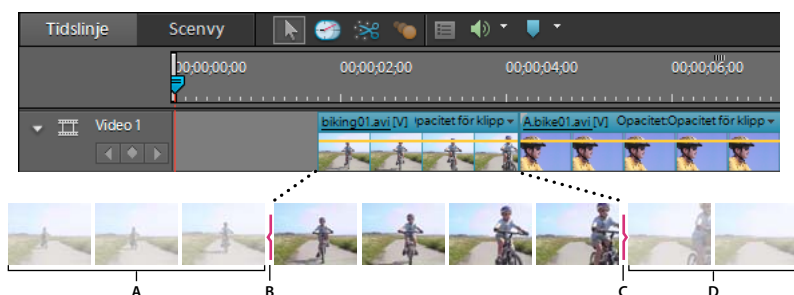
Kapitel 8: Redigera klipp

Arbetet med att redigera klipp omfattar förhandsgranskning och trimning av klipp för att ta bort onödigt material. Det omfattar också granskning av klippegenskaper, som hastighet, riktning och längd. Om du har medieklipp som har skapats i andra program kan du i Adobe Premiere Elements även välja att redigera dem i originalprogrammen.

Trimma klipp

Om att trimma och hämta klipp

När du skapar en film använder du för det mesta inte ett helt klipp. Du anger *in-* och *utgångspunkter* för att definiera de bildrutor du vill använda. Ingångspunkten är första bildrutan i ett klipp som du vill använda. Utgångspunkten är sista bildrutan i ett klipp som du vill använda. När du ställer in in- och utgångspunkter tas inga bildrutor bort från hårddisken, utan i stället isoleras den del av klippet som ska vara med i filmen. In- och utgångspunkter fungerar som ett fönster över ett klipp och visar bara de bildrutor som finns mellan punkterna. Du kan flytta in- och utgångspunkterna efter behov om du vill få tillbaka bildrutor som du har trimmat bort.



In- och utgångspunkter fungerar som ett fönster över ett klipp

A. Trimmade bildrutor B. Ingångspunkt C. Utgångspunkt D. Trimmade bildrutor

Du kan trimma bildrutor från både slutet och början av ett klipp. Om du vill trimma bildrutor från mitten av ett klipp ska du först dela upp klippet (så att du får två instanser av originalklippet) och sedan trimma de bildrutor du inte vill använda från slutet av det första nya klippet eller från början av det andra.

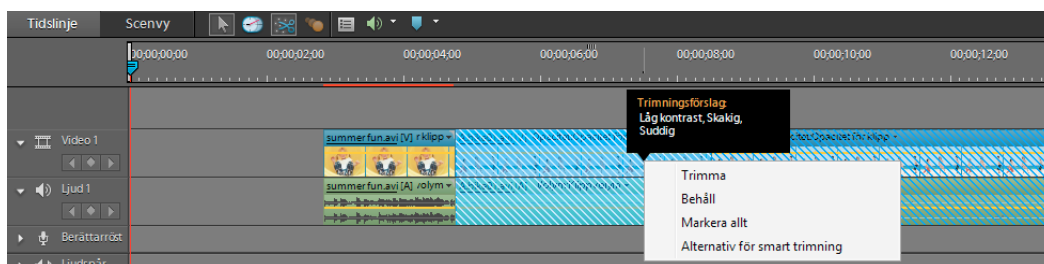
Du kan trimma ett klipp i förhandsgranskningsfönstret, monitorpanelens minitidslinje eller tidslinjen. Du kan återställa bildrutor från källklipp (klipp som inte har placerats i tidslinjen än) med förhandsgranskningsfönstret. Du kan återställa bildrutor från klipp som finns i tidslinjen med tidslinjen.

Fler hjälpavsnitt

[”Dela klipp”](#) på sidan 119

Om Smart trimning

Du kan skapa en högkvalitativ videofil genom att ta bort oönskade avsnitt och avsnitt med låg kvalitet. Med Adobe® Premiere® Elements 9 kan du effektivt hantera delar av videofilen som är suddiga, skakiga, av sämre kvalitet eller av mindre intresse. Du kan enkelt och snabbt redigera och finjustera videofilen. Med smart trimning kan du trimma de delar av videofilen som är av låg kvalitet. Smart trimning kan utföras manuellt eller automatiskt. Du kan trimma klipp från tidslinjen eller scenvyn. Du kan endast trimma ett klipp åt gången i tidslinjen eller scenvyn. Smart trimning kan utföras manuellt eller automatiskt. Manuell smart trimning är standardläge. I det här läget kan du ange de alternativ som ska gälla för trimningsbara avsnitt. I automatiskt läge för smart trimning bestäms de trimningsbara avsnitten automatiskt av Adobe Premiere Elements och du kan välja att ta bort eller behålla dem.



Smart trimning

Manuell smart trimning

Smart trimning kan utföras manuellt eller automatiskt. Standardläget är Manuell smart trimning där du kan trimma eller ta bort markerade delar av ett klipp.

- 1 Välj Tidslinje > Alternativ för smart trimning om du vill aktivera smart trimning. Manuell smart trimning är standardläge.

Obs! När du befinner dig i läget för manuell smart trimning visas meddelandet "Läge för smart trimning: Trimma eller ta bort de markerade avsnitten" ovanför monitorpanelen. Du ser även knappen Alternativ för smart trimning.

- 2 (Valfritt) I dialogrutan Alternativ för smart trimning använder du skjutreglaget för att ange alternativ för kvalitet och intresse. De värden som anges här styr de trimningsbara avsnitt. Om inte alternativen visas här beror det på att standardinställningar används. Mer information finns i "[Alternativ för smart trimning](#)" på sidan 111.

- 3 Klicka på Smart trimning  högst upp på tidslinjepanelen om du vill aktivera smart trimning.

- 4 Klicka på Ordna och dra önskade klipp till tidslinjen.

Klippet analyseras i Adobe Premiere Elements och de delar av klippet som behöver trimmas markeras. De markerade avsnitten styrs av de värden som ställts in för kvalitetsnivå och alternativ för intressenivå. Trimningsbara avsnitt är markerade med ett randigt mönster.

Obs! Om du vill analysera klippet manuellt innan du drar det till tidslinjen högerklickar/Ctrl-klickar du på klippet och väljer Kör automatisk analys. Mer information om Automatisk analys finns i "[Medieanalys](#)" på sidan 72.

- 5 (Valfritt) Visa taggar för låg kvalitet som Adobe® Premiere® Elements 9 lagt till i de trimmade avsnitten genom att hålla markören över avsnittet Smart trimning i klippet.
- 6 Gör något av följande om du vill välja trimningsavsnitt i ett klipp:
 - Dubbelklicka på klippet för att välja alla trimningsbara avsnitt i ett enskilt klipp.
 - Om du vill välja alla trimningsbara avsnitt i flera klipp drar du markeringsramen runt de valda klippen. Högerklicka/Ctrl-klicka på de trimningsbara avsnitten och välj Markera alla.
 - Om du vill välja alla trimningsbara avsnitt i flera klipp i tidslinjen trycker du på Ctrl-A och högerklickar/Ctrl-klickar på ett avsnitt > Markera alla.

De valda trimningsavsnitten markeras. När du väljer ett trimningsbart avsnitt markeras alla trimningsbara avsnitt med ett blårandigt mönster.

Obs! Om du behöver välja markerade trimningsavsnitt i flera klipp väljer du först klippen och sedan trimningsavsnitten.

7 Högerklicka/Ctrl-klicka på ett trimningsbart avsnitt (det blårandiga området). Följande alternativ visas:

Trimma Du kan trimma de markerade, trimningsbara avsnitten.

Behåll Du kan behålla de markerade, trimningsbara avsnitten.

Markera alla Alla trimningsbara avsnitt i det aktuella urvalet väljs.

Alternativ för smart trimning Alternativ för smart trimning visas.

8 Välj Trimma om du vill trimma de trimningsbara avsnitten eller välj Behåll för att behålla de trimningsbara avsnitten. Du kan även trimma klipp med hjälp av tangenten Delete på tangentbordet.

9 (Valfritt) Om du vill ångra den senast utförda trimningsåtgärden högerklickar/Ctrl-klickar du på klippet och väljer Ångra smart trimning.

Om du vill lämna läget för smart trimning väljer du Tidslinje > Läge för smart trimning.

Automatisk smart trimning

1 Om du vill aktivera automatisk smart trimning gör du något av följande:

- Välj Tidslinje > Alternativ för smart trimning. Välj Automatisk i dialogrutan Alternativ för smart trimning.
- Klicka på Alternativ för smart trimning ovanför monitorpanelen, välj Automatisk och klicka på Spara.

Obs! När du befinner dig i läget för automatisk smart trimning visas meddelandet "Automatiskt smart trimningsläge: Klippen kommer att trimmas när de läggs till i filmen" ovanför monitorpanelen. Du ser även knappen Alternativ för smart trimning.

2 Klicka på  högst upp på tidslinjepanelen om du vill aktivera smart trimning.

3 Klicka på Ordna och dra önskade klipp till tidslinjen.

Adobe Premiere Elements analyserar klippet och markerar de avsnitt av klippet som behöver trimmas. Bekräftelserutan för automatisk smart trimning visas.

Obs! Om du vill analysera klippet manuellt innan du drar det till tidslinjen högerklickar/Ctrl-klickar du på klippet och väljer Kör automatisk analys. Mer information om Automatisk analys finns i "Medieanalys" på sidan 72.

Obs! Om ett klipp inte markeras kommer det randiga mönstret att markera klippets avsnitt för smart trimning.

4 Klicka på Ja om du vill ta bort de markerade trimningsbara avsnitten från klippet.

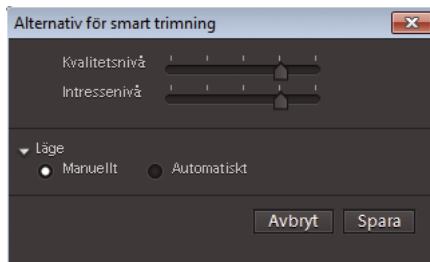
Alternativ för smart trimning

I smart trimning tillämpas kvalitetskriterier som ljusstyrka, suddighet, skakighet och kontrast samt intressefaktorer som ansikte, rörelse och dialog för att trimma klipp. Du kan ställa in kvalitets- och intressenivåer innan du påbörjar trimning av klippen.

Kvalitetsnivå Du kan ange nivåer för kvalitetsfaktorer som Adobe Premiere Elements använder för att styra de trimningsbara avsnitten. Kvalitetsfaktorerna omfattar suddighet, skakighet, ljusstyrka, fokus och kontrast. Om du flyttar skjutreglaget så mycket det är möjligt till höger kommer alla avsnitt som inte är högkvalitativa att markeras som trimningsbara. Ju mer du drar reglaget åt vänster desto färre blir antalet trimningsbara avsnitt. Om du flyttar skjutreglaget så långt som möjligt till vänster kommer bara lågkvalitativa avsnitt att markeras som trimningsbara.

Intressenivå Du kan ange intressenivåer som Adobe Premiere Elements använder för att urskilja de trimningsbara avsnitten i ett klipp. Intressefaktorer innefattas av ansikten, dialog, närbild, kamerarörelser som panorering och zoomning, stor folkmassa och liten folkmassa.

Obs! Du kan inte använda Intresse som den enda faktorn som urskiljer de trimningsbara avsnitten. Intresse- och kvalitetsfaktorer ingår i ett samspel. Antalet trimningsavsnitt minskar när du drar skjutreglaget från höger till vänster. Ett klipp med låg kvalitet eller lågt intresse trimmas. Ett klipp med hög kvalitet eller högt intresse trimmas inte.



Alternativ för smart trimning

Visa alternativ för smart trimning

Aktivera smart trimning och gör något av följande om du vill få åtkomst till alternativ för smart trimning:

- Välj Tidslinje > Alternativ för smart trimning.
- Klicka på Alternativ för smart trimning på monitorpanelen.
- Högerklicka/Ctrl-klicka på ett trimningsbart avsnitt och välj Alternativ för smart trimning.

Trimma ett klipp från scenvyn

När du använder scenvyn kan du trimma klipp direkt i minitidslinjen på monitorpanelen. När du trimmar klipp på monitorpanelen trimmas bara den klippinstans som visas i scenvyn, inte originalklippet.

Fler hjälpavsnitt

["Översikt över scenvyn"](#) på sidan 78

Trimma klipp på monitorpanelen

1 Markera ett klipp i scenvyn.

Klippet visas på monitorpanelen med en klipprepresentation som innehåller klippets filnamn i minitidslinjen.

2 Gör något av följande:

- Om du vill trimma klippet från början drar du handtaget för ingångspunkten (till vänster i klipprepresentationen) åt höger.
- Om du vill trimma klippet från slutet drar du handtaget för utgångspunkten (till höger i klipprepresentationen) åt vänster.

Den bildruta som finns på handtagets plats visas på monitorpanelen.

Ta bort bildrutor från mitten av ett klipp

Du kanske vill behålla material i början och slutet av ett klipp till en film, men ta bort material i mitten av klippet. Du kan dela klippet precis innan den oönskade delen börjar, vilket skapar två klipp. Sedan kan du trimma oönskat material från början av det andra klippet.

- 1 Markera klippet som innehåller det oönskade materialet i scenvyn.

Klippet visas på monitorpanelen med en klipprepresentation som innehåller klippets filnamn i minitidslinjen.

- 2 Dra indikatorn för aktuell tid på monitorpanelen till den bildruta där det oönskade materialet börjar.

- 3 Klicka på knappen Dela klipp  på monitorpanelen.

Två klipprepresentationer ersätter originalet både i minitidslinjen och i scenvyn.

- 4 Markera representationen av det andra klippet i minitidslinjen.

Obs! Du kan också markera det första klippet och redigera det enligt följande genom att ange en ny utgångspunkt.

- 5 Dra handtaget för ingångspunkten  för klipprepresentationen åt höger till efter det oönskade materialet.



Dra handtaget för ingångspunkt i minitidslinjen om du vill trimma bildrutor från början av klippet.

Det oönskade materialet tas bort från början av det andra klippet (eller slutet av det första klippet, om du valde att redigera det istället) och det mellanrum som skapas mellan det första och andra klippet tas automatiskt bort.

Återställa bildrutor på monitorpanelen

- 1 Markera ett klipp i scenvyn.

Klippets filnamn och dess in- och utgångspunkter visas i monitorpanelens minitidslinje.

- 2 Gör något av följande i minitidslinjen på monitorpanelen:

- Om du vill återställa bildrutor i början av klippet drar du handtaget för ingångspunkt  åt vänster.
- Om du vill återställa bildrutor i slutet av klippet drar du handtaget för utgångspunkt  åt höger.

Zooma in och ut i monitorpanelens minitidslinje

När du använder scenvyn visas en minitidslinje på monitorpanelen. Du kan ändra zoomnivån för att visa minitidslinjen med fler eller färre detaljer. Ovanför minitidslinjen finns ett smalt zoomreglage. Zoomreglaget styr både zoomnivån för minitidslinjen och den del av minitidslinjen du visar. När zoomreglaget är helt utsträckt ser du hela minitidslinjen. När du använder zoomreglaget påverkas inte zoomnivån för det klipp eller den film som visas.



Dra kontrollen i valfri ände av zoomreglaget mot mitten av monitorpanelen för att zooma in eller mot kanten av monitorpanelen för att zooma ut.

- Om du vill zooma in drar du kontrollen  i valfri ände av zoomreglaget mot mitten.
- Om du vill zooma ut drar du kontrollen  i valfri ände av zoomreglaget utåt mot minitidslinjen.

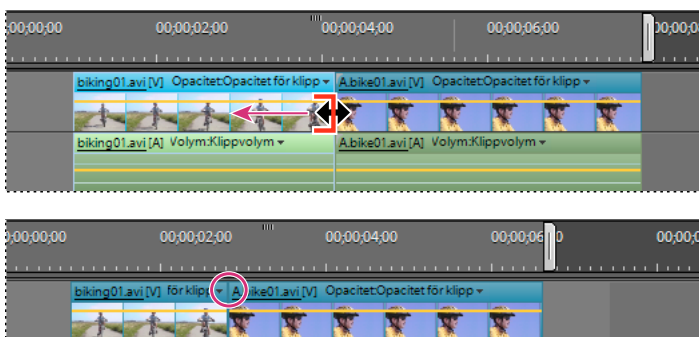


Om du vill visa en annan del av minitidslinjen drar du i mitten av zoomreglaget för att rulla minitidslinjen åt höger eller vänster. När du har zoomat in kanske du inte ser hur skjutreglaget byter läge, men du kan se minitidslinjen rulla när du drar till höger eller vänster.

Trimma i tidslinjen

Du kan ta bort eller återställa bildrutor som trimmats bort från någon av klippets ändrar genom att dra i klippets kant i tidslinjen. Bildrutan vid de ändrade in- och utgångspunkterna för klippet visas på monitorpanelen när du drar så att du enkelt kan hitta precis den bildruta du vill ha. Om ett annat klipp ligger precis intill den kant du trimmar visas bildrutorna för båda klippens sida vid sida på monitorpanelen. Bildrutan till vänster (utgångspunkten) ligger tidigare än den aktuella tidpunkten och bildrutan till höger (ingångspunkten) ligger senare. Efterföljande klipp i tidslinjen, liksom delar med tomt utrymme, flyttas när du drar i klippets kant.

Det visas ett verktygstips med antalet bildrutor som trimmas allt eftersom du trimmar dem. Det visas ett negativt värde i det här fönstret om du drar klippets kant mot början av filmen och ett positivt värde om du drar mot slutet av filmen. Om du vill veta om ett klipp har trimmats kan du titta efter en liten grå triangel i det övre hörnet av någon av klippets ändrar i tidslinjen. Triangeln betyder att du inte har trimmat den kanten.



Tidslinjen under (ovan) och efter (nedan) trimning. Den grå triangeln i klippets hörn försvinner när du trimmar.

När du arbetar med länkade klipp (video som innehåller ett ljudspår) ändras in- eller utgångspunkterna i båda klippens om du drar i kanten av ett klipp. Ibland vill du kanske göra en delad redigering genom att trimma länkade klipp oberoende av varandra (kallas även L-klipp och J-klipp). Om du trycker på Alt när du trimmar kan du ställa in in- och utgångspunkterna för video och ljud separat.

Fler hjälpsnitt

”[Översikt över tidslinjen](#)” på sidan 84

Trimma klipp i tidslinjen

1 Klicka på markeringsverktyget i tidslinjen .

 Om du bara vill trimma det ena klippet i ett länkat par håller du ned Alt-tangenten när du markerar klippet för att bryta länkningsen tillfälligt. Markera dem igen om du vill flytta dem som en enhet.

2 Placera pekaren över kanten på det klipp du vill trimma tills rätt ikon visas:

- Ikonen Trimma ingång , om du vill trimma början av ett klipp.
- Ikonen Trimma utgång , om du vill trimma slutet av ett klipp.

3 Dra kanten till den önskade bildrutan. Bildrutorna visas på monitorpanelen när du drar, inklusive bildrutan från intilliggande klipp (om det finns något). Efterföljande klipp i spåret flyttas i tid för att kompensera för redigeringen, men de behåller samma längd.

Obs! Du kan inte dra ingångspunkten för ett klipp till vänster förbi kanten på ett intilliggande klipp.

Ta bort bildrutor från mitten av ett klipp i tidslinjen

Du kan behålla material i början och slutet av ett klipp till en film och ta bort material i mitten av klippet. Dela klippet precis innan den oönskade delen börjar och trimma sedan oönskat material från början av det som efter delningen är det andra klippet.

1 Dra indikatorn för aktuell tid i tidslinjen till den bildruta där det oönskade avsnittet av klippet börjar.

Bildrutan visas på monitorpanelen.

2 Klicka på knappen Dela klipp  på monitorpanelen.

Klippet delas vid den valda punkten.

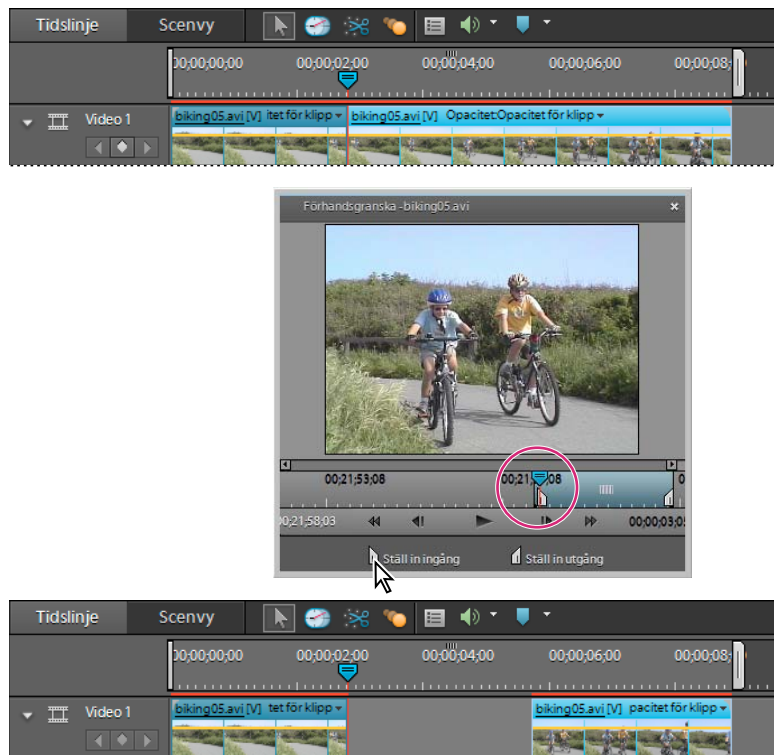
3 Klicka på markeringsverktyget .

4 Dubbelklicka på klippet till höger om delningen. Klippet visas då i förhandsgranskningsfönstret.

Obs! Du kan också öppna klippet till vänster och göra följande ändringar genom att ange en ny utgångspunkt.

5 Dra indikatorn för aktuell tid  i förhandsgranskningsfönstret till bildrutan precis efter den sista bildrutan med oönskat material.

6 Klicka på knappen Ställ in ingångspunkt . Detta trimmar bort det oönskade materialet från början av det andra klippet och förkortar klippet i tidslinjen, så att det blir ett mellanrum mellan det och det föregående klippet.

Redigera klipp

Klippet delas (överst), ingångspunkten anges (mitten), resulterande mellanrum (nederst)

7 Högerklicka/Ctrl-klicka på mellanrummet i tidslinjen och klicka sedan på Ta bort och stäng mellanrum.

Återställa bildrutor i tidslinjen

- 1 Klicka på markeringsverktyget  i tidslinjen.
- 2 Placera pekaren över kanten på det klipp du vill trimma tills rätt ikon visas:
 - Ikonen Trimma ingång  om du vill återställa bildrutor från klippets början.
 - Ikonen Trimma utgång , om du vill återställa bildrutor från klippets slut.
- 3 Dra kanten till önskad bildruta.

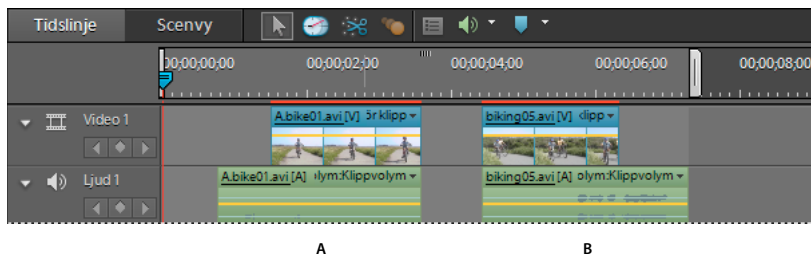
Obs! Om du vill ändra in- eller utgångspunkten för enbart videon eller enbart ljudet i ett länkat klipp trycker du på Alt-tangenten när du drar. Du behöver inte hålla ned Alt-tangenten längre när du väl har börjat dra.

Utöka ljudet före eller efter den länkade videon

Ljudet kan börja före videon eller fortsätta efter videon över till nästa klipp (eller vice versa). Att trimma länkat ljud och video separat kallas för *delad redigering*. När du gör en delad redigering av ett klipp måste du ofta också göra en delad redigering av det intilliggande klippet, så att de inte överlappar varandra.

Det finns två olika sätt att göra delade redigeringar:

- Ett *J-klipp*, eller *ledande ljud*, där ljudet startar före den länkade videon eller videon fortsätter efter ljudet.
- Ett *L-klipp*, eller *ledande video*, där videon startar före det länkade ljudet eller ljudet fortsätter efter videon.



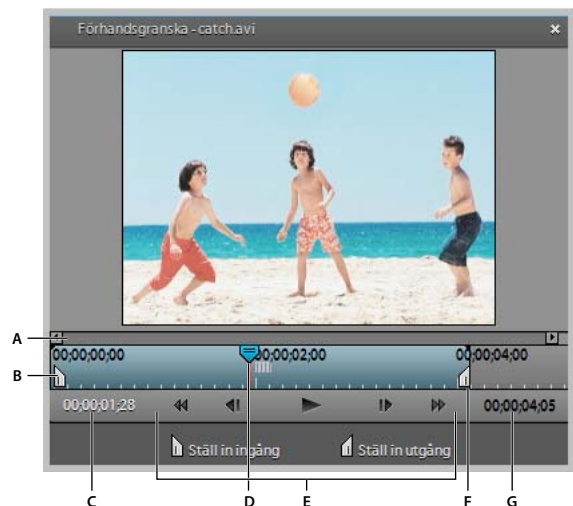
A Klipp som trimmats för J-klipp B Klipp som trimmats för L-klipp

- 1 Klicka på markeringsverktyget  i tidslinjen.
- 2 Om klippet ligger intill ett annat klipp drar du luddelen med tangenten Alt nedtryckt till ett separat spår så att det får ett tomt utrymme intill sig.
- 3 (Valfritt) Flytta indikatorn för aktuell tid till den videobildruta du vill trimma och kontrollera att Fäst är markerat med en bock. (Om så inte är fallet väljer du Tidslinje > Fäst.)
- 4 Placera pekaren över kanten på det videoklipp du vill trimma och gör något av följande:
 - Om du trimmar i början av klippet trycker du på Alt-tangenten och drar kanten till den önskade bildrutan när ikonen Trimma ingång  visas. (Du kan släppa Alt-tangenten när du har börjat dra.) Observera att videon förblir justerad mot föregående klipp.
 - Om du trimmar slutet på klippet trycker du på Alt-tangenten och drar kanten till den önskade bildrutan när ikonen Trimma utgång  visas. (Du kan släppa Alt-tangenten när du har börjat dra.) Observera att efterföljande klipp i spåret flyttas till vänster.
- 💡 Om du trycker ned Alt-tangenten och drar i ett klipp bryter du länkningen tillfälligt. Om du vill flytta eller redigera klippens tillsammans markerar du dem igen.
- 5 Om du behöver trimma ett intilliggande klipp så att dess ljud inte överlappar de länkade klipp du just trimmat upprepar du steg 3 för det intilliggande ljudklippet.
- 6 Om ljud och video kommer ur synk i steg 4 (en röd siffra visas bredvid klippnamnet i spåret) högerklickar du på siffran i ljudklippet (inte videoklippet) och väljer Synkronisera via flyttning.

Trimma i förhandsgranskningsfönstret

Du kan förhandsgranska ett klipp och ange nya in- och utgångspunkter för det innan du lägger till det i tidslinjen eller scenvyn. Du kanske vill förhandsgranska klipp för att se vilken kvalitet de har och trimma oanvändbara delar innan du monterar dem. Du kan förhandsgranska och trimma klipp i förhandsgranskningsfönstret.

När du trimmar ett klipp i förhandsgranskningsfönstret anges dess in- och utgångspunkter för alla efterföljande instanser som placeras i tidslinjen eller scenvyn. Det ändrar inte in- och utgångspunkter för klippinstanser som redan finns i tidslinjen eller scenvyn. Om du vill att alla klippinstanser ska ha samma in- och utgångspunkter anger du dem innan du placerar klippet i tidslinjen eller scenvyn.



Förhandsgranskningsfönstret

A. Zoomreglage B. Klippets ingångspunkt C. Aktuell tid D. Indikator för aktuell tid E. Uppspelningskontroller F. Klippets utgångspunkt G. Klippets längd

Fler hjälpaavsnitt

[”Översikt över arbetsytan”](#) på sidan 8

[”Förhandsgranska en video på monitorpanelen”](#) på sidan 102

[”Översikt över projektvyn”](#) på sidan 21

[”Förhandsgranska filmer”](#) på sidan 102

Förhandsgranska klipp i förhandsgranskningsfönstret

- 1 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt för att öppna projektvyn.
- 2 Dubbelklicka på ett klipp i projektvyn och gör något av följande i förhandsgranskningsfönstret:
 - Klicka på uppspelningsknappen ► om du vill spela upp klippet.
 - Klicka på knappen Stega bakåt ◀◀ eller Stega framåt ▶▶ om du vill stega en bildruta bakåt eller framåt.
 - Skift-klicka på knappen Stega bakåt ◀◀ eller Stega framåt ▶▶ om du vill stega fem bildrutor bakåt eller framåt.

Trimma klipp i förhandsgranskningsfönstret

Du kan trimma ett klipp i förhandsgranskningsfönstret innan du placerar det i tidslinjen eller scenvyn. Klippinstanser som redan finns i tidslinjen eller scenvyn påverkas inte av den trimning du gör i förhandsgranskningsfönstret. När klippet väl finns i en film kan du öppna det igen i förhandsgranskningsfönstret om du vill ändra dess in- och utgångspunkter för efterföljande instanser, antingen genom att återställa bildrutor som du har trimmat bort eller genom att trimma fler bildrutor.

- 1 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt för att öppna projektvyn.
- 2 Dubbelklicka på ett klipp i projektvyn.
- 3 Gör något av följande i förhandsgranskningsfönstret om du vill trimma klippet:
 - Om du vill ange en ny ingångspunkt drar du handtaget för ingångspunkten ◻ eller indikatorn för aktuell tid ◻ till önskad plats och klickar på knappen Ställ in ingång ◻.

- Om du vill ange en ny utgångspunkt drar du handtaget för utgångspunkten  eller indikatorn för aktuell tid  till önskad plats och klickar på knappen Ställ in utgång .

4 Klicka på stängningsknappen i förhandsgranskningsfönstret.

Efterföljande instanser av klippet, som du drar från projektvyn till tidslinjen eller scenvyn, får det trimmade klippets in- och utgångspunkter.

Återställa bildrutor i förhandsgranskningsfönstret

- 1 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt för att öppna projektvyn.
- 2 Dubbelklicka på videoklippet i projektvyn.
- 3 Gör något av följande i förhandsgranskningsfönstret:
 - Flytta indikatorn för aktuell tid  till den bildruta som ska vara den första bildrutan i klippet, även om den ligger till vänster om den nuvarande ingångspunkten. Klicka på knappen Ställ in ingångspunkt .
 - Flytta indikatorn för aktuell tid  till den bildruta som ska vara den sista bildrutan i klippet, även om den ligger till höger om den nuvarande utgångspunkten. Klicka på knappen Ställ in utgångspunkt .
 - Dra handtaget för in- eller utgångspunkten till önskad bildruta.

Zooma in och ut i förhandsgranskningsfönstret

När du förhandsgranskar ett klipp i förhandsgranskningsfönstret kan du zooma in eller ut i dess *minitidslinje* för att öka eller minska förstoringen. När du zoomar in i minitidslinjen är det lättare att se ändringar som sker på mycket kort tid, även under loppet av endast en bildruta. Om du zoomar ut ser du ändringar som sker över längre tid.

- Om du vill zooma in drar du kontrollen  i valfri ände av zoomreglaget mot mitten.
- Om du vill zooma ut drar du kontrollen  i valfri ände av zoomreglaget utåt mot minitidslinjen.

 Om du vill visa en annan del av minitidslinjen drar du i mitten av zoomreglaget för att rulla minitidslinjen åt höger eller vänster. När du har zoomat in kanske du inte ser hur skjutreglaget byter läge, men du kan se minitidslinjen rulla när du drar till höger eller vänster.

Dela klipp

Ibland kanske du vill använda olika effekter i olika delar av ett klipp, till exempel för att öka hastigheten på den första delen och låta den andra delen behålla normalhastigheten. Om du vill göra detta delar du klippet i separata delar och använder sedan effekter och övergångar i de olika delarna. Du kan dela ett klipp i en film med verktyget Dela klipp  på monitorpanelen. Använd det för att dela ett eller flera klipp vid indikatorn för aktuell tid.

När du delar ett klipp delas det i två delar, vilket skapar en ny, separat instans av originalklippet. Om klippet är länkat till ett annat klipp skapas även en ny instans av det länkade klippet. De två resulterande klippen motsvarar, när de kombineras, originalklippet. De klipp du får är fullständiga versioner av originalklippet, men med Ingångs- eller Utgångspunkten ändrad så att den överensstämmer med den plats som markerats av verktyget. Du kan markera och ta bort dessa klipp.

Redigera klipp

Verktöget Dela klipp (före, ovan och efter, nedan) delar markerade klipp vid indikatorn för aktuell tid.

Obs! Om du vill ändra effektinställningarna över tid behöver du inte dela klippet. Då kan du i stället använda nyckelrutor på ett enskilt klipp.

Fler hjälpavsnitt

”Om nyckelrutor” på sidan 200

Dela ett klipp

Du kan dela ett klipp vid valfri bildruta och på så sätt skapa ett klipp som slutar vid den bildrutan och ett annat som börjar där. Du kan redigera de båda resulterande klippen precis som andra klipp.

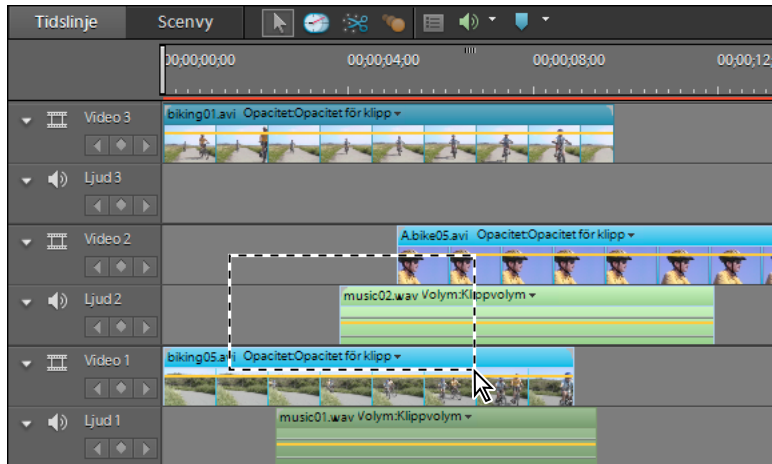
- 1 Markera ett klipp i scenvyn eller tidslinjen.
- 2 Gör något av följande:
 - I scenvyn drar du indikatorn för aktuell tid  på monitorpanelens minitidslinje till den bildruta där du vill dela klippet.
 - I tidslinjen drar du indikatorn för aktuell tid  till den bildruta där du vill dela klippet.
- 3 Klicka på knappen Dela klipp  på monitorpanelen.

Två nya klipp ersätter originalklippet, ett som börjar vid indikatorn för aktuell tid och ett som slutar där.

Dela klipp med lager

Du kan samtidigt dela två eller flera klipp med lager (d.v.s. klipp som överlappar varandra i tidslinjen).

- 1 Dra en markeringsram i tidslinjen för att markera önskat antal klipp, på olika spår, som överlappar varandra vid någon tidpunkt.



Dra en markeringsram för att markera överlappande klipp i tidslinjen

- 2 Dra indikatorn för aktuell tid  i tidslinjen till den punkt där du vill dela klippen.
- 3 Klicka på knappen Dela klipp  på monitorpanelen.

Ersätt tagning

Du kan ersätta källtagningen för klipp i tillgängliga media. Om du ersätter källtagningen för ett klipp länkas det till en ny källfil. När du ersätter en tagning:

- Förekomster av klippet behålls på projektpanelen och i tidslinjen med motsvarande ingångs- och utgångspunkter.
- Alla de tillämpade effekterna är intakta..

Klipppet länkas dock till ersättningstagningen och inte till den ursprungliga tagningen. Du kan exempelvis ersätta en tagning med ett ljudspår på ett språk med en identisk tagning med ett ljudspår på ett annat språk. Alla redigeringar som gjorts på den ursprungliga tagningen behålls, även om källtagningen ersätts.

- 1 Välj Ordna > Projekt. På projektpanelen markerar du det klipp för vilket du vill ha en ny källtagning.
- 2 Välj Klipp > Ersätt tagning eller högerklicka/Ctrl-klicka på klippet och välj Ersätt tagning.
- 3 I dialogrutan Ersätt tagning markerar du den nya filen och klickar på Öppna.

Den nya tagningen ersätter den gamla tagningen. Alla förekomster av den gamla tagningen länkas till den nya tagningen.

Ändra klippets hastighet och varaktighet

Ändra hastighet för ett klipp

Du kan ändra klippets hastighet om du vill skapa en effekt av "slow motion" eller "fast motion". Om du ändrar ett klippets hastighet ändras också dess längd. Om du gör ett klipp snabbare tas bildrutor bort så att klippet blir kortare. På samma sätt blir klippet längre om du gör det långsammare, eftersom bildrutor upprepas. För ljudklipp ändras dessutom tonläget om du ändrar hastigheten. Kommandot Tidssträckning innehåller ett alternativ för att bibehålla det ursprungliga tonläget i ett ljudklipp, oavsett hastighet.

Du kan ändra hastighet för ett klipp endast med tidslinjen – inte scenvyn.

Obs! När du ändrar hastighet för ett klipp som innehåller sammanflätade fält kan du behöva justera hur dessa fält behandlas i Adobe Premiere Elements, särskilt om hastigheten underskrider 100 % av den ursprungliga hastigheten.

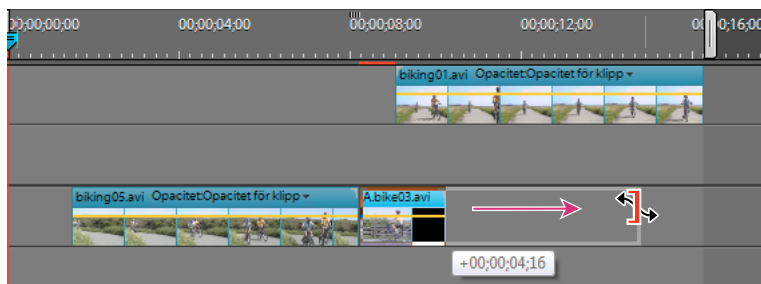
Fler hjälpavsnitt

”Förhandsgranska filmer” på sidan 102

”Ange fältalternativ för importerad sammanflätad video” på sidan 65

Ändra hastighet för ett klipp med verktyget Tidssträckning

- 1 Om du vill sänka hastigheten för klippet drar du det först i tidslinjen till slutet av filmen, eller till ett annat spår där det finns tomma utrymmen, så att du kan sträcka ut det utan att stöta i ett intilliggande klipp. Om du gör ett klipp långsammare med verktyget Tidssträckning kan du inte sträcka ut det förbi kanten på ett intilliggande klipp.
- 2 Klicka på verktyget Tidssträckning  längst upp i tidslinjen.
- 3 Placera pekaren över kanten på det klipp du vill ändra tills rätt ikon visas:
 - Ikonen Tidssträckning in , om du vill sträcka ut klippet i tid till höger om pekaren.
 - Ikonen Tidssträckning ut , om du vill sträcka ut klippet i tid till vänster om pekaren.
- 4 Dra i klippets kant och öka längden om du vill göra det långsammare eller korta den om du vill göra klippet snabbare.



Ändra klippets hastighet genom att använda verktyget Tidssträckning

- 5 Förhandsgranska ändringarna och gör sedan justeringar om det behövs.
- 6 Om du flyttade klippet i steg 1 klickar du på markeringsverktyget och drar sedan tillbaka klippet på plats i filmen.

Ändra hastighet för ett klipp med kommandot Tidssträckning

- 1 Om du vill sänka hastigheten för ett klipp som har ett annat klipp till höger om sig i tidslinjen drar du det till ett tomt spår, eller till slutet av filmen, så att du kan sträcka ut det utan att stöta i ett intilliggande klipp.

2 Markera klippet i tidslinjen.

Obs! Om du inte har lagt till klippet i tidslinjen än kan du markera det i projektvyn på aktivitetspanelen i stället.

3 Välj Klipp > Tidssträckning.

4 Ange ett procenttal för Hastighet i dialogrutan Tidssträckning. Ett värde under 100 % gör klippet långsammare och ett värde över 100 % gör klippet snabbare.

5 (Valfritt) Om du vill bibehålla tonläget i ett ljudklipp markerar du Behåll tonläge för ljud.

6 Klicka på OK. Förhandsgranska ändringarna och gör sedan justeringar om det behövs.

7 Om du flyttade klippet i steg 1 drar du tillbaka det på plats i filmen.

Ändra hastighet och längd för flera klipp

Du kan ändra hastigheten och längden för flera klipp när du är i tidslinjevyn på panelen Mina projekt.

1 Om du vill välja flera klipp gör du något av följande:

- Om du vill välja klipp som inte följer på varandra håller du ned Skift-tangenten och klickar på varje klipp.
- Om du vill markera klipp som följer varandra klickar du på panelen Mina projekt och drar markeringsramen runt de markerade klippen.
- Om du vill markera alla klippen trycker du på Ctrl-A.

2 Välj Klipp > Tidssträckning om du vill ändra hastighet och längd för alla markerade klipp.

Ange ett klips längd

Ett video- eller ljudklips *längd* är den tid det tar att spela upp det från den första bildrutan (ingångspunkten) till den sista bildrutan (utgångspunkten). Klippets ursprungliga längd är den längd klippet hade när det importerades eller hämtades. Det vanligaste sättet att ändra klippets längd är att trimma bildrutor från någon av dess ändar. Du kan även trimma klippets ände genom att ange en viss längd.

Till skillnad från video är stillbilder inte begränsade till originalklippets längd. Du kan ange vilken längd du vill för dem.

1 Välj ett klipp i projektvyn på aktivitetspanelen eller i tidslinjen.

2 Välj Klipp > Tidssträckning.

3 Klicka på knappen Länka  i dialogrutan Tidssträckning för att bryta länken mellan hastighet och längd. Om du ändrar längden när klippet är länkat ändras även klippets uppspelningshastighet.

4 Ange en ny längd och klicka på OK.

Spela upp ett klipp baklänges

Om du inverterar ett klipp spelas det upp baklänges, från utgångspunkten till ingångspunkten. Du kan även invertera klippet och ändra dess hastighet. Du kan vända på ett klipp endast med tidslinjen – inte scenvyn.

1 Markera klippet i tidslinjen.

2 Välj Klipp > Tidssträckning.

3 (Valfritt) Om du vill ändra klippets hastighet anger du ett procenttal för Hastighet i dialogrutan Tidssträckning. Ett värde under 100 % gör klippet långsammare och ett värde över 100 % gör klippet snabbare.

4 Välj Invertera hastighet och klicka på OK.

💡 Om du både vill invertera klippet och ändra hastigheten på en gång anger du ett negativt procenttal för Hastighet, där -200 spelar upp klippet baklänges och dubbelt så snabbt som normalt och -50 spelar upp klippet baklänges hälften så snabbt som normalt.

Frysa och hålla kvar bildrutor

Exportera en videobildruta

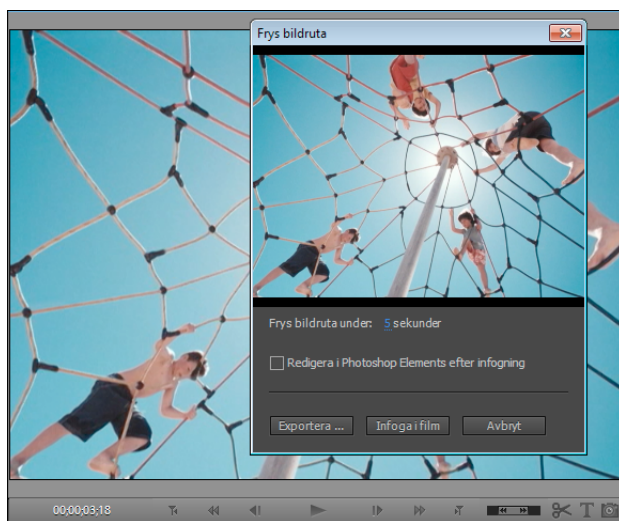
Du kan gripa en bildruta från ett videoklipp och använda den som en stillbild i den aktuella filmen eller spara den som en stillbild på hårddisken, om du vill ha den till något annat. Du kan till exempel använda en stillbild i filmen för att visa att någon påbörjar en rörelse och sedan stoppa mitt i rörelsen och frysa den.

- 1 Markera ett klipp i scenvyn eller tidslinjen.
- 2 Gör något av följande:
 - I scenvyn drar du indikatorn för aktuell tid  på monitorpanelens minitidslinje till den bildruta du vill gripa.
 - I tidslinjen drar du indikatorn för aktuell tid  till den bildruta du vill gripa.

Den bildruta som finns vid indikatorn för aktuell tid visas på monitorpanelen.

- 3 Klicka på knappen Frys bildruta  på monitorpanelen.

Bildrutan visas i fönstret Frys bildruta.



Fönstret Frys bildruta visar en bildruta från en video som kan användas som stillbild

Obs! Om du har installerat Adobe Photoshop Elements och vill redigera stillbilden i Photoshop Elements, väljer du Redigera i Photoshop Elements efter infogning.

- 4 Gör något av följande:
 - Klicka på Exportera om du vill exportera bildrutan som en stillbildsfil. Skriv in ett namn på bildfilen i dialogrutan Exportera bildruta, ange var den ska sparas och klicka på Spara.
 - Klicka på Infoga i film om du vill infoga bildrutan direkt i filmen som en stillbild vid indikatorn för aktuell tid.

Fler hjälpavsnitt

”[Redigera videobildrutor i Photoshop Elements](#)” på sidan 126

Spela upp och sedan hålla kvar en bildruta (eller hålla kvar och sedan spela upp den)

- Om du vill att videon ska starta som en stillbild och sedan börja spelas upp klickar du på knappen Frys bildruta  på monitorpanelen för att skapa en stillbild av en bildruta. Sedan infogar du den stillbilden på den ursprungliga bildrutans plats.

Fler hjälpavsnitt

”[Dela klipp](#)” på sidan 119

”[Redigera videobildrutor i Photoshop Elements](#)” på sidan 126

Arbeta med källklipp

Söka efter ett klippss källa

När du har arbetat med ett klipp i tidslinjen kanske du kommer på att du vill använda en annan instans av dess källa i en annan del av filmen. I Adobe Premiere Elements kan du snabbt hitta källan till vilket klipp som helst i en film och automatiskt markera det i projektvyn på aktivitetspanelen.

1 Gör något av följande på aktivitetspanelen:

- Leta efter klippet i projektvyn genom att klicka på Ordna och sedan på Projekt.
- Hitta klipp på arbetsytan Ordna genom att klicka på Ordna > Media.

2 Högerklicka på ett klipp i tidslinjen och välj Visa i media eller Visa i projekt.

Klippets visas markerat på arbetsytan Ordna eller i projektvyn beroende på vilket av alternativen du väljer.

Ta bort in- och utgångspunkter från ett källklipp

1 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt för att öppna projektvyn.

2 Dubbelklicka på källklippet i projektvyn.

3 Välj Klipp > Radera klippmarkör och välj ett alternativ på menyn:

- In och ut återställer både In- och Utgångspunkterna.
- In återställer bara ingångspunkten.
- Ut återställer bara utgångspunkten.



Du kan även radera en in- eller utgångspunkt från ett källklipp (inte versionen i tidslinjen) genom att hålla ned Alt-tangenten och klicka på Ställ in ingångspunkt  respektive Ställ in utgångspunkt  i förhandsgranskningsfönstret.

Redigera ett klipp i dess originalprogram

Vissa filer innehåller inbäddad information, som kallas *projektlänkar* och som anger i vilket program filen skapades. I Adobe Photoshop Elements, Adobe Audition och Adobe After Effects® skapas filer med projektlänkar. Om en fil innehåller en projektlänk kan du använda kommandot Redigera original för att öppna filen i originalprogrammet, där du kan göra de ändringar du behöver. Du behöver inte återge filen för att använda det här kommandot, om du inte har ändrat den i Adobe Premiere Elements. När du sparar filen i originalprogrammet sparas de ändringar som du gjorde där automatiskt i det aktuella projektet i Adobe Premiere Elements. Du behöver inte importera filen igen.



Du kan bädda in information i filmen som gör det möjligt att använda kommandot Redigera original för att öppna filen i Adobe Premiere Elements från andra program, som Adobe After Effects eller Adobe Encore DVD.

- 1 Markera ett klipp i projektvyn på aktivitetspanelen eller i tidslinjen.
- 2 Välj Redigera > Redigera original.
- 3 När du har redigerat klippet sparar du och stänger det.

Ändringarna införs i projektet i Adobe Premiere Elements.

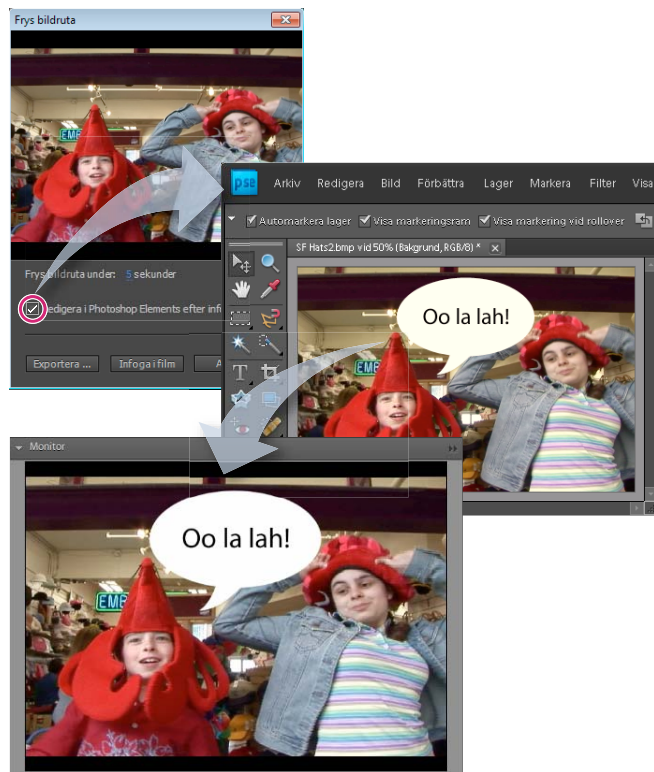
Obs! Ljudfiler är oftast associerade med datorns standardljudspelare. Om du väljer Redigera original för en ljudfil kan det därför hända att den öppnas i ett program som inte är utformat för redigering av filer, t.ex. Windows® Media Player eller iTunes®. Du kan inte redigera ljudfiler i sådana program.

Fler hjälpavsnitt

[”Allmänna inställningar för delning”](#) på sidan 277

Redigera videobildrutor i Photoshop Elements

Om videobildrutorna behöver korrigeras eller förbättras kan du öppna dem automatiskt i Photoshop Elements när du har exporterat dem som stillbilder och infoga dem i filmen.

Redigera klipp

Redigering av en videobildruta i Photoshop Elements

- 1 Dra indikatorn för aktuell tid på monitorpanelen i Adobe Premiere Elements till den bildruta du vill redigera.
 - 2 Klicka på knappen Frys bildruta .
 - 3 Ange hur länge bildrutan ska vara fryst vid Frys bildruta under genom att dra värdet för Sekunder.
 - 4 Välj Redigera i Photoshop Elements efter infogning och klicka sedan på Infoga i film.
 - 5 Redigera bilden i redigeraren i Photoshop Elements (använd filter, format, effekter, penseldrag med mera).
- Obs!** Om du ändrar storlek på bilden kan den bli förvrängd i videobildrutan.
- 6 Om du har lagt till bildlager väljer du Lager > Gör till ett lager.
 - 7 När du är klar med ändringarna väljer du Arkiv > Spara.
 - 8 Godkänn den standardplats och det namn som visas och klicka på Spara.
 - 9 När det visas ett meddelande om att det redan finns en fil med det namnet klickar du på OK för att ersätta den.
Klicka sedan på OK i dialogrutan BMP-alternativ.

Bildrutan uppdateras automatiskt i filmen i Adobe Premiere Elements.

Fler hjälpavsnitt

”Exportera en bildruta som en stillbild” på sidan 269

SmartFix

I Adobe® Premiere® Elements 9 är det nu ännu lättare att automatiskt korrigera kvalitetsproblem i videofiler med associerade smarta taggar. När du lägger till sådana klipp i scenvyn eller tidslinjen visas dialogrutan SmartFix. Klicka på Ja för att bekräfta korrigeringen av klippen.

Kapitel 9: Använda övergångar

Med övergångar kan du lägga till effekter för att fasa ut ett klipp och fasa in nästa och sedan förhandsgranska övergången innan du använder den. Du kan anpassa övergångar för ljud och video till att gradvis blekna eller låta ett klipp ersätta ett annat.

Övergångar – Grunderna

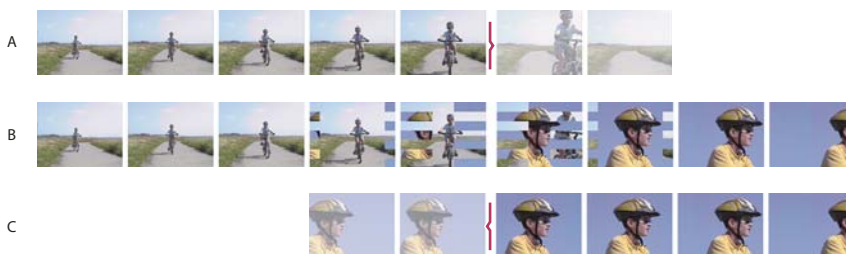
Så här fungerar övergångar

Med *övergångar* kan du fasa ut ett klipp och fasa in nästa eller stilisera början eller slutet av ett klipp. En övergång kan vara en enkel upplösning eller en mer komplex effekt, som en sidvändning eller vindsnurra. I allmänhet placeras övergångar mellan två klipp, så att en *dubbelsidig* övergång skapas. Du kan även använda en övergång endast för inledningen eller avslutningen på ett klipp, så att en *enkel* övergång skapas, till exempel uttoning till en svart bild.



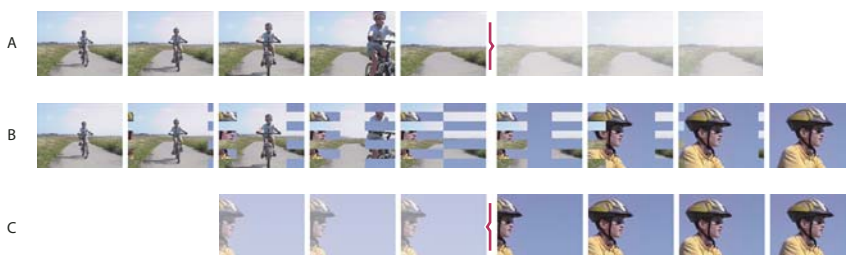
Övergången Sidvändning mellan två klipp (till vänster) och övergången Lös upp tvärs över i slutet av klippet (till höger)

När en övergång övergår från ett klipp till nästa, överlappar bildrutor från båda klipparna varandra. De överlappande bildrutorna kan antingen vara bildrutor som tidigare trimmats bort från klipparna (bildrutor precis framför eller bakom ingångs- eller utgångspunkten), eller befintliga bildrutor som upprepas på någon sida av klippet. Det är viktigt att komma ihåg att du inte tar bort bildrutor när du trimmar ett klipp, utan att ingångs- och utgångspunkterna skapar ett fönster över det ursprungliga klippet. Antingen används de trimmade bildrutorna för att skapa övergångseffekten eller, om klippet saknar trimmade bildrutor, så upprepas bildrutorna i stället.



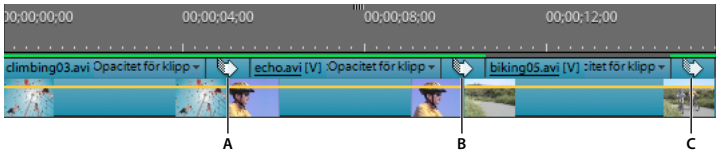
Trimmade bildrutor används i övergången för att gå till nästa scen.

A. Första klippet med trimmade bildrutor i slutet B. Film med både klipp och övergång C. Andra klippet med trimmade bildrutor i början



Bildrutorna upprepas i övergången för klipp som saknar trimmade bildrutor.

A. Första klippet med sista bildrutan upprepad B. Film med både klipp och övergång C. Andra klippet med första bildrutan upprepad



Olika typer av övergångar
A. Dubbelsidig övergång med upprepade bildrutor B. Dubbelsidig övergång C. Enkelsidig övergång

💡 Du kan avgöra om en övergång är enkel- eller dubbelsidig, och om den har upprepade bildrutor, genom att markera övergången och klicka på Redigera övergång i övergångsvyn på aktivitetspanelen för att visa den i egenskapsvyn.

Fler hjälpavsnitt
”[Om effekter](#)” på sidan 143

Övergångar som inte stöds på Mac OS

Övergångskategori	Övergång
3D-rörelse	Ridå
	Dörrar
	Vik ihop
	Snurra
	Snurra bort
	Sväng in
	Sväng ut
	Tumla bort
Lös upp	Gitterupplösning
	Ej additiv upplösning
	Sluppmässig invertering
GPU	Kortvändning
	Skala av från mitten
	Rullande sidvändning
	Sidrullning
	Sfär
Iris	Irisspetsar
	Irisformer
	Irisstjärna
Mappning	Kanalmappning
	Luminansmappning

Övergångskategori	Övergång
Sidvändning	Skala av från mitten
	Skala av
	Rulla bort
Inskjutning	Bandinskjutning
	Sammanför i mitten
	Flera snurrningar
	Sned inskjutning
	Inskjutna band
	Inskjutna rutor
	Växla
	Virvel
Specialeffekter	Direkt
	Förskjutning
	Bildmask
	Ta
	Texturera
	Tre-D
Töj	Sträck ut tvärs över
	Kanal
	Töj
	Töj in
	Töj över

Övergångskategori	Övergång
Svep	Bandsvep
	Schackrutesvep
	Schackrutor
	Klocksvep
	Färgstänk
	Vindsnurra
	Radiellt svep
	Slumpmässiga rutor
	Slumpmässigt svep
	Spiralrutor
	Persienn
	Solfjäder
	Sicksackblock
Zoom	Zooma tvärs över
	Zoom
	Zoomrutor
	Zoomspår

GPU-accelererade övergångar

Adobe Premiere Elements innehåller många GPU-accelererade övergångar, inklusive Vänd kort, Skala av från mitten, Rullande sidvändning, Vågrät sidvändning och Sfär. Du kan hitta alla på menyn GPU-övergångar i övergångsvyn.

De här övergångarna utnyttjar de utökade videobearbetningsfunktionerna på grafikkort med grafikprocessor (GPU). Dessa kort bidrar till grafikaccelerationen, så att du kan förhandsgranska och återge övergångar snabbare än om du bara använder processorn. Om du har ett grafikkort med stöd för DirectX 9.x och Pixel Shader (PS) 1.3 eller senare och Vertex Shader 1.1 eller senare, kan du använda de grafikortsaccelererade övergångarna. De är bara tillgängliga om du har ett kort med en grafikprocessor och de finns i mappen Videoövergångar i övergångsvyn.

Fler hjälpavsnitt

”GPU-effekter” på sidan 174

Använda övergångar på klipp

Förhandsgranska övergångar

Tillgängliga övergångar finns i vyn Övergångar på aktivitetspanelen (klicka på Redigera sedan Övergångar). De finns sorterade i två huvudmappar: Videoövergångar och Ljudövergångar. Du kan begränsa en sökning efter övergångar genom att välja en övergångstyp, som Lös upp, från kategorimenyn. Du kan också söka efter en övergång genom att skiva in dess namn i rutan Sök.

Använda övergångar

Videoövergångarna har animerade miniatyrbilder som visar hur de påverkar klipp. När du väljer en övergång visas effekten i miniatyren. Du kan förhandsgranska en animerad miniatyrövergång i övergångsvyn på aktivitetspanelen utan att använda den i ett klipp.



Aktivitetspanelens övergångsvy

💡 Adobe Premiere Elements innehåller två ljudövergångar i kategorin Tona tvärs över, Konstant effekt och Konstant förstärkning. Även om båda är toningseffekter skiljer de sig åt något. Konstant effekt skapar en jämnare toning, medan Konstant förstärkning ofta låter abrupt, trots att den är matematiskt linjär.

- 1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på Övergångar ➡.
- 2 Klicka på en miniatyr för att spela upp den.

Fler hjälpavsnitt

”[Om ljudmixning](#)” på sidan 243

Ange standardövergång

Standardövergången används i bildspel som du skapar, filer som du importerar från Adobe Photoshop Elements samt i rörliga bakgrunder som du skapar för dvd-menyer. Standardövergångarna är Lös upp tvärs över för video och stillbilder samt Konstant effekt för ljud, men du kan ändra båda dessa om du vill.

- 1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på Övergångar ➡.
- 2 Högerklicka/Ctrl-klicka på den övergång du vill använda som standard och välj Använd markering som standardövergång. (Ikonen för standardövergången markeras med en grå kant.)

Fler hjälpavsnitt

”[Justera övergångens längd](#)” på sidan 142

Använda övergångar i scenvyn

Scenvyn innehåller släppzoner för övergångar ➡, vilket underlättar att använda övergångar mellan alla klipp.

Använda en dubbelsidig övergång i scenvyn

- 1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på Övergångar ➡.
- 2 Välj Videoövergångar i övergångsvyn och välj sedan den kategori som innehåller den övergång du vill använda.
- 3 Dra övergången från aktivitetspanelen till en rektangel mellan två klipp i scenvyn. En ikon med övergången fyller rektangeln.

Obs! Du kan även högerklicka/Ctrl-klicka på ikonen Övergång ➡ mellan två klipp och välj en övergång direkt från scenvyn.

- 4 Dubbelklicka på rektangeln om du vill förhandsgranska övergången.

Använda en enkelsidig övergång i scenvyn

- 1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på Övergångar ➡.
- 2 Välj Videoövergångar bland menyerna i övergångsvyn och välj sedan den kategori som innehåller den övergång du vill använda.
- 3 Gör något av följande:
 - Om klippet inte har något annat klipp intill sig på ena sidan drar du övergången till övergångsrektangeln på den sidan av klippet.
 - Om klippet ligger intill ett annat klipp drar du övergången till önskad klippkant. I övergångsvyn på aktivitetspanelen klickar du på knappen Redigera övergång och sedan väljer du antingen Starta vid klipp eller Sluta vid klipp på menyn Justering.



Använda en dubbelsidig övergång i scenvyn

Använda övergångar i tidslinjen

När du lägger till övergångar till tidslinjen kan du välja mellan olika justeringsalternativ, till exempel Starta vid klipp eller Centrera vid klipp.

Använda en dubbelsidig övergång i tidslinjen

Om du vill använda en övergång mellan två klipp på tidslinjen måste klippen finnas på samma spår och de får inte vara åtskilda av något mellanrum.

Om upprepade bildrutor måste användas i en dubbelsidig övergång (i stället för trimmade bildrutor) innehåller övergångens ikon ytterligare diagonala linjer. Linjerna sträcker sig över det område där de upprepade bildrutorna används.

- 1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på Övergångar .
- 2 Välj Videoövergångar bland menyerna i övergångsvyn och välj sedan den kategori som innehåller den övergång du vill använda.
- 3 Dra övergången från aktivitetspanelen till mellanrummet mellan två klipp på tidslinjen och släpp musknappen när någon av följande justeringsikoner visas:

Starta vid klipp  Justerar övergångens början mot början av det andra klippet.

Centrera vid klipp  Centrerar övergången över klippet.

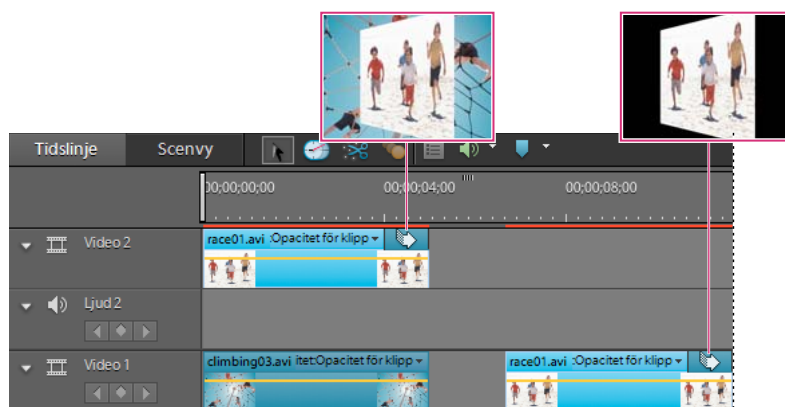
Sluta vid klipp  Justerar övergångens slut mot slutet av det första klippet.

 Om du håller ned Ctrl-tangenten när du drar övergången kan du välja Starta vid klipp, Centrera vid klipp eller Sluta vid klipp genom att dra övergången långsamt till vänster och höger över klippgränsen.

Använda en enkelsidig övergång på tidslinjen

När du skapar en enkelsidig övergång visas det som ligger under övergången i tidslinjen i den genomskinliga delen av övergången. Om du till exempel vill att klippet ska gå över i svart måste det finnas på spår 1 eller inte ha några andra klipp nedanför sig. Om klippet ligger på ett spår ovanför ett annat klipp visas klippet på det nedre spåret i övergången, och övergången ser då ut att vara dubbelsidig.

- 1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på Övergångar .
- 2 Välj Videoövergångar bland menyerna i övergångsvyn och välj sedan den kategori som innehåller den övergång du vill använda.
- 3 Gör något av följande:
 - Om klippet inte har något annat klipp intill sig på ena sidan drar du övergången till klippets kant.
 - Om klippet ligger intill ett annat klipp Ctrl-drar du övergången till kanten av önskat klipp.



Enkelsidig övergång med klipp nedanför (till vänster) och enkelsidig övergång utan någonting nedanför (till vänster)

Använda en standardövergång i tidslinjen

1 Gör något av följande:

- Om du vill välja klipp som inte följer på varandra håller du ned Skift-tangenten och klickar på varje klipp.
- Om du vill markera klipp som följer varandra klickar du på panelen Mina projekt och drar markeringsramen runt de markerade klipp.
- Om du vill markera alla klipp trycker du på Ctrl-A.

2 Högerklicka/Ctrl-klicka på de markerade klipp och välj Använd standardövergång längs indikatorn.

3 Välj ett av följande alternativ:

- Ljud
- Video

Övergången tillämpas för alla de markerade klipp.

Obs! Videospår klistras in i videospår och ljudspår klistras in i ljudspår.

