ALGEMEEN.	blz 3
Media info.	blz 3
Van avi naar mp4 en bestandsgrootte.	. blz 3
Geen DVD, maar mediaplayer	. blz 3
Help, kapotte DV-camera.	blz 4
Clips verbeteren met kleurcorrectie en grading	blz 4
Foto's of afbeeldingen kopiëren vanuit google.	. blz 5
Film met en zonder geluid.	. blz 5
Schokkerige beelden.	. blz 5
De voice-over	blz 6
COMPUTER.	blz 8
Montageprogramma, dat mijn laptop aan kan.	. blz 8
Proletarische programma's.	. blz 8
Windows Defender uitschakelen.	blz 9
Werken met twee of meer programma's in een scherm	blz 9
Mappen maken op je bureaublad	. blz 9
Print screen.	blz 10
MONTAGEPROGRAMMA'S.	blz 12
Tips.	blz 12
Nieuwe versie van zojuist gemaakte film maken	blz 12
Pan en zoom van afbeelding.	blz 12
De Effecten editor.	blz 14
Effecten editor.	blz 17
Werken met tekst en de vormgereedschap	blz 18
Keyframe en vormgereedschap.	blz 20
Werken met verdwijntekst en -filmbeelden	blz 20
Effecten toepassen (paginakrul)	blz 20
HFX effecten.	blz 21
Logo maken.	blz 21
Tekst met 2 kleuren verloopachtergrond.	blz 22
Greenscreen foto's in een montageprogramma.	blz 23
Cartoon verwerkt in een foto	blz 24
Foto's met zwarte zijbalken bewerken in de tijdlijn	blz 25
Gekleurde balken voor tekstonderschrift	blz 26
Oude avi-films importeren lukt niet	<u>blz 27</u>
Videofilm of afbeelding in diverse vormen	blz 27
Teksten op dezelfde plaats houden bij ondertiteling	<u>blz 27</u>
Tekstballon maken	<u>blz 28</u>
Clip achterstevoren laten lopen.	<u>blz 28</u>
Snelheid wijzigen - video omkeren	<u>blz 28</u>
Foto opkomende zon / tekst	<u>blz 29</u>
Vliegtuig route met stippellijn of rode streep	<u>blz 30</u>
Stabiliseren	<u>blz 31</u>
Beelden verbeteren	<u>blz 31</u>
Split/sjabloon scherm maken	<u>blz 32</u>
Effecten kopiëren in een andere clip	<u>blz 33</u>
3d tekst in Studio	<u>blz 33</u>
Afbeelding van tijdlijn en benaming	<u>blz 34</u>
Beelden versnellen	<u>blz 35</u>

Verkleind beeld met tekst in zwart gedeelte.	blz 35
Werken met green of blue screen.	blz 36
Exporteren	blz 37
Instellingen Premiere Pro.	blz 39
Zelf een instelling voor de tijdlijn maken.	blz 41
Diagonale strepen op clips in tijdlijn.	blz 41
Foto uit tijdlijn gemaakt, vervormt na bewerking.	blz 42
Premiere elements.	blz 43
Effecten ook op andere clips toepassen	blz 43
Knippen in geluid.	blz 44
Geen geluid.	blz 44
Problemen met opnemen - premiere elements	<u>blz 44</u>
Titel opslaan	<u>blz 44</u>
Nieuwe titel gebaseerd op huidige titel.	<u>blz 45</u>
Tekst in zwart naast beeld.	<u>blz 45</u>
Mogro's of wel Motion Graphics	<u>blz 47</u>
Multicam-montage	<u>blz 48</u>
Cursor (niet) terug naar begin na renderen.	<u>blz 49</u>
Vraagtekens inplaats van filmbeelden.	<u>blz 49</u>
Subclips	<u>blz 50</u>
Auto save - automatische (reserve)bestanden.	<u>blz 50</u>
Exporteren	<u>blz 51</u>
Films gebruiken met verschillende frame rate	<u>blz 53</u>
Hulplijnen in CC.	<u>blz 53</u>
Broadcast colors	<u>blz 54</u>
GELUID	<u>blz 55</u>
Muziek downloaden	<u>blz 55</u>
Audiomixer	<u>blz 55</u>
Audio ducking	<u>blz 56</u>
РНОТОЅНОР	<u>blz 57</u>
Afbeelding uitsnijden voor green screen.	<u>blz 57</u>
Uitbreiding selecties	<u>blz 59</u>
Vliegtuig route met stippellijn of rode streep	<u>blz 59</u>
Cartoon verwerkt in een foto	<u>blz 60</u>
Clipart uit bibliotheek verdwenen.	<u>blz 61</u>

ALGEMEEN

MEDIA INFO

Media Info is een gratis te downloaden programma, waarin je de gegevens van een bestand/film kunt bekijken. Onze archivaris gebruikt het om onze video's te controleren. Hier wordt ook regelmatig ontdekt, dat met een te hoge bitrate geëxporteerd is, waardoor de opgemerkte problemen zijn ontstaan. Het programma geeft uitsluitend gegevens weer. Je kunt er verder niets mee.

Je kunt er een bestand in binnenhalen om de gegevens te bekijken, maar ook zie je de gegevens door simpelweg rechts te klikken op het bestand en voor *MediaInfo* te kiezen. Bij de opties



kun je de instellingen zelf bepalen. Door bij die instellingen 'tekst' te kiezen, krijg je standaard alle gegevens, die wij voor video interessant vinden te voorschijn.

VAN AVI NAAR MP4 EN BESTANDSGROOTTE

Vraag: >> AVI-bestand van 3,29 GB - 25 beeldjes - 15,31 minuten

>> Mp4-bestand van 798 MB - 25 beeldjes - 15,31 minuten

Afgezien het (eventuele) visuele verschil in beeldkwaliteit van beide eindresultaten vraag ik mij af of de omzetting van een (AVI) bestand van 3,29 GB naar een (Mp4) bestand slechts (!) 798 MB mag opleveren. Zo nee, aan welke knoppen moet ik dan draaien om een hoger MB resultaat te krijgen uiteraard (?) met een hopelijk beter visueel resultaat. Of het lagere (?) MB resultaat helemaal niet zalig makend voor het visuele eindresultaat?

Antwoord: AVI-films zijn ongecomprimeerd en MP4-films zijn gecomprimeerd. Het is dus logisch, dat het bestand kleiner wordt.

Ik heb even een paar dingen gecontroleerd bij films van mezelf:

Opening Beatrixschool: AVI = 3.53 GB - 720:576 werd in MPG (groter bestand dan MP4) 1,86 GB en ook nog overgezet naar 1440:1080 (groter beeldformaat).

Een dagje Delft was in AVI = 1.18 GB - 720:576. Deels hergemonteerd met groter formaat afbeeldingen en overgezet naar MP4 met beeldformaat 1920:1080. Dit bestand werd wel groter: 1.23 GB.

Over het algemeen zie ik een duidelijke vermindering van het aantal MB's, dus dat lijkt me zeker niet onlogisch. Kijk vooral naar de beeldkwaliteit, die er uit komt en schrik niet van de lagere MB's.

GEEN DVD, MAAR MEDIAPLAYER

In verband met een probleem met het branden van een DVD vanuit Studio is ook het gebruik van een Mediaplayer ter sprake gekomen. Diverse leden hebben een tv, waarbij het gebruik van de usb-sticks problemen geeft. Wij en nog een paar andere leden hebben daarom een mediaplayer aangeschaft. De meesten zijn betaalbaar en spelen alle gebruikelijke bestanden af. Je bewaart je films dan op een harde schijf in de mediaplayer of een externe harde schijf. Natuurlijk kunnen ook usb-sticks gebruikt worden.

HELP, KAPOTTE DV-CAMERA

Veel leden hebben door Corona het digitaliseren van oude banden opgepakt. Verschillende leden kregen problemen met hun DV-camera. Ze vragen mij dan om een oplossing. Wel voor reparatie kun je uitstekend terecht bij onze adverteerder Rob Taihutu van Rotronica. Je hoort dan vanzelf of het voor jou nog betaalbaar is. Een andere optie is om eens rond te vragen bij de club, of er nog mensen zijn, die een camera hebben, die ze niet meer gebruiken. Of wat denk je van een rommelmarkt, al is dat in deze coronatijd misschien geen optie. Marktplaats o.i.d. kan ook nog.

CLIPS VERBETEREN MET KLEURCORRECTIE EN GRADING

Acht-bit video werkt op een schaal van 0 tot 255. Dat betekent dat elke pixel ergens op die schaal rode, groene en blauwe (RGB) waarden heeft, die samen een bepaalde kleur produceren. Je kunt het zien als 0% en 255 als 100%. Een pixel met een rode waarde van 127 komt overeen met een rode waarde van 50%. We hebben het echter over RGB-afbeeldingen. Voor televisie wordt een vergelijkbaar maar ander bereik gebruikt met een kleursysteem met de naam YUV.

Een computerscherm is echter RGB. Als je video voor weergave op televisie produceert, kan dit problemen veroorzaken, omdat je naar videobeelden op een ander soort scherm kijkt dan het soort, waarop ze uiteindelijk worden bekeken. Verbind een tv of een tv-monitor met je bewerkingssysteem en bekijk de beelden op dat scherm. Het verschil is een beetje als het vergelijken van een foto, die je op een computerscherm bekijkt met een geprinte versie. De printer en het computerscherm gebruiken verschillende kleur-



systemen en het is een onvolmaakte vertaling van de ene naar de andere. Soms bekijk je beelden met zichtbare details op een RGB-scherm, zoals het scherm van uw computer. Dat verdwijnt wanneer het op een tv-scherm wordt bekeken. U moet de kleur aanpassen om deze details op het tv-schermbereik te krijgen. Sommige tv's geven u de mogelijkheid om kleuren weer te geven als RGB, met een reeks namen zoals Spelmodus of Fotokleurenruimte. Als uw scherm op deze manier is ingesteld, ziet u mogelijk het volledige RGB-bereik van 0 tot 255.

Je hebt waarschijnlijk wel gehoord van zowel kleurcorrectie als color-grading (kleuraanpassing). Er is vaak verwarring over het verschil. Beide typen werken in feite met dezelfde hulpmiddelen, maar er is verschil van aanpak. Kleurcorrectie is meestal gericht op het standaardiseren van de opnamen om ervoor te zorgen dat ze bij elkaar passen en om het uiterlijk in het algemeen te verbeteren met helderdere "hooglichten"(Highlights) en sterkere schaduwen (Shadows) te geven of om een in de camera vastgelegde kleurcorrectie te verbeteren. Dit is meer ambacht dan kunst. Kleuraanpassing is gericht op het bereiken van een "look", die de sfeer van het verhaal vollediger weergeeft.Dit is meer kunst dan ambacht. Er is een debat over waar het ene eindigt en het andere begint. Waarom kleurcorrectie of -aanpassing? Dat antwoord is snel gegeven. Om je beelden dynamischer te maken of een bepaalde emotie te geven, andere punten zullen zijn: Het verhelpen van

- te weinig contrast in je beelden
- te lage belichting

FOTO'S OF AFBEELDINGEN KOPIËREN VANUIT GOOGLE

Type in de zoekbalk van Google het woord van de afbeelding of foto, waar je naar op zoek bent, bv. Het wapen van Amsterdam. Je ziet dan veel sites over Amsterdam, maar die heb je nu niet nodig.

Onder de zoekbalk staan diverse mogelijkheden zoals: Alle, Maps, Afbeeldingen enz.

Klik op *Afbeeldingen* en je krijgt alle foto's van het wapen te zien. Niet alle foto's zijn geschikt om te gebruiken, omdat er foto's met kleine bestanden tussen staan.

Ga nu weer onder de zoekbalk naar *Tools* en klik die aan. Direct onder die regel verschijnt nu een nieuwe regel met *Grootte* > *Kleur* enz. Klik *Grootte* aan en in het uitrolmenu klik je nu op *Groot*. Je krijg dan alleen de foto's of afbeeldingen te zien met een hoge resolutie. Zoek de goede afbeelding uit en klik hierop. Nu verschijnt de foto rechts in een nieuw menu (Windows 10). Klik nu weer op de foto met de rechtermuisknop en klik op *Kopiëren of Afbeelding op-slaan als*...

Ga nu naar het bureaublad en plak de foto of afbeelding in het bureaublad.

Als je verder geen bewerkingen meer wilt uitvoering sleep dan de foto naar de map *Afbeeldingen* op je bureaublad voor het importeren naar Studio.

Wil je de foto bewerken zoals belichting, kleur of een uitsnede maken, dan heb je O.a. Photoshop nodig. Als die bewerkingen dan klaar zijn, dan alsnog de foto naar de map Afbeeldingen slepen.

FILM MET EN ZONDER GELUID

Vraag: Ik heb een filmpje van mijn broer. Bij het ene filmpje krijg ik beeld en geen geluid. Bij het andere krijg ik zowel beeld als geluid. Het gaat over hetzelfde filmpje. Mijn vraag: Hoe kan dit? Het gaat om oude familiebeelden, die voor ons waardevol zijn.

Antwoord: We hebben de gegevens, die *MediaInfo* weergeeft van beide films naast elkaar gelegd. Het filmpje zonder geluidsweergave is een WMV-bestand en het goede filmpje een MP4-bestand. Beide bestanden zijn codecs, waarbij de films gecomprimeerd worden. Bij het MP4-filmpje wordt ook gecomprimeerde audio (MP3) gebruikt, bij de WMV wordt een ongecomprimeerd bestand gebruikt. Mogelijk ligt daar de oorzaak en hebben beeld en geluid daardoor 'moeite' om met elkaar in de pas te lopen.

SCHOKKERIGE BEELDEN

Vraag: Ik heb 3 voorbeelden van een stukje film, gefilmd met een gimball. De beelden zijn prachtig en stabiel, maar in Adobe Elements of Adobe Pro worden de panoramabeelden stotterend.



Antwoord: Ook hier weer de bestandsgegevens zichtbaar gemaakt met *mediaInfo*. We zien dan bij opname 1:

Frameratemodus	: Variabel
Framerate	: 30,000 FPS
Minimale framrate	: 29,259 FPS
Maximale framrate	: 30,769 FPS

Frameratemodus Framerate Minimale framrate Maximale framrate : Uariabel : 29,970 (29970/1000) FPS : 19,702 FPS : 30,364 FPS Bij opname 2:

Duidelijk is dat beiden opgenomen zijn met 30 beeldjes per seconde (NTSC) en dat is niet vreemd, want bijna alle mobiels nemen zo op. Wat wel opvalt is de variabele frameratemodus. Zie hierboven.

