

Adobe Premiere, update mei 2020 en presets handigheidjes

Jan Smeets

Mei 2020 had Adobe weer een update voor Photoshop, After Effects, Audition en Premiere versie 14.2. Premiere Pro biedt nu een uitgebreide, platformonafhankelijke (Windows en macOS) oplossing voor Apple ProRes-workflows, van cameramedia tot levering.

Voor ProRes RAW-ondersteuning op Windows moet de gebruiker de ProRes RAW-decoder van Apple installeren. De ProRes RAW-decoder wordt NIET gelicentieerd of ondersteund door Adobe en is onderhevig aan de Algemene voorwaarden van Apple.

Het importeren van ProRes RAW-beeldmateriaal wordt alleen ondersteund als de CUDA Renderer is geselecteerd voor gebruik in de toepassingen:

- Adobe After Effects: **Bestand > Projectinstellingen... > Video Rendering and Effects > Mercury GPU Acceleration (CUDA)**
- Adobe Media Encoder: **Bewerken > Voorkeuren > Algemeen > Video Rendering > selecteer Renderer: Mercury Playback Engine GPU Acceleration (CUDA) - Recommended**
- Adobe Premiere Pro: **Bestand > Projectinstellingen > Algemeen > selecteer Renderer: Mercury Playback Engine GPU Acceleration (CUDA) - Recommended**

Grafische verbeteringen: Premiere Pro biedt nu betere ondersteuning voor Bezier-curven met het gereedschap Pen en een geweldige nieuwe optie voor het **filteren van effecten**, zodat u alleen kenmerken kunt weergeven met sleutelframes of aangepaste parameters. Dit maakt uw werk efficiënter bij het maken van afbeeldingen en titels in Premiere Pro met de tools in het Essential Graphics-paneel.

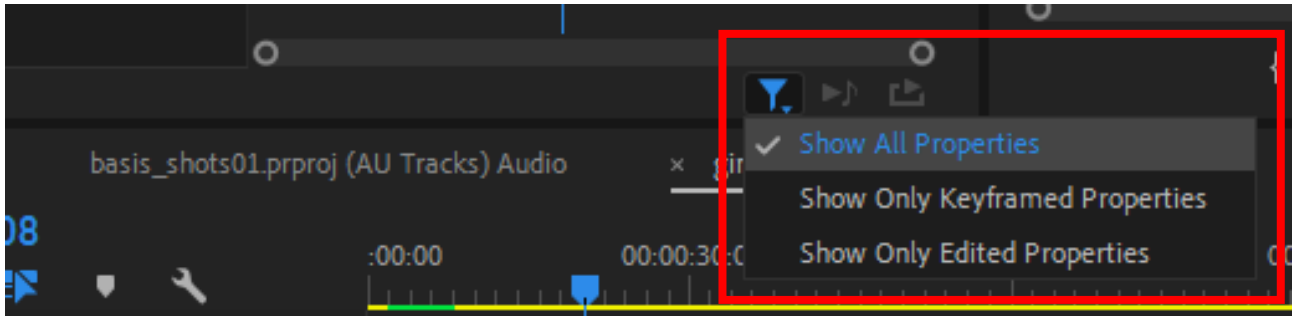
Auto Reframe-verbeteringen: Auto Reframe analyseert nu videosequenties twee keer zo snel.

- Aangedreven door de Adobe Sensei machine learning-technologie, herformateert en herpositioneert Auto Reframe automatisch video binnen verschillende beeldverhoudingen, zoals vierkante en verticale video, zodat we video kunnen leveren die is geoptimaliseerd voor verschillende kijkersplatforms.
- Je kunt nu keyframes kopiëren en bewerken terwijl clips bewerkt worden met het Auto Reframe-effect. Met deze functie is het mogelijk om afzonderlijk van andere motion keyframes te werken.

Hardware-accelerated H.264 and HEVC encoding: Met nieuwe ondersteuning voor NVIDIA en AMD GPU's op Windows, is Hardware-accelerated (hardwarecodering) voor H.264 en H.265 (HEVC) nu beschikbaar op alle platformen. Dit betekent een consistent snellere export voor deze veelgebruikte formaten.

De Shortcuts (sneltoetsen) hebben ook een update gekregen. Zie hieronder.

Het **filteren van effecten** is een handige stukje gereedschap wat je een beter overzicht geeft in het Effect Controle venster. In de rechter benedenhoek van het Effect Controls venster verschijnt een nieuw "trechter" icoon. Wanneer we erop klikken, kunnen we alle effectinstellingen bekijken, alleen instellingen die zijn gewijzigd of alleen instellingen met keyframes.



Show All Properties: dit is de standaard keuze en zien we alle functie in het venster wat soms verwarrend is.

Show Only Keyframed Properties: Dit toont alleen effecten die zijn gewijzigd (waar de effectwaarden anders zijn dan de standaardinstellingen). Merk op dat rotatie is inbegrepen, maar alle standaardinstellingen voor effecten zijn verborgen.