Använd standardövergångar mellan flera sammanhängande klipp på samma spår:

1 Håll ned Ctrl-tangenten och klicka på de klipp till vilka du vill lägga till standardövergången.

2 Högerklicka/Ctrl-klicka på ett av de markerade klipp.

3 Välj Använd standardövergång.

Övergången används i skarven mellan varje sammanhängande klipp.

Ersätta en övergång

Du kan ersätta en övergång genom att släppa en ny övergång på den gamla i tidslinjen. När du ersätter en övergång bevaras justeringen och längden på den ursprungliga övergången i Adobe Premiere Elements. Däremot bevaras inte dess inställningar, utan standardinställningarna för den nya övergången används.

1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på Övergångar .

2 Välj Videoövergångar bland menyerna i övergångsvyn och välj sedan den kategori som innehåller den övergång du vill använda.

3 Dra den nya övergången till den övergång du vill ersätta på tidslinjen eller scenvyn.

Fler hjälpavsnitt

[”Justera egenskaper för övergångar”](#) på sidan 140

[”Anpassa övergångens justering”](#) på sidan 140

[”Justera övergångens längd”](#) på sidan 142

Förhandsgranska använda övergångar

Du kan förhandsgranska övergångar som du har använt i egenskapsvyn eller på monitorpanelen. I egenskapsvyn finns ett förhandsgranskningsområde där du kan visa miniatyrbilder för klipp eller standardminiatyrbilderna (bokstäverna A och B). Alla justeringar av övergångar utförs i egenskapsvyn, och om du planerar att justera den under förhandsgranskningen använder du egenskapsvyn.

 Om du har en digital videokamera kan du troligtvis ansluta den till både datorn och tv:n för att visa förhandsgranskningar i realtid på tv-skärmen. Du får en bättre uppfattning om hur övergången kommer att se ut i den färdiga filmen.

Fler hjälpavsnitt

”Trimma i förhandsgranskningsfönstret” på sidan 117

”Förhandsgranska på en tv” på sidan 106

”Justera egenskaper för övergångar” på sidan 140

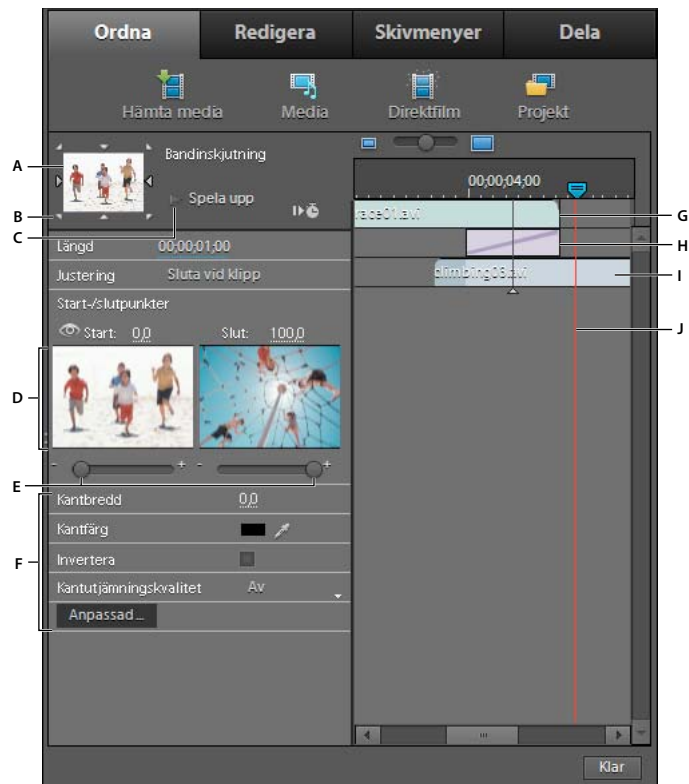
Förhandsgranska på monitorpanelen

- ❖ På tidslinjen flyttar du indikatorn för aktuell tid till vänster av övergången och klickar sedan på knappen Spela upp  på monitorpanelen.

Obs! Om du vill förhandsgranska en viss bildruta i övergången på monitorpanelen drar du indikatorn för aktuell tid till önskad bildruta.

Förhandsgranska i egenskapsvyn på aktivitetspanelen

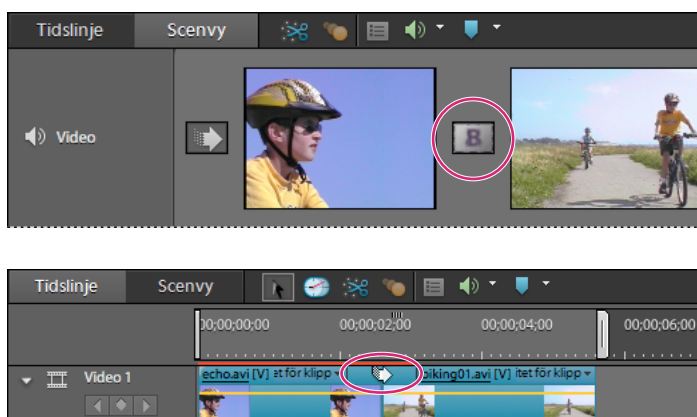
- 1 Markera övergången på tidslinjen.
- 2 I övergångsvyn (på aktivitetspanelen) klickar du på knappen Redigera övergångar.
- 3 Klicka på Visa tidslinje i egenskapsvyn om minitidslinjen för egenskaper är dold.
- 4 Om du vill visa de faktiska klippen i förhandsgranskningen markerar du Visa faktiska källor. (Du kan behöva göra panelen större för att se det här alternativet.)
- 5 Klicka på knappen Spela upp  bredvid miniatyrbilden i egenskapsvyn. Klicka på knappen igen när du vill stoppa förhandsgranskningen.

Använda övergångar**Egenskapsvyn**

A. Förhandsgranska övergång B. Riktningväljare C. Knappen Spela upp D. Start- och slutbildruta E. Start- och slutreglage F. Alternativ G. Klipp A (första klippet) H. Övergång I. Klipp B (andra klippet) J. Indikator för aktuell tid

Visa övergångar i scenvyn och tidslinjen

I scenvyn visas en övergång som en rektangel mellan två klipp. På tidslinjen visas en övergång precis ovanför klippgränsen mellan två klipp eller precis ovanför *in-* eller *utpunkten* för ett klipp.



Övergång i scenvyn (ovan), övergång i tidslinjen (nedan)

Fler hjälpavsnitt

”[Översikt över arbetsytan](#)” på sidan 8

Skapa specialövergångar

Skapa en övergång av typen Bildmask

Du kan använda en svartvit bitmapsbild som mask för en övergång. Det första klippet ersätter det svarta området i bilden, och det andra klippet ersätter de vita områdena i bilden. Om du använder en gråskalebild för masken konverteras pixlar som innehåller 50% grått eller mer till svart, och pixlar som innehåller mindre än 50% grått konverteras till vitt.

Skapa en övergång av typen Bildmask

- 1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på Övergångar ➔.
- 2 Välj Videoövergångar på den första menyn i övergångsvyn och Specialeffekter på den andra menyn. Leta sedan upp övergången Bildmask.
- 3 Dra övergången Bildmask till ett klippgräns mellan klippen på tidslinjen.
- 4 Klicka på Välj bild i dialogrutan Inställningar för Bildmask.
- 5 Leta upp och välj den bildfil som du vill använda som övergångsmask och klicka på Öppna. Bilden visas i dialogrutan Inställningar för Bildmask.
- 6 Klicka på OK.



Bilden används som mask för att skapa övergången

Ändra bilden för övergången Bildmask

- 1 Markera övergången på tidslinjen.
- 2 I övergångsvyn på aktivitetspanelen klickar du på knappen Redigera övergångar.
- 3 Klicka på Anpassad på egenskapsvyn. Dialogrutan Inställningar för bildmask visas.
- 4 Klicka på Välj bild i dialogrutan Inställningar för Bildmask.
- 5 Leta upp och välj den bildfil som du vill använda, klicka på Öppna och klicka sedan på OK.

Skapa en övergång av typen Övertoningssvep

Du kan använda alla importeringsbara gråskalebilder som övertoningssvep i Adobe Premiere Elements. I ett övertoningssvep fyller det andra klippet det svarta området i gråskalebilden och visas sedan genom varje grånivå efterhand som övergången fortskrider tills det vita området blir genomskinligt. När du skapar en övergång av typen Övertoningssvep kan du ange mjukhet för övergångens kanter.



Källbilden för övertoningssvepet (längst till vänster) och den slutliga övergången

Använd en övergång av typen Övertoningssvep

- 1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på Övergångar ➔.
- 2 Välj Videoövergångar på menyerna i övergångsvyn och välj sedan Svep på den andra menyn.

- 3 Dra övergången Övertoningssvep till gränsen mellan två klipp i tidslinjen.
- 4 Klicka på knappen Redigera övergång i övergångsvyn.
- 5 Klicka på Anpassad i egenskapsvyn. Dialogrutan Inställningar för Övertoningssvep visas.
- 6 Klicka på Välj bild i dialogrutan Inställningar för Övertoningssvep.
- 7 Leta upp och välj den bildfil som du vill använda i övergången och klicka på Öppna. Bilden visas i dialogrutan Inställningar för Övertoningssvep.
- 8 Justera mjukheten för övergångens kanter genom att dra reglaget Mjukhet. Ju längre åt höger du drar reglaget, desto mer av det första klippet visas genom det andra. Klicka på OK.

Ändra bilden för en övergång av typen Övertoningssvep

- 1 Markera övergången på tidslinjen.
- 2 Klicka på knappen Redigera övergång i Övergångsvyn.
- 3 Klicka på Anpassad på egenskapsvyn. Dialogrutan Inställningar för Övertoningssvep visas.
- 4 Klicka på Välj bild i dialogrutan Inställningar för Övertoningssvep.
- 5 Leta upp och välj den gråskalebildfil som du vill använda i övergången och klicka på Öppna. Bilden visas i dialogrutan Inställningar för Övertoningssvep.
- 6 Justera mjukheten för övergångens kanter genom att dra reglaget Mjukhet. Ju längre åt höger du drar reglaget, desto mer av det första klippet visas genom det andra. Klicka på OK.

Justera övergångar

Justera egenskaper för övergångar

Alla övergångar har egenskaper som du kan justera på egenskapsvyn. Vanliga egenskaper är mittpunktens plats, start- och slutvärden, kanter och kantutjämningskvalitet. (För vissa övergångar kan du även ändra riktning.) I följande lista beskrivs de vanligaste kontrollerna och alternativen som du kan använda för att anpassa övergångsegenskaper.

Klicka på knappen Redigera övergång i övergångsvyn för att öppna egenskapsvyn.

Längd Ändra övergångens längd. Standardlängden är en sekund.

Justering Styr hur övergången justeras mellan klipp. Som standard centreras övergångar mellan klipp.

Start-/slutpunkter Ange det procenttal av övergången som ska vara klart vid början och slutet av övergången.

Visa faktiska källor Visar start- och slutbildrutorna för klippen.

Invertera Spelar upp övergången baklänges. Övergången Klocksvep spelas till exempel upp moturs.

Kantutjämningskvalitet Jämnar ut övergångens kanter.

Anpassad Ändrar inställningar för övergången. De flesta övergångar saknar anpassade inställningar.

Anpassa övergångens justering

Du kan ändra justeringen för en övergång mellan två klipp antingen på tidslinjen eller i egenskapsvyn. En övergång måste inte vara centrerad eller justerad mot en klippgräns. Du kan dra övergången och placera om den hur du vill. Egenskapsvyn innehåller även alternativ för justering.

Huruvida klippen har trimmade bildrutor avgör hur du kan justera en övergång mellan dem.

Fler hjälpsnitt

”Använda övergångar i scenvyn” på sidan 133

Bestämma justeringsalternativ

- ❖ På tidslinjen placerar du pekaren över klippet i en övergång och noterar hur pekaren ändras.
- Om båda klippen innehåller trimmade bildrutor i gränsen kan du centrera övergången där eller justera den på endera sida av klippgränsen, så att den antingen börjar eller slutar där. Ett klipp som inte har trimmats har en rundad kant på klippets övre, högra hörn.
- Om inget av klippen innehåller trimmade bildrutor centreras övergången automatiskt i klippgränsen, och den sista bildrutan i det första klippet samt den första bildrutan i det andra klippet upprepas för att fylla övergångens längd. (Diagonala linjer visas i övergångar som använder upprepade bildrutor.)
- Om enbart det första klippet innehåller trimmade bildrutor fästs övergången automatiskt mot inpunkten för nästa klipp. I det här scenariot används det första klippets trimmade bildrutor för övergången och bildrutorna upprepas inte i det andra klippet.
- Om enbart det andra klippet innehåller trimmade bildrutor fästs övergången automatiskt mot utpunkten i det första klippet. I det här scenariot används det andra klippets trimmade bildrutor för övergången och bildrutorna upprepas inte i det första klippet.

Anpassa justering för en övergång

- ❖ Markera övergången på tidslinjen och gör något av följande:
- Placera indikatorn för aktuell tid  över övergången och zooma sedan in så att du ser övergången tydligt. Dra övergången över klippgränsen för att flytta den.
- Klicka på knappen Redigera övergång i övergångsvyn. Placera pekaren över övergångens mitt i tidslinjen för egenskaper tills ikonen för Bildövergång  visas. Dra sedan övergången till önskad plats. Om du vill ha större kontroll zoomar du in på tidslinjen. (Om minitidslinjen i egenskapsvyn är dold klickar du på Visa tidslinje.)
- Klicka på knappen Redigera övergång i övergångsvyn. I övergångsvyn väljer du ett alternativ från justeringsmenyn.

Flytta ett klipp och en övergång samtidigt

Du kan anpassa platsen för en klippgräns i egenskapsvyn. När du flyttar klippgränsen ändras klippets in- och utpunkter, men filmens längd påverkas inte. När du flyttar klippgränsen följer övergången med.

Obs! Du kan inte flytta klippgränsen bortom klippets slut. Om båda klippen saknar trimmade bildrutor bortom klippgränsen kan du inte flytta på den.

- 1 Klicka på övergången på tidslinjen.
- 2 Klicka på knappen Redigera övergång i övergångsvyn.
- 3 Om minitidslinjen i egenskapsvyn är dold klickar du på Visa tidslinje.
- 4 Placera pekaren över övergången i egenskapsvyns minitidslinje, så att den hamnar över den tunna lodräta linje som utmärker klippgränsen. Pekaren ändras till ikonen Redigera och flytta efterföljande .
- 5 Dra klippgränsen efter behov. (Du kan inte flytta klippgränsen bortom klippets början eller slut.)

Justera övergångens längd

Du kan redigera längden på en övergång genom att helt enkelt dra övergångens ände i antingen tidslinjen eller egenskapsvyn.

- ❖ Markera övergången på tidslinjen och gör något av följande:
 - Placera pekaren över övergångens slut tills ikonen för trimma inpunkt  eller trimma utpunkt  visas.
 - Markera övergången för att visa den i egenskapsvyn. (Om minitidslinjen i egenskapsvyn är dold klickar du på Visa tidslinje.) Placera pekaren över övergången i egenskapsvyns minitidslinje tills ikonen för Trimma inpunkt eller Trimma utpunkt visas och dra sedan.
 - Klicka på knappen Redigera övergång i övergångsvyn. Dra värdet för Längd i egenskapsvyn eller markera det och skriv in ett nytt värde.

Obs! Om du vill förlänga en övergång måste ett av eller båda klippen ha tillräckligt många trimmade bildrutor för att fylla en längre övergång.

Ange standardlängd för övergångar

Standardlängden på en övergång är inledningsvis 30 bildrutor för video och 1 sekund för ljud. Du kan ändra standardlängden till ett värde som passar dig bättre. Även om en ny inställning inte påverkar övergångar som redan har placerats i filmen kommer alla framtida övergångar som du använder att ha detta nya värde.

- 1 Välj Redigera > Inställningar > Allmänt/Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Allmänt.
- 2 Ändra värdet på Standardlängd för videoövergång eller Standardlängd för ljudövergång och klicka på OK.

Justera mittpunkten för en övergång

- 1 Markera övergången på tidslinjen.
- 2 I övergångsvyn på aktivitetspanelen klickar du på knappen Redigera övergångar.
- 3 Dra den lilla cirkeln i förhandsgranskningsområdet i egenskapsvyn för att flytta övergångens mitt. (Alla övergångar har inte en justeringsbar mittpunkt.)



Standardmittpunkt (till vänster) och flyttad mittpunkt (till höger)

Kopiera och klistra in övergångar i tidslinjen

Om du vill kopiera och klistra in övergångar markerar du sammanhängande klipp som har en övergång innan du markerar den övergång som du vill kopiera.

- 1 Markera de sammanhängande klipp som har en övergång.
- 2 Markera övergången och välj sedan Redigera > Kopiera eller tryck på Ctrl-C.
- 3 Markera de sammanhängande klipp för vilka du vill använda den kopierade övergången.
- 4 Välj Redigera > Klistra in eller tryck på Ctrl-V.

Obs! Videoövergångar klistras in i videospår och ljudövergångar klistras in i ljudspår.

Kapitel 10: Använda effekter

Du kan använda effekter för att skapa kreativa detaljer i filmer eller för att korrigera exponerings- eller färgproblem, redigera ljud eller bearbeta bilder. Adobe Premiere Elements innehåller förinställda effekter, som du kan använda för att snabbt och enkelt lägga till en färdigkonfigurerad effekt i en tagning. Du kan använda medföljande förinställningar, skapa egna förinställningar eller justera och animera värden som du vill.

Du kan animera effekter som du lägger till klippen, antingen med förinställningar som har fördefinierade värden för nyckelrutor, eller med nyckelrutor som du skapar med anpassade värden. Förinställningar är det snabbaste och enklaste sättet att animera en effekt, men anpassade nyckelrutor gör det möjligt att skapa mer precisa och komplexa animeringar.

Obs! Information om alla effekter och animeringseffekter finns i ”[Animera effekter](#)” på sidan 200.

Effekter – Grunderna

Om effekter

När du är klar med filmen (har ordnat, tagit bort och trimmat klipp) kan du förbättra den ytterligare genom att lägga till effekter. Med effekter kan du till exempel ändra exponering eller färg i tagningar, ändra ljud, förvränga bilder och lägga till en konstnärlig känsla. Alla effekter är förinställda med standardinställningar, så att du kan se resultatet så fort du använder en effekt. Du kan ändra de här inställningarna efter dina egna behov när du använder en effekt.

Du kan även använda effekter för att rotera och animera ett klipp eller justera dess storlek och position i bildrutan. Adobe Premiere Elements innehåller även flera förinställda effekter, som du kan använda för att snabbt ändra dina tagningar. De flesta effekter har justerbara egenskaper, men vissa effekter har det inte, t.ex. Svartvit.

Om du använder teman eller skapar ett direktfilmsprojekt använder Adobe Premiere Elements automatiskt effekterna på dina klipp.

Fler hjälpavsnitt

”[Söka efter en effekt](#)” på sidan 144

”[Använda och förhandsgranska effekter](#)” på sidan 145

”[Egenskapsvyn](#)” på sidan 152

”[Så här fungerar övergångar](#)” på sidan 129

Standardeffekter och fasta effekter

Standardeffekter visas i effektvyn. Du kan använda valfritt antal och valfria kombinationer av standardeffekter från effektvyn på alla mediefiler i tidslinjen eller scenvyn. Dessa effekter ger ljud och filmer särskilda egenskaper eller korrigerar problem, t.ex. dåligt ljus i videoklipp eller brus i ljudklipp.

Fasta effekter används automatiskt på alla klipp i tidslinjen eller scenvyn. Följande effekter är fasta. Det går inte att ta bort eller ordna om fasta effekter, och de påverkar inte klipp förrän du ändrar effekttegenskaperna:

Rörelse Används för att placera om, skala, förankra och rotera videoklipp samt ta bort flimmer från dem.

Opacitet Används för att skapa toningar och upplösningar för specialeffekter och övergångar.

Volym Används för att justera volymen i ljudklipp.

Balans Används för att justera balansen i ljudklipp.

Obs! Balans är inte tillgängligt i projekt med 5.1-kanalsljud.

Effekter från tredje part

Du kan använda effekter från andra källor utöver alla effekter som ingår i Adobe Premiere Elements. Det går att köpa effekter (plugin-program) från Adobe Store på Adobes webbplats och från andra leverantörer.

Viktigt! Om ett projekt innehåller effekter som inte ingår i Adobe Premiere Elements, och du vill kunna öppna projektet i Adobe Premiere Elements på en annan dator, måste du installera de effekterna på den datorn. När du öppnar ett projekt som har referenser till saknade effekter tas effekterna bort ur projektet i Adobe Premiere Elements.

Med VST-effekter (Virtual Studio Technology) kan du ändra egenskaperna för ljudklipp. Om du har VST-effekter från andra tillverkare kan du använda och redigera dem på samma sätt som med standardeffekterna för ljud och video. Alla installerade kompatibla VST-plugin-program läggs till i effektvyn i Adobe Premiere Elements. Vissa VST-effekter har särskilda gränssnitt för styrning som du når via egenskapsvyn. Ansvaret för kontrollayout och bearbetat ljud ligger hos leverantören av plugin-programmet. Funktionerna och resultaten visas bara i Adobe Premiere Elements.

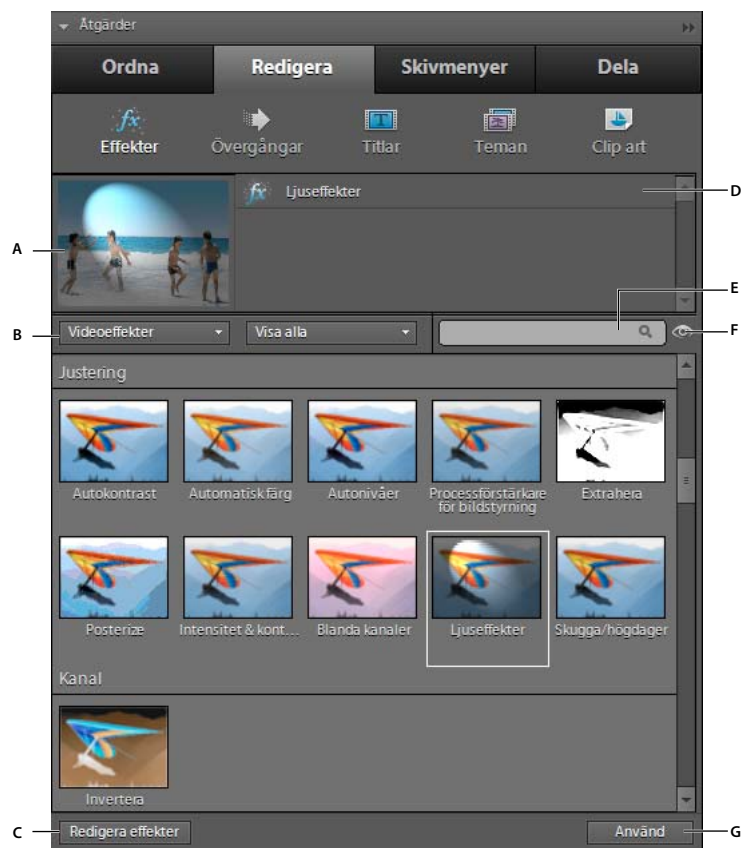
- ❖ Om du vill använda effekter från andra tillverkare kopierar du plugin-programmet till mappen Adobe Premiere Elements/Plug-ins/[plats] och startar om programmet.

Hitta och ordna effekter

Söka efter en effekt

Tillgängliga effekter visas i effektvyn  och sorteras i två huvudmappar: Videoeffekter och Ljudeffekter. Effektförinställningar (förkonfigurerade effekter) lagras i mappen Förinställningar. Om du skapar egna effektförinställningar lagras dessa i mappen Mina förinställningar.

I mapparna grupperas effekterna efter typ i underordnade mappar. Exempelvis innehåller mappen Oskärpa och skärpa effekter som ändrar klarhet och fokus i bilder, t.ex. Snabb oskärpa och Skärpa.

Använda effekter**Effektvy**

A. Förhandsgranskning av markerat klipp B. Effektmenyer C. Knappen Redigera effekter (öppnar vyn Effektegenskaper) D. Lista på använda effekter E. Sökruta F. Panelmeny G. Använd markerad effekt

❖ Klicka på Redigera på aktivitetspanelen, klicka sedan på Effekter  och gör något av följande:

- Skriv namnet på den önskade effekten i sökrutan. I listan visas alla effekter med namn som matchar de tecken du skriver. (Radera texten i rutan om du vill visa alla effektmappar.)
- Välj en effekttyp på den första menyn (Video, Ljud o.s.v.) och välj sedan en effektkategori på den andra menyn (Justera, Oskärpa, Skärpa o.s.v.) för att visa innehållet.

Fler hjälpsnitt

”[Galleri för videoeffekter](#)” på sidan 164

Använda och ta bort effekter

Använda och förhandsgranska effekter

När du först använder en effekt på ett klipp har den standardvärden och är aktiv under klippets hela längd. När du väl har lagt till effekten kan du justera dess egenskaper genom att klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn. Du kan få effekten att börja och sluta vid särskilda tidpunkter eller ändra effektvärden över tid genom att använda *nyckelrutor*.

Du kan använda flera effekter i ett klipp och samma effekt kan användas flera gånger med olika inställningar i ett klipp. Tänk på att ju fler effekter du lägger till, desto längre tid tar det att återge den färdiga filmen. Om du tycker att en effekt inte passar i projektet kan du enkelt ta bort den i effektvyn.

Fler hjälpsnitt

”Förhandsgranska på en tv” på sidan 106

”Trimma i förhandsgranskningsfönstret” på sidan 117

”Använda en effektförinställning” på sidan 151

”Ändra effekteregenskaper” på sidan 152

”Om nyckelrutor” på sidan 200

Använda och förhandsgranska en videoeffekt

1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på Effekter  för att öppna effektvyn.

2 Välj den effekt du vill använda. Sök efter en effekt:

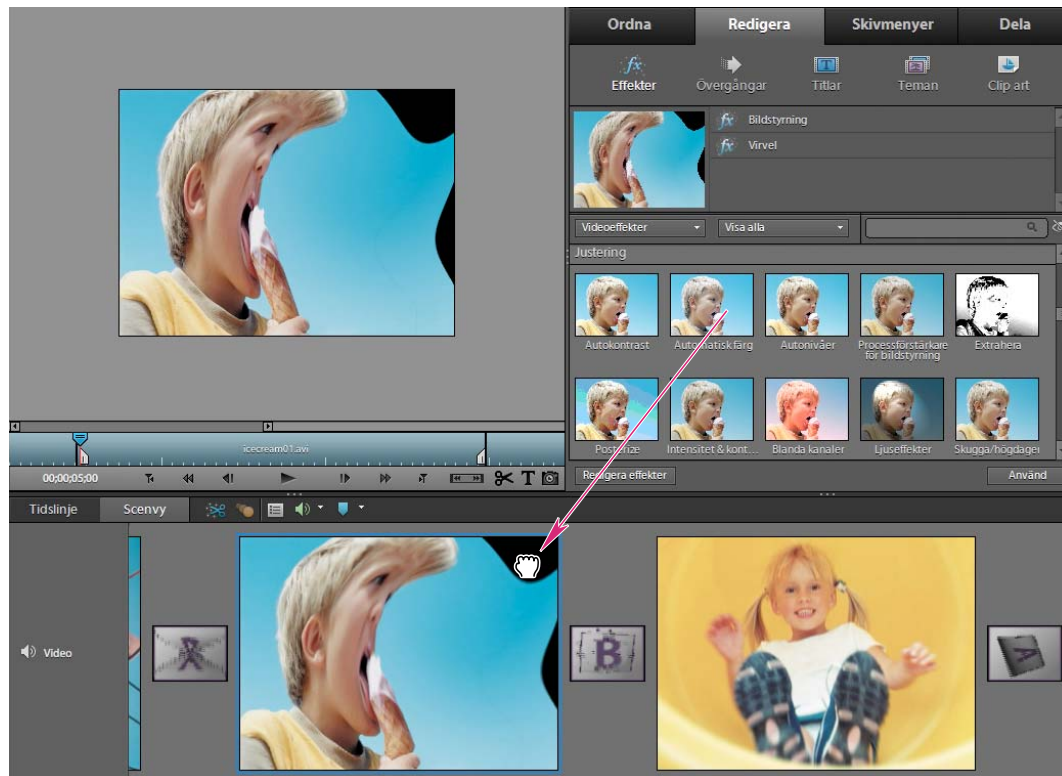
- a Välj Videoeffekter i den första listrutan längst upp på panelen..
- b Välj en effektkategori i den andra listrutan eller skriv in namnet på effekten i sökrutan.

3 Markera ett eller flera klipp i tidslinjen eller scenvyn och gör något av följande:

- Klicka på knappen Använd längst ned på aktivitetspanelen.
- Dra effekten till klippet i tidslinjen eller på monitorpanelen.

Obs! Om du vill välja klipp som inte följer varandra håller du ned Skift-tangenten och klickar på varje klipp. Om du vill markera klipp som följer varandra klickar du på panelen Mina projekt och drar markeringsramen runt de markerade klipp.

4 Klicka på uppspelningsknappen  på monitorpanelen om du vill förhandsgranska klippet med effekten.



Dra effekten Krusning till ett klipp

- 5 För att justera inställningarna klickar du på knappen Redigera effekter längst ned i effektyvn och redigerar inställningarna efter dina önskemål.

Använda en ljudeffekt

- 1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på Effekter för att öppna effektyvn.
- 2 Välj den effekt du vill använda. Om du behöver leta efter en effekt väljer du Ljudeffekter på menyn längst upp på panelen eller skriver effektnamnet i sökrutan.
- 3 Markera ett eller flera klipp i tidslinjen och gör något av följande:
 - Klicka på knappen Använd längst ned på aktivitetspanelen.
 - Dra ljudeffekten till klippets ljudspår i tidslinjen.

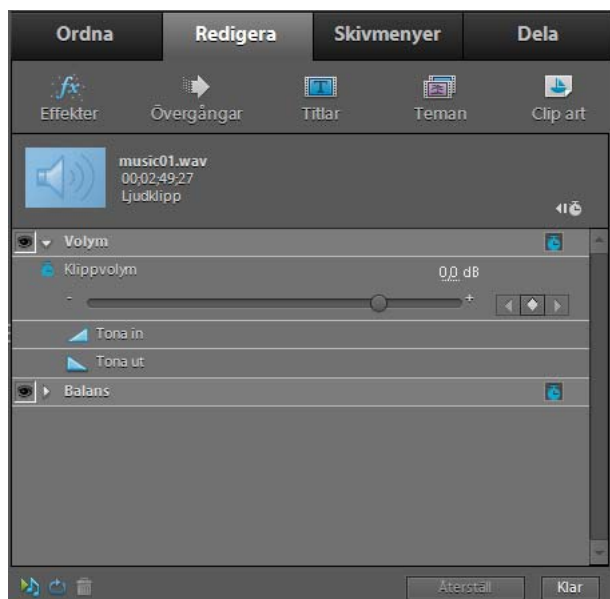
Obs! Om du vill markera klipp som inte följer varandra håller du ned Ctrl-/Cmd-tangenten och klickar på varje klipp. Om du vill markera klipp som följer varandra klickar du på panelen Mina projekt och drar markeringsramen runt de markerade klipp.

- 4 Om du vill förhandsgranska ljudeffekten utför du följande steg:
 - a Klicka på knappen Redigera effekter längst ned på aktivitetspanelen.
 - b Utöka effekten och klicka sedan på knappen Spela endast upp ljud för det här klippet i det nedre vänstra hörnet av panelen.

Obs! Uppspelningskontrollerna för ljud är bara tillgängliga när det markerade klippet innehåller ljud.

- 5 Om du vill spela upp ljud i en kontinuerlig slinga klickar du på knappen Växla ljuduppspelning med repetition innan du klickar på knappen Spela endast upp ljud för det här klippet.

- 6 För att justera inställningarna expanderar du effekten i vyn Egenskaper och redigerar inställningarna efter dina önskemål.



Egenskaper för ljudeffekter

Obs! Alla ljudeffekter har ett alternativ som kan användas för att inaktivera och aktivera dem enligt de nyckelrutor du anger.

Kopiera och klistra in effekter

Du kan kopiera och klistra in en eller flera effekter från ett klipp (källklipp) till ett annat (målklipp) eller kopiera alla effektvärden (inklusive nyckelrutor för effekter) från ett klipp till ett annat.

Om effekten innehåller nyckelrutor, visas dessa på motsvarande positioner från början av målklippet.

Fler hjälpavsnitt

["Kopiera nyckelrutor"](#) på sidan 204

Kopiera och klistra in utvalda effekter

- 1 Markera det klipp i tidslinjen som innehåller den effekt du vill kopiera.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn för att öppna egenskapsvyn.
- 3 Välj de effekter du vill kopiera. (Skift- eller Ctrl-/Cmd-klicka om du vill markera flera effekter.)
- 4 Välj Redigera > Kopiera.
- 5 Markera de klipp i vilka du vill klistra in de kopierade effekterna i tidslinjen.

Obs! Om du vill välja klipp som inte följer varandra håller du ned Skift-tangenten och klickar på varje klipp. Om du vill markera klipp som följer varandra klickar du på panelen Mina projekt och drar markeringsramen runt de markerade klipp.

- 6 Klicka på egenskapsvyn för att göra den aktiv.
- 7 Välj Redigera > Klistra in.

💡 Du kan också komma åt kommandona Redigera > Kopiera och Redigera > Klistra in genom att högerklicka/Ctrl-klicka.

Kopiera och klistra in alla effekter

- 1 Markera det klipp i tidslinjen som innehåller de effekter du vill kopiera.
- 2 Välj Redigera > Kopiera. Alla klippattribut kopieras.
- 3 Markera de klipp i tidslinjen i vilka du vill klistra in effekterna.
- 4 Välj Redigera > Klistra in attribut. Detta klistrar in det första klippets alla attribut i det andra klippet.

💡 Du kan också komma åt kommandona Redigera > Kopiera och Redigera > Klistra in attribut genom att högerklicka/Ctrl-klicka.

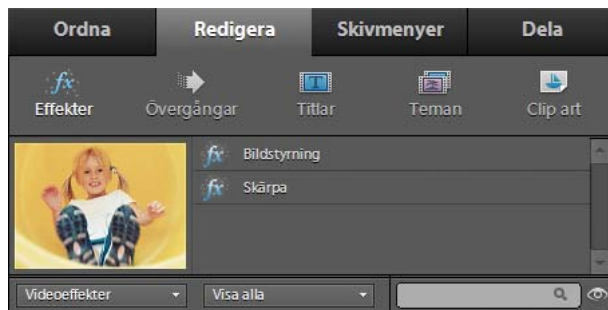
Visa nyckelrutor i kopierade effekter

Om mållklippet är kortare än källklippet, klistras nyckelrutorna in efter klippets utgångspunkt.

- ❖ Du visar nyckelrutor genom att markera klippet i tidslinjen och göra något av följande:
 - Öppna egenskapsvyn genom att klicka på Redigera effekter i effektivyn och högerklicka/Ctrl-klicka sedan i egenskapsvyn och avmarkera Fäst vid klipp.
 - Om mållklippet har trimmats flyttar du mållklippets utgångspunkt till en tidpunkt efter nyckelrutans placering.

Ta bort en effekt

- 1 Markera klippet som innehåller den effekt du vill ta bort i tidslinjen.
- 2 Markera effekten längst upp på panelen i effektivyn och klicka sedan på Papperskorgen .



Ta bort en effekt från ett projekt

Fler hjälpavsnitt

”Återställa en effekt till dess standardegenskaper” på sidan 154

Ta bort alla effekter

- 1 I tidslinjen markerar du det klipp vars effekt du vill ta bort. Om du vill markera flera klipp håller du ned Skift-tangenten och klickar på varje klipp.
- 2 Högerklicka/Ctrl-klicka på ett av de markerade klippen.
- 3 Välj Ta bort effekter.
- 4 Välj ett av följande alternativ:
 - Ljudeffekter

- Videoeffekter
- ALLA effekter

Inaktivera en effekt tillfälligt

Du kan inaktivera en video- eller ljudeffekt så att filmen kan förhandsgranskas utan effekten.

- 1 Markera ett klipp för förhandsgranskning i tidslinjen eller scenvyn.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn för att öppna egenskapsvyn.
- 3 Gör något av följande i egenskapsvyn:
 - Klicka på ögonikonen  bredvid effekten. Om du vill inaktivera eller aktivera alla effekter i ett klipp håller du ned Alt-tangenten samtidigt som du klickar på en ögonikon.
 - Markera effekten, högerklicka/Ctrl-klicka och avmarkera Effekt aktiverad. Du kan aktivera effekten igen genom att högerklicka/Ctrl-klicka och välja Effekt aktiverad.

Visa effekter som används i ett klipp

Alla klipp i tidslinjen får automatiskt de fasta effekterna (Rörelse, Opacitet, Volym och Balans). De här fasta effekterna visas i klippinstansen i tidslinjen och i egenskapsvyn. Alla standardeffekter som du lägger till i ett klipp visas i den ordning de läggs till.

- 1 Markera klippet i tidslinjen eller scenvyn.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn för att öppna egenskapsvyn.

Obs! Det visas inga effekter i egenskapsvyn om du har markerat flera klipp i tidslinjen.

Fler hjälpaavsnitt

”[Standardeffekter och fasta effekter](#)” på sidan 143

Arbeta med effektförinställningar

Effektförinställningar

Adobe Premiere Elements innehåller flera effektförinställningar, som är vanliga förkonfigurerade effekter som du kan använda i klipp. Till exempel ger förinställningen Tona blått en ljusblå toning av hela bilden. Förinställningar ger vanligtvis bra resultat utan att du behöver ändra deras egenskaper. När du har använt en förinställning kan du ändra dess egenskaper. Du kan även skapa egna förinställningar.

De inbyggda effektförinställningarna sparas i mappen Förinställningar i effektvyn. Förinställningar grupperas i följande kategorier:

Avfasade kanter Skapa tjocka eller tunna kanter som liknar fotoramar.

Oskärpa Skapa oskärpa av olika grad vid ingångs- och utgångspunkterna för klipp.

Färgeffekter Skapa toningar med olika färg och intensitet.

Skuggor Skapa fasta eller animerade skuggor. Skuggförinställningar har suffix, som visar i vilken riktning skuggan kastas eller rör sig. Till exempel visar NV att skuggan kastas nedåt till vänster. För rörliga skuggor anges tillägget med bindestreck; NH-NV visar alltså att skuggan rör sig från höger till vänster i nederkant. För att skuggorna ska kunna

visas korrekt bör du använda skuggor i bilder som är mindre än projektets bildrutestorlek och se till att bakgrundsbilden inte är svart.

Vågräta/lodräta bildpanoreringar Skapa animeringar där hela bilden rör sig åt vänster och höger eller uppåt och nedåt när filmen spelas upp. Till exempel flyttas bilden från vänster till höger i en vågrät V-H-panorering.

Vågräta/lodräta bildzoomningar Skapa animerade zoomeffekter.

Mosaik, Solarisera och Virvlar Skapa animerade effekter som minskar i intensitet från klippets början eller ökar i intensitet när klippet går mot sitt slut.

BiB Skapa bild-i-bildeffekter genom att skala målklippet så att du kan lägga det över ett klipp i full storlek. Du kan även använda denna effekt på flera klipp för att skapa ett montage.

Obs! Sök efter effekternas namn i hjälpen om du vill veta mer om de effekter som används i förinställningarna.

Använda en effektförinställning

Om du använder en förinställning i ett klipp, och förinställningen innehåller egenskaper som redan används i klippet, ändras klippet enligt följande:

- Om effektförinställningen innehåller en fast effekt (Rörelse, Opacitet eller Volym) ersätts de befintliga effektegenskaperna när du använder förinställningen.
- Om effektförinställningen innehåller en standardeffekt (ej fast) läggs effekten till längst ned i listan över effekter.

- 1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och sedan på Effekter .
- 2 Utöka mappen Förinställningar och dra en effektförinställning till klippet i tidslinjen eller scenvyn.
- 3 Förhandsgranska effekten genom att klicka på knappen Spela upp  på monitorpanelen.

Fler hjälpavsnitt

”[Ändra effekteregenskaper](#)” på sidan 152

”[Standardeffekter och fasta effekter](#)” på sidan 143

Skapa en effektförinställning

Du kan skapa förinställningar med en eller flera effekter. När du har skapat en effektförinställning visas den i mappen Mina förinställningar i effektvyn.

- 1 Markera klippet som innehåller den effekt du vill spara som en förinställning.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn för att öppna egenskapsvyn.
- 3 Högerklicka/Ctrl-klicka på en eller flera effekter i egenskapsvyn och välj Spara förinställning.
- 4 Skriv ett namn för förinställningen i dialogrutan Spara förinställning.
- 5 (Valfritt) Ange en beskrivning för förinställningen.
- 6 Välj någon av följande förinställningstyper för att ange hur nyckelrutor ska hanteras i Adobe Premiere Elements när du använder förinställningen i ett klipp. Klicka sedan på OK:

Skala Skalar källnyckelrutorna proportionellt mot målklippets längd. Med den här åtgärden tas alla befintliga nyckelrutor bort från målklippet.

Förankra vid ingångspunkt Placerar förinställningens första nyckelruta på samma avstånd från målklippets ingångspunkt som den hade från originalklippets ingångspunkt. Om till exempel den första nyckelrutan var en sekund

från ingångspunkten i källklippet när du sparade förinställningen läggs nyckelrutan till en sekund från ingångspunkten i målklippet, och alla andra nyckelrutor läggs till i förhållande till denna position utan att skalas.

Förankra vid utgångspunkt Placerar förinställningens sista nyckelruta på samma avstånd från målklippets utgångspunkt som den hade från originalklippets utgångspunkt. Om till exempel den första nyckelrutan var en sekund från utgångspunkten i källklippet när du sparade förinställningen, läggs nyckelrutan till en sekund från utgångspunkten i målklippet, och alla andra nyckelrutor läggs till i förhållande till denna position utan att skalas.

Ändra effekteregenskaper

Egenskapsvyn

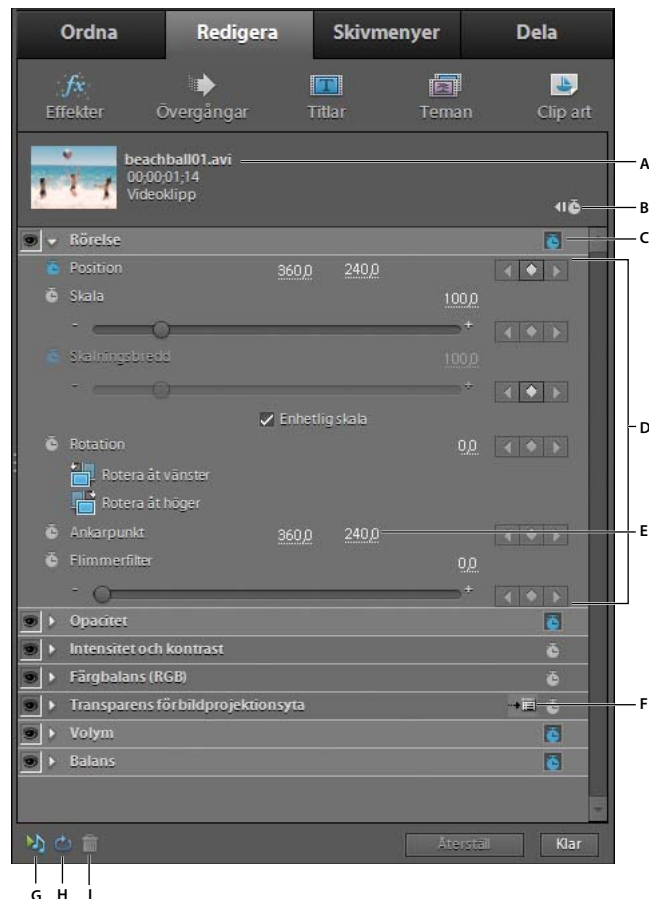
Använd egenskapsvyn för att justera effektegenskaper. Öppna egenskapsvyn från effektvyn genom att klicka på knappen Redigera effekter (eller genom att välja Fönster > Egenskaper).

Egenskapsvyn innehåller en tidslinjal, en indikator för aktuell tid, zoomreglage och kontroller för att spela upp ljudklipp (med eller utan repetition) samt navigeringsknappar för nyckelrutor. Till skillnad från tidslinjalen i tidslinjevyn mäter tidslinjalen i egenskapsvyn bara ett visst klipp eller en viss övergång. Klicka på Visa nyckelrutor för att visa tidslinjalen och nyckelruteområdet, där du kan justera hur effekten ändras över tid.

I egenskapsvyn kan du se hela längden på ett klipp till vilket du vill lägga till en effekt. Utöka en effekt för att visa de kontroller som används för att ändra dess egenskaper. Kontrollerna kan vara understrukna värden, skjutreglage, effektpunktikoner, vinkelkontroller, menyer, färgrutor, pipetten och diagram.

Obs! Mer information om att ändra effektegenskaper finns i hjälpen.

Använda effekter



Egenskapsvyn

A. Klippnamn B. Knappen Visa/Dölj nyckelrutor C. Knappen Växla animering (och ikonerna för sammanfattning av nyckelrutor)

D. Effektegenskaper E. Egenskapsvärden F. Knappen Inställningar G. Knappen Spela upp ljud H. Knappen Repetera ljud I. Knappen Ta bort

Fler hjälpsnitt

”Om nyckelrutor” på sidan 200

”Återställa en effekt till dess standardegenskaper” på sidan 154

Ordna om effekter

När den slutgiltiga filmen skapas i Adobe Premiere Elements används först standardeffekterna följda av fasta effekter. Effekterna används i den ordning som de visas i egenskapsvyn. Ibland kan det uppstå intressanta resultat om du ordnar om effekterna.

- 1 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn.
- 2 Klicka på ett effektnamn i egenskapsvyn och dra effekten till en annan plats i listan. En svart linje visas när effekten är ovanför eller under en annan effekt. När du släpper musen visas effekten på sin nya plats.

Även om du inte kan ändra ordningen på fasta effekter (Rörelse, Opacitet och Volym), så kan du använda liknande standardeffekter i effektvyn och ändra ordningen för dem. Du kan exempelvis använda effekten Omforma för att efterlikna effekten Rörelse, effekten Alfajustering för att efterlikna Opacitet och standardeffekten Volym för att efterlikna den fasta effekten med samma namn. Sedan kan du justera standardeffekterna och ordna om dem i egenskapsvyn tills du får önskat resultat.

Justera effektegenskaperna

Du justerar egenskaper för alla effekter i egenskapsvyn med hjälp av antingen scenvyn eller tidslinjen. Du kan justera effekterna Volym och Opacitet i tidslinjen också.

Obs! Effekten Rörelse justeras direkt på monitorpanelen. Det går att ändra klipp direkt på monitorpanelen med följande standardeffekter: Fäst hörna, Beskär, Skräpprojektionsyta, Spegelvänd, Omforma, Virvel och den grafikprocessorbaserade effekten Krusning (cirkelformad).

- 1 Markera det klipp i tidslinjen som innehåller den effekt du vill justera.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn.
- 3 Utöka effekten i egenskapsvyn och gör något av följande:
 - Dra det understrukna värdet åt höger eller vänster.
 - Klicka på det understrukna värdet, ange ett nytt värde och tryck på Retur.
 - Dra skjutreglaget åt vänster eller höger.
 - Dra pekaren i området för vinkelkontroll. När du har klickat i området för vinkelkontroll kan du dra pekaren utanför området för att snabbt ändra värdena.
 - Utöka egenskapen genom att klicka på triangeln bredvid egenskapsnamnet (om den är tillgänglig) och dra sedan skjutreglaget eller vinkelkontrollen (beroende på egenskap).
- 4 Om en effekt är färgbaserad gör du något av följande:
 - Om färgrutan är tillgänglig väljer du en färg i dialogrutan Färg och klickar sedan på OK.
 - Om pipetten är tillgänglig placerar du den på önskad färg på valfri plats på skärmen och klickar för att välja färgen.
- 5 Förhandsgranska ändringarna på monitorpanelen.

 Om du har en DV-videokamera kan du kanske förhandsgranska effekter på en tv. Anslut datorn till DV-videokamerans FireWire™-kontakt och anslut kamerans ljud- och videoutgångar till tv:n. Det kan vara lämpligt att förhandsgranska på en tv för att se färgändringar.

Fler hjälpavsnitt

”Mixa ljud och justera volym” på sidan 243

”Justera opacitet” på sidan 158

Återställa en effekt till dess standardegenskaper

När du återställer en effekt återställs alla egenskaper som inte innehåller nyckelrutor till sina standardvärden. Om en egenskap innehåller nyckelrutor återställs den egenskapen till standardvärdet enbart vid den aktuella tidpunkten. Nyckelrutor som finns vid den aktuella tidpunkten återställs till standardvärdet. Om det inte finns några nyckelrutor vid den aktuella tidpunkten skapas nya nyckelrutor med standardvärdena.

- 1 Markera det klipp i tidslinjen som innehåller den effekt du vill återställa.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn.
- 3 Klicka på effektnamnet i egenskapsvyn.
- 4 Klicka på knappen Återställ

 Knappen Återställ inaktiverar inte nyckelrutor för egenskapen. Om du klickar på Återställ av misstag kan du ångra åtgärden genom att välja Redigera > Ångra.

Flytta, skala eller rotera klipp med effekten Rörelse

Effekten Rörelse används automatiskt på alla klipp i tidslinjen. Du kan använda effekten Rörelse för att placera, rotera och skala klipp inom videobildrutan samt för att ange ankarpunkt. Värden för Position, Skala och Rotation beräknas utifrån ankarpunkten, vilken som standard finns i klippets mitt.

Egenskaperna Position, Skala och Rotation är spatiala och därför är det lämpligt att justera dem direkt på monitorpanelen.



Om du vill animera klipp anger du nyckelrutor för rörelseegenskaperna.

Fler hjälpavsnitt

”[Animera ett klipp](#)” på sidan 210

”[Om nyckelrutor](#)” på sidan 200

Justera ett klippets position

- 1 Markera klippet i tidslinjen.
- 2 Dra klippet på monitorpanelen för att ändra dess position (se till att inte dra i något handtag).

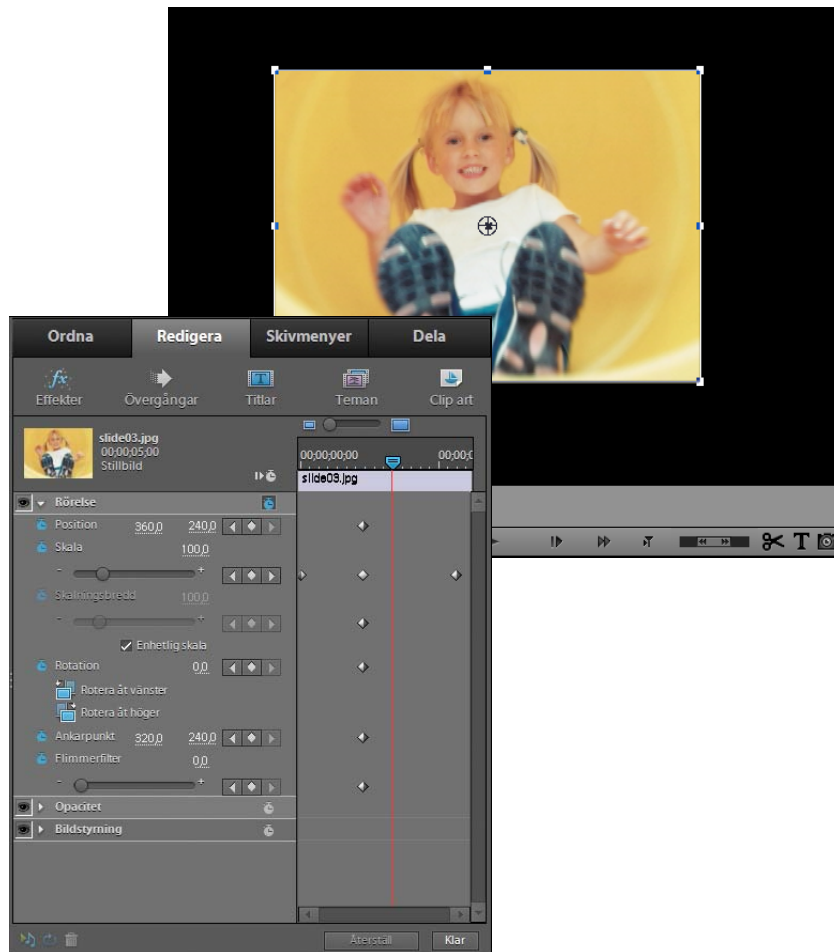


Du kan låta klippet röra sig över tid genom att ange nyckelrutor när du ändrar klippet på monitorpanelen.

Skala ett klipp

- 1 Markera klippet i tidslinjen.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill skala proportionellt klickar du på klippet på monitorpanelen och drar i ett klipphandtag. Du kan också utöka effekten Rörelse i egenskapsvyn och dra i skjutreglaget Skala.
 - Om du vill skala höjd och bredd oberoende av varandra utökar du effekten Rörelse i egenskapsvyn, avmarkerar Bibehåll proportioner i egenskapsvyn och drar valfritt klipphandtag på monitorpanelen. Du kan också utöka effekten Rörelse i egenskapsvyn och dra i skjutreglagen Skalhöjd och Skalbredd.

Obs! Video och lågupplösta bilder som skalas över 100 % kan se pixeliserade eller kantiga ut. I Adobe Premiere Elements rastreras skalade EPS-filer för att förhindra pixelisering.



Egenskapsvyn med effekten Rörelse markerad och monitorpanelen med klipphandtag markerat för skalning.

Använda ett klipp med dess ursprungliga storlek

Klipp som du importerar till Adobe Premiere Elements skalas så att de passar bildrutesstorleken för projektet. Om du i stället vill använda ett klipp med dess ursprungliga storlek gör du så här:

- 1 Markera ett klipp i projektvyn (klicka på Ordna och sedan på Projekt).
- 2 Välj Klipp > Videoalternativ.
- 3 Avmarkera Skala till bildrutesstorlek.

Rotera ett klipp

- 1 Markera klippet i tidslinjen.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn.
- 3 Utöka effekten Rörelse i egenskapsvyn och gör något av följande:
 - Dra det understrukna värdet till höger om Rotation.
 - Klicka på Roterat åt vänster eller Roterat åt höger för att rotera klippet 90° åt vänster eller höger.

Justera ett klippets ankarpunkt

- 1 Markera klippet i tidslinjen.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn.
- 3 Utöka effekten Rörelse i egenskapsvyn.
- 4 Dra reglagen för ankarpunkt för effekten Rörelse.

Överläggning och genomskinlighet

Om överläggning och genomskinlighet

Överläggning är att täcka över och kombinera flera bilder. Videoklipp är som standard helt ogenomskinliga, men vid överläggning måste de vara genomskinliga. När du gör klipp på övre videospår genomskinliga blir klipp på spåren under dem synliga.

Du kan snabbt och enkelt göra hela klipp genomskinliga i Adobe Premiere Elements med effekten Opacitet. Dessutom kan du använda valfri kombination av *opacitet*, *masker*, *projektionsytor* och *transparens* för att ändra filens *alfakanal*, som anger vilka områden i klippet som är genomskinliga. Med de mer avancerade transparens-effekterna kan du göra särskilda färger och former genomskinliga.

 De titlar du skapar i Adobe Premiere Elements får automatiskt en *alfakanal*. Du kan även importera filer med fördefinierade genomskinliga områden. Du kan spara information om genomskinlighet i program som Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements och Adobe Illustrator®. Filer som importeras på detta sätt har *alfakanaler* och följer dessutom dina projektinställningar. Det finns information om hur du sparar filer med genomskinlighet i respektive programs användarhandbok.

I Adobe Premiere Elements används följande termer för genomskinlighet:

Alfakanal En kanal som anger genomskinliga områden i klipp. Alfakanalen är osynlig och den finns tillsammans med tre synliga färgkanaler: röd, blå och grön (RGB).

Opacitet En inställning som avgör genomskinligheten hos klipp. (Till exempel motsvarar 75 % opacitet 25 % genomskinlighet.)



När opaciteten för det övre videoklippen (till vänster) minskas, blir det nedre videoklippen (i mitten) synligt och de två bilderna kombineras (till höger).

Mask Används ibland synonymt med alfakanal; beskriver även proceduren för att ändra en alfakanal.



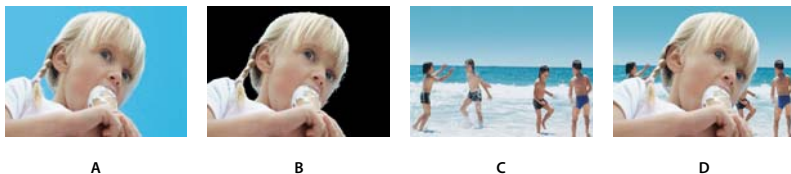
Separata röda, gröna och blå färgkanaler (till vänster), alfakanalen eller masken (i mitten) samt alla kanaler visade tillsammans (till höger).

Projektionsyta En fil eller kanal som anger genomskinliga områden i klipp. Projektionsytan avgör graden av genomskinlighet i den resulterande bilden. I Adobe Premiere Elements används projektionsytor tillsammans med Transparens för spårprojektionsyta.



En projektionsyta (till vänster) anger genomskinliga områden i det övre klippet (i mitten) och det nedre klippet visas (till höger).

Transparens Ange genomskinliga områden med en viss färg (*färgnyckel*) eller ett visst intensitetsvärde (*luminansnyckel*). Alla pixlar som matchar nyckeln blir genomskinliga. Transparens används vanligtvis för att ersätta en enhetlig bakgrund, t.ex. en blå skärm, med annan bild. (I televisionssammanhang ersätts t.ex. blå skärmar bakom meteorologer med väderkartor.) I Videomerge-effekten används transparens för att automatiskt definiera den primära bakgrundsfärgen som transparent.



Ersätta en bakgrundsfärg med en annan bild

A. Övre klipp B. Effekten Transparens för blå skärm anger genomskinliga områden C. Nedre klipp D. Kombinerade klipp

Fler hjälpsnitt

”[Transparens](#)” på sidan 177

”[Videomerge](#)” på sidan 194

Justera opacitet

Alla klipp visas som standard med fullständig opacitet (100 %), vilket döljer eventuella klipp på spåren nedanför. Du kan visa de nedre klippen genom att ange ett opacitetsvärde som är mindre än 100 %. Vid 0 % opacitet är ett klipp helt genomskinligt. Filmens svarta bakgrund blir synlig om det inte finns några klipp under ett genomskinligt klipp.

- 1 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn för att öppna egenskapsvyn.
- 2 Markera det klipp som du vill göra genomskinligt och gör något av följande:
 - Utöka effekten Opacitet i egenskapsvyn och dra reglaget Opacitet för klipp till önskat värde.
 - Välj Opacitet > Opacitet för klipp på snabbmenyn ovanför klippet i tidslinjen. (Du kan behöva zooma in för att se den här menyn.) Klicka på markeringsverktyget  och placera det över klippets opacitetsdiagram. När pekaren växlar till en dubbelpil  drar du opacitetsdiagrammet upp eller ned.



Skapa genomskinlighet i tidslinjen



Om du vill tona in och ut ett klipp över tid animerar du dess opacitet. Om du bara vill tona till svart klickar du på Tona in eller Tona ut i egenskapsvyn. Du kan även skapa genomskinlighet med hjälp av transparens effekter.

Transparensfärg

Om du vill göra särskilda områden i ett klipp genomskinliga använder du en transparens effekt som är baserad på färg, projektionsyta eller alfakanal. Alla pixlar som matchar den angivna nyckeln blir genomskinliga.

Färgbaserade transparens effekter (Videomerge, Transparens för blå skärm, Färgtransparens, Transparens för grön skärm och Transparens för ej röd) Med dessa effekter kan du lägga till transparens där en viss färg förekommer i ett klipp. Du kan till exempel använda färgbaserade transparens effekter för att ta bort en bakgrund med en enhetlig färg, t.ex. en blå skärm.

Transparens effekter baserade på projektionsyta (Skräpprojektionsyta med fyra, åtta eller sexton punkter och Transparens för spårprojekionsyta) Med dessa effekter kan du maskera bort områden i ett klipp med ett annat klipp eller med områden som du anger manuellt. Du kan lägga till genomskinlighet enligt formen på en mask, som du placerar i klippet, eller enligt gråskaletonen i en fil som du använder som projektionsyta. Du kan även använda effekten Transparens för spårprojekionsyta när du vill skapa sammansättningar.

Transparens effekt baserad på alfakanal Med effekten Alfajustering kan du inverta eller inaktivera ett klipp alfakanal eller konvertera områden utan genomskinlighet till en mask.

Obs! Mer information om hur du använder transparens finns i hjälpen.

Fler hjälpavsnitt

”[Transparens](#)” på sidan 177

”[Videomerge](#)” på sidan 194

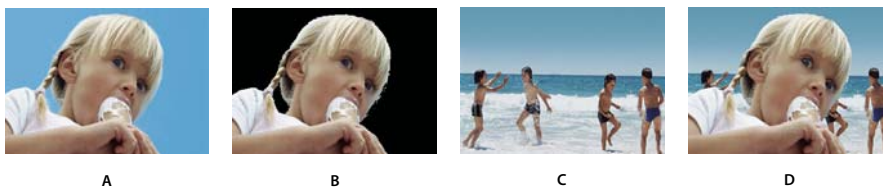
Skapa transparens med Videomerge

Använd effekten Videomerge om du vill att transparens ska skapas automatiskt i bakgrunden av ett klipp. Den här effekten gör det enkelt att lägga klipp ovanpå varandra. Du kan också inverta transparensen för att skapa en mask. På så sätt kan underliggande objekt eller video visas genom bilderna i förgrunden i stället för i bakgrunden.

- 1 Högerklicka/Ctrl-klicka på det klipp du vill göra genomskinligt i scenvyn eller tidslinjen och välj sedan Använd Videomerge. (Du kan även välja Videomerge från vyn Effekter på aktivitetspanelen.)

Effekten identifierar automatiskt bakgrundsfärgen och tar bort den, så att underliggande klipp visas genom de transparenta områdena.

- 2 (Valfritt) Klicka på Redigera effekter längst ned i panelen Åtgärder så öppnas vyn Egenskaper. Expandera effektnamnet om du vill visa och redigera effektens alternativ.

Använda effekter

Effekten *Videomerge*

A. Förgrundsklipp med färgad bakgrund B. Bakgrund som har gjorts transparent automatiskt med effekten *Videomerge* C. Bakgrundsklipp som visas genom transparensen D. Kombinerade klipp

💡 Om du vill skapa en mask från bilderna i bakgrundsklippet använder du alternativet *Invertera för Videomerge*. I bilden ovan, till exempel, är bilden av barnet med glassen transparent och barnen på stranden visas inom formen.



Inverterad *Videomerge*-effekt

A. Förgrundsklipp B. Bakgrundsklipp C. Kombinerade klipp

Fler hjälpavsnitt

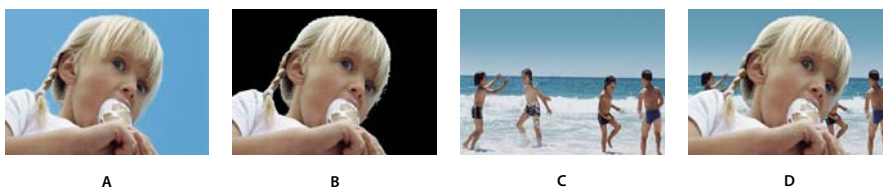
”[Transparens](#)” på sidan 177

”[Videomerge](#)” på sidan 194

Skapa transparens med en transparens effekt

Använd en färgbaserad transparens effekt om du vill skapa transparens för en viss färg i ett klipp. Dessa effekter används vanligtvis för att ta bort färgade bakgrunder.

- 1 Klicka på Redigera på aktivitetspanelen och klicka sedan på Effekter.
- 2 Välj en transparens effekt (eller Färg, Blå skärm, Grön skärm eller Ej röd).
- 3 Dra effekten till önskat klipp i tidslinjen eller scenvyn.
- 4 (Valfritt) Klicka på Redigera effekter längst ned i panelen Åtgärder så att vyn Egenskaper öppnas. Expandera effektnamnet om du vill visa och redigera effektens alternativ.



Ersätta en bakgrundsfärg med en annan bild

A. Övre klipp B. Den blå skärmen gör bakgrunden transparent automatiskt C. Nedre klipp D. Kombinerade klipp

Fler hjälpavsnitt

”[Transparens](#)” på sidan 177

Skapa transparens med effekten Transparens för spårprojektionsyta

- 1 Om du inte redan har gjort det lägger du till projektionsytefilen i projektet. Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Hämta media. Bläddra till projektionsytefilen och klicka på Öppna. Projektionsytefilen bör endast innehålla en form (t.ex. en stjärna eller blomma).
- 2 Lägg till ett bakgrundsklipp i ett spår i tidslinjen.
- 3 Lägg till det klipp som du vill lägga över bakgrundsklippet i ett spår ovanför spåret med bakgrundsklippet. Detta klipp visas med hjälp av spårprojektionsytan.
- 4 Lägg till det klipp som fungerar som projektionsyta i ett tredje spår. (Om du behöver lägga till det tredje spåret drar du projektionsytan till ett tomt område i tidslinjen ovanför det videospår som ligger överst. När du gör det skapas ett nytt spår automatiskt.)
- 5 Utöka mappen Videoeffekter och mappen Transparens i effektvyn. Då sedan effekten Transparens för spårprojektionsyta till klippet som ligger över bakgrundsklippet.
- 6 Öppna egenskapsvyn genom att klicka på knappen Redigera effekter längst ned på aktivitetspanelen.
- 7 Utöka Transparens för spårprojektionsyta i egenskapsvyn.
- 8 Välj det videospår som innehåller projektionsytan för Projektionsyta.
- 9 Justera alternativen efter behov:

Sammanfattning användning Markera Alfa för projektionsyta om du vill använda värdena i alfakanalen för spårprojektionsytan. Markera Luma för projektionsyta om du vill använda bildens luminansvärden.

Invertera Inverterar värdena för spårprojektionsytan.

 Använd en gråskalebild för projektionsytan om du vill behålla originalfärgerna i det klipp som ligger överst. Alla färger i klippet som matchar färger i projektionsytan tas bort.

Fler hjälpavsnitt

”Transparens för spårprojektionsyta” på sidan 182

Dölja oönskade objekt med en skräpprojektionsyta

Ibland kan oönskade objekt, t.ex. mikrofoner och kablar, finnas kvar i bild när en färgbaserad transparens effekt har använts för att ta bort bakgrunden. Du kan använda *skräpprojektionsytor* för att maskera bort sådana objekt. Skräpprojektionsytor är lämpliga för områden med väldefinierade gränser, men utan enhetlig färg. Du kan även använda skräpprojektionsytor när du vill ta bort oönskade artefakter som blivit kvar efter användningen av en färgbaserad transparens effekt.