Wikipedia geeft aan:

Variabele framesnelheid (of VFR) is een term in videocompressie voor een functie, die wordt ondersteund door sommige containerindelingen, waarmee de framesnelheid actief kan worden gewijzigd tijdens het afspelen van video, of om het idee van de framesnelheid volledig te laten vallen en een individuele tijdcode in te stellen voor elke gestel. [1] [2] VFR is vooral handig voor het maken van video's van presentaties van diavoorstellingen of wanneer de video grote hoeveelheden volledig statische frames bevat, als een manier om de compressiesnelheid te verbeteren, of als de video een combinatie van 24/25/30/50/60 FPS-videobeelden bevat en de maker of editor van de video wil artefacten vermijden die voortkomen uit framerate-conversie.

Hierbij zou je dus zeggen, dat dit juist de stabiliteit ten goede komt. Anders dan de ervaringen van de maker.

We kijken wat voor instellingen de montage heeft meegekregen. We zien dan:

Frameratemodus	: Constant
Framerate	: 24,000 FPS

Hier wordt een constante Frameratemodus gebruikt. Los daarvan (en dat houden we even aan) is de film overgezet op 24fps. Vraag is dan meteen: "waarom 24 beelden?" Immers in onze PAL-versie werken we doorgaans met 25fps of 50fps.

We zien in de beelden, dat de bewegingen van de pans en de tilts enige schokkerigheid vertonen. Een simpele logische verklaring zit in een rekensommetje. Je maakt verlaagt het aantal beelden per seconde van 30 naar 24. Dus minder beelden per seconde.

Proef Studio - tijdlijn 24fps. Zelfde resultaat.

Proef Premiere en ook Studio - tijdlijn 1080 50p. Geen schokken.

Advies: gebruik in zo'n geval 1080 50p.

Zijn alle gebruikte beelden opgenomen met dezelfde smartphone o.i.d met 30fps. Doe niet moeilijk. Houdt gewoon dezelfde framerate aan. Exporteer het ook daarin. Elk apparaat hier in Nederland kan het gewoon afspelen.

*Tip: bij Premiere kun je door simpelweg rechts te klikken op het videobestand in het projectvenster kiezen voor *"Make sequence from clip"*. Je clip komt dan in de tijdlijn te staan met de juiste instellingen.

*Noot: natuurlijk worden alle soorten bestanden door bijna alle montageprogramma's 'geslikt', hoe de tijdlijn ook ingesteld staat. Dat wil nog niet zeggen, dat in al die gevallen problemen als hierboven beschreven niet zullen voorkomen.

DE VOICE-OVER

Over het maken van een voice-over hebben we al vaak gesproken en over de zaken, waar we op moeten letten is al veel gesproken en geschreven. Maar nu komt de praktijk. Daarvoor hieronder een paar tips:

• Bekijk de film op de tijdlijn en bedenk, wat je wilt zeggen

- Type de tekst uit
- Draai film af op de tijdlijn, terwijl je de tekst uitspreek
- Let op, of het goed bekt (spreektaal) en of het klopt met de lengte van de beelden.
- Pas waar nodig de tekst aan tijdens dit proces
- Tevreden? Zorg dan dat de aangepaste tekst in een goed leesbare letter op papier staat en spreek in
- Ga je in de fout. Even een paar tellen pauze en opnieuw dit deel inspreken

Noot: over de voice-over staat een uitgebreide uitleg op het ledendeel van de website. Zal ook later nog altijd bij Joke verkrijgbaar zijn.

COMPUTER

MONTAGEPROGRAMMA, DAT MIJN LAPTOP AAN KAN

Vraag: Nog steeds ben ik op zoek naar goede software, waarmee ik films kan maken en waarvan het volume niet te groot is voor mijn laptop. Momenteel gebruik ik het systeem NCH, maar daar ben ik niet weg van. Ik zit te denken aan Adobe Elements. Vraag is of deze geschikt is voor mijn laptop Lenovo V 110. Bijgaand vind je de technische gegevens. Mocht je nog een alternatief idee hebben, dan houd ik mij hiervoor aanbevolen.

Antwoord: Op de laptop werd eerder gebruik gemaakt van Pinnacle Studio, maar dat gaf erg veel problemen. Bij de gegevens lezen we, dat de laptop is uitegerust met een Intel Core i3-6006U processor, 1TB harde schijd, WLAN ac, 4GB geheugen en een IntelHd graphics 520 grafische chip. Dan wordt meteen al duidelijk, dat de laptop niet geschikt is voor videobewerking. Immers er zit slechts een i3 processor in. Het is dan een goede computer voor basisbewerkingen en niet meer. Het installeren van welk videomontageprogramma dan ook, zal geen probleem geven, maar zodra je ermee gaat werken, dan ontstaan de problemen. Immers, dan dient er gerekend te worden en dan heeft het apparaat te weinig rekenkracht.

Hieronder de gegevens nodig voor Premiere Elements:

Adobe Premiere Elements 2019

Windows

- Processor van 2 GHz of sneller met SSE2-ondersteuning; Dual-Core-processor voor HDV-bewerking; Intel Core i7 en 16 GB RAM voor XAVC-S (4K-bewerking)
- Microsoft Windows 7 met SP1, Windows 8.1 of Windows 10 (aanbevolen)
- 64-bit OS (32-bit niet ondersteund)
- 4 GB RAM (8 GB aanbevolen)
- 6.1 GB beschikbare vasteschijfruimte om de toepassingen te installeren; extra vrije ruimte nodig tijdens installatie
- 10 GB om alle optionele inhoud te downloaden
- Weergaveresolutie 1280 x 800 (bij schaalfactor 100%)
- Met Microsoft DirectX 9 of 10 compatibel stuurprogramma voor geluid en monitor
- Dvd-rom-station (bij installatie vanaf dvd)
- Compatibele dvd-brander om dvd's te branden
- Windows Media Player (vereist voor importeren/exporteren van Windows Media-indelingen)
- Internetverbinding vereist voor het activeren van het product en het downloaden van inhoud*
- Ondersteunde browsers: Microsoft Internet Explorer 9 t/m 11, Mozilla Firefox 4 of later, of de laatste versie van Google Chrome

PROLETARISCHE PROGRAMMA'S

We kennen ze allemaal, de proletarische programma's met een crack. Natuurlijk gebruiken we ze geen van allen, maar toch een paar tips.

Als je een dergelijk programma installeert, dan is het over het algemeen verstandig om internet tijdelijk uit te schakelen, maar ook de beveiliging. Deze laatste kan er namelijk voor zorgen, dat de crack nauwelijks te zien is en dan direct verwijderd wordt. Dit gebeurt als je crackbestand op de computer staat, of op een usb-stick. Hij kan nooit verwijderd worden van een DVD- of Blurayschijf. Ook het antivirusprogramma Defender van Windows is een beveiliging, dus ook even uitschakelen. Overigens het programma Defender is op dit moment zo goed, dat een extra antivirusprogramma installeren totaal overbodig is.

Niet vergeten na installatie de beveiliging weer te activeren.

WINDOWS DEFENDER UITSCHAKELEN

Klik in de linkerhoek van de taakbalk op het *Windows-logo* en vervolgens op *Instellingen*. Er opent zich een nieuw venster. Hier selecteer je de categorie *Bijwerken en beveiliging*. Klik in het menu aan de linkerkant op

Windows Defender en vervolgens aan de rechterkant op *Windows Defender-beveiligingscentrum openen*. Klik op *Virus- en bedreigingsbeveiliging* en vervolgens onderin je scherm op *Instellingen voor virusen bedreigingsbeveiliging*.

Om Windows Defender uit te schakelen, zet je het *schakelaartje onder Realtime-beveiliging* op *Uit*.



Computer en Studio

WERKEN MET TWEE OF MEER PROGRAMMA'S IN EEN SCHERM

Soms is het handig om meerdere programma's naast elkaar geopend te hebben en te zorgen, dat je beide programma's steeds in beeld hebt. Je kan dit als volgt realiseren.

Open een bepaald programma. Minimaliseer het programma met het vierkante kruisje rechtsboven in het scherm van het programma. Het venster is aan alle kanten met de pijltjescursor aan te passen.

Open een tweede programma via de verkenner of het bureaublad en zet die naast het andere programma. Klik in het scherm, waarin je wilt gaan werken.

Doordat er twee bewerkingsvenster open staan, hoef je niet telkens op je papieren documentatie te kijken.

MAPPEN MAKEN OP JE BUREAUBLAD

Het is al eerder uitgelegd, maar ik ga het nog een keer doen, aangezien ik de laatste tijd heb gezien er heel weinig wordt gedaan aan het organiseren van de videobeelden, die je ga gebruiken in Studio (geldt ook voor andere programma's).

We gaan ervan uit, dat alles in de map Video in de verkenner staat. Dit geldt ook voor de filmbeelden, die we niet gaan gebruiken in een projectfilm. Het niet onoverkomelijk, maar je zoekt je rot naar bepaalde beelden, die je wilt gaan gebruiken.

Ik heb mijn externe harde schijf meegenomen, waar alle beelden op staan, die ik ooit heb gemaakt. Deze beelden blijven als mijn bibliotheek op de harde schijf staan en daar wordt nooit mee gewerkt. Heb ik een of meerdere beelden nodig, dan maak ik daar een kopie van, zodat de originele beelden altijd aanwezig blijven. Er kan dan niets mee gebeuren of mis gaan.

Om het altijd makkelijk is om alleen de beelden in de bibliotheek van Studio te hebben staan, die je ook werkelijk gaat gebruiken, maak ik gebruik van mappen op mijn bureaublad. Je kunt ook geanalyseerde mappen in het controle paneel instellen, maar dat vind ik zelf niet zo handig.

Uitleg voor maken van mappen.

Maak een map *Video* op je bureaublad. Je kunt dit doen door rechts te klikken ergen op je scherm en vervolgens *Nieuw* > *Map* te kiezen. In deze videomap komen alleen de mappen met projecten waar je mee bezig bent. Elk project krijgt zijn eigen map.

Bijvoorbeeld map De Elzen, Dordrecht of een land.

In deze map worden weer een mappen aangemaakt met Bomen, Dieren, enz. Op deze wijze krijg je een duidelijke verdeling. Je kunt net zoveel mapjes maken als je wilt. Alle beelden zijn dan geordend per film en zijn vervolgens gemakkelijk te importeren naar de bibliotheek van Studio.

Als je later nog filmbeelden hebt gemaakt, dan zet je de beelden eerst op je externe schijf en kopieer je ze vervolgens naar de bepaalde map op je bureaublad. Dan volgt weer importeren in Studio bijvoorbeeld snelle import. Je nieuwe beelden staan nu ook in je Studio-bibliotheek.

Voor Audio en Afbeeldingen geldt hetzelfde verhaal.

Op je bureaublad staan dan drie mappen, t.w. VIDEO, MUZIEK, AFBEELDING-EN/FOTO'S. Uitsluitend daaruit importeer je je beelden naar de Studiobibliotheek.

Wil je later in de bibliotheek nog een filmpje toevoegen in een map in de bibliotheek, selecteer je even een andere film in die map (er komt een oranje kader omheen) en importeer dan de bepaalde videofilms. De films komen dan automatisch in dezelfde bibliotheek map terecht.

Als je helemaal klaar bent, kun je alle mappen verwijderen. In je Studiobibliotheek komen dan allemaal beelden met rode uitroeptekens te staan. Dit geeft aan dat de beelden zijn verwijderd. Alle frames met een uitroepteken kan je nu verwijderen. Het ruimt lekker op en de boel blijft overzichtelijk.

Noot 1: een uitgebreide uitleg over het organiseren van de computer vind je in de uitleg van 2017 onder het hoofdstuk Computer.

Noot 2: Als je volgens bovenstaande uitleg - dus via het bureaublad - mappen aanmaakt, dan komt alles op de C-schijf te staan in de daar bestaande map Gebruikers. Zoals we op de club al aangaven wordt veelal geadviseerd om de C-schijf uitsluitend voor de programmering te houden en een aparte schijf voor de data. Is je computer onderverdeeld in meerdere schijven (virtueel, danwel echt), dan kun je map op je bureaublad aanmaken via een snelkoppeling. Maak dan bijvoorbeeld een map aan in de verkenner op de door jou gekozen plaats, klik rechts op die map en kies Snelkoppeling maken. Op deze wijze kun je zelf kiezen op welke schijf je beelden komen te staan.

Alle volgende handelingen blijven gelijk.

PRINT SCREEN

Naar aanleiding van een vraag heb ik om een afbeelding van het scherm gevraagd, zodat je een beeld krijgt bij de gestelde vraag. Hoe maak je zo'n afbeelding?

Een print screen is een afbeelding van het computerscherm. Met windows 10 doe je het als volgt:

Toetsencombinaties voor screenshots

Het bekendste is de PrtScn-(Print Screen)-knop op het toetsenbord. Druk daarop en je krijgt een plaatje van je hele bureaublad op het klembord. Daarna kun je dit met Ctrl+V direct plakken in een beeldbewerkingsprogramma zoals Paint of paint.net. Alt+PrtScn werkt op dezelfde manier, alleen krijg je dan alleen een plaatje van het actieve venster. Windows+PrtScn daarentegen slaat het hele bureaublad op als png-plaatje in de map

c:\Gebruikers\<gebruikersnaam>\Afbeeldingen\Schermopnamen. Die kun je in de Verkenner snel vinden via Afbeeldingen \ Schermopnamen.

Screenshot maken met Knipprogramma

Windows 10 heeft bovendien het 'Knipprogramma' ('Snippingtool'). Daarmee kun je door een rechthoek te trekken het gewenste oppervlak selecteren. Dit komt dan automatisch op het klembord terecht. Je kunt dat met elke vorm doen, maar standaard staat een rechthoek ingesteld. Om het Knipprogramma te starten druk je op de Windows-toets en typ je 'knip'. Het verschijnt dan bovenin de lijst.