Show Only Edited Properties: Toon alleen keyframed eigenschappen. Dit toont alleen effecten waarop keyframes zijn toegepast. Nu zijn alleen schaal en dekking zichtbaar.

Om de zaken weer normaal te maken, stelt u de trechter in op **Show All Properties**.

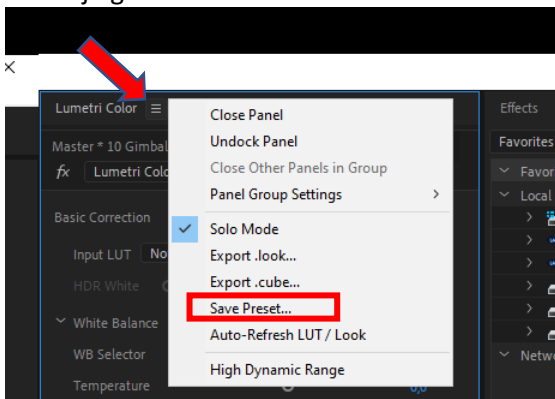
SHORTCUTS OM MARKERKLEUREN TOE TE VOEGEN

De standaardkleur van een markering is groen. Een groene kleur wordt toegewezen aan elke markering die u maakt met de snelkoppeling "M". Om deze voorkeur te wijzigen, kunt u sneltoetsen instellen voor elke markeringskleur.

- Kies **Premiere Pro > Sneltoetsen** (Windows-gebruikers: Bewerken > Sneltoetsen).
- Zoek naar "marker".
- Scrol omlaag naar het titelgedeelte.
- Wijs een snelkoppeling toe aan de markeringskleur die u wilt gebruiken. Klik op OK in de rechter benedenhoek om uw wijzigingen op te slaan.

Dit waren een paar van de updates. Binnen Premiere zijn een legio aan effecten aanwezig, deze ga ik niet allemaal behandelen wat wel handig is als je een effect aanpast dat je die aanpassingen als een preset kunt bewaren voor later gebruik dit is zeker een aanrader om elke aanpassing op een standaard effect op te slaan. We vinden die Presets, in het Effect venster in de gelijknamige map.

Stel je werkt in het Lumetri Color venster om de kleuren aan te passen van alle opnamen welke je op een opnamedag hebt geschoten ivm. met belichting. Dan is het natuurlijk niks zo handig als je die instelling welke je gemaakt hebt bewaard.



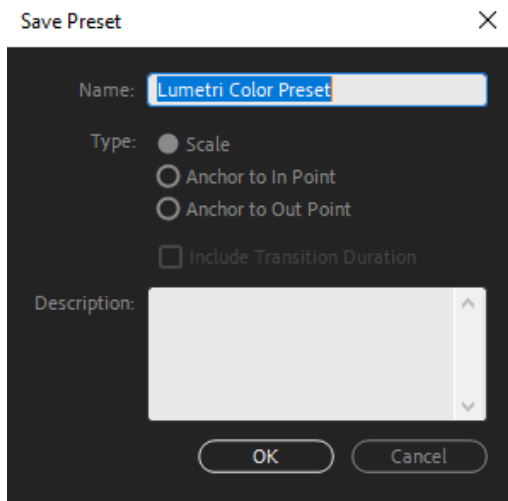
Voor het opslaan van deze instellingen (presets) zijn er in Premiere drie mogelijkheden:

In het Lumetri Color venster te klikken op de drie streepjes en op Save Preset te klikken.

De aanpassingen welke je maakt op een clip zie je ook in het Effect Controle venster ook hier kun je door te klikken op de drie streepjes kiezen voor Save Preset..., je moet wel zorgen dat het effect is geselecteerd.

De laatste is ook in het Effect Controle venster en dan met de rechter muisknop klikken op het betreffende effect en kiezen voor Save Preset.

Nu komt het bij alle drie de mogelijkheden verschijnt er een pop-up venster voor wat keuzes en een toelichting te geven en vooral hoe je de instellingen wilt benoemen.



Bij **Name** geven we de preset naam in zodat we hem terug kunnen vinden en bij **Description** een korte omschrijving van de preset, om de **Type** instellingen maken we ons even niet druk.

Stel nu je hebt een kleuren aanpassing gedaan waardoor de clip kleuren van koud naar warm gaan en die willen we natuurlijk bewaren.

Hier zien we het verschil tussen werken in de Essential vensters (Lumetri Color) en het Effect Control venster, alleen in het laatste kan je met keyframes werken. We hebben de keyframes geplaatst op tweederde van de cliplengte en we houden het in het pop-up venster Scale aan dan zal bij het gebruik op een volgende clip van die preset de keyframes ook op tweederde van die clip verschijnen, dus er zal altijd rekening gehouden worden met de lengte van de clip. Maken we gebruik van de Anchor typen dan worden de keyframes geplaatst op het aantal frames vanaf het in of uit punt.