Den oönskade bakgrunden (till vänster) maskeras bort genom att skräpprojektionsytan med fyra punkter formas om på monitorpanelen. Sedan används effekten Transparens för grön skärm (i mitten) för att lägga pojken över det underliggande spåret (till höger).

- 1 Placera ett klipp i ett spår.
- 2 Utöka mappen Transparens i effektvyn och dra en skräpprojektionsyta till klippet.
- 3 Öppna egenskapsvyn genom att klicka på knappen Redigera effekter längst ned på aktivitetspanelen.

4 Utöka effekten genom att klicka på triangeln bredvid dess namn i egenskapsvyn.

Obs! Namnet på varje skräpprojektionsyta anger hur många handtag den har: Skräpprojektionsyta med fyra punkter, Skräpprojektionsyta med åtta punkter och Skräpprojektionsyta med sexton punkter.

5 Gör något av följande för att forma om projektionsytan:

- Klicka på effektnamnet för att visa skräpprojektionsytans punkthandtag på monitorpanelen och dra i handtagen.
- Ändra effektvärdena för skräpprojektionsytan i egenskapsvyn.

Fler hjälpavsnitt

["Skräpprojektionsyta \(fyra punkter, åtta punkter och sexton punkter\)"](#) på sidan 180

Invertera och dölja alfakanaler

Du kan använda kommandot Tolka tagning om du vill ändra hur Adobe Premiere Elements ska tolka ett klipp *alfakanal* i ett projekt.

Obs! Om du vill ignorera eller invertera alfakanalen i en enda instans av klippet använder du i stället transparens effekten *Alfajustering*.

- 1 Markera ett klipp i projektvyn (klicka på Ordna och sedan på Projekt).
- 2 Välj Arkiv > Tolka tagning, ange önskade alternativ för alfakanalen och klicka på OK.

Ignorera alfakanal Ignorerar klippets alfakanal.

Invertera alfakanal Inverterar ljusa och mörka områden i alfakanalen, vilket gör att genomskinliga och ogenomskinliga områden i klippet inverteras.

 Om det är svårt att se vilka områden i klippet som är genomskinliga kan du tillfälligt lägga till en klar färgprojektionsyta i ett spår under bilden. (Se ["Skapa en färgprojektionsyta för en bakgrund"](#) på sidan 60.)

Välja färger för effekter och projektionsytor

Välja en färg med pipetten

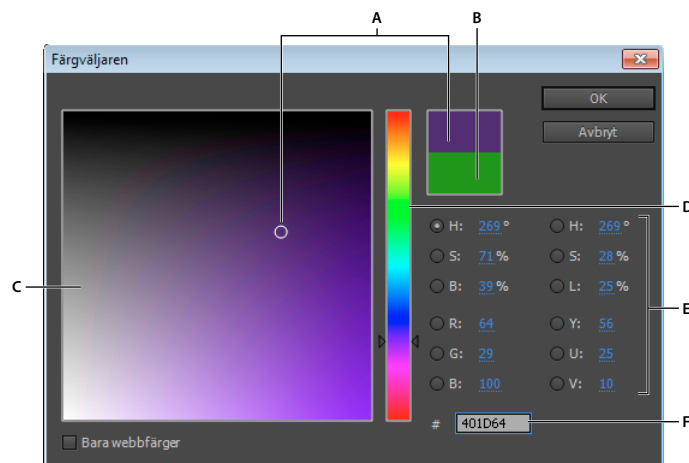
Du väljer en färg med pipetten genom att ta ett färgprov från en eller flera pixlar på valfri plats på skärmen. Pipetten är lämplig för färgbaserade transparens effekter och projektionsytor. När du har tagit prov på den mest framträdande nyansen av den färg som ska göras genomskinlig kan du öka likheten tills alla önskade färger är valda.

Obs! Alla effekter har inte pipettverktyget.

- 1 Klicka på pipetten  och placera den på önskad färg på valfri plats på skärmen. Färgerna under pipetten visas i färgrutan.
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på en enstaka pixel för att välja dess färg.
 - Ctrl-klicka om du vill ta prov på en medelfärg över 3 x 3 pixlar.
 - Skift-dra om du vill ta prov på ett intervall av intilliggande pixlar.

Välja en färg med Färgväljaren

Du kan välja färger för effekter och projektionsytor med Färgväljaren genom att välja en färg ur färgspektrumet eller genom att ange färger med numeriska värden.



Dialogrutan med Adobes Färgväljare

A. Vald färg B. Originalfärg C. Färgfält D. Färgspektrum E. Färgkomponenter F. Hexadecimalt färgvärde

Ange en färg med färgspektrumet i Färgväljaren och färgfält

- 1 Markera den komponent som används för att visa färgspektrumet. Välj t.ex. R för röd.
- 2 Om du vill justera färgerna som visas i spektrumet drar du trianglarna längs färgspektrumet eller klickar i färgspektrumet.
- 3 Välj en färg genom att klicka eller dra i färgfältet eller färgspektrumet.

När du justerar färgen visas den nya färgen i den översta rektangeln till höger om färgreglaget. Ursprungsfärgen visas i den nedre rektangeln.

Ange en färg med numeriska värden i Färgväljaren

❖ Ange färgvärden i någon av rutorna:

HSB Ange nyans (H) som en vinkel, från 0° till 360°, som motsvarar en plats i färghjulet. Ange mättnad (S) och intensitet (B) som procenttal.

RGB Ange värden för rött, grönt och blått från 0 till 255 (0 är svart och 255 är den rena färgen).

HSL Ange nyans (H) som en vinkel, från 0° till 360°, som motsvarar en plats i färghjulet. Ange mättnad (S) och luminans (L) som procenttal.

YUV Ange ett luminansvärde (Y) från 0 till 255. Ange värden för U- och V-axeln mellan 127 och -128.

Nummerruta Ange ett färgvärde i hexadecimalt format.

Färgkomponenter i Färgväljaren

H Alternativet Nyans visar alla nyanser i färgspektrumet. När du väljer en nyans i färgspektrumet visas mättnads- och intensitetsintervallet för den valda nyansen i färgfältet. Mättnaden ökar från vänster till höger och intensiteten ökar uppifrån och nedåt.

S Alternativet Mättnad visar alla nyanser i färgfältet. I färgspektrumet visas den färg som är vald i färgfältet med dess lägsta mättnad överst i reglaget och dess högsta mättnad längst ned.

B (HSB-del) Alternativet Intensitet visar alla nyanser i färgfältet. I färgspektrumet visas den färg som är vald i färgfältet med dess lägsta intensitet överst i reglaget och dess högsta intensitet längst ned.

L Alternativet Luminans visar alla nyanser i färgfältet. I färgspektrumet visas den färg som är vald i färgfältet med dess lägsta luminans överst i reglaget och dess högsta luminans längst ned.

R Alternativet Rött visar en del av alla nyanser i färgfältet, med alla G- och B-värden för det aktuella R-värdet. I färgspektrumet visas den färg som är vald i färgfältet med den lägsta intensiteten för den röda färgkomponenten (0) överst i reglaget och den högsta intensiteten (255) längst ned. När färgspektrumet står på lägsta intensitet visas de färger i färgfältet som skapas av de gröna och blå färgkomponenterna. Om du använder färgspektrumet för att öka intensiteten för rött blandas mer rött in i färgerna som visas i färgfältet.

G Alternativet Grönt visar en del av alla nyanser i färgfältet, med alla R- och B-värden för det aktuella G-värdet. I färgspektrumet visas den färg som är vald i färgfältet med den lägsta intensiteten för den gröna färgkomponenten (0) överst i spektrumet och den högsta intensiteten (255) längst ned. När färgspektrumet är inställt på lägsta intensitet visar färgfältet färgerna som skapas av de röda och blå färgkomponenterna. Om du använder spektrumet för att öka intensiteten för grönt, blandas mer grönt in i färgerna som visas i färgfältet.

B (RGB-del) Alternativet Blått visar en del av alla nyanser i färgfältet, med alla R- och G-värden för det aktuella B-värdet. I färgspektrumet visas den färg som är vald i färgfältet med den lägsta intensiteten för den blå färgkomponenten (0) överst i spektrumet och den högsta intensiteten (255) längst ned. När färgspektrumet är inställt på lägsta intensitet visas färger i färgfältet som skapas av de gröna och röda färgkomponenterna. Om du använder spektrumet för att öka intensiteten för blått blandas mer blått in i färgerna som visas i färgfältet.

Y Alternativet Y, eller luminans, visar en del av alla nyanser i färgfältet, med alla U- och V-axelfärger i YUV-färgrymden vid det aktuella luminansvärdet. I färgspektrumet visas alla möjliga luminansvärden för den färg som är vald i färgfältet med den lägsta luminansen (0) överst i spektrumet och den högsta (255) längst ned.

U Alternativet U visar en del av alla nyanser i färgfältet, med alla Y-värden och V-axelfärger i YUV-färgrymden vid det aktuella U-värdet. I färgspektrumet visas alla möjliga U-värden för den färg som är vald i färgfältet med det lägsta U-värdet (0) överst i spektrumet och det högsta (255) längst ned.

V Alternativet V visar en del av alla nyanser i färgfältet, med alla Y-värden och U-axelfärger i YUV-färgrymden vid det aktuella V-värdet. I färgspektrumet visas alla möjliga V-värden för den färg som är vald i färgfältet med det lägsta V-värdet (0) överst i spektrumet och det högsta (255) längst ned.

Referens för effekter

Du kan korrigera, förbättra och på andra sätt ändra klipp med de effekter som finns i Adobe® Premiere® Elements 9. Alla effekterna har förinställda standardvärden, och när du använder en effekt påverkas klippet direkt. Du kan justera och animera värden efter behov.

Det här avsnittet innehåller beskrivningar av alla ljud- och videoeffekter som ingår i Adobe Premiere Elements. Endast de egenskaper och verktyg som troligen inte är självförklarande beskrivs. Beskrivningar av effekter som installeras med inspelningskort eller plugin-program från andra tillverkare ingår inte.

Galleri för videoeffekter

I exemplen nedan kan du se några av de videoeffekter som ingår i Adobe Premiere Elements. Om du vill förhandsgranska en effekt som inte finns med i det här galleriet använder du den och förhandsgranskar den på monitorpanelen. (Se ”[Använda och förhandsgranska effekter](#)” på sidan 145.)



Originalklipp



"Alfaglöd" på sidan 190



"Böj (endast Windows)" på sidan 172



"Alfaavfasning" på sidan 187



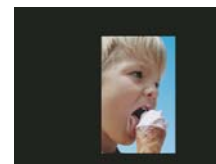
"Avfasade kanter" på sidan 187



"Intensitet och kontrast" på sidan 167



"Kanalmixning" på sidan 168



"Klipp av (endast Windows)" på sidan 193



"Färgbalans (RGB)" på sidan 176



"Färgisolering (endast Windows)" på sidan 176



"Färgersättning (endast Windows)" på sidan 177



"Beskär" på sidan 194



"Skugga" på sidan 187



"Kantludd" på sidan 194



"Relief" på sidan 190



"Extrahera" på sidan 169



Originalklipp



"Fasett (endast Windows)" på sidan 188



"Snabb oskärpa" på sidan 171



"Hitta konturer" på sidan 191



"Gaussisk oskärpa" på sidan 171



"Skärpa (endast Windows)" på sidan 171



"Vänd vågrätt" på sidan 194



"Håll kvar vågrätt (endast Windows)" på sidan 194



"Invertera" på sidan 172



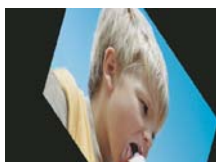
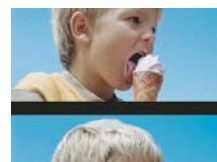
"Linsförvrängning (endast Windows)" på sidan 173



"Linsöverstrålning" på sidan 175



"Ljuseffekter" på sidan 169

*"Blixt" på sidan 188**"Spegelvänd" på sidan 173**"Mosaik" på sidan 191**"Brus" på sidan 191**"Rullande sidvändning" på sidan 174**Polära koordinater**"Färgreduktion" på sidan 170**"Ramp" på sidan 189**Originalklipp**"Refraktion" på sidan 175**"Replikering" på sidan 191**"Krusning (endast Windows)" på sidan 173**"Krusning (cirkelformad)" på sidan 175**"Rullning" på sidan 194**"Skugga/högdager" på sidan 170**"Skärpa (endast Windows)" på sidan 171**"Solarisera" på sidan 191**"Sfär" på sidan 173**"Texturera" på sidan 192**"Tona" på sidan 177**"Omforma" på sidan 173**"Virvel" på sidan 174**"Vänd lodrätt" på sidan 194**"Håll kvar lodrätt (endast Windows)" på sidan 194**Originalklipp**"Aktiv kamera" på sidan 184**"Airbrush" på sidan 183**"Färga" på sidan 183*

*"Jordbävning" på sidan 185**"Streckbild" på sidan 183**"Metallisk" på sidan 183**"Gammal film" på sidan 184**"Pastellskiss" på sidan 184**"Skevningsenergi" på sidan 185**"Zoomningsoskärpa" på sidan 185*

Justering

Automatisk färg, Autokontrast och Autonivåer

Använd Automatisk färg, Autokontrast och Autonivåer när du vill göra snabba, övergripande justeringar i ett klipp. Med Automatisk färg kan du justera kontrast och färg i ett klipp genom att mellantonerna neutraliseras och omfånget för vita och svarta pixlar begränsas. Med Autokontrast kan du justera övergripande kontrast och blandning av färger utan att färgskiftningar läggs till eller tas bort. Med Autonivåer korrigeras högdagrar och skuggor automatiskt. Eftersom varje färgkanal justeras för sig när du använder Autonivåer kan färgskiftningar, eller nyanser, läggas till eller tas bort. Effekterna har en eller fler av följande egenskaper:

Tidsbestämd utjämning Anger omfånget för intilliggande bildrutor som används för att avgöra hur mycket korrigering som behövs för varje bildruta i förhållande till de omgivande bildrutorna. Om du till exempel ställer in Tidsbestämd utjämning på 1 sekund analyserar Adobe Premiere Elements bildrutorna 1 sekund innan den bildruta som visas för att avgöra vilka justeringar som krävs. Om du ställer in Tidsbestämd utjämning på 0 analyserar Adobe Premiere Elements varje bildruta för sig, utan att ta hänsyn till omgivande bildrutor. Tidsbestämd utjämning kan ge korrigeringar med ett jämnare utseende över tid.

Scenidentifiering Anger att Adobe Premiere Elements ska ignorera scenändringar när du har aktiverat Tidsbestämd utjämning.

Svart klipp och Vitt klipp Ange hur mycket effekten ska begränsa skuggor och högdagrar inom de nya extrema skuggfärgerna (nivå 0) och högdagerfärgerna (nivå 255) i klippet. Ju större värde, desto större kontrast.

Fäst neutrala mellantoner (Endast tillgängligt för Automatisk färg) Anger att Adobe Premiere Elements ska hitta en genomsnittlig nästan neutral (grå) färg i ett klipp och justera gammavärden för den färgen för att göra den neutral.

Blanda med original Anger hur många procent av effekten som ska användas i klippet.

Intensitet och kontrast

Med effekten Intensitet och kontrast justeras intensitet och kontrast i hela klippet. Värdet 0,0 anger att inga ändringar ska göras.

Att använda effekten Intensitet och kontrast är det lättaste sättet att göra enkla justeringar av tonomfånget i klippet. Effekten justerar alla pixelvärden i klippet samtidigt – högdagrar, skuggor och mellantoner. Intensitet och kontrast fungerar inte på enskilda färgkanaler.

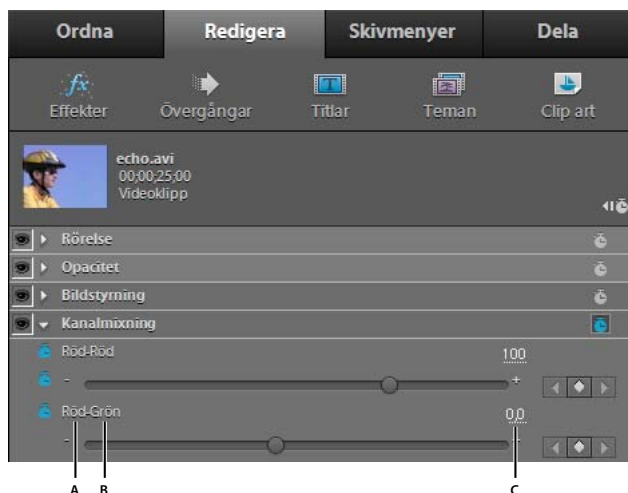
Kanalmixning

Alla klipp i Adobe Premiere Elements består av tre färgkanaler – rött, grönt och blått. Varje färgkanal innehåller luminansvärdena för dess respektive färg. Med effekten Kanalmixning kan du lägga till värdena från vilken som helst av dessa kanaler i någon av de andra kanalerna. Du kan till exempel lägga till luminansvärdena från den gröna kanalen i den röda kanalen. Använd den här effekten när du vill göra kreativa färgjusteringar som är svåra att göra med de andra verktygen för färgjustering. Skapa gråskaleklipp med hög kvalitet genom att välja hur många procent gråskala som ska användas från varje färgkanal, skapa sepiatonade eller andra tonade klipp av hög kvalitet eller byt och duplicera kanaler. Du kan till exempel använda den här effekten för ett helt ersätta en brusig blå kanal med värden från en ren grön kanal.



Videoklipp och dess röda, blå och gröna kanal

Var och en av egenskaperna för effekten Kanalmixning är märkt med en färgnamnskombination. Ordet till vänster om bindestrecket anger egenskapens utdatakanal och ordet till höger dess indatakanal. Egenskapen Röd-Grön har till exempel den röda kanalen som utdatakanal och den gröna som indatakanal. Du kan använda den för att lägga till luminansvärdena för den gröna kanalen i den röda.



Egenskaper för Kanalmixning

A. Utdatakanal B. Indatakanal C. Värde

Värdet till höger om varje egenskapsnamn anger det procenttal med vilket den angivna indatakanalen bidrar till utdatakanalen. Detta tal kan variera från -200 % till 200 %.

Med Konst-egenskaperna för varje utdatakanal kan du ange ett basvärde som ska läggas till i dessa utdata. Ett Röd-Konst-värde på 50 lägger till exempel till 50 % av den fullständiga luminansen (50 % av 255 eller ca 127) i varje pixel i den röda utdatakanalen.

Med alternativet Monokrom kan du skapa ett gråskaleklipp från utdatakanalens värden. Monokrom är användbart för klipp som du vill omvandla till gråskala. Om du markerar det här alternativet, justerar kanalvärdena och sedan avmarkerar alternativet kan du ändra blandningen i varje kanal separat och skapa ett utseende som ser handtonat ut.

Mixa kanaler i ett klipp

- 1 Använd effekten Kanalmixning och klicka sedan på knappen Redigera effekter på aktivitetspanelen. Utöka effekten Kanalmixning och dra en kanals värde till vänster för att minska den kanalens bidrag till utdatakanalen och till höger för att öka den. Du kan även klicka på ett understruket värde, skriva ett värde mellan -200 och +200 i värderutan och trycka på Retur. Om du använder ett negativt värde inverteras källkanalen innan den läggs till i utdatakanalen.
- 2 (Valfritt) Dra eller ange ett värde för kanalens konstanta värde. Det här värdet lägger till en basmängd av kanalen i utdatakanalen.
- 3 (Valfritt) Markera Monokrom om du vill använda samma inställningar för alla utdatakanaler och skapa ett klipp som bara innehåller gråvärden.
- 4 Klicka på Klar.

Extrahera

Med effekten Extrahera kan du ta bort färger från ett videoklipp eller en stillbild och skapa intrycket av en texturerad gråskala. Du kan bestämma hur klippet ska se ut genom att ange omfånget av grånivåer som ska omvandlas till vitt eller svart.

Ange inställningar för Extrahera

- 1 Använd effekten.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter på aktivitetspanelen och sedan på knappen Inställningar  till höger om effektnamnet.
- 3 Dra de två trianglarna under histogrammet (ett diagram som visar antalet pixlar vid varje intensitetsnivå i den aktuella nyckelrutan) för att ange det pixelomfång som ska omvandlas till vitt eller svart i dialogrutan Inställningar för Extrahera. Pixlar mellan trianglarna omvandlas till vitt. Alla andra pixlar omvandlas till svart.
- 4 Dra skjutreglaget för mjukhet om du vill lägga in nivåer av grått i de pixlar som har omvandlats till vitt. Ett högt värde för mjukhet ger mer grått.
- 5 (Valfritt) Markera Invertera om du vill ändra ordning på det omfång som ska omvandlas till vitt eller svart och klicka sedan på OK.
- 6 Klicka på Klar.

Bildstyrning

Effekten Bildstyrning efterliknar funktionerna hos en videoförstärkare. Den här effekten justerar ljusstyrka, kontrast, nyans och mättnad i klipp.

Ljuseffekter

Ljuseffekterna använder kreativa ljuseffekter på klipp med upp till fem ljus. Med ljuseffekterna kan du styra ljusegenskaper som ljusstyp, riktning, intensitet, färg, ljuscentrum och ljudspridning. Med kontrollen Ojämnhetslager kan du dessutom använda texturer och mönster från annat material för att skapa specialljuseffekter, till exempel en tredimensionell yteffekt.

Färgreduktion

Med effekten Färgreduktion kan du ange antalet tonnivåer (eller intensitetsvärden) för varje kanal i ett klipp och mappa pixlar till den närmast matchande nivån. Om du till exempel väljer två tonnivåer i ett RGB-klipp får du två toner för rött, två toner för grönt och två toner för blått. Värdena spänner från 2 till 255. Resultatet av den här effekten syns tydligast om du minskar antalet grånivåer i ett gråskaleklipp, men Färgreduktion ger även intressanta effekter i färgklipp.

Använd Nivå om du vill justera antalet tonnivåer för varje kanal som Färgreduktion ska mappa befintliga färger till.

Skugga/högdager

Använd effekten Skugga/högdager om du vill göra skuggade motiv i ett klipp ljusare eller reducera högdagarna. Med den här effekten kan du inte göra hela klippet mörkare eller ljusare, utan bara justera skuggor och högdagrar för sig beroende på omgivande pixlar. Du kan även justera den övergripande kontrasten i ett klipp. Standardinställningarna är optimerade för att korrigera klipp med motljusproblem.

Automatiska mängder Anger att Adobe Premiere Elements automatiskt ska analysera och korrigera problem med högdagrar eller skuggor som härrör från motljus. Det här alternativet är markerat som standard. Avmarkera det om du vill aktivera manuella kontroller för korrigering av skugga och högdager.

Skuggmängd Gör skuggorna i klippet ljusare. Den här kontrollen är bara aktiv om du avmarkerar Automatiska mängder.

Högdagemängd Gör högdagarna i klippet mörkare. Den här kontrollen är bara aktiv om du avmarkerar Automatiska mängder.

Tidsbestämd utjämning Anger omfånget för intilliggande bildrutor som Adobe Premiere Elements analyserar för att avgöra hur mycket korrigering som behövs för varje bildruta i förhållande till de omgivande bildrutorna. Om du till exempel ställer in Tidsbestämd utjämning på 1 sekund analyseras bildrutorna 1 sekund före den bildruta som visas för att avgöra vilka justeringar för skugga och högdager som krävs. Om du ställer in Tidsbestämd utjämning på 0 analyseras varje bildruta för sig, utan att omgivande bildrutor beaktas. Tidsbestämd utjämning kan ge korrigeringarna ett jämnare utseende över tid. Den här kontrollen är bara aktiv om du markerar Automatiska mängder.

Scenidentifiering Anger att scenändringar ska ignoreras när du har aktiverat Tidsbestämd utjämning.

Blanda med original Anger hur många procent av effekten som ska användas i klippet.

Utöka kategorin Fler alternativ om du vill använda någon av följande kontroller:

Tonbredd för skugga och Tonbredd för högdager Används för att ange omfånget för justerbara toner i skuggor och högdagrar. Lägre värden begränsar det justerbara omfånget till de mörkaste respektive ljusaste områdena. Högre värden utökar det justerbara omfånget. Dessa kontroller är användbara om du vill isolera områden som ska justeras. Om du till exempel vill göra ett mörkt område ljusare utan att påverka mellantonerna anger du ett lågt värde för Tonbredd för skugga, så blir bara de mörkaste delarna av klippet ljusare när du justerar Skuggmängd.

Skuggradie och Högdagerradie Anger storleken (i pixlar) för det område runt en pixel som används i effekten för att avgöra om pixeln finns i skugga eller högdager. Vanligtvis bör detta värde ungefär motsvara storleken på det motiv du vill arbeta med i bilden.

Färgkorrigering Anger graden av färgkorrigering som används i effekten för justerade skuggor och högdagrar. Ju högre värdet är, desto mer mättade blir färgerna. Ju större korrigering du vill göra i skuggorna och högdagarna, desto större blir omfånget för den färgkorrigering som är tillgänglig.



Om du vill ändra färgen i hela klippet använder du effekten Nyans/mättnad när du har använt effekten Skugga/högdager.

Mellantonskontrast Anger graden av kontrast som effekten ger mellantonerna. Högre värden ökar kontrasten endast i mellantonerna, medan skuggorna blir mörkare och högdagrarna blir ljusare.

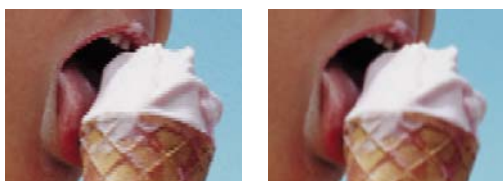
Svart klipp och Vitt klipp Ange hur mycket effekten ska klippa skuggor och högdagrar till de nya extrema skuggfärgerna (nivå 0) och högdagerfärgerna (nivå 255) i klippet. Ju större värde, desto större kontrast.

Oskärpa och skärpa

Kantutjämning (endast Windows)

Med effekten Kantutjämning jämnas kanterna ut mellan områden med färger som står i stark kontrast. När färgerna blandas skapas övergångsnyanser som gör övergången mellan mörka och ljusa områden mjukare.

Obs! Du kan inte använda nyckelrutor med effekten Kantutjämning.



A

B

Kantutjämning

A. Utan Kantutjämning B. Med Kantutjämning

Snabb oskärpa

Använd effekten Snabb oskärpa för att ange hur mycket oskärpa du vill ha i ett klipp. Du kan ange att oskärpan ska vara vågrät, lodrät eller båda. Med Snabb oskärpa får du snabbare oskärpa än med Gaussisk oskärpa.

Gaussisk oskärpa

Med effekten Gaussisk oskärpa kan du göra klippet mjukare och mindre skarp samt eliminera brus. Du kan ange att oskärpan ska vara vågrät, lodrät eller båda. ("Gaussisk" härrör till den klockformade kurva som genereras när de berörda pixlarnas färgvärden mappas.)

Eftersläpning (endast Windows)

Med effekten Eftersläpning överlappas transparensen från de omedelbart föregående bildrutorna i den aktuella bildrutan. Den här effekten kan till exempel vara praktisk när du vill visa ett rörligt objekts rörelsebana, till exempel en studsande boll. Du kan inte använda nyckelrutor i den här effekten.



Effekten Eftersläpning

Skärpa (endast Windows)

Med effekten Skärpa ökas kontrasten där färgändringar sker.

Kanal

Invertera

Med effekten Invertera (video) inverteras ett klippets färginformation.

Kanal Anger vilken eller vilka kanaler som ska inverteras. Varje grupp med poster fungerar i en viss färgrymd och inverterar antingen hela klippet i den färgrymden eller en enskild kanal. RGB består av tre additiva färgkanaler: rött, grönt och blått. HLS består av tre beräknade färgkanaler: nyans, ljushet och mättnad. YIQ är färgrymden för luminans och krominans i NTSC, där Y är luminanssignalen och I och Q krominanssignalerna för infas och 90 graders fasförskjutning. Det är alfa, inte någon färgrymd, som gör det möjligt att invertera klippets alfakanal.

Blanda med original Blandar det inverterade klippet med originalet. Du kan använda en toning i det inverterade klippet.

Förvrängning

Obs! Förvrängningsalternativen är bara tillgängliga i Windows.

Böj (endast Windows)

Med effekten Böj förvrängs klippet genom att en vågeffekt som går både lodrätt och vågrätt genom klippet skapas. Du kan skapa många olika vågformer med olika storlekar och hastigheter. Om du vill ändra följande effekttegenskaper för vågrät riktning, lodrät riktning eller båda alternativen markerar du effekten på aktivitetspanelen, klickar på knappen Redigera effekter och sedan på knappen Inställningar → till höger om effektens namn.

Riktning Anger vågens riktning. Inställningen *In* anger att vågorna rör sig mot mitten av klippet. Inställningen *Ut* anger att vågorna startar i mitten och rör sig mot klippets kant.

Våg Anger vågens form. Välj mellan sinusvåg, cirkel, triangel eller fyrkant.

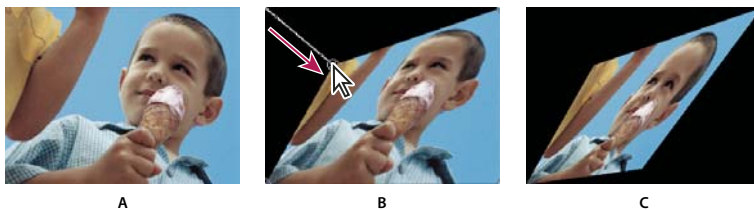
Intensitet Anger vågens höjd.

Hastighet Anger vågens frekvens. Om du vill att vågen bara ska gå lodrätt eller vågrätt flyttar du skjutreglaget *Hastighet* så långt det går åt vänster för den riktning du inte vill använda.

Bredd Anger vågens bredd.

Fäst hörna

Med effekten Fäst hörna förvrängs ett klipp genom att något av dess fyra hörn flyttas. Använd effekten om du vill sträcka ut, krympa, skeva eller vrida ett klipp, eller om du vill simulera ett perspektiv eller en rörelse som svängs upp från kanten i ett lager, till exempel en dörr som öppnas.



Fäst hörna

A. Originalklipp B. Hörnet flyttat C. Slutligt klipp

Linsförvrängning (endast Windows)

Med effekten Linsförvrängning kan du ge intryck av att klippet visas genom en förvrängd lins.

Krökning Ändrar linsens krökning. Ange ett negativt värde om du vill göra klippet konkavt och ett positivt värde om du vill göra det konvext.

Lodrät och vågrät decentrering Ändrar linsens fokuspunkt så att klippet böjs och suddas ut. Vid de högsta inställningarna vrids klippet in i sig själv.

Lodrät och vågrät prismaeffekt Skapar ett resultat som liknar lodrät och vågrät decentrering, förutom att klippet inte vrids in i sig själv vid de högsta inställningarna.

Fyllningsfärg Anger bakgrundsfärg.

Fyll alfakanal När det här alternativet är markerat blir bakgrunden genomskinlig så att underliggande spår syns. Om du vill gå till det här alternativet från egenskapsvyn klickar du på knappen Inställningar  till höger om effektens namn.

Spegelvänd

Med effekten Spegelvänd skapas en spegelbild av klippet och dess sidomittpunkt placeras vid en vridningspunkt som du anger. Du kan få både denna punkts placering och reflektionsvinkeln att ändras över tid.

Speglingsmitt Det första värdet du anger avgör vridningspunktens vågräta position. Det andra värdet avgör dess lodräta position.

Speglingsvinkel Det här värdet fastställer den vinkel med vilken spegelbilden vrids vid vridningspunkten.

Krusning (endast Windows)

Effekten Krusning ger ett böljande mönster i ett klipp, som ringar på en vattenyta. Det går att justera form, grad och riktning för krusningen samt bakgrundsfärgen.

Sfär

Med effekten Sfär lindas klippet runt en klotform, vilket ger objekt och text ett tredimensionellt utseende. Du anger sfärens storlek genom att skriva in ett värde från 0,1 till 2 500 för radien. Placera effekten genom att ange vågräta och lodräta värden för Sfärens mitt.

Omforma

Med effekten Omforma kan du göra tvådimensionella geometriska omformningar av ett klipp. Använd effekten Omforma om du vill skeva ett klipp längs en axel. Du kan använda effekten Omforma i stället för att använda klippets fasta effekter om du vill återge inställningar för ankarpunkt, position, skala eller opacitet innan du återger några andra standardeffekter.

Ankarpunkt Anger den punkt i ett x,y -koordinatsystem, som klippet skalas eller skevas runt.

Position Anger platsen för klippets centrum (ankarpunkt) i ett x,y -koordinatsystem.

Skalningshöjd Skalar höjden uppåt eller nedåt som en procentandel av källklippets höjd.

Skalningsbredd Skalar bredden uppåt eller nedåt som en procentandel av källklippets bredd.

Enhetlig skala Skalar höjd och bredd proportionellt.

Skeva Anger mängden skevning.

Skevningsaxel Den axel som skevningen baseras på. Om skevningen är 0 händer inget om du ändrar axeln.

Rotation Anger antalet fullständiga rotationer samt med vilken grad klippet roterar.

Opacitet Anger graden av transparens i klippet, i procentandelar.

Obs! Omforma är en effekt från Adobe After Effects som innehåller kontrollen Slutarvinkel och alternativet Använd kompositionens slutarvinkel, vilka bara kan användas i Adobe After Effects.

Virvel

Effekten Virvel roterar klippet runt dess mittpunkt. Klippet roteras skarpare i mitten än ute i kanterna.

Vågförvrängning

Effekten Vågförvrängning förvränger klippet och gör det vågformigt.

Vågtyp Med alternativen på snabbmenyn anger du vågens typ.

Våghöjd Anger vågens höjd.

Vågbredd Anger avståndet från en vågkam till nästa.

Riktning Anger vågens riktning i grader.

Våghastighet Anger frekvensen för vågens pulsning vid uppspelning.

Fästning Med alternativen på snabbmenyn anger du vågens orientering.

Fas Anger startpunkten där vågcykeln börjar i grader.

Kantutjämning Med alternativen på snabbmenyn styr du mängden oskärpa som används för att jämna ut vågkanterna.

GPU-effekter

Om GPU-effekter

Om datorn har ett AGP- eller PCI-baserat grafikkort har den troligen en grafikprocessor (GPU). Om du har en grafikprocessor (GPU) med stöd för DirectX 9.x och Pixel Shader (PS) 1.3 eller senare och Vertex Shader 1.1 eller senare kan du använda GPU-effekter. De här effekterna utnyttjar de utökade videobearbetningsfunktionerna hos GPU-kort, vilket ger bilderna ett mer realistiskt tredimensionellt utseende.

De här effekterna visas på menyn GPU-effekter i effektyvn, förutsatt att datorn har ett GPU-kort som stöds. (Vissa effektalternativ är bara tillgängliga om grafikkortet har stöd för Pixel Shader 2.0 eller senare och Vertex Shader 2.0 eller senare). Du hittar mer information om systemkraven på produktsidan för Adobe Premiere Elements på Adobes webbplats.

Obs! Bärbara datorer och moderkort med integrerade videokort kan sakna stöd för grafikprocessorer.) Specifikationerna för grafikkortet innehåller information om grafikprocessorer och vilka komponenter som stöds.

Rullande sidvändning

Använd Rullande sidvändning om du vill simulera en sida som vänds långsamt. När sidan "vänds" ser du klippets baksida mappad till motsstående sida i vändningen. Klippets baksida är egentligen en spegelbild av framsidan. Den här effekten är mest användbar som en övergång när du vill visa en underliggande bildruta genom en strukturerad sidvändningseffekt av hög kvalitet. (Vilka inställningar som är tillgängliga för den här effekten beror på hur GPU-kortet är konfigurerat.)

Ytvinkel X och Y Anger rotationsgraden för den angivna kartesiska axeln.

Spiralvinkel Anger var i klippkanten vändningen börjar.

Spiralmängd Anger hur långt in i klippet vändningen sträcker sig.

Huvudljusvinkel A och B Anger ljuskällans vinkelposition i polära koordinater. Vinkel A finns på Z-axeln och vinkel B i XY-planet.

Ljusavstånd Anger avståndet mellan ljuskällan och krusningsytans centrum.

Ojämnhet Anger mängden ojämnheter som mappas till krusningsytan. Om du justerar den här egenskapen kan du ge ytan ett strimmigt eller buckligt utseende, beroende på vilket värde du väljer.

Glans Anger hur glansig ytan är.

Brus Anger hur kornig eller ojämn ytan är.

Refraktion

Använd den här effekten om du vill skapa en krusning och ge intrycket av en brytning i klippets yta. Effekten simulerar hur ett objekt förvrängs när det ligger precis under vattenytan eller bakom ett objekt som bryter, till exempel frostat glas. (Vilka inställningar som är tillgängliga för den här effekten beror på hur GPU-kortet är konfigurerat.)

Krusningsmängd Anger krusningarnas storlek. Om du animerar den här egenskapen kan du skapa effekten av vatten i rörelse.

Brytningsindex Anger förhållandet för ljusets hastighet när det går från ett glesare till ett tätare medium.

Ojämnhet Anger ytans kornighet.

Djup Anger djupet för den yta som du visar klippet igenom. Om du till exempel simulerar ett objekt under vatten kan du ändra hur djupt ned i vattnet objektet ser ut att befinna sig med det här värdet.

Krusning (cirkelformad)

Använd Krusning (cirkelformad) om du vill skapa effekten av koncentrisk krusningar på en vattenyta. (Vilka inställningar som är tillgängliga för den här effekten beror på hur GPU-kortet är konfigurerat.)

Ytvinkel X och Y Anger rotationsgraden för den angivna kartesisiska axeln.

Krusningscenter Anger x - och y -positionen för krusningens center. Du kan även ändra värdena för Krusningscenter direkt på monitorpanelen.

Krusningsmängd Anger krusningarnas storlek.

Huvudljusvinkel A och B Anger ljuskällans vinkelposition i polära koordinater. Vinkel A finns på Z-axeln och vinkel B i xy-planet.

Ljusavstånd Anger avståndet mellan ljuskällan och krusningsytans centrum.

Ojämnhet Anger mängden ojämnheter som mappas till krusningsytan. Om du justerar den här egenskapen kan du ge ytan ett strimmigt eller buckligt utseende, beroende på vilket värde du väljer.

Glans Anger hur glansig ytan är.

Brus Anger hur kornig eller ojämn ytan är.

Generera

Linsöverstrålning

Effekten Linsöverstrålning simulerar den brytning som uppstår när ett skarpt ljus lyser in i en kameralins.

Överstrålningens mittpunkt Anger själva mittpunkten.

Intensitet för överstrålning Anger intensitet i procent. Värdena kan variera från 0 % till 300 %.

Linstyp Anger den typ av lins som ska simuleras.

Blanda med original Anger i vilken omfattning effekten kommer att blandas med källklippet.

Fler hjälpavsnitt

”Återgivning” på sidan 188

Bildstyrning

Svartvit

Med effekten Svartvit kan du konvertera ett färgklipp till gråskala, alltså så att färger visas som nyanser av grått. Du kan inte använda nyckelrutor i den här effekten.

Färgbalans (HLS)

Effekten Färgbalans (HLS) ändrar klippets nivåer för nyans, ljushet och mättnad.

Nyans Anger klippets färgschema.

Ljushet Anger klippets ljushet.

Mättnad Anger intensiteten för färgerna i klippet.

Obs! Om du ställer in Mättnad på -100 omvandlas filmen till gråskala.

Färgbalans (RGB)

Med effekten Färgbalans ändras färgerna i klippet genom att RGB-nivåerna ändras. Justera färgnivåerna genom att dra skjutreglagen Rött, Grönt och Blått.

Färgisolering (endast Windows)

Med effekten Färgisolering kan du konvertera ett klipp till gråskala, förutom angivna färger. Använd effekten Färgisolering om du vill lyfta fram en viss del av ett klipp. Om du till exempel har ett klipp av en basketmatch kan du lyfta fram basketbollen genom att markera och bevara dess färg och sedan visa resten av klippet i gråskala. Tänk dock på att du bara kan använda effekten Färgisolering för att isolera färger i klippet, inte objekt.

Ange inställningar för Färgisolering

- 1 Använd effekten.
- 2 Markera effekten på aktivitetspanelen och klicka på knappen Redigera effekter. Klicka sedan på knappen Inställningar  till höger om effektens namn.
- 3 I dialogrutan Inställningar för Färgisolering väljer du sedan den färg du vill bevara genom att klicka på en färg i området Klippprov till vänster (pekaren ändras till en pipett) eller genom att klicka på färgrutan och sedan välja en färg i dialogrutan Färgväljaren.
- 4 Dra skjutreglaget Likhet för att öka eller minska omfånget för den angivna färgen.
- 5 Om du vill ha en omvänd effekt, så att alla färger utom den angivna färgen bevaras, markerar du alternativet Invertera och klickar på OK.
- 6 Klicka på Klar.

Färgersättning (endast Windows)

Med effekten Färgersättning kan du ersätta alla förekomster av en markerad färg med en ny färg och ändå bevara alla grånivåer. Om du använder den här effekten kan du ändra färg på ett objekt i ett klipp genom att markera det och sedan justera kontrollerna för att skapa en annan färg.

Ersätta en färg

- 1 Använd effekten.
- 2 Markera effekten på aktivitetspanelen och klicka på knappen Redigera effekter. Klicka sedan på knappen Inställningar  till höger om effektens namn.
- 3 I dialogrutan Färgersättning väljer du sedan den färg du vill ersätta genom att klicka på en färg i området Klippprov till vänster (pekaren ändras till en pipett) eller genom att klicka på färgrutan Målfärg och sedan välja en färg i dialogrutan Färgväljaren.
- 4 Välj ersättningsfärg genom att klicka på färgrutan Ersättningsfärg.
- 5 Du kan bredda eller minska omfånget för den färg du ersätter genom att dra i skjutreglaget Likhet.
- 6 Välj egenskapen Enfärgat om du vill ersätta den angivna färgen utan att bevara några grånivåer och klicka på OK.
- 7 Klicka på Klar.

Gammakorrigerig

Med effekten Gammakorrigerig kan du göra ett klipp ljusare eller mörkare utan att ändra skuggor och högdagrar i någon större mån. Det som sker är att intensitetsnivåerna för mellantonerna (de mellangrå nivåerna) ändras, medan de mörka och ljusa områdena inte påverkas. Standardinställningen för gamma är 7. Du kan justera gamma från 1 till 28.

Tona

Effekten Tona ändrar klippets färginformation. För varje pixel anger luminansvärdet en blandning av två färger. Omvandla svart till och Omvandla vitt till anger vilka färger mörka och ljusa pixlar mappas till. Mellanliggande pixlar tilldelas mellanliggande värden. Med Mängd att tona anges effektens intensitet.

Transparens

Mer information om att använda transparens effekter för att skapa transparens finns i ”[Överläggning och genomskinlighet](#)” på sidan 157.

Alfajustering

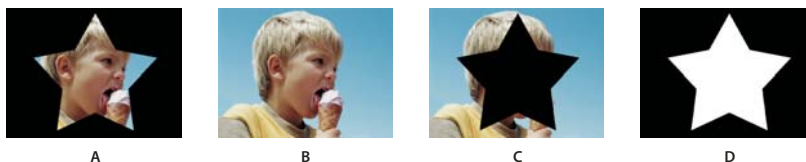
Använd effekten Alfajustering i stället för effekten Opacitet om du behöver ändra standardåtergivningsordningen för fasta effekter. Ändra procentandelen för opacitet om du vill skapa nivåer av genomskinlighet. Med följande kontroller kan du tolka alfakanalen i klippet.

Obs! Med den här effekten ignoreras eller inverteras alfakanalen endast i en instans av klippet. Om du vill justera alfakanalen i alla instanser av klippet måste du använda kommandot Tolkta tagning.

Ignorera alfa Ignorerar klippets alfakanal.

Invertera alfa Inverterar de genomskinliga och ogenomskinliga områdena i klippet.

Endast mask Visar bara alfakanalen.



Alfajustering

A. Klipp med alfakanal B. Ignorera alfa C. Invertera alfa D. Endast mask

Fler hjälpavsnitt

”[Invertera och dölja alfakanaler](#)” på sidan 162

Transparens för blå skärm och Transparens för grön skärm (endast Windows)

Med effekten Transparens för blå skärm och Transparens för grön skärm skapas ett nyckelhål med alla klippixlar som liknar en vanlig blå eller grön skärm så att de blir transparenta. Den här effekten används ofta för att ersätta en blå eller grön bakgrund med ett annat klipp, exempelvis för att visa väderkartan bakom meteorologen under nyhetssändningar.

Effektiv användning av transparens för blå eller grön skärm kräver bilder där bakgrunden är en ljus, vanlig blå eller grön skärm med jämn belysning. Se till att personer och objekt som placeras framför bakgrunden inte matchar dess färg (såvida de inte har delar som du vill göra genomskinliga). För tagningar med en enfärgad bakgrund som inte motsvarar detta kan du prova att använda effekten Färgtransparens eller Videomerge.

Du kan justera följande inställningar i vyn Egenskaper på aktivitetspanelen:

Tröskelvärde Anger den nivå av blått eller grönt som avgör vilka områden i klippet som blir genomskinliga. Dra reglaget för tröskelvärdet till vänster för att öka genomskinligheten. Använd alternativet Endast mask om du vill visa de svarta (genomskinliga) områdena när du drar reglaget för tröskelvärde.

Brytfrekvens Ställer in opacitet för de ogenomskinliga områdena som inställningen Tröskelvärde anger. Dra värdet för brytfrekvens till höger om du vill öka opaciteten. Markera alternativet Endast mask om du vill visa de vita (ogenomskinliga) områdena när du drar värdet för brytfrekvens.

Utgjämning Anger graden av kantutjämning för gränsen mellan genomskinliga och ogenomskinliga områden. Välj Ingen om du vill ha skarpa kanter utan kantutjämning. Detta alternativ är användbart när du vill behålla skarpa kanter, exempelvis i titlar. Välj Låg eller Hög för olika grader av utjämning.

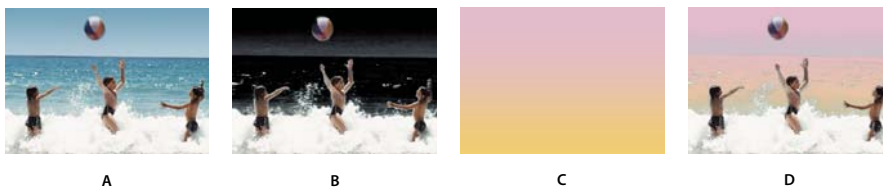
Endast mask Visar bara klippets alfakanal. Svart representerar genomskinliga områden, vitt representerar ogenomskinliga områden och grått representerar delvis genomskinliga områden.

Fler hjälpavsnitt

”[Överläggning och genomskinlighet](#)” på sidan 157

Färgtransparens (endast Windows)

Effekten Färgtransparens skapar transparens av en färg eller ett färgintervall. Du kan använda denna nyckel för en scen som är filmad mot en skärm med ett visst färgintervall, t.ex. en skuggad blå skärm. Välj en nyckelfärg genom att klicka på färgrutan eller genom att klicka på pipetten och välja en färg på monitorpanelen. Du kan styra omfånget av genomskinliga färger genom att justera toleransnivån. Du kan även göra kanterna runt det genomskinliga området mjukare om du vill skapa en jämn övergång mellan de genomskinliga och de ogenomskinliga områdena.

Använda effekter

Färgtransparens

A. Originalklipp B. Blå färg som gjorts transparent C. Klipp på andra spåret D. Slutligt sammansatt klipp



Du kan använda effekten Färgtransparens flera gånger i ett klipp om du vill göra flera färger genomskinliga.

Justera följande inställningar för Färgtransparens efter behov:

Likhet Utökar eller minskar det färgintervall som ska göras genomskinligt. Intervallet utökas med högre värden.

Blanda Blandar det klipp du gör genomskinligt med det underliggande klippet. Högre värden ger större blandning av klippet.

Tröskelvärde Styr mängden skuggor i det färgintervall som görs genomskinligt. Fler skuggor behålls med högre värden.

Brytfrekvens Gör skuggorna mörkare eller ljusare. Dra åt höger för att göra skuggorna mörkare, men dra inte förbi reglaget för tröskelvärde. Om du gör det inverteras alla grå och genomskinliga pixlar.

Utgjämning Anger graden av kantutjämning för gränsen mellan genomskinliga och ogenomskinliga områden. Med kantutjämning blandas pixlarna så att kanterna blir mjukare. Välj Ingen om du vill ha skarpa kanter utan kantutjämning. Detta alternativ är användbart när du vill behålla skarpa kanter, exempelvis i titlar. Välj Låg eller Hög för olika grader av utjämning.

Endast mask Visar endast klippets alfakanal, enligt inställningarna för nyckeln. Om Endast mask är valt visas ogenomskinliga områden i klippet med vit färg, genomskinliga områden med svart färg och delvis genomskinliga områden med grå färg. Om du tar bort alla grå områden visas en ren transparens med skarpa kanter.

Fler hjälpavsnitt

["Överläggning och genomskinlighet"](#) på sidan 157

Effekten Differensprojektionsyta

Effekten Differensprojektionsyta skapar transparens genom att jämföra ett källklipp med ett differensklipp och gör sedan pixlar i källbilden som överensstämmer med både position och färg i differensbilden transparenta. I allmänhet används den för att göra en statisk bakgrund bakom en rörlig objekt transparent. Objektet placeras sedan på en annan bakgrund. Differensklippet är ofta helt enkelt en bildruta i en bakgrundsfilm (innan det rörliga objektet förekom i motivet). Av denna anledning är effekten Differensprojektionsyta mest lämplig för scener som filmats med en stationär kamera och en stillastående bakgrund.



Effekten Differensprojektionsyta

A. Ursprungsbild B. Bakgrundsbild C. Bild på andra spåret D. Slutgiltig sammansatt bild

Skräpprojektionsyta (fyra punkter, åtta punkter och sexton punkter)

Använd dessa effekter om du vill använda en skräpprojektionsyta med fyra, åtta eller sexton justeringspunkter för mer detaljerad transparens. När du har använt effekten klickar du på knappen Redigera effekter på aktivitetspanelen. Klicka sedan på effektens namn för att visa handtagen för skräpprojektionsytan på monitorpanelen. Du justerar projektionsytan genom att dra i handtagen på monitorpanelen eller genom att dra värdena på aktivitetspanelen.

Fler hjälpavsnitt

[”Dölja oönskade objekt med en skräpprojektionsyta”](#) på sidan 161

Effekten Transparens för bildprojektionsyta

Transparens för bildprojektionsyta fastställer transparenta områden utifrån bildprojektionsytans värden för alfakanal och ljusstyrka. För att få förutsägbara resultat ska du välja en gråskalebild för bildprojektionsytan, om du inte vill förändra färger i klippet. Färger på bildprojektionsytan tar bort samma färgnivå från klippet som du skapar transparens i. Exempelvis vita områden i klippet som motsvarar röda områden på bildprojektionsytan visas blågröna (eftersom vitt i en RGB-bild består av 100 % rött, 100 % blått och 100 % grönt). Då rött också blir transparent i klippet behåller endast blå och gröna färger de ursprungliga värdena. Välj projektionsyta genom att klicka på inställningsknappen i vyn Effektegenskaper.



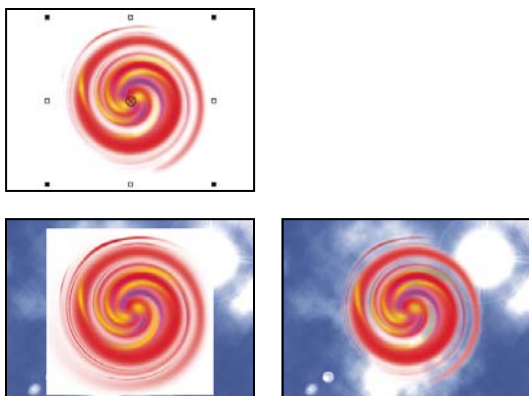
En stillbild som används som projektionsyta (till vänster) definierar transparenta områden i klippet som läggs ovanpå (i mitten) och bakgrundsklippet visas (till höger).

Alfa för projektionsyta Sammanfogar klipp med värdena för alfakanal för bildprojektionsytan.

Luma för projektionsyta Sammanfogar klipp med värdena för luminans för bildprojektionsytan.

Effekten Lumatransparens

Effekten Lumatransparens gör alla områden i ett lager med en angiven luminans eller ljusstyrka transparenta. Använd den här effekten om föremål som du vill använda för att skapa en projektionsyta har luminansvärden som skiljer sig mycket från bakgrunden. Om du till exempel vill skapa en projektionsyta för musiknoter på en vit bakgrund kan du göra de ljusare värdena transparenta, vilket innebär att de mörka musiknoterna blir de enda ogenomskinliga områdena.



Vit bakgrund i originalet (uppe och till vänster) tas bort med effekten Lumatransparens och sammanfogas över det underliggande lagret (till höger).

Tröskelvärde Anger intervallet för mörkare värden som är transparenta. Högre värden utökar transparensintervallet.

Brytfrekvens Ställer in opacitet för de ogenomskinliga områdena som skjutreglaget Tröskelvärde anger. Ju högre värde, desto större genomskinlighet.



Du kan även använda effekten Lumatransparens och du vill göra ljusa områden transparenta genom att ange inställningen Tröskel till ett lågt värde och Brytfrekvens till ett högt värde.

Transparens för ej röd

Med effekten Transparens för ej röd skapas genomskinlighet för gröna eller blå bakgrunder. Den här effekten liknar Transparens för blå skärm och Transparens för grön skärm, men den kan även användas för att blanda två klipp. Dessutom minskar Transparens för ej röd eventuell kantstrålning på ogenomskinliga objekt. Du kan använda Transparens för ej röd för att göra gröna skärmar genomskinliga när du vill styra en blandning eller när Transparens för blå skärm eller Transparens för grön skärm inte ger önskat resultat.

Du kan anpassa följande inställningar för Transparens för ej röd på aktivitetspanelen:

Tröskelvärde Anger den nivå av blått eller grönt som avgör vilka områden i klippet som blir genomskinliga. Dra reglaget för tröskelvärdet till vänster för att öka genomskinligheten. Använd alternativet Endast mask om du vill visa de svarta (genomskinliga) områdena när du drar reglaget för tröskelvärde.

Brytfrekvens Ställer in opacitet för de ogenomskinliga områdena som inställningen Tröskelvärde anger. Ju högre värde, desto större genomskinlighet. Dra åt höger tills det ogenomskinliga området ser ut som du önskar.

Överstrålning Tar bort blå eller grön överskottsfärg från kanterna på ogenomskinliga delar i ett klipp. Välj Ingen om du vill inaktivera överstrålning. Välj Grön eller Blå om du vill ta bort överskottskanter från en grön eller blå skärm.

Utgjämning Anger graden av kantutjämning för gränsen mellan genomskinliga och ogenomskinliga områden. Välj Ingen om du vill ha skarpa kanter utan kantutjämning. Detta alternativ är användbart när du vill behålla skarpa kanter, exempelvis i titlar. Välj Låg eller Hög för olika grader av utjämning.

Endast mask Visar bara klippets alfakanal. Svart representerar genomskinliga områden, vitt representerar ogenomskinliga områden och grått representerar delvis genomskinliga områden.



Du kan kombinera Transparens för ej röd med Transparens för blå skärm, Transparens för grön skärm eller Videomerge om du vill jämna ut områden som är svåra att göra genomskinliga.

Fler hjälpavsnitt

”Överläggning och genomskinlighet” på sidan 157

Effekten Ta bort projektionsyta

Effekten Ta bort projektionsyta tar bort färgkanter från klipp som förmultipliserats med en färg. Det är användbart när du kombinerar alfakanaler med fyllningstexturer från separata filer. Om du importerar film med en förmultipliserad alfakanal kanske du är tvungen att ta bort haloeffekter från en bild. Haloeffekter orsakas av stor kontrast mellan en bilds färg och bakgrundsfärgen (eller projektionsytans färg). Genom att ta bort eller förändra projektionsytans färg kan du ta bort haloeffekter.

Välj projektionsytans färg från menyn Typ av projektionsyta.

Effekten Transparens för RGB-differens (endast Windows)

Effekten Transparens för RGB-differens är en enklare version av effekten Frägrtransparens. Du kan använda den för att välja ett intervall av målfärgen, men du kan inte blanda bilden eller justera transparensen i gråtoner. Använd effekten Transparens för RGB-differens för scener som är starkt upplysta och inte innehåller skuggor eller för grova klippningar som inte behöver finjusteringar.

Färg Anger vilken färg i videon som görs transparent av masken.

Likhet Utökar eller minskar intervallet för målfärgen som ska göras genomskinligt. Intervallet utökas med högre värden.

Utgjämning Anger graden av kantutjämning för gränsen mellan genomskinliga och ogenomskinliga områden. Välj Ingen om du vill ha skarpa kanter utan kantutjämning. Detta alternativ är användbart när du vill behålla skarpa kanter, exempelvis i titlar. Välj Låg eller Hög för olika grader av utjämning.

Endast mask Visar bara klippets alfakanal. Svart representerar genomskinliga områden, vitt representerar ogenomskinliga områden och grått representerar delvis genomskinliga områden.

Skugga Lägger till 50 % grå, 50 % ogenomskinlig skuggförskjutning fyra pixlar nedåt och åt höger från de ogenomskinliga områdena i originalklippbilden. Det här alternativet fungerar bäst med enkel grafik, till exempel titlar.

Transparens för spårprojektionsyta

Effekten Transparens för spårprojektionsyta visar ett klipp (bakgrundsklipp) genom att annat (överliggande klipp) med hjälp av en tredje fil (projektionsyta), som skapar genomskinliga områden i det överliggande klippet. För denna effekt krävs två klipp och en projektionsyta, som alla finns i var sitt spår. Vita områden i projektionsytan är ogenomskinliga i det överliggande klippet, så att underliggande klipp inte syns igenom det. Svarta områden i projektionsytan är genomskinliga och grå områden är delvis genomskinliga.

Du kan skapa projektionsytor på olika sätt:

- Använd titelvyn om du vill skapa text eller former (använd endast gråskalebilder om du tänker skapa transparens med hjälp av luma-information), spara titeln och importera sedan filen som projektionsyta.
- Skapa en projektionsyta från ett klipp genom att använda någon av effekterna Videomerge, Automatisk transparens, Färgtransparens, Transparens för blå skärm, Transparens för grön skärm eller Transparens för ej röd. Välj sedan alternativet Endast mask för effekten.
- Du kan använda Adobe Photoshop Elements, Adobe Illustrator och Adobe Photoshop för att skapa en gråskalebild som du kan importera i Adobe Premiere Elements.

Transparens för spårprojektionsyta har följande inställningar:

Projektionsyta Visar de videospår som innehåller klipp som kan användas som projektionsytor. Välj ett spår i listan.

Sammanfattning användning Om du väljer Alfa för projektionsyta på den här snabbmenyn ställs projektionsytans genomskinlighet in baserat på dess alfakanal. Luma för projektionsyta ställer in genomskinligheten baserat på projektionsytans luminans eller intensitet.

Invertera Kastar om ordningen på bakgrunds- och förgrundsklippen.

Fler hjälpavsnitt

”Överläggning och genomskinlighet” på sidan 157

”Skapa transparens med effekten Transparens för spårprojektionsyta” på sidan 161

Konstnärliga effekter från NewBlue

Airbrush

Med effekten Airbrush skapar du en airbrusheffekt genom att jämna ut färger samtidigt som de skarpa kanterna bevaras.

Spray Här ställer du in bredden på airbrushmunstycket. Öka värdet för att blanda färger över större områden. Minska värdet för att detaljer i enskilda färger ska bli tydligare.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Färga

Med effekten Färga omvandlas bilden till svartvitt och sedan förbättras vissa områden med hjälp av en eller två färger som du anger. De områden som förbättras är de som innehåller en av de två färger du anger. Du kan ange de två färger som dominerar i bilden och justera hur mycket färg som används.

Om du bara vill använda en färg drar du värdet för styrka till 0 för den andra färgen.

Färg A och Färg B Ange de färger som dominerar i bilden. Använd pipetten för att välja färger direkt i bilden eller klicka på färgrutan om du vill välja en färg i Färgväljaren. Intensitet eller matthet påverkar inte resultatet, däremot är nyansen viktig. Du kan till exempel välja en mörkgrön eller ljusgrön färg och få samma resultat. Du kan anpassa färgen genom att klicka på färgrutan och ändra färgen i Färgväljaren.

Styrka A och Styrka B Styr den associerade färgens påverkan. Ju högre styrka på färgen, desto mer används den för att färga intilliggande nyanser.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Streckbild

Effekten Streckbild konverterar en bild till en serie punkter och streck på en enfärgad bakgrund.

Papper Anger bakgrundsfärgen. Använd pipetten för att välja en färg direkt i bilden eller klicka på färgrutan om du vill välja en färg i Färgväljaren.

Bläck Anger den bläckfärg som ska användas på strecken. Använd pipetten eller färgrutan för att välja en färg.

Täthet Anger med vilken känslighet strecken skapas. Dra längst åt vänster om du vill ha få eller inga streck. Dra åt höger så blir bilden alltmer ifylld med streck som fyller ut strukturerna.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Metallisk

Med effekten Metallisk målar du bilden så att den ser ut att vara gjord av metall. Du kan styra metallens färg, dess beteende och hur mycket den blandas med den ursprungliga bilden.

Färg Anger metallens färg. Använd pipetten för att välja en färg direkt i bilden eller klicka på färgrutan om du vill välja en färg i Färgväljaren.

Metall Anger hur mycket metall som blandas in i bilden. Använd detta tillsammans med kontrollen Bild för att skapa en bra blandning mellan metallen och den ursprungliga bilden.

Bild Anger hur mycket av den ursprungliga bilden som blandas med metallen. Om du blandar metall med de ursprungliga färgerna skapas ett mer attraktivt resultat. Öka både Metall och Bild för att öka intensiteten.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Pastellskiss

Med effekten Pastellskiss dämpas färgerna och skarpa linjer ritas längs kanterna, vilket får bilden att se ut som om den ritats med pastellfärger.

Täthet Anger med vilken känslighet linjerna skapas. Dra till vänster för att minska antalet linjer och till höger för att öka antalet.

Blanda Anger hur den ursprungliga bilden ska blandas med den skissade bilden. Dra till höger om du vill att mer av den ursprungliga bilden ska synas. Dra till vänster om du vill få ett mer skissartat utseende.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Filmeffekter från NewBlue

Gammal film

Effekten Gammal film får videon att se ut som en gammal film, med repor, skakningar och kornighet som du kan justera för bästa resultat.

Skador Anger mängden skador på filmen, inklusive slitage och repor.

Färg-sepia-svartvitt Förändrar filmens färg från färg till svartvitt via en sepiatoning.

Skakningar Styr mängden kameraskakningar i scenen.

Slitage Anger typ av filmslitage. Använd detta tillsammans med Skador.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Rörelseeffekter från NewBlue Effektelement

Aktiv kamera

Med effekten Aktiv kamera simuleras alla möjliga kameraflyttningar, från darriga handtagningar och kraftiga stötar till jämna tagningar i rörelse.

Vågrätt Anger mängden rörelse längs den vågräta axeln (sida till sida).

Lodrätt Anger mängden rörelse längs den lodräta axeln (uppåt och nedåt).

Beskär Förstörar bilden så att den inte klipps av i kanterna på grund av kamerarörelser. Beroende på inställningarna för Vågrätt och Lodrätt drar du den här kontrollen precis så mycket som behövs för att dölja alla bildkanter.

Hastighet Anger den hastighet med vilken kameran rör sig från en position till en annan.

Skakningar Anger hastighet och intensitet för slumpmässiga skakningar när kameran rör sig från en position till en annan.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Jordbävning

Med effekten Jordbävning återskapas det kaos som jordbävningar ger upphov till genom att bilden flyttas, roteras och görs suddig, vilket simulerar en skakig kamera.

Styrka Anger rörelsens styrka. Dra till vänster för små rörelser. Dra längst bort till höger för att få största möjliga rörelse.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Skevningsenergi

Med effekten Skevningsenergi vrider bilden med en skevningsoskärpa på två axlar. Tänk dig en rad med böcker, som lutar åt höger, i en hylla. Om du knuffar dem åt vänster lutar de alla åt vänster istället. Med skevningseffekten kan du öka eller minska skevningen (vinkeln) på den första bilden och sedan görs bilden suddig i skevningens riktning.

Vågrät skevning Anger den vågräta skevningen. När bilden skevas vågrätt blir den allt suddigare i kanterna efterhand som den flyttas upp från skevningens mittpunkt.

Lodrat skevning Anger den lodräta skevningen. När bilden skevas lodrätt blir den allt suddigare upp- och nedtill efterhand som den flyttas ut från skevningens mittpunkt.

Vinkel Roterar skevningens suddighet i grader.

Mittpunkt Anger mittpunkten för skevningens suddighet.

Blanda Anger mängden oskärpa som ska blandas in i bilden. Dra hela vägen till vänster om du inte vill ha någon oskärpa alls. Dra till höger om du vill öka procenttalet för oskärpa tills den ursprungliga bilden har ersatts helt av den suddiga bilden.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Zoomningsoskärpa

Effekten Zoomningsoskärpa simulerar en kamerazoomning i en bild och lägger till rörelseoskärpa, som du kan justera uppåt eller nedåt för bästa resultat.

Zoom Anger zoomningens storlek. Dra till höger om du vill öka förstoringen. Efterhand som du ökar skapas en oskärpa som börjar i den ursprungliga bilden och utökas till den förstörade versionen av bilden.

Blanda Anger mängden oskärpa som ska blandas in i den skarpa bilden. Om du drar Blanda hela vägen till vänster försvinner oskärpan. Dra till höger om du vill öka procenttalet för oskärpa tills den ursprungliga bilden har ersatts helt av den suddiga bilden.

Mittpunkt Anger zoomningens ursprung.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

NewBlue – Effekten Tecknad serie

NewBlue-effekten Cartoonr Plus är den senaste effekten som du kan använda på filmklipp i Adobe Premiere Elements. Använd effekten Tecknad serie om du vill att filmklippen ska likna en tecknad serie. Med den här effekten kan du få ett vanligt filmklipp att likna tecknad film.

Du kan anpassa effekten med dess olika parametrar.

Täthet Styr hur många streck som ritas. Med det lägsta värdet ritas bara de enklaste och mest uppenbara strecken.

Rensa Tar bort smuts och brus mellan strecken.

Bredd Anger streckens bredd. Om du ökar värdet ökar streckens totala bredd.

Använda effekter

Mix Avgör intensiteten på de svarta streck som blandas in i bilden. Öka värdet om du vill ha heldragna svarta streck.

Lager Avgör det antal färglager som används för att färglägga bilden. Ange ett lågt värde om du vill ha breda, distinkta lager. Öka värdet om du vill blanda samman färgerna till en kontinuerligt skiftande palett.

Utjämn Styr lagerkanternas jämnhet. Låga värden ger skarpa lagerkanter med hög upplösning. Höga värden anger att lagren går in och ut ur bildstrecken.