Als je sowieso alleen een rechthoekige uitsnede wilt hebben, kun je het programma nog sneller starten met Windows+Shift+S. Dan start het Knipprogramma in de achtergrond zodat je direct een rechthoek kunt trekken. Zodra je de linker muisknop weer los laat, gaat het geselecteerde beeld naar het klembord.

MONTAGEPROGRAMMA'S

TIPS

div. programma's

Een paar opmerkingen n.a.v. de uitleg van de afgelopen dinsdag. Niet om te betweteren, maar gewoon ter aanvulling.

De video over een **goedkope monitor voor je camera**, zoals op de club vertoond en waarover gesproken, is te vinden op de website van videoclub De Geinfilmers.

Sla ook de oude uitleg, zoals we die per jaar hebben gemaakt eens na. Uitleg van alle jaren is nog bij mij te krijgen. Je vindt dan:

- 1. In de uitleg van 2015 een uitgebreide uitleg met de diverse functies, maar ook de andere effecten voor het werken met blue of green screen.
- 2. Uitleg over bezier, lineair etc. Weet even niet in welk jaar, maar vast en zeker gemakkelijk via de inhoud te vinden.
- 3. In de uitleg van Studio kwam kopiëren van een frame en groep frames ter sprake. Tip hiervoor: het kopiëren van een frame of een groep frames kan ook door middel van slepen met ingedrukte CTRL-toets. Bij Premiere en diverse andere programma's gebruik je de muis met ALT-toets. Ook dit is terug te vinden in de oude uitleg.
- 4. Een vliegroute, autoroute, vaarroute is in eerdere jaren ook besproken. Gebruik gemaakt werd van After Effects, Premiere en een routeprogramma. Terug te vinden in verschillende jaren van de jaarnaslag.
- 5. Ook een mooi voorbeeld van tekst, die tussen de lagen doorloopt, zoals bij de ondergaande zon is in oude naslag te vinden. Het effect is ooit naar tevredenheid toegepast bij de aftiteling van de film over de Orchestvereeniging.

NIEUWE VERSIE VAN ZOJUIST GEMAAKTE FILM MAKEN Alle programma's *Vraag:* Ik heb de film klaar, waar we over gesproken hebben. Nu wil ik er een andere versie van maken, waarbij ik er o.a. wat persoonlijke dingen uitlaat. Kan ik die gemaakte film gewoon weer bewerken?

Antwoord: Dat kan, maar dan zit je wel met beperkingen. De film is een geheel en daar zit je aan vast. Veel handiger is het om het project, waarmee de film gemaakt is weer te opnenen. Sla dit project vervolgens direct op met een andere naam via *opslaan als of Save as.* Je kunt nu gewoon in dat project werken met gebruik van het originele materiaal. Als je klaar bent, kun je via *Exporteren* je 2^e filmversie opslaan.

PAN EN ZOOM VAN AFBEELDING

Studio

In Pinnacle Studio, vanaf 16, zit een apart tabblad om afbeeldingen in- of uit te zoomen en zijwaarts e.d. te verplaatsen. We hebben dit al eens eerder behandeld. Let wel dit geldt alleen voor afbeeldingen!

Als je een slechte of bewogen film hebt, die niet is te gebruiken, maak dan van een goed stuk film een snapshot. Dit wordt dan een JPG, zodat je dan ook onderstaande kunt verwerken.

Voor video-zoomen ga je naar het tabblad effecten/camera en selecteer je pan en zoom.



SGD Uitleg 2019_20 12 of 61

Maar voor afbeeldingen zien we, als we de editor starten, dat er een tabblad Pan en Zoom bijgekomen is.

We plaatsen enkele afbeeldingen op de tijdlijn en klikken rechts in de afbeeldingen. In het uitrolmenu selecteren we Effect Editor openen of dubbel-klik in de afbeeldingen.



Daarna selecteren we tabblad Pan en Zoom en die start dan automatisch op Static.

We zien een witte actieve ruit om de foto en als ik de zoomfactor vergroot zie je de rand kleiner worden.

Als we met de muis de middelste stip vastpakken kunnen we de ruit naar de gewenste plaats slepen. Maar dat kun je natuurlijk ook met het instellingscherm doen.



Ik dubbel-klik opnieuw op de foto in de tijdlijn. De editor start weer op en ik selecteer weer Pan en Zoom. Nu klik ik in het instellingscherm op de knop Automatisch.

We zien nu een rode en groene ruit.



Nu is er een witte lijn ontstaan en door de rode punt te verplaatsen bepaal je de richting van zoomen.





Klik op OK en nu zie je in het voorbeeldscherm de uitsnede van deze foto.



Ik verklein de groene ruit door met de z.g. handvatten de ruit diagonaal te verkleinen en met de middenstip plaats ik hem in de juiste positie.





Klik daarna op de playknop en we zien een extra witte ruit over het beeld schuiven van de groene naar de rode ruit.

Dit is dus de zoomfactor, maar we kunnen de rode en groene ruit altijd weer verplaatsen en verkleinen om een mooi begin of een mooie uitzoompositie te krijgen.

De andere functies, zoals links pannen, geldt weer voor de gehele foto. We selecteren bij het instellingscherm links pannen.



Laat het effect even afspelen of verplaats de scrubber naar rechts totdat je het midden van de witte ruit ziet.

We zien nu een curve verschijnen, die door de foto gevolgd

wordt, maar die we ook nog weer kunnen veranderen.

Door even te experimenteren kunnen we de foto alle kanten op laten bewegen.

Klik op Ok en zie het resultaat op de tijdlijn.

Een Pan en Zoom via deze functies kan je niet te veel uitvergroten, want dat levert een slechter beeld op.

Eerder hebben we al behandeld de 2D editor CPU effect. Hiermee kan je ook Zoomen en door de CPU-functie blijft het beeld beter.

DE EFFECTEN EDITOR

De meest gebruikte effecten

Klik eerst in de Effecten Editor het uitrolscherm open. Bij Studio 16 t/m 19 is het rechtsklikken op het filmframe.















naast de Bibliotheek.

Klik op de balk in het vakje CPU.



Klik nu op het vakje 2D Editor CPU

Bij Studio 20 t/m 22 staat de Effecten Editor al gelijk linksboven,

Nu verschijnt het werkvenster met een gekleurde rand om de film en rechts een uitrolmenu.



De rand kan je in het uit-rolmenu van kleur veranderen, maar deze functie wordt niet veel gebruikt.

Klik in het uitrolmenu *INSTELLING SELEC-TER: Geen standaardwaarde*. De rand verdwijnt en je heb een volledig beeld.

Verdere mogelijkheden in het uitrolmenu zijn:

POSITIE:

Hiermee zet je het beeld in een gepaalde positie (naar links, rechts, boven of onder). Zo kan je het beeld opschuiven zodat je b.v. twee beelden in één scherm kan zetten.

Deze mogelijkheid zit ook in het Effect BIB, maar dan heb je nog mogelijkheden om meerdere beelden in een scherm te zetten. BIB behandelen we later.

GROOTTE:

Klik op het slotje zodat het slotje Oranje wordt. De uitvergroting of verkleining gaat dan evenwijdig. Voordeel van dit effect is dat het beeld door de CPU-functie veel scherper blijft, in tegenstelling als in en uitzoomen.



(Engels: *central processing unit*)

of in het Nederlands "centrale verwerkingseenheid".



ROTATIE: Hiermee kan je de film recht zetten of draaien.

BIJSNIJDEN: Dit is makkelijk als je b.v. de film uitvergroot of w gaat werken.

SPIEGELING: Hiermee kan je film spiegelen. Aanvinken Flip Verticaal of Flip Horizontaal.

TRANSPARANTIE:

Met deze functie zet je twee beelden over elkaar heen.

De transparantie kan je zelf bepalen.





In het beeld op de tijdlijn zie je een paarse lijn boven in het beeld staan.

Dit betekent, dat je een bewerking heb uitgevoerd. Als met de rechtermuisknop op deze paarse lijn klikt, dan krijg je weer een uitrolmenu, waarmee je het effect kan verwijderen of bewerken.

EFFECT: BIB (Beeld in Beeld) Met dit effect kan je meerdere film in het beeld zetten. Net zoveel als je wil en op elke plaats.



KEYFRAMES GEBRUIKEN BIB

Als we de functie keyframes gebruiken in Pinnacle Studio kunnen we een video/foto manipuleren met **dezelfde functie**.

Dubbel-klik op de ingevoegde clip of klik rechts in deze clip en selecteer in het uitrolmenu Effecten-editor openen.

De editor start op en we selecteren dan tabblad Effecten/2D-3D en zoeken het effect Beeld in beeld op.

Eigenschappen

Instelling selecte

Studio BIB

We zien het beeld al direct kleiner worden en we zien rechts een *instellingsscherm*, waar ik alleen een rand toevoeg. Van de rand om het onderwerp kan je zelf bepalen hoe dik deze moet worden en welke kleur hij moet krijgen.

Zorg ervoor dat de scrubber helemaal naar links staat, bepaal de uitgangspositie van het onderwerp en zet dan de knop keyframes aan.

Zet nu de scrubber op een eindje verder op de tijdlijn. Ga dan in het uitrolmenu het onderwerp op een andere plaats zetten. Zodra je iets hebt veranderd, dan komt er in de tijdlijn direct een nieuw keyframepunt. Herhaal dit zoveel je maar wilt.

Als we nu de tijdlijn afspelen zie je dit beeld naar links en daarna naar onderen en vervolgens naar rechts verschuiven naar gelang hoe je de keyframe heb gezet.

We klikken op OK en zijn weer terug op de tijdlijn.

Met deze methode kunnen we allerlei combinaties bedenken en toepassen.

EFFECTEN EDITOR

Studio BIB

Verticaal

De meest gebruikte effecten

De effecten-editor is vanaf Studio 16 bijna voor alle Studio's hetzelfde. Als je de functies éénmaal door hebt, dan kan je bijna alle effecten gaan maken.

We beginnen met de 2D-3D CPU functie. Alleen deze mogelijkheid heeft al vele functies. We beginnen met een frame te selecteren. Het frame geeft een oranje lijn rondom het beeld ten teken, dat het frame is geselecteerd.





Effecten

and in/uitschakelen

Studio 16 t/m 19.

We klikken met de rechtermuisknop in het frame en er verschijnt een uitrolmenu. Boven in dit scherm staat *Effecten-Editor*. Deze gaan we nu behandelen.

Klik het woord *Effecten Editor* aan met de linkermuisknop. Nu verschijnt het bewerkingsvenster van de Effecten-Editor. Vanuit hieruit zijn er diverse mogelijkheden, maar we beginnen in de regel waar 2D-3D mee begint (1).

Klik met de muis 2D-3D aan en er verschijnt weer een regel met mogelijkheden in de 2D-3D functie. Nu openen we weer de mogelijkheid van 2D editor CPU. Er verschijnt nu het frame in een gekleurd kader en rechts in het scherm verschijnt ook een uitklapvenster. De gekleurde rand is *STANDAARD* als je er mee begint.

We gaan nu eerst deze mogelijkheid nader bewerken.

We klikken nu op *POSITI*E in het rechter uitklapscherm en kunnen door met de balkjes te schuiven een nieuwe positie bepalen, zowel horizontaal als verticaal.

Nu klikken we GROOTTE.

Als we op het slotje klikken wordt het slotje oranje en zodoende blijven de verhoudingen gelijk. Je kunt dus nu de positie en de grootte zelf bepalen.

De volgende functie is de ROTATIE.

Door met de muis in het balkje te gaan schuiven kan de het beeld draaien. Om het precies te doen kan je ook het balkje selecteren en met de pijltjestoetsen de draaiing precies bepalen. Volgende functie is de *BINNENRAND*.

Door met de balkjes te gaan schuiven kan de binnenrand breder en hoger maken. De binnenrand blijft gelijk, maar het beeld in het gekleurde kader wordt kleiner.

Functie ZACHTHEID geeft een zachte rand van het beeld in het kader.

De functie *TRANSPARANT* geeft een transparant beeld aan de zijkanten van het beeld in het kader.

Ook de kleur van de binnenrand kan je veranderen. Standaard staat de rand op WIT. Je kunt dit zien in het vakje, dat is wit gekleurd. Naast dit vakje staat een pipetje. Als je met het pipetje in het witte vakje klikt, verschijnt er een kleurenscherm en door in dat kleurenscherm te klikken op een bepaalde kleur en *TOEPASSEN* aante klikken, krijgt de binnenrand die kleur. Deze functie zit ook veel in andere functies die hetzelfde werken.

De functie *BIJSNIJDEN*: hiermee kan je het beeld van de buitenrand bijsnijden zowel horizontaal als verticaal.

De functie *SPIEGELING*: hiermee kan je het beeld spiegelen zowel horizontaal als verticaal. De functie *TRANSPARANTIE*: hiermee kan je het hele beeld meer of minder transparant maken.

Dezelfde effecten kan je gebruiken in de functie *NIET STANDAARDWAARDE*. Als je deze functie aanklikt, krijg je gelijk een volledig beeld en de verdere functies blijven hetzelfde.

Bij *INSTELLING SELECTEER* zijn er nog mogelijkheden om met een voorkeur te werken. De functie *SCHADUW* geeft het effect van *BIB* op een bepaalde plaats.

WERKEN MET TEKST EN DE VORMGEREEDSCHAP

We openen de *Tekst Editor*. Linksboven de tijdlijn in de *Tekst Editor* staat een vakje met een kleine cirkel en een vierkantje. Als we die aanklikken kunnen we diverse vormen aanklikken, zoals een rondje, vierkantje enz. Als we als voorbeeld een cirkel aanklikken staat die gelijk midden



Studio 17+

in het beeld. Hierna kunnen we de vorm groter of kleiner maken.

Vlak naast het vormen icoontje staat een blokje met twee vierkantjes. Hiermee kan je de

vorm, als die is geselecteerd, rangschikken naar achter of voren enz. Net als bij de tekst kunnen ook de kleuren van de vormen aangepast worden via het *rechter uitvouwmenu* en bij de *kleurverloopfunctie*.



Als je de tekst hebt bewerkt met vormen, dan kun je er een en snapshot van maken. Zorg wel, dat de tekst apart op de tijdlijn staat en er geen filmframe onder staat, anders komt dat beeld ook op de snapshot te staan. Een andere mogelijkheid is een *print screen* maken van de bewerkte tekst. Maak die dan wel van een volledig beeld. (VOL SCHERM). De tekst/titel is dan een afbeelding geworden en kan als afbeelding in de tijdlijn gebruikt worden. Je kunt er dan vervolgens nog effecten op los laten. Let er wel op, dat je de oude titel met tekst en/of vorm verwijdert.