Skärpa Ökar skärpan på lagerkanterna. Vid högre värden skapas en hård, skarp effekt.

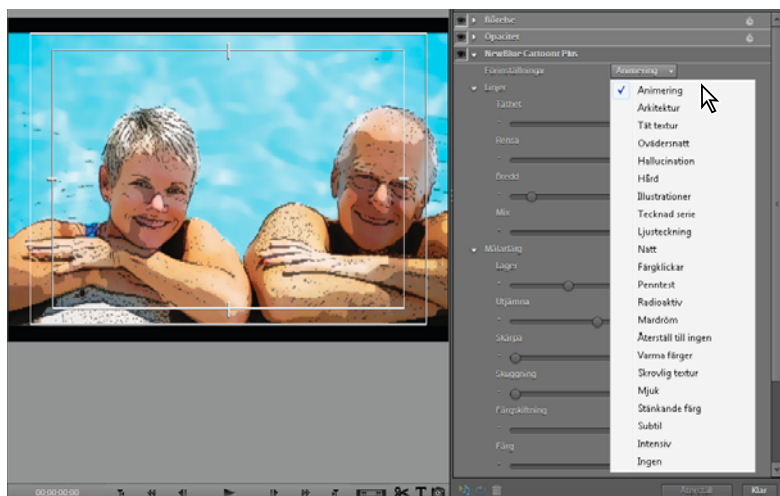
Skuggning Läger till en skuggning runt kanten på objekt i bilden, så att den ser mer dramatisk ut.

Färg Anger färgmättnaden. Om du minskar värdet skapas en monokrom bild. Öka värdet om du vill ha klara färger.

Ljusstyrka Anger bildens övergripande ljusstyrka.

Kontrast Ökar kontrasten mellan mörka och ljusa områden i bilden.

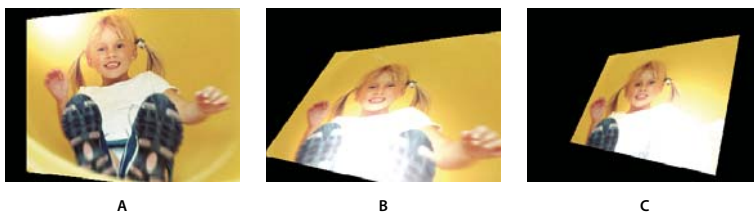
Blanda Blandar den ursprungliga bilden med den tecknade. Minska värdet om du vill att bilden ska ligga närmare originalet. Öka värdet om du vill ha en mer tecknad effekt.



Perspektiv

Enkel 3D

Med effekten Enkel 3D kan du manipulera ett klipp i ett tänkt tredimensionellt utrymme. Du kan rotera klippet runt vågräta och lodräta axlar och flytta det mot eller från dig. Du kan även skapa en speglande högdager, som ger intryck av att ljuset reflekteras från en roterad yta. Ljuskällan för den speglande högdagern är alltid ovanför, bakom och till vänster om betraktaren. Eftersom ljuset kommer från ovan måste klippet lutas bakåt för att reflektionen ska uppstå. Speglande högdagrar ger tredimensionella bilder ett mer realistiskt utseende.



A. Vågrät rotation

B. Vågrät rotation och lodrät rotation C. Vågrät rotation, lodrät rotation och avstånd

Vågrät rotation Styr den vågräta rotationen (rotation runt en lodrät axel). Du kan rotera förbi 90° om du vill visa klippets baksida, som är en spegelbild av framsidan.

Lodrät rotation Styr den lodräta rotationen (rotation runt en vågrät axel).

Avstånd till bild Anger klippets avstånd från betraktaren. När avståndet ökar dras klippet tillbaka.

Speglande högdager Läger till en ljusglimt som reflekteras på det roterade lagrets yta, som om ett ljus uppifrån lyser på ytan. När Förhandsgranska som tråddram är aktiverat anges den speglade högdagen med ett rött plustecken (+) om den inte syns i lagret (högdagens centrum korsar inte klippet) och med ett grönt plustecken (+) om högdagen syns. Du måste skapa en förhandsgranskning för att effekten Speglande högdager ska visas på monitorpanelen.

Förhandsgranskning Ritar en kontur av det tredimensionella klippet. Eftersom det kan ta lång tid att bearbeta ett klipp tredimensionellt återges konturen snabbt, så att du kan justera kontrollerna och få den rotation du vill ha. Avmarkera Förhandsgranskning när du är klar med konturklippet om du vill se det slutgiltiga resultatet.

Alfaavfasning

Med effekten Alfaavfasning läggs en fasad kant och ljus till i klippets alfakonturer, vilket ofta ger tvådimensionella element ett tredimensionellt utseende. (Om klippet inte har någon alfakanal eller om alfakanalen är helt ogenomskinlig används effekten på klippets kanter.) Den kant som skapas med den här effekten är lite mjukare än den som skapas med effekten Avfasade kanter. Den här effekten fungerar bra med text som innehåller en alfakanal.

Avfasade kanter

Effekten Avfasade kanter ger ett mejslat, upplyst tredimensionellt utseende till ett klippets kanter. Kantens placering bestäms av källklippets alfakanal. Till skillnad från Alfaavfasning blir kanterna som skapas med den här effekten alltid rektangulära, så klipp vars alfakanaler inte är rektangulära får inte rätt utseende. Alla kanter har samma tjocklek.

Skugga

Med effekten Skugga läggs en skugga till bakom klippet. Formen på denna skugga avgörs av klippets alfakanal. Till skillnad från de flesta andra effekter kan du med Skugga skapa en skugga som ligger utanför klippets gränser (storleken på klippets källa).

Eftersom alfakanalen används i Skugga fungerar effekten bra med 32-bitars filer från ritprogram och 3D-återgivningsprogram med stöd för alfakanalen.

Obs! Skugga fungerar bäst när det är den sista effekten som återges, och du bör därför lägga till den här effekten sist. Du kan skapa en realistisk skugga på animerade klipp genom att använda och animera den rörliga eller grundläggande 3D-effekten innan du använder skuggan.

Förvandla pixlar

Fasett (endast Windows)

Med effekten Fasett samlas pixlar med liknande färgvärden ihop i celler, vilket ger en målerisk effekt. Du kan inte använda nyckelrutor i den här effekten.

Återgivning

Blixt

Med Ljuseffekt kan du skapa blixtar och andra elektriska effekter, bland annat en så kallad Jakobs stege (en energistråle som går mellan två metallstavar, en effekt som ofta ses i Frankenstein-filmer) mellan två angivna punkter i ett klipp. Effekten Blixt animeras automatiskt utan nyckelrutor över klippets tidsomfång.

Startpunkt, Slutpunkt Anger var blixten börjar och slutar.

Segment Anger antalet segment som utgör den huvudsakliga blixten. Högre värden ger fler detaljer, men gör rörelsen mindre jämn.

Amplitud Anger storleken på blixstens vågrörelser som en procentandel av lagerbredden.

Detaljnivå, Detaljamplitud Anger hur mycket detaljer som läggs till i blixten och eventuella förgreningar. De vanligaste värdena för Detaljnivå ligger mellan 2 och 3. Ett vanligt värde för Detaljamplitud är 0,3. Högre värden än så för dessa är bäst för stillbilder, eftersom animeringar ofta blir mörkare med höga värden.

Förgreningar Anger hur många förgreningar som ska visas i blyxtsegmentens ändar. Värdet 0 ger inga förgreningar och värdet 1,0 ger förgreningar vid varje segment.

Fler förgreningar Anger mängden förgreningar som ska utgå från förgreningarna. Högre värden ger trädliknande blixtar.

Förgreningsvinkel Anger storleken på vinkeln mellan en förgrening och huvudblixten.

Längd på förgreningssegment Anger längden för varje förgreningssegment som en fraktion av snittlängden för segmenten i blixten.

Förgreningssegment Anger det maximala antalet segment för varje förgrening. Om du vill skapa långa förgreningar anger du höga värden både för förgreningssegmentets längd och för förgreningssegmenten.

Förgreningsbredd Anger snittbredden för varje gren som en fraktion av blixstens bredd.

Justera följande kontroller för effekten Blixt:

Hastighet Anger hur snabbt blixten rör sig i vågor.

Stabilitet Avgör hur nära den linje, som anges av start- och slutpunkterna, blixten böljar. Med lägre värden håller sig blixten nära linjen, och med högre värden svänger den kraftigt fram och tillbaka. Använd Stabilitet med Dragningskraft om du vill simulera den så kallade Jakobs stege-effekten och sedan få blixten att gå tillbaka till en plats längs startlinjen när den har dragits i dragningskraftens riktning. Om värdet för Stabilitet är för lågt kan inte blixten sträckas ut i en båg innan den går tillbaka, och om värdet är för högt studsar blixten omkring.

Fast slutpunkt Avgör om blixstens ändpunkt ska ligga fast på ett ställe. Om den här kontrollen inte är markerad böljar blixten ända runt slutpunkten.

Bredd, Breddvariation Anger bredden för huvudblixten samt hur mycket bredden i de olika segmenten kan variera. Ändringar i bredd sker slumpvis. Värdet 0 ger inga breddändringar och värdet 1 ger maximala breddändringar.

Kärnans bredd Anger bredden för innerglöden enligt värdet för Färg på insida. Värdet för Kärnans bredd står i relation till blixstens totala bredd.

Färg på utsida, Färg på insida Anger de färger som ska användas för blixstens ytter- och innerglöd. Eftersom effekten Blixt lägger till dessa färger ovanpå befintliga färger i kompositionen ger primärfärger ofta bäst resultat. Ljusa färger blir ofta mycket ljusare och ibland vita, beroende på intensiteten hos färgerna under.

Dragningskraft, Dragningsriktning Ange styrka och riktning för den kraft som drar blixten. Använd kontrollen Dragningskraft tillsammans med kontrollen Stabilitet om du vill skapa en Jakobs stege-effekt.

Startvärde Anger en startpunkt för slumpgenerering av de blytseffekter du har angett. Eftersom slumpmässiga blytrörelser kan störa andra klipp eller lager kan du starta slumpgenereringen vid en annan punkt genom att ange ett annat värde för Startvärde, vilket ändrar blystens rörelse.

Blandningsläge Anger hur blysten läggs till i lagret.

Simulering Styr blytsgenereringen bildruta för bildruta. Om du markerar alternativet Kör igen vid varje bildruta omgenereras blysten vid varje bildruta. Om du vill att blysten alltid ska se ut på samma sätt vid varje bildruta varje gång du kör den bör du inte markera den här kontrollen. Om du markerar den här kontrollen kan återgivningstiden öka.

Ramp

Med effekten Ramp skapas en färgövertoning som blandas med det ursprungliga klippinnehållet. Skapa linjära eller radiella ramper och variera rampernas plats och färger över tid. Använd egenskaperna för start och slut för att ange start- och slutpositioner. Använd kontrollen Rampspridning om du vill sprida rampfärgerna och undvika ränder.

Obs! Oftast går det inte så bra att sända ramper. Tydliga ränder uppstår eftersom sändningens krominanssignal inte har tillräcklig upplösning för att återskapa rampen jämnt. Med kontrollen Rampspridning sprids rampfärgerna och de ränder som kan uppfattas av ögat försvinner.

Fler hjälpavsnitt

”Generera” på sidan 175

Videostabilisering

Stabilisering

Stabiliseringseffekten avlägsnar oönskade kameraskakningar genom att analysera videobilden och spårningsobjekt i bilden. Om hela bilden plötsligt flyttas kompenserar effekten för rörelsen genom att flytta bilden i motsatt riktning och på så sätt motverkas skakningen. Du kan ange graden av utjämning. När effekten flyttar bilden blir filmen tom på en sida. Ange hur utrymmet ska fyllas ut genom att använda Bakgrund - Använd original, zoomning eller båda alternativen.

Utgjämning Ange grad av stabilisering. När effekten är helt neddragen tas endast de minsta skakningarna och vibrationerna bort. När den är maximerad hålls kamerarörelserna stabila under en lång tidsperiod. Om kamerarörelsen är medveten (till exempel panorering över en scen) kan ett högt inställt värde få effekten att avlägsna rörelsen. Därmed är det viktigt att ställa in lämplig utjämning för varje scen.

Bakgrund - Använd original Fyller i tomma utrymmen med originalvideobilden. Det här alternativet fungerar bäst för små rörelser.

Zoom Förstorar bilden så att tomma utrymmen fylls ut. Ju mer stabilisering som krävs (ju skakigare originalbilden är), desto mer bör du zooma in för att kompensera.

Korrigerig - Begränsa till zoom Förhindrar att stabiliseringen rör sig längre ut än kanterna på den förstörade (inzoomade) bilden. Det här alternativet inaktiverar stabilisering när den når kanten, eftersom det inte möjliggör fullständig rörelsekompensering. Använd det här alternativet om du vill säkerställa att kanterna aldrig visas.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Stilisera

Alfaglöd

Med effekten Alfaglöd läggs färg till runt kanterna i en maskerad alfakanal. Du kan ange att en enskild färg ska tonas ut eller ändras till en annan färg när den rör sig bort från kanten.

Glöd Styr hur långt färgen sträcker sig från alfakanalens kant. En högre inställning ger större glöd (och kan ge väldigt långsam behandling före uppspelning eller export).

Ljusstyrka Styr glödens inledande opacitet.

Startfärg Visar den aktuella glödfärgen. Klicka på färgrutan om du vill välja en annan färg.

Slutfärg Gör det möjligt att lägga till ännu en färg i glödens ytterkant.

Tona ut Anger om färgerna ska tonas ut eller inte.

Färgrelief

Effekten Färgrelief ger objektkanter i klippet skärpa utan att någon av klippets ursprungliga färger påverkas.

Riktning Anger den synbara riktning som högdagerkällan lyser i, i grader. Med inställningen 45° faller skuggan i nordöstlig riktning.

Relief Anger reliefens synbara höjd i pixlar. Inställningen för Relief styr i själva verket den maximala bredden hos kanter med högdagrar.

Kontrast Anger skärpan på klippinnehållets kanter. Vid lägre värden syns effekten bara vid distinkta kanter. Om du ökar inställningen blir högdagern mer påtaglig.

Blanda med original Lägger till en procentandel av det ursprungliga källklippet i slutresultatet.

Relief

Effekten Relief ger skärpa åt objektkanter i klippet samt undertrycker färger. Effekten ger även kanterna högdager från en viss vinkel.

Riktning Anger den synbara riktning som högdagerkällan lyser i, i grader. Med inställningen 45° faller skuggan i nordöstlig riktning.

Relief Anger reliefens synbara höjd i pixlar. Inställningen för Relief styr i själva verket den maximala bredden hos kanter med högdagrar.

Kontrast Anger skärpan på klippinnehållets kanter. Vid lägre värden syns effekten bara vid distinkta kanter. Om du ökar inställningen blir högdagern mer påtaglig.

Blanda med original Lägger till en procentandel av det ursprungliga källklippet i slutresultatet.

Hitta konturer

Med effekten Hitta konturer kan du identifiera de områden i klippet som har markanta övergångar och förstärka konturerna. Konturerna kan visas som mörka linjer mot en vit bakgrund eller färgade linjer mot en svart bakgrund. När effekten Hitta konturer används ser klippet ofta ut som skisser eller fotonegativ av originalet.

Invertera Inverterar klippet efter att konturerna har identifierats. När Invertera inte är markerat visas konturerna som mörka linjer mot en vit bakgrund. När Invertera är markerat visas konturerna som ljusa linjer mot en svart bakgrund.

Blanda med original Läger till en procentandel av det ursprungliga källklippet i slutresultatet.

Mosaik

Med effekten Mosaik fylls ett lager med enfärgade rektanglar. Detta är användbart om du vill skapa ett mycket pixeliserat klipp.

Vågräta/Lodräta block Anger antalet mosaikblock i varje riktning.

Skarpa färger Ger varje platta samma färg som pixeln i dess mitt i det opåverkade klippet. Annars får plattorna den genomsnittliga färgen i motsvarande område i det opåverkade klippet.

Brus

Med effekten Brus ändras pixelvärdena slumpmässigt i hela klippet.

Brusmängd Anger mängden brus och därmed mängden förvrängning genom slumpmässig förskjutning av pixlarna. Intervallet är 0 % (ingen effekt) till 100 % (klippet kanske inte går att känna igen).

Brustyp Ändrar värdena för rött, grönt och blått slumpmässigt och individuellt för klippets pixlar när Använd färgbrus är markerat. Annars läggs samma värde till i alla kanaler.

Begränsa Avgör om bruset får pixelfärgerna att begränsas. När en pixels färgvärde blir så stort som det kan bli gör Begränsa att värdet stannar där. Om den här funktionen inte är aktiv räknas färgvärdet om eller startar igen vid lägre värden. Om Begränsa är markerat går det att känna igen klippet även vid 100 % brus. Om du vill ha ett helt slumpstyr klipp stänger du av Begränsa och aktiverar Använd färgbrus.

Replikering

Med effekten Replikering delas skärmen upp i plattor, och hela klippet visas i varje platta. Ange antalet plattor per kolumn och rad genom att dra skjutreglaget.

Solarisera

Med effekten Solarisera skapas en blandning mellan ett negativt och ett positivt klipp så att klippet ser ut att omges av en gloria. Den här effekten ger samma resultat som om du kort exponerar ett negativ för ljus under framkallningen.

Stroboskop

Med effekten Stroboskop läggs en aritmetisk effekt till i klippet vid regelbundna eller slumpmässiga intervall. Till exempel kan klippet var femte sekund bli helt vitt under en tiondels sekund, eller så kan klippets färger inverteras vid slumpmässiga intervall.

Stroboskopfärg Anger stroboskopets färg. Klicka på den vita rutan för att välja en färg från Färgväljaren eller använd pipetten för att välja en färg från klippet.

Blanda med original Anger effektens intensitet. Med värdet 0 visas effekten med full intensitet. Högre värden minskar effektens intensitet.

Stroboskoplängd Anger hur länge stroboskopeffekten varar i sekunder.

Stroboskopperiod Anger tiden i sekunder mellan starterna för på varandra följande stroboskopeffekter. Om Stroboskoplängd till exempel har ställts in på 0,1 sekunder, och Stroboskopperiod har ställts in på 1,0 sekunder, pågår effekten under 0,1 sekund för att sedan försvinna i 0,9 sekunder. Om det här värdet är lägre än värdet för Stroboskoplängd är stroboskopeffekten konstant.

Sannolikhet för slumpmässigt stroboskop Anger sannolikheten för att någon bildruta i klippet ska få stroboskopeffekt, vilket ger skenet av en slumpmässig effekt.

Stroboskop Anger hur effekten används. Alternativet Använd endast på färg ger stroboskopeffekt på alla färgkanaler. Med Gör lagret genomskinligt blir klippet genomskinligt när stroboskopeffekten används.

Stroboskopoperator Anger vilken aritmetisk operator som ska användas när Använd endast på färg är markerat på menyn Stroboskop. Standardinställningen är Kopiera.

Startvärde Ljuseffekterna fungerar slumpvis.

Texturera

Med effekten Texturera kan du få klippet att se ut som om det har ett annat klipps textur. Du kan till exempel få ett klipp av ett träd att se ut som om det har samma textur som tegelstenar samt styra texturdjupet och den synbara ljuskällan.

Texturlager Ange källan för den textur som du vill använda i listan över videospår på snabbmenyn. Om du vill visa texturen utan att se det klipp som används för texturen anger du opaciteten för texturklippet till noll. Om du vill inaktivera texturen väljer du Ingen.

Ljusriktning Ändrar riktningen för ljuskällan, vilket innebär att skuggornas placering och djup ändras.

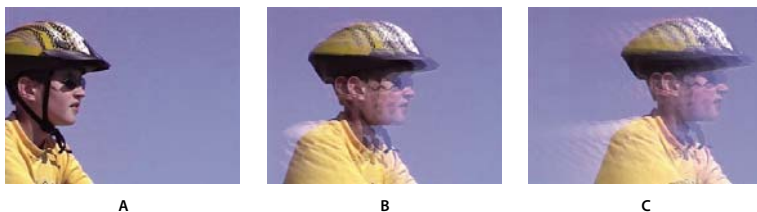
Texturkontrast Anger texturens intensitet. Lägre inställningar minskar mängden synlig textur.

Texturplacering Anger hur effekten används. Med Upprepa textur används texturen upprepade gånger över klippet. Med Centrera textur placeras texturen i mitten av klippet. Med Töj textur för att passa anpassas texturen efter det markerade klippets mått.

Tid

Eko

Effekten Eko kombinerar en bildruta med föregående bildrutor från samma klipp. Effekten kan användas på många olika sätt, från enkla visuella ekon till strimmiga och suddiga effekter. Den här effekten syns bara när klippet innehåller rörelse. Som standard ignoreras alla effekter du har lagt till tidigare när du använder effekten Eko.



Eko

A. Originalklipp B. Klipp med låga ekovärden C. Klipp med ökat antal ekon

Ekotid Anger tiden mellan ekon i sekunder. Negativa värden skapar ekon från tidigare bildrutor och positiva värden skapar ekon från kommande bildrutor.

Antal ekon Anger antalet bildrutor som ska kombineras för effekten Eko. Om till exempel två ekon har angetts skapas ett nytt klipp av [aktuell tid], [aktuell tid + ekotid] och [aktuell tid + 2 x ekotid].

Inledande intensitet Anger intensiteten för den inledande bildrutan i ekosekvensen. Om värdet till exempel har angetts till 1 kombineras den första bildrutan med full intensitet. Om värdet är 0,5 kombineras den första bildrutan med halv intensitet.

Minskning Anger intensitetsförhållandet för efterföljande ekon. Om Minskning till exempel har värdet 0,5 blir det första ekot hälften så intensivt som den inledande intensiteten. Det andra ekot blir sedan hälften av det, d.v.s. 0,25 gånger den inledande intensiteten.

Ekooperator Anger vilka operationer som ska utföras mellan ekon. Med *Lägg till* kombineras ekona genom att deras pixelvärden läggs ihop. Om startintensiteten är för hög kan det här läget snabbt bli överladdat så att vita strimmor bildas. Ställ in Inledande intensitet på 1,0 per antal ekon och Minskning på 1,0 om du vill att ekona ska blandas jämnt. Med *Maximal* kombineras ekona genom att det största pixelvärdet tas från alla ekon. Med *Minimal* kombineras ekona genom att det minsta pixelvärdet tas från alla ekon. Med *Raster* emuleras kombinationen genom att ekona skjuts in mellan varandra optiskt. Detta liknar Lägg till, men effekten överladdas inte lika snabbt. Med *Sammansatt i bakände* används ekonans alfakanaler för att sammanfoga dem bakände mot framände. Med *Sammansatt i framände* används ekonans alfakanaler för att sammanfoga dem framände mot bakände. *Blanda* kombinerar ekovärdena genom att beräkna värdenas medelvärde.

Tid för färgreduktion

Effekten Tid för färgreduktion ändrar bildrutefrekvensen för ett klipp till en frekvens du anger. Du kan använda funktionen för att sakta ned ett klipp med 30 fps till 24 fps för att få en filmliknande effekt, sakta ned det till 18 fps för att efterlikna ryckigheten i gamla hemmaffilmer eller sakta ned det ännu mer för att få en stroboskopeffekt.

Omforma

Kameravy (endast Windows)

Med effekten Kameravy kan du förvränga ett klipp genom att simulera en kamera som visar motivet i olika vinklar. Genom att styra kamerans läge kan du förvränga bildens form.

Latitud Flyttar kameran lodrätt. Den här effekten gör att klippet ser ut att vändas lodrätt.

Longitud Flyttar kameran vågrätt. Den här effekten gör att klippet ser ut att vändas vågrätt.

Rullning Rullar kameran så att klippet ser ut att rotera.

Zoomningsavstånd Ändrar kameraobjektivets zoomningsavstånd. Kortare avstånd ger vidare vyer, och längre zoomningsavstånd ger snävare vyer på närmre håll.

Avstånd Anger avståndet mellan kameran och klippets mitt.

Zoom Förstorar eller förminskar visningen av klippet.

Fyllningsfärg Anger bakgrundsfärg.

Fyll alfakanal När det här alternativet är markerat blir bakgrunden genomskinlig (användbart om klippet med effekten ligger ovanpå ett annat). Om du vill gå till det här alternativet från egenskapsvyn klickar du på knappen Inställningar  till höger om effektens namn.

Klipp av (endast Windows)

Med effekten Klipp av kan du trimma rader av pixlar från klippets kanter och ersätta de trimmade områdena med en angiven bakgrundsfärg. Om du vill att det trimmade klippet ska återfå sin originalstorlek automatiskt i Adobe Premiere Elements använder du effekten Beskär i stället för Klipp av.

Vänster, Uppifrån, Höger, Nedifrån Beskär varje kant av klippet separat.

Fyllningsfärg Anger den färg som ersätter de trimmade områdena. Standardfärgen är svart.

Enheter Anger de enheter som används i skjutreglagen, antingen i pixlar eller i procentandelar av bildrutorna. Klicka på knappen Inställningar till höger om effektnamnet om du vill ställa in enheter.

Beskär

Med effekten Beskär kan du trimma rader av pixlar från ett klippets kanter, och om du markerar alternativet Zoom återfår det trimmade klippet automatiskt sin originalstorlek. Använd skjutreglagen om du vill beskära varje kant av klippet för sig. Du kan beskära med pixlar eller med en procentandel av klippet.

Kantludd

Med effekten Kantludd läggs en mörkare avfasning med mjukt fokus till ett klippets kanter. Om du vill justera bredden på luddet drar du reglaget för Mängd till vänster eller höger.

Vänd vågrätt

Med effekten Vänd vågrätt vänds alla bildrutor i ett klipp från vänster till höger, men klippet spelas fortfarande upp framåt.

Håll kvar vågrätt (endast Windows)

Med Håll kvar vågrätt skevas bildrutorna till vänster eller höger. Effekten liknar inställningen för vågrät justering på tv-apparater. Använd skjutreglaget för att styra klippets lutning.

Rullning

Med effekten Rullning kan du rulla ett klipp till vänster eller höger, uppåt eller nedåt, som om klippet satt på en cylinder.

Vänd lodrätt

Med effekten Vänd lodrätt vänds ett klipp upp och ned. Du kan inte använda nyckelrutor i den här effekten.

Håll kvar lodrätt (endast Windows)

Med effekten Håll kvar lodrätt rullas klippet uppåt. Effekten liknar funktionen för vertikal justering på tv-apparater. Du kan inte använda nyckelrutor i den här effekten.

Videomerge

Effekten Videomerge bestämmer automatiskt det valda klippets bakgrund och gör den transparent. Video eller bildklipp i spåren nedanför det blir synliga genom de områden som är transparenta. Om du vill att en annan färg ska bli transparent väljer du alternativet för att välja färg och väljer en annan färg i klippet.

För bäst resultat ska du göra följande när du filmar en video som du vill använda transparens för:

- Skapa en stark (helst mörk eller mättad), jämn och enhetlig färg som du filmar mot.
- Se till att bakgrunden är starkt och jämnt belyst för att undvika skuggor.
- Undvik hudfärg och -nyanser som påminner om motivets kläder eller hårfärg. (I annat fall blir hud, kläder eller hår också transparent.)

Alternativ för Videomerge

Välj färg Klicka här om du vill ange en annan färg som transparent.

Färg Klicka på färgrutan om du vill välja en ny färg från Färgväljaren, eller klicka på pipetten och klicka på en färg i klippet. Om du vill använda det här alternativet väljer du först Välj färg.

Förinställningar Välj mellan Mjuk, Normalt eller Detaljerad om du vill ange mjukheten på transparensens kanter.

Tolerans Anger det färgintervall som avgör vilka områden i klippet som blir genomskinliga. Genom att dra skjutreglaget åt höger ökas färgintervallet så att liknande färger blir genomskinliga.

Invertera val Inverterar färgerna, lämnar den angivna färgen intakt och gör alla andra färger transparenta. Använd det här alternativet om du vill skapa en mask där bakgrundsvideon är synlig genom formen på vad du har i förgrunden.

Fler hjälpaavsnitt

[”Skapa transparens med Videomerge”](#) på sidan 159

[”Överläggning och genomskinlighet”](#) på sidan 157

Ljudeffekter

Balans

Med effekten Balans kan du styra de relativa volymerna i vänster- och högerkanalerna. Positiva värden ökar den högra kanalens dominans, och negativa värden ökar den vänstra kanalens dominans. Du kan använda detta för att kompensera, exempelvis om ljudet från en kanal dränker de andra kanalerna.

Bas

Med effekten Bas kan du öka eller minska lägre frekvenser (200 Hz och lägre). Förstärkning anger med hur många decibel de lägre frekvenserna ska ökas.

Kanalvolym

Med effekten Kanalvolym kan du styra volymen för varje kanal i ett stereoklipp eller -spår för sig. Med Kanalvolym minskas inte volymen på en kanal automatiskt om du ökar volymen på en annan, till skillnad från effekten Balans. Du kan till exempel använda detta för att öka volymen på en röst i vänster kanal, utan att volymen på en röst i höger kanal påverkas. Varje kanals nivå mäts i decibel.

Fördröjning

Med effekten Fördröjning läggs ett eko av ljudklippet till och spelas upp efter en viss tid.

Fördröjning Anger hur lång tid det ska gå innan ekot spelas upp. Det högsta värdet är 2 sekunder.

Feedback Anger en procentandel av den fördröjda signalen som ska läggas till igen i fördröjningen så att flera fördröjda ekon skapas.

Mix Styr mängden eko.

DeNoiser (endast Windows)

Med effekten DeNoiser identifieras och raderas bandbrus. Använd den här effekten om du vill ta bort brus från analoga ljudinspelningar, till exempel inspelningar på kassettband. Klicka på triangeln bredvid knappen Anpassad installation om du vill se följande alternativ:

Freeze Stoppar uppskattningen av brusgolv vid det aktuella värdet. Använd den här kontrollen om du vill hitta brus som kommer och går i ett klipp.

Reduction Anger hur mycket brus som ska tas bort inom ett intervall på -20 till 0 dB.

Offset Anger ett förskjutningsvärde mellan det automatiskt identifierade brusgolvet och det värde som du anger. Detta begränsas till ett intervall mellan -10 och +10 dB. Förskjutningen ger extra kontroll när den automatiska avbrusningen inte räcker.

Dynamics (endast Windows)

Med effekten Dynamics är det lättare att ta bort oönskat bakgrundsbrus, få balans i det dynamiska omfånget och minska ljudbortfall eller förvrängning vid för stor förstärkning. Klicka på triangeln Custom Setup för att öppna följande kontroller:

AutoGate (automatisk miniminivå) Anger nivån (i dB) som den inkommande signalen måste överskrida. Signaler under den här nivån hörs inte. Använd den här kontrollen om du vill ta bort oönskade bakgrundsljud, till exempel bakgrundsbrus i en röstpåläggning.

Compressor Anger nivån (i dB) vid vilken kompression inträffar samt kompressionens frekvens (upp till 8:1). Funktionen styr även *attack time* (den tid det tar för kompressorn att svara) och *release time* (den tid det tar för ökningen att återgå till ursprungsnivån när signalen faller under tröskeln). Kontrollen Makeup justerar utgångsnivån för att kompensera för ökningsförlusten som orsakats vid komprimeringen. Använd kontrollerna för Compressor för att öka volymen på låga ljud, minska volymen på höga ljud eller bådadera.

Expander Reducerar alla signaler under det angivna tröskelvärdet till det angivna förhållandet. Resultatet liknar kontrollen Gate, men den är mer avancerad.

Limiter Anger maxnivån för signaler, mellan -12 och 0 dB. Signaler som överskrider tröskelvärdet reduceras till tröskelnivån.

Fyll vänster, Fyll höger

Effekten Fyll vänster duplicerar informationen i ljudklippets vänstra kanal och placerar den i den högra kanalen, samtidigt som informationen från originalklippets högra kanal ignoreras. Effekten Fyll Höger duplicerar informationen i den högra kanalen och placerar den i den vänstra kanalen, samtidigt som den befintliga informationen från den vänstra kanalen ignoreras. Du kan till exempel använda den här effekten på material som har spelats in med en monomikrofon till bara en kanal på en videokamera, så att talarens röst utökas från en kanal till båda.

Högpas, Lågpas

Med effekten Högpas tas frekvenser under den angivna frekvensen för Brytfrekvens bort. Använd den för att minska lågfrekventa brus och störningar.

Med effekten Lågpas tas frekvenser över den angivna frekvensen för Brytfrekvens bort. Använd den för att ta bort högfrekventa brus, pip och visslingar.

Invertera

Med effekten Invertera inverteras alla kanalers faser. Använd den för att exempelvis synkronisera ljudet från olika videokameror som har spelat in samma händelse.

NewBlue – Ljudförbättring

Ljudförbättring som rengör och förbättrar ljudet. Innehåller funktioner för brusminskning och komprimering samt funktioner för att göra diskanten klarare och för att lägga till genklang.

Brusminskning Anger mängden brusminskning som ska användas på ljudet. Vrid ratten till höger för att minska bakgrundsbruset.

Komprimering Framhäver lägre ljudsignaler och utjämnar ljudet så att det blir mer enhetligt. Komprimering är särskilt användbart för konversationer eftersom alla röster hamnar på samma nivå. Vrid ratten till höger för att öka komprimeringen.

Ljushet Gör ljudsignalen lite ljusare. Vrid ratten till höger för att göra ljudet ”ljusare”. Detta kan förbättra lite grumliga inspelningar.

Stämning Läger till lite genklang i mixen. Vrid ratten till höger för att öka mängden genklang.

NewBlue – Automatisk ljudavstängning

Automatisk ljudavstängning minskar bakgrundsbruset genom att stänga av allt ljud när signalen går under ett visst tröskelvärde.

Minimivå Anger den lägsta godtagbara signalnivån. Endast ljud över minimivån spelas upp. Ljud som går under minimivån raderas av Automatisk ljudavstängning. Vrid ratten längst åt vänster om du vill att i stort sett allt ljud ska spelas upp. Vrid ratten åt höger om du vill öka känsligheten så att bara de högsta ljuden spelas upp.

Minskning Styr den hastighet med vilken ljud tas bort när ljudnivån går under ett angett minimivärde. De flesta ljud har en naturlig ljudminskning. En snabb borttagning direkt efter att minskningen når minimivärdet låter onaturligt. Om minskningen å andra sidan tar lång tid hörs desto mer bakgrundsbrus. Vrid ratten till vänster om du vill tona ut snabbt. Vrid ratten till höger om du vill ha en längre minskning.

NewBlue – Rengöring

Tar bort många oönskade ljud från mixen. Effekten innehåller brusreducering och toneliminering, vilket är praktiskt för att ta bort isolerade toner som surr.

Brusminskning Anger mängden brusminskning som ska användas på ljudet. Vrid ratten till höger för att minska bakgrundsbruset.

Surrfrekvens Anger avklippsfrekvensen för toneliminering. Om du känner till frekvensen (t.ex. elsur med 60 Hz) väljer du den frekvensen. Om du inte känner till frekvensen gör du så här:

- 1 Vrid reglaget för surrbeskrning så långt till vänster som möjligt så att tonen förstärks.
- 2 Vrid reglaget för surrfrekvens så att du hittar den punkt där tonen du vill ta bort är som högst.

När du har isolerat frekvensen vrider du reglaget för surrbeskrning till höger för att ange djupet för tonelimineringen.

De flesta toner är inte rena, utan innehåller övertoner eller harmonier. Vrid reglaget för surrharmonier till höger för att lägga till tonborttagning av högre harmonier. Överdriv inte, eftersom den ökade filtreringen även kan klippa bort önskat ljud.

NewBlue – Surrborttagning

Surrborttagning tar bort surrande från ljudet. Ström är den vanligaste orsaken till surrande. Orsaken kan till exempel vara en mikrofonsladd som går för nära en strömsladd eller ljudet från en dimmad lampa. Den här typen av surrande är enkelt att isolera, eftersom det alltid har samma frekvens. I Nordamerika är frekvensen 60 Hz. I andra länder är frekvensen 50 Hz. Surrborttagning använder ett *bandspärr*-filter på surrljudets frekvens. Men ibland räcker det inte. Surrsignalen förvrängs ofta, vilket lägger till fler toner. Surrborttagning beräknar frekvenserna för dessa extratoner och tar bort dem också.

Tonläge Anger den frekvens som ska tas bort. Vanligtvis är frekvensen 50 Hz eller 60 Hz. Men du kan vrida ratten för att välja valfri frekvens mellan 40 och 75 Hz. De två vanligaste frekvenserna, 50 Hz och 60 Hz, finns som förinställningar.

Styrka Anger styrkan på surrfiltret. Börja med ratten till vänster och vrid den åt höger tills surrandet försvinner. Kontrollera att du har ställt in reglagen för tonläge och surrförvrängning korrekt. Om du inte har ställt in reglagen för tonläge och surrförvrängning korrekt tas fel del av signalen bort.

Surrförvrängning Skickar information till Surrborttagning om surrtonens förvrängning. Ett förvrängt surrljud har övertoner med högre frekvens, som också måste tas bort. Vrid ratten åt höger för att ta bort mer av de här övertonerna (kallas även "harmonier"). Antalet övertoner som tas bort beror på förvrängningsnivån.

NewBlue – Brustoning

Minskar bakgrundsbruset genom att minska volymen på tystare ljud stegvis.

Tröskelvärde Anger signalnivån för dämpning. Brustoning lämnar alla ljud som är högre än tröskelvärdet oförändrade, medan ljud under tröskeln tonas ned. Vrid ratten till vänster om du vill ange ett lågt tröskelvärde. Vrid ratten så långt till höger som möjligt om du vill tona alla ljud utom de allra högsta.

Tona Avgör hur ljud under tröskelvärdet ska tonas ut. Vrid ratten till vänster om du vill ha minsta möjliga uttoning. Vrid ratten så långt till höger som möjligt om du vill stänga av alla ljud under tröskelvärdet helt. Lämplig nivå är ungefär i mitten.

NewBlue – Brusreducering

Tar bort bakgrundsbrus. Använd effekten för att rengöra videofilmer som spelats in under sämre ljudförhållanden.

Styrka Anger styrkan på brusminskning. Vrid ratten så långt till vänster som möjligt om du inte vill ha någon brusreducering alls. Vrid ratten till mitten för att sänka bakgrundsbruset avsevärt samtidigt som högre ljud bevaras i förgrunden. Vrid ratten mer åt höger för att tona ut alltmer av signalen.

Notch

Med effekten Notch kan du ta bort frekvenser som ligger nära det angivna centrumet. Kontrollen Center anger vilken frekvens som ska tas bort. Om du tar bort strömledningssurr anger du ett värde som överensstämmer med den strömledningsfrekvens som används i det system där klippet spelades in. I Nordamerika och Japan skriver du till exempel 60 Hz, och i de flesta andra länder 50 Hz.

PitchShifter (endast Windows)

Med effekten PitchShifter kan du justera tonläget i den inkommande signalen. Använd den här effekten om du vill göra ljusa röster mörkare eller vice versa. Du kan justera varje egenskap genom att använda grafiska kontroller i vyn med anpassade inställningar eller genom att ändra värdena för de enskilda parametrarna.

Pitch Anger förändringar i tonläge i steg om halvtoner. Det justerbara intervallet är mellan -12 och +12 halvtoner.

FineTune Finjusterar halvtonsrastret.

Formant Preserve Förhindrar att formanter i ljudklippet påverkas. Du kan till exempel använda den här kontrollen om du vill öka tonläget för en ljus röst för att den inte ska låta som i en tecknad film.

Reverb (endast Windows)

Med effekten Reverb lägger du till stämning och värme i ett ljudklipp genom att lägga till ljud som skulle ha funnits om det hade varit en liveinspelning. Klicka på triangeln bredvid knappen Anpassad installation om du vill se följande alternativ:

PreDelay Anger tiden mellan signalen och genljudet. Den här inställningen överensstämmer med det avstånd ett ljud färdas till de omgivande väggarna och tillbaka till lyssnaren i verkliga livet.

Använd de grafiska kontrollerna i vyn Anpassade inställningar eller justera värdena för Individuella parametrar.

Absorption Anger den procentandel av ljudet som absorberas.

Size Anger rummets storlek som ett värde i procent.

Density Anger densiteten för genljudgets slut. Värdet för Size avgör vilket omfång du kan ange för Density.

Lo Damp Anger mängden dämpning för låga frekvenser (i decibel). Om du dämpar lägre frekvenser förhindrar du genljudget från att mullra eller låta dämpat.

Hi Damp Anger mängden dämpning för höga frekvenser (i decibel). Låga värden gör att genljudget låter mjukare.

Mix Styr mängden genljud.

Växla kanaler

Med effekten Växla kanaler växlar du placeringen av vänster och höger kanalinformation.

Diskant

Med effekten Diskant kan du öka eller minska högre frekvenser (4 000 Hz och högre). Kontrollen Förstärkning anger mängden som ska ökas eller minskas i decibel. Använd den för att exempelvis kompensera när basinstrument dränker diskantinstrument i ett ljudspår.

Volym

Använd Volymeffekten i stället för effekten Fast volym om du vill återge volymen före andra Standardeffekter.

Volymeffekten skapar ett kuvert till ett klipp så att du kan öka ljudnivån utan *ljudbortfall*. Ljudbortfall inträffar när signalen överskrider det dynamiska omfång som maskinvaran medger och ger ofta förvrängt ljud. Positiva värden innebär höjd volym och negativa värden innebär sänkt volym. Effekten Volym är bara tillgänglig för klipp.

Obs! Du kan göra de flesta volymändringar genom att använda den fasta volymeffekten. Du kan använda den här extra volymeffekten om andra effekter (som Reverb eller Bas) ökar eller minskar klippvolymen för mycket. Du kan också tona bort ljudvolymen i ett klipp samtidigt som du tonar in nästa genom att dra någon av ljudövergångarna från effektvyn på aktivitetspanelen till skärningspunkten mellan klippen.

Kapitel 11: Animera effekter

Du kan animera effekter som du lägger till klippen, antingen med förinställningar som har fördefinierade värden för nyckelrutor, eller med nyckelrutor som du skapar med anpassade värden. Förinställningar är det snabbaste och enklaste sättet att animera en effekt, men anpassade nyckelrutor gör det möjligt att skapa mer precisa och komplexa animeringar.

Effektanimering – Grunderna

Om nyckelrutor

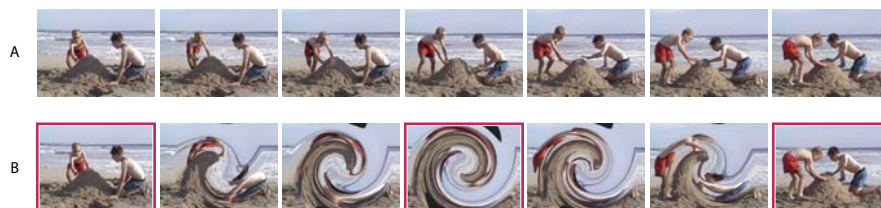
Nyckelrutor är de videorutor där du har ställt in specifika värden för en effektgenskap. En effektgenskap ändras med tiden när dess värden ändras från en nyckelruta till nästa. När du vill animera en effekt anger du värden i nyckelrutorna.

För varje nyckelruta anger du ett värde för en effektgenskap, som gäller för en specifik tidpunkt. I Adobe Premiere Elements *interpoleras* värden mellan nyckelrutor och en övergång skapas från en nyckelruta till nästa. Om du till exempel vill skapa en oskärpeeffekt som ändras över tid kan du använda tre nyckelrutor. Den första utan oskärpa, den andra med oskärpa och den tredje utan oskärpa. Genom *interpolation* ökar oskärpan gradvis mellan den första och den andra nyckelrutan och minskar sedan gradvis igen mellan den andra och den tredje nyckelrutan.

Animering med hjälp av nyckelrutor omfattar tre grundläggande steg:

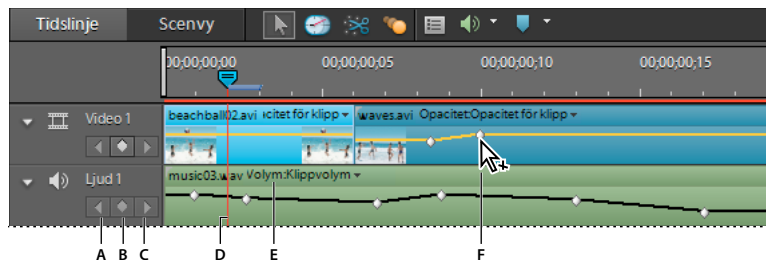
- 1 Använd en effekt eller förinställning på ett klipp.
- 2 Lägg till flera nyckelrutor för den aktuella effekten.
- 3 Ange nyckelrutevärden för effektgenskaperna.

Obs! Det går inte att animera alla effekter med hjälp av nyckelrutor. Mer information finns i dokumentationen för de olika effekterna: "[Referens för effekter](#)" på sidan 164.



De markerade bildrutorna visar var nyckelrutor med virveffekter har lagts till.

A. Originalvideo B. Video med animerad virveffekt, interpolerad för mellanliggande bildrutor



Nyckelrutekontroller i tidslinjen

A. Knapp för föregående nyckelruta B. Knappen Lägg till/ta bort nyckelbildruta C. Knapp för nästa nyckelruta D. Indikator för aktuell tid E. Meny för effektegenskaper F. Pekaren Lägg till nyckelruta

Fler hjälpavsnitt

[”Om effekter”](#) på sidan 143

[”Styra ändringar med interpolation”](#) på sidan 208

[”Ange värden för nyckelrutor”](#) på sidan 206

Visa och redigera nyckelrutor

Du kan visa och redigera nyckelrutor i egenskapsvyn på aktivitetspanelen. Egenskapsvyn visar alla effektegenskaper, nyckelrutor och interpolationsmetoder samtidigt, men bara för ett enda markerat klipp. På tidslinjen kan du visa nyckelrutorna för flera klipp samtidigt, men bara en egenskap per klipp.

Du öppnar egenskapsvyn för effekter genom att klicka på Redigera på aktivitetspanelen, sedan på knappen Effekter för att öppna effektivyn och slutligen på knappen Redigera effekter längst ned på panelen. I allmänhet ska du använda egenskapsvyn för följande åtgärder:

- Göra detaljerade förändringar av flera värden för nyckelrutor.
- Redigera nyckelrutorna med effekter som har fler- eller tvådimensionella värden, såsom Rörelse eller Perspektiv.
- Redigera nyckelrutor medan du använder scenvyn.

I allmänhet ska du använda tidslinjen för följande åtgärder:

- Snabbt visa och justera nyckelrutor för en enda effekt.
- Redigera nyckelrutorna med effekter som har ett enda endimensionellt värde, såsom Opacitet eller Volym.



Om du vill animera effekten Rörelse för ett klipp kan du arbeta direkt på monitorpanelen samtidigt som du lägger till nyckelrutorna i egenskapsvyn eller i tidslinjen.

Fler hjälpavsnitt

[”Lägga till nyckelrutor”](#) på sidan 202

[”Skapa en effektförinställning”](#) på sidan 151

[”Animera ett klipp”](#) på sidan 210

Visa nyckelrutor i egenskapsvyn på aktivitetspanelen

Du kan visa alla nyckelrutor i egenskapsvyns nyckelruteområde på aktivitetspanelen. För alla effekter med animerade egenskaper visas Sammanfattning av nyckelrutor  när effekten är komprimerad. Sammanfattningsnyckelrutor visas i nyckelruteområdet och motsvarar alla de enskilda egenskapsnyckelrutorna i effekten. Det går inte att ändra en sammanfattning av nyckelrutor, de visas endast som referens.

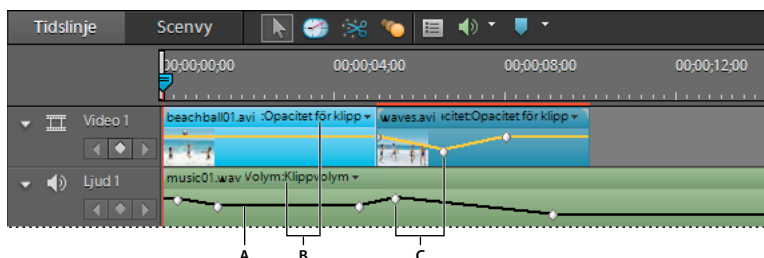
- 1 Markera klippet i tidslinjen.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn på aktivitetspanelen.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill visa området med nyckelrutor klickar du på knappen Visa nyckelrutor i egenskapsvyn. Klicka på knappen igen när du vill dölja nyckelruteområdet. Om det behövs kan du förstora egenskapsvyn för att se området med nyckelrutan.
 - Du kan matcha tidslinjalerna mot in- och utgångspunkterna för ett klipp genom att högerklicka/Ctrl-klicka i egenskapsvyn och välja Fäst vid klipp på menyn. (Det här alternativet är markerat som standard.) Om du avmarkerar det här alternativet utökas tidslinjalerna så att den matchar alla klipp i tidslinjen.
 - Om du vill utöka eller förminska tidslinjalerna drar du reglaget för tidslinjalerna till vänster eller höger.

Visa nyckelrutor på tidslinjen

För video- och ljudeffekter visar tidslinjen nyckelrutor som är specifika för varje klipp, men det går bara att visa nyckelrutorna för en egenskap åt gången i ett enskilt klipp.

- ❖ Gör något av följande i tidslinjen:
 - Högerklicka/Ctrl-klicka på klippet och välj Visa nyckelrutor för klipp > [egenskapens kategorinamn] > [egenskapsnamn].
 - Klicka på menyn effektegenskaper (den svarta triangeln) ovanför klippet och välj egenskap. (Du måste eventuellt zooma in för att se menyn.)

Obs! På menyn för effektegenskaper visas bara de effekter som har använts i det klippet, bland annat de fasta effekterna (Bildstyrning, Rörelse, Opacitet och Volym).



Nyckelrutekontroller i tidslinjen

A. Nyckelrutediagram B. Menyer för effektegenskap C. Nyckelrutor

Lägga till, kopiera och ta bort nyckelrutor

Lägga till nyckelrutor

Du kan lägga till nyckelrutor antingen i egenskapsvyn på aktivitetspanelen eller i tidslinjen. Att lägga till nyckelrutor och ange värden för nyckelrutor på tidslinjen är två skilda saker. I egenskapsvyn kan du kombinera båda uppgifterna i ett enda steg.

Fler hjälpsnitt

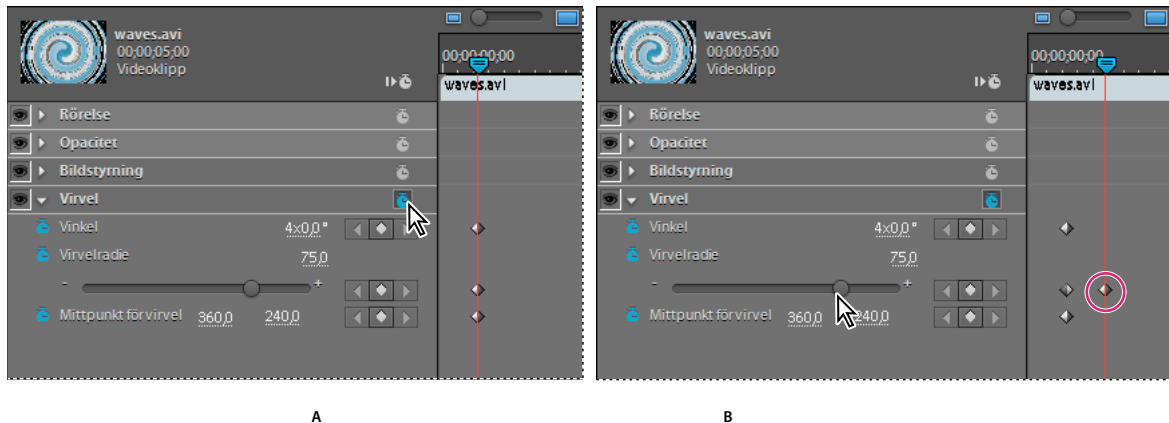
”[Använda en effektförinställning](#)” på sidan 151

”[Ange värden för nyckelrutor](#)” på sidan 206

Lägga till nyckelrutor i egenskapsvyn

När knappen Växla animering är markerad skapas nyckelrutor automatiskt i egenskapsvyn i

Adobe Premiere Elements när du flyttar indikatorn för aktuell tid och ändrar egenskapsvärden. Du kan också skapa nyckelrutor manuellt med hjälp av knappen Lägg till/ta bort nyckelruta. Du måste skapa åtminstone två nyckelrutor med olika värden för att animera en effekt.



Lägga till nyckelrutor i egenskapsvyn

A. Klicka på Växla animering för att aktivera nyckelrutor för alla egenskaper för en effekt. **B.** Knappen Lägg till/ta bort nyckelruta till höger om egenskapsinställningarna blir tillgänglig så att du kan lägga till eller ta bort nyckelrutor för varje egenskap separat.

- 1 På tidslinjen eller i scenvyn väljer du det klipp som innehåller den effekt som du vill animera.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn på aktivitetspanelen.
- 3 Utöka effekten på egenskapsvyn. Om området för nyckelrutor är dolt klickar du på Visa nyckelrutor. Du kan behöva förstora egenskapsvyn för att se området med nyckelrutorna.
- 4 Klicka på Växla animering  för att aktivera nyckelrutor för effekttegenskaperna. Detta anger den första nyckelrutan för var och en av egenskaperna för den valda effekten.
- 5 Flytta indikatorn för aktuell tid till den plats där du vill infoga en nyckelruta.
- 6 Gör något av följande:
 - Klicka på Lägg till/ta bort nyckelruta .
 - Justera värdet för effekttegenskapen.

Obs! Om du skapar en nyckelruta före första eller efter sista befintliga nyckelrutan för en egenskap får den nya nyckelrutan samma värde som den befintliga nyckelrutan. Men om den nya nyckelrutan hamnar mellan befintliga nyckelrutor får den ett värde som är interpolerat mellan värdena för föregående och nästa nyckelruta.

- 7 Upprepa steg 4 och 5 efter behov.

Lägga till nyckelrutor på tidslinjen

När du har lagt till nyckelrutor på tidslinjen kan du ange värden för nyckelrutorna om du vill animera effekten.

- 1 På tidslinjen klickar du på menyn för effekttegenskaper (den svarta triangeln) ovanför klippet och väljer den egenskap som du vill animera. (Du måste eventuellt zooma in för att se menyn.)

2 Gör något av följande:

- Håll ned Ctrl och klicka på det gula egenskapsdiagram där du vill lägga till en nyckelruta. Pekaren visar ikonen Lägg till nyckelruta  när du trycker ned Ctrl och håller pekaren över egenskapsdiagrammet.
- Flytta indikatorn för aktuell tid till den plats där du vill infoga nyckelrutan och klicka sedan på knappen Lägg till/ta bort nyckelruta .

3 Lägg till de nyckelrutor som behövs.

Obs! Om du skapar en nyckelruta före första eller efter sista befintliga nyckelrutan för en egenskap får den nya nyckelrutan samma värde som den befintliga nyckelrutan. Men om den nya nyckelrutan hamnar mellan befintliga nyckelrutor får den ett värde som är interpolerat mellan värdena för föregående och nästa nyckelruta.

Kopiera nyckelrutor

Du kan enkelt använda samma nyckelrutevärden för flera klipp och tidpunkter genom att kopiera och klistra in nyckelrutor. När du klistrar in dem visas den första nyckelrutan vid den aktuella tiden och övriga nyckelrutor därefter. Nyckelrutorna är markerade när du har klistrat in dem så att du kan flytta dem direkt om du vill.

Nyckelrutor klistras endast in på det klipp som för närvarande är markerat. Klippet måste visa samma egenskap som de kopierade nyckelrutorna.

Obs! Om målklippet är kortare än källklippet visas inte de nyckelrutor som klistras in efter målklippets utgångspunkt, såvida inte alternativet Fäst vid klipp först inaktiveras i egenskapsvyn. Högerklicka/Ctrl-klicka och avmarkera Fäst vid klipp.

Kopiera och klistra in nyckelrutor i egenskapsvyn

- 1 Markera klippet i tidslinjen.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn på aktivitetspanelen.
- 3 Utöka effekten på egenskapsvyn. Om området för nyckelrutor är dolt klickar du på Visa nyckelrutor. Du kan behöva förstora egenskapsvyn för att se området med nyckelrutorna.
- 4 Ctrl-klicka på varje nyckelruta för att markera den eller klicka och dra med musen för att rita en markeringsram runt en grupp med nyckelrutor.
- 5 Välj Redigera > Kopiera.
- 6 Gör något av följande:
 - Flytta indikatorn för aktuell tid till den plats där du vill att den första nyckelrutan ska visas och välj sedan Redigera > Klistra in.
 - Markera ett annat klipp, utöka den aktuella egenskapen i egenskapsvyn, flytta indikatorn för aktuell tid till den plats där du vill att den första nyckelrutan ska visas och välj sedan Redigera > Klistra in.

Kopiera och klistra in nyckelrutor på tidslinjen

- 1 Visa på tidslinjen den nyckelruta eller de nyckelrutor du vill kopiera.
- 2 Markera en eller flera nyckelrutor. (Håll ned Skift-tangenten om du vill markera flera nyckelrutor.)
- 3 Välj Redigera > Kopiera.
- 4 Markera det klipp i tidslinjen i vilket du vill klistra in nyckelrutorna.
- 5 På menyn effektegenskaper ovanför klippet markerar du den egenskap som du vill klistra in nyckelrutorna på. Om inte egenskapen visas på menyn börjar du med att använda den effekt som innehåller egenskapen.

6 Flytta indikatorn för aktuell tid till den tidpunkt där du vill att nyckelrutorna ska visas.

7 Välj Redigera > Klistra in.

Ta bort nyckelrutor

Du kan ta bort individuella nyckelrutor för en effektegenskap, ta bort alla nyckelrutor från en enda effektegenskap eller ta bort alla nyckelrutor från alla effektegenskaper.

Fler hjälpsnitt

”[Ta bort en effekt](#)” på sidan 149

”[Använda och förhandsgranska effekter](#)” på sidan 145

Ta bort en nyckelruta

❖ Gör något av följande:

- Markera klippet och klicka på Redigera effekter i effektvyn på aktivitetspanelen för att visa det i egenskapsvyn. (Om området för nyckelrutor är dolt klickar du på Visa nyckelrutor. Du kan behöva förstora egenskapsvyn för att se området med nyckelrutorna.) Markera en eller flera nyckelrutor och tryck på Delete-tangenten. I egenskapsvyn kan du också dra indikatorn för aktuell tid till nyckelrutan och klicka på knappen Lägg till/ta bort nyckelruta.
- Klicka på menyn effektegenskaper (den svarta triangeln) ovanför klippet på tidslinjen och välj den egenskap som innehåller nyckelrutan. Markera nyckelrutan och tryck på Delete-tangenten. Du kan också dra tidsindikatorn för aktuell tid till nyckelrutan och klicka på rutan Lägg till/ta bort nyckelruta  som finns under spårnamnet på tidslinjen.

Ta bort alla nyckelrutor från en effektegenskap

1 Markera klippet i tidslinjen.

2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn på aktivitetspanelen.

3 Om området för nyckelrutor är dolt klickar du på Visa nyckelrutor.

4 Gör något av följande:

- Om du vill ta bort alla nyckelrutor för en av effektens egenskaper utökar du effekten och klickar på knappen Växla animering  till vänster om egenskapens namn.
- Om du vill ta bort alla nyckelrutor för alla effektens egenskaper klickar du på knappen Växla animering  till höger om effektens namn.

5 Klicka på OK i meddelandet där du ombeds att bekräfta borttagningen.

Nyckelrutorna tas bort permanent och värdet för aktuell tid används för varje egenskap.



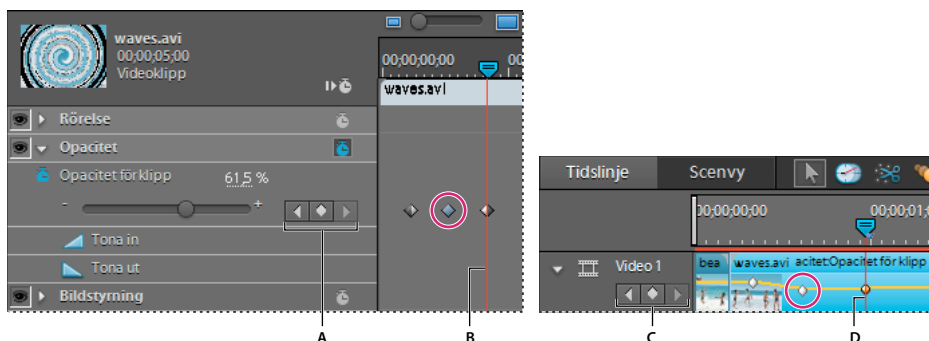
Det går inte att återställa borttagna nyckelrutor genom att återaktivera knappen Växla animering. I stället väljer du Redigera > Ångra eller tar bort åtgärden från historikpanelen.

Justera nyckelrutor

Markera nyckelrutor

Du kan markera flera nyckelrutor i rad med navigeringsknapparna för nyckelrutor, markera dem en och en med hjälp av markeringsverktyget eller fästa indikatorn för aktuell tid vid nyckelrutor i egenskapsvyn på aktivitetspanelen och markera alla nyckelrutor för en egenskap.

I både tidslinjen och egenskapsvyn är markerade nyckelrutor skuggade med  medan de omarkerade inte är det . Dessutom är den vänstra halvan av inledande nyckelrutor  och den högra halvan av avslutande nyckelrutor  mörka i egenskapsvyn.



Navigeringsknappar för nyckelrutor

A. Navigeringsknappar för nyckelrutor i egenskapsvyn B. Indikator för aktuell tid C. Navigeringsknappar för nyckelrutor i tidslinjen D. Indikator för aktuell tid

- Om du vill flytta indikatorn för aktuell tid till önskad nyckelruta klickar du på knappen Gå till föregående nyckelruta  eller Gå till nästa nyckelruta  på navigeringsknapparna för nyckelrutor (som finns nedanför spårnamnet på tidslinjen och till höger om egenskapsnamnet i egenskapsvyn).
- Om du vill markera en viss nyckelruta väljer du markeringsverktyget  och klickar på en nyckelruta. (När du placerar verktyget över en nyckelruta i tidslinjen ändrar pekaren form till en pekare för redigering av nyckelrutor .)
- Om du vill markera flera nyckelrutor väljer du markeringsverktyget , håller ned Skift och klickar på nyckelrutorna.
- Om du vill markera alla nyckelrutor för en egenskap klickar du på egenskapsnamnet i egenskapsvyn. (Klicka till exempel på Position om du vill markera alla positionsnyckelrutor för ett klipp.)
- Om du vill fästa indikatorn för aktuell tid vid en nyckelruta håller du ner Skift-tangenten och drar indikatorn i egenskapsvyn till en nyckelruta.

Ange värden för nyckelrutor

Om du vill animera en effekt anger du olika egenskapsvärden för de olika nyckelrutorna. Du kan ändra värden för nyckelrutor antingen i egenskapsvyn på aktivitetspanelen eller i tidslinjen.

Ändring av värden för nyckelrutor på tidslinjen fungerar bäst för enkla justeringar av opacitet och volym. Använd egenskapsvyn om du vill göra mer detaljerade förändringar.

Fler hjälpsnitt

”[Animera ett klipps position](#)” på sidan 210

”[Styra ändringar mellan nyckelrutor](#)” på sidan 208

Ange värden för nyckelrutor i egenskapsvyn

Om du vill ändra värdet för en befintlig nyckelruta i egenskapsvyn placerar du indikatorn för aktuell tid vid den aktuella nyckelrutan. Om du ändrar ett egenskapsvärde där ingen nyckelruta finns skapas en ny nyckelruta om knappen Växla animering  är aktiverad.

- 1 Markera klippet i tidslinjen.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn på aktivitetspanelen.
- 3 Utöka den effektegenskap som innehåller nyckelrutorna som du vill ange värden för i egenskapsvyn.
- 4 Markera nyckelrutan genom att klicka på knappen Gå till föregående nyckelbildruta  eller knappen Gå till nästa nyckelbildruta .
- 5 Dra eller ange egenskapsvärdet.

Se ”[Referens för effekter](#)” på sidan 164 för information om en viss effektegenskap.

Ange värden för nyckelrutor i tidslinjen

- 1 Klicka på menyn för effektegenskaper (den svarta triangeln) ovanför klippet och välj den egenskap du vill ändra. (Du måste eventuellt zooma in för att se menyn.)
- 2 Gör något av följande med markeringsverktyget :
 - Dra en enskild nyckelruta om du vill ändra den. (Pekaren ändrar form till en pekare för redigering av nyckelrutor .)
 - Håll ned Skift-tangenten och dra om du vill ändra flera nyckelrutor och nyckelrutor som inte ligger intill varandra. (Pekaren ändrar form till en pekare för redigering av nyckelrutor .)
 - Dra ett nyckelrutediagram om du vill ändra det. (Pekaren ändrar form till en pekare för redigering av diagram .)

Obs! När du drar en nyckelruta eller ett diagram visas aktuell plats och aktuellt värde i ett verktygstips. Observera att effektegenskapen bestämmer vilka enheter och värden som visas.

Flytta nyckelrutor

När du flyttar en nyckelruta flyttas även nyckelrutans värden och inställningar. Att flytta nyckelrutor är ett enkelt sätt att ändra hastigheten på animeringar. Om du flyttar nyckelrutor längre isär blir animeringen långsammare och om du flyttar dem närmare varandra blir den snabbare.

Du kan flytta markerade nyckelrutor över och förbi andra nyckelrutor. Du kan också dra dem förbi klippets in- och utgångspunkter, men de kan inte dras utanför källmediet.

- Dra nyckelrutan till önskad tid om du vill flytta den.
- Om du vill flytta flera nyckelrutor håller du ned Skift och klickar på de aktuella nyckelrutorna, och drar dem sedan till önskad tid. Alla markerade nyckelrutor behåller sina relativa positioner.

Obs! För den första nyckelrutan används alltid ikonen Inledande nyckelruta  och för den sista nyckelrutan används alltid ikonen Avslutande nyckelruta . Om du flyttar en nyckelruta i mitten förbi den första eller sista nyckelrutan ändras ikonerna i enlighet med detta.

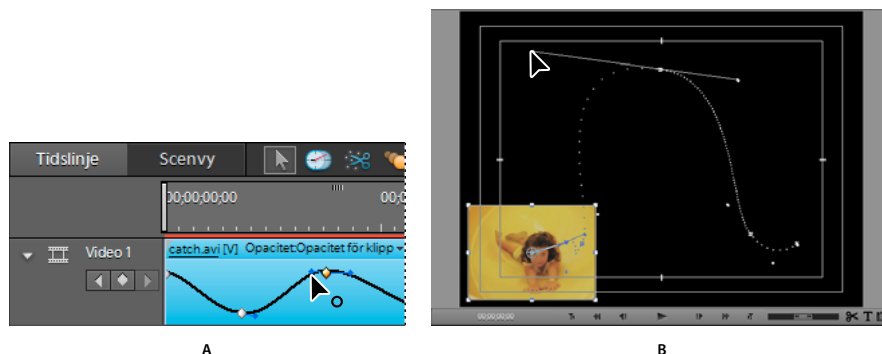
Styra ändringar mellan nyckelrutor

Styra ändringar med interpolation

Ändringen från en nyckelruta till nästa kallas för *interpolation*. Interpolation av nyckelrutor kan vara antingen *temporal* (tidsbestämd), *spatial* (utrymmesbestämd) eller bådadera. Alla nyckelrutor i Adobe Premiere Elements använder tidsbestämd interpolation. Vid animering av en effekt, såsom Alfaglöd, används tidsbestämd interpolation. Animering av ett objekts position använder spatial interpolation, eftersom objektet måste flyttas längs en rörelsebana.

Dessutom använder nyckelrutor antingen linjär interpolation eller interpolation med bezierkurvor. Som standard används linjär interpolation i Adobe Premiere Elements, vilket skapar en enhetlig förändringshastighet mellan nyckelrutor och gör animeringarna rytmiska eller till och med mekaniska. Om du vill variera den hastighet med vilken effektegenskaper ändras från en nyckelruta till nästa använder du bezierinterpolation.

Interpolationsmetoder kan varieras för varje nyckelruta så att en egenskap kan accelerera från den inledande nyckelrutan och sakta ned till nästa nyckelruta. Interpolationsmetoder är särskilt användbara när du vill ändra hastigheten på rörelser i ett animerat klipp.



Justera interpolation för nyckelruta

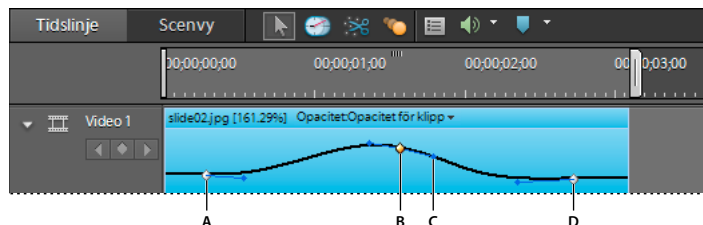
A. Justera mjukheten hos tidsbestämd interpolation på tidslinjen B. Justera mjukheten hos spatial interpolation på monitorpanelen

Kontrollera ändringshastigheten för interpolation med bezierkurvor

När du väljer en bezierinterpolationsmetod kan du dra riktningshandtagen för bezierkurvan för en nyckelruta. Handtagen är dubbelriktade kontroller som ändrar linjesegmentets kurva mellan nyckelrutor. Den kurva du skapar bestämmer hur snabbt ändringen mellan nyckelrutor sker. En rak linje mellan nyckelrutor innebär till exempel att ändringen sker med en och samma hastighet från början till slut, medan en kurva med en topp innebär att ändringen börjar långsamt, accelererar snabbt och sedan avslutas långsamt.

När du arbetar med den första eller sista nyckelrutan i en animering visas endast riktningshandtagen för bezierkurvan till höger eller vänster om nyckelrutan. Du kan bara justera den utgående kurvan för den första nyckelrutan och den inkommande kurvan för den andra nyckelrutan.

När du arbetar med en mellanliggande nyckelruta (en så kallad standardnyckelruta) i en animering visas riktningshandtagen för bezierkurvan på båda sidor om nyckelrutan. Du kan justera både utgående och inkommande kurvor för alla standardnyckelrutor.



Riktningshandtag för bezierkurvor, efter nyckelrutornas placering

A. Inledande nyckelruta B. Standardnyckelruta C. Riktningshandtag för nyckelruta D. Avslutande nyckelruta

Lägga till eller justera riktningshandtag för bezierkurvor

- ❖ Använd monitorpanelen om du vill justera hastigheten för spatial interpolation eller använd tidslinjen för att justera hastigheten för tidsbestämd interpolation och gör något av följande:
 - Om du vill lägga till riktningshandtagen för bezierkurvor i en nyckelruta högerklickar du på nyckelrutan och väljer en bezierinterpolationsmetod på menyn.
 - Om du vill ändra lutningen på en kurva drar du riktningshandtaget för bezierkurvan uppåt eller nedåt.
 - Om du vill ändra graden av kurvans påverkan drar du riktningshandtaget för bezierkurvan till vänster eller till höger.

Bezierinterpolationsmetoder

I Adobe Premiere Elements har du mer eller mindre kontroll över bezierkurvorna beroende på vilken typ av bezierinterpolation du använder.

Bezier Ger den mest exakta kontrollen eftersom du manuellt kan justera formen på bansegmenten på båda sidor om nyckelrutan. Till skillnad från andra interpolationsmetoder fungerar de två riktningshandtagen för bezierkurvan i en nyckelruta oberoende av varandra, och du kan till exempel skapa en kurvig rörelse som plötsligt övergår till ett hörn. Den här interpolationsmetoden är användbar när du vill skapa en rörelsebana som följer en komplex form.

Om du använder bezierinterpolation för nyckelrutan för en effektegenskap skapas en mjuk övergång på båda sidor om nyckelrutan. Riktningshandtagens inledande position beräknas med hjälp av samma metod som används vid automatisk bezierinterpolation.

Automatisk bezier Skapar en mjuk grad av förändring för en nyckelruta.

När du ändrar nyckelrutans värde för Automatisk bezier ändras riktningshandtagens position automatiskt så att en mjuk övergång behålls mellan nyckelrutorna. Dessa justeringar ändrar segmentets form på båda sidor av nyckelrutan. Om Automatisk bezier även används för föregående och efterföljande nyckelruta ändras även formen på segmenten före den föregående och efter den efterföljande nyckelrutan. Om du ändrar ett riktningshandtag för en automatisk bezierkurva manuellt konverterar du kurvan till en obruten bezierkurva för nyckelrutan.

Obruten bezier Precis som för automatisk bezierinterpolation skapar obruten bezierinterpolation en mjuk grad av förändring för en nyckelruta. Men du anger positionerna för riktningshandtagen för en obruten bezierkurva manuellt. Justeringarna ändrar formen på segment på båda sidor av nyckelrutan. Om du använder obruten bezierinterpolation för alla nyckelrutor för en egenskap ändras värdena för varje nyckelruta så att mjuka övergångar skapas. Mjuka övergångar behålls när du flyttar en nyckelruta med obruten bezierkurva.

Identifiera en interpolationsmetod för en nyckelruta

- 1 Markera klippet i tidslinjen och välj Fönster > Egenskaper.

2 Markera nyckelrutans ikon i egenskapsvyn på aktivitetsspanelen:

Linjär  Det här är standardmetoden. Värden interpoleras jämnt över tid.

Håll kvar  Värden interpoleras egentligen inte utan behålls till nästa nyckelruta.

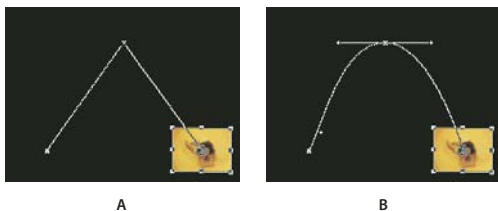
Automatisk bezier  Värden interpoleras jämnt och naturligt när en nyckelruta närmar sig och passerar.

Annan  Alla andra metoder använder den här ikonen. Du kan ange mjukheten hos interpolationen manuellt med hjälp av riktningshandtaget för bezierkurvor eller kommandona Mjukt in och Mjukt ut. (Dessa kommandon ändrar värdena långsammare när en nyckelruta närmar sig och passerar.)

Ändra interpolationsmetod för en nyckelruta

❖ Gör något av följande:

- Högerklicka på en nyckelruta och välj en interpolationsmetod, antingen på tidslinjen eller i egenskapsvyn (Fönster > Egenskaper). Om du vill välja en interpolationsmetod för den andra halvan av nyckelrutan högerklickar du på nyckelrutan en gång till.
- Ctrl-klicka på nyckelrutan i tidslinjen för att rulla igenom de olika interpolationsmetoderna och välja en.



Ändra interpolation för en nyckelruta

A. Linjär spatial nyckelruta B. Bezierinterpolation



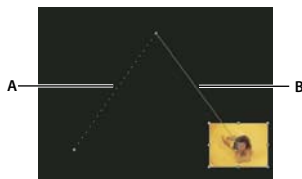
Använd kommandona Mjukt in och Mjukt ut om du snabbt vill ändra interpolationen för en nyckelruta.

Animera ett klipps position

Animera ett klipp

Du kan skapa animeringar, indrag och dela skärmen genom att ändra ett klipp på monitorpanelen och ange nyckelrutor antingen på tidslinjen eller i egenskapsvyn. Genom att ändra position och skala för ett klipp på monitorpanelen kan du visa klipp i underliggande spår och skapa intressanta kompositioner.

När du animerar positionen för ett klipp representeras dess rörelse av en rörelsebana på monitorpanelen. Små vita X representerar positioner med nyckelrutor, prickade linjer representerar positioner vid interpolerade bildrutor och den cirkelformade ankarpunktsymbolen representerar mitten av klippet i den aktuella bildrutan. Avståndet mellan prickarna anger hastigheten mellan nyckelrutorna. Ett stort avstånd representerar snabb rörelse och ett litet avstånd mellan prickarna representerar långsammare rörelse.



Rörelsebana på monitorpanelen
A. Snabb rörelse B. Långsam rörelse

- 1 Markera ett klipp i tidslinjen.
 - 2 Klicka på klippet på monitorpanelen. Handtag visas runt klippet.
- Obs!** Om inga handtag visas för klippet minskar du förstöringsnivån på monitorpanelen så att den grå arbetsytan visas.
- 3 Flytta indikatorn för aktuell tid i tidslinjen till den plats där du vill starta animeringen, det vill säga till en valfri bildruta mellan klippets in- och utgångspunkter.
 - 4 I egenskapsvyn (Fönster > Egenskaper) utökar du effekten Rörelse och klickar på knappen Växla animering . En nyckelruteikon visas vid varje egenskaps indikator för aktuell tid. (Om området för nyckelrutor är dolt klickar du på Visa nyckelrutor. Du kan behöva förstora egenskapsvyn för att se området med nyckelrutorna.)
 - 5 Ändra nyckelrutans värde genom att placera pekaren i närheten av ett av klippets åtta fyrkantiga handtag på monitorpanelen, om du vill använda någon av följande pekare:

Markeringspekare  Anger positionsvärde.

Rotationspekare  Anger rotationsvärde.

Skalpekare  Anger skalvärde.

Obs! Om klippets handtag försvinner markerar du effekten Rörelse en gång till i egenskapsvyn.

- 6 Flytta indikatorn för aktuell tid i tidslinjen eller egenskapsvyn till den plats där du vill skapa en ny nyckelruta med nya värden.
- 7 Ange de nya värdena på monitorpanelen genom att ändra klippet på samma sätt som du gjorde i steg fem. En ny nyckelruta visas vid varje indikator för aktuell tid.
- 8 Upprepa steg 6 och 7 efter behov.



Låt arbetsytan vara synlig om du vill placera klippet utanför skärmen, då arbetsytan visas utanför den synliga delen av skärmen.

Fler hjälpavsnitt

”Standardeffekter och fasta effekter” på sidan 143

Animera de fasta effekterna Opacitet och Volym

- 1 Markera klippet i tidslinjen.
- 2 Klicka på knappen Redigera effekter i effektvyn på aktivitetspanelen.
- 3 Placera indikatorn för aktuell tid i egenskapsvyn där du vill att animeringen ska börja.
- 4 Klicka på knappen Tona in .
- 5 Flytta indikatorn för aktuell tid till den plats där du vill att animeringen ska sluta.
- 6 Klicka på knappen Tona ut .

Justera ett klipps rörelsebana

Du kan ändra en rörelsebana genom att dra positionsnyckelrutan (som anges av ett vitt X) på monitorpanelen.

- 1 Markera ett klipp på tidslinjen som har nyckelrutor med rörelseeffekt.
- 2 Klicka på klippet på monitorpanelen. Klippets rörelsebana visas.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill flytta en befintlig nyckelruta drar du nyckelrutans riktningshandtag på monitorpanelen.
 - Om du vill skapa en ny positionsnyckelruta anger du den aktuella tiden mellan befintliga nyckelrutor och drar bilden på monitorpanelen. En ny nyckelruta visas.



Om du vill ändra timing för nyckelrutor flyttar du nyckelrutorna i egenskapsvyn.

Fler hjälpavsnitt

[”Standardeffekter och fasta effekter”](#) på sidan 143

[”Flytta nyckelrutor”](#) på sidan 207

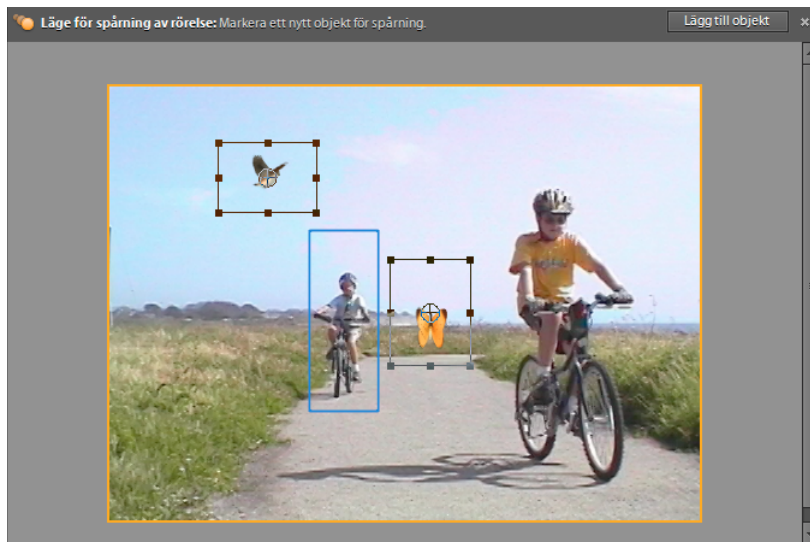
Spårning av rörelse

Du kan bifoga bilder som Clip art eller bildtext (till exempel prat- och tankebubblor) till särskilda delar av ett klipp. Exempel: I klippet visas person A gående i en park. Du vill infoga en fjärl bredvid person A. Du vill även att fjärlen ska följa person A:s rörelser. Adobe® Premiere® Elements 9 gör det möjligt att skapa den här effekten.

Adobe Premiere Elements spårar personens rörelser och skapar en markering med rörelsedata. Markeringar med rörelsedata skapas när klipp analyseras med den automatiska analysen. Om du monterar ett klipp som inte har analyserats i tidslinjen eller scenvyn analyseras klippet automatiskt. När du lägger till en ClipArt-bild till ett rörligt objekt passas den inte in med objektet som är i rörelse. Om du exempelvis följer en person som går mot kameran och lägger till en ClipArt-bild kommer den inte att skalas upp efter personens storlek.



Spårning av rörelse fungerar bäst med klipp som har minimal kamerarörelse och där motivet rör sig tydligt.



Spårning av rörelse

Manuell spårning av rörelse

I Adobe Premiere Elements kan du ändra läge till manuell spårning av rörelse.

- 1 Dra klippet till tidslinjen eller scenvyn.
- 2 Klicka på ett klipp i tidslinjen eller scenvyn och klicka på rörelsespårningsikonen .

Dialogrutan för spårning av rörelse visas.

- 3 Klicka på Nej om du vill aktivera läget för manuell spårning av rörelse. I det här läget kan du markera ett objekt för manuell spårning. Mer information om objektmarkering för manuell spårning finns i [”Spårning av rörelse i oanalyserade klipp från tidslinjen eller scenvyn”](#) på sidan 214

Obs! Undvik olämplig spårning när du arbetar i manuellt spårningsläge genom att kontrollera att du markerar de objekt som ska spåras. Om du exempelvis vill spåra en persons huvud ska rutans gränser omfatta huvudets kanter. Rutan bör inte innehålla stora, tomma ytor.

Spårning av rörelse för oanalyserade klipp från arbetsytan Ordna

För oanalyserade klipp kan du starta rörelsespårning genom att analysera klipp från arbetsytan Ordna.

- 1 Högerklicka/Ctrl-klicka på ett klipp på arbetsytan Ordna och välj Kör automatisk analys.

Obs! Klippet analyseras i automatisk analys. Inställningar för automatisk analys kan ställas in i Elements Organizer. Du kan markera eller avmarkera filter som du vill att Elements Organizer ska analysera. För spårning av rörelse ska objektrörelsefilter vara valt i inställningarna för automatisk analys..

- 2 Placera det analyserade klippet i tidslinjen eller scenvyn.
- 3 Aktivera läget för spårning av rörelse genom att klicka på rörelsespårningsikonen  till vänster om zoomkontrollerna.
- 4 I läget för spårning av rörelse visar fönstret Monitor endast det valda klippets innehåll istället för en sammansatt vy av alla klipp. Automatiskt spårade objekt markeras med gula kanter i fönstret Monitor.

Obs! Utöver de automatiskt spårade objekten kan du även markera objekt manuellt för spårning. Klicka på Lägg till objekt och markera nya objekt som ska spåras.

- 5 Dra en ClipArt-bild till fönstret Monitor. Du kan lägga till ClipArt-bilden till det spårade objektet (bildrutan) när det spårade objektet ändrar färg från gult till blått. Du kan även lägga till effekter för det spårade objektet. Mer information finns i ”[Effektmask](#)” på sidan 215.

Obs! När du drar ClipArt-bilden markeras ett av de spårade objekten automatiskt. Om du vill välja ett annat spårat objekt fortsätter du att dra ClipArt-bilden över det spårade objektet tills den blå markeringen visas på det önskade objektet.

- 6 Håll ClipArt-bilden över det spårade objektet och släpp musknappen för att bifoga den till rörelsebanan.

Viktigt! Du kan inte bryta länken mellan en ClipArt-bild som bifogats till ett objekt och länka den till ett annat objekt. Om du däremot har lagt till ClipArt-bilden till fel objekt och dragit klippet till monitorn kan du högerklicka/Ctrl-klicka på bilden och radera den. Dra ClipArt-bilden igen och släpp den över önskat objekt.

- 7 Om du vill bifoga bilden i rörelsemarkeringen och skapa de nödvändiga nyckelrutorna klickar du i tidslinjen eller scenvyn för att avsluta läget spårning av rörelse.

Viktigt! Skapa nyckelrutor genom att klicka på navigeringsknappen för nästa bildruta på spelarkontrollen i fönstret Monitor.

Spårning av rörelse i oanalyserade klipp från tidslinjen eller scenvyn

Om du vill bearbeta oanalyserade klipp följer du de steg som följer för att starta spårning av rörelse:

- 1 Dra klippet till tidslinjen eller scenvyn.
- 2 Klicka på ett klipp i tidslinjen eller scenvyn och klicka på rörelsespårningsikonen .

Dialogrutan för spårning av rörelse visas.

- 3 Gör något av följande:

- Klicka på Ja om du vill analysera klippet. Analysen utförs endast för rörelsespårningsfiltret och läget för spårning av rörelse aktiveras. I fönstret Monitor visas endast det valda klippets innehåll istället för en sammansatt bild av alla klipp. Automatiskt spårade objekt markeras med gula kanter i fönstret Monitor.
- Klicka på Nej om du vill aktivera läget för manuell spårning av rörelse. I det här läget kan du markera ett objekt för manuell spårning.

Obs! Gå till steg 5 om du klickar på Ja. Gå till steg 4 om du klickar på Nej.

- 4 Dra den visade bildrutan om du vill markera objektet och klicka på Spåra objekt för att följa det spårade objektets rörelsemarkering. Det spårade objektet visas som en gul bildruta. Om du vill spåra fler objekt klickar du på Lägg till objekt igen för att lägga till ett nytt spårningsobjekt.
- 5 Dra en ClipArt-bild till fönstret Monitor. Du kan lägga till ClipArt-bilden till det spårade objektet (bildrutan) när det spårade objektet ändrar färg från gult till blått. Du kan även lägga till effekter för det spårade objektet. Mer information finns i ”[Effektmask](#)” på sidan 215.

Obs! När du drar ClipArt-bilden markeras ett av de spårade objekten automatiskt. Om du vill välja ett annat spårat objekt fortsätter du dra ClipArt-bilden över det spårade objektet tills den blå markeringen visas på det önskade objektet.

- 6 Håll ClipArt-bilden över det spårade objektet och släpp musknappen för att bifoga den till rörelsebanan.

Viktigt! Du kan inte bryta länken mellan en ClipArt-bild som bifogats till ett objekt och länka den till ett annat objekt. Om du däremot har lagt till ClipArt-bilden till fel objekt och dragit klippet till monitorn kan du högerklicka/Ctrl-klicka på bilden och radera den. Dra ClipArt-bilden igen och släpp den över önskat objekt.

- 7 Om du vill bifoga bilden i rörelsemarkeringen och skapa de nödvändiga nyckelrutorna klickar du i tidslinjen eller scenvyn för att avsluta läget spårning av rörelse.

Viktigt! Skapa nyckelrutor genom att klicka på navigeringsknappen för nästa bildruta på spelarkontrollen i fönstret Monitor.

Spårning av rörelse i analyserade klipp

- 1 Placera det analyserade klippet i tidslinjen eller scenvyn.
- 2 Aktivera läget för spårning av rörelse genom att klicka på rörelsespårningsikonen  till vänster om zoomkontrollerna.
- 3 I läget för spårning av rörelse visas endast det valda klippets innehåll i fönstret Monitor, i stället för en sammansatt bild av alla klipp. Automatiskt spårade objekt markeras med gula kanter i fönstret Monitor.

Obs! Utöver de automatiskt spårade objekten kan du även markera objekt manuellt för spårning. Klicka på **Lägg till objekt** och markera nya objekt som ska spåras.

- 4 Dra en ClipArt-bild till fönstret Monitor. Du kan lägga till ClipArt-bilden till det spårade objektet (bildrutan) när det spårade objektet ändrar färg från gult till blått. Du kan även lägga till effekter för det spårade objektet. Mer information finns i ["Effektmask"](#) på sidan 215.

Obs! När du drar ClipArt-bilden markeras ett av de spårade objekten automatiskt. Om du vill välja ett annat spårat objekt fortsätter du dra ClipArt-bilden över det spårade objektet tills den blå markeringen visas på det önskade objektet.

- 5 Placera ClipArt-bilden över det spårade objektet och släpp musknappen för att bifoga den till rörelsemarkeringen.

Viktigt! Du kan inte bryta länken mellan en ClipArt-bild som bifogats till ett objekt och länka den till ett annat objekt. Om du däremot har lagt till ClipArt-bilden till fel objekt och dragit klippet till monitorn kan du högerklicka/Ctrl-klicka på bilden och radera den. Dra ClipArt-bilden igen och släpp den över önskat objekt.

- 6 Om du vill bifoga bilden i rörelsemarkeringen och skapa de nödvändiga nyckelrutorna klickar du i tidslinjen eller scenvyn för att avsluta läget Spårning av rörelse.

Viktigt! Skapa nyckelrutor genom att klicka på navigeringsknappen för nästa bildruta på spelarkontrollen i fönstret Monitor.

Effektmask

Med Effektmask kan du använda effekter på en vald del i klippet.

- 1 Markera ett klipp i tidslinjen.
- 2 Högerklicka/Ctrl-klicka på klippet och välj Effektmask > Använd. En rektangel i Monitorpanelen visar området där effektmasken ska användas. Dra rektangeln till den del där du vill använda effektmasken. Du kan ändra storlek på rektangeln genom att använda handtagen i varje hörn.

Obs! Du kan även välja **Klipp > Effektmask > Använd**.

- 3 Välj Redigera > Effekter på aktivitetspanelen.
- 4 Välj den effekt du vill lägga till i klippet och klicka sedan på Använd.

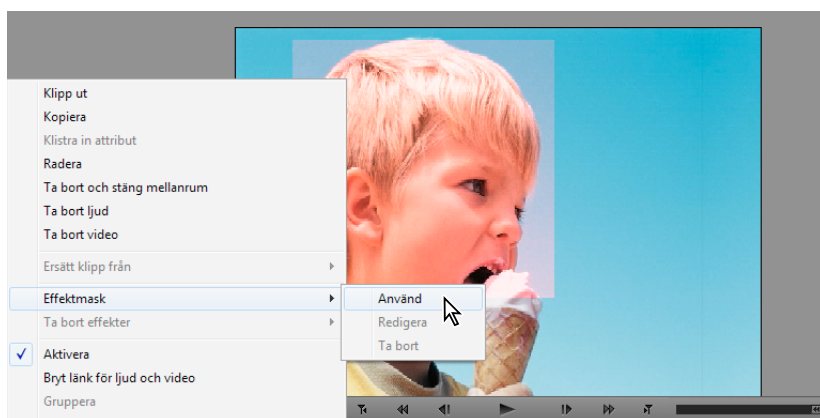
Effekten läggs till i den region du valde i klippet. Effekter som tidigare lagts till i klippet flyttas också till masken.

Du kan även använda effektmasken i läget för spårning av rörelse.

- 1 Markera ett klipp i tidslinjen eller scenvyn.
- 2 Markera klippet och klicka på  för att aktivera läget för spårning av rörelse.

- 3 Välj någon av de spårade objekten (som visas med gul ram).
- 4 Välj Redigera > Effekter.
- 5 Dra den effekt du vill använda till det spårade objektet på panelen Monitor.

Effektmasken används automatiskt och masken följer objektets rörelser. Samma mask används för alla effekter när du använder flera effekter för klippet.



Effektmaskering

Redigera eller ta bort en effektmask

Gör något av följande om du vill redigera en effektmask:

- Högerklicka/Ctrl-klicka på klippet och välj Effektmask > Redigera
- Välj Klipp > Effektmask > Redigera.

Den använda masken markeras och du kan nu ändra storlek på den, flytta på masken och lägga till eller ta bort effekter.

Gör något av följande om du vill ta bort en effektmask:

- Högerklicka/Ctrl-klicka på klippet och välj Effektmask > Ta bort.
- Välj Klipp > Effektmask > Ta bort.

Masken tas bort och de effekter som lagts till för masken används nu på hela klippet.

Kapitel 12: Skapa titlar

Du kan skapa anpassade titlar och bilder med Adobe Premiere Elements. Titlar kan användas för allt från att identifiera personer och platser på skärmen till att visa professionella filmeftertexter. Du kan skapa egen titeltext och lägga den över ett befintligt videoklipp eller använda någon av de befintliga titelmallarna. Dessutom kan du låta titeltexten rulla, krypa, tonas eller skalas in, använda något av de befintliga textformaten eller formatera och färglägga texten som du vill.

Skapa och trimma titlar

Lägga över titlar

Innan du skapar en titel väljer du en plats för den. När du skapar en ny titel med menyn Titel visas titeln som standard ovanpå det på första videoklippet i projektet. Du kan emellertid välja att placera den på ett tomt område i tidslinjen (utan någon underliggande video). Om du väljer det senare kan du lägga över den senare genom att helt enkelt dra och släppa.



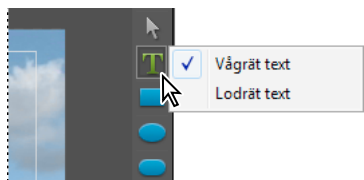
Lägga över en titel

När du skapar en titel på ett tomt område placeras den i spåret Video 1 på tidslinjen i Adobe Premiere Elements och i ett tomt målområde i scenvyn.

Obs! Om du drar ett klipp till en titel i scenvyn, eller placerar det på ett spår ovanför titeln i tidslinjen, skymmer klippet titeln så att den inte syns på monitorpanelen. Om du vill visa titeln igen klickar du på knappen Tidslinje och drar titeln till ett videospår som ligger över det spår som innehåller klippet.

Skapa en stillbildstitel

Titelverktygen i Adobe Premiere Elements är kraftfulla, men ändå lätta att använda. Du kan använda alla teckensnitt som är installerade på datorn och skapa bildobjekt med hjälp av formgivningsverktygen. Du kan också använda någon av de mallar, förinställda textformat och bilder som ingår. Titeltext kan löpa vågrätt eller lodrätt. Du kan sträcka ut, krympa, färglägga och skugga titlar.



Välj vågrät eller lodrät text för titeln

1 Gör något av följande i scenvyn eller tidslinjen:

- Om du vill lägga den nya titeln över ett videoklipp markerar du klippet.
- Om du vill lägga till titeln utan underliggande video markerar du det första klippet i scenvyn eller tidslinjen. På arbetsytan Ordna på aktivitetspanelen klickar du på Projekt och sedan på knappen Nytt objekt  och väljer Svart video. I scenvyn eller tidslinjen drar du det nya svarta videoklippen till filmens början.
- Om du vill lägga till en titel utan någon underliggande video klickar du på T-ikonen på monitorpanelen. En standardtitel med svart bakgrund skapas då automatiskt.

2 När du har valt det införda klippet eller det svarta videoklippen väljer du Ordna > Projekt och klickar sedan på knappen Nytt objekt. Välj Titel från snabbmenyn.

Standardtexten placeras i titelredigeringsläge på monitorpanelen i Adobe Premiere Elements.

3 Gör något av följande:

- Om du vill lägga till vågrät text dubbelklickar du på standardtexten och skriver in ny text.
- Om du vill lägga till lodrät text klickar du på och håller ned knappen med textverktyget . Välj sedan verktyget för lodrät text. Klicka på monitorpanelen och skriv texten.

4 På monitorpanelen klickar du på markeringsverktyget  och flyttar texten efter behov.

Titeln sparas och läggs till i projektvyn på aktivitetspanelen och i scenvyn eller tidslinjen.

Fler hjälpavsnitt

[”Skapa en titel från en mall”](#) på sidan 222

[”Exportera en titelfil”](#) på sidan 237

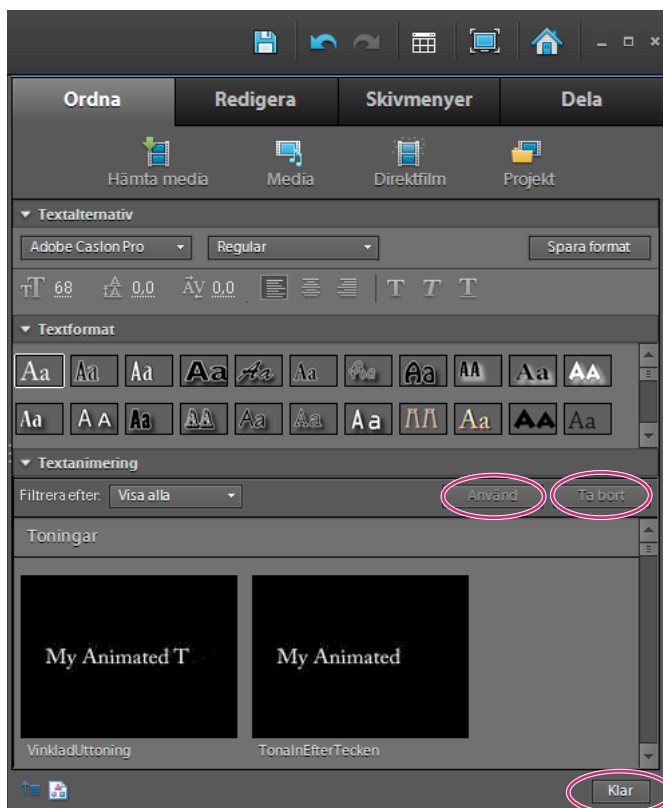
[”Redigera och formatera text”](#) på sidan 223

[”Använda format på text och bilder”](#) på sidan 227

Skapa en titel med animerad text

Du kan lätt använda en förinställd animering till en fast titel. *Förinställda textanimeringar* animerar snabbt och enkelt tecknen i titeln så att de tonas ut, dyker upp eller flyger in uppifrån eller nerifrån på skärmen. Med förinställningen Tona in tecken tonas till exempel varje tecken in separat tills titeln är fullständig.

Om du vill förhandsgranska en animering placerar du pekaren på animeringens miniatyrbild i delen Textanimering på aktivitetspanelen. (För att visa avsnittet Textanimering måste du markera en titel så att aktivitetspanelen visar titelredigeringsvyn.)



Textanimeringskontroller

1 Gör något av följande:

- I scenvyn väljer du det överliggande klippet. Klicka på klippet på monitorpanelen och dubbelklicka sedan på titeltexten.
- I tidslinjen dubbelklickar du på titelklippet.

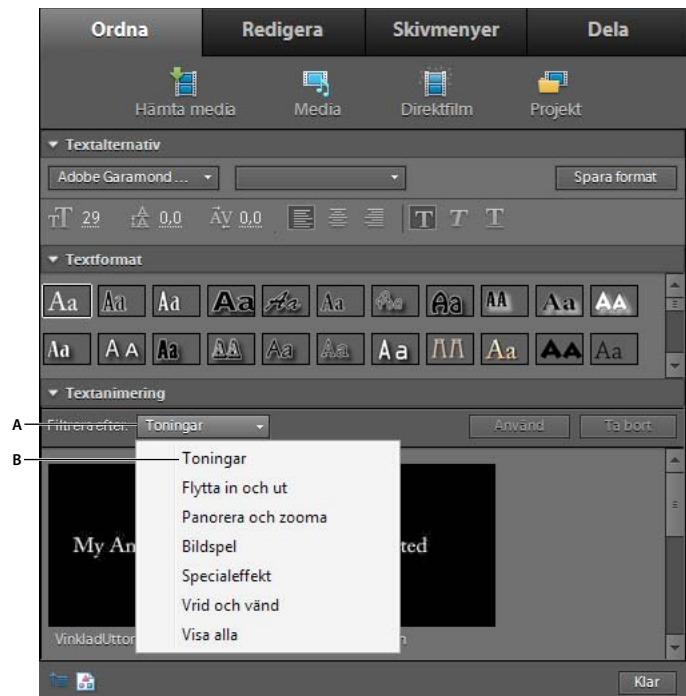
Aktivitetspanelen ändras till att visa textalternativen.

2 Välj en animeringsförinställning under Textanimering på aktivitetspanelen.

3 Gör något av följande för att använda förinställningen på en titel:

- Klicka på Använd.
- Dra förinställningen till monitorpanelen och släpp den ovanpå titeltexten.

4 Klicka på Klar längst ned på aktivitetspanelen för att stänga titelredigeringsvyn.

Skapa titlar

A. Textanimeringsförinställningar B. Förinställningskategorier

Obs! Om du vill ta bort en animering från en titel markerar du titeltexten och klickar på knappen Ta bort i det övre högra hörnet av delen Textanimering på aktivitetspanelen.

Skapa rullande text eller kryptext

Även om statiska titlar, grafik och bilder räcker för vissa projekt kräver andra rörliga titlar. Med alternativen för rullande text och kryptext kan du omedelbart skapa titlar som ser professionella ut. Titlens längd på tidslinjen avgör rörelsens hastighet. Ju längre titelklipp, desto långsammare rörelse.

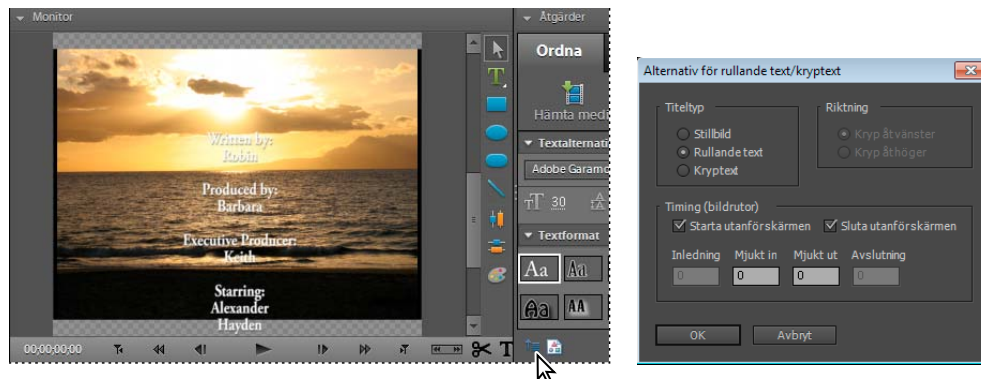
Rullande titlar flyttar tecken lodrätt över skärmen.

Kryptext flyttar tecken vågrätt över skärmen.

Nyckelrutor ger dig möjlighet att flytta tecken över en anpassad väg som du skapar genom att ställa in olika positionsnyckelrutor vid flera tidpunkter.

Obs! Du kan inte lägga till rullande text eller kryptext, eller använda nyckelrutor, i en titel som använder en animeringsförinställning. En animeringsförinställning skriver över alla inställningar för rullande text, kryptext och nyckelrutor.

Använd alternativen för rullande text/kryptext för att ändra en rullande titel till en kryptext eller vice versa, ange kryptextens riktning och ställ in rörelsens takt.

Skapa titlar

En rullande titel används oftast i medverkandelistor.

Fler hjälpavsnitt

”[Animera ett klipps position](#)” på sidan 210

Skapa rullande text eller kryptext

- 1 Gör något av följande:
 - Välj Titel > Ny titel > Rullande text (standard) om du vill skapa en rullande titel.
 - Välj Titel > Ny titel > Kryptext (standard) om du vill skapa kryptext.
- 2 Skapa önskad text- och bildobjekt för titeln. Använd rullningslistan på monitorpanelen för att visa områden i titeln som inte får plats på skärmen. När titeln har lagts till scenvyn eller tidslinjen rullar eller kryper de dolda områdena utanför skärmen in på skärmen.
- 3 Klicka på knappen Alternativ för rullande text/kryptext  längst ned på aktivitetspanelen.
- 4 Ange de alternativ du vill ha och klicka sedan på OK.

Obs! Du kan bara ange riktning för kryptext. Rullande titlar rör sig alltid från skärmens nedre kant mot dess övre.

Ställa in alternativ för rullande text och kryptext

- 1 Gör något av följande:
 - I scenvyn väljer du det överliggande klippet. Klicka på klippet på monitorpanelen och dubbelklicka sedan på titeltexten.
 - Dubbelklicka på titelklippet i tidslinjen. (Bläddra vid behov upp i videospåren till spåret Video 2.)

Aktivitetspanelen ändras till att visa textalternativen.

- 2 Klicka på knappen Alternativ för rullande text/kryptext  längst ner på aktivitetspanelen och ställ in följande alternativ efter behov. Klicka på monitorpanelen utanför rutan om du vill spara den konverterade titeln.

Typ av titel Anger vilken slags titel du vill ha. När du konverterar en rullande eller krypande titel till en statisk titel sträcker sig rutorna för rullande eller krypande text till områden utanför skärmen.

Starta utanför skärmen Anger att rullningen eller krypningen börjar utanför det synliga området och rör sig in på skärmen.

Sluta utanför skärmen Anger att den rullande eller krypande titeln fortsätter att röra sig tills alla objekt är utanför det synliga området.

Inledning Anger det antal bildrutor som spelas upp innan rullningen eller krypningen börjar.

Mjukt in Anger det antal bildrutor som titeln rullar eller kryper med under långsamt ökande hastighet tills den når uppspelningshastigheten.

Mjukt ut Anger det antal bildrutor som titeln rullar eller kryper med under långsamt minskande hastighet tills den tar slut.

Avslutning Anger det antal bildrutor som spelas upp efter att rullningen eller krypningen är slut.

Kryp åt vänster och Kryp åt höger Ange riktning för kryptexten.

Skapa en titel från en mall

Titelmallarna som ingår i Adobe Premiere Elements innehåller olika teman och förinställda layouter, som du kan använda för att snabbt och enkelt utforma en titel. Vissa mallar innehåller bilder som kan vara användbara i dina filmer, till exempel ett nyfött barn eller ett semestertema. Andra innehåller platshållartext, som du kan ersätta för att skapa egna medverkandelistor till dina filmer. Vissa mallar har genomskinliga bakgrunder (visas som svarta bakgrunder), vilket innebär att du kan se videon under titeln. Andra bakgrunder är helt ogenomskinliga.

Du kan enkelt ändra alla text- och grafikobjekt i mallen genom att markera önskat objekt och ta bort eller skriva över det. Du kan även lägga till objekt till titeln. När du är klar med ändringarna sparas en unik version av titeln med projektet, utan att den mall som titeln baseras på påverkas.

Obs! Om du använder en ny mall, läggs det nya mallinnehållet på det befintliga mallinnehållet.

1 På aktivitetspanelen klickar du på Redigera och sedan på Titlar .

2 Bläddra till en mall genom att välja mallkategorier från de två titelmenyerna.

Du kan välja att arbeta i scenvyn eller tidslinjen när du lägger till titelmallar.

3 Om du arbetar i scenvyn utför du ett av följande:

- Dra titelmallen från aktivitetspanelen till ett av målområdena i scenvyn. Om det finns ett klipp i målområdet flyttas det till höger för att ge plats åt den nya titeln.
- Markera ett klipp i scenvyn och dra mallen från aktivitetspanelen till monitorpanelen. Den nya titeln placeras ovanpå det valda klippet.
- Markera klippet i scenvyn, välj den mall som ska användas och klicka sedan på Använd.

4 Om du arbetar i tidslinjen gör du något av följande:

- Dra titelmallen från aktivitetspanelen till vilken plats som helst på ett videospår i tidslinjen.
- Dra indikatorn för aktuell tid till den plats där du vill ha titeln och dra mallen till monitorpanelen.
- Markera klippet i tidslinjen, välj den mall som ska användas och klicka sedan på Använd.

5 Ändra titeln efter behov.

Fler hjälpaavsnitt

”[Lägga till bilder i titlar](#)” på sidan 229

Trimma titlar

Använd projektyvyn på aktivitetspanelen för att trimma alla instanser av en titel i en film. Om du vill trimma en enskild instans av en titel markerar du den i scenvyn eller tidslinjen. Trimning av en instans påverkar längden på titelinstansen i tidslinjen, inte längden på det ursprungliga klippet på aktivitetspanelen.

Trimma alla instanser av en titel

- 1 Klicka på Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt.
- 2 Dubbelklicka på titeln på aktivitetspanelen. Titeln öppnas i förhandsgranskningsfönstret.
- 3 Gör något av följande i förhandsgranskningsfönstret:
 - Dra handtaget för Ställ in ingång  eller handtaget för Ställ in utgång  för att trimma titeln.
 - Dra indikatorn för aktuell tid till önskad plats och klicka på antingen Ställ in ingång  eller Ställ in utgång  för att ange en ny ingång- eller utgångspunkt.
- 4 Klicka på stängningsknappen  i förhandsgranskningsfönstret.

Den trimmade titeln sparas på aktivitetspanelen.

Trimma en enskild titelinstans på monitorpanelen

- 1 Markera titelklippet eller det klipp i vilket titeln finns i scenvyn.
- 2 Högerklicka/Ctrl-klicka på monitorpanelen, välj Markera och markera namnet på titeln som ska trimmas. En representation av titeln visas på monitorpanelens minitidslinje som ett lavendelfärgat fält med titelns filnamn.



En titel i monitorpanelens minitidslinje

- 3 På monitorpanelen drar du antingen handtaget för Ställ in ingång  eller Ställ in utgång  på titelrepresentationen för att trimma titeln.

Trimma en enskild titelinstans i tidslinjen

- 1 På tidslinjen letar du upp den titel du vill trimma på ett av videospåren. Du kan behöva dra videospårets bläddringsfält för att visa titeln.
- 2 Håll markören över valfri ände av titeln tills den ändras till markören för Trimma (flytta efterföljande) . Dra sedan titelns ände för att trimma den. Mellanrum tas automatiskt bort. Om du skapade ett svart videoklipp för titeln måste du trimma det också.

Om du vill trimma utan att ta bort mellanrummet Ctrl-drar/Cmd-klickar du på klippändan i stället.

Redigera och formatera text

Markera en titel för redigering

Innan du kan redigera en titel måste du markera den på monitorpanelen.

- 1 Gör något av följande:
 - Markera titelklippet eller det klipp i vilket titeln finns i scenvyn. Klicka på klippet på monitorpanelen för att markera det och dubbelklicka sedan på titeltexten för att redigera den.

Skapa titlar

- I tidslinjen kan du behöva använda rullningslisten till höger i tidslinjen för att se en titel på det videospår den har lagts till i.



Textalternativ på aktivitetspanelen

Titelredigeringsverktygen visas och verktyget ändras till textverktyget. Aktivitetspanelen ändras och visar textalternativ, så att du kan ange alternativ för texten i titeln.

2 Gör något av följande på monitorpanelen:

- Om du vill flytta insättningspunkten klickar du mellan tecknen eller använder vänster- och högerpilarna.
- Om du vill markera ett enda tecken, eller en grupp med på varandra följande tecken, drar du från den blinkande insättningspunkten för att markera dem.
- Om du vill markera ett enda tecken, eller en grupp med på varandra följande tecken, drar du från den blinkande insättningspunkten för att markera dem.

Radbryta text automatiskt

1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.

2 Gör något av följande:

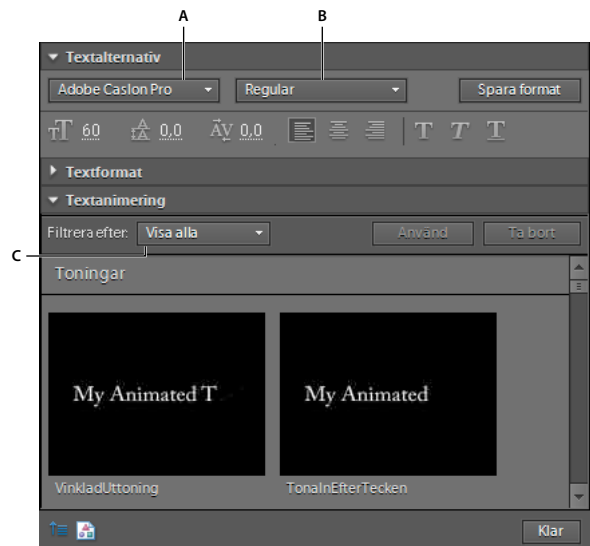
- Välj Titel > Radbyte.
- Högerklicka/Ctrl-klicka på monitorpanelen och välj Radbyte.

3 Klicka på monitorpanelen och skriv texten.

Texten radbryts automatiskt, och en ny textrad påbörjas när markören når marginalen för titelsäker yta.

Ställa in teckensnitt, format och storlek

Vissa objekttegenskaper (exempelvis fyllningsfärg och skugga) är gemensamma för alla objekt som du skapar, men en del egenskaper är unika för textobjekt. Textkontroller, som teckensnitt, stil och justering, finns på aktivitetspanelen, på menyn Titel och på den snabbmeny som visas när du högerklickar/Ctrl-klickar på en ruta på monitorpanelen. Andra alternativ är tillgängliga i dialogrutan Färgegenskaper och på menyn Titel.

Skapa titlar

Teckensnittsalternativ på aktivitetspanelen

A. Teckensnittsalternativ B. Stilalternativ för teckensnitt C. Animeringsalternativ

Obs! Du kan snabbt använda en uppsättning med favoritattribut (färg, skugga med mera) på ett objekt med hjälp av avsnittet **Format** på aktivitetspanelen.

Fler hjälpaavsnitt

”Om format” på sidan 227

Ange ett teckensnitt

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera texten på monitorpanelen och gör något av följande:
 - Välj ett teckensnitt på menyn **Teckensnitt** i delen **Textalternativ** på aktivitetspanelen.

Ange en teckenstil

Många teckensnitt inkluderar inbyggda variationer, såsom feta, kursiva och smala tecken. Varianterna skiljer sig åt mellan olika teckensnitt.

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera texten på monitorpanelen.
- 3 Gör något av följande i delen **Textalternativ** på aktivitetspanelen:
 - Välj en stil på menyn för teckensnittsvarianter.
 - Klicka på en eller flera av ikonerna för teckensnittsstil: Fet **T**, Kursiv **T** eller Understruken **T**.

Obs! Om teckensnittsformaten inte inkluderar feta eller kursiva versioner är dessa ikoner för teckensnittsformat skuggade. Du kan stryka under alla teckensnitt.

Ändra teckenstorlek

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.

2 Markera texten på monitorpanelen och gör något av följande:

- Ändra storleksvärdet  i delen Textalternativ på aktivitetspanelen.
- Välj Titel > och välj önskad teckenstorlek.

Ange radavstånd, justering och orientering

Avståndet mellan teckenpar kallas för *kerning*. Ibland kanske du behöver justera det här avståndet för att texten ska bli lättare att läsa eller för att en textrad ska ta upp mer eller mindre plats.

Avståndet mellan olika textrader kallas för *radavstånd*. Ibland kanske du behöver justera det här avståndet för att texten ska bli lättare att läsa eller för att texten ska ta upp mer eller mindre plats på skärmen.

Ställa in avståndet mellan texttecken

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Gör något av följande på monitorpanelen:
 - Om du vill justera avståndet mellan en grupp tecken markerar du den önskade texten eller hela textobjektet.
 - Om du vill justera avståndet mellan ett par tecken sätter du insättningspunkten (den blinkande markören) mellan tecknen.
- 3 Ändra värdet bredvid ikonen Kerning  på aktivitetspanelen.

Ställa in avståndet mellan textraderna

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Gör något av följande på monitorpanelen:
 - Om du vill justera avståndet mellan alla textrader markerar du textobjektet.
 - Om du vill justera avståndet mellan två textrader sätter du insättningspunkten var som helst i den andra raden.
- 3 Ändra värdet bredvid ikonen Radavstånd  på aktivitetspanelen.

Ändra justering av stycketext

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera ett stycketextobjekt på monitorpanelen.
- 3 Gör något av följande i delen Textalternativ på aktivitetspanelen:
 - Om du vill justera texten mot rutans vänstra sida klickar du på Vänsterjustera text .
 - Om du vill centrera texten i rutan klickar du på Centrera text .
 - Om du vill justera texten mot rutans högra sida klickar du på Högerjustera text .

Ändra textorientering

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera ett textobjekt på monitorpanelen.
- 3 Välj Titel > Orientering och sedan antingen Vågrät eller Lodrät.

Flöda om stycketext

- 1 Markera ett stycketextobjekt på monitorpanelen.

- 2 Dra i något av textrutans handtag för att ändra dess storlek.

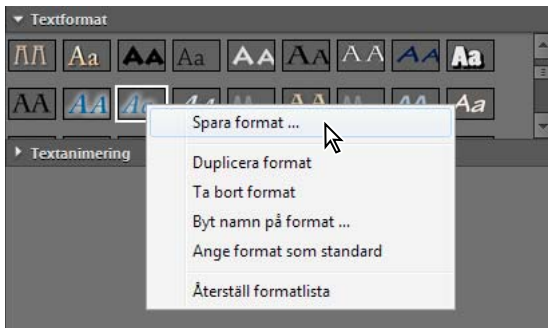
Använda format på text och bilder

Om format

Adobe Premiere Elements innehåller ett antal format för titlar, som du kan använda på text, grafik eller båda. Var och en av dessa innehåller förinställda värden för attribut såsom teckensnitt, linje, färg och skugga.

Ett standardformat används på alla bilder och textblock som du skapar. Du kan ändra det här formatet genom att välja något av de angivna formaten eller genom att ändra standardformatet.

Du kan spara en kombination av färg- och teckensnittsegenskaper som ett *format*, som du sedan kan använda på valfri text och valfria formelement i titeln. Du kan spara ett obegränsat antal format. Miniaturbilder av format visas i delen Textformat på aktivitetspanelen när monitorpanelen är i titelredigeringsläge. Anpassade format visas bland de fördefinierade, så du kan snabbt välja önskat format oavsett projekt. Du kan ändra formatminiaturbilden från Aa till vilka två tecken som helst i inställningarna för formatprov (Redigera > Inställningar > Titlar/Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Titlar).



Högerklicka/Ctrl-klicka på ett format för att visa en snabbmeny med alternativ.

Skapa ett format

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera ett objekt som har de egenskaper du vill spara som ett format.
- 3 Klicka på Spara format i delen Textalternativ på aktivitetspanelen.
- 4 Skriv in ett namn för formatet och klicka på OK. Ett prov som visar det nya formatet visas i Textformat.

Obs! Format visas alltid med ett teckensnitt, även om det objekt som formatet grundar sig på är ett formobjekt.

Använda ett format på ett objekt

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera det objekt som formatet ska användas på på monitorpanelen.
- 3 Klicka på den formatruta som du vill använda i delen Textformat på aktivitetspanelen.

Ta bort, kopiera, byta namn på eller ange ett format

Format visas i delen Textformat på aktivitetspanelen. Du kan använda vilket som helst av de inkluderade formaten eller skapa ett eget.

1 Välj en titel.

2 Gör något av följande i delen Textformat på aktivitetspanelen:

- Om du vill ta bort ett format högerklickar/Ctrl-klickar du på det och väljer Ta bort format.

Obs! Du kan återställa förinställningsbiblioteket genom att klicka på knappen Återställ i delen Formategenskaper i egenskapsvyn.

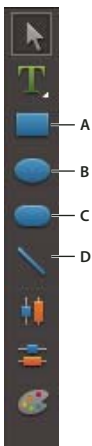
- Om du vill duplicera ett format högerklickar/Ctrl-klickar du på det och väljer Duplicera format. En kopia av det valda formatet visas i Textformat.
- Om du vill byta namn på ett format högerklickar/Ctrl-klickar du på det och väljer Byt namn på format. Skriv in ett nytt namn i dialogrutan Byt namn på format och klicka på OK. På romanska språk kortas namn som är längre än 32 tecken av.
- Om du vill ange ett standardformat högerklickar/Ctrl-klickar du på önskat format och väljer Ange format som standard. Miniaturbilden för standardformatet omges av en vit ram, och blir det format som används automatiskt när du skapar en ny titel.

Obs! Det format som du valde senast fortsätter att vara aktivt tills du väljer ett nytt format eller skapar en ny titel. Standardformatet används när du skapar en ny titel.

Lägga till former och bilder i titlar

Skapa formade objekt för titlar

Du kan använda ritverktygen på monitorpanelen för att skapa olika typer av former, såsom rektanglar, ellipser och linjer. När du har ritat en form kan du använda en stil för den och ändra attributen för linje och pensel.



Formverktyg

A. Rektangel B. Ellips C. Rundad rektangel D. Linje

1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.

2 Välj ett formverktyg på monitorpanelen.

3 Gör något av följande:

- Skift-dra om du vill bevara formens proportioner.
 - Alt-dra om du vill rita från formens mitt.
 - Skift+Alt-dra om du vill bevara proportionerna och rita från mitten.
 - Dra diagonalt över hörnpunkterna om du vill vända formen diagonalt när du ritar.
 - Dra över, uppåt eller nedåt om du vill vända formen vågrätt eller lodrätt när du ritar den.
- 4 Klicka på ett formatobjekt i delen Textformat på aktivitetspanelen för att använda ett format på det.

Fler hjälpavsnitt

”[Omforma objekt](#)” på sidan 231

”[Använda färg på titelobjekt](#)” på sidan 233

”[Om format](#)” på sidan 227

Lägga till bilder i titlar

När du lägger till en bild i en titel kan du lägga till den som ett grafiskt element eller placera den i en ruta som blir en del av texten. Du kan använda både bitmappar och vektorbaserad grafik i Adobe Premiere Elements. Vektorbaserad grafik rasteras till en bitmappsversion på monitorpanelen. Infogade bilder visas som standard i originalstorlek. När du väl har infogat bilden i en titel kan du ändra dess egenskaper (exempelvis skala) precis som för andra objekt.

Obs! Till skillnad från text- och grafikobjekt bäddas bilder som du lägger till i titlar inte in i titlarna. I stället refererar bilden till källbilsdfilen på samma sätt som objekt i projektvyn på aktivitetspanelen refererar till källfiler för ljud och video.

Fler hjälpavsnitt

”[Ställa in teckensnitt, format och storlek](#)” på sidan 224

Placera en bild i en titel

1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.

2 Gör något av följande på monitorpanelen:

- Klicka på knappen Lägg till bild  längst ned på aktivitetspanelen.
- Högerklicka/Ctrl-klicka på monitorpanelen och välj Bild > Lägg till bild.
- Välj Titel > Bild > Lägg till bild.

Bilden importerar till Adobe Premiere Elements i sin originalstorlek.

3 Dra bilden till önskad plats på monitorpanelen. Om det behövs kan du justera storlek, opacitet, rotation och skala.

Obs! Bilder som hämtas in med en digital stillbildskamera brukar vara betydligt större än skärmstorleken för videoprojekt. Om du vill ändra storlek på en bild utan att förvränga den Skift-dra du bildens hörnhandtag eller använder kommandot Titel > Omforma > Skala.

Placera en bild i en textruta

När du infogar en bild i en textruta flödar bilden med texten på samma sätt som ett tecken. Bilden kan ha samma attribut som andra tecken, t.ex linjer.

1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.

- 2 Klicka på och håll ned knappen med textverktyget  på monitorpanelen och välj antingen Vågrät text eller Lodrät text.
- 3 Klicka för att skapa en textruta där du vill infoga bilden på monitorpanelen.
- 4 Gör något av följande:
 - Högerklicka/Ctrl-klicka på monitorpanelen och välj Bild > Infoga bild i text.
 - Välj Titel > Bild > Infoga bild i text.
- 5 Markera en bild och klicka sedan på Öppna.

Återställa en bild till dess originalstorlek eller -proportioner

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera bilden och gör något av följande:
 - Välj Titel > Bild > Återställ bildstorlek.
 - Välj Titel > Bild > Återställ bildens proportioner.

Obs! Om du vill använda en bild eller rörlig video enbart som bakgrund lägger du titeln över ett klipp med bilden eller videon.

Ordna objekt i titlar

Ändra ordning på objekt

När du skapar objekt som överlappar varandra kan du styra den ordning de ligger i med kommandot Ordna.

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera det objekt som du vill flytta.
- 3 Gör något av följande:
 - Högerklicka/Ctrl-klicka på objektet och välj Ordna.
 - Välj Titel > Ordna.
- 4 Välj något av följande:

Lägg överst Lägger objektet överst i ordningen.

Lägg över Byter plats på objektet och objektet direkt framför detta.

Lägg underst Lägger objektet underst i ordningen.

Lägg under Byter plats på objektet och objektet direkt bakom detta.

Obs! Om texten eller formerna ligger tätt intill varandra kan det vara svårt att markera ett objekt i gruppen. Du kan använda kommandot Titel > Markera, eller högerklicka/Ctrl-klicka och välja Markera, för att enkelt gå mellan de olika elementen och komma till det önskade objektet.

Centrera objekt

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera ett eller flera objekt och gör något av följande:
 - Om du vill centrera objektet lodrätt klickar du på knappen Centrera lodrätt .

- Om du vill centrera objektet vågrätt klickar du på knappen Centrera vågrätt .

Justera och fördela objekt

Använd kommandona Justera och Fördela för att justera eller fördela markerade objekt jämnt i en titel på monitorpanelen. Du kan justera och fördela objekt (texturtor, former eller bådadera) längs den lodräta eller vågräta axeln. Om du väljer vågrät justering justeras de markerade objekten längs kanten på den vågräta axel som är närmast den kant du markerar. Om du väljer lodrät justering justeras de markerade objekten längs kanten på den lodräta axel som är närmast den kant du markerar.

När du justerar och fördelar markerade objekt bör du tänka på följande:

- Ett justeringsalternativ justerar de markerade objekten efter det objekt som ligger närmast den nya justeringen. Vid högerjustering justeras till exempel alla markerade objekt efter det objekt som finns längst till höger.
- Ett fördelningsalternativ fördelar de markerade objekten jämnt mellan de två yttersta objekten. Vid lodrät fördelning fördelas till exempel de markerade objekten mellan det objekt som finns längst upp och det som finns längst ned.
- När du fördelar objekt med olika storlekar kan det hända att utrymmet mellan dem blir olika stort. Om du till exempel fördelar objekt efter deras mittpunkter blir avståndet mellan mittpunkterna lika stort, men om objekten är olika stora blir avståndet mellan dem ändå olika. Om du vill skapa enhetliga mellanrum mellan markerade objekt ska du använda alternativet Jämnt vågrätt radavstånd eller Jämnt lodrätt radavstånd.

Justera objekt

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Skift-klicka på två eller fler objekt på monitorpanelen eller dra en markeringsram runt dem.
- 3 Gör något av följande:
 - Högerklicka/Ctrl-klicka på något av de markerade objekten och välj Justera objekt.
 - Välj Titel > Justera objekt.
- 4 Välj önskad typ av justering.

Fördela objekt

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Skift-klicka på tre eller fler objekt på monitorpanelen eller dra en markeringsram runt dem.
- 3 Gör något av följande:
 - Högerklicka/Ctrl-klicka på något av de markerade objekten och välj Fördela objekt.
 - Välj Titel > Fördela objekt.
- 4 Välj önskad typ av fördelning.

Omforma objekt

Du kan justera ett objekts placering, rotation, skala och opacitet som du önskar. Dessa attribut kallas tillsammans för *omformningsegenskaper*. Om du vill omforma ett objekt kan du dra på monitorpanelen eller välja ett kommando på menyn Titel.

Fler hjälpaavsnitt

[”Justera opacitet”](#) på sidan 158

Ändra opaciteten för ett objekt

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera ett objekt på monitorpanelen.
- 3 Gör något av följande:
 - Högerklicka/Ctrl-klicka på objektet och välj Omforma > Opacitet.
 - Välj Titel > Omforma > Opacitet.
- 4 Ange ett nytt värde för Opacitet och klicka på OK.

Obs! Inställningen för opacitet justerar objektens opacitet inuti titeln. Du kan ställa in den övergripande opaciteten för hela titeln i tidslinjen, precis som för ett videoklipp, med hjälp av effekter.

Flytta objekt

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera ett eller flera objekt på monitorpanelen.
- 3 Gör något av följande:
 - Dra det markerade objektet (eller objekten) till en ny position.
 - Välj Titel > Omforma > Position. Ange nya värden för x- och y-position och klicka på OK.
 - Högerklicka/Ctrl-klicka på något av de markerade objekten och välj Omforma > Position. Ange nya värden för x- och y-position och klicka på OK.

Obs! Värdena för x- och y-position motsvarar ett koordinatsystem, där det övre vänstra hörnet i titeln har positionen 0, 0. När du anger värden för x och y placerar Adobe Premiere Elements mittpunkten för det markerade objektets markeringsram vid den punkten.

Skala objekt

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera ett eller flera objekt på monitorpanelen.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill skala bredden drar du det vänstra eller högra handtaget på objektets markeringsram.
 - Om du vill skala höjden drar du det övre eller nedre handtaget på objektets markeringsram.
 - Om du vill begränsa objektets proportioner håller du ned Skift när du drar hörnen och i markeringsramens handtag.
 - Om du vill skala och bevara proportionerna håller du ned Skift när du drar i objektets hörn.
 - Om du vill skala från mitten Alt-drar du i objektets hörn.
 - Om du vill ange skalningsvärden som procenttal väljer du Titel > Omforma > Skala eller högerklickar/Ctrl-klickar på objektet och väljer Omforma > Skala. Ange önskade värden och klicka på OK.

Obs! Om du drar handtagen på ett objekts markeringsram, och det objektet har skapats med något av verktygen för text eller lodrät text, ändras dess teckenstorlek.

Rotera objekt

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera ett eller flera objekt på monitorpanelen.

Skapa titlar

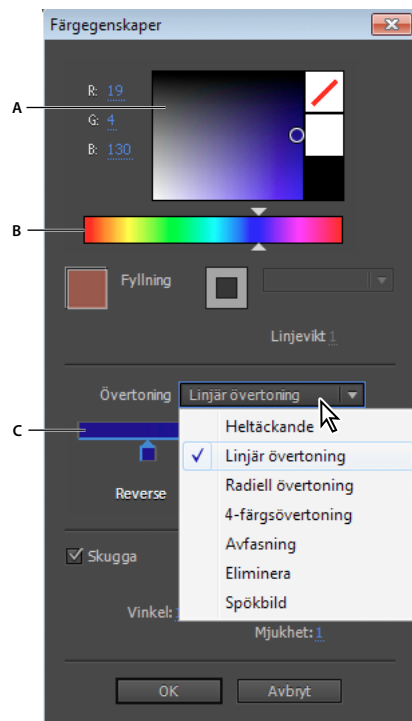
3 Gör något av följande:

- Placera markören precis utanför objektets hörnpunkter. När markören ändras till ikonen Roterar  drar du åt det håll som du vill justera vinkeln. Skift-dra om du vill begränsa rotationen till steg om 45°.
- Välj Titel > Omforma > Rotation, eller högerklicka/Ctrl-klicka på något av de markerade objekten, och välj Omforma > Rotation. Ange ett nytt rotationsvärde och klicka på OK.

Lägga till färger och skuggor till titlar

Använda färg på titelobjekt

I dialogrutan Färggenskaper kan du ange färg för alla objekt eller objektgrupper, som du skapar på monitorpanelen. Dialogrutan Färggenskaper innehåller kontroller för att ställa in färg, linje, fyllning och skugga för ett objekt. Meny Övertoning innehåller alternativ för hur en fyllnings- eller linjefärg används. Beroende på vilken typ av övertoning du väljer kan ytterligare färgsteg visas så att du kan välja olika färger för olika delar av övertoningen.



Dialogrutan Färggenskaper

A. Färgväljaren B. Färgspektrum C. Stegkontroll för övertoning

Du kan spara en kombination av färggenskaper som ett format. Formatet visas som ikoner i egenskapsvyn så att du enkelt kan klicka på dem för att använda dem på objekt. Med hjälp av format är det lättare att skapa konsekvent utformade titlar i ett projekt.

Fler hjälpsnitt

”Om format” på sidan 227

”Markera en titel för redigering” på sidan 223

”Skapa formade objekt för titlar” på sidan 228

Ställa in fyllningen

Du kan använda dialogrutan Färgegenskaper för att ange ett objekts fyllning. Ett objekts *fyllning* anger området innanför dess konturer, d.v.s. området inuti ett grafikobjekt eller området innanför teckenkonturen, om det är ett textobjekt.

Obs! Rutan *Fyllning* i dialogrutan *Färgegenskaper* aktiveras bara om du har använt ett förinställt format från *Textformat* på aktivitetspanelen på objektet. Dessa format innehåller fyllningar och linjer som du kan redigera.

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Välj ett objekt som innehåller en fyllning. (Klicka vid behov på ett format i delen *Textformat* på aktivitetspanelen för att använda det på objektet.)

Obs! Alla förinställda format i *Format* innehåller en fyllning, utom formatet i det övre vänstra hörnet av panelen.

- 3 Klicka på knappen *Färgegenskaper*  på monitorpanelen.
- 4 Markera rutan *Fyllning*  i dialogrutan *Färgegenskaper*.
- 5 Välj en övertoningstyp för fyllningen på menyn *Övertoning*.

Obs! Kontrollerna för färgsteg visas om du väljer *Linjär övertoning*, *Radiell övertoning* eller *4-färgsövertoning*. Du kan klicka på varje steg och välja en separat färg för varje.