We gaan de tekst laten bewegen.

Open de *Effecten Editor*, klik 2D-3D aan en daarna *BIB* aan. Het beeld komt meteen in de rechterbovenhoek te staan. In het *uitrolmenu* ga je nu het tekstblok ook de plaats zetten, waar je de beweging wilt starten. Zorg er voor de scrubber aan het begin van de tijdlijn staat. In het uitrolmenu staat bovenin, naast het woord *Studio BIB* een heel klein ruitje. Deze is voor de *Keyframing*. Klik deze aan en er kom een lijntje bij met een wit ruitje onderin het scherm. Dit is de *Keyframe* van het effect *BIB*. Klik op het ruitje en in het uitrolmenu en vervolgens kan je het ruitje verwijderen. Je verwijdert dan in feite het effect van *BIB*. Het lijntje verdwijnt nu.



Nu staat er weer een wit ruitje en dat is het begin van het effect. Ga nu met de scrubber op de tijdlijn naar een plaats een eindje verder op. Dit is afhankelijk van het aantal effectbewegingen, die je wilt gaan maken.

Plaats nu het tekstblok op een andere plaats door met *Horizontaal* of *Verticaal* te gaan schuiven. Gelijk na het begin van de verplaatsing kom er

een wit kruisje op de lijn te staan en dat is dus de tweede *Keyframe*. Dit kan je net zoveel herhalen, als je wilt. Wil je een *Keyframe* verwijderen, dan klik je weer in het witte kruisje op de tijdlijn. In het uitrolmenu wind je *Keyframe verwijderen*. Klik dat dan aan.

Als je klaar bent met het plaatsen van de *Keyframes*, druk dan op OK en je bent weer uit de *Effecten Editor*.

Wil je later toch nog aan het effect werken, klik dan weer rechts op het filmframe. In het uitrolmenu kan je o.a. kiezen voor *Effect Bewerken*. Je gaat dan terug naar De *Titel Editor* om de aanpassingen te maken.

Heb je meerdere teksten of afbeeldingen, dan kunnen die allemaal apart een *Keyframe-effect* krijgen, mits er maar een snapshot van is gemaakt. Later gaan wij uitgebreid de uitleg Van *Werken met Keyframing* behandelen.

Zowel filmbeelden als foto's kunnen direct in de *Effecten Editor* worden bewerkt, maar dan moet je wel het filmframe selecteren en de *Effecten Editor* open klikken en een bepaald effect selecteren.

KEYFRAME EN VORMGEREEDSCHAP

Studio17+

Klik de **T** aan om een tekst te maken, bv. SGD videoclub. Zet tijdelijk weer een tekst neer naast de eerste tekst, maar verwijder de tekst, zodat er een leeg scherm overblijft. Ga nu helemaal links naar *Vormgereedschap* en selecteer een cirkel of een andere vorm. Maak die op de juiste formaat en kleur en klik op OK.

Zet nu de cirkel boven het filmframe. Selecteer de cirkel en ga naar de *Effecten Editor* > 2D/3D > 2D Editor CPU. Automatisch staat het effect op Standaard met een rand om de film heen. Verander dit in *Geen Staandaardwaarde* en de rand verdwijnt.

Ga nu met de scrubber helemaal naar rechts. Zet de cirkel via het uitrolmenu met *Positie X* helemaal naar links, eventueel helemaal uit beeld. Klik nu rechtsboven het *Keyframe Ruitje* aan en het eerste *Keypoint* wordt gezet. Zet nu de scrubber helemaal naar rechts. Ook eventueel buiten beeld. Schuif nu met de *Positie X horizontale schuif* de vorm helemaal naar rechts. Automatisch wordt er een *Keypoint* gezet aan het einde van de film. Druk op OK. De vorm loop nu van links naar rechts. Als je de tekst bovenin zet en de vorm er onder dan loopt de tekst achter de vorm door.

Door het eerste Keypoint naar rechts te verplaatsen kan je het begin van de loop later in laten gaan.

WERKEN MET VERDWIJNTEKST EN -FILMBEELDEN

Studio17+

Zet de eerste film in de tijdlijn. Maak een tekst in de tweede tijdlijn, bv. SGD videoclub. Pas deze aan naar lettertype, grootte en kleur en zet de tekst boven de film in de tweede tijdlijn. De grootte kan je aanpassen via *Corpsgrootte* of de geselecteerde tekst bij de witte randen uit te trekken met de muis. Maak de tekst naar keuze groter.

Zorg ervoor dat de scrubber naast de filmscène staat! Maak nu een kopie van die scène op de tijdlijn. Als het goed is, dan staat de kopie nu achter de eerst filmscène. Studio plaatst de kopie op de plek van de scrubber. Staat die dus per ongeluk ergens in de te kopiëren scène, dan wordt het origineel overschreven. Dus is het zaak goed op te letten, waar je de scrubber plaatst.

Sleep nu de kopie precies boven het tekstblok, dus in de derde tijdlijn. Selecteer de bovenste filmscène en ga naar de *Effecten Editor*. Selecteer 2D-3D en daarna 2D Editor CPU. De scène wordt nu met rand getoond: *Standaard*. In het *uitrolmenu* klik Je *Geen Standaardwaarde* aan. Het beeld wordt nu beeldvullend en zonder rand.

Zorg dat de scrubber aan het begin van het filmbeeld staat. Klik nu op Het *Keyframe Oranje Ruitje* bovenaan het uitrolmenu. Op de balk onder het scherm staat nu gelijk het eerste *Keypoint*.

Zet nu het *Keypoint* op het einde van de stippellijn. Ga nu naar *Bijsnijden* en bepaal van welke kant de tekst zichtbaar moet worden: Boven, Onder, Links of Rechts. Voor dit voorbeeld kies Ik *Boven* en ga schuiven met het balkje net zolang, totdat de tekst zichtbaar wordt. Het tweede *Keypoint* wordt automatisch geplaatst. Klik op OK.

Maak eventueel een zachte overgang in het tekstframe.

In plaats van een tekst kan je deze procedure ook doen met een derde filmfragment. Dan moet het filmbeeld met BIB en rand op de tijdlijn en op de goede plaats worden gezet.

EFFECTEN TOEPASSEN (PAGINAKRUL)

Studio17+

We slepen een videoscène op de tijdlijn. Zorg altijd dat de scrubber aan het begin van het filmframe staat. Open de *Effecten Editor*. Selecteer nu 2D-3D. Selecteer vervolgens het effect *Pagina krullen*. Er verschijnt rechts in beeld een *instellingsscherm*. De instelling staat als gebruikelijk op *Standaard*. De keuzemogelijkheden zijn: Geen Waarde / Standaard / Breed afpellen / Smal afspelen / enz. Selecteer de regel *Ombladeren*. De *Keyframes* staan nu automatisch onderin het scherm.

Het omkrullen van de pagina is instelbaar door het *Keypoint* te verplaatsen in de balk onder het bewerkingsscherm. Het omkrullen begin dan pas op het *Keypoint*. In het andere geval begint het omkrullen direct.

Eventueel kun je de achterkant een kleur geven. Daarvoor zet je een vinkje bij de regel *ge-bruik kleur*. Klik met de muis in het zwarte kleurvlak. Selecteer in het kleurenscherm de kleur. Klik daarna op *toepassen*. De achterkant van de clip krijgt nu de gekozen kleur.

Door telkens een ander frame in de aanloop van het zwarte gedeelte in het vorige frame te plaatsen, kan je het zwarte gedeelde daardoor vervangen. Plaats frames boven en onder elkaar en kien even uit, waar het volgende frame moet staan.

Tussen twee filmframes kan je ook eventueel een tekst zetten. Wel even kijken waar de tekst moet beginnen.

HFX EFFECTEN

We kennen deze effecten al vanuit Studio14. In de nieuwe programma's is dit natuurlijk behoorlijk uitgebreid.

Sleep een video op de tijdlijn en plaats een clip op het spoor daarboven. Klik daarna rechts in de bovenste videoclip en selecteer in het uitrolmenu *Effecten Editor* openen. In Het *Editor Scherm* gaan we naar tabblad *Effecten/2D-3D* en selecteren *HFX filter*. We klikken daarna rechts bovenin het scherm op de knop *Openen*.

Nu start de *HFX Editor* op. Via dubbelklikken kun je een bepaald *HFX Effect* selecteren. Met de *play-knop* kan je het effect afspelen. Je kunt eventueel de parameters in het linker scherm veranderen. Daarna klikken we rechtsonder op OK en sluiten de HFX editor.

LOGO MAKEN

We gaan een logo maken.

Klik de knop *T* bovenin de tijdlijn aan om een tekst te maken. Verwijder de automatisch verschenen tekst in het *Titelvenster* met de muis of verwijder de volledige tekstlaag via *Laag verwijderen* onderin het scherm met de muis. Het scherm is nu leeg.

Ga naar *Vormgereedschap* en klik op *Vierkant toevoegen*. Kies vervolgens *Opvulling* om een kleur aan te maken. (Kleur toevoegen en bewerken kun je oude uitleg vinden.)

Naast het vormgereedschap vind je *ABC*. Door daarop te klikken verschijnt er een tekst. Verander deze tekst in bijvoorbeeld SGD. Tekst typen kan direct in het scherm, maar ook bovenin het uitrolmenu. Geef de tekst een kleur en een gekleurde rand.

Plaats de tekst door te slepen in het vierkant. Door aan de omtreklijnen te trekken kun je de tekst breder of hoger maken.

We gaan nu het vierkant en de tekst tot een geheel maken.

Selecteer zowel de tekst als de vorm door met de muis over allebei de onderdelen een rechthoek te slepen, of via de sneltoetsen CTRL A (Alles selecteren). De omtreklijnen geven aan, dat beide items zijn geselecteerd. Via rechtsklikken kun je in het uitrolmenu *Groeperen* kiezen. Alles is nu een geheel. Door op dezelfde wijze voor *Degroeperen* te kiezen kun je de onderdelen opnieuw apart bewerken.

Maak nu een of meerdere balken met het vormgereedschap in kleur en zet het logo er voor.

Studio17+

Studio17+

Ook nu kun je alles ook weer *Groeperen*. Met de functie *Rangschikken* kan je bepaalde vormen naar voren of naar achteren plaatsen.

Als je een vorm of groep heb gemaakt en je bent tevreden over je logo, ga dan naar *Effecten* > 2D3D > Bib > Geen Standaardwaarde. Afhankelijk van hoe en waar je het log wilt gaan gebruiken kun je het formaat aanpassen. Wil je een klein logo, wat meestal het geval zal zijn, zet de waarde dan bijvoorbeeld op 50.

Via Keyframes kun je het logo langzaam laten inzoomen of uitzoomen. Plaats hierbij de scrubber aan het begin van het frame en zet het aan. Een klein vierkantje verschijnt op de lijn, dat is je eerste keyframe. Verplaats de scrubber naar de plek, waarbij je het logo vergroot wil zien. Maak het logo op maat, bijvoorbeeld 100. Automatisch wordt het tweede keyframe aangemaakt.

Wil je het logo van links naar rechts laten lopen, dan kun je op dezelfde wijze ook dat realiseren. Misschien wil je zelfs een ingewikkelde beweging over het scherm laten komen, waarbij het formaat varieert. het kan allemaal, als je maar voldoende keyframes aan maakt.

TEKST MET 2 KLEUREN VERLOOPACHTERGROND

Om een tekstvak of een vorm te maken met een verloop van twee kleuren, kunnen we de *Tekst Editor* goed gebruiken. Klik op de knop T (titel maken) en verwijder de tekst, die in het venster staat. Je kunt dit doen door selecteren van het tekstblok of door met de rechtermuis-knop op laag te klikken en vervolgens laag verwijderen.

Ga eerst naar de knop *Vormgereedschap* links bovenin de tijdlijn. Hier selecteren we een vorm. We klikken hierop en de vorm staat in het scherm. We kunnen deze rechthoek zo hoog en breed maken als wij willen en er kan later een tekst in geplaatst worden.

Open nu in het rechterscherm de instelling *Opvullingen* en klik op het *Witte Vulvlak*. Het kleurenscherm verschijnt. Klik op de *Meerkleurenknop* links onder het kleurenscherm. Er verschijnt nu een kleurenbalkje extra met links en rechts twee kleine vierkantjes.

Selecteer in de *Meerkleurenvoorbeeldbalk* de linkse knop en selecteer een kleur. In mijn voorbeeld is dat blauw. Klik op *Toepassen*.

Selecteer nu de rechtse knop. Herhaal de bovenstaande handelingen, maar kies een rode kleur. Nu zien we twee vloeiend in elkaar overlopende kleuren.

Wil je een scherpere scheidslijn tussen de twee kleuren, schuif dan de twee knoppen dichter naar elkaar en activeer via *Toepassen*.

Voor ons voorbeeld gaan we nog even *Horizontaal instellen* met de *Rotatieknop*. Klik op *Toepassen* en deze vorm is klaar.

De vorm is altijd achteraf nog in te stellen. Als je een rechthoek hebt gemaakt, dan kun je een tekst er inschuiven. Maak de balk extra lang, zodat we ook een lange tekst kunnen maken. Daarna kun je de gekleurde balk bijsnijden.

Plaats eventueel nog een foto vooraan op de balk. Dit doe je als volgt.

Ga weer naar het *Vormgereedschap* en selecteer een *vierkant*. Sleep een foto naar het vierkant. Het vierkant is nu gevuld met de foto. Dit kan overigens ook een bewegend filmbeeld zijn. Alles selecteren door slepen met de muis over de diverse vakken heen of sneltoets CTRL A (alles selecteren). Rechtsklikken en kies groeperen. Het is nu een geheel en het kan niet meer los van elkaar vershuiven. Klik op OK.

Als je een specifieke kleur wilt hebben, zoals goud of zilver, dan kun je gebruik maken van het pipet in het kleurenvak. Zoek via google iets met de bedoelde kleur of kijk in je bibliotheek of er een foto of film zit met de bedoelde kleur. Ga er met het pipet opstaan om de kleur te selecteren. Een tip:

Twee schermen tegelijk gebruiken

Computer

Studio17+

Minimaliseer de foto en minimaliseer ook het Studioscherm. Je heb dan twee programma's in een scherm en je kunt schakelen van scherm naar scherm.