- 6 Gör något av följande för att ange en färg:
 - Klicka på rutan för *Ingen färg*  om du vill att fyllningen ska vara genomskinlig.
 - Klicka på den vita rutan för att ställa in färgen till 100 % vit.
 - Klicka på den svarta rutan om du vill ställa in färgen till 100 % svart.
 - Om du vill ange en nyans klickar du på den färg du vill ha i det rektangulära färgspektrumet och anger sedan exakt färg genom att klicka på färgväljaren ovanför spektrumet.
 - Om du vill ange färg direkt med numeriska värden anger du värdena för R, G och B genom att dra dem eller genom att klicka och skriva in värdena.

Ställa in linjetyp

Använd dialogrutan *Färgegenskaper* för att ange ett objekts linjetyp eller kontur om du har använt en stil som innehåller en linjetyp.

Obs! Rutan *Linje* i dialogrutan *Färgegenskaper* aktiveras bara om du har använt ett förinställt format från *Textformat* på aktivitetspanelen på objektet.

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Välj ett objekt som innehåller en linje. (Klicka vid behov på ett format i delen *Textformat* på aktivitetspanelen.)

Obs! Alla förinställda format på panelen *Format* innehåller en linje, utom formatet i det övre vänstra hörnet av panelen.

- 3 Klicka på knappen *Färgegenskaper*  på monitorpanelen eller högerklicka/Ctrl-klicka på objektet och välj *Färgegenskaper*.
- 4 Markera rutan *Linje* .

5 Välj önskad linje på menyn Linje. (Inte alla linjer har flera linjealternativ.)

6 Ange linjens tjocklek i pixlar vid Linjevikt.

7 Välj en övertoningstyp för fyllningen på menyn Övertoning.

Obs! Kontrollerna för färgsteg visas om du väljer Linjär övertoning, Radiell övertoning eller 4-färgsövertoning. Du kan klicka på varje steg och välja en separat färg för varje.

8 Gör något av följande för att ange en färg:

- Klicka på rutan Ingen färg  om du vill att linjen ska vara genomskinlig.
- Klicka på den vita rutan för att ställa in färgen till 100 % vit.
- Klicka på den svarta rutan om du vill ställa in färgen till 100 % svart.
- Om du vill ange en nyans klickar du på den färg du vill ha i det rektangulära färgspektrumet och anger sedan exakt färg genom att klicka på färgväljaren ovanför spektrumet.
- Om du vill ange färg direkt med numeriska värden anger du värdena för R, G och B genom att dra dem eller genom att klicka och skriva in värdena.

Övertoningstyper

Du kommer åt övertoningstyper genom att välja ett titelobjekt på monitorpanelen och klicka på knappen Färggenskaper .

Heltäckande Skapar en fyllning med en enhetlig färg.

Linjär övertoning, Radiell övertoning Med Linjär övertoning skapas en fyllning med linjär övertoning och två färger. Med Radiell övertoning skapas en fyllning med cirkelformad övertoning och två färger.

Den inledande och avslutande övertoningsfärgen visas i vänster respektive höger ruta eller *färgsteg*. Markera ett färgsteg innan du väljer dess färg. Dra färgstegen för att justera övergången mellan färgerna så att den blir jämn.

Alternativet Vinkel (endast tillgängligt för Linjär övertoning) anger övertoningens vinkel. Med alternativet Invertera inverteras färgstegen. Med alternativet Upprepa (endast tillgängligt för radiell övertoning) anges antalet gånger som övertoningsmönstret upprepas.

4-färgsövertoning Skapar en övertoning med fyra färger, där en färg strålar ut från vart och ett av objektets hörn.

Fyra färgsteg anger de färger som utgår från vart och ett av objektets hörn. Markera ett färgsteg innan du väljer dess färg.

Avfasning Läger till en avfasad kant i bakgrunden. Färgen på objektet och avfasningen visas i den vänstra resp. högra färgrutan. Markera den ruta som du vill ändra innan du anger dess färg. Med alternativet Balans anger du det procenttal av avfasningen som skuggfärgen ska uppta.

Eliminera Skapar en genomskinlig fyllning utan någon skugga. Om objektet innehåller en linje kan den vara synlig.

Spökbild Skapar en genomskinlig fyllning med en skugga. Ange alternativ för skugga i dialogrutan Färggenskaper.



Eliminera och Spökbild fungerar bäst med objekt som har skuggor och linjer.

Skapa skuggor

Du kan lägga till en skugga i alla objekt som du skapar på monitorpanelen. Med skuggor kan objektet få ett tredimensionellt utseende och det sticker ut mer från bakgrundsbilden. Om du till exempel lägger till skugga i text blir den mer lättläst när den läggs ovanpå en komplex bakgrundsbild.

- 1 Om det behövs dubbelklickar du på titeln i tidslinjen för att öppna den på monitorpanelen.
- 2 Markera ett objekt och klicka sedan på knappen Färggenskaper .
- 3 Välj Skugga i dialogrutan Färggenskaper.
- 4 Ange något av följande:

Vinkel Anger skuggans vinkel i förhållande till objektet.

Avstånd Anger det antal pixlar med vilket skuggan ska sträcka sig från objektet.

Mjukhet Anger hur suddig eller skarp skuggan ska vara.

Utforma titlar för tv

Förhandsgranska titlar på en tv

Om den avsedda publiken kommer att titta på den färdiga filmen på tv förhandsgranskar du filmen på en tv när du arbetar. På grund av skillnaderna i hur datorer och tv-apparater visar bilder kan element som visas korrekt på en dator visas felaktigt på en tv. Ytterkanterna på bilden kan vara beskurna, färgerna kan återges fel och vågräta detaljer kan flimra. Men om du bara är medveten om problemet är det enkelt att korrigera det.

Använda marginaler för rörelsesäkra och titelsäkra ytor

Marginalerna för rörelsesäkra och titelsäkra ytor på monitorpanelen anger säkra områden för titeln (där den säkert syns). Dessa marginaler visas som standard när monitorpanelen är i titelredigeringsläge.

Säkra områden är praktiska när du redigerar för sändning och videoband. De flesta tv-apparater för konsumentmarknaden använder en process som kallas *överskanning*, vilket klipper av en del av bildens ytterkanter så att bildens mitt kan förstöras. Mängden överskanning är inte samma på alla tv-apparater. Du bör därför hålla texten innanför marginalerna för den titelsäkra ytan, och alla andra viktiga element innanför marginalerna för rörelsesäkra ytor, så att du kan vara säker på att allt får plats på den yta som de flesta tv-apparater visar.

Obs! Om du skapar innehåll för webben eller cd-skivor är marginaler för rörelsesäkra och titelsäkra ytor inte relevant, eftersom hela bilden visas i dessa medier.



Marginaler för rörelsesäkra och titelsäkra ytor

A. Marginal för titelsäker yta B. Marginal för rörelsesäker yta

Fler hjälpaavsnitt

”Visa säkra områden på monitorpanelen” på sidan 104

Visa eller dölja marginaler för säkra ytor

❖ Gör något av följande när du lägger till text eller redigerar en titel:

- Högerklicka/Ctrl-klicka på monitorpanelen och välj Visa > Marginal för titelsäker yta > Marginal för rörelsesäker yta eller Textbaslinjer.
- Välj Titel > Visa > Marginal för titelsäker yta, Marginal för rörelsesäker yta eller Textbaslinjer.

En marginal visas om det visas en bock bredvid dess namn på menyn.

Ändra storlek på säkra marginaler

Du kan ändra storlek på den titelsäkra ytan, den rörelsesäkra ytan eller båda (t.ex. om du behöver anpassa dem för visningar med mindre överskanning).

- 1 Välj Redigera > Projektinställningar > Allmänt.

Dialogrutan Projektinställningar öppnas.

- 2 Ange nya vågräta eller lodräta procentuella värden för Titelsäker yta, Rörelsesäker yta eller båda i delen Video. Klicka på OK.

Exportera och importera titlar

Exportera en titelfil

Du kan exportera en titel från Adobe Premiere Elements till en fil och sedan använda den i ett annat Adobe Premiere Elements-projekt.

- 1 Klicka på knappen Projekt i vyn Ordna på aktivitetspanelen.
- 2 Markera den titel som du vill exportera som en separat fil i projektvyn.
- 3 Välj Arkiv > Exportera > Titel.

- 4 Ange namn och plats för den sparade titelfilen och klicka på Spara.

Importera en titelfil

Du kan importera en titel till ett projekt som har exporterats från ett annat Adobe Premiere Elements-projekt.

- 1 Klicka på Ordna och sedan på knappen Hämta media.
- 2 Välj Filer och mappar.
- 3 Leta reda på och välj en titel och klicka sedan på Öppna.

Obs! Välj *Adobe Title Designer (.prtl)* på menyn *Filformat* för att visa enbart titelfiler i dialogrutan *Lägg till media*.

Fler hjälpavsnitt

[”Filtyper som stöds för import”](#) på sidan 54

[”Filtyper som stöds för att spara och exportera”](#) på sidan 281

Kapitel 13: Lägga till och mixa ljud

Minst hälften av filmens intryck kommer från hur ljud används och Adobe Premiere Elements innehåller verktyg, till exempel ljudmixern och ljudmätaren, som du kan använda för att skapa en ljudmix av hög kvalitet. Du kan lägga till en berättarröst eller ange taktmarkörer vid förhandsgranskning i realtid. Du kan lägga till ett ljudspår i filmen och trimma det till rätt längd, eller använda SmartSound®-ljudspår, som du anpassar helt efter ditt projekt. Du kan ange en övergripande volymnivå för klipp samt relativa volymnivåer inom och bland dem. Du kan också ta bort oönskat brus och lägga till effekter i filmens ljud.

Använda ljudspår

Lägga till ett ljudspår

För att komplettera de ljud som redan finns inbäddade i videoklipp och de berättarröster du spelar in kan du lägga till ytterligare ljudklipp i ljudspåret, som visas i både tidslinjen eller scenvyn. Ibland kan du behöva rulla nedåt i luddelen av tidslinjen för att se ljudspåret. Dessa klipp innehåller vanligtvis bakgrundsmusik eller inspelningar med miljöljud.

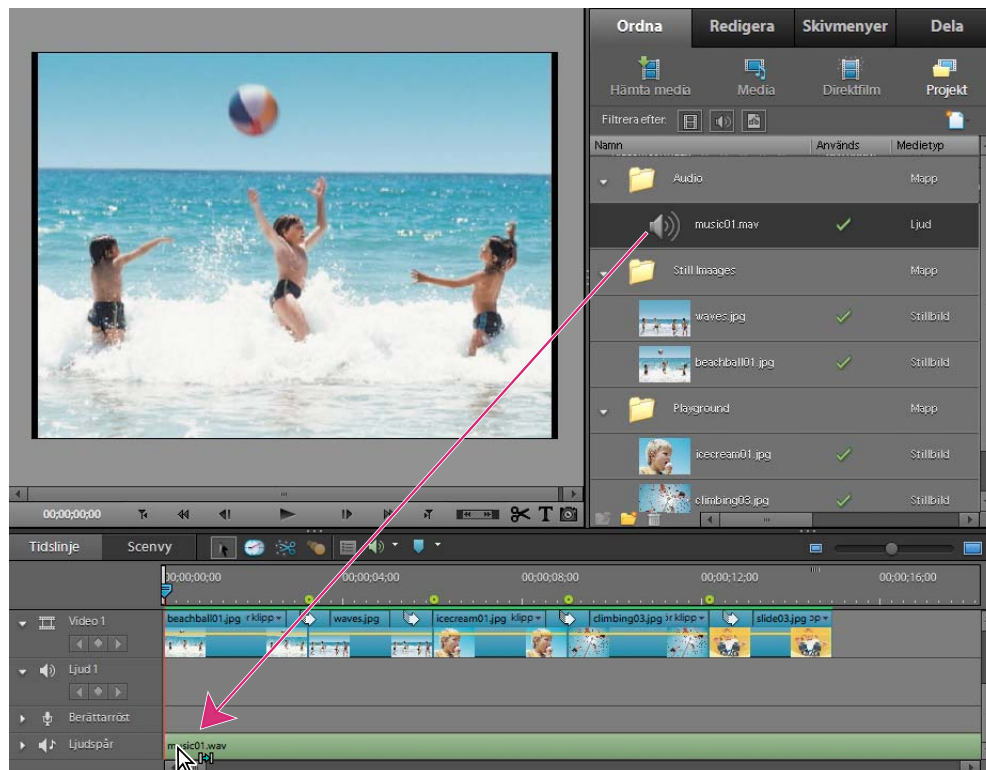
- 1 Lägg till önskade ljudfiler i projektet efter behov.

Viktigt! Använd bara filer som du har copyright-innehavarens tillstånd att använda eller filer som du själv är copyright-innehavare till.

- 2 Klicka på fliken Ordna på aktivitetspanelen och sedan på Projekt.
- 3 Dra ett ljudklipp från aktivitetspanelen till tidslinjens eller scenvyns ljudspår där du vill att ljudklippet ska inledas.



Du kan också importera ljudklipp till tidslinjen i sorteringsvyn.



Lägga till ett ljudklipp till tidslinjens ljudspår

Förhandsgranska ett ljudspår

Du kan förhandsgranska ett ljudspår för att kontrollera att det passar den video som du vill använda det i.

- 1 Markera ett ljudklipp på ljudspåret i tidslinjen eller scenvyn. (Du kan behöva rulla nedåt bland de olika spåren för att se det aktuella ljudspåret.)
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på uppspelningsknappen ► på monitorpanelen.
 - Tryck på blankstegstangenten.

Ljudspårets ljudklipp förhandsgranskas i Adobe Premiere Elements tillsammans med alla ljud- och videoklipp ovanför det i tidslinjen eller scenvyn.

- 3 Om du vill avbryta förhandsgranskningen gör du något av följande:
 - Klicka på pausknappen || på monitorpanelen.
 - Tryck på blankstegstangenten.

Fler hjälpavsnitt

”Trimma ett klipp från scenvyn” på sidan 112

”Trimma i tidslinjen” på sidan 114

”Inaktivera en effekt tillfälligt” på sidan 150

”Tidslinjespår” på sidan 85

Skapa taktmarkörer för ett ljudspår

Använd knappen Identifiera slag i tidslinjen eller scenvyn för att skapa fästmarkörer där taktslagen i ljudspåret är som mest markanta. Du kan trimma eller lägga till klipp vid markörerna. När du drar eller trimmar ett klipp på tidslinjen fäster klippet ingångs- eller utgångspunkt vid närmaste taktmarkör.

Taktmarkörer visas som blå linjer en separat del som kallas taktspår. Filmen måste innehålla minst en taktmarkör för att taktspåret ska visas. Du kan inte lägga till media i taktspåret.

- 1 Lägg till ett ljudklipp, eller ett videoklipp som innehåller ljud, i ljudspåret i tidslinjen eller scenvyn.
- 2 Välj Identifiera takt på menyn Ljudverktyg.
- 3 Ange önskade inställningar i dialogrutan Inställningar för slagidentifiering och klicka på OK. Beskrivningar av alternativen visas i dialogrutan Inställningar för slagidentifiering bredvid lampikonen .

Taktmarkörer visas i tidslinjen och motsvarar taktslag i ljudspåret.

- 4 Om du vill lägga till ytterligare taktmarkörer manuellt högerklickar/Ctrl-klickar du i tidslinjen i tidslinjen där du vill lägga till markören och väljer Ställ in taktmarkör.
- 5 Om du vill ta bort en taktmarkör högerklickar/Ctrl-klickar du på den i tidslinjen i tidslinjen och väljer Ta bort taktmarkör. Om du vill ta bort alla taktmarkörer högerklickar/Ctrl-klickar du i tidslinjen i tidslinjen och väljer Ta bort alla taktmarkörer.
- 6 Om du vill navigera till olika taktmarkörer högerklickar/Ctrl-klickar du på tidslinjen i tidslinjen och väljer Gå till taktmarkör > Nästa eller Föregående.

Fler hjälpavsnitt

”Arbeta med klipp- och tidslinjemarkörer” på sidan 98

Skapa SmartSound-spår (endast Windows)

Med Adobe Premiere Elements medföljer pluginprogrammet SmartSound® QuickTracks®. Använd SmartSound Quicktracks om du vill välja från en stor samling ljudspår för ditt videoprojekt. Använd sedan SmartSound-verktygen för att anpassa längden på ljudspåret så att det exakt motsvarar längden på din film.

Om du vill använda SmartSound Quicktracks på ditt videoprojekt väljer du SmartSound på menyn Ljudverktyg i tidslinjen och följer instruktionerna.

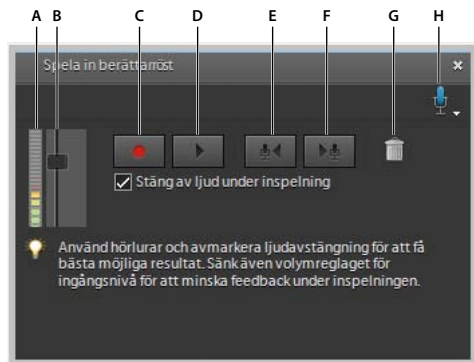
Om du vill ha fullständig information om hur man använder SmartSound QuickTracks går du till SmartSound-webbplatsen på www.smartsound.com.

Skapa berättarröster

Spela in en berättarröst

Du får bäst resultat om du kontrollerar att mikrofonen fungerar korrekt med både datorn och Adobe Premiere Elements innan du lägger till en berättarröst.

Med hjälp av datorns mikrofon kan du spela in berättarröster till klipp samtidigt som du tittar på dem på monitorpanelen. Berättarrösten läggs sedan till i berättarröstspåret, som syns i antingen tidslinjen eller scenvyn.

Lägga till och mixa ljud

Spela in berättarröst

A. Volymindikator B. Reglage för nivå på ingångsvolym C. Spela in D. Spela upp E. Gå till föregående berättarröstklipp F. Gå till nästa berättarröstklipp G. Ta bort aktuell berättarröst H. Mikrofonkälla

Fler hjälpaavsnitt

”Översikt över scenvyn” på sidan 78

”DeNoiser (endast Windows)” på sidan 195

Förbereda för att spela in en berättarröst

- 1 Anslut en mikrofon till datorns mikrofonport.
- 2 (Windows) Testa mikrofonen med guiden Test av ljudmaskinvara i Windows. Dokumentationen till Windows innehåller mer information.
- 3 I Adobe Premiere Elements väljer du Redigera > Inställningar > Ljudenhet/Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Ljudenhet.
- 4 Välj datorns ljudenhet på menyn Standardenhet och klicka på OK.

Använda en berättarröst i ett klipp

- 1 Gör något av följande:
 - Dra indikatorn för aktuell tid i tidslinjen till den punkt där du vill att berättarrösten ska börja.
 - Markera det klipp i vilket du vill lägga till berättarrösten i scenvyn. Dra sedan indikatorn för aktuell tid på monitorpanelen till den punkt där du vill att berättarrösten ska börja.

- 2 Välj Lägg till berättarröst från menyn Ljudverktyg i tidslinjen eller scenvyn.

- 3 Klicka på knappen Mikrofonkälla i fönstret Spela in berättarröst och välj din ljudenhet på menyn.

- 4 Du får bäst resultat om du stänger av datorns högtalare. Om du vill övervaka ljudet medan du spelar in berättarrösten ansluter du hörlurar till datorn och avmarkerar Stäng av ljud under inspelning.

Obs! Om högtalarna är på bör du för att undvika feedback hålla mikrofonen så nära dig som möjligt och samtidigt se till att den är så långt bort från högtalarna som möjligt.

- 5 Tala in i mikrofonen i vanlig samtalston och höj eller sänk reglaget för nivå på ingångsvolym tills de högsta ljuden du säger får volymindikatorn att nå den orangea delen av mätaren.

- 6 Klicka på knappen Lägg till berättarröst .

- 7 Det visas en timer bredvid Starta inspelning om längst upp på panelen Spela in berättarröst. När Starta inspelning om ändras till Spelar in talar du in berättarrösten efterhand som det valda klippet spelas upp.

- 8 Klicka på knappen Stopp när du är klar med berättarrösten.

Ett ljudklipp med berättarrösten läggs automatiskt till i medievyn och i berättarröstspåret i tidslinjen eller scenvyn (nedanför det valda klippet).

Obs! Om du inte klickar på Stopp-knappen stoppas inspelningen automatiskt i början av nästa fil i berättarröstspåret, eller 30 sekunder efter slutet på det sista klippet i tidslinjen eller scenvyn.

9 Om du vill förhandsgranska inspelningen klickar du på knappen Gå till föregående berättarröstklipp . Klicka sedan på knappen Spela upp aktuell berättarröst .

10 Om du vill fortsätta att spela in från den punkt där du slutade klickar du på knappen Spela in  igen.

Om du klickar på Spela in igen skrivs alla berättarröster som redan finns i berättarspåret över.

11 Du kan när som helst klicka på pausknappen  för att pausa förhandsgranskningen.

 Det visas en mikrofonikon  i scenvyn i det övre högra hörnet av det klipp som du lade till berättarrösten i.

Ersätta eller ta bort en berättarröst

1 Gör något av följande:

- Om du använder tidslinjen drar du indikatorn för aktuell tid  i tidslinjen till den punkt där den gamla berättarrösten börjar.
- Om du använder scenvyn markerar du det klipp som innehåller den berättarröst du vill ändra. Dra sedan indikatorn för aktuell tid  på monitorpanelen till den punkt där den gamla berättarrösten börjar.

2 Välj alternativet Lägg till berättarröst från menyn Ljudverktyg.

3 Gör något av följande på panelen Spela in berättarröst:

- Klicka på knappen Spela in  om du vill ersätta berättarrösten. Om du klickar på Spela in igen skrivs den befintliga inspelningen över med den nya inspelningen.
- Ta bort en röstinspelning genom att klicka på knappen Ta bort aktuell berättarröst . Det gamla klippet med berättarrösten tas bort från tidslinjen eller scenvyn men inte från Projektvyn på aktivitetspanelen.

Mixa ljud och justera volym

Om ljudmixning

Ljudmixning består i grunden av att du justerar volymnivåerna så att de ligger i lämpliga intervall inom ett klipp, varefter du justerar dem i förhållande till andra klipp som används i filmen. Du kan till exempel justera volymen i ett klipp med en berättarröst först, så att det inte är för stora skillnader mellan de lägsta och högsta delarna. Därefter höjer du den övergripande volymen, så att rösten hörs tydligt över bakgrundsljud eller -musik i andra klipp.

I Adobe Premiere Elements mäts volymändringar i decibel. Nivån 0,0 dB är originalvolymen (inte tystnad). Om du ändrar nivån till ett negativt tal minskar volymen, och om du ändrar nivån till ett positivt tal ökar volymen.

Använd volymgrafnen – den gula linje som går vågrätt över ljudspåret i varje klipp – eller Ljudmixning för att styra klippets volym. Du kan använda fönstret Ljudmätare om du vill visa projektets övergripande ljudvolym.

Tänk på följande när du justerar volymnivåer:

- Om du kombinerar ljudklipp med mycket hög volym på flera spår kan du råka ut för *ljudbortfall* (en staccatoliknande förvrängning). Minska volymnivåerna för att undvika ljudbortfall.

- Om du behöver justera volymen separat i olika delar av ett klipp, till exempel för att en persons röst hörs svagt och en annans hörs för mycket, kan du använda nyckelrutor för att variera volymen genom klippet.
- Om klippets ursprungliga nivå är för hög eller för låg kan du ändra ingångsnivån. Tänk dock på att eventuell förvrängning som orsakas av att klippet har spelats in med för hög volym inte tas bort när du justerar ingångsnivån. I sådana fall är det bäst att spela in klippet på nytt.

Fler hjälpsnitt

”[Använda och förhandsgranska effekter](#)” på sidan 145

Justera volym och mixa ljud i Ljudmixning

Använd Ljudmixning för att justera balans och volym för ljudet i projektets olika spår. Du kan justera balans och nivå för ljud som ingår i videoklipp och för ljudspår och berättarröster. Du kanske vill öka volymen för berättarrösten och minska den för ljudspåret vid olika tidpunkter för att understryka rösten eller för att en tyst röst ska höras över musiken.

Du kan justera inställningarna samtidigt som du lyssnar på ljudspår och visar videospår. Varje spår i Ljudmixning motsvarar ett ljudspår i tidslinjen eller scenvyn och namnges därefter. Efterhand som du justerar läggs nyckelrutor till i spåret. Du kan ange ett minimiintervall för nyckelrutor i ljudinställningarna.



Ljudmixning



Du bör mixa volymen för ett spår från början till slut innan du går vidare till nästa spår. Detsamma gäller balansen.

- 1 (Valfritt) Välj Redigera > Inställningar > Ljud/Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Ljud och ange ett värde mellan 1 och 2 000 millisekunder för Minsta tidsintervall för uttunning för att begränsa nyckelrutor till intervall som är större än det värdet. Om du inte vill höra ljudet när du arbetar med det avmarkerar du Spela upp ljud under stegning.

2 Klicka på menyn Ljudverktyg i tidslinjen eller scenvyn och välj alternativet Ljudmix eller välj Fönster > Ljudmixer.

Obs! Om du vill dölja eller visa spår väljer du Visa/dölj spår på ljudmixningspanelens meny och anger sedan de spår du vill visa.

3 Dra indikatorn för aktuell tid på monitorpanelen till den plats där du vill börja mixa ljudet.

4 Klicka på Spela upp på monitorpanelen och justera kontrollerna i Ljudmixning för att lägga till nyckelrutor i spåret automatiskt:

- Om du vill justera balansen för ett spår vrider du (drar) balansreglaget åt vänster eller höger.
- Om du vill öka volymen för ett spår drar du nivåreglaget uppåt eller nedåt.

Obs! Du kan ange avståndet mellan nyckelrutor i ljudinställningarna.

Om du vill stänga av ljudet i ett spår när du mixar klickar du på Ljud av. Det här alternativet stänger bara av ljudet när du mixar, inte permanent.

SmartMix

Ibland är bakgrundsmusiken hög och dialogerna i ett klipp är inte hörbara. För att säkerställa att det går att höra dialogerna måste volymen på bakgrundsmusiken sänkas. SmartMix möjliggör automatisk nivåjustering av bakgrundsmusiken. För bästa resultat ska du placera dialogklipp på spåret Ljud 1 eller på berättarröstspåret (förgrundsspår) och musik på ljudspåret (bakgrundsspår). Klipp på alla förgrundsspår analyseras i Adobe Premiere Elements efter dialogrutor. Nyckelrutor skapas sedan smart/automatiskt för att sänka volymnivån och säkerställa att dialogen på förgrundsspåret är hörbar. SmartMix-ändringar gäller för alla ljudklipp på tidslinjen, inte bara för det valda klippet. När du använder SmartMix på ett ljudspår tas nyckelrutor som tidigare använts på ljudspåret bort.

Ändra spårtyp

När du skapar ett spår blir det som standard ett förgrundsspår. Du kan ändra spårtyp efter önskemål. Du kan även inaktivera ett spår för att säkerställa att spåret ignoreras när du utför en SmartMix.

1 Gör något av följande:

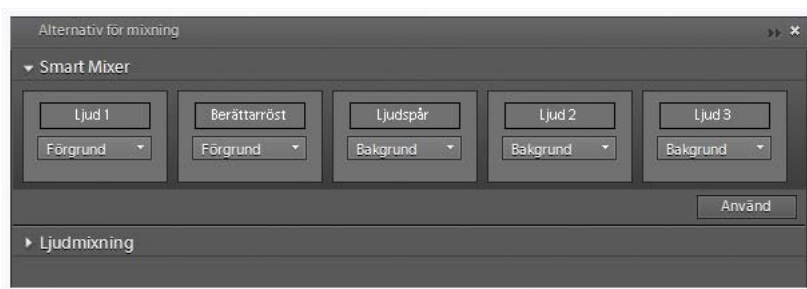
- Välj Fönster > Ljudmixning.
- Välj Ljudverktyg > SmartMix > Alternativ i den högra delen av tidslinjen eller scenvyn.

Du kan visa panelerna SmartMixer och Ljudmixning.

2 Utöka panelen SmartMixer och markera ett av följande alternativ på menyn nedanför spårnamnet.

- Förgrund
- Bakgrund
- Inaktiverat

Obs! Välj alternativet Inaktiverat om du vill ignorera spåret när du utför SmartMix.



Fönstret SmartMix

Ändra SmartMix-inställningar

Om du vill ändra SmartMix-alternativen väljer du Redigera > Inställningar > Ljud/Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar > Ljud. Du kan ändra följande alternativ:

Nytt spårstandard Ange spårtyp. De tillgängliga alternativen är Förgrund, Bakgrund och Inaktivera. När du skapar ett spår blir det som standard ett bakgrundspår.

Hoppa över mellanrum på Ange tröskelvärde i sekunder.

Sänk bakgrundsvolymen Ange en procentsats för hur mycket du vill att volymen ska sänkas.

Normalisera förgrundsklipp Normalisera dialogerna för att säkerställa att volymen förblir konstant under hela klippet.

SmartMix-ljudklipp

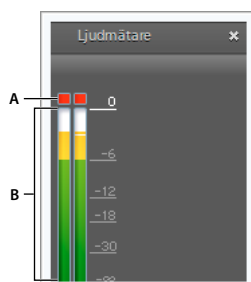
Innan du startar SmartMix bör du kontrollera att det finns en fil i Förgrundspåret (spåret Ljud 1 eller Berättarröst) och en i Bakgrundspåret (Musikspår).

❖ Gör något av följande:

- Välj Ljudverktyg > SmartMix > Använd i den högra delen av tidslinjen eller scenvyn.
- Ljudverktyg > SmartMix > Alternativ och klicka på Använd.

Översikt över panelen Ljudmätare

På panelen Ljudmätare (Fönster > Ljudmätare) visas klippens övergripande volymnivå när du spelar upp dem i tidslinjen eller scenvyn. Om mätarens röda indikatorer för ljudbortfall visar sänker du volymen för ett eller flera klipp. Toppindikatorerna visar den toppvolym som nås när filmen spelas upp. Vanligtvis bör detta värde vara mellan 0 och -6 dB.



Panelen Ljudmätare

A. Indikatorer för ljudbortfall B. Toppvolymindikatorer

Justera volym i tidslinjen

Du kan justera klippens volym direkt i ljudspåret i tidslinjen. Genom att dra volymgrafan uppåt eller nedåt kan du till exempel få ett klippets volym att matcha intelligande klipp eller stänga av ljudet helt.

Obs! Du kan även höja och sänka volymen med nyckelrutor.

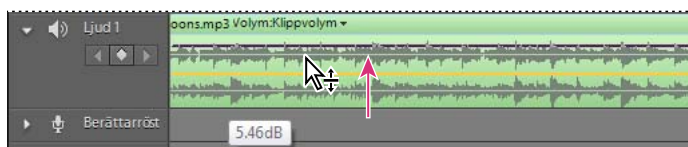
- 1 Om du vill ändra storlek på ljudspåret i tidslinjen så att det syns bättre placerar du pekaren mellan två spår i spårhuvudområdet tills ikonen för höjdjustering  visas och drar sedan uppåt eller nedåt.
- 2 Välj Volym i det övre vänstra hörnet av klippet i tidslinjen. Välj sedan Volym > Klippvolym.



Menyn Volym

- 3 Placera pekaren över volymgrafan, d.v.s. den gula linjen som löper vågrätt över klippet ljudspår. Pekaren ändrar form till en vit dubbelpil .
- 4 Dra uppåt eller nedåt för att justera nivån enhetligt. Dra befintliga nyckelrutor om du vill flytta dem.

När du drar visas decibelnivån. Positiva tal innebär höjd volym och negativa tal innebär sänkt volym.



Om du drar i volymgrafan ändras klippet volym.

Fler hjälpavsnitt

[”Ändra storlek på spår”](#) på sidan 94

[”Visa och redigera nyckelrutor”](#) på sidan 201

[”Inaktivera en effekt tillfälligt”](#) på sidan 150

[”Lägga till nyckelrutor”](#) på sidan 202

Justera ingångsnivån för klipp

Om klippet ursprungliga volym är för hög eller för låg kan du ändra ingångsnivån eller *ökningen* innan du justerar utgångsnivåerna. Men om nivån för källljudet hade en för låg inställning när det spelades in förstärks bruset om ökningen blir större. Du får bäst resultat om du spelar in ljud med en volym som är hög, men inte så hög att den orsakar förvrängning. Utan justering toppar inspelat ljud med bra kvalitet vid mellan 0 och -6 dB på panelen Ljudmätare. Ljudinspelning över 0 dB orsakar ljudbortfall.

- 1 Markera klippet i tidslinjen. Om du vill arbeta med flera klipp gör du något av följande:
 - Om du vill markera klipp som inte följer varandra håller du ned Ctrl-/Cmd-tangenten och klickar på varje klipp.
 - Om du vill markera klipp som följer varandra klickar du på panelen Mina projekt och drar markeringsramen runt de markerade klippen.
 - Om du vill markera alla klipp trycker du på Ctrl-A/Cmd-A.
- 2 Välj Klipp > Ljudalternativ > Ljudökning.

3 Gör något av följande och klicka på OK:

- Ange ett ökningsvärde (0 dB motsvarar klippets ursprungsökning).
- Klicka på Normalisera om du automatiskt vill förstärka ökningen om den är för tyst eller reducera den om den är för hög. I Adobe Premiere Elements visas vilket värde som krävs för att uppnå maximal ökning utan ljudbortfall.

Stänga av ljudet för ett klipp

1 Gör något av följande i tidslinjen:

- Om klippet är länkat till video håller du ned Alt-tangenten och klickar på klippets ljudspår i tidslinjen för att markera enbart ljuddelen.
- Om klippet inte är länkat till video klickar du på det för att markera det.

2 Välj Klipp > Aktivera. (När du inaktiverar ett klipp försvinner markeringen bredvid alternativet i klippmenyn, och klippnamnet tonas ned i spåret.)

Tona volymen in och ut

1 Markera ett ljudklipp i tidslinjen eller scenvyn.

2 Utöka delen Volym i vyn Egenskaper (Fönster > Egenskaper). Klicka på knappen Tona in  eller Tona ut .

Tona in lägger till en nyckelruta i början av klippet, där volymen ställs in på  dB (tystnad), och en annan efter den där den volym som ställts in för klippet vid den punkten bevaras. Tona ut lägger till en nyckelruta i slutet av klippet, där volymen ställs in på  dB, och en annan före den där den volym som ställts in för klippet vid den punkten bevaras.

 Om ljudklippet är länkat till video kan du högerklicka på någon del av klippet och välja Tona > Tona in ljud och video eller Tona ut ljud och video. Du kan också tona ut volymen på ett klipp samtidigt som du tonar volymen på ett annat klipp genom att dra någon av ljudövergångarna till klippgränsen mellan klippen.

Fler hjälpavsnitt

[”Ta bort ett klipp i tidslinjen eller scenvyn”](#) på sidan 92

[”Lägga till nyckelrutor”](#) på sidan 202

[”Ta bort nyckelrutor”](#) på sidan 205

Kapitel 14: Skapa skivmenyer

Dvd-skivor, web DVD-skivor och Blu-ray-skivor är ett utmärkt sätt att dela videofilmer med släkt och vänner. De små och lätta skivorna är enkla att packa och skicka med post och är därför ett praktiskt medium för filmer. Med menymallarna och de automatiserade funktionerna i Adobe Premiere Elements kan du skapa proffsiga dvd-, web DVD- och Blu-ray-skivor både snabbt och enkelt.

Typer av skivor och menyalternativ

Om automatiskt uppspelade och menybaserade skivor

Med Adobe Premiere Elements och en brännare kan du skapa två huvudtyper av dvd-, web DVD- och Blu-ray-skivor: automatiskt uppspelade utan menyer eller menybaserade skivor. Det första steget för att skapa en skiva är att bestämma vilken typ du vill skapa.

Om du vill ha en automatiskt uppspelad skiva kan du helt enkelt skapa filmen, exportera den till ett format för skivor och bränna filmen på skivan. Om du vill skapa en menybaserad skiva lägger du till menyer med Adobe Premiere Elements-menymallar.

Adobe Premiere Elements menymallar är förkonfigurerade menyer som finns i ett antal olika teman och stilar. Knapparna i mallarna länkas automatiskt till menymarkörer i filmen. Menyerna skapas dynamiskt utifrån markörerna som du placerat ut och fler menyer läggs till om det behövs. Du kan lägga till, flytta eller ta bort menymarkörer när du valt en mall, eller så kan du lägga till menymarkörer i tidslinjen innan du väljer en menymall. Adobe Premiere Elements justerar automatiskt menyerna enligt markörerna.

***Obs!** Det tillgängliga menyerna är inställda för projektets proportioner. Om projektets proportioner till exempel är inställda på widescreen-uppspelning spelas även menyerna upp i widescreen.*

Fler hjälpavsnitt

[”Skapa skivmenyer”](#) på sidan 249

[”Lägga till scenmarkörer automatiskt”](#) på sidan 252

[”Lägg till meny-, scen- eller stoppmarkörer manuellt”](#) på sidan 253

[”Bränna till en dvd- eller Blu-ray-skiva”](#) på sidan 265

Automatiskt uppspelade skivor

Automatiskt uppspelade skivor innehåller inga menyer och spelas upp när de sätts in i en dvd- eller Blu-ray-spelare. De här skivorna fungerar bäst för enstaka filmer som du vill visa utan avbrott. De utgör den enklaste skivtypen att skapa – du exporterar helt enkelt filmen till en skiva.

Om du vill använda knapparna Nästa och Föregående på spelarens fjärrkontroll för att gå till specifika punkter i filmen ställer du in meny- eller scenmarkörer för att ange kapitelpunkter för detta. Eftersom en automatiskt uppspelad skiva inte skiljer mellan huvudmenymarkörer och scenmarkörer kan du lägga till båda markörtyperna som kapitelpunkter.

Glöm inte att förhandsgranska filmen och kontrollera att markörerna finns på rätt ställen innan du bränner skivan.

***Obs!** För automatiskt uppspelade skivor har stoppmarkörer ingen funktion.*

Menybaserade skivor

Menybaserade skivor passar bäst för långa filmer eller en uppsättning filmer som du vill spela upp utan avbrott, eller som även innehåller scener du vill kunna komma åt från en undermeny. På huvudmenyn kan du välja att spela upp filmen eller gå till en undermeny för scenval. Det finns två typer av menybaserade skivor:

Menybaserad med scenmeny De här skivorna passar bäst för enstaka långa filmer som kan spelas upp utan avbrott, men som också innehåller scener som du kan nå från en undermeny. På huvudmenyn kan du välja att spela upp hela filmen eller gå till en scenmeny. Du kan gå till olika scener i filmen via scenmenyn. Vanligtvis skapar du ett projekt så att varje scen motsvarar en intressant punkt i filmen, men du kan också starta en scen vid en viss tidpunkt eller vid någon annan punkt.

Menybaserad skiva med flera filmval De här skivorna passar bäst för fristående filmer, som du inte vill kombinera till en enskild film. Om du till exempel skapar en skiva med ett bröllop kanske du vill ha förberedelserna, ceremonin och festen som separata filmer. Var och en av dem får då en egen knapp på huvudmenyn.

Arbeta med menymarkörer

Om menymarkörer

Du kan enkelt lägga till menymarkörer i videorna. Du kan lägga till scenmarkörer både automatiskt och manuellt. Menyerna i Adobe Premiere Elements skapas baserat på de markörer du placerat ut. Vilken typ av menymarkörer du lägger till i tidslinjen beror på hur du vill att tittarna ska få tillgång till videon.



Förhållandet mellan menymarkörer och menymallar

A. Mediestart B. Stoppmarkör C. Huvudmenymarkör D. Scenmarkör

Du kan använda alla typer av markörer i en film. När spelaren kommer till en stoppmarkör så återgår den dock till huvudmenyn, inte den meny som den anropades från. Om du senare ändrar ordning på klippen i tidslinjen eller scenvyn behåller markörerna sina ursprungliga platser. Därför måste du kanske uppdatera deras placering och redigera deras namn så att de förblir relevanta för filmen.

Obs! Blanda inte ihop menymarkörer (scen-, huvudmeny- och stoppmarkörer) med klippmarkörer eller tidslinjemarkörer. Trots att alla typer markerar positioner i klippet eller filmen används scen- och menymarkörer i Adobe Premiere Elements för att länka videobildrutor i tidslinjen och scenvyn till knappar på skivmenyer. Klippmarkörer och tidslinjemarkörer underlättar arbetet med att placera och trimma klipp.

Fler hjälpaavsnitt

”[Använda en skivmenymall](#)” på sidan 256

”[Anpassa en menybakgrund](#)” på sidan 257

Huvudmenymarkörer

Huvudmenymarkörer delar upp videon i enskilda filmer. Knappar på huvudmenyn är länkade till huvudmenymarkörer. Du placerar huvudmenymarkörer manuellt för att ange början på varje film som du vill ha med på skivans huvudmeny. Om den huvudmenymall du väljer innehåller extraknappar (andra knappar än Spela upp film eller Scener) kommer de knapparna att länka till huvudmenymarkörerna och spela upp filmen från varje markör tills en stoppmarkör eller slutet av filen i tidslinjen nås. Om huvudmenyn inte innehåller tillräckligt många huvudmenymarkörknappar i kopieras huvudmenyn och en Nästa-knapp läggs till på den primära huvudmenyn i Adobe Premiere Elements. Om du inte har några huvudmenymarkörer i filmen placeras inga extra knappar på huvudmenyn i Adobe Premiere Elements.

Om du använder huvudmenymarkörer väljer du en mall med minst tre knappar för huvudmenymarkörer. (Den första knappen, Spela upp film, spelar upp filmen från början till slut. Den andra, Scener, länkar till scenmeny 1.)

Viktigt! Knappen *Spela upp* på huvudmenyn länkas automatiskt till startpunkten på tidslinjalen, så du behöver inte placera någon huvudmenymarkör där.

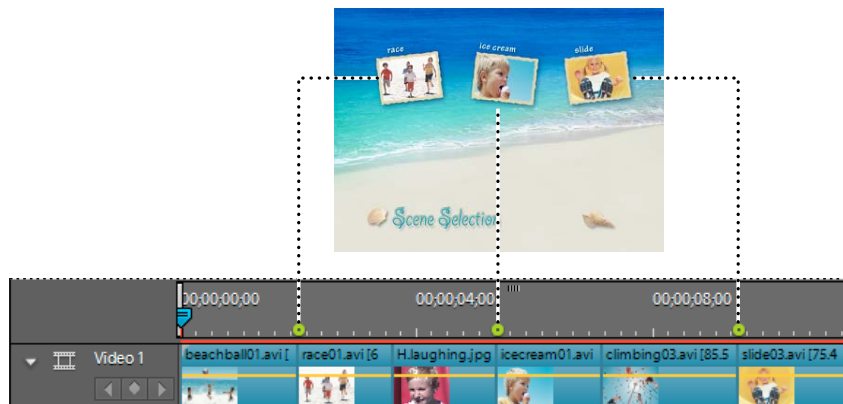


Dubblettmenyer som skapas när filmen innehåller fler huvudmenymarkörer än det finns knappar på mallen
A. Knappen Nästa leder till en dubblettmeny B. Knappen Föregående återgår till huvudmeny 1

Scenmarkörer

Scenmarkörer delar upp filmen i enskilda scener. Scenknappar på huvudmenyn leder till olika scener i filmen och visas i scenmenyerna efter varandra (inte grupperade efter film). Använd scenmarkörer (utan stoppmarkörer) när du vill att filmen ska spelas upp i sin helhet och du dessutom vill att tittaren ska kunna gå direkt till specifika scener.

Du kan lägga till scenmarkörer både automatiskt och manuellt. I Adobe Premiere Elements används scenmarkörer för att skapa en scenmeny, som nås från knappen Scener på skivans huvudmeny. Om du inte har några scenmarkörer i tidslinjen skapas varken knappen Scener eller scenmenyn i Adobe Premiere Elements.



Scenmarkörer kopplas direkt till knappar på scenmenyn.

Stoppmarkörer

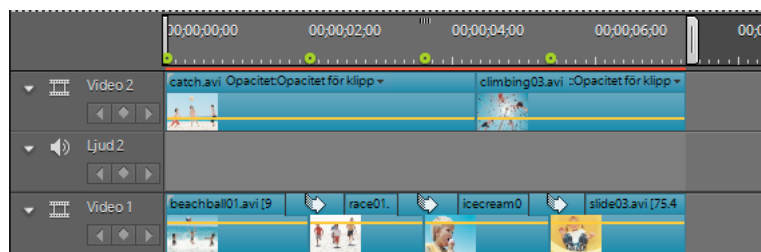
Stoppmarkörer anger var filmen slutar. När spelaren kommer till en stoppmarkör återgår den till huvudmenyn. Om du lägger till en stoppmarkör i tidslinjen kan en spelare inte spela upp filmen i sin helhet. Därför bör du oftast bara lägga till stoppmarkörer om du har delat upp videon i separata filmer och inte behöver spela upp klippen i tidslinjen från början till slut.

Du lägger till stoppmarkörer manuellt. Använd stoppmarkörer för att ange början på varje film som du vill ha med på skivans huvudmeny. När filmen når en stoppmarkör stoppas den och du återgår till huvudmenyn.

Lägga till scenmarkörer automatiskt

Du kan placera ut scenmarkörer automatiskt med kommandot Skapa menymarkörer. Ibland kan du spara tid om du först placerar scenmarkörer automatiskt med Adobe Premiere Elements och sedan redigerar dem efter behov. Du får bäst resultat när varje scen i filmen är ett separat klipp och alla de klipp du vill märka finns i spåret Video 1. Om filmen består av flera överlappande klipp kan det vara bättre att placera ut scenmarkörerna manuellt eller placera ut dem med fasta intervall.

Automatiskt placerade scenmarkörer har inga namn, vilket innebär att knapparna på scenmenyn behåller de namn de hade i mallen. Du kan anpassa knapparna genom att antingen namnge markörerna när de placerats ut eller byta namn på knapparna när du valt mallen.



Exempelfilm med automatiskt utplacerad scenmarkör

- 1 Klicka på tidslinjen för att göra den aktiv.
- 2 Välj Skiva > Skapa menymarkörer.
- 3 Ange hur du vill att markörerna ska placeras och ange ett värde i dialogrutan Menymarkör om det behövs:

Vid varje scen Placerar en scenmarkör vid varje redigeringspunkt (klippgräns) mellan klipp i spåret Video 1, inte i slutet av övergångar. Endast en scenmarkör placeras i början av en rad stillbilder i tidslinjen.

Var _ minut Placerar scenmarkörer med angivet intervall. (Det här alternativet är bara tillgängligt om filmen innehåller tagningar som varar flera minuter.)

Markörer totalt Placerar det angivna antalet markörer med jämna mellanrum över hela intervallet av klipp i tidslinjen.

4 Om tidslinjen innehåller befintliga markörer som du inte längre vill ha väljer du Radera alla menymarkörer. (När du tar bort markörerna tas markörnamnen och miniatyrförskjutningarna för dem också bort.)

5 Klicka på OK. Scenmarkörer läggs till i tidslinjen under tidslinjen.

6 Om du inte är nöjd med placeringen av en markör drar du den till en annan position på tidslinjen.

Obs! Scenmarkörer är inte knutna till videon. Om du senare redigerar videon kan du behöva flytta markörerna eller återskapa dem så att de matchar de nya redigeringspunkterna.

Fler hjälpavsnitt

[”Redigera text och knappar på menyer”](#) på sidan 259

Lägg till meny-, scen- eller stoppmarkörer manuellt

När du lägger till markörer manuellt kan du namnge dem när de placeras ut. Det namn du väljer visas som etikett för en knapp på huvudmenyn eller scenmenyn.

På vissa mallar innehåller menyknapparna miniatyrbilder av den video som de är länkade till. Om standardbildrutan inte är den bästa bildrutan för en knapp kan du ändra den i dialogrutan Menymarkör.

Fler hjälpavsnitt

[”Redigera attribut för meny- eller scenmarkörer”](#) på sidan 255

Lägga till en huvudmenymarkör eller scenmarkör

1 Flytta indikatorn för aktuell tid  i tidslinjen till den position där du vill placera markören.

Obs! Knappen Spela upp på huvudmenymallen länkas automatiskt till startpunkten på tidslinjen. Du behöver inte placera någon markör där om du inte vill ha den med på scenmenyn.

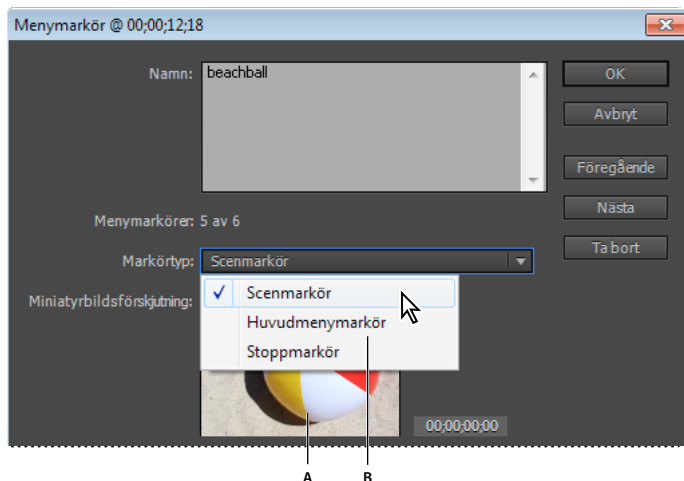
2 Välj Markörer > Menymarkör > Ställ in menymarkör i tidslinjen eller scenvyn.



Du kan snabbt placera ut en markör genom att dra den från knappen Lägg till menymarkör till önskad position i tidslinjen.

3 Ange ett namn för markören i textrutan i dialogrutan Menymarkör. Texten i rutan radbryts inte, så om du vill ha text på flera rader trycker du på Ctrl + Retur för varje ny rad. Håll markörnamnet kort så att det får plats på menyn och inte överlappar någon annan knapp. (Du kan justera namnet senare när du har valt en mall.)

4 Välj önskad markörtyp på menyn Markörtyp.

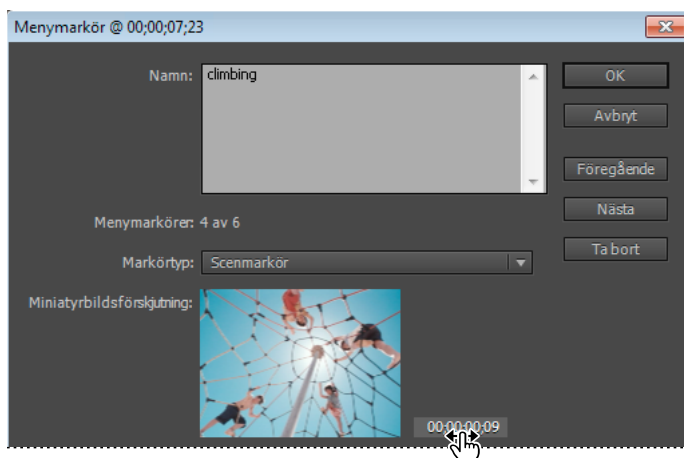


Dialogrutan Menymarkör

A. Miniatur av bildrutan vid markören B. Markörtyp

5 Gör något av följande om du vill ange utseende för knappminiaturen:

- Om du vill välja en stillbild för knappminiaturen i menyn drar du miniatyrns förskjutningstidskod till bildrutan med den bild du vill använda. Markera inte alternativet Knapp för rörelsemeny. När du skapar dvd-, web DVD- eller Blu-ray-skivan visas bilden på menyn. (Den här miniatyrbilden är endast till för menyvisning. När du klickar på knappen spelas filmen upp från markörplatsen.)



Dra tidskoden för miniatyrförskjutningen

- Om du vill spela upp video i skivans menyknapp markerar du Knapp för rörelsemeny. När du markerar det här alternativet för en huvudmenymarkör eller scenmarkör blir motsvarande knapp på menyn animerad.

6 Klicka på OK.

Markören läggs till i tidslinjen under tidslinjalen. En huvudmenymarkör är blå, en scenmarkör är grön och en stoppmarkör är röd.

Lägga till en stoppmarkör

- 1 Flytta indikatorn för aktuell tid  i tidslinjen till slutet av videon eller scenen.
- 2 Välj Markörer > Menymarkör > Ställ in menymarkör i tidslinjen eller scenvyn.

3 Välj Stoppmarkör på menyn Markörtyp i dialogrutan Menymarkör.

4 Klicka på OK.

Markören läggs till i tidslinjen under tidslinjal.

Söka efter en meny- eller scenmarkör

❖ Gör något av följande i tidslinjen:

- Om du vill söka efter den första scenmarkören till höger eller vänster om indikatorn för aktuell tid väljer du Skiva > Gå till meny-markör > Nästa eller Föregående.
- Hitta en markör i tidslinjen genom att klicka på Markörer > Menymarkör > Gå till meny-markör > Nästa eller Föregående tills du hittar den markör du söker.
- Om du vill söka efter en markör som är länkad till en viss knapp klickar du på miniatyrbilden för menyn längst ned på panelen Skivlayout, högerklickar/Ctrl-klickar på knappen och väljer Visa markör i tidslinje.

Obs! När du hittar en markör i dialogrutan Menymarkör kan du redigera information om markören eller ta bort den genom att klicka på knappen Ta bort.

Flytta eller ta bort en meny- eller scenmarkör

Oavsett om du har placerat ut markörer automatiskt eller manuellt kan du enkelt flytta och ta bort dem.

Du kan ta bort enskilda markörer eller ta bort alla markörer från tidslinjen samtidigt. Om du har redigerat filmen sedan du först valde meny-mall kan det vara enklare att ta bort alla markörer i stället för att dra dem till nya positioner.

Obs! Om du redan har valt en mall tas även den knapp, som är associerad med markören, bort från huvud- eller scenmenyn när du tar bort markören.

Flytta en markör

❖ Dra den markör i tidslinjen som du vill flytta till önskad scen eller film.

Ta bort en markör

❖ Gör något av följande:

- Placera indikatorn för aktuell tid  i tidslinjen över den markör som du vill ta bort. (Du kan behöva zooma in på tidslinjal för att hitta markören.) Välj Skiva > Radera meny-markör > Markör vid indikator för aktuell tid.
- Om du vill söka efter och ta bort en markör dubbelklickar du på valfri markör. Klicka på knapparna Föregående och Nästa i dialogrutan Markör för att söka efter markören och klicka sedan på knappen Ta bort.
- Om du vill ta bort alla markörer samtidigt väljer du Skiva > Radera meny-markör > Alla markörer.



Om du ändrar dig eller gör ett misstag kan du ångra borttagningar du nyligen gjort. Välj Redigera > Ångra. Markören visas i tidslinjen igen.

Redigera attribut för meny- eller scenmarkörer

När du har placerat en markör kan du ändra dess namn, dess typ (scen-, huvudmeny- eller stoppmarkör) och den miniatyrbild som visas i miniatyrknappen på en meny. Markörnamnen blir knappnamn på huvudmenyn eller scenmenyn.

Vissa menyknappar innehåller miniatyrbilder av den video som de är länkade till. Som standard visar miniatyren den bildruta som finns vid markören. Du kan ändra markören så att den passar innehållet bättre. För en knapp som representerar en scen från en dag på stranden kan du t.ex. ändra knappbilden till en närbild av barn som plaskar i vattnet i stället för den bildruta som markeras av markören. När du ändrar en miniatyrbild för en knapp förändras inte startpunkten för den video som knappen är länkad till.

- 1 Dubbelklicka på den markör som du vill redigera i tidslinjen eller leta upp markören med knapparna Föregående och Nästa.
- 2 Gör något av följande i dialogrutan Menymarkör och klicka sedan på OK:
 - Om du vill byta namn på markören skriver du in ett nytt namn för den i textrutan. Texten i rutan radbryts inte, så om du vill ha text på flera rader trycker du på Ctrl + Retur för varje ny rad. Håll namnet kort så att det får plats på menyn och inte överlappar någon annan knapp. (Du kan ändra namnet senare när du har valt en mall.)
 - Om du vill ändra markörens typ väljer du den typ av markör du vill ställa in på menyn Markörtyp.
 - Om du vill ändra knappens miniatyrbild drar du tidskoden för miniatyrförskjutningen för att markera den bild som du vill visa i knappminiatyren på menyn. Om du väljer en meny med miniatyrbilder visas den valda bilden på menyn när du skapar skivan. (Den här miniatyren är endast för menyvisning. Den video som är länkad till knappen startar vid markörplatsen.)

Skapa skivmenyer

Om menymallar

Du skapar en menybaserad dvd-, web DVD- eller Blu-ray-skiva med någon av de fördesignade menymallarna i Adobe Premiere Elements. Alla mallar innehåller en knapp för huvudmeny 1 och en knapp för scenmeny 1. Menyknapparna länkas automatiskt till meny- och scenmarkörerna i tidslinjen. Huvudmenyn innehåller minst två knappar, en för att spela upp filmen och en annan för att visa en scenmeny. Huvudmenyerna i vissa mallar innehåller fler knappar, som går till andra filmer som är markerade i tidslinjen. Scenmenyerna innehåller i allmänhet knappar med både en etikett och en miniatyrbild från scenen.

En meny kan innehålla både ljud och rörelse. Vissa mallar innehåller släppzoner, dit du kan dra och släppa stillbilder eller videor för att anpassa menybakgrunden. Om du släpper en video eller bild på en mall som inte innehåller en släppzon ersätter videon eller stillbilden hela menybakgrunden. En video kan fungera som en rörlig bakgrund till en meny eller innehålla alla menyns visuella element, förutom markering av knappar. Videon kan exempelvis innehålla en rörlig bakgrund, en rullande lista över medarbetare och t.o.m knappbilderna. Hur lång tid videobakgrunden eller ljudet spelas upp beror på menyns längd. Längden på en slinga med bakgrundsljud och -video måste vara 30 sekunder eller kortare.

Du kan anpassa mallen efter projektet genom att ändra teckensnitt, färger, bakgrunder och layout. Ändringar av mallen påverkar bara det aktuella projektet. Du kan inte spara malländringar i Adobe Premiere Elements.

Fler hjälpavsnitt

["Växla till en annan menymall"](#) på sidan 261

Använda en skivmenymall

När du väljer en skivmenymall behöver du inte oroa dig för om menyn har tillräckligt många menyknappar för alla markörer i filmen. Ytterligare menyer och knappar skapas automatiskt i Adobe Premiere Elements vid behov.

När du väljer en mall ändras knapptexten på menyerna till de namn som du angett för meny- och scenmarkörerna. Du kan namnge markörerna och ändra titeln på menyn efter att du har valt en mall. Om du inte anger några markörnamn behåller knapparna de namn de har i mallen.

Du kan lägga till meny- och scenmarkörer innan du väljer en mall, eller så kan du lägga till, flytta eller ta bort markörer efter att du valt en mall. Skivmenyerna justeras dynamiskt för att stämma överens med markörerna genom att knappar läggs till eller tas bort efter behov.

Obs! Om projektet använder HDV-projektinställningar använder du en HD-mall för att säkerställa resultat med hög kvalitet. Du känner igen HD-mallar på beteckningen "HD" i det övre högra hörnet av mallen på aktivitetspanelen.

- 1 Klicka på Skivmenyer på aktivitetspanelen.
- 2 Välj en mall med ett tema som passar projektet. Om du använder huvudmenymarkörer väljer du en mall med minst tre knappar på huvudmenyn. (Den första knappen heter spela Upp Film och den andra Scener. Resten av knapparna länkar till scenmarkörer i tidslinjen.)
- 3 Klicka på Använd.

Knapparna länkas till markörerna i tidslinjen och knapptexten ersätts med markörnamnen.

- 4 Du kan tillfrågas om du vill lägga till scenmarkörer automatiskt. Om du klickar på Ja väljer du ett av följande alternativ och klickar sedan på OK:

Vid varje scen Placerar en scenmarkör vid varje redigeringspunkt (klippgräns) mellan klipp i spåret Video 1.

Var _minut Placerar scenmarkörer med angivet intervall. (Det här alternativet är bara tillgängligt när filmen innehåller flera minuter med material.)

Markörer totalt Placerar det angivna antalet markörer med jämna mellanrum över hela intervallet med klipp i tidslinjen.

Obs! Om du väljer att inte lägga till markörer automatiskt just nu kan du lägga till dem senare. Menyerna uppdateras dynamiskt i Adobe Premiere Elements, och huvudmenymarkörknappar, eller menyer och knappar för scener läggs till om du lägger till markörer.

- 5 Klicka på miniatyrbilden för en meny längst ned på panelen Skivlayout om du vill visa menyn. Om det behövs bläddrar du till den miniatyrbild som du vill visa eller ändrar storlek på panelen för att visa miniatyrbilderna sida vid sida.

När du valt en mall kan du anpassa menyn, förhandsgranska skivan eller bränna den.

Fler hjälpavsnitt

[”Översikt över panelen Förhandsgranska skiva”](#) på sidan 262

[”Information om att bränna skivor och kompatibilitet”](#) på sidan 266

[”Lägg till meny-, scen- eller stoppmarkörer manuellt”](#) på sidan 253

Anpassa en meny mall

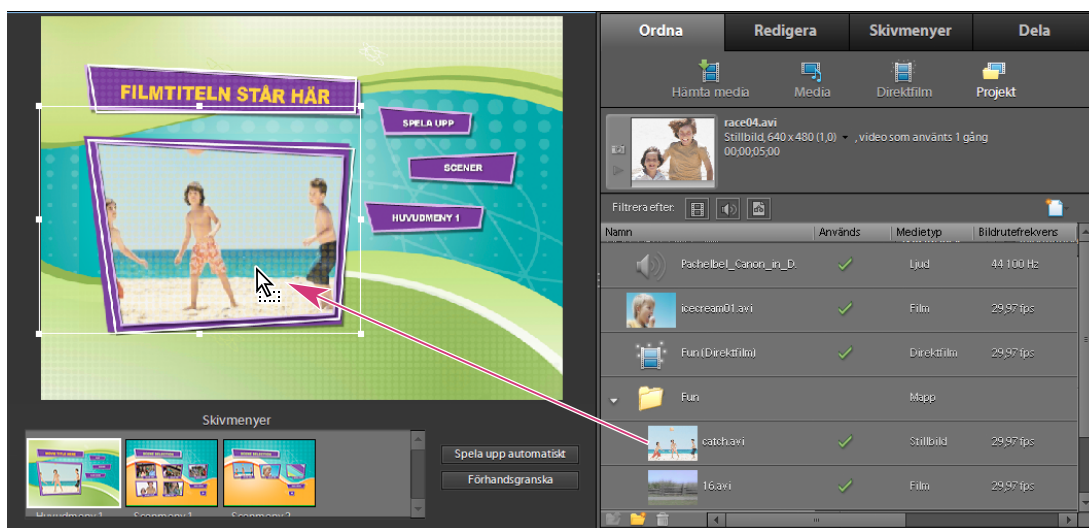
Du kan anpassa bakgrundsbild, knappar, menynamn och typografi för alla meny mallar.

Anpassa en menybakgrund

Du kan anpassa menybakgrund med videoklipp, videoklipp med ljud, ett ljudklipp, stillbilder eller stillbilder med ljud.

Vissa menyer har särskilda släppzoner där du kan placera videor eller stillbilder. Mallar med släppzoner innehåller en svart släppzon och texten ”Lägg till media här” . Du kan placera videoklipp och stillbilder även om menyn inte har en släppzon. I det här fallet ersätter mediaobjektet hela bakgrunden. Vissa menyer utan släppzoner har ytterligare grafik som visas framför videon.

- 1 I panelen Skivmeny klickar du på miniatyrbilden för den meny du vill ändra.
- 2 Gör något av följande:
 - Dra ett klipp från projektvyn till menyn om du vill ersätta den befintliga bakgrunden.
 - I vyn Egenskaper (panelen Menybakgrund) på aktivitetspanelen klickar du på Bläddra. Leta sedan reda klippet på hårddisken och välj det.



Dra ett ljudklipp från Projekt-vyn till släppzonen i en meny på panelen Skivlayout.

Obs! När både video och ljud har ställts in och du byter ut något av klippen behåller det andra klippet sina inställningar, såvida du inte väljer en bakgrundsvideo som även innehåller ljud. I så fall ersätter bakgrundsljudet det befintliga ljudet.

- 3 Ange inställningar i vyn Egenskaper (panelen Menybakgrund) på aktivitetspanelen.

Återställ Återställer bakgrunden till mallens originalbakgrund.

Ingångspunkt Anger ingångspunkten för video- eller ljudklippet. Dra tidskoden till önskad bildruta.

Spela upp Spelar upp media i miniatyren. Ikonen ändras från Spela upp ► till Paus |||. Klicka på knappen Paus om du vill pausa uppspelningen och ange bakgrundens ingångspunkt.

Använd stillbild Anger den aktuella bildrutan i videoklipppet som en stillbildsbakgrund. Dra tidskoden för att ange bildruta.

Använd standardövergång Lägger till den övergång du angett som standard varje gång videon börjar om från början.

Längd Anger längden på bakgrundsvideon eller -ljudet från ingångspunkten.

Använd i alla menyer Använder bakgrunden på alla skivmenyer.

Fler hjälpsnitt

”Ange standardövergång” på sidan 133

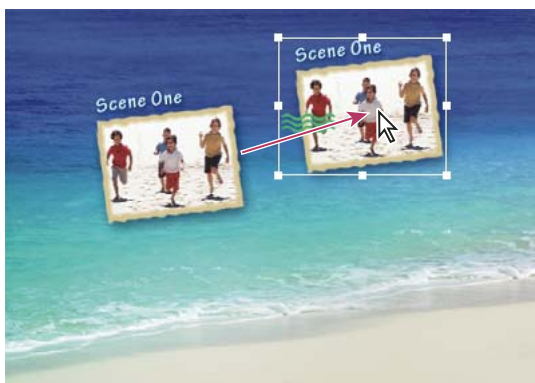
Ändra placering och storlek för menyobjekt

- 1 Klicka på miniatyrbilden för den meny du vill ändra längst ned på panelen Skivlayout.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill ändra storlek på ett menyobjekt markerar du det på panelen Skivlayout. En rektangel (kallas *markeringsram*) med åtta markeringspunkter visas runt objektet. Dra i någon av markeringspunkterna för att ändra storlek på objektet. För romanska språk kan du även använda tangenterna – (minus) eller = (lika med) på tangentbordet om du vill ändra storlek på objektet proportionellt i alla riktningar. Objektets storlek ökas med lika med-tangenten.



Dra i någon av markeringsramens markeringspunkter om du vill ändra storlek på ett menyobjekt.

- Om du vill flytta ett menyobjekt markerar du det och drar det. Du kan även använda piltangenterna på tangentbordet och flytta objektet i vilken riktning som helst.



Ursprunglig plats (vänster) jämfört med flyttat objekt (höger)

Redigera text och knappar på menyer

När du har valt en mall kan du ändra menytexten eller utseendet för de olika huvudmeny- eller scenknapparna. Du kan även ta bort vilken knapp som helst. Eftersom knapparna är länkade till markörerna tas även den markör som genererade knappen bort om du tar bort knappen.

- 1 Klicka på miniatyrbilden för den meny du vill ändra längst ned på panelen Skivlayout.
- 2 Om du vill redigera text eller knappar som inte är kopplade till markörer dubbelklickar du på menytiteln eller knappen och redigerar texten i dialogrutan Ändra text. Om du vill använda flera rader trycker du på Ctrl + Retur för varje ny rad. Klicka på OK.

- 3 Om du vill redigera knappar som är kopplade till markörer dubbelklickar du på texten eller knappen och gör något av följande i dialogrutan Menymarkör. Klicka sedan på OK:
 - Om du vill byta namn på markören (och knappen i menyn) skriver du ett nytt namn och klickar på OK. Om du vill använda flera rader trycker du på Ctrl + Retur för varje ny rad. Håll namnet kort så att det får plats på menyn och inte överlappar någon annan knapp.
 - Dra miniatyrens förskjutningstidskod för att markera den bild som du vill visa i knappminiatyren på menyn och klicka på OK. (Den här miniatyrbilden är endast till för menyvisning. Om du väljer alternativet Knapp för rörelsemeny startar videon som är länkad till knappen vid markörens plats.)
 - Klicka på Ta bort om du vill ta bort en knapp. Markören tas bort från tidslinjen och knappen tas bort från menyn. Du kan också högerklicka/Ctrl-klicka på knappens markör i tidslinjen och välja Ta bort menymarkör.

Fler hjälpavsnitt

[”Lägg till meny-, scen- eller stoppmarkörer manuellt”](#) på sidan 253

Ange textinställningar

Du kan ändra textegenskaper för menytitlar och knappar, inklusive teckensnitt, storlek, stil och färg.

- 1 Klicka på miniatyrbilden för den meny du vill ändra längst ned på panelen Skivlayout.
- 2 Markera en menytitel eller knapptext.
- 3 Gör något av följande i egenskapsvyn:
 - Välj ett teckensnitt på menyn Ändra teckensnitt. (Du kanske måste markera triangeln bredvid Text för att visa alternativen för textattribut.)
 - Välj en textstil på menyn Ändra stil eller klicka på ikonerna Fet, Kursiv eller Understruken. Du kan klicka på mer än en ikon.
 - Välj en textstorlek på menyn Ändra textstorlek.
 - Klicka på ikonen Ändra textfärg bredvid menyn Ändra textstorlek och välj en färg från Färgväljaren.
- 4 Om du vill använda textinställningarna på liknande textobjekt i alla menyer klickar du på Använd på alla scenknappar, Använd på alla textknappar eller Använd på alla markörknappar.

Animera knappar

Du kan lägga till video till huvudmeny- och scenmenyknappar om mallen innehåller knappar som visar en miniatyrbild.

- 1 Klicka på miniatyrbilden för den meny du vill ändra längst ned på panelen Skivlayout.
- 2 Välj en knapp i panelen Skivlayout.
- 3 Välj Knapp för rörelsemeny i egenskapsvyn på aktivitetspanelen.



Scenmeny med markerad knapp (till vänster) och Knapp för rörelsemeny markerat i egenskapsvyn (till höger).

- 4 Ställ in ingångspunkten där du vill att klippet ska börja spelas upp när menyn visas. Du kan antingen använda knappen Spela upp/stopp för att visa klippet i miniatyrbilden eller redigera ingångspunktens tidkodsältet.
- 5 Om du vill ange hur länge klippet ska spelas upp klickar du på menyns bakgrund och redigerar sedan tidskodsältet Längd i egenskapsvyn under Knapp för rörelsemeny.

Obs! Den längd du anger för en rörelsemenyknapp gäller alla rörelsemenyknappar på skivan.

Växla till en annan menymall

Om du kommer på att du vill ändra skivmenyn är det enkelt att byta till en annan mall. Alla ändringar du har gjort i menytitlar, knappnamn som inte rör markörer (knappen Spela upp eller Scen) samt textinställningar (teckensnitt, färg, format osv.) går förlorade. De ändringar du har gjort i bakgrunder och markörknappar (huvudmenymarkörer och scenmarkörer) går inte förlorade. När du redigerar knapptext ändrar du i själva verket namnet för menymarkören. Det nya markörnamnet används när de nya menyerna skapas.

- 1 Klicka på fliken Skivmeny på aktivitetspanelen.
- 2 Dra en ny mall från mallvyn på aktivitetspanelen till skivlayoutpanelen. Adobe Premiere Elements visar de nya menyerna på skivlayoutpanelen.

Byta från en menybaserad skiva till en skiva som spelas upp automatiskt

Om du bestämmer dig för att du inte vill använda menyer på en dvd-, web DVD- eller Blu-ray-skiva kan du återställa layouten för att skapa en automatiskt uppspelad skiva.

Obs! Trots att en automatiskt uppspelad skiva inte innehåller menyer som länkar till markörer kan befintliga meny- och scenmarkörer i projektet ändå vara användbara. Knapparna Nästa och Föregående på en dvd-, web DVD- eller Blu-ray-spelares fjärrkontroll går framåt eller bakåt till huvudmenymarkörer och scenmarkörer. Stoppmarkörer ignoreras.

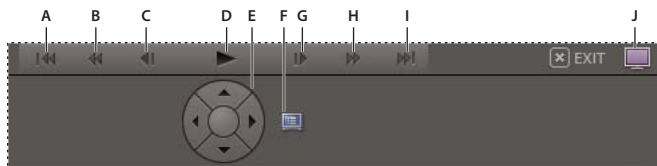
- ❖ Klicka på Spela upp automatiskt på panelen Skivlayout.

Menyerna tas bort från panelen Skivlayout och markörerna används som kapitelpunkter på en automatiskt uppspelad skiva.

Förhandsgranska menyer

Översikt över panelen Förhandsgranska skiva

Det är alltid en bra idé att förhandsgranska en skiva innan du bränner den. På panelen Förhandsgranska skiva finns kontroller som motsvarar de på en dvd-, web DVD- eller Blu-ray-spelares fjärrkontroll. Med dessa kontroller kan du testa knapparna på menyer och visa den video som de länkar till. Du kan förhandsgranska skivan i ett fönster eller i helskrmsläge.



Navigeringskontroller för skivförhandsgranskning

A. Föregående scen B. Spola tillbaka C. En bildruta bakåt (vänster) D. Spela upp E. Knappnavigeringspilar och knappen Retur F. Återgå till huvudmenyn G. En bildruta framåt (höger) H. Snabbspolning framåt I. Nästa scen J. Spela upp i helskrmsläge

Förhandsgranska en menybaserad dvd-, web DVD- eller Blu-ray-skiva

Du kan förhandsgranska en menybaserad skiva när som helst efter att du dragit en mall till panelen Skivlayout.

- 1 Klicka på Skivmenyer på aktivitetspanelen, om det behövs, om du vill öppna panelen Skivlayout.
- 2 Klicka på Förhandsgranska på panelen Skivlayout.

Obs! Om det visas ett meddelande om att knappar överlappar läser du ”[Ändra placering och storlek för menyobjekt](#)” på sidan 259.

- 3 Använd navigeringskontrollerna i fönstret Förhandsgranska skiva eller musen för att klicka på alla knappar och visa motsvarande scener eller video. Om menyn eller knappminiatyrerna har video eller ljud spelas dessa klipp upp så att du kan förhandsgranska dem innan du bränner en skiva.
- 4 Klicka på ikonen Spela upp i helskrmsläge  om du vill förhandsgranska skivan i helskrmsläge.
- 5 Flytta musen. Då visas en skivkontrollpanel, som du kan använda i helskrmsläge för att simulera fjärrkontrollen för en skivspelare.

Fler hjälpavsnitt

”[Förhandsgranska en video på monitorpanelen](#)” på sidan 102

Kapitel 15: Spara och dela dina filmer

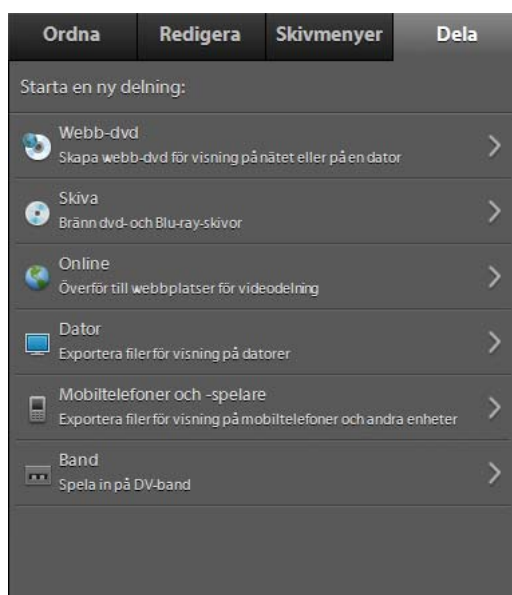
Du kan exportera och dela filmer, stillbilder och ljud i olika filformat på webben, mobila enheter, videoband, Video CD-skivor och Super Video CD-skivor. Du kan också kopiera och spara projekt för redigering och lagring.

Dela från aktivitetspanelen

Arbetsytan Dela på aktivitetspanelen innehåller allt du behöver för att spara och dela (exportera) ett färdigt projekt. Du kan spara projektet för att visa det på webben, en mobiltelefon, en dator, en dvd- eller Blu-ray-skiva med mera.

Du kan starta en ny delning genom att klicka på något av delningsalternativen: Skiva, Online, Dator, Mobiltelefoner och -spelare eller Band. Vart och ett av dessa alternativ öppnar en vy på aktivitetspanelen som innehåller specifika alternativ och inställningar för att dela till respektive mediatyp.

Obs! Tack vare arbetsytan Dela är det enklare att dela och exportera material, eftersom den innehåller förinställningar för de vanligaste formaten och inställningarna. Om du vill ange unika inställningar för något format klickar du på Avancerade alternativ och gör önskade ändringar. Du kan också använda exportkommandona på menyn Arkiv om du vill.



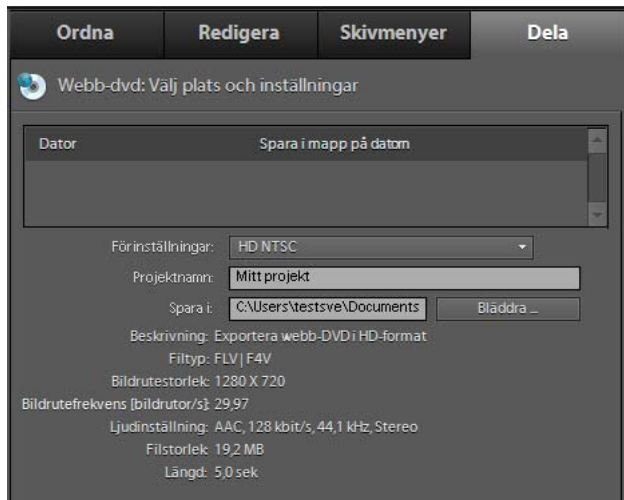
Arbetsytan Dela på aktivitetspanelen

Skapa dvd-filer för webben

web DVD-filer är dvd-filer som spelas upp online. Du kan dela dina filmklipp som web DVD-filer som du bäddar in på webbsidor. Filmklippen exporteras i Flash-format. Filerna kan spelas upp i alla webbläsare med stöd för Flash Player 9.x eller senare versioner.

Skapa web DVD-filer för skrivbordet

- 1 Välj fliken Dela på aktivitetspanelen.
- 2 Klicka på web DVD.



Skapa en web DVD-fil på skrivbordet

- 3 Markera Spara i mapp på datorn.
- 4 Välj en förinställning på menyn Förinställningar.
- 5 Skriv ett namn på projektet i Projektnamn.
- 6 Klicka på Bläddra i Spara i för att välja en plats för utdatafilerna.

Meddelandet Skapa-åtgärden är klar visas när åtgärden har slutförts. Klicka på länken om du vill förhandsgranska den nya web DVD-filen i webbläsaren.



Visa web DVD-filen

Dela till dvd- eller Blu-ray-skivor

När du har förhandsgranskat filmen och är nöjd med den kan du bränna projektet på en dvd- eller Blu-ray-skiva. Kontrollera att den du valt är kompatibel med både dvd-brännaren och dvd-spelaren. Du måste även ha tillräckligt mycket ledigt utrymme på hårddisken för de komprimerade filerna samt eventuella virtuella minnesfiler som skapas vid exporten. Om det saknas tillräckligt med ledigt utrymme på en diskpartition kan du ange en annan partition för virtuella minnesfiler med kommandot Redigera > Inställningar > Virtuellt minne/Adobe Premiere Elements > Inställningar > Virtuellt minne. (Du kan kontrollera hur mycket plats som krävs i dialogrutan Bränn.)

Obs! Om dvd-brännaren inte är kompatibel med Adobe Premiere Elements kan du bränna projektet till en dvd-mapp och sedan bränna mappen till dvd med det program som medföljde brännaren.

Fler hjälpavsnitt

[”Om automatiskt uppspelade och menybaserade skivor”](#) på sidan 249

[”Typer av skivor och menyalternativ”](#) på sidan 249

[”Ställa in ett virtuellt minne”](#) på sidan 35

[”Om komprimering”](#) på sidan 282

Skivbränning

Beroende på projektets längd och komplexitet samt datorns prestanda kan det ta flera timmar att koda (komprimera) video och ljud för en dvd-skiva. Om du planerar att bränna flera skivor med samma innehåll och kvalitet kan du spara tid genom att bränna dem i samma session. Då slipper du komprimera projektet mer än en gång.



I Adobe Premiere Elements konverteras allt ljud till 16-bitars djup och 48 kHz samplingsfrekvens, vilket krävs för dvd-skivor och Blu-ray-skivor. För att få bästa möjliga resultat bör du spela in ljud med de här inställningarna.

Obs! Information om att bränna skivor och kompatibilitet finns i hjälpen om Adobe Premiere Elements.

Bränna till en dvd- eller Blu-ray-skiva

- 1 Innan du startar Adobe Premiere Elements ansluter du och sätter på alla externa dvd- eller Blu-ray-brännare.
- 2 Klicka på Skiva  på arbetsytan Dela på aktivitetspanelen för att öppna skivvyn.
- 3 Välj Dvd eller Blu-ray på menyn i skyvvyn.
- 4 Välj Skiva som alternativ för Bränn på.
- 5 Skriv in ett namn på skivan. Detta namn visas när du sätter i skivan i en dator när dvd-bränningen är klar. (Standardnamnet är en datumstämpel med 24 h-formatet ÅÅÅÅMMDD_ttmms.)
- 6 Välj en brännare på menyn Sökväg till brännare.
- 7 Kontrollera att det sitter en kompatibel skiva i enheten. Om du sätter i en skiva klickar du på Skanna igen för att kontrollera alla anslutna brännare efter giltiga media.
- 8 I rutan Kopior anger du antalet skivor du vill bränna under den här sessionen. Du ombeds sätta i nya skivor tills alla har bränts. Kodningen av video och ljud utförs endast en gång.
- 9 Vid Val av förinställning väljer du det alternativ som motsvarar tv-standard som används i det område den tänkta publiken bor.
- 10 (Valfritt) Markera Anpassa innehåll efter ledigt utrymme. Om du bränner till en dvd kan du avmarkera detta alternativ och dra reglaget för att välja den videokvalitet du vill ha. (Detta alternativ är som standard markerat för dvd och avmarkerat för Blu-ray.)

- 11 Klicka på Bränn för att börja konvertera projektet till dvd- eller Blu-ray-format och bränna skivan. Om du bränner en dvd-skiva, och det inte finns någon brännare, kan du bränna till en dvd-mapp och sedan bränna filerna till en dvd-skiva när det finns en brännare.

Viktigt! Kodning av video och ljud för en skiva kan ta flera timmar.

Bränna till en dvd-mapp

Om dvd-brännaren inte är kompatibel med Adobe Premiere Elements så kan du bränna projektet till en mapp i stället. Detta skapar en dvd-kompatibel fil som kan brännas med ett redigeringsprogram som Adobe Encore.

Obs! Du kan bara bränna ett dvd-projekt till en mapp, du kan inte bränna ett Blu-ray-skivprojekt till en mapp.

- 1 Om Skivvyn inte visas klickar du på arbetsytan Dela på aktivitetspanelen och sedan på Skiva .
- 2 Välj något av Mappalternativen som mål för projektet på menyn Bränn på. För filmprojekt som är större än en enlagersskiva på 4,7 GB väljer du Mapp (8,5 GB) för att kunna använda skivor med dubbla lager.
- 3 Skriv ett namn för mappen.
- 4 Klicka på Bläddra och ange en plats för mappen.
- 5 Klicka på Bränn när du vill börja skapa mappen.

Viktigt! Kodning av video och ljud för en skiva kan ta flera timmar.

Fler hjälpavsnitt

[”Om arkiverade projekt”](#) på sidan 284

Information om att bränna skivor och kompatibilitet

Om du har en kompatibel dvd-brännare ansluten till datorn kan du skapa en dvd- eller Blu-ray-skiva direkt från Adobe Premiere Elements. Du kan spela upp de skivor som du skapar på en tv eller i skivspelare för datorer. I Adobe Premiere Elements skapas videoskivor. (Programmet skapar inte data- eller ljudskivor.) Skrivbords-dvd-brännare använder en inspelningsbar DVD-5 skiva (DVD+/-R), som har en kapacitet på 4,7 GB och som kan innehålla ungefär två timmars högkvalitativ videofilm.

Vanligtvis har en Blu-ray-skiva en kapacitet på 25 GB och kan innehålla 135 minuter med HD-video i MPEG-2-format plus 2 timmar med SD-material eller så kan den innehålla totalt 10 timmar med SD-innehåll. Blu-ray-skivor finns i formaten BD-R (inspelningsbar) och BD-RE (återskrivningsbar).

Adobe Premiere Elements har stöd för enlagers dvd-skivor på 4,7 GB av följande typer: DVD+R, DVD+RW, DVD-R och DVD-RW. Programmet har även stöd för 8,5 GB DVD+R-skivor med dubbla lager. Välj ett medium som stöds både av dvd-brännaren och den dvd-spelare som du vill spela upp dvd-skivan på. Tyvärr stöder inte alla dvd-brännare och dvd-spelare alla typer av dvd-skivor. Exempelvis stöder många, men inte alla, dvd-spelare för tv DVD+R-skivor.

DVD-R För det här formatet används inspelningsbara skivor som kan skrivas en gång, och det är kompatibelt med fristående dvd-spelare och dvd-rom-enheter. DVD-R-skivor finns i två medietyper: General Use och Authoring. Med de flesta vanliga DVD-R-brännare kan du använda de billigare General Use-skivorna, och med vissa professionella brännare kan du använda Authoring-skivor. Du måste använda rätt medietyp för den brännare du har. När skivorna väl har skrivits bör de gå att läsa i båda typerna av dvd-spelare eller -enhet. (DVD-R av typen General Use är utformade för att förhindra säkerhetskopiering av krypterade, köpta dvd-skivor.)

DVD+R Detta format, som kan skrivas en enda gång, är kompatibelt med de flesta dvd-spelare och dvd-rom-enheter. Den första generationen +RW-brännare stöder inte DVD+R-inspelning och kan förmodligen inte heller uppgraderas till att göra det. Alla nyare modeller av DVD+RW-brännare har dock stöd för DVD+R-inspelning. Kompatibiliteten för DVD+R-skivor i fristående dvd-spelare liknar den för DVD-R.

DVD-RW/DVD+RW Dessa format har liknande funktionalitet och kompatibilitet med dvd-brännare och -spelare. DVD-RW och DVD+RW använder skivor som du kan bränna om fler än 1 000 gånger under ideala förhållanden. De flesta fristående dvd-spelare kan spela upp video som spelats in på DVD-RW och DVD+RW, men kompatibiliteten är inte lika hög som med DVD-R och DVD+R. Nyare DVD-RW-brännare kan även bränna till DVD-R.

Obs! Om dvd-brännaren inte är kompatibel med Adobe Premiere Elements kan du bränna projektet till en mapp. På så sätt kan du använda programvaran som medföljde brännaren när du bränner den slutgiltiga dvd-skivan.

Kompatibilitetsproblem för dvd-skivor

När du väljer medier och maskinvara bör du tänka på följande när det gäller kompatibilitet:

- DVD+R- och DVD-R-formaten är kompatibla med fler fristående spelare än DVD+RW och DVD-RW.
- DVD-ROM-enheter är kompatibla med fler dvd-format än fristående dvd-spelare, eftersom det ofta är enklare att uppdatera firmware och drivrutiner för datorer än för fristående spelare.
- Äldre dvd-spelare har stöd för färre dvd-format.

Markera förinställningen för ett visst format enligt tillgängligt utrymme på målmediet och målpublikens behov.

Videokodning för dvd- och Blu-ray-skivor

Att skapa en dvd- eller Blu-ray-skiva innebär att videofilmen kodas till MPEG-2-formatet eller formatet H.264 (endast Blu-ray). Komprimeringen minskar storleken på video- och ljudfiler så att de tar upp mindre lagringsplats. Exempelvis upptar en 60 minuter lång video i Adobe Premiere Elements cirka 13 GB utrymme. En dvd med ett lager har dock bara kapaciteten 4,7 GB. (Dvd-skivor med dubbla lager har kapaciteten 8,5 GB.) För att bevara maximal kvalitet komprimerar Adobe Premiere Elements bara filmen så mycket som krävs för att den ska få plats på skivan. Ju kortare filmen är, desto mindre komprimering krävs, och desto högre blir videokvaliteten på skivan.

Obs! Förinställningarna för Blu-ray är lämpliga för export av filer med AVCHD-kvalitet.

Komprimering av video och ljud för en skiva tar lång tid, även på avancerade datorer. Hur lång tid som krävs varierar beroende på processorhastigheten, mängden ledigt minne och projektets komplexitet och längd. Ett standardvideoprojekt på 60 minuter kan ta mellan 4 och 6 timmar att bränna. Många som producerar dvd- och Blu-ray-skivor bränner projekt på natten.

Obs! Blu-ray-formatet H.264 är arbetsintensivt för datorn och tar därför lång tid att koda. Komprimeringen är dock hög och tillåter mer videodata per MB. MPEG-2 är inte lika arbetsintensivt för datorn och därmed snabbare, men mängden videoinformation per MB är mindre.

Skapa skivor för olika geografiska regioner

Om du delar dvd- eller Blu-ray-skivor med någon från ett annat land kan du behöva bränna skivan med en annan tv-standard. Nästan överallt i världen används en av två tv-standards för videoenheter (från videokameror till dvd- och Blu-ray-spelare): **NTSC** i Japan och Nordamerika och **PAL** i större delen av Europa och Mellanöstern.

I Adobe Premiere Elements kan du skapa filmer för både NTSC och PAL, så du kan alltid skapa skivor som passar den avsedda regionen. Du får förstås bäst resultat om den hämtade videon matchar den tv-standard som du tänker exportera till.

NTSC Nordamerika, delar av Sydamerika, Japan, Filippinerna, Taiwan, Sydkorea, Guam, Myanmar med flera.

PAL Europa, Mellanöstern och delar av följande världsdelar: Asien, Afrika, Sydamerika.

Riktlinjer för att bränna skivor

När filmen innefattar all redigering och navigering du vill ha är själva bränningsprocessen ganska enkel. Inkompatibla enheter eller media eller oväntade tidsfaktorer kan dock påverka kvalitet och slutförande. För att du ska lyckas med dina dvd-skivor bör du följa riktlinjerna nedan.

Obs! Om det uppstår något kodningsfel läser du avsnittet *Felsökning i hjälpen*.

- Se till att du har gott om tid. Kodning av video och ljud för en skiva kan ta flera timmar. Fundera på att bränna under natten. Om du vill bränna flera dvd- eller Blu-ray-skivor bör du bränna dem under samma session, med hjälp av alternativet Kopior i dialogrutan Bränn, så behöver du bara koda projektet en gång.
- Uppdatera drivrutiner och firmware. Kontrollera att du har de senaste versionerna av drivrutiner och *firmware* (programvara som ingår i ROM-enheter med instruktioner som styr kringutrustningen) för brännaren. Du kan hämta uppdateringar på Internet.
- Välj en kompatibel brännare. Om du vill bränna en dvd- eller Blu-ray-skiva med Adobe Premiere Elements måste du ha en kompatibel brännare. Först måste du kontrollera att du har en brännare, inte bara en CD-ROM-, CD-R-, DVD-ROM- eller Blu-ray-spelare. Kontrollera sedan om enheten är kompatibel med Adobe Premiere Elements genom att leta efter den på menyn Sökväg till brännare när du valt Skiva på arbetsytan Dela på aktivitetspanelen.
- När du bränner en dvd väljer du en inspelningsbar kvalitetsskiva och ett kompatibelt dvd-format. Tyvärr stöder inte alla dvd-brännare och dvd-spelare alla typer av dvd-skivor. Du kan inte bränna dvd-skivor om inte dvd-brännaren stöder skivans format. Till exempel kan du inte bränna -R- eller -RW-skivor med en brännare som bara stöder +R- eller +RW-skivor. Detsamma gäller dvd-spelare. Många äldre dvd-spelare kanske inte kan identifiera återskrivningsbara skivor som skapats med en nyare dvd-brännare.
- Se till att du har gott om defragmenterat och ledigt hårddiskutrymme. Du måste ha tillräckligt mycket ledigt utrymme på hårddisken för att rymma alla komprimerade filer samt eventuella tillfälliga filer som skapas vid exporten. Projektets utrymmeskrav visas i dialogrutan Bränn.
- Gör inga förhandsgranskningar i onödan. Förhandsgranskningar av tidslinjen eller scenvyn är praktiska om du vill se hur den färdiga filmen ser ut och spelas upp, men det tar tid att skapa dem och de används inte vid bränningen.
- Testa skivorna. Om du gör något misstag med en inspelningsbar skiva måste du använda en annan skiva, men om du använder en återskrivningsbar skiva kan du använda den igen. Därför kan det vara klokt att använda en DVD-RW- eller BD-RE-skiva (återskrivningsbar) när du gör testskivor och sedan använda en DVD-R General Use-skiva eller BD-R-skiva för de slutgiltiga eller extra kopiorna. DVD-R General Use är ett inspelningsformat som kan skrivas en gång och som har hög kompatibilitet med både fristående dvd-spelare och DVD-ROM-enheter.
- Gör inga onödiga uppgifter på datorn när du exporterar. Stäng av skärmläckare och strömsparare. Undvik att söka efter virus, hämta uppdateringar, söka på Internet, spela spel etc.

Dela för uppspelning på dator

Dela en film för uppspelning på en dator

Den video som du redigerar i tidslinjen eller scenvyn finns inte som en enskild videofil förrän du exporterar (eller delar) den i ett videoformat. Efter export kan du spela upp den på datorn, i andra mediaspelare eller redigeringsprogram och flytta den till andra datorer.

När du delar en film för datoruppspelning skapas vanligtvis filer med datahastigheter och filstorlekar som överskrider gränserna för uppspelning på Internet, vcd-/svcd-/dvd-enheter och handdatorer. Förinställningarna för MPEG H.264 och MPEG MPEG2 är lämpliga för export med AVCHD-kvalitet.

- 1 Klicka på Dela på aktivitetspanelen och sedan på knappen Dator .
- 2 Välj format från listan överst i datorvyn. Rulla igenom listan för att se alla alternativ.
- 3 Ange en förinställning, ett filnamn och en plats för att spara filen.
- 4 (Valfritt) Klicka på Avancerat och ange önskade alternativ.

Exportera bara ljud

När du bara exporterar ljudet från filmen med arbetsytan Dela kan du välja vilket filformat du vill.

- 1 Klicka på Dela på aktivitetspanelen och sedan på Dator  eller Mobiltelefoner och -spelare .
- 2 Välj format från listan överst på panelen. Rulla igenom listan för att se alla alternativ.
- 3 Ange en förinställning, ett filnamn och en plats för att spara filen.
- 4 Klicka på Avancerat och avmarkera Exportera video.
- 5 (Valfritt) Klicka på fliken Ljud och ange önskade alternativ.

Fler hjälpavsnitt

”[Allmänna inställningar för delning](#)” på sidan 277

Exportera en bildruta som en stillbild

Du kan exportera alla bildrutor och stillbildsklipp som stillbildsfil. Bildrutan exporteras från den aktuella tidspositionen i tidslinjen eller på monitorpanelen. Efter exporten visas bildrutan i projektyvn på aktivitetspanelen.

- 1 Gör något av följande:
 - Om du använder scenvyn drar du indikatorn för aktuell tid  på monitorpanelen till den bildruta du vill exportera.
 - Om du använder tidslinjen drar du indikatorn för aktuell tid  i tidslinjen till den bildruta du vill exportera.



Du får bäst resultat om du väljer en bildruta utan alltför mycket rörelse.

- 2 (Valfritt) Använd ej sammanflätning på bildrutan så förbättras kvaliteten på den exporterade bilden avsevärt. Markera klippet i tidslinjen. Välj sedan Klipp > Videoalternativ > Fältalternativ. Markera Ej sammanflätning och klicka på OK.



Om du har installerat Photoshop Elements kan du använda ej sammanflätning på den exporterade bilden i det programmet i stället. Välj Filter > Video > Ej sammanflätning i Redigeraren.

- 3 Klicka på Frys bildruta  längst upp på monitorpanelen.
- 4 Välj önskade inställningar och klicka sedan på Exportera.
- 5 Ange en plats och ett filnamn och klicka på Spara. Om du vill avbryta exporten trycker du på Escape. Det kan ta ett par sekunder innan exporten avbryts.

Fler hjälpavsnitt

”[Exportera en videobildruta](#)” på sidan 124

Exportera en bildruta till en JPEG-bild

Du kan exportera en bildruta till en JPEG-bild.

- 1 Placera indikatorn för aktuell tid på den bildruta som du vill exportera och klicka på fliken Dela.
- 2 Klicka på Dator och välj Bild i listan.
- 3 Välj en JPEG-förinställning.

Exportera klipp som en stillbildssekvens

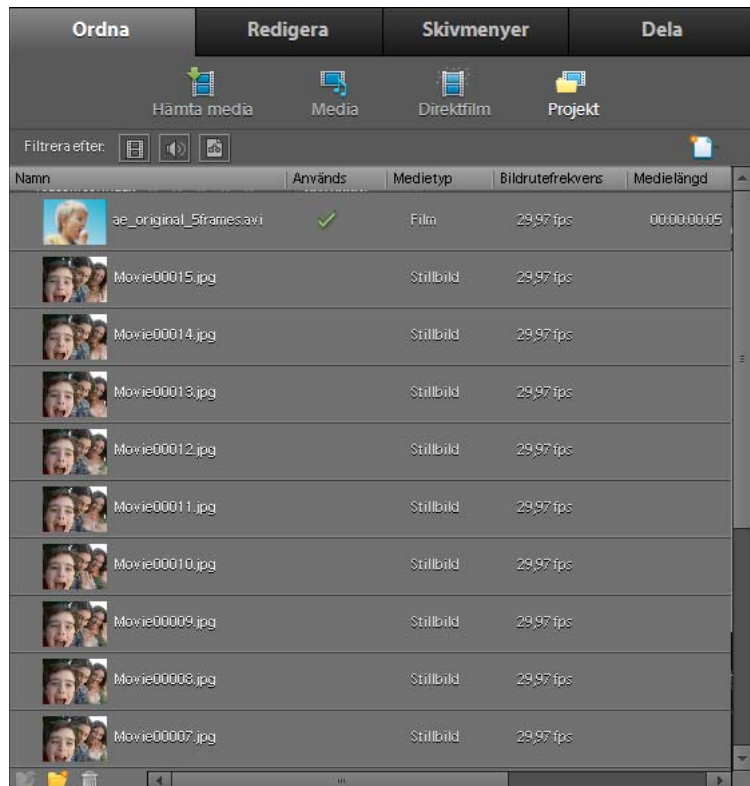
Du kan exportera ett klipp eller en film som en sekvens stillbilder, med varje bildruta som en separat stillbildsfil. Att exportera en sekvens kan vara användbart i följande situationer:

- När du vill använda ett klipp i en animering som inte stödjer videoformat eller kräver stillbildssekvens.
- När du vill använda ett klipp i ett 3D-program som inte stödjer videoformat eller kräver stillbildssekvens.

När du exporterar ett klipp numreras filerna automatiskt i Adobe Premiere Elements.

- 1 Importera det klipp du vill exportera som en stillbildssekvens till Adobe Premiere Elements.
- 2 Dra klippet till tidslinjen eller scenvyn.
- 3 Klicka på Dela > Dator > Bild.
- 4 Välj en förinställning på menyn (JPEG) och klicka på Avancerat.
- 5 Välj Exportera som sekvens i dialogrutan Avancerat.
- 6 Klicka på OK om du vill spara förinställningen.
- 7 Välj nyligen skapade förinställningar, ange en plats för de exporterade stillbildsfilerna, ange filnamnet och klicka på Spara. Det bästa är oftast att ange en tom, fristående mapp så att sekvensfilerna inte blandas med andra filer.

Obs! Om du vill ange sekvensnumrering skriver du ett numrerat filnamn. Om du vill ange siffror i filnamnet bestämmer du valfria siffror för att numrera bildrutorna och lägger till en extra nolla. Om du exempelvis vill exportera 20 bildrutor med filnamn innehållande fem siffror skriver du Car000 som första filnamn (återstående filer namnges därmed Car00001, Car00002, ..., Car00020).



En stillbildssekvens som importerats till projektvyn visar filnamn med ordningsnummer.

Fler hjälpavsnitt

”Allmänna inställningar för delning” på sidan 277

Exportera enbart ljud med kommandot Dela > Dator

Du kan exportera enbart ljudet från en film med kommandot Dela > Dator > Ljud. När du väljer det här alternativet ser Adobe Premiere Elements till att du enkelt kan spara det som en Windows Waveform-fil (.wav), MP3-fil (.mp3), AAC-fil (.aac) eller AIFF-fil (.aiff). Om du vill spara det som en MP3- eller AAC-fil för en ljudpoddsändning exporterar du ljudet med alternativet Mobiltelefoner och -spelare på arbetsytan Dela på aktivitetspanelen.

- 1 Markera tidslinjen eller scenvyn och välj Dela > Dator > Ljud.
- 2 Välj ett alternativ på menyn Förinställningar. Om du exempelvis vill spara filen i MP3-format väljer du MP3 – Hög kvalitet. Ange en plats och ett filnamn i alternativet Spara som. Klicka på Avancerat om du vill ange fler exportinställningar och klicka sedan på OK.

Exportera video med kommandot Dela > Dator

När du exporterar en video med Dela > Dator kan du ändra inställningarna och spara anpassade inställningar.

- 1 Välj Dela > Dator > och välj media som du vill exportera.
- 2 Välj en exportförinställning för exporten och klicka på Avancerat.
- 3 Utför önskade ändringar av standardförinställningen och klicka på OK om du vill spara ändringarna.

Även om inget klipp sparas i det här steget används de nya inställningarna i alla efterföljande exporter i Adobe Premiere Elements.

Exportinställningarna uppdateras inte när du arbetar med projektet, men det kan vara en god idé att kontrollera att alla exportinställningar fortfarande stämmer. När du ändrar ett alternativ skapar du en förinställning som du kan namnge, spara och sedan använda i senare projekt. Alla förinställningar som du skapar listas på menyn Förinställningar tillsammans med standardinställningar i vyn Dela.

En del programvara för inspelningskort eller plug in-program har egna dialogrutor med specifika alternativ. Om de alternativ som visas skiljer sig från alternativen i den här användarhandboken läser du i dokumentationen för inspelningskortet eller plug in-programmet.

Dela på webben

I Adobe Premiere Elements kan du exportera filmen i format som passar för att skickas via Internet. Om du använder arbetsytan Dela på aktivitetspanelen kan du ladda upp filmen direkt på webben. Adobe Premiere Elements har förinställningar för format som Adobe Flash Video (.flv), Flash Renamed MP4 (.f4v) och QuickTime (.mov), som ofta används för video till webbsidor och webbprogram.

Förinställningen Flash-video för webben uppfyller kraven hos de flesta servrar samt lämpar sig för de bandbredder och spelaralternativ som finns i de flesta visningsprogram. Att använda en förinställning är det snabbaste sättet att exportera en film. Du kan även anpassa inställningarna för att passa en särskild situation. Kom dock ihåg att datahastigheten i din film måste vara rätt för det medium som ska användas för uppspelning.

Dela en film på YouTube

Med Adobe Premiere Elements är det lätt att snabbt ladda upp filmer direkt på YouTube. Första gången du överför video till YouTube kan du skapa ett konto och ange kvalitetsinställningar.

- 1 Klicka på Dela på aktivitetspanelen och sedan på Online .
- 2 Välj YouTube i listan längst upp. Förinställningen Flash-video för YouTube används för alla YouTube-filer.
- 3 Klicka på Nästa och logga in på YouTube. Om det är första gången du överför något till YouTube klickar du på Sign Up Now (Registrera nu) och registrerar dig. Logga sedan in.
- 4 Klicka på Nästa.
- 5 Ange obligatoriska uppgifter om projektet, som titel, beskrivning, taggar och kategori, och välj språk. Klicka sedan på Nästa.
- 6 Välj om du vill att allmänheten ska få se projektet och klicka sedan på Dela.
- 7 När delningen är färdig visas platsen på arbetsytan Dela och du kan välja View My Video (Visa min video) för att öppna YouTube och titta på filmen eller Tell Friends (Berätta för kompisar) för att skicka e-post om den nya filmen.
- 8 Klicka på Slutför när du vill återgå till arbetsytan Dela.

Fler hjälpavsnitt

”[Aktivera en komponent för att dela](#)” på sidan 281

Dela till mobiltelefoner och spelare

Dela en video till en mobilenhet

Du kan exportera filmer för uppspelning på mobiltelefoner, vissa handdatorer och bärbara mediespelare, som video-iPods, Microsoft Zune och PlayStation Portable (PSP). Adobe Premiere Elements har förinställningar som är särskilt anpassade för sådana enheter. Du kan också själv anpassa förinställningarna så att de passar formatkraven för en viss enhet.



Exportera med en iPod- eller PSP-förinställning för att producera egna videosändningar (kallas även podcast eller vodcast).

- 1 Användarhandboken för enheten innehåller information om vilka videoformat den har stöd för.
- 2 Klicka på Dela på aktivitetspanelen och sedan på Mobiltelefoner och -spelare.
- 3 Välj din spelare i listan överst på panelen.
- 4 Välj en förinställning på menyn Förinställningar. Information, som filformat och bildruteffrekvens, visas nedanför förinställningens namn.
- 5 Skriv in ett namn på filen och klicka sedan på Bläddra för att ange en plats att spara filen på.
- 6 (Valfritt) Klicka på Avancerat och ange önskade alternativ.
- 7 Du kan spara de ändringar du gör i en förinställning som en ny förinställning för framtida bruk.

Obs! Du kan behöva anpassa en 3GP-förinställning om du vill exportera video för uppspelning på en viss 3GP-telefon. Användarhandboken till telefonen innehåller information om dess specifikationer. Tänk också på att inte alla telefoner stöder det 3GP-format som exporterats av Adobe Premiere Elements.

- 8 Klicka på Spara. Filmen återges i Adobe Premiere Elements i en fil som du kan kopiera till enheten.

Fler hjälpavsnitt

”[Allmänna inställningar för delning](#)” på sidan 277

Om mobilformat

Med Adobe Premiere Elements kan du snabbt exportera video i format som passar särskilda mobilenheter tack vare optimerade förinställningar för olika enheter. Använd angivna förinställningar för bästa resultat. Om projektet kräver specialinställningar kan du klicka på knappen Avancerat och göra önskade ändringar.

Alla mobilfiler är komprimerade med H.264-komprimeringsstandarden. För att hjälpa dig med vilken förinställning du ska välja visas varje förinställnings särskilda inställningar för filformat, bildruteffrekvens, bildruteffrekvens, ljudfrekvens, filstorlek och längd nedanför förinställningens namn. Du kan välja mellan följande format när du delar till en mobiltelefon eller spelare:

Apple iPod och iPhone Skapa en fil som spelas upp optimalt på en iPod eller iPhone. Välj mellan iPod och iPhone - Hög kvalitet och iPod och iPhone - Mellankvalitet.

Ljudpodsändning Skapar en ljudfil i MPEG-4-videoformat för optimal uppspelning på en iPod eller andra ljudspelare och mobiltelefoner. Du kan välja mellan Ljudpodsändning – Hög kvalitet, Ljudpodsändning – Mellankvalitet, MP3-ljudpodsändning – Hög kvalitet, MP3-ljudpodsändning – Mellankvalitet mono och MP3-ljudpodsändning – Mellankvalitet.

Creative Zen (endast Windows) Skapar en Windows Media Video-fil (.wmv) för optimal uppspelning på NTSC Creative Zen eller PAL Creative Zen.

Microsoft Zune (endast Windows) Skapar en Windows Media Video-fil (.wmv) för optimal uppspelning på Microsoft Zune.

Handdator (endast Windows) Skapar en Windows Media Video-fil (.wmv) för optimal uppspelning på en handdator.

Smartphone (endast Windows) Skapar en Windows Media Video-fil (.wmv) för optimal uppspelning på en Smartphone. Välj mellan stående och liggande förinställning.

Sony PSP (PlayStation Portable) Skapar en MPEG-4-videofil för optimal uppspelning på en Sony PSP-enhet.

Mobiltelefon Skapar en MPEG-4-videofil för optimal uppspelning på en mobiltelefon. Välj en förinställning baserat på önskad slutlig bildstorlek.

Dela till ett videoband

Dela till ett videoband

Att exportera eller dela en film till band är praktiskt om du vill visa den på tv-skärmar eller arkivera den innan du tar bort den från hårddisken. Du kan också hämta filmer som du har sparat på band och lägga till dem igen i nya projekt.

Du kan spela in en redigerad film på band från Adobe Premiere Elements. Om du spelar in på en digital enhet, som en DV-videokamera, kan du spela in video på den via datorns IEEE 1394-port och styra kamerans inspelningsfunktioner från Adobe Premiere Elements.

Dela till ett band med enhetskontroll

Om inspelningsenheten är ansluten till datorn via en IEEE 1394-port, eller via en enhetskontroll som stöds, kan du spela in filmen på band med de inbyggda exportkontrollerna i Adobe Premiere Elements.

- 1 Gör något av följande för att ställa in enhetskontroll:
 - Om enheten har en IEEE 1394-port ansluter du den till samma typ av port på datorn. Båda två överför både video och kommandon från datorn till inspelningsenheten.
 - Om enheten har en utgång av typen LANC, control-M (Panasonic 5-stifts), control-L eller RS-422 ansluter du den till samma typ av utgång på den enhetskontroll som är ansluten till datorn. Detta överför datorkommandona till enheten. Anslut även AV-DV-konverteraren (eller den digitala videokameran, om du använder den för konverteringen) till datorn och dess analoga ljud- och videoutgångar till inspelningsenheten.
- 2 Sätt på inspelningsenheten och ställ in den i VTR-, VCR- eller uppspelningsläge. Om det visas en dialogruta, som talar om att Windows-operativsystemet har hittat den anslutna enheten, stänger du den.
- 3 Starta Adobe Premiere Elements och öppna projektet.

Obs! Om du vill ge inspelningsenheten ytterligare tid innan videon startar och efter att den avslutas lägger du till svarta bildrutor före och efter filmen i tidslinjen eller scenvyn. (Läs mer i "[Skapa och lägga till ett svart videoklipp](#)" på sidan 60.) Om du tänker lämna in videobanden för kopiering hos en fotofirma bör du dessutom lägga till minst 30 sekunders färgstaplar och ton i början av programmet för att underlätta kalibreringen av bild och ljud. Läs mer i "[Lägga till färgstaplar och en 1 kHz-ton](#)" på sidan 60.

- 4 Kontrollera att inspelningsenheten är på, att det finns ett tomt band eller ett band med ledigt utrymme i enheten och att bandets inspelningsskydd är i ett läge som möjliggör inspelning. Om det behövs spolar du bandet till den plats där du vill börja spela in. Kontrollera att du har tillräckligt med band och att du spelar in med rätt hastighet, så att du kan spela in hela filmen.

5 Gör något av följande:

- Klicka på Dela på aktivitetspanelen och sedan på Band .

6 Välj de alternativ du vill använda i dialogrutan Exportera till band. (Se ”[Alternativ för att exportera till band](#)” på sidan 276.)

7 Klicka på Spela in.

8 Om filmen innehåller oåtergivna klipp börjar återgivningen vid den punkten. När alla klipp har återgetts skickas ett inspelningskommando samt filmen till enheten från Adobe Premiere Elements.

9 När du är klar med inspelningen klickar du på Stopp och stänger dialogrutan.

Dela till ett band utan enhetskontroll

Om enheten inte har någon IEEE 1394-port, och du inte har någon enhetskontroll till den, kan du exportera filmen till den utan att använda de inbyggda funktionerna för enhetskontroll i Adobe Premiere Elements.

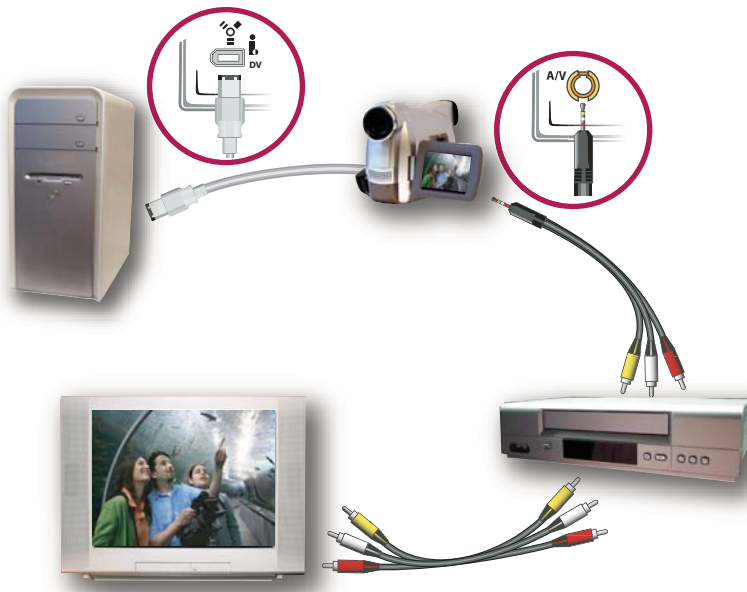
- 1 Anslut din AV-/DV-omvandlare (eller digitala filmkamera om du använder en sådan för konverteringen) till din dator. Anslut enhetens analoga ljud- och videoutgångar till din inspelningsenhet.
- 2 Om enheten är en videokamera eller en bandenhet med fler än en typ av ingångar ställer du in den på att spela in ljud- och videosignaler via önskade ingångar.
- 3 Sätt på inspelningsenheten och ställ in den på korrekt inspelnings-/pausläge för de valda ingångarna.
- 4 Starta Adobe Premiere Elements och öppna ditt projekt.
- 5 Om filmen innehåller klipp som inte har återgetts återger du alla klipp.
- 6 Kontrollera att din videoinspelningsenhet är påslagen. Kontrollera att det finns ett tomt band eller ett band med ledigt utrymme i enheten och att bandets inspelningsskydd är i ett läge som möjliggör inspelning. Spola bandet till den plats där du vill börja spela in. Kontrollera att du har tillräckligt med band och att du spelar in med rätt hastighet, så att du kan spela in hela filmen.
- 7 Klicka på Dela på aktivitetspanelen och sedan på Band .
- 8 Välj de alternativ du vill använda i dialogrutan Exportera till band. (Se ”[Alternativ för att exportera till band](#)” på sidan 276.)
- 9 Ställ enheten i inspelningsläge och klicka på Spela in.
- 10 När du är klar med inspelningen klickar du på Stopp och stänger dialogrutan.

Exportera till ett analogt band

Om du vill spela in på en analog enhet, som en videobandspelare eller analog videokamera, kan du spela in från Adobe Premiere Elements på följande sätt:

- Anslut den analoga enheten till ett digitalinspelningskort eller en *AV-DV-konverterare*, som i sin tur är installerad på en expansionskortplats på datorns moderkort eller ansluten till den via en av dess IEEE 1394-portar.
- Anslut den analoga enheten till de analoga utgångarna på en digital enhet, exempelvis en DV-videokamera eller -bandenhet. Anslut den digitala enheten till datorn, vanligtvis via IEEE 1394-porten.

Om du använder en enhetskontroll från en annan tillverkare kan du använda funktionen för enhetskontroll i Adobe Premiere Elements med analoga enheter. Enhetskontrollen ansluts vanligtvis till datorn via en av dess serieportar och till den analoga enheten via en utgång av typen LANC, control-S, control-M (Panasonic 5-stifts) eller RS-422.



Ett sätt att ansluta en analog uppspelningsenhet till datorn

Alternativ för att exportera till band

Följande alternativ är tillgängliga i dialogrutan Exportera till band. De här alternativen fungerar bara om du spelar in till en DV-kamera som stöder enhetskontroll.

Aktivera inspelningsenhet Använd detta om du vill att Adobe Premiere Elements ska styra DV-enheten.

Montera vid tidskod Anger den plats på DV-bandet där du vill att inspelningen ska börja, om du har ett band som redan har formaterats med tidskod. Detta görs genom att endast svart video spelas in innan du spelar in själva filmen. Svart video spelas vanligtvis in genom att du filmar med linsskyddet på. Om bandet inte har formaterats med tidskod låter du det här alternativet vara avmarkerat, så börjar inspelningen på den plats du har spolat fram bandet till.

Fördröj filmstart med n kvartsrutor Ange det antal fjärdedels bildrutor med vilka du vill fördröja filmen, så att du kan synkronisera den med DV-enhetens starttid för inspelningen. Vissa enheter måste ha en fördröjning mellan den tidpunkt då de får inspelningskommandot och den tid filmen börjar spelas från datorn. Experimentera med den här inställningen om du råkar ut för fördröjningar mellan den tidpunkt då du aktiverade inspelningen och den tidpunkt som DV-enheten börjar spela in.

Inledning: n nildrutor Anger det antal bildrutor som du vill ska spelas fram på inspelningsenheten av Adobe Premiere Elements innan den angivna tidskoden. Ange tillräckligt många bildrutor för att enheten ska hinna uppnå en konstant bandhastighet. För många enheter räcker det med 5 sekunder eller 150 bildrutor.

Avbryt efter n uteslutna bildrutor Anger det högsta antal uteslutna bildrutor som du vill tillåta innan Adobe Premiere Elements avbryter inspelningen. Om du markerar det här alternativet bör du ange ett mycket lågt tal, eftersom uteslutna bildrutor ger en ryckig uppspelning och är ett tecken på hårddisk- eller överföringsproblem.

Rapportera uteslutna bildrutor Anger att Adobe Premiere Elements ska visa antalet uteslutna bildrutor.

Obs! Om du vill använda enhetskontrollen och den inte är tillgänglig klickar du först på Avbryt. Välj sedan Redigera > Inställningar/Adobe Premiere Elements 9 > Inställningar, klicka på Enhetskontroll och kontrollera att enheten är korrekt konfigurerad i alternativen för Enhetskontroll. Klicka sedan på OK. Prova därefter att spela in på bandet igen.

Allmänna inställningar för delning

Anpassa inställningar för delning

Oavsett vilken filtyp du valt att dela passar förinställningarna (standardinställningar) de flesta program och ger ett högkvalitativt resultat. Du kan dock ändra dem om du har särskilda krav som inte uppfylls av standardförinställningarna. Du kan ange anpassade inställningar när du delar med alternativet Dator eller Mobiltelefoner och -spelare.

Viktigt! Om du saknar ingående kunskaper om video och ändrar de avancerade inställningarna kan uppspelningen ge oönskade resultat.

Exportinställningarna uppdateras inte när du arbetar med projektet, men det kan vara en god idé att kontrollera att alla exportinställningar fortfarande stämmer. När du ändrar ett alternativ skapar du en förinställning som du kan namnge, spara och sedan använda i senare projekt. Alla förinställningar du skapar visas på menyn Förinställningar med standardinställningar på Arbetsytan Dela eller i dialogrutan Exportera.

En del programvara för inspelningskort eller plug in-program har egna dialogrutor med specifika alternativ. Om de alternativ som visas skiljer sig från alternativen i den här användarhandboken läser du i dokumentationen för inspelningskortet eller plug in-programmet.

Fler hjälpavsnitt

["Om proportioner"](#) på sidan 62

["Om komprimeringsnyckelrutor"](#) på sidan 284

["Ange fältnamn för importerad sammanflätad video"](#) på sidan 65

Anpassa avancerade delningsinställningar

När du delar en fil med något av alternativen i arbetsytan Dela kan du anpassa alternativen och spara anpassade förinställningar i dialogrutan Exportinställningar.

- 1 Klicka på Dela på aktivitetspanelen och sedan på Dator  eller Mobiltelefoner och -spelare .
- 2 Ange önskat format på arbetsytan Dela och klicka sedan på knappen Avancerat.
- 3 Välj Exportera video, Exportera ljud eller båda längst upp i dialogrutan Exportinställningar för att ange vilka typer av spår som ska exporteras.
- 4 Klicka på fliken för den kategori du vill ändra (Format, Video, Ljud, Multiplexer eller Mottagare) och ändra motsvarande alternativ på panelen. Vilka flikar och alternativ som visas beror på vilken exporttyp du väljer.
- 5 Klicka på OK när du är klar med ändringarna.
- 6 Skriv in ett namn på förinställningen i dialogrutan Välj namn och klicka på OK.

Videoinställningar

Följande alternativ finns på panelen Video i dialogrutan Exportinställningar (du kan se dem när du delar ett projekt med alternativet Dator eller Mobiltelefoner och -spelare). Notera att inte alla alternativ är tillgängliga för alla förinställningar.

Exportera video Exporterar videospåren. Avmarkera det här alternativet om du vill förhindra export av videospår.

Exportera ljud Exporterar ljudspåren. Avmarkera det här alternativet om du vill förhindra export av ljudspår.

Video-codec Anger den codec eller det komprimeringsschema som finns på datorn.

Kvalitet Anger kvalitetsnivån för den slutgiltiga filen. En inställning på 3,0 är en bra allmän inställning, men en video med mycket rörelse kan behöva en högre inställning. Ju högre kvalitetsinställningen är, desto längre tid tar det att återge filen.

Tv-standard Anpassar utdata till NTSC- eller PAL-standard.

Bredd på bildruta [pixlar] Skalar utdatabildrutornas vågräta storlek till den angivna bredden.

Höjd på bildruta [pixlar] Skalar utdatabildrutornas lodräta storlek till den angivna höjden.

Bildruteffrekvens [bildrutor/sek] Anger bildruteffrekvensen för utdata för antingen NTSC- eller PAL-formatet.

Fältordning (eller Fält) Anger om utdatafilernas bildrutor är sammanflätade, och i så fall om det övre eller nedre fältet är dominant. Inga fält (progressiv skanning) motsvarar progressiv skanning, vilket är korrekt inställning för visning på dator och för rörlig film. Välj Övre fält först eller Nedre fält först (standard) när du exporterar video för ett sammanflätat medium som NTSC, PAL eller SECAM. För DV-video gäller vanligtvis Nedre fält först. En del nyare videokameror utan band producerar emellertid video med omvänd fältordning, och du bör därför kontrollera detta i dokumentationen till videokameran.

Pixelproportioner Anger förhållandet mellan varje pixels bredd och höjd, vilket avgör antalet pixlar som krävs för att få en viss bildstorlek. Vissa format använder fyrkantiga pixlar, medan andra använder icke-fyrkantiga.

Intervall för nyckelrutor (sekunder) Anger antalet sekunder som ska passera innan en nyckelruta skapas i codecenheten vid export av video.

Kodning av bithastighet Anger om codecenheten använder en konstant eller variabel bithastighet i den exporterade filen.

- **CBR** Konstant bithastighet (CBR) garanterar att datahastigheten i den exporterade filen är konstant inom de gränser du anger. Eftersom komplexa avsnitt då använder samma bithastighet som enkla är det troligt att komplexa avsnitt försämras på grund av komprimeringen.
- **VBR** Med variabel bithastighet (VBR) varierar den exporterade filens datahastighet inom ett angivet intervall, vilket möjliggör högre bithastigheter och minskad komprimering för de mer komplexa avsnitten och lägre bithastigheter för de enklare avsnitten.

I allmänhet är en bildruta mer komplex och svårare att komprimera om den innehåller mycket detaljer eller skiljer sig markant från omkringliggande bildrutor, som ofta är fallet i scener med rörelse.

Obs! Vid en jämförelse av CBR- och VBR-filer med samma innehåll och filstorlek kan en CBR-fil spelas upp mer pålitligt på fler system, eftersom en fast datahastighet är mindre krävande för mediaspelare och datorprocessorer. En VBR-fil har emellertid oftast bättre bildkvalitet, eftersom komprimeringsgraden anpassas efter bildinnehållet vid VBR-kodning.

Bithastighet Anger antalet megabitar per sekund som du vill att den kodade filen ska ha. Det här alternativet visas bara om du väljer CBR för kodning av bithastighet.

Följande alternativ visas bara om du har valt VBR för kodning av bithastighet:

Minimal bithastighet [Mbit/s] Anger minsta antal megabitar per sekund som du vill att kodningsenheten ska använda. Minsta möjliga bithastighet varierar från ett format till ett annat. För MPEG2-dvd måste den lägsta bithastigheten vara minst 1,5 Mbit/s.

Önskad bithastighet [Mbit/s] Anger antalet megabit per sekund (Mbit/s) som du vill att den kodade filen ska ha.

Maximal bithastighet [Mbit/s] Anger högsta antal megabitar per sekund som du vill att kodningsenheten ska använda.

M-bilder Anger antalet B-bilder (bidirektionella bildrutor) mellan på varandra följande I-bilder (intrakodade bildrutor) och P-bilder (prediktiva bildrutor). Det här alternativet är endast tillgängligt för MPEG-format.

N-bilder Anger antalet bilder mellan I-bilder (intrakodade bildrutor). Detta värde måste vara en multipel av värdet för M-bilder. Det här alternativet är endast tillgängligt för MPEG-format.

Stängd GOP var Anger frekvensen för varje stängd GOP (Group of Pictures), som inte kan referera till bildrutor utanför den stängda GOP:en. En GOP består av en sekvens med I-, B- och P-bilder. (Det här alternativet är tillgängligt när du väljer någon av Förinställningarna för multimediekompatibel (MPEG1 Multimediekompatibel eller MPEG2 Multimediekompatibel) i dialogrutan Exportera MPEG och sedan klickar på avancerat.)

Automatisk GOP-placering När det är markerat anges GOP-placering automatiskt. (Det här alternativet är tillgängligt när du väljer någon av förinställningarna för Multimediekompatibel i dialogrutan Exportera MPEG och sedan klickar på avancerat.)

***Obs!** MPEG-1- och MPEG-2-formaten innehåller flera avancerade alternativ som inte finns med här. I de flesta fall anges lämpliga alternativ automatiskt när du väljer ett format eller en förinställning som är anpassad för aktuella utdata. Detaljerad information om alternativ som inte finns med här finns i specifikationerna för MPEG-1- och MPEG-2-formaten.*

Ljudinställningar

Följande alternativ finns på panelen Ljud i dialogrutan Exportinställningar (du kan se dem när du delar ett projekt med alternativet Dator eller Mobiltelefoner och -spelare). Notera att inte alla alternativ är tillgängliga för alla förinställningar.

Ljudformat Anger typ av ljudutdata, som Dolby Digital eller MP3, och kan avgöra vilken ljudcodec som används.

Ljud-codec Anger den codec som ska användas i Adobe Premiere Elements vid komprimering av ljud. Vilka codecenheter som är tillgängliga beror på vilken filtyp du angav i delen Allmänt i dialogrutan Exportinställningar. Vissa filtyper och inspelningskort har endast stöd för okomprimerat ljud, som har högst kvalitet men tar upp mest diskutrymme. Läs dokumentationen för inspelningskortet innan du väljer en ljudcodec.

Samplingsfrekvens Anger hastigheten för export. Välj en högre hastighet om du vill ha bättre ljudkvalitet i en exporterad fil eller en lägre hastighet om du vill minska behandlingstiden och kraven på diskutrymme. Cd-kvalitet är 44,1 kHz. Omsampling, att ange en annan frekvens än originalljudets, kräver också ytterligare bearbetningstid. Undvik omsampling genom att hämta ljud vid den slutliga ljudfrekvensen.

Samplingstyp Anger bitdjupet för export. Välj högre bitdjup och stereo om du vill ha bättre kvalitet, eller lägre bitdjup och mono om du vill minska behandlingstiden och kraven på diskutrymme. Cd-kvalitet är 16-bitars stereo.

Kanaler Anger hur många ljudkanaler som finns i den exporterade filen. Som standard har stereo två ljudkanaler och mono en. Om du väljer att exportera ett stereospår som mono mixas ljudet ned.

Varva Anger hur ofta ljudinformation infogas i videobildrutor i den exporterade filen. Information om rekommenderad inställning finns i dokumentationen för inspelningskortet. Ett värde på 1 bildruta innebär att när en bildruta spelas upp laddas ljudet för den bildrutans längd i RAM så att det kan spelas tills nästa bildruta visas. Om ljudet bryts vid uppspelning kan det betyda att varvningsvärdet orsakar att datorn behandlar ljudet oftare än den kan hantera. Om du ökar värdet kan Adobe Premiere Elements lagra längre ljudsegment som inte behöver behandlas så ofta, men högre varvningsvärden kräver mer RAM. De flesta hårddiskar fungerar bäst vid varvningsvärden på 1/2 till 1 sekund.

Bithastighet Anger antalet megabitar per sekund som du vill att den kodade filen ska ha. I allmänhet ger en hög bithastighet både bättre kvalitet och större filstorlek. Det här alternativet är tillgängligt för Dolby Digital Stereo, MPEG och vissa Windows Media-ljudcodecenheter.

***Obs!** Alternativ som inte finns med här är formatspecifika. Detaljerad information om dessa finns i specifikationerna för de formaten.*

Bithastighetsläge Anger om codecenheten använder en konstant eller variabel bithastighet i den exporterade filen. *Konstant* garanterar att datahastigheten i den exporterade filen är konstant inom de gränser du anger. Eftersom komplexa avsnitt då använder samma bithastighet som enkla är det troligt att komplexa avsnitt försämras på grund av komprimeringen. *Variabel* varierar den exporterade filens datahastighet inom ett angivet intervall, vilket möjliggöra högre bithastighet och minskad komprimering för de mer komplexa avsnitten och lägre bithastighet för mindre komplexa.

I allmänhet är en bildruta mer komplex och svårare att komprimera om den innehåller mycket detaljer eller skiljer sig markant från omkringliggande bildrutor, som ofta är fallet i scener med rörelse.

Obs! Vid en jämförelse av CBR- och VBR-filer med samma innehåll och filstorlek kan en CBR-fil spelas upp mer pålitligt på fler system, eftersom en fast datahastighet är mindre krävande för mediaspelare och datorprocessorer. En VBR-fil har emellertid oftast bättre bildkvalitet, eftersom komprimeringsgraden anpassas efter bildinnehållet vid VBR-kodning.

Kodningsomgångar Anger det antal gånger som klippet analyseras före kodningen. Kodning i flera omgångar ökar den tid det tar att koda filen, men ger oftast både bättre komprimering och bättre bildkvalitet.

Obs! Alternativ som inte finns med här är formatspecifika. Detaljerad information om dessa finns i specifikationerna för de formaten.

Multiplexinginställningar

Multiplexing kombinerar flera dataflöden in i en signal. En del format så som Apple iPod, innehåller en eller flera av följande Multiplexing-alternativ:

Multiplexing Specificerar den typ av multiplexing som du vill använda. Välj det format från vilket du planerar att spela upp videon: DVD, 3GPP eller MP4. Om du inte vill använda multiplexing väljer du Ingen.

Flödeskompatibilitet Anger det medium från vilket videon kommer att spelas upp: PSP (PlayStation Portable), iPod eller Standard.

Alternativ för Alternativfilmer och Publiker

Om du anger en codec för direktuppspelning i Windows Media-format aktiveras alternativen för Publiker, medan en codec för QuickTime-direktuppspelning aktiverar en liknande uppsättning alternativ, som kallas Alternativfilmer. I båda fallen får du möjlighet att anpassa filmen efter olika nätverkshastigheter. Den spelarprogramvara som är associerad med formatet identifierar och väljer automatiskt lämplig version för att få bästa möjliga uppspelning. Windows Media innehåller till exempel Publiker som "Modem (56 kbit/s)" och "Bredband eller kabelmodem/DSL (384 kbit/s)". Med QuickTime skapas enskilda filmer som passar för varje exporttyp. Med Windows Media skapas en enda film med alla variationer.

Obs! Vissa codecs specifika inställningar finns inte med här. Mer detaljerad information om en viss codec finns i dokumentationen från tillverkaren.

Ange publikalternativ för Windows Media

- 1 Klicka på Dela på aktivitetspanelen och välj Dator  och sedan Quick Time eller Windows Media.
- 2 Välj ett alternativ för direktuppspelning på menyn Förinställningar.
- 3 Ange ett alternativ för Utdata på panelen Publiker:

Komprimerad Anger att den codec du markerar på fliken Video används. Detta är standardinställningen, och den är lämplig för de flesta användare.

Okomprimerad Anger att komprimering inte används. Denna inställning är inte lämplig för de flesta användare eftersom den ger väldigt stora filer.

Aktivera en komponent för att dela

Adobe Premiere Elements inkluderar ett antal komponenter, som codecenheter, som måste aktiveras första gången du använder dem. Första gången du försöker exportera ett visst format kan du till exempel bli ombedd att aktivera en komponent.

Om du är ansluten till Internet, sker komponentaktivering automatiskt. Om du inte är ansluten till Internet visas dialogrutan Aktivera komponent.

- 1 Anslut till Internet när dialogrutan Aktivera komponent visas.
- 2 Klicka på Kopiera för att kopiera serienumret i dialogrutan Aktivera komponent.
- 3 Klicka på webbadressen för att gå till webbplatsen för aktivering.
- 4 Klistra in serienumret i ID-rutan på webbplatsen.
- 5 Välj land/region och klicka sedan på Skicka.

Webbplatsen för aktivering visar en upplåsningsnyckel.

- 6 Kopiera den här upplåsningsnyckeln, klistra in den i dialogrutan Aktivera komponent och klicka sedan på OK.

Filtyper som stöds för att spara och exportera

Följande filtyper finns tillgängliga när du exporterar eller delar filer. Fler filtyper kan finnas tillgängliga via videoinspelningskortet eller plugin-program från andra tillverkare.