Maak een vorm, ga naar opvulling, klik het pipet aan en ga naar het andere scherm. Klik daarin op de beoogde kleur in de foto. In het kleurenscherm wordt dan de nieuwe kleur aangegeven. Klik OK.

GREENSCREEN FOTO'S IN EEN MONTAGEPROGRAMMA

Studio

Dionne Stax voor gebr. de Witt

Nodig: 1 basisfoto (Gebr. de Witt) en 1 foto (Dionne gemaakt met Greenscreen). Plaats de basisfoto (De Witt) op de tijdlijn. Meestal is spoor 2 geselecteerd. De foto staat meestal klein/kort op de tijdlijn, dus je kan de tijdlijn uitzoomen/uitrekken, zodat je iets meer overzicht hebt. Selecteer nu spoor 1, spoor wordt grijs.

Zoek en selecteert de foto (Dione), die je heb gemaakt met greenscreen uit de bibliotheek. Plaats deze foto (Dione) op spoor 1 en maak die even lang als de afbeelding op spoor 2. Klik met de rechtermuisknop op de foto in spoor 1 en open *EFFECTEN EDITOR. Klik KEYERS* > *STUDIOCHROME* aan, het groene gedeelte verdwijnt en de foto komt nu bovenop de foto in spoor 2. OK.

Selecteer weer de bovenste foto (Dione) en ga nu weer naar de *EFFECTEN EDITOR*. Ga naar 2D-3D > 2D *EDITOR CPU* en klik die aan. In het uitklapscherm staat er automatisch, Instelling. Selecteer Standaard. Er verschijnt nu een kleurenkader in het beeld. Bij Standaard staat een pijltje en als je hierop klikt, dan kan je Geen Standaardwaarde selecteren. Het kader verdwijnt en de foto staat in beeld. Mochten er aan de zijkanten van de bovenste foto witte strepen staan, dan kan je die wegwerken met *BIJSNIJDEN LINKS en RECHTS*.

Ga nu naar *GROOTTE* en klik op het slotje. Het slotje wordt nu ORANJE en als je gaat verkleinen of vergroten blijft de verhouding hetzelfde. Ga nu de foto verkleinen of vergrootten en zet de foto op de goede plaats. Ga nu naar *POSITIE Y* en schuif de foto (Dione) naar onderen buiten beeld met *POSITIE Y (Y is Verticaal)*. Zet de scrubber helemaal naar links. Klik nu op het Keyframe ruitje boven in het uitrolscherm. Ruitje wordt oranje. Automatisch staat het eerste Keypoint op de lijn. Zet nu de scrubber helemaal naar rechts. Ga nu weer naar de *POSITIE X* en schuif Dionne op de goede plaats in het beeld. OK.

De snelheid van de beweging hangt af van de lengte van de frames.

Vliegtuig vliegt door wolken

Nodig: 1 basisfoto (wolken) en 1 foto (vliegtuig zoals hierboven gemaakt met Greenscreen). Plaats de basisfoto op de tijdlijn. Meestal is spoor 2 geselecteerd. De foto staat meestal klein op de tijdlijn dus je kan de tijdlijn uitzoomen/uitrekken, zodat je iets meer overzicht hebt. Selecteer nu spoor 1, spoor wordt grijs. Zoek en selecteer de foto, die je heb gemaakt met greenscreen uit de bibliotheek. Plaats deze foto op spoor 1 en maak die even groot als de afbeelding op spoor 2. Klik met de rechtermuisknop op de foto in spoor 1 en open de *EFFECTEN EDI-TOR. Klik KEYERS* > *STUDIOCHROME* aan. Het groene gedeelte verdwijnt en de foto komt nu bovenop de foto in spoor 2. OK. Selecteer weer de bovenste foto en ga nu weer naar de *EFFECTEN EDITOR*. Ga naar 2D-3D > 2D *EDITOR CPU* en klik die aan. In het uitklapscherm staat er Automatisch. Selecteer bij Instelling Standaard. Er verschijnt nu een kleurenkader in het beeld. Bij Standaard staat een pijltje en als je hierop klikt dan kan je Geen Standaardwaarde selecteren. Het kader verdwijnt en de foto staat in beeld. Mochten er aan de zijkanten van de bovenste foto witte strepen staan dan kan je die wegwerken met *BIJSNIJDEN LINKS en RECHTS*. Ga nu naar *GROOTTE* en klik op het slotje. Het slotje wordt nu *ORANJE* en als je gaat verkleinen of vergroten blijft de verhouding hetzelfde. Ga nu de foto verkleinen of vergrootten. Ga nu naar *POSITIE X* en zet de foto (vliegtuig) buiten beeld met *POSITIE X* (X is Horizontaal). Zet de scrubber helemaal naar links. Klik nu op het Keyframe ruitje boven in het uitrolscherm. Ruitje wordt oranje. Automatisch staat het eerste Keypoint op de lijn. Zet nu de scrubber helemaal naar rechts. Ga nu weer naar de *POSITIE X* en schuif het vliegtuig helemaal links uit het beeld. OK.

De snelheid van het vliegtuig hangt af van de lengte van de frames. Hoe langer de frames des te langzamer vliegt het vliegtuig.

Noot: zie ook Afbeelding uitsnijden voor gebruik met green screen in het hoofdstuk Photoshop.

CARTOON VERWERKT IN EEN FOTO

Studio

Zoek in *Google > Cartoon/wandelen/Afbeelding* en zoek ook een foto van een bos. Let op de het bestandsformaat, zoals al een keer is uitgelegd. Sla op in een mapje. Bewerk in Photoshop. Zie bij dat hoofdstuk.

Open na de bewerkte afbeelding opgeslagen te hebben het montageprogramma. Begin altijd met een filmzwartje. Zet de foto van het bos op de tijdlijn en maak de lengte ongeveer 10 sec. Kies *Selecteren* > *Schalen* >*Vullen*, als er zwarte balken aan de zijkant zijn. De foto wordt een klein beetje uitvergroot of met de *Effecten Editor* > 2D-3D > *Standaardwaarde* wordt *Geen Standaardwaarde* en *Grootte* en *Breedte* aangepast (bij het oranje slotje). Hierdoor heb je geen pixelverlies.

De eventuele zwarte randen zijn nu verdwenen.

Zet nu de cartoon boven het frame van het bos en maak die even groot als het onderste frame. Ga nu naar de *Editor* > *Keyers* > *Studiochroom* en het groen is verdwenen. Ga nu naar 2D-3D > 2DCPU > *Standaard* > *Geen Standaard*. Maak de cartoon kleiner met *H/G* en zet de cartoon onderaan het scherm Met *Positie Y*, eventueel met de pijltjestoetsen. Zet de scrubber helemaal links in het frame. Schuif de cartoon met *Positie X* links net niet buiten beeld. Activeer het *Keyframe-ruitje* bij *Positie X*. Zet nu de scrubber een eindje naar rechts, ongeveer ³/₄ in het frame. Daar komt later het tweede *Keypoint*. Schuif nu met *Positie X* de cartoon naar rechts tot bijna op het einde. Het tweede *Keypoint* staat er automatisch. De wandelaar loopt nu van links naar rechts.

Selecteer de 3^e tijdlijn of voeg die er bij.

Zet de scrubber tijdelijk rechts aan het einde van de frames. Ga naar T en maak bij voorbeeld de tekst Wandelen op de Veluwe. Maak de tekst eventueel kleiner, geef de tekst een kleur en eventueel een ander lettertype. Zet de tekst linksonder in het scherm. De tekst is later nog aan te passen. OK.

Zet nu het Tekstframe boven de andere frames en maak die even lang. Zet de scrubber helemaal links in het frame. Selecteer het Tekstframe en ga naar 2D-3D > 2D CPU > Standaard > Geen Standaard. Schuif met Positie X de Tekst naar links, uit het beeld.

Activeer het *Keyframepoint* bij *Positie X*. Zet nu de scrubber een stukje voorbij het midden, ongeveer waar de cartoon stilstaat. Schuif met *Positie X* de tekst achter de wandelaar. Het tweede Keyframe is automatisch gezet.

Effect: de wandelaar loopt van links naar rechts en de tekst komt er achteraan.

In plaats van een achtergrondfoto (bos) kan je ook een filmpje gebruiken. maar ik vind het dan erg onrustig worden. Het filmpje moet wel de goede lengte hebben, want je bent dan gebonden aan die lengte van de film. Bij gebruik van een foto kan je deze intro net zo lang maken als je wilt, maar als de frames langer worden gaat het Effect langzamer.

Landgedeelte uitlichten

Zoek een afbeelding van een land in Google met egale kleurvakken. Dit is makkelijker om te selecteren. Bewerk weer in Photoshop. Zie aldaar.

In het montageprogramma

Studio

Uitsnede en originele afbeelding importeren in Studio. Zet een afbeelding van een landgedeelte op de tijdlijn en maak die ongeveer 10 sec. lang. Tijdlijn uitzoomen/Uittrekken. Eventueel *Schalen > Vullen* of via het *Tekstmenu*. Bij *Tekstmenu*: zet de scrubber rechts van het frame. Klik op (T) Tekst maken. Laag verwijderen. OK.

Zet nu het lege tekstframe onder het eerste frame en maak die even lang. Ga weer naar *Bewerken Titel* en naar *Achtergrond Instelling*. Klik op Dropzone en daarna op het Pipetje. Ga met het *Pipetje* naar de achtergrondkleur van de afbeelding en kies daarna *Toepassen*. OK. Het hele vlak heeft nu dezelfde kleur en de afbeelding is hetzelfde gebleven.

Zet nu de uitgeknipte afbeelding boven het eerste frame. Ga naar de *Editor > Effect > Keyers > Studiochroom*.

Ga nu naar 2D-3D > 2D CPU > Standaard en verander in Geen Standaard. Zet nu Met Positie X, Y en Grootte de afbeelding op de goede plaats. Eventueel met de pijltjestoetsen de afbeelding op de goede plaats zetten. Activeer het Keyframepoint Bij Positie X en Y. Zet nu de scrubber ongeveer ³/₄ in het frame. Schakel bij Positie X/Y en Breedte / Hoogte De Keyframeruitjes in. Zet nu de scrubber naar het midden van het frame. Ga naar Grootte en zet met Hoogte en Breedte de afbeelding in het midden van het frame. Er staan nu automatisch Keyframepunten in het scherm. Bij het afspelen van het frame gaat het uitgesneden frame van klein naar groot.

Eventueel kan je er nu nog een tekst boven zetten en in het goede gedeelte plaatsen. Wel eventueel een *Spoor Track* boven invoegen. Zet even de scrubber aan de rechtse kant van de frames. Ga naar *(T) Tekst* en maak er een tekst van. In ons voorbeeld is dat Zuid Holland. *Lettertype, Grootte en Kleur* eventueel aanpassen. OK.

Zet nu het tekstframe boven de andere frames. Ga weer naar 2D-3D > 2D CPU > Geen Standaardwaarde. Zet nu met Positie X/Y en Grootte de afbeelding op de goede plaats. OK. Maak het tekstframe korter, zover dat de uitsnede op zijn grootst is.

FOTO'S MET ZWARTE ZIJBALKEN BEWERKEN IN DE TIJDLIJN Studio Zet de foto op de tijdlijn. Zijn de zwarte balken aan de zijkant maar heel smal, dan kan je ze wel wegwerken. Selecteer de foto. Ga via *Schalen* naar *Uitvullen*. De foto wordt wel iets groter en breder. Let op of de verhoudingen nog wel kloppen.

Andere manier is, vooral bij foto's die verticaal staan: zet de foto op de tijdlijn op een bepaalde lengte. Zet de scrubber naast de foto. Ga nu naar het tekst invoegen (T). Verwijder de vormlaag. OK.

Zet nu het lege tekstvlak onder de foto. Maak het lege tekstvlak even groot als de afbeelding. Klik er weer in het tekstvlak op *Bewerken Titel*. Ga nu naar *Achtergrond Instellingen*. Klik in de *Achtergrond Dropzone*. Ga met het *pipetje* naar het kleurenvlak en kies een kleur uit de foto voor de achtergrond. Kies een kleur, die het meeste bij de afbeelding past. Links of rechts. Het hele kleurenvlak heeft nu als achtergrond dezelfde kleur. Heb je een afbeelding met aan beide zijde een andere kleur, maak dan een kopie van het eerste kleurvlak. Zet die onder elkaar. Verander de kleur van de andere zijde van de foto. Links of rechts. Je ziet nog geen verschil.

Selecteer het bovenste kleurvlak en ga naar *Effecten 2D 3D > 2D*. Geen standaardwaarde. Bijsnijden links of rechts. Als je één van de vlakken hebt bijgesneden, hoef je andere vlak niet bij te snijden, want dat staat al automatisch goed in beeld. Je kunt ook met 2D procedure de foto opschuiven met *Positie* bv. helemaal naar rechts. Ga met de muis over al de vakken, zodat ze zijn geselecteerd. Rechts klikken. Ga naar *Groeperen > groeperen*. Nu kan je het hele blok verplaatsen.

GEKLEURDE BALKEN VOOR TEKSTONDERSCHRIFT

Studio

Als voorbeeld: Computerclub SGD Ledenavond. Nodig: Foto of film van de SGD. Bij film wordt het iets onrustiger, omdat je diverse bewegingen en effecten in het beeld krijgt. Zet een zwartje (Zwart filmfragment) op de tijdlijn. Meestal is spoor 2 geselecteerd (lichtgrijs). Klik de T aan en het Titelvenster staat in het scherm. Verwijder met de muis de tekstlaag (Uw Tekst Hier) onder het scherm, zodat het scherm leeg is. Links klikken en daarna *Laag verwijderen*.

Met de map vormgereedschap, links naast ABC, plaatsen wij een rechthoek. Maak van de rechthoek een smalle balk met een bepaalde breedte in het scherm door links en rechts de balk uit te trekken. Bepaal de hoogte van de balk. Met *Vullen* er een kleur aan geven, bv. de SGD kleur GEEL. Je krijgt dus een geel horizontaal balkje in het scherm. Later kan je er nog eventueel een zwarte rand om zetten en kunnen wij de plaats nog corrigeren. OK.