Fler hjälpavsnitt

[”Filtyper som stöds för import”](#) på sidan 54

Videoformat som stöds för export

- 3GP
- Adobe® Flash®-video (.flv)
- Animerade GIF-bilder – endast Windows
- Microsoft AVI (.avi)
- Microsoft DV AVI (.avi)
- MPEG-1 (multimediekompatibelt)
- MPEG-2 (multimediekompatibel .mpg)
- MPEG-2 (dvd-kompatibel .mpg)
- MPEG-2 (HDV .m2ts och .m2t: 1080i 25, 1080i 30, 720p 25, 720p 30)
- **Obs! HDV-export stöds inte på Mac® OS.**
- MPEG-4 (.mp4, .mov, .avi)
- QuickTime (.mov)
- Windows Media (.wmv) – endast Windows

Stillbilsformat som stöds för export

- Adobe Title Designer (.prtl)

Sekvensformat som stöds för export

- JPEG-sekvens

Ljudformat som stöds för export

- AMR-komprimering (.amr)
- Advanced Audio Coding (.aac)
- Microsoft AVI (.avi) – endast Windows
- Mp3®-ljud (.mp3)
- MPEG-4 (.mp4)
- QuickTime (.mov)
- Windows Waveform (.wav)
- Audio Interchange File Format (.aiff)

Obs! Även om du kan importera Dolby AC-3-ljud som en fristående .ac3-fil med .vob-filer (dvd) eller .mod-filer (SD-baserad videokamera) i Adobe Premiere Elements kan du bara exportera ljudet som Dolby Digital Stereo.

Obs! Använd mp3 eller AAC för exportering av endast ljud för poddsändningar.

Grunderna för komprimering och datahastighet

Om komprimering

När du exporterar en film väljer du en *codec* för att komprimera informationen för lagring och överföring (till exempel på en dvd-skiva) samt för att expandera informationen så att den kan visas igen. Namnet ”codec” är en förkortning av dess funktioner, komprimering och expandering (compression och decompression). Under komprimeringen tas onödig information och information som förekommer flera gånger bort, så att ursprungsfilen förlorar information. Därför betraktas de flesta codecenheter som *förstörande*. Vissa codecenheter kan vara förstörande, men ändå komprimera med bibehållen hög kvalitet. DV- och MPEG-codecenheter är särskilt bra att använda om du vill bibehålla god kvalitet. Vid videokomprimering minskar filstorleken och dataöverföringshastigheten, vilket ger jämn uppspelning och minskar behovet av lagringsutrymme. Det finns många olika codecenheter tillgängliga, och du får välja den som passar dina behov bäst. Den codec som passar bäst för att komprimera tecknade animeringar är ofta inte så bra när det gäller att komprimera video med mycket action. När du exporterar från Adobe Premiere Elements behöver du vanligtvis bara välja leveransmedium, så väljs en lämplig codec automatiskt.

Om den exporterade filmen ska spelas upp från en hårddisk eller en cd-skiva bör du kontrollera att den codec du använder för att exportera videon är tillgänglig för de som ska visa filmen. De flesta codecenheter för digital video och webben finns redan tillgängliga i de flesta system. Om du använder en codec som hör till en viss produkt bör du dock se till att de som ska visa filmen använder samma produkt eller att de lätt kan få tag i den codec du använder.

Om du ska skapa en dvd-skiva eller spela in på band spelar codeckompatibiliteten ingen roll. I så fall räcker det att publiken har den maskinvara som krävs för att spela upp filmen.

Om datahastighet

Med vissa videocodecenheter kan du ange *datahastighet*, som styr hur stor mängd videoinformation som behandlas varje sekund under uppspelning. När du anger en datahastighet i Adobe Premiere Elements anger du den *maximala* datahastigheten, eftersom den verkliga datahastigheten varierar beroende på det visuella innehållet i varje bildruta.

Vilken datahastighet du anger beror på videons syfte. I följande lista finns riktlinjer för datahastighet för vissa användningsområden:

Dvd-produktion Datahastigheten bör ge maximal kvalitet samtidigt som hela programmet ska rymmas på det tillgängliga utrymmet på dvd-skivan. Som standard justeras dvd-hastigheten automatiskt i Adobe Premiere Elements.

Produktion av andra videoband än DV Datahastigheten bör inte överstiga hårddiskens dataöverföringshastighet eftersom videon spelas upp från hårddisken till inspelningsenheten. I dokumentationen för hårddisken finns information om dataöverföringshastigheten.

Hårddiskuppspelning Ta reda på den genomsnittliga dataöverföringshastigheten hos de hårddiskar där videon ska spelas upp och ställ in datahastigheten efter det. Vanligtvis har hårddiskar på 7 200 rpm stöd för datahastigheter på 20 till 35 MB per sekund, vilket är högt. Som en jämförelse är den genomsnittliga datahastigheten för digital video 3,6 MB per sekund. För att få uppspelning av hög kvalitet brukar det därför inte vara nödvändigt att ställa in datahastigheten så högt som 20 till 35 MB per sekund. Om du exporterar video som du vill använda i något annat redigeringsystem eller i ett sammansättningsprogram som Adobe After Effects bör du dock exportera med maximal kvalitet. Använd en icke-förstörande codec, alltså en codec som komprimerar utan att utesluta information, och ange den datahastighet som redigeringsystemet stöder för videohämtning och -redigering.

Cd-rom-uppspelning Datahastigheten beror på cd-enhetens hastighet. Om du till exempel förbereder en slutgiltig videofil för en cd-enhet med dubbel hastighet (300 kilobyte per sekund) kan du ange mellan 150 kilobyte och 200 kilobyte per sekund för att täcka in både datahastigheten för enheten och det system som krävs för att flytta informationen.

Intranätuppspelning Datahastigheten kan vara 100 kilobyte per sekund eller snabbare, beroende på hur snabbt *intranätet* är. Ett intranät är ett nätverk inom ett företag eller ett hushåll som använder samma nätverksprotokoll som Internet. Eftersom intranätets storlek är begränsad används ofta kommunikationslinjer med högre kvalitet än standardtelefonlinjer, så de är oftast mycket snabbare än Internet.

Direktuppspelning av video över webben Även om det numera är allt färre som använder fjärranslutning bör du ändå anpassa datahastigheten efter användare som fortfarande ansluter till Internet med denna metod för att filen ska kunna ses av så många användare som möjligt. Direktuppspelning av video på webben hindras av den begränsade bandbredden (56 kB eller mindre) hos de flesta vanliga modem. Använd högre bithastighet om du vet att de som ska visa videon har bredbandsanslutning, till exempel DSL eller kabelmodem.

Uppspelning från en handdator Datahastigheten är mycket viktig eftersom handdatorerna är små, har lägre kapacitet och lägre hastighet. Datahastigheten kan variera mellan 8 och 90 kilobit per sekund beroende på vilken enhet det är. Du kan välja förinställda alternativ för QuickTime-export i Adobe Premiere Elements om du vill exportera en fil som är optimerad för uppspelning på en handdator.

Hämta en videofil från Internet Datahastigheten är mindre viktig än storleken på videofilen eftersom det största problemet är hur lång tid det tar att hämta filen. Det kan dock ändå vara bra att minska datahastigheten för hämtningsbara videofiler, eftersom du då minskar videofilens storlek så att den kan hämtas snabbare.

Fler hjälpaavsnitt

[”Visa klippets egenskaper”](#) på sidan 25

Om komprimeringsnyckelrutor

Komprimeringsnyckelrutor skiljer sig från de nyckelrutor som du använder för att styra spår- eller klippegenskaper, som ljudvolym eller klipprotation. När du exporterar en film placerar Adobe Premiere Elements automatiskt ut komprimeringsnyckelrutor med regelbundna intervall i filmen. Under komprimeringen lagras dessa nyckelrutor som fullständiga bildrutor. Bildrutorna mellan nyckelrutorna kallas *mellanliggande bildrutor*. I Adobe Premiere Elements jämförs varje mellanliggande bildruta med bildrutan före, och bara den information som är annorlunda sparas. Den här processen kan minska filstorleken ordentligt beroende på hur nyckelrutorna är placerade. Färre nyckelrutor och fler mellanliggande bildrutor ger mindre filer med bilder och uppspelning av lägre kvalitet. Fler nyckelrutor och färre mellanliggande bildrutor ger betydligt större filer med bilder och uppspelning av högre kvalitet.

Till exempel får en video med en person som pratar en mindre filstorlek än en video med mycket rörelse, eftersom det bara är munnen och små ansiktsuttryck som ändras från bildruta till bildruta. En video med ett sportevenemang kräver däremot många nyckelrutor och mellanliggande bildrutor, eftersom det är stora skillnader mellan bildrutorna. Detta ger en större filstorlek eller sämre kvalitet på uppspelningen, beroende på hur mycket videon komprimeras.

Det kan vara svårt att välja rätt komprimeringsinställningar. Du måste justera inställningarna beroende på videomaterialets typ, målleveransformatet och den tänkta publiken. För det mesta får du prova dig fram till rätt komprimeringsinställningar.

Arkivera projekt

Arkivera ett projekt

- 1 Välj Arkiv > Projektarkivering.
- 2 I dialogrutan Projektarkivering väljer du antingen Arkivera projekt, om du vill kopiera en trimmad version av projektet, eller Kopiera projekt, om du vill kopiera en otrimmad version med alla tillgångar till en ny plats.
- 3 Om du vill ange en mapp för projektet klickar du på Bläddra och går till önskad mapp. I dialogrutan Välj mapp kan du även klicka på Skapa ny mapp för att skapa en ny mapp.
- 4 När du har angett önskad mapp klickar du på OK två gånger så stängs dialogrutan Projektarkivering.

Adobe Premiere Elements placerar de nya filerna i en mapp med ett namn som börjar med antingen *Trimmad* (om du väljer Arkivera projekt) eller *Kopierad* (om du väljer Kopiera projekt).

Om arkiverade projekt

Med Projektarkivering kopierar du projekt och media till en mapp för ytterligare redigering eller lagring. Du kan använda det för att förbereda ett ofärdigt projekt för redigering på en annan dator, för att samla kopior av mediefiler som finns i olika mappar eller på olika enheter i en och samma mapp eller för att trimma media i ett färdigt projekt innan du arkiverar det så att bara de delar du använde är kvar. Det finns två alternativ i Projektarkivering, Arkivera projekt och Kopiera projekt. Om du skapar en mapp med Kopiera projekt innehåller den mappen ofta fler och större filer än om du använder Arkivera projekt, eftersom Kopiera projekt inte trimmar projektet.

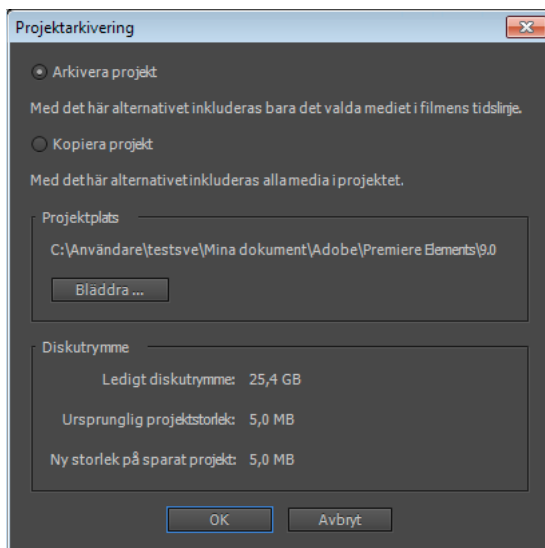
Arkivera projekt Skapar en mapp som innehåller en ny projektfil och ett nytt klipp för varje klipp som ursprungligen användes i tidslinjen eller scenvyn med dess redigerade längd. Det trimmade projektet innehåller upp till 30 bildrutor med extramaterial, som kallas *handtag*, före Ingångspunkten och efter Utgångspunkten för varje trimmat klipp, som du kan använda för mindre justeringar efter projektarkiveringen. Trimmade projekt utesluter alla återgivna förhandsgranskningar och ljudförhandsgranskningar (anpassat ljud), liksom all oanvänd media. Nya ljudförhandsgranskningar (men inte återgivna förhandsgranskningar) skapas automatiskt i Adobe Premiere Elements när du öppnar det trimmade projektet. Klipp i ett trimmat projekt får nya namn så att deras filnamn matchar

projektets filnamn. Använd det här alternativet för att förbereda ett färdigt projekt för arkivering innan du tar bort det från hårddisken.

Obs! Med Projektarkivering bibehålls alla effektnyckelrutor och klippmarkörer som finns bortom in- och utgångspunkterna i ett trimmat klipp.

Kopiera projekt Skapar en mapp med en ny projektfil och kompletta kopior av all media som visas i projektvyn på aktivitetspanelen i originalprojektet, oavsett om de används i tidslinjen eller scenvyn eller inte. Till skillnad från Arkivera projekt sparas alla återgivna förhandsgranskningar med Kopiera projekt. Använd det här alternativet för att samla kopior av alla filer som tillhör ett projekt i en och samma mapp. Den här mappen kan sedan enkelt överföras till en annan dator eller öppnas för redigering vid ett senare tillfälle.

 *Mappar med arkiverade projekt kan vara stora, och du bör därför arkivera på en flyttbar hårddisk om du tänker överföra projektet mellan olika datorer. Med ett skivbränningsprogram kan du också bränna trimmade eller kopierade projektmappar på dvd-skivor för arkivering eller överföring till andra datorer.*



Dialogrutan Projektarkivering

Kapitel 16: Kortkommandon i Adobe Premiere Elements

Adobe Premiere Elements inkluderar ett antal standardkortkommandon. Du kan också skapa egna kortkommandon för i stort sett alla menyobjekt, knappar och verktyg.

Använda standardkortkommandon

Om kortkommandon

I många fall går det fortare att använda kortkommandon än att använda musen. Adobe Premiere Elements innehåller en standarduppsättning med kortkommandon, som du kan visa och ändra med kommandot Redigera > Anpassa tangentbord.

Fler hjälpavsnitt

”[Skapa egna kortkommandon](#)” på sidan 286

Söka efter kortkommandon för ett verktyg, en knapp eller ett menykommando

❖ Gör något av följande:

- Om det gäller ett verktyg eller en knapp håller du pekaren över verktyget eller knappen tills dess verktygstips visas. Om det finns ett kortkommando visas det efter verktygstipset.
- Om det är ett menykommando står kortkommandot till höger om själva kommandot.
- Välj Redigera > Anpassa tangentbord/Adobe Premiere Elements 9 > Anpassa tangentbord om du vill visa kortkommandon som inte visas i verktygstips eller på menyer.

Anpassa kortkommandon

Skapa egna kortkommandon

Utöver standarduppsättningen med kortkommandon kan du dessutom tilldela egna kortkommandon till i stort sett alla menykommandon, knappar och verktyg. Du kan spara olika uppsättningar med kortkommandon och återställa standardinställningarna.

1 Välj Redigera > Anpassa tangentbord.

2 I dialogrutan Anpassa tangentbord väljer du ett alternativ på snabbmenyn:

- Program visar kommandon som finns på menyraden ordnade efter kategori.
- Fönster visar kommandon som är associerade med fönsterknappar och snabbmenyer.

3 Visa det kommando som du vill skapa ett kortkommando för i kolumnen Kommando. Om det behövs klickar du på triangeln bredvid önskat kategorinamn för att visa alla kommandon som ingår.

4 Klicka i objektets kortkommandofält för att välja det.

5 Gör något av följande:

- Lägg till ett kortkommando genom att skriva in det.

Obs! Om kortkommandot redan används av ett annat kommando visas en varning längst ned i dialogrutan.

- Klicka på Radera om du vill ta bort ett kortkommando.
- Om du vill ångra någon av ovanstående åtgärder klickar du på Ångra.

6 Upprepa detta för valfritt antal kortkommandon. När du är klar klickar du på Spara som, skriver in ett namn på uppsättningen och klickar på Spara.

Obs! Vissa kommandon är reserverade för operativsystemet och kan därför inte användas i Adobe Premiere Elements. Du kan inte heller tilldela siffror eller plus- (+) och minustecknet (–) på det numeriska tangentbordet, eftersom dessa behövs för att ange relativa tidskodsvärden. Du kan däremot tilldela dessa tangenter på det vanliga tangentbordet.

Ta bort kortkommandon

❖ Gör något av följande i dialogrutan Anpassa tangentbord:

- Om du vill ta bort ett kortkommando markerar du det och klickar på Radera.
- Om du vill ta bort en anpassad uppsättning kortkommandon markerar du önskad uppsättning på snabbmenyn Ställ in och klickar på Ta bort. Bekräfta valet när du tillfrågas om detta genom att klicka på Ta bort.

Växla till en annan uppsättning kortkommandon

❖ Välj Redigera > Anpassa tangentbord och välj den uppsättning kortkommandon som du vill använda på snabbmenyn Ställ in.

Kapitel 17: Felsökning

Om det uppstår problem när du använder Adobe Premiere Elements kan du titta igenom det här problemlösningsavsnittet, kolla källorna på Internet (t.ex. supportsidan för Adobe Premiere Elements) eller ta kontakt med kundtjänst.

Resurser och riktlinjer

Resurser för felsökning

Adobe tillhandahåller en mängd olika resurser för felsökning.

Support hos Adobe.com Välj Hjälp > Onlinesupport om du vill hitta den senaste felsökningsinformationen i kunskapsbasen med supportfrågor och dela information med andra Adobe Premiere Elements-användare via olika onlineforum. Här finns även tips och självstudier samt information om böcker, onlinekurser och annat utbildningsmaterial.

 *Om du behöver felsökningshjälp för något fel som uppstår när du arbetar i Adobe Premiere Elements kopierar du felmeddelandet från dialogrutan och söker efter det i kunskapsbasen med supportfrågor eller ett onlineforum, eller så kan du publicera det på ett forum.*

Adobe Expert Support Här kan du få personlig support från Adobes supportpersonal, vilken omfattar både kostnadsfria och avgiftsbelagda supportalternativ. Du hittar mer information på Adobes webbplats.

Produkthjälp Sök efter bakgrundsinformation, funktionsbeskrivningar och detaljerade anvisningar. Välj Hjälp > Hjälp för Adobe Premiere Elements.

Riktlinjer för felsökning

Följ dessa riktlinjer för felsökning om det uppstår problem när du använder Adobe Premiere Elements och du vill hitta en lösning.

Definiera problemet Detta är det första steget i felsökningen. Du kan definiera ett problem i ett enkelt orsak och verkan-uttryck, till exempel "När jag försöker importera filen returneras ett fel i Adobe Premiere Elements". Genom att definiera problemet får du en bättre förståelse för vilka variabler som ska testas, och du kan börja kontrollera om problemet gäller en viss fil, en viss åtgärd eller en kombination av båda.

Utför ett jämförande test Se om samma problem uppstår med liknande villkor. Med den här tekniken kan du ytterligare definiera vad som orsakar ett problem. Om det uppstår ett problem med en fil kontrollerar du om samma problem uppstår med en annan liknande fil. Du kan också kontrollera om samma problem uppstår med samma fil, men i ett annat program. Om en videofil till exempel inte spelas upp korrekt i Adobe Premiere Elements kan du försöka att spela upp den i Windows Media Player.

Isolera problemet Ta bort en efter en av de olika variabler som kan tänkas orsaka problemet. När du tar bort variabler ringar du in den egentliga orsaken till problemet, samtidigt som du närmar dig lösningen. Om ett problem till exempel uppstår när du återger ett projekt som innehåller en titel, kan du försöka med att förenkla projektet genom att ta bort titeln. Om inte problemet uppstår när titeln har tagits bort kan orsaken till problemet vara att titelfilen är skadad. Lös då problemet genom att skapa en ny titelfil som ersätter den gamla titelfilen i projektet.

Hämtning

DV-videokameran försätts i viloläge

Stäng och öppna hämtningspanelen på nytt. Du kan också stänga hämtningspanelen, stänga av och slå på videokameran och sedan öppna hämtningspanelen på nytt. På många videokameror kan du inaktivera viloläget genom att ansluta videokameran till ett eluttag och mata ut bandet.



För problem med hämtning kan även dokumentationen till videokameran, bandenheten eller inspelningskortet ge värdefull information.

Videobilden är kornig, är uppdelad i pixlar eller hoppar på hämtningspanelen

Om minimikraven för hårddiskens dataöverföringshastighet är uppfyllda behöver du inte bry dig om den här förhandsgranskningen. Adobe Premiere Elements spelar in och lagrar video med högsta kvalitet. (Det finns en lista med systemkrav på produktsidan för Adobe Premiere Elements på www.adobe.com.)

Videokameran identifieras inte på hämtningspanelen

Hämtningsenheten är offline visas i den övre delen av hämtningspanelen, och en svart bildruta fyller förhandsgranskningen på hämtningspanelen.

1 Se till att enheten och Adobe Premiere Elements är korrekt inställda för hämtning genom att kontrollera följande:

- Enheten ska ha en säker anslutning till datorn via en Firewire/iLink/DV 1394-kabel eller en USB 2.0-kabel beroende på vilken typ av kabel som enheten har stöd för. När enheten är korrekt ansluten visas den i Den här datorn. (Du hittar mer detaljerad information och konfigurationsanvisningar i enhetens dokumentation.)

Obs! Om du har problem med att ansluta en USB 2.0-enhet kontrollerar du att enheten är ansluten till en USB 2.0-port och inte till en USB 1.0-port på datorn.

- Enheten ska vara i VTR-, VCR- eller uppspelningsläge.
- Inställningen Enhetskontroll i Adobe Premiere Elements ställs in på det alternativ som passar den aktuella enheten (antingen DV/HDV eller USB videoklass 1.0). Du anger det här alternativet genom att klicka på hämtningspanelen och välja enhetskontroll.

2 Starta om Adobe Premiere Elements (men låt DV-videokameran vara på). Öppna hämtningspanelen, klicka på Spela upp och klicka sedan på förhandsgranskningsområdet.

Obs! Om du vill använda källmedier från andra källor än DV-videokameror eller kameror måste du importera dem genom att använda Videoimporteraren i stället för att hämta dem. Läs mer i ”[Lägga till videofilmer med Videoimporteraren](#)” på sidan 50.

Fler hjälpavsnitt

”Förbereda ett projekt för videohämtning” på sidan 40

”Filtyper som stöds för import” på sidan 54

Import

Importerade bilder ser beskurna, töjda eller ihoptryckta ut

Bildredigeringsprogram producerar oftast bilder med fyrkantiga pixlar. Adobe Premiere Elements och andra videoredigeringsprogram producerar däremot videofiler med rektangulära eller icke-fyrkantiga pixlar. I Adobe Premiere Elements justeras bilder med fyrkantiga pixlar automatiskt så att de passar videobildrutan, vilket ibland innebär att de beskärs eller förvrängs. En bild på 720 x 480 fyrkantiga pixlar kan till exempel se ihoptryckt ut när den justerats för DV-NTSC-bildrutestorleken 720 x 540 icke-fyrkantiga pixlar.

Du kan korrigera detta på två sätt:

- Skapa bilder med fyrkantiga pixlar i en storlek som passar videobildrutan. Använd bildrutestorleken 720×534 om du kombinerar bilden med en DV-NTSC-tagning. Använd bildrutestorleken 720 x 540 för D1-NTSC och 768 x 576 för D1/DV-PAL.
- Markera bilden med fyrkantiga pixlar i projektvyn på aktivitetspanelen och välj Arkiv > Tolka tagning. Markera sedan Använd pixelproportioner från fil.



Både Adobe Photoshop och Adobe Photoshop Elements har stöd för rektangulära (icke-fyrkantiga) pixlar. (Välj ett DV-alternativ på menyn Förinställningar i dialogrutan Ny.)

Fler hjälpavsnitt

[”Riktlinjer för att lägga till filer”](#) på sidan 55

[”Om proportioner”](#) på sidan 62

Det går inte att importera en fil

Kontrollera att Adobe Premiere Elements stöder filtypen och komprimeringen som används i filen. Om inte formatet stöds måste du konvertera filen till ett format som stöds, till exempel DV/AVI för videofiler och WAV för ljudfiler. (Du kan hitta konverterare som gratisprogram på Internet.) Kontrollera även om filen är skadad genom att spela upp den i ett annat program, t.ex. Windows Media Player.

Om du försöker importera en ljudfil från en cd-rom-skiva har filen förmodligen ett felaktigt format, till exempel CDA. Försök använda Microsoft Windows Media Player för att konvertera filen till ett format som stöds, t.ex. MP3 eller WMA.

Viktigt! Kontrollera att innehållet inte är copyrightskyddat innan du lägger till filer från andra.

Fler hjälpavsnitt

[”Filtyper som stöds för import”](#) på sidan 54

Det går inte att importera från en dvd-skiva

Om dvd-skivan är copyrightskyddad med CSS går det inte att komma åt filerna och det kan visas ett felmeddelande. Det går att importera Dolby-ljudfiler från de flesta konsumentenheter i Adobe Premiere Elements, men inte professionellt kodat Dolby-ljud. Om inte Adobe Premiere Elements identifierar filer på en dvd kan filerna ha ett format som inte stöds.

Normalt innehåller dvd-skivor filer med formatet VOB. En del VOB-filer innehåller referensinformation, t.ex. menyer, och andra innehåller separata eller kombinerade ljud- och videospår. Det kan ta lång tid att importera VOB-filer, och du bör därför identifiera önskade filer och importera endast dessa.

Fler hjälpsnitt

[”Lägga till videofilmer med Videoimporteraren”](#) på sidan 50

Identifiera innehållet i VOB-filer

På de flesta dvd-skivor finns VOB-filerna i mappen Video_TS. Du identifierar enklast innehållet genom att öppna denna mapp och notera vilka filer som är störst. De större VOB-filerna innehåller vanligen filmdata (en del filer med rörliga menyer kan också vara stora). Du kan få mer ingående information om vad som finns i filerna genom att använda Mediehämtaren i Adobe Premiere Elements eller något dvd-uppspelningsprogram. När du har importerat VOB-filerna i Adobe Premiere Elements kan du förhandsgranska dem i medievyn.

Obs! En vanlig fullängdsfilm består normalt av fyra till sex VOB-filer.

- Om du vill skilja på filer med menyer och filer med ljud- och videospår använder du Mediehämtaren i Adobe Premiere Elements. Filer som innehåller menydata visas med filnamnstillägget ”Menu”.
- Om du vill identifiera innehållet i VOB-filer med miniatyrförhandsgranskningar använder du ett dvd-uppspelningsprogram som stöder VOB-filer. Det finns instruktioner i dokumentationen för dvd-uppspelningsprogrammet.
- Om du vill visa filstorlekar i Utforskaren dubbelklickar du på dvd-ikonen, navigerar till VOB-filerna och läser värdena i kolumnen för storlek.

Fler hjälpsnitt

[”Lägga till videofilmer med Videoimporteraren”](#) på sidan 50

Spela upp och förhandsgranska

Uppspelningen av förhandsgranskningen är ryckig och långsam

Störningar i uppspelningen kan uppstå om Adobe Premiere Elements tilldelas otillräckliga systemresurser. Försök att förbättra prestanda med hjälp av följande förslag.

- Kontrollera att datorn uppfyller systemkraven för Adobe Premiere Elements. Det finns en lista med systemkrav på produktsidan för Adobe Premiere Elements på Adobe.com/se.
- Stäng andra program när du arbetar i Adobe Premiere Elements.
- Kontrollera att projektinställningarna matchar källfilerna i projektet.
- Defragmentera hårddisken med ett defragmenteringsverktyg, t.ex. det som ingår i Windows. Det finns instruktioner i dokumentationen för verktyget.
- Kontrollera att det finns minst 20 procent ledigt utrymme när du hämtar video.
- Uppdatera till de senaste versionerna av drivrutiner och DirectX- och IEEE 1394-komponenter.

Ryckig uppspelning kan också orsakas av att bilder uteslöts under hämtning, vilket inträffar om dataöverföringshastigheten är för låg. Du kan kontrollera om bilder har uteslutits i ett hämtat klipp genom att välja Arkiv > Hämta egenskaper för och visa egenskaperna för klippet.

Fler hjälpsnitt

[”Om projektinställningar och förinställningar”](#) på sidan 28

Uppspelning av MPEG-filer fungerar dåligt, är ur synk, går för snabbt eller sker utan ljud

Det är inte säkert att Adobe Premiere Elements stöder den typ av MPEG-fil som används. Om inte formatet stöds måste du konvertera filen till ett format som stöds, till exempel AVI, med hjälp av en videokonverterare och sedan importera den igen.

Obs! Om du konverterar en MPEG-fil kan målfilen att hålla relativt låg kvalitet. Även om MPEG är idealiskt för slutliga utdata, särskilt på webben, är den komprimerad videon inte utformad för att redigeras.

Fler hjälpavsnitt

[”Filtyper som stöds för import”](#) på sidan 54

Stillbilder flimrar under uppspelningen

Stillbilder har normalt en högre upplösning än videotagningar. Om en stillbild innehåller tunna vågräta linjer kan linjerna flimra under uppspelningen på en tv. Flimret beror på att en skarpt definierad vågrät linje endast visas i ett av två sammanflätade videofält på en tv. Om du vill bli av med flimret använder du en effekt som ger ett mjukare fokus, till exempel Gaussisk oskärpa, och ger linjerna i bilden en viss oskärpa.

Fler hjälpavsnitt

[”Gaussisk oskärpa”](#) på sidan 171

Vågräta linjer gör videobilden suddig

Många videokameror spelar in varje bildruta som två sammanflätade fält. Det ena fältet innehåller de udda numrerade linjerna i bildrutan och det andra de jämna. Det fält som spelas in först kallas det *dominanta fältet*. Om ett videoredigeringsprogram, som Adobe Premiere Elements, feltolkar ett klipp där de udda fälten är dominanta som ett där de jämna är dominanta, eller tvärtom, blir den resulterande bilden randig.

- 1 Markera det klipp som uppvisar suddiga vågräta linjer i tidslinjen.
- 2 Välj Klipp > Videoalternativ > Fältalternativ.
- 3 Markera Invertera fältdominans.
- 4 Markera Sammanfläta bildrutor i följd i delen Bearbetningsalternativ.
- 5 Klicka på OK.

Fler hjälpavsnitt

[”Ange fältalternativ för importerad sammanflätad video”](#) på sidan 65

Färger visas förvrängt

Ibland blir visningsfärgerna förvrängda under uppspelning i Adobe Premiere Elements. Problemet inträffar om fel bildskärmsdrivrutiner är installerade på datorn. Problemet kan åtgärdas genom att GPU-uppspelning inaktiveras och CPU-uppspelning används i stället. Gör något av följande för att åtgärda problemet:

- 1 Välj Redigera > Inställningar > Allmänt.
- 2 Avmarkera Aktivera GPU-uppspelning och klicka på OK i dialogrutan Uppspelningsinställningar för att bekräfta.

Skapa dvd-skivor

Bränningen tar längre tid än väntat

Hur lång tid det tar att bränna en skiva beror på flera olika faktorer, bland annat hur stort projektet är, typen och hastigheten hos det medium som används och brännarens hastighet.

Det kan ta lång tid att bränna en skiva. Försök att minska tiden för bränning med hjälp av följande förslag.

- Använd ett medium som matchar brännarens hastighet.
- Stäng alla andra program innan du börjar bränna en skiva.
- Defragmentera hårddisken med ett defragmenteringsverktyg, t.ex. det som ingår i Windows. Det finns instruktioner i dokumentationen för verktyget.

När du bränner ett projekt till en skiva lagras projektfilerna i ett cacheminne som är en temporär plats där det går snabbt att komma åt filer. Tack vare detta cacheminne går det fortare att bränna flera kopior av en skiva. Cacheminnet töms dock om du stänger ett projekt eller gör ändringar som kräver ytterligare kodning, till exempel använder en effekt eller lägger till/skär klipp.

Brännaren kan inte identifiera skivan

Kontrollera att dvd-brännaren stöder den typ av medium som används. (När du exporterar till en skiva anger Adobe Premiere Elements om den medietyp du använder stöds.) Använd bara +R-medier i DVD+R-enheter och -R-medier i DVD-R-enheter. Kontrollera att hastigheten för det tomma mediet motsvarar brännarens hastighet (använd t.ex. 8x-medier i 8x-enheter).

Prova med olika sorters tomma medier. Genom att experimentera kommer du förmodligen att upptäcka att brännaren fungerar bäst med vissa märken.

När du bränner till dvd ska du kontrollera att den tomma skivan som du har satt in är en tom dvd-skiva och inte en tom CD-R-skiva. Om du tidigare har försökt skriva till en dvd-skiva kan det hända att den spelade in precis så mycket data att den blev oanvändbar.

Det går att spela upp dvd-skivan på datorn men inte på tv:n

Om du vill spela upp en film på en tv måste du bränna filerna på en dvd-skiva i stället för att kopiera dem. (Använd en dvd och inte en cd.) En dator kan spela upp filer som har kopierats till en dvd men en dvd-spelare är beroende av att dvd-brännaren bearbetar filerna till en film som kan spelas upp på tv.

Obs! Ibland kan cd-brännare blandas ihop med dvd-brännare. En cd-brännare används för skriva data till en cd men den kan inte användas för att skapa en dvd. Däremot kan du skapa en VCD-skiva med en cd-brännare, som kan spelas upp på en dator eller på en dvd-spelare som stöder VCD-formatet.

Fler hjälpavsnitt

[”Information om att bränna skivor och kompatibilitet”](#) på sidan 266

Det går inte att placera mer än en film på en dvd-skiva

Om du vill placera flera filmer på en dvd-skiva måste du skapa ett enda projekt med alla filmklipp monterade i tidslinjen. Du kan sedan lägga till huvudmeny- och stoppmarkörer för att dela upp klippen i olika filmer och skapa en skivmeny för att navigera bland filmerna. Om storleken blir för stor för den skiva som du skapar kan du göra något av följande:

- Minska bithastigheten för källfilerna. När du minskar bithastigheten kan dock uppspelningskvaliteten minska.
- Använd en dvd-skiva med dubbla lager som kan lagra upp till 8,5 GB data.

Fler hjälpaavsnitt

[”Om menymarkörer”](#) på sidan 250

Kodningsfel inträffar vid bränning till dvd

Om det uppstår ett kodningsfel när du försöker bränna en film på dvd ska du kontrollera att du har två till tre gånger så mycket ledigt utrymme som storleken på den färdiga filmen. Du kan även stänga program och verktyg som kan störa bränningen, t.ex. skärmläckare, brandväggsprogram och antivirusprogram. Inaktivera också eventuella energisparfunktioner.

Gör följande om problemet kvarstår:

- Exportera filmen som en DV/AVI-fil, importera DV/AVI-filen till Adobe Premiere Elements och exportera den sedan till skivan.
- Exportera filmen som en skivmapp och använd en tredje parts bränningsprogram för att kopiera den till skivan. (Se [”Bränna till en dvd-mapp”](#) på sidan 266.)
- Exportera filmen som en dvd-kompatibel MPEG-fil och använd ett dvd-redigeringsprogram, t.ex. Adobe Encore, för att bränna filmen till dvd.

Exportera filmen till DV AVI och sedan till skiva

- 1 Markera tidslinjen och välj Arkiv > Exportera > Film.
- 2 Ange namn och plats för filen i dialogrutan Exportera film och se till att filen har kvar tillägget (.avi). Klicka på Spara för att påbörja återgivningen av filen.
- 3 Starta ett nytt projekt.
- 4 Klicka på knappen Hämta media på aktivitetspanelen och välj Filer och mappar .
- 5 Markera den DV AVI-fil som du skapade och klicka på Öppna så läggs filen till på aktivitetspanelen.
- 6 Dra DV AVI-filen från projektvyn till tidslinjen. (Eventuella skivmarkörer och anpassade menyer som du skapade bör bevaras.)
- 7 Klicka på Dela på aktivitetspanelen och klicka sedan på knappen Skiva . Ställ in alternativ och klicka sedan på Bränn.

Lösa andra skivbränningsproblem

Hjälpen för Adobe Premiere Elements innehåller information om hur du löser vanliga problem med skivbränning. Mer detaljerad felsökningsinformation finns i supportdelen på Adobes webbplats. Välj Premiere Elements som produkt och sök efter ”burn.”

Kapitel 18: Ordlista

Den här ordboken innehåller termer som används inom teknologin för digitala bilder. Vissa termer är specifika för Adobe Premiere Elements eller andra Adobe-produkter.

Termer inom digital bildteknik

Siffror

16:9 Proportionerna på en widescreen-tv.

3GP Tredje generationens plattform. Ett filformat för video som spelas in på mobiltelefon.

4:3 Proportionerna för vanlig video som spelas in och spelas upp på tv och datorskärmar.

A

AC3 Se ”[Dolby Digital](#)” på sidan 297.

ADC (analog-digitaikonverterare) Maskinvara som konverterar analoga ljud- eller videosignaler till digitala signaler som kan behandlas på datorer.

affischruta En enkel bildruta i ett klipp, som väljs som miniatyrbild för att visa klippets innehåll.

AGP-kortplats Kortplats för AGP (Accelerated Graphics Port). En kontakt på datorns moderkort som används med ett GPU-kort. Se ”[GPU](#)” på sidan 298.

alfakanal Sparar en *projektionsyta*, som definierar genomskinliga områden i en datorbild eller ett datorklipp. Färginformation sparas i tre färgkanaler – röd, grön och blå (RGB). Se även ”[kanal](#)” på sidan 299.

aliasing Oönskade taggiga konturer på vinklade linjer i bilder eller text.

analog video Video som består av en kontinuerlig elektrisk signal. De flesta tv-apparater och videobandspelare är analoga enheter. Om du ska spara och hantera analog video på en dator måste videon konverteras till *digital video*.

artefakt Förvrängning i en bild eller ljudsignal. När det gäller *digital video* kan artefakter orsakas av att indataenheten överbelastas med för mycket signaler eller av för hög eller felaktig *komprimering*.

AV till DV-konverterare En elektronisk enhet som konverterar *analog videesignaler* till *digitala videesignaler*. Jämför med ”[DV till AV-konverterare](#)” på sidan 297.

AVI Audio Video Interleave. Standardvideofilformatet (okomprimerat) i Microsoft® Windows®.

avkodning Att dela upp en kodad videosignal i dess enskilda komponenter. Se även ”[kodning](#)” på sidan 299.

B

bildmanus En serie bilder som motsvarar alla klipp i en film. Du ordnar om bilderna för att ändra den ordning i vilken klippen visas. I Adobe Premiere Elements utförs bildmanusredigering i scenvyn. (Se ”[Översikt över scenvyn](#)” på sidan 78.)

bildruta En enkel stillbild i en sekvens med bilder som, när de visas i snabb följd, skapar en illusion av rörelse. Ju fler bildrutor per sekund (fps), desto jämnare ser rörelsen ut.

Ordlista

bildruteffrekvens Det antal bildrutor per sekund som visas under uppspelning.

bildrutor per sekund Se ”[fps](#)” på sidan 297.

bildstabilisera Kallas också för elektronisk bildstabilisera. En teknik som används för att ta bort rörelser som uppkommer när kameran skakar.

bitdjup För digitala bilder och digital video anger bitdjupet det antal färger som en bild kan visa. En svartvit bild med hög kontrast (inga gråtoner) har 1 bit, vilket betyder att den kan vara av eller på (svart eller vit). Efterhand som bitdjupet ökar kan fler färger användas. 24-bitars färg gör det möjligt att visa miljontals färger.

På samma sätt anger bitdjupet för digitalt ljud antalet bitar per sampling. Ju högre tal, desto bättre ljudkvalitet.

bitmappsbild En bild som består av individuella pixlar, som alla har egna värden som definierar ljusstyrka och färg.

Blu-ray Ett optisk skivformat som har fem gånger större kapacitet än dvd-skivor. Det kan lagra 25 GB på en skiva med ett lager eller 50 GB på en skiva med dubbla lager. Namnet Blu-ray kommer från den blåviolettera laser som används för att läsa skivan (till skillnad från den röda laser som används av andra optiska skivor).

blå skärm Se ”[transparens](#)” på sidan 303.

bortfall Ett område på ett magnetiskt band där information saknas. Bortfall kan uppstå på grund av damm, överanvändning eller fysiska skador. Det kan orsaka slumpmässigt blinkande färgpixlar i berörda bildrutor. För att undvika bortfall bör du använda ett rengöringsband i videokameran med jämna mellanrum.

brus Förvrängning av en ljud- eller videosignal, som oftast orsakas av störningar.

brusminskning Att minska mängden brus i en inspelning eller uppspelning.

C

Cinepak® En populär codec för komprimering av videofiler på cd-rom. Cinepak har både temporal och spatial komprimering och datahastighetsbegränsning.

codec Står för engelskans COmpressor/DECompressor (komprimerings-/expanderingsenhet). En enhet eller ett program som använder algoritmer för att komprimera video- och ljudfiler, så att de blir enklare att hantera och spara, och som expanderar filer för uppspelning. Standardcodecenheter konverterar analoga videosignaler till komprimerade digitala videofiler (t.ex. MPEG) eller analoga ljudsignaler till digitala ljudfiler (t.ex. RealAudio®). Se även ”[komprimering](#)” på sidan 299.

D

D1 Står för Digital 1, ett digitalt videoformat med bildruteproportionen 4:3 och pixelproportionen 0,9:1. D1-pixlar är rektangulära (icke-fyrkantiga), till skillnad från analoga pixlar, som är fyrkantiga. D1 är en internationell tv-standard: D1-NTSC har en bildrute Storlek på 720 x 486 pixlar, och D1-PAL har en bildrute Storlek på 720 x 576 pixlar. Se även ”[digital video](#)” på sidan 296 och ”[tagningar med fyrkantiga pixlar](#)” på sidan 303.

datahastighet Den mängd data som flyttas under en viss tidsperiod (t.ex. 10 MB per sekund). Används ofta för att beskriva hårddiskens förmåga att hämta och skicka information.

dela skärm En specialeffekt som visar två eller fler scener samtidigt på olika delar av skärmen.

digital video Video som består av en binär signal, som kodats som en serie nollor och ettor. Alla data som en dator bearbetar måste vara digitala, och därför måste *analog video* först konverteras till digital video innan den kan redigeras på en dator. Se även ”[analog video](#)” på sidan 295, ”[AV till DV-konverterare](#)” på sidan 295 och ”[DV till AV-konverterare](#)” på sidan 297.

digitalisering Att konvertera analog video eller analogt ljud till digitalt format.

Ordlista

direktklipp Den vanligast redigeringen, där på varandra följande klipp placeras efter varandra i tidslinjen. Direktklipp är bättre än övergångar när scenerna liknar varandra och du vill ha så omärkbare redigeringar som möjligt.

direktuppspelning Att spela upp video från Internet efterhand som den tas emot i stället för att vänta med uppspelningen tills hela filen har hämtats.

Dolby Digital Förstörande standardljudformat för dvd-video. Har stöd för mono- och stereoljud, men används oftast för att komprimera 5.1-surroundljud med en AC-3-codec. Se även "[förstörande](#)" på sidan 298.

drop frame En *tidskods*justering som utesluter vissa bildrutor för att kompensera för det ojämna formatet med 29,97 bildrutor per sekund för färgvideo. Drop frame-tidskod är viktigt i professionella användningsområden, som tv-sändning. Se även "[ej drop frame](#)" på sidan 297 och "[uteslutna bildrutor](#)" på sidan 304.

DTV Digital-tv. Används ibland om skrivbordsvideo.

DV Avser oftast *digital video*, men kan även avse den typ av komprimering som används av DV-system och -format. DV kan också avse det band som används i DV-kameror och -bandenheter.

DV in DV-ingången på en videokamera.

DV till AV-konverterare En elektronisk enhet som konverterar *digitala videosignaler* till *analog videosignaler*. Jämför med "[AV till DV-konverterare](#)" på sidan 295.

DV via USB En funktion som används för att överföra video från DV-kameror via USB 2.0.

dvd Dvd är en förkortning av Digital Video Disk och Digital Versatile Disk. Dvd-skivor ser ut som cd-skivor, men har mycket större lagringsutrymme och räcker gott och väl till en fullängdsfilm som är komprimerad med *MPEG-2*. Dvd-skivor spelas upp på särskilda dvd-enheter.

dvd-format Dvd-brännare stöder ett eller fler av följande skivformat: DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD+R DL och DVD-R DL. (Observera att -R och +R skiljer sig åt, liksom -RW och +RW.) På en R-skiva kan du spela in en gång. På RW-skivor kan du spela in upprepade gånger. DL-skivor har dubbla lager. Använd R-skivor för största möjliga kompatibilitet. Alla dvd-spelare kan inte läsa RW-skivor.

dvd-markörer Se "[markörer](#)" på sidan 300.

E

EBU-tidskod Det tidskodssystem som skapats av European Broadcasting Union och som grundar sig på *SECAM*- eller *PAL*-videosignaler.

ej drop frame Tidskodningsmetod som använder färgtv:s bildruteffrekvens på 29,97 fps. Ej drop frame-tidskod lämpar sig bäst för material som inte behöver hålla professionell kvalitet och de flesta videoformat med lägre kvalitet. Jämför med "[drop frame](#)" på sidan 297.

ej sammanflätning Att ta bort *artefakter* som orsakas av sammanflätad video. Se även "[sammanflätning](#)" på sidan 302.

F

FCC Federal Communications Commission, den myndighet som reglerar radio- och tv-sändningsstandarden i USA.

FireWire Apple® Computers varumärke för "[IEEE 1394](#)" på sidan 299.

fps En förkortning av Frames per second, d.v.s. bildrutor per sekund, standardenhet för att mäta hastigheten på videouppspelning. Vid 15 fps och lägre kan det mänskliga ögat uppfatta de enskilda bildrutorna, vilket innebär att videon ser ryckig ut.

frekvens Antalet ljudcykler per sekund, uttryckt i hertz (Hz). Frekvensen avgör ljudets tonläge.

Ordlista

fält Uppsättningar med växlande vågräta linjer som skapar en sammanflätad bild på tv-rutan. En hel tv-bild består av två fält: de udda linjerna i fält ett sammanflätas med de jämna linjerna i fält två. Se även "[sammanflätning](#)" på sidan 302.

färgfält Se "[NTSC-färgfält](#)" på sidan 301.

färgkorrigering Proceduren för att ändra färgen på video, särskilt om den har spelats in under mindre gynnsamma förhållanden, t.ex. vid dåligt ljus.

färgrymd Det omfång av färg- eller ljusstyrkevärden som tillåts i en videosignal. Värden som överskrider detta omfång kan orsaka förvrängning.

färgtransparens En videoeffekt som används för att ta bort områden med en viss färg. Den här effekten används ofta under nyhetssändningar för att visa väderkartan bakom meteorologen.

förhandsgranskningsfiler Filer som sparar information om spår och effekter i ett projekt. Förhandsgranskningsfiler skapas under återgivningen och sparas på hårddisken. Tack vare dem går den slutliga exporten av filmen snabbare, eftersom videoredigeringsprogrammet kan använda informationen i förhandsgranskningsfilerna i stället för att återge klippen igen.

förstörande Ett komprimeringsschema som försämrar kvaliteten. Förstörande algoritmer komprimerar digitala data genom att ta bort data som det mänskliga ögat ändå har svårt att uppfatta och ger den högsta komprimeringsgraden.

G

genomskinlighet Procenttal för ett videoklipp eller elements genomskinlighet.

gitter Att växla färgerna på intilliggande pixlar för att approximera mellanliggande färger. (Till exempel att visa intilliggande blå och gula pixlar för att approximera grönt.) Gitter gör det möjligt för bildskärmar att approximera de färger som inte kan visas.

GPU Står för Graphics Processing Unit, d.v.s. grafikprocessor. En mikroprocessor med inbyggda funktioner för hantering av 3D-grafik som är mer effektiv än en CPU (Central Processing Unit/centralprocessor).

gråskala Den serie med visuella toner som spänner från äkta svart till äkta vitt. I videoprogram uttrycks gråskala oftast i 10 steg.

H

HDTV High Definition TV. Ett sändningsformat som tillåter en signal med högre upplösning än de traditionella formaten NTSC, PAL och SECAM.

HDV High Definition Video. Det format som används för att spela in data med HDTV-kvalitet med videokameror.

hämtning Att överföra källvideo från en *videokamera* eller bandenhet till en dator. Om källvideon är analog konverteras videon till digitalt format i den här processen.

hämtningskort Kallas ibland bara hämtningskort eller videokort. Ett kort som sitter i datorn och används för att digitalisera video. Eller, om videon redan är digital, den enhet som helt enkelt överför filen till hårddisken.

I

i.LINK Sonys® varumärke för *IEEE 1394*.

icke-förstörande Ett komprimeringsschema som inte påverkar signalkvaliteten, t.ex. överföring av DV via en *IEEE 1394*-anslutning.

Ordlista

icke-linjär redigering Slumpmässig redigering av video och ljud på en dator, vilket ger möjlighet att redigera var som helst i tidslinjen. Traditionell videoredigering är linjär, eftersom sekvensiell redigering från början till slut krävs.

IEEE 1394 Den gränssnittsstandard som gör det möjligt att överföra DV direkt mellan enheter, som DV-videokameror och datorer. IEEE 1394 beskriver även de kablar och kontakter som använder den här standarden. Kallas även *FireWire* eller *i.LINK*. Se även ”**USB**” på sidan 303.

indikator för aktuell tid I Adobe Premiere Elements är detta ett grått handtag med en röd linje i tidslinjen och på egenskapspanelen och ett grått handtag med en grå linje på monitorpanelen. Du drar den här indikatorn för att navigera i klipp och identifiera särskilda bildrutor.

inskjutningsredigering En redigeringsfunktion som anpassar utgångspunkten för föregående klipp och ingångspunkten för nästa klipp utan att mittklipppet eller längden påverkas. Jämför med ”**justeringsredigering**” på sidan 299.

interframe-komprimering Ett komprimeringsschema, exempelvis MPEG, som minskar mängden videoinformation genom att bara lagra skillnaderna mellan en bildruta och de föregående bildrutorna.

interpolation En metod för att fastställa nya datapunkter mellan kända datapunkter.

J

J-klipp En redigering i vilken ljudet börjar före videon, vilket ger videon en dramatisk inledning. Kallas också ledande ljud.

JPEG Står för Joint Photographic Experts Group. Det är även ett filformat som skapats av JPEG-gruppen för komprimering av stillbilder. Eftersom video består av en sekvens med stillbilder kan JPEG-komprimering användas för att komprimera video. Se även ”**MJPEG**” på sidan 300.

justeringsredigering En redigeringsfunktion som anpassar in- och utpunkterna för ett klipp utan att intilliggande klipp eller programmets längd påverkas. Jämför med ”**inskjutningsredigering**” på sidan 299.

K

kanal Sparar färginformation för en datorbild. Varje bild innehåller tre separata kanaler (röd, grön och blå) som kan justeras oberoende av varandra. Ytterligare kanaler, som kallas *alfakanaler*, kan läggas till för att definiera genomskinliga områden.

kantutjämning (anti-aliasing) Att jämna ut kanterna på bilder eller text. Kantutjämnade kanter ser suddiga ut på nära håll, men jämna på normalt visningsavstånd. Kantutjämning är viktigt när du arbetar med bilder av hög kvalitet för professionell användning (t.ex. tv-sändning).

klipp En digitaliserad eller hämtad del av video, ljud eller båda.

klippgräns Den enklaste typen av *övergång*, där den sista bildrutan i ett klipp följs av den första bildrutan i nästa.

kodning Att sammanfoga enskilda videosignaler (till exempel rött, grönt och blått) till en kombinerad signal eller konvertera en videofil till ett annat format med en *kodek*.

komprimering Att minska datamängden, t.ex. i en ljud- eller videofil, till ett format som är mindre utrymmeskrävande.

konvertering Att översätta en fil från ett filformat till ett annat, d.v.s. att koda om dess data.

kroma Står för ”**krominans**” på sidan 299.

krominans Den färginformation i en videosignal som består av nyansen (fasvinkel) och mättnaden (amplitud).

källmaterial Rå, oredigerad video som har spelats in med en kamera.

Ordlista

L

L-klipp En redigering i vilken videon slutar före ljudet, vilket fungerar som en subtil övergång från en scen till nästa. Om du vill utföra ett L-klipp i tidslinjen håller du ned Alt-tangenten och drar videons högra kant åt vänster. Resultatet påminner om bokstaven L.

ledande ljud Se ”J-klipp” på sidan 299.

letterbox En teknik som används för att bevara en films ursprungliga proportioner vid uppspelning på en tv. I det här formatet läggs svart utfyllnad till i bildens över- och underkant.

luminans Effekten av de kombinerade värdena för ljusstyrka och kontrast.

lägga över Att kombinera bilder, där ett eller flera lager har genomskinlighet. Se även ”[sammansättning](#)” på sidan 302.

lös upp En toning från ett *klipp* till ett annat.

M

Machinima En metod för att skapa filmer där traditionellt filmhantverk kombineras med animering och virtuell 3D-teknik för spel. *Machinima* är ett ord, som är sammansatt av ”machine” och ”cinema”, eller ”machine” och ”animation” (ung. ”maskin och film” eller ”maskin och animering”).

markörer Dvd-markörer anger kapitel, scener och stoppunkter för en dvd-menü. I Adobe Premiere Elements kallas dvd-markörer också för scenmarkörer. Klippmarkörer anger viktiga punkter i ett klipp. Markörer för tidslinje anger scener, titelplatser eller andra viktiga punkter i en hel film. Med klippmarkörer och tidslinjemarkörer kan du placera och trimma klipp.

mask Se ”[projektionsyta](#)” på sidan 301.

MIDI Står för Musical Instrument Digital Interface. En standard som används för att dela data mellan elektronisk musikutrustning och datorer.

minitidslinje En tidslinje som visas längst ned på monitorpanelen när scenvyn visas. (Se även ”[tidslinje](#)” på sidan 303.)

MJPEG Motion *JPEG*. En *komprimerings*standard som används för att konvertera varje enskild videobildruta till en komprimerad JPEG-bild. MJPEG är bäst lämpat för video av filmstudiokvalitet och är bättre än MPEG för tagningar som innehåller mycket rörelse. Se även ”[MPEG](#)” på sidan 300.

MP3 MPEG-1 Audio Layer 3. Både en komprimeringsstandard och ett filformat för digitalt ljud.

MPEG Står för Motion Pictures Expert Group. Det är även en typ av *komprimering* och ett videoformat. Till skillnad från *JPEG*, där enskilda bildrutor komprimeras, är det bara skillnaderna mellan en bildruta och den föregående bildrutan som beräknas och kodas i MPEG-komprimering.

MPEG-1 En komprimeringsstandard som används för att konvertera analog video för användning i digitala program. Standarden har utformats för att ge video med i stort sett filmstudiokvalitet via en cd-rom-enhet av standardtyp. Komprimeringsgraden är ungefär 100:1.

MPEG-2 Tillägg till MPEG-1-standard. Den utformades för att uppfylla kraven från tv-studior. MPEG-2 används för video av filmstudiokvalitet på dvd-skivor och kräver en avkodare för uppspelning.

MPEG-3 Utvecklades för *HDTV*, men blev överflödigt när man fann att MPEG-2 uppfyllde kraven för *HDTV*. Blandas ofta ihop med *MP3*.

MPEG-4 Bygger vidare på tidigare MPEG-standarder, med utökat stöd för direktuppspelad video och förbättrade komprimeringsscheman. Används ofta för video *poddsändning* (podcasting).

mättnad Färgstyrka eller en färgs renhet. Mättnad är mängden grått i förhållande till nyansen, mätt som ett procenttal från 0 % (grått) till 100 % (helt mättad).

N

neutrala färger Alla gråtoner, från svart till vitt, som saknar färg. För neutrala färgområden är RGB-värdena lika.

NTSC Står för National Television Standards Committee. En standard för färgtv-överföring som används i Nordamerika, Japan, Centralamerika och vissa länder i Sydamerika. NTSC har en sammanflätad visning med 60 *fält* per sekund och 29,97 *bildrutor* per sekund (*fps*).

NTSC RGB Sammanflätade röda, gröna och blåa videosignaler som uppfyller NTSC-standarderna och motsvarar en bilds grundfärger.

NTSC-färgfält Det mönster med åtta lika breda färgfält som används för att kontrollera sändningssökvägar, inspelningskvalitet, uppspelningskvalitet och skärmjustering.

nyans Skillnaden mellan färger (t.ex. rött, gult och blått). Vita, svarta och gråa toner anses inte vara nyanser.

nyckelrutor Start- och slutpunkter för animerade effekter. I Adobe Premiere Elements skapas bildrutorna mellan nyckelrutor automatiskt för att skapa jämna rörelser. Se även "[interpolation](#)" på sidan 299 och "[övergång](#)" på sidan 304.

O

offlineredigering Att redigera en *råkopia* med klipp av låg kvalitet och sedan producera den slutliga versionen med klipp av hög kvalitet, vanligtvis med ett mer avancerat redigeringsystem än det som används för att framställa råkopian.

okomprimerad video Rå digitaliserad video som visas eller sparas i sitt ursprungliga format.

omformning Att ändra position på objekt (t.ex. text eller bilder) genom att flytta, rotera, justera eller fördela dem.

onlineredigering Att utföra all redigering (inklusive *råkopian*) på samma klipp som används för att producera den slutliga versionen.

P

PAL Står för Phase Alternating Line. Den tv-standard som används i de flesta länder i Europa och Sydamerika. PAL har en sammanflätad visning med 50 *fält* per sekund och 25 *bildrutor per sekund* (*fps*).

PCI-kortplats En anslutningsplats för expansionskort som finns på de flesta datorer. De flesta videoinspelningskort kräver en PCI-kortplats.

pixel En förkortning av *picture element* (bildelement), det minsta visningselementet på en datorskärm – en punkt med en viss färg och intensitet. Kallas ibland bildpunkt. Grafikprogram använder fyrkantiga pixlar. NTSC- och PAL-videopixlar är däremot rektangulära, och därför är datorbilder som visas på en tv förvrängda (en cirkel ser t.ex. ut som en oval) om inte bildens proportioner anpassas för video.

pixel shader Inom 3D-grafik är detta ett program som används av *grafikprocessorn* för att återge ljus och färg för enskilda pixlar, vilket skapar realistiska ytor. (Alla GPU-kort har inte stöd för pixel shader-program.) Pixel shader-program används ofta för att skapa grafik till datorspel.

plugin-program En programvarumodul som utökar funktionerna i ett program. I Adobe Premiere Elements kan du till exempel använda VST-plugin-program för att lägga till ljudeffekter.

poddsändning (podcasting) Att skicka ljud- eller videofiler till mobila enheter över Internet.

projektförinställning En fördefinierad uppsättning med värden som kan användas som projektinställningar.

projektionsyta Det genomskinliga området i en bild, som vanligtvis definieras av en form eller en blå bakgrund. Kallas även mask.

proportioner Förhållandet mellan en bilds bredd och höjd. En standardvideo har till exempel proportionen 4:3. De flesta filmer har en mer utdragen proportion på 16:9. Se även "[widescreen](#)" på sidan 304.

Q

QuickTime (MOV) Apple Computers format för video, ljud och 3D-media.

R

raster Ett rutnät med *pixlar* som utgör bilden på en tv eller datorskärm.

realtid Omedelbar bearbetning av data. I video avser realtid effekter och övergångar som du kan förhandsgranska utan att avbryta *återgivningen*.

redigera och flytta efterföljande En funktion som automatiskt flyttar klipp i tidslinjen framåt eller bakåt i förhållande till ett infogat eller borttaget klipp.

regionskodning En dvd-funktion som begränsar uppspelning av skivor till spelare i vissa regioner.

RGB Rött, grönt, blått. De tre primärfärgerna, som används för att visa färg på en datorskärm eller tv.

rullande redigering En automatisk ändring i ett närliggande klippets längd när ett klipp infogas eller tas bort eller när längden på ett klipp ändras.

råkopier En preliminär version av en videoproduktion, som ofta monteras av klipp med lägre kvalitet än de som används för den *slutliga versionen*.

råtagning Ursprungligt, oredigerat film- eller videomaterial som inte har ändrats.

rörelsemeny En dvd-menyn som har en rörlig bakgrundsbild i stället för en stillbild eller animerade knappar eller både och.

S

S-Video Super-Video. En teknik som används för att överföra video genom att videoinformationen delas upp i två separata signaler: en för luminans (ljusstyrka) och en annan för krominans (färg).

S/N "[signal-/brusförhållande \(S/N\)](#)" på sidan 303.

sammanflätning Ett system som har utvecklats för tv och som fortfarande används i vanliga tv-apparater. En elektronkanon skjuter elektroner på en yta som avger ljus och ritar först upp de jämna och därefter de udda vågräta linjerna på skärmen. När de jämna linjerna bleknar lysas de udda upp. Vi uppfattar de här sammanflätade *fälten* som fullständiga bilder.

sammansättning Att kombinera bilder för att få en slutlig "sammansatt" bild.

samplingsfrekvens I digitalt ljud avser detta antalet samplingar per sekund. Ju högre tal, desto bättre ljudkvalitet.

samplingsfrekvens för ljud Antalet samplingar som tas per sekund för att återge ljud digitalt. Ju högre samplingsfrekvens, desto bättre kvalitet på det digitala ljudet. En frekvens på 44 100 samplingar per sekund ger ljud med cd-kvalitet och omfattar de ljud som vi människor uppfattar.

scenidentifiering Automatisk identifiering av scenförändringar i videoklipp. Du kan använda scenidentifiering när du hämtar video (men inte när du hämtar HDV), eller så kan du använda den på hämtade klipp. Adobe Premiere Elements stöder bildbaserad scenidentifiering.

scenmarkörer Se "[markörer](#)" på sidan 300.

scenvy En visuell layout över medieklipp så att du snabbt kan ordna klipp, titlar, övergångar och effekter.

SECAM Systeme Electronique Couleur Avec Memoire, ett tv-format som används huvudsakligen i Östeuropa, Ryssland och Afrika. I de här länderna har tv-apparater stöd för både SECAM och PAL, men DV-kameror och dvd-spelare använder bara PAL. Adobe Premiere Elements-användare i de här länderna bör därför använda förinställningen PAL för projekt och dvd-skivor.

signal-/brusförhållande (S/N) Detta uttrycks i decibel (dB) och är förhållandet mellan bruset och den önskade video- eller ljudsignalen. Ju högre värde, desto tydligare bild och ljud.

skriv ut på band Att spela in en digital videofil på videoband.

slutlig version Den färdiga videoproduktionen, skapad med klipp av hög kvalitet och klar att exporteras till valt medium. Jämför med "[råkopia](#)" på sidan 302.

snö Slumpmässigt brus i videobilden, som ofta orsakas av ett smutsigt bandhuvud eller dålig tv-mottagning.

spatial komprimering En komprimeringsmetod som minskar mängden data i en enskild videobildruta genom att identifiera områden med liknande färger och ta bort överflödiga data. Se även "[codec](#)" på sidan 296.

stegning Att flytta ljud- eller videomaterial framåt eller bakåt under förhandsgranskning.

stillbild En enda videobildruta som upprepas så att den inte verkar innehålla någon rörelse.

striping Att förbereda ett band för redigering genom att spela in en videosignal (t.ex. svart) med ett kontrollspår och tidskod för att garantera korrekt uppspelning. Kallas också black stripe.

T

tagningar med fyrkantiga pixlar Material som har pixelproportionen 1:1, vanligtvis analog video. De flesta datorbilder har pixelproportionen 1:1. Se även "[D1](#)" på sidan 296.

temporal komprimering En komprimeringsmetod som identifierar likartade områden i videobildrutor och tar bort överflödig information. Se även "[codec](#)" på sidan 296.

tidskod Ett tidsformat som mäter video i timmar, minuter, sekunder och bildrutor (t.ex. 1:20:24:09), vilket möjliggör mycket exakt redigering. Se även "[drop frame](#)" på sidan 297 och "[ej drop frame](#)" på sidan 297.

tidslinje Det grafiska element i ett videoredigeringsprogram där video-, ljud- och bildklipp ordnas. (Se även "[minitidslinje](#)" på sidan 300.)

toppvärdefil En cache-fil som innehåller vågformsbilden för en ljudfil. Med toppvärdesfiler kan ett program öppna, spara och rita om ljudfiler snabbare, eftersom programmet inte behöver läsa vågformsdata varje gång ljudfilen öppnas eller visas. Toppvärdesfiler (*.pk) kan tas bort utan att de ursprungliga ljudfilerna påverkas.

transparens En metod för att skapa genomskinlighet, t.ex. transparens för blå skärm eller färgtransparens.

transparens Att ersätta en del av en tv-bild med video från en annan bild. Kallas även blå skärm. Se även "[färgtransparens](#)" på sidan 298.

trimning Att ta bort bildrutor från början, mitten eller slutet av ett klipp.

U

upplösning Antalet pixlar i varje videobildruta (t.ex. 640 x 480). Högre upplösning ger bättre bildkvalitet, förutsatt att inga andra faktorer skiljer sig åt.

ursprungsredigering Avser redigering av hämtade originalklipp, både DV och HDV, med deras okomprimerade originalkvalitet.

USB Står för Universal Serial Bus. En gränssnittsstandard med plug and play-funktioner, där du kan lägga till en ny enhet till datorn utan att installera ett kort eller konfigurera andra inställningar. Se även "[IEEE 1394](#)" på sidan 299.

uteslutna bildrutor Saknade bildrutor som har uteslutits under digitaliseringen eller videohämtningen. Uteslutna bildrutor kan orsakas av hårddiskar med låg dataöverföringshastighet.

V

vertex shader Inom 3D-grafik är detta ett program som används av *grafikprocessorn* för att återge effekter på ett realistiskt sätt i förhållande till objektposition i rummet. (Alla GPU-kort har inte stöd för vertex shader-program.) Vertex shader-program används ofta för att skapa grafik till datorspel.

videoformat En standard som avgör hur videosignalen spelas in på bandet. Standarderna är DV, 8 mm, Beta och VHS.

videohämtningskort Se ”[hämtningskort](#)” på sidan 298.

videokamera En digital videokamera, d.v.s. en enhet som spelar in sekvenser med kontinuerliga bilder och skapar en signal för visning eller överföring av videotagningar.

VOB Står för DVD Video Object. VOB-formatet används ofta för att distribuera filmer på dvd-skivor. Video, ljud, titelströmmar och menyinnehåll kombineras till en enda fil. Videoströmmen är vanligtvis MPEG-2.

W

WDM Windows Driver Model. En drivrutinstandard som utvecklats av Microsoft och gör det möjligt att ansluta ett stort antal olika maskinvaruenheter till datorn. WDM har plug and play-stöd för enheter som USB-webbkameror och direktuppspelande videokameror.

widescreen Alla proportioner för film och video som är större än standardformatet 4:3. Tidigare användes det om bredbildsfilm, men nu avser det oftast 16:9-formatet som har blivit standardwidescreen för dvd, eftersom det är vad som används för *HDTV*.

WMV Windows Media Video. Ett format som utvecklats av Microsoft och är optimerat för direktuppspelning av video över Internet.

Z

zooma Att flytta kamerans fokus antingen närmare eller längre bort under tagning.

Å

återgivning Att använda redigeringar, effekter och övergångar på videobildrutor.

Ö

övergång En ändring i videon från ett klipp till ett annat. De här visuella ändringarna är ofta effekter, i vilka det ena klippets element blandas med ett annat.

övergång En funktion som fyller i bildrutorna mellan två bilder så att rörelsen verkar jämnare. Se även ”[nyckelrutor](#)” på sidan 301.