Selecteer nu het *Tekstscherm*. Ga naar *Effecten Editor 2D-3D* en dan *2D editor CPU*. Ga van standaardwaarde naar 'geen standaardwaarde'. Zet de cursor helemaal naar links. Zet met Positie X de balk helemaal links net uit het beeld. Klik nu op het ruitje van de Keyframing en het eerste Keypoint staat op de lijn. Zet nu de scrubber helemaal naar rechts. Zet met Positie X de balk ergens in het beeld. Tweede Keypoint is automatisch gemaakt. De balk loopt nu van links naar ergens rechts. OK.

Zet de scrubber even naast de frames. Maak een kopie van het tekstframes en plak die dus even naast de frames. Je heb nu alles gekopieerd dus ook het effect. Zet nu het gekopieerde frame boven het andere frame. Je heb nu twee dezelfde frames met balkjes en als je het afspeelt zie je maar één balkje, maar het zijn er twee. Klik het bovenste frame aan en ga naar *Bewerken Titel* om de tweede balk op de goede plaats te gaan zetten. Omdat er een effect is aangebracht moet de scrubber even aan het einde van het frame zetten, zodat het balkje helemaal in beeld is. Selecteer nu het balkje en verander de positie met de muis en de kleur. OK Omdat je een kopie gemaakt hebt van het eerste frame lopen de balkjes gelijk op.

Maak het bovenste frame iets korter, het onderste balkje komt dan later in beeld. De lengte van de frames bepaalt de snelheid, waarmee de balken in beeld komen. OK.

Zet nu de scrubber helemaal naar rechts over beide frames, zodat beide balkjes helemaal in beeld staan aan het einde. Maak een Snapshot en zet die naast de frames op de tijdlijn. De balken blijven nu in het beeld staan en dit frame kan je zo net zo lang maken als je wilt maar de balkjes bewegen niet meer. OK.

Zet de scrubber weer naast de frames. Selecteer (T) en maak met *Bewerken Titel* de tekst 'Computerclub SGD'. OK.

Zet nu dit tekstframe boven het laatste frame. Selecteer het tekstframe en ga naar *Bewerken Titel*. Zet nu de tekst in de bovenste balk. Pas de grootte en de kleur aan, zodat het in het balkje past. Klik nu link, naast het vormgereedschap, op ABC. Dit betekent Tekst toevoegen. Type nu in dit venster 'Ledenavond' en zet dit in de onderste balk. Eventueel kleur en grootte aanpassen. OK. Maak nu het tekstframe links een beetje korter zodat de tekst iets later in beeld komt. Eventueel met een zachte overgang. Deze laatste twee frames kan je net zolang maken als nodig is voor je film.

OUDE AVI-FILMS IMPORTEREN LUKT NIET

Vraag: Ik heb een aantal oude films gekregen om te gebruiken in een compilatie voor en familiegebeuren. De films worden niet geopend/geaccepteerd in Studio 19. Als ik ze in een willekeurige mediaplayer opent, dan werkt het wel.

Antwoord: Ter plekke geprobeerd. Duidelijk is dat de nieuwste versies van Studio oudere bestanden, zoals avi's niet meer binnen kan halen. Een oude truc door avi in mpg te veranderen, werkt ook niet. De enige mogelijkheid is dus om de films te converteren naar bv. mp4. Dit is in de pauze even gedaan.

VIDEOFILM OF AFBEELDING IN DIVERSE VORMEN

Studio17+

Studio 19

Klik de T aan om een tekst te maken. Verwijder de bestaande tekst met de muis of verwijder de tekstlaag via *laag verwijderen* onder het scherm met de muis. Het scherm is nu leeg. Ga naar het vormgereedschap en klik op vierkant toevoegen. Bepaal de afmeting, zoals eerder beschreven. De vorm blijft wit. Plaats het vierkant, waar je het wilt hebben.

Herhaal dit een paar maal, maar dan wel met andere vormen en maak een compositie van deze vormen.

Sleep uit de bibliotheek een film of een foto naar een vorm en herhaal dit tot alle vormen zijn gevuld. Als er vormen over elkaar heen staan en/of je wilt een andere volgorde hebben, ga dan naar *Rangschikken* en bepaal welke vorm er voor of achter moet staan. De vormen zijn achteraf nog op een andere plaats te zetten, als je niet tevreden bent. Het is een kwestie van een vorm te selecteren en vervolgens te wijzigen en/of verplaatsen.

Als alle vormen gereed zijn zit je nog wel met een zwarte achtergrond. Om een achtergrond te krijgen kan je in het uitrolmenu via *Achtergrond Instellingen* een kleur, een afbeelding of een foto slepen naar de *Dropzone* in het uitrolmenu.

Wil je er ook nog een tekst in plaatsen, klik dan op ABC. Er verschijnt een tekst, die je kunt bewerken.

Als je gebruik hebt gemaakt van films, dan kan je niet bepalen welk stukje er uit de film te zien is. Het eerste beeld van de film uit de Bibliotheek komt in de vorm. Wel kun je eventueel een snapshot maken, als je een bepaalde scène uit een film wilt gebruiken en die als afbeelding weer in een vorm plaatsen.

TEKSTEN OP DEZELFDE PLAATS HOUDEN BIJ ONDERTITELING Studio17+ Om teksten steeds op dezelfde plaats te houden, omdat de teksten steeds van lengte veranderen, kunnen we de volgende methode toepassen.

Plaats een video op de tijdlijn en selecteer daarna het spoor boven deze videoclips. Klik op de knop T (tekst invoegen). De Teksteditor start. Stel het lettertype en de grootte in. Typ de tekst. Klik ik op de knop Groep uitlijnen (te vinden naast ABC boven de tekstlaag). In het uitrolmenu kies je als uitlijning voor linksonder, midden of rechts, enz. De tekst verplaatst zich nu volgens de aangegeven uitlijning, exact op de rasterlijnen van de Editor. Klik OK en we zijn weer op de tijdlijn.

Selecteer nu het tekstvak op de tijdlijn, kopieer die (CTRL C). Plaats de scrubber naast het eerste tekstvak. Kies nu plakken (CTRL V). We zien nu een nieuw tekstvak naast het oude tekstvak met dezelfde tekst. Klik rechts in dit vak en selecteer *Bewerken titel*. Wijzig de tekst en selecteer opnieuw de knop *Groep uitlijnen* en klik dezelfde positie aan.

Door weer opnieuw te kopiëren en te plakken kun je zo de hele video afwerken.

SGD Uitleg 2019_20 28 of 61

TEKSTBALLON MAKEN

Vraag: Ik zou graag willen weten hoe je zo'n tekstballonnetje maakt zoals in stripboeken. In studio 14 heb ik wel een vierkant lijstje gevonden, maar geen ovaaltje met een punt naar beneden. En in 22 eigenlijk niets.

Antwoord: In Studio 15 zit wel een wolk, die je er voor kunt gebruiken. Werk via *Tekst maken* door te dubbelklikken op het *Tekstspoor* en vervolgens *Vormen* en Wolk aan te klikken.

Je kunt ook in Google een Tekstballon zoeken. Ga naar Google en zoek Tekstballon Greenscreen. Je kunt dan kiezen uit verschillende soorten tekstballonnen met een groene achtergrond.

Vervolgens klik je een afbeelding aan en plaatst het via Kopiëren

en *Plakken* in je map of Bureaublad. Geef de afbeelding wel een naam, want als je de afbeelding plakt, dan staat er een nummer onder.

In alle Studioprogramma's kan je dan met Keyen de groene achtergrond weghalen.

Monteren in Studio 21 enz.

Importeer de greenscreen tekstballonnen naar de bibliotheek. Zet de foto of film op een tijdlijn. Niet vergeten om altijd met een zwartje te beginnen. Zet nu de afbeelding van de Tekstballon boven de foto/film en maak die even lang. Ga naar *Effecten > Keyers > StudioChroma-Keyer* en klik aan.

Ga naar de Editor > 2D-3D > 2D CPU > Standaardwaarde en selecteer Geen Standaardwaarde. Met Positie X/Y en Grootte zet je de Tekstballon op de goede plaats. Boven het Tekstballonframe zet je een tekst, die je aangepast hebt en plaatst het in de Tekstballon. CLIP ACHTERSTEVOREN LATEN LOPEN

Vraag: In Studio 22 weet ik niet hoe je een opname achterstevoren kunt laten lopen. (weet ik wel in 14).

Antwoord:

Plaats de film op de tijdlijn. Open de Gereedschapskist. Klik *Video-Effecten* aan. In het uitklapmenu, waar je de snelheid kan regelen, moet je *Video Omgekeerd* aanvinken.

Studio 16 tot 22

Studio 15

Selecteer de film op de tijdlijn en kies *Snelheid* > *Toevoegen*. Je kunt nu de snelheid aanpassen. Bij *Video* het vakje *Omgekeerd* aanvinken.

Studio 21 enz.

Film selecteren. Ga naar in de regel bij *Eigenschappen* naar *Tijd Remapping*. Daar kan je de snelheid regelen en ook de film omkeren.Met de gele horizontale lijn kan je de snelheid mee veranderen. Bij *Video* het vakje *Omkeren* aanvinken.

Je kunt ook eventueel zelf een tekstvak maken. Maak een (T) tekstvak en verwijder de vormlaag. Ga naar vormgereedschappen en selecteer een *Horizontale Pil*. Selecteer ook een driehoek, maak die kleiner en pad de driehoek met rotatie zo, dat er een klein puntje onder de pil laag komt. Selecteer de twee vormenlagen en Groepeer via *Rechtsklikken* > *Groeperen*. OK. Ga naar 2D-3D > 2D *CPU*, verklein het tekstvak en zet het vak op de goede plaats. Zet hier weer een normaal Tekstvak boven en zet de tekst aangepast in het tekstvak.

Als je het tekstvlak een andere kleur wil geven, ga dan weer naar *Bewerken Titel* en selecteer een kleur mett de vulkleur. Dit moet wel in de vormlagen zelf worden veranderd. Het werkt niet als groep.

SNELHEID WIJZIGEN - VIDEO OMKEREN

De snelheid van een clip wijzigen. Langzamer of sneller.



Studio

Selecteer de clip, waarvan de afspeeltijd gewijzigd moet worden. Dubbelklik daarna in de clip of selecteer de *Editor*. In de *Editor* selecteren we in de tabbladregel *Time Remapping*. Je krijgt dan een apart uitklapmenu.

Als je een bepaald beeld hebt geselecteerd in de tijdlijn, klik je in het Uitvouwmenu *Huidige Frame* aan. Rechts in het menu kan je met de gele horizontale lijn of met het oranje schuifje de snelheid gaan bepalen. Gebruik de gele lijn, als je de snelheid wilt gaan aanpassen en ook met *Keyframes* wilt gaan werken. Zo kun je in een frame verschillende snelheden gaan toepassen (als je computer dit aan kan).

Tip: ga niet van 100% gelijk naar 500%, want dan loopt bij mij de computer steeds vast. Het duurt wel even voor de snelheid is aangepast (gerendeerd). In dit uitvouwmenu kan je het frame ook *Omkeren* door het aan te vinken.

In de tijdlijn ontstaat nu een roze stuk wat alleen maar het laatste stilstaande beeld weergeeft. Knip en verwijder dat stuk. Als je het frame langzamer hebt gemaakt, dan kun je het frame op de tijdlijn uittrekken.

Let wel op, dat het eventuele geluid ook meegaat in de snelheid!

Zet het geluid uit of selecteer het frame en ga het geluid loskoppelen van het beeld. Klik op het frame en in het uitvouwmenu *Audio Loskoppelen*.

Houd er rekening mee, dat als je gaat loskoppelen er een tijdlijn bij komt en tijdlijnen, die er eventueel onderstaan een regel zakken.

FOTO OPKOMENDE ZON / TEKST

Studio

Nodig: Foto van een zee met een horizonlijn.

Google

Zoek in Google de horizonlijn met een zee en deze opslaan in een mapje. Foto eventueel bewerken met Photoshop voor de goede maat. (16:9).

Montageprogramma

Importeer de foto in de bibliotheek. Zet de foto op *SPOOR 2* in de tijdlijn. Waarschijnlijk zie je zwarte balken aan de zijkant. Vullen of met 2D - 3D uitvergroten. Maak de lengte ongeveer 20 seconde. Later kan dit nog langer of korter worden. Zet de scrubber even naast het frame en ga naar (T) Titel maken. Verwijder de laag "Uw Tekst Hier". Klik op de *TEKSTLAAG* > *LAAG VERWIJDEREN*. Je heb dan een leeg scherm. OK. Zet nu het lege frame op SPOOR 1, dus boven de foto. Maak ook het lege (T) scherm even lang als de foto van de zee.

Selecteer weer het tekstframe en ga naar *BEWERKEN TITEL*. Ga naar *VORMGEREED*-*SCHAPPEN* en selecteer een *CIRKEL*. Ga naar *OPVULLING* en klik op het witte vlakje voor kleuren en klik onder het kleurenvenster het rechtse vakje aan voor kleurenverloop. Geef de cirkel een oranje/rode kleur en zet met het kleine ronde schijfje de lichte kleur boven. Met het andere kleine vakje kan je het verloop bepalen. Maak de cirkel kleiner. De positie is even niet belangrijk. Ga naar *VERVAGEN* en zet de schuif op ong-

eveer 60 en de *DEKKING* op 50. Je ziet nu een zon midden in het beeld. OK.

Voeg een extra spoor boven. Spoor toevoegen: boven track.

Maak een kopie van de eerste foto en plaats die twee tijdlijnen boven het eerste frame. Zo weet je zeker dat je twee dezelfde frames heb. De frames op de andere tijdlijn zie je even niet.

Selecteer de bovenste foto en ga naar de *EDITOR* > *EF*-



FECTEN > BEWERKEN > 2D EDITOR- CPU> Geen Standaardwaarde. Scrol in dit scherm

naar beneden naar *BIJSNIJDEN* > *BOVEN*. Ga met de schuif naar rechts, zover dat je precies op de horizonlijn uit komt. Of je goed zit, zie je aan de zon.

Selecteer het tekstscherm met de zon. Ga naar *Editor* > 2D-3D > 2D *Standaardwaarde* > *Geen Standaardwaarde*. Zet de scrubber links in het frame. Zet met *POSITIE Y* de zon naar beneden zover dat je de zon net niet meer ziet. Activeer het Keypoint bij *POSITIE Y*. Zet nu de scrubber ³/₄ in het tekstframe. Zet met *POSITIE Y* de zon weer net boven de horizonlijn. Het tweede Keyframe staat er automatisch. Ok.

De zon komt nu op aan de horizon. De lengte van de frame bepalen de snelheid van de opkomende zon.

Wil je er een wolkenpartij of tekst in zetten, dan moet je het bovenste frame één spoor hoger zetten. En dan de zelfde procedure volgen als de opkomende zon. Tekst kan je gewoon maken



met een tekstframe, maar de voor wolken moet je de Greenscreen wolkenfoto gebruiken.

Selecteer het tekstscherm met de tekst. Ga naar *Editor* > 2D-3D > 2D *Standaardwaarde* > *Geen Standaardwaarde*. Zet de scrubber links in het frame. Zet met *POSITIE Y* de Tekst naar beneden zover dat je de tekst net niet meer ziet. Activeer het Keypoint bij *POSITIE Y*. Zet nu de scrubber ³/₄ in het tekstframe. Zet met *POSITIE Y* de tekst weer net boven de horizonlijn. Het tweede Keyfra-

me staat er automatisch. Ok. De tekst komt nu op aan de horizon. De lengte van de frame bepaald de snelheid van de opkomende zon. Bij een wolkenfoto kan je kiezen voor stilstaande wolken of wolkenfoto die je laat verschuiven.

Deze bewerking is vorige keer al uitgelegd.

VLIEGTUIG ROUTE MET STIPPELLIJN OF RODE STREEP Photoshop en Studio

Eenvoudige uitvoering.

Zoek in Google een landkaart van de wereld of een bepaald land. Opslaan in het goede mapje. Bewerk de afbeelding in Photoshop. Zie hiervoor het hoofdstuk Photoshop.

In Montageprogramma

Begin met een zwartje. Zet de kaart met de stippellijn op het spoor in de tijdlijn. Spoor 2.

Zet nu de originele kaart er boven. Spoor 1. Trek de foto's op de tijdlijn uit naar ongeveer 8 sec. en zoom de tijdlijn uit om makkelijker te werken. Zet de cursor helemaal links in het frame. Selecteer de lege wereldkaart in Spoor 1 en ga naar 2D-3D Editor > 2D CPU > Geen Standaardwaarde. Ga naar BIJSNIJDEN RECHTS, snijd rechts het frame bij tot net voor de stippellijn begint en activeer de Keyframe bij rechts. Zet nu de scrubber helemaal rechts. Bij BIJSNIJDEN de schuif naar rechts schuiven totdat de hele lijn zichtbaar is. Doordat de wereldkaart met stippellijn is bewerkt kan de foto met stippel iets donkerder geworden zijn.



Met *Effecten* > *Camera* > *Belichting* > *Helderheid* kan je de wereldkaart met stippellijn gelijk van helderheid krijgen.

Zet de scrubber even in het midden zodat je het verschil kan zien tussen licht en donkerder.

Wil je een ROUTE maken maar dan de andere kant op, moet je in plaats van rechts bijsnijden nu Links bijsnijden. Uiteraard moet je dan met Photoshop weer een nieuwe vluchtroute maken.

In plaats van een stippellijn kan je natuurlijk ook een gekleurde lijn maken.

Een route maken met stippen, die alle kanten uit kunnen met je met *vormgereedschap* > *Cir-kel*. Via 2D-3D enz. zet je de stip op de goede plaats. Maak van dit frame een kopie en zet de boven de eerste stip. Met *Effecten* 2D-3D zet je de tweede stip naast de eerste stip. Herhaal deze bewerking net zo lang als nodig is. Voor deze bewerking heb je wel erg veel tijdlijnen nodig.

In de eerdere avonden is al uitgelegd om een vliegtuig te maken met Greenscreen.

Maak een extra tijdlijn boven Spoor 1. (Boven Track).

Zet dit frame met het greenscreen vliegtuig in de tijdlijn bovenop de andere frames. Ga naar *Editor > KEYERS > StudioChroom*.

Ga naar *Effecten* > 2D-3D > 2D CPU > Standaardwaarde > Geen standaardwaarde. In 2D-3D kan je met *SPIEGELING* > *Flip Horizontaal* het vliegtuig de goede kant op zetten. Met *GROOTTE* en *POSITIE X/Y* de goede maat van het vliegtuig bepalen. B.v. Grootte 25. Zet het vliegtuig op het beginpunt en *KEYFRAMING* activeren. De scrubber links. Keyframe aanvinken bij *POSITIES X/Y*. Schuif nu de cursor een klein beetje naar rechts tot de eerste stippels in beeld komen. Ga nu met *POSITIE X* het vliegtuig de lijn volgen met *Positie X*. Meestal is het beste om het met de pijltjestoetsen te doen, want soms is het millimeterwerk. Gebruik hiervoor de pijltjestoetsen links of rechts. Het schuifje bij Positie moet oranje zijn gekleurd om het met de toetsen te verplaatsen. Schuif nu de cursor een klein beetje naar rechts tot de volgende stippels in beeld komen. Stip voor stip en telkens na een paar stippen een Keypoint zetten. Dus telkens de scrubber een klein beetje naar rechtsschuiven. Van begin tot het eindpunt heb je dus heel veel *KEYPOINTS*.

In ons voorbeeld hebben wij een vliegtuig genomen die wij links of rechts kunnen laten vliegen. Wil je route maken die naar beneden of boven loopt moet je een afbeelding zoeken van een vliegtuig die je van bovenaf ziet.

STABILISEREN

Om een onstabiel beeld te corrigeren gebruiken we de functie *Stabilisatie*.

Selecteer de videoclip, die je wilt stabiliseren. Selecteer dan rechtsboven de *Editor*. Ga naar *Media Editor / Stabiliseren*. Nu kunnen we links de *zoomfactor* instellen als je beeld erg onstabiel is, maar je kunt ook de voorinstellingen gebruiken.

Selecteer *Geen randen*. Zet de instelling op *Extreem*. Zet de *Automatische Zoom* op 90 en laat de Max. Autom. Zoom staan. Klik nu op de knop *Omzetten en Afspelen*. Studio begint met het renderen. Het duurt wel erg lang voor het is uitgerekend.

Als het renderen klaar is, laat Studio direct ons stabilisatie-effect zien in het voorbeeldscherm.

In Studio zit ook een stabilisator van NewBlue. Deze functie zit onder *Add-ons > Stabilisator*.

BEELDEN VERBETEREN

Zet een frame op de tijdlijn. Om straks het verschil te zien van de verbetering maken wij even een kopie van het eerste frame. Selecteer nu het tweede (kopie) frame. Ga naar *Effect* en klik op *Camera > Belichting*. Studio past nu automatisch de belichting aan.

Om het verschil te zien van deze verbetering zet je het gekopieerde frame onder het eerste frame. Door links naast de tijdlijn *het oogje* van het tweede frame in en uit te schakelen, zie je het verschil wat automatisch door Studio is aangenomen.

In het uitklapmenu kan je zelf nog gaan corrigeren.

Studio

Andere mogelijkheid om het beeld te verbeteren is:

Ga naar de *Media-Editor* > *Verbeteren*. In het uitrolmenu kan je nu zowel de belichting als de kleur corrigeren.

SPLIT/SJABLOON SCHERM MAKEN

In Studio zit een functie om een videobeeld in verschillende vakken te projecteren. Hierdoor kunnen we bijvoorbeeld een compilatie van verschillende video's of foto's maken aan het begin of halverwege een film. Dit is vooral handig als je naast filmen ook fotografeert. Klik in de tijdlijn op de knop Gedeeld Scherm Maken. Er start een Editor, waar we eerst het scherm indelen en ik selecteer in het vak Vormgereedschap de knop Rechte Lijn. Nu kan ik meerdere vakken maken in het voorbeeldscherm door lijnen te trekken over het scherm, waarbij de lijnen automatisch op elkaar aansluiten. Het maakt niet uit hoeveel lijnen we in het veld zetten. Elk toegevoegd veld krijgt een nummer, dat correspondeert met de vakken onderaan het scherm. Links kunnen we onze video's of foto's opzoeken. Daarna naar de invoegvakken slepen, of direct in het vlak slepen. Als het Selectiepijltje actief is, kunnen we een lijn opnieuw selecteren en eventueel nog verplaatsen. Wel verdwijnt dan de clip of foto uit het betreffende vak en moet je die weer opnieuw invoegen.

We kunnen ook vaste vormen invoegen door een keuze te maken in het vormgereedschap scherm. Als we klaar zijn klikken we op de knop OK.

We zijn nu terug op de nieuwe tijdlijn. Als de videoclips niet even lang zijn, dan kan je de clips allemaal op gelijke lengte maken.

Selecteer alle clips en knip ze allemaal tegelijk en verwijder de overbodige stukken. Als je foto's gebruikt is dat niet nodig, want de foto's zullen al allemaal even lang zijn. Klik op OK. Als de clips niet goed in beeld staan, klik dan rechts in de clip en open in Het Uitrolmenu > Openen In Sub-editor. Klik je in de clip die je wilt bewerken of verplaatsen. Selecteer tabblad Editor en het Eigenschappenscherm verschijnt. Hier kunnen we de clip op vele manieren bewerken, zoals verplaatsen en eventueel vergroten. OK.

Hierna kan je de film verder bewerken.

Een andere mogelijkheid om te werken met een gedeeld scherm is het werken met sjablonen. Links in het scherm staan diverse tekens. Het teken met de drie vierkantjes is de Sjablonen Editor. Hier zijn veel mogelijkheden. Klik je op Sjablonen dan verschijnen er weer diverse voorbeelden met een gedeeld scherm. Het gekozen sjabloon op de tijdlijn Trekken. Dubbelklik op het frame in de tijdlijn en er komt een montagesjabloon. Ga terug naar de bibliotheek en zoek de beelden, die je moet hebben.

Bij alle sjablonen moet je het filmfragment of fotoframe met de muis in het scherm met nummer of direct in het genummerde vak onder het scherm trekken. Als alle vakken zijn gevuld OK en je bent terug op de tijdlijn.

Wil je daarna een bepaald vak gaan veranderen, omdat bijvoorbeeld het beeld niet goed zichtbaar is, dan kan dit.

Klik rechts op het frame en in het uitvouwmenu Openen Subeditor. Er verschijnen nieuwe tijdlijnen met de film/fotoframes. Selecteer het frame, dat je wilt bewerken. Ga dan naar De *Editor > Eigenschappen* en in dat menu kan je het beeld gaan verschuiven.

*Tip! Als je een ingewikkeld sjabloon wilt maken, dan kan je beter eerst het sjabloon maken op een lege tijdlijn. Als het sjabloon helemaal naar het zin is, maak er dan een filmpje van. Dit filmpje weer invoegen in de bibliotheek en daarna weer invoegen in je film. Dit voorkomt dat dit ingewikkelde gedeelte telkens weer moet uitgerekend worden bij het renderen.

EFFECTEN KOPIËREN IN EEN ANDERE CLIP

Soms komt het voor, dat je een effect op een clip hebt toegepast, die je op allerlei plekken in de tijdlijn wilt laten terugkomen. Je kunt natuurlijk netjes alle instellingen opschrijven en het op de nieuwe clip toepassen, maar het kan eenvoudig. Pas de effecten toe op een clip, klik rechts en kies vervolgen *Effecten > alles kopiëren*. Ga naar de andere clip en kies *plakken*. De effecten staan nu ook in deze clip. Let wel op: het woordje <u>alle</u> geeft aan, dat bij toepassing van meerdere effecten op een clip, die ook allemaal geplakt worden in de nieuw clip. Er is geen mogelijkheid gevonden om een enkel effect te kopiëren.

Wel kun je van een effect, waarbij je instellingen hebt toegepast, opslaan als een eigen effect. Zorg dan, dat er slechts één effect op de clip staat. Opnieuw rechtsklikken en kiezen voor *Ef*-*fecten* > *Opslaan als FX compositie*. Naam geven, eventueel een beschrijving en OK kiezen. Je kunt altijd zien, dat er een effect op een clip is toegepast door de paarse lijn bovenin de clip op de tijdlijn.

3D TEKST IN STUDIO

Studio

In Studio kunnen we nu ook 3D teksten maken en met keyframes bewerken om op allerlei wijzen te kunnen manipuleren. Klik op de knop **T3D** boven de tijdlijn. Er start een geheel nieuwe editor op. Duurt even voor het werkscherm te voorschijn komt.

Type een tekst rechtsboven in het titelvak. Aan de linkerkant zijn verschillende voorinstellingen mogelijk en daar moet je gewoon mee experimenteren. Het is teveel om het op papier uit te leggen.

Al deze instellingen kunnen we ook aan de rechterkant instellen. In diverse uitvouwmenu's zitten weer diverse mogelijkheden. Klik op één van deze en de tekst verandert, zoals de kleur, structuur enz. Stel de tekst in zoals jij het wilt.

Als we een bepaalde zijde willen bewerken kunnen we rechts in de balk de betreffende kant selecteren. Dit zijn de 4 vakken boven de tijdlijn, maar dit is meer voor de ver gevorderde. We stellen nu de tijdsduur in van de animatie. Dat kan ook door de blauwe balk boven de tijdlijnen naar rechts te slepen. Achteraf kan je de tijd nog verlengen of verkorten. Wil je met de tekst veel animaties gaan maken, dan heb je wel een langer frame nodig anders staan de bewegingen te dicht op elkaar. Na op OK geklikt te hebben kunnen we eventueel ook op de tijdlijn de tijd nog verlengen.

Ga de tekst nu animeren met keyframes en zorg dat de scrubber vooraan staat en de regelpositie geselecteerd is in het tijdlijnscherm. Boven de tijdlijn staan diverse symbolen zoals een *HANDJE*, een *VIERKANTJE* voor *DRAAIEN* en een vierkantje voor het wijzigen van het formaat. Deze gebruik je als je de tekst gewoon stil wil laten staan op een vaste plaats. Wil je de tekst laten bewegen, gebruik dan de functies, die helemaal links aan de zijkant onder het titelscherm staan. Zorg er weer voor dat de scrubber aan het begin van het frame staat. Ga nu met onderstaande mogelijkheden de tekst maken als beginpositie.

POSITIE is de tekst verplaatsen en kan ook met het handje. *ORIENTATIE* is de tekst draaien zowel horizontaal als verticaal. *SCHAAL* is de tekst aan alle kanten het formaat aanpassen. *KLEUR* spreek voor zichzelf. *DEKKING* is de tekst lichter of donkerder maken.

Als je de tekst naar eigen idee heb bewerkt, dan staan er aan het begin van de tekst tijdlijnen witte ruitjes. Dit zijn de *Keypoints*. Plaats de scrubber iets verder en bewerk de tekst weer met de aantal mogelijkheden zoals draaien, verplaatsen of kleur enz. Selecteer weer de regel positie. Plaats bijvoorbeeld de tekst naar het midden van het voorbeeldscherm en selecteer de knop draaien en met de muis kan je de tekst alle kanten op bewegen. Draai de tekst zo dat het

achterstevoren staat, platter wordt of van kleur verandert. Zodra je iets verandert verschijnt er Een *Keypoint* per veranderd onderdeel.

Plaats de scrubber weer verder op de tijdlijn en je kunt de tekst weer gaan veranderen. Dat kan je net zoveel keer doen als je wilt.

Met de X/Y/Z symbolen kan je het formaat van de tekst precies per tijdlijnregel instellen. Er zijn in deze 3D editor vele mogelijkheden om een 3D tekst te maken.

Wil je achteraf toch weer naar bewerken, klik dan rechts in de tekstclip en selecteer in het uitrolmenu *Bewerken Titel* en het werkmenu komt weer te voorschijn.

AFBEELDING VAN TIJDLIJN EN BENAMING

Vraag: Uitgangspunt tijdlijn van een opgenomen film met programma Adobe Premiere Pro CS6. Als men van een scène een foto gemaakt is, krijg je een scherm te zien, waarin op de bovenste rij b.v. staat: 00969.MTS.Still001. De aanduiding 00969MTS komt van de eerste scène op de tijdlijn. Volgende foto's van een scène op de tijdlijn hebben dezelfde eerste 10 tekens gevolgd door "Still etc". Is er een trucje om de naam van alle foto's te nemen van dezelfde tijdlijn te laten beginnen met een zelf vooraf gekozen naam b.v. "Wittel.Still001 etc ...?

Antwoord: Het is standaard, net als in diverse andere programma's. Een snelle manier is bijvoorbeeld de tekst veranderen in Engeland 01. De tekst even kopiëren en bij de volgende afbeelding het in het tekstvak plakken en dan de 1 in 2 veranderen, enz. De 0 ervoor is cruciaal, omdat bij meer dan 10 getallen een en ander niet meer op volgorde staat. Toch kan dit niet altijd even overzichtelijk zijn, omdat je dan precies moet weten, wat het plaatje is. In voorkomende gevallen is het dan wijs om bijvoorbeeld een tekst in te voeren als Boot of Gebouw. Je weet dan meteen wat je opgeslagen hebt.

Premiere e.a.

BEELDEN VERSNELLEN

Vraag: Is er in het Premiere CS6 programma een instelling, waarmede ik het afspelen op de tijdlijn sneller kan laten verlopen als normaal?

Antwoord: Rechtsklikken op de clip in de tijdlijn. Kies *Speed/Duration* en wijzig Speed (snelheid).

VERKLEIND BEELD MET TEKST IN ZWART GEDEELTE

Vraag: Beeld in scherm 'al lopend' verkleinen en titel in zwarte deel.

Antwoord: Wat willen we gaan maken? Als eerste uitgaande van Adobe Premiere CS6. We willen het volgende bereiken:

Stap 1: We willen naast de clip een tekstblok laten zien, echter alles in de 16:9 verhouding. Stap 2: (2 mogelijkheden)

- ► Via een *New Title* wordt de ruimte aan de rechterkant van 45% gevuld met een blok tekst in één keer verschijnend in beeld.
- De ruimte ter rechterzijde wordt gevuld met een tekstblok, waarbij de tekst al lopend per letter of per regel het geheel vult.

Begin eerst met de voorbereidingen.

Tekstverwerker

Zorg eerst, dat je alle tekstblokken uitgewerkt hebt in b.v. kladblok of tekstverwerker. Deze wordt dan gebruikt om te kopiëren en in de titel te plakken, houdt ook rekening met de breedte van het tekstveld in de titel.

Premiere

- Zet de clips of stils op de tijdlijn.
- Begin eerst met de titels te maken, kopieer de tekst. welke je gemaakt hebt in de tekstverwerker. Waarom de tekst in de tekstverwerker? Je kunt de taalfouten er makkelijker uit filteren. De titel maak je eerst helemaal compleet tot alles naar je zin is, grootte, lettertype, positie en je bepaalt of je een stilstaande tekst wil of een rollende.
- Heb je de eerste titel gereed, dan ga je de volgende maken vanuit deze titel. Dit doe je door de titel te openen en vervolgens op het icoontje
 New Title Based on Current Title te klikken. Je neemt dan alle instellingen over. Wijzig vervolgens de tekst (ook hier kun je kopiëren en plakken) en herhaal dit voor het aantal titels, dat je wilt hebben.
- Bepaal de plek, waar je de tekst wilt in brengen en plaats daar de scrublijn.

Je gaat nu werken in het Effect Control Venster.

Hier zal je ook de scrublijn zien staan. Zie je de lijn niet, controleer dan of de clip wel geselecteerd is. Zo niet, doe dat dan alsnog in de tijdlijn.

In het *Effect Control Venster* zoek de volgende instellingen: *Position en Scale*. Begin met *Scale*. Klik eerst op het stopwatch icoon, welke voor Scale staat. Hierdoor genereer je een keyframe, verplaats de scrublijn bijvoorbeeld 1 seconde verder, klik op het ruitje aan de rechterzijde en genereer de volgende keyframe. Vervolgens wijzig je het getal 100 in 55. Klik nu op het driehoekje links van het keyframeteken. Je ziet dat de scrublijn naar de eerste keyframe springt.

Selecteer nu de *stopwatch van Position*. Je krijgt een keyframe op dezelfde plek als bij Scale, omdat hier de scrubber staat. Ga weer de seconde verder en wijzig het getal 960 in 526. Hierdoor schuift de clip naar links.

Premiere

Premiere

~	fx	Motion					Ð		
	>	🙋 Position	526,0	540,0	• •	•	Ð	••	♦0
	>	🙋 Scale	55,0		• •	•	Ð	••	♦

Je hebt nu vier keyframes gemaakt. Je kunt nu kijken of dit naar je zin is. De keyframes kun je eventueel selecteren en verplaatsen naar een ander plek, als je niet tevreden bent.

Om de clip weer naar 100% terug te brengen doe je hetzelfde. Plaats bepalen, eerst keyframe plaatsen, waar hij mee moet beginnen door alleen op het ruitje te klikken en vervolgens de keyframe te plaatsen, zoals die uiteindelijk moet zijn. Alles kun je ook nu8 naar je eigen inzicht aanpassen en verplaatsen.

Animeren van de titel

Je kunt in het Titelvenster simpelweg voor een roltitel kiezen, maar je kunt de titel natuurlijk ook zelf animeren. Ook hier gaan we keyframes inbrengen op dezelfde manier. Je wilt vervolgens de tekst uit de titel laten rollen van onder naar boven en dit moet strak aansluiten op het moment, dat de clip op zijn plek staat.

De titel kun je als volgt exact uitlijnen: plaats als referentie de scrublijn op de plek, waar het allemaal moet gebeuren, selecteer in de tijdlijn de titel, houdt de *Alt toets* ingedrukt en gebruik de pijltjes toetsen links of recht om het juiste moment voor te krijgen.

Wil je de titel met de stilstaande tekst laten in- en uitfaden gebruik dan de optie *Scale* of *Opacity* en werk ook hier met de keyframes. Denk eraan: altijd eerst op de stopwatch klikken voor het genereren van de eerste keyframe. Is deze al actief en wil je de betreffende keyframes verwijderen, dan kun je hem simpelweg uitschakelen door er op te klikken. Alle keyframes zijn dan verwijderd.

Het mooiste werkt alles, als je de titel zelf (animeren) in beweging brengt. Dat kan door te werken met de keyframes. We willen de b.v. de titel van onder af op laten komen en laten stoppen tegen de bovenste rand.

We maken eerst de titel en kijken hoelang in tijd hij moet zijn, let vooral op de grootte van het lettertype. Zodra de titel klaar is en op de tijdlijn staat, kan je deze net zo bewerken als een videoclip. Dus selecteer de titel op de tijdlijn, zodat je hem in het *Effect Controls venster* ziet. Deze kan je dan ook bewerken met de functies *Position en Scale*. Om de titel van onder omhoog te laten lopen plaats je de titel buiten beeld, het getal 540 moet dan b.v. 1400 zijn. Controleer of de keyframe er staat. Verplaats de scrublijn 1 seconde en wijzig 1400 in 540. Wil je nog een tekstregel invoeren, maak dan een nieuwe titel met dezelfde functie *New Title Based on Current Title*, zoals hiervoor beschreven en zorg dat deze dan onder de andere tekstregel op juiste afstand komt te staan. Zo kan je doorgaan als je meerdere regels wilt invoeren. Elke regel in een nieuwe titel, welke in de tijdlijn netjes boven elkaar komt te staan, enkel in tijd verschoven om in beeld te komen.

Ook hier telt Oefening baart kunst, wees niet bang om fouten te maken de functie Ctrl Z (een stap terug) is geduldig en maak notities.

Ik wil nog een tip meegeven, de instellingen van de keyframes kan je wijzigen, maar let op, dat je op de keyframe staat als je iets wijzigt. Sta je ernaast en je wijzigt iets, dan krijg je een nieuwe keyframe en zal er een gekke beweging komen in het verloop.

WERKEN MET GREEN OF BLUE SCREEN

Premiere

Een opmerking vooruit het werken met een green of blue screen ofwel Chromakey is niet direct eenvoudig, zelf de grote jongens in Hollywood hebben hier problemen mee het is niet een 1,2,3-tje als vanzelf. Elk montagepakket heeft wel een effect om met deze functie te werken, dus hier is niks uitzonderlijks. Echter het ene pakket gaat iets dieper in de bewerking dan het andere. Ook wordt vaak een andere benaming gebruikt, want immers de eigenlijke benaming is Chromakey.

In mijn voorbeeld gebruikte ik een bestaande clip met een waterpartij, hierboven een greenscreenclip met rendieren en ik had de beschikking over slingers met kerstballen, de slingers zijn groene dennentakken. Hier kun je dus geen greenscreen toepassen en moet je een blauwe achtergrond gebruiken. In de voorbeeldclip was deze mogelijkheid aanwezig.

De clips met de greenscreen had ik gedownload van YouTube, waar legio van deze clips aanwezig zijn.

We blijven bij Adobe Premiere Pro. Hier gebruiken we de functie of effect Ultra Key, waarom? Omdat we hier welke kleur ook kunnen selecteren om een Alfakanaal te maken. Een alfakanaal in computergraphics is een onderdeel van een afbeelding of videobeeld die gedeelte-

lijk doorschijnend weergegeven kan worden. De Engelse noemen dit Alpha Blending of Alpha Channel. Hierbij wordt de afbeelding of clip gecombineerd met de achtergrond. Het meest worden groen of blauwe achtergronden gebruikt bij de opnamen. Net zoals alles met opnemen van de scènes dient een en ander goed uitgelicht te worden. Dit is wel heel belangrijk.

Het *Ultra Key effect* sleep je naar de clip met de groene of blauw gekleurde achtergrond. Selecteer de clip en ga naar het Effect Control Venster. Bij het Ultra Key Effect zie je een pipet, klik hierop

×р	κu	Iltra Key		হ
	0) 🗆 🖋		
		Output	Composite	হ
		Setting	Custom	Ð
	Ċ	Key Color	= Ø	Ð
>		Matte Generation		
~		Matte Cleanup		
		Ö Choke		Ð
		Ö Soften		Ð
		Ö Contrast		শ
		Ö Mid Point		<u>•</u>
>		Spill Suppression		
>		Color Correction		

en tik in de *Program Venster* op het gekleurde vlak zo kort als mogelijk bij het object, dat je wilt blijven zien. Het gekleurde vlak, groen of blauw zal gelijk verdwijnen. Binnen dit effect zijn er een aantal instel mogelijkheden zoals, Output hier kun je kiezen voor Composite, dit staat standaard aan, Alpha Channel, met deze instelling zie je de oneffenheden in het beeld, welke je kunt corrigeren met *Matte Cleanup*, *Spill Suppression* en *Color Correction* e.a. zal je zelf moeten uitvlooien er zijn geen standaard instellingen.

Keyframes

Zoals je ziet kan je in het *Effect Control venster* je beelden bewerken en animeren. Dit doe je door het plaatsen van *Keyframes* achter de diverse opties zoals *Position, Scale, Rotation, Anchor Piont* etc. overal waar een stopwatch icoontje voorstaat kun je de diverse waarden van plaats en grote aanpassen in de tijd. Ook zijn er diverse soorten *Keyframes* zoals *Linear, Bezier, Auto Bezier, Continuous Bezier* en *Hold*. Linear is de stan-



daard en zal een hoekige animatie geven. Wil je dit wat vloeiender hebben, dan zal je een van de Bezierfuncties moeten gebruiken. Welke voor jouw doel het gewenste effect heeft, zal je zelf moeten bepalen. In het voorbeeld zie je dat de buitenste keyframes een wat andere icoon hebben de eerste (linkse) staat voor Ease In, dit zal een rustig inkomend effect geven en de laatste (rechts) is Ease Out wat weer een uitgaand effect geeft.

EXPORTEREN

Vraag: Wil je het exporteren nog eens onder de loep nemen?

Premiere

Antwoord: Een uitgebreid antwoord op deze vraag vind je in de uitleg van 2017 onder het hoofdstuk exporteren. Ook de uitleg over de bitrate vind je daar. Hierin worden alle opties en vensters van de exportfunctie uit CS6 genoemd. De exporteermogelijkheden van CC zijn praktisch gelijk. Altijd handig om eens na te slaan. De adviezen van vanavond staan hieronder.

Zorg ervoor, dat de sequence, die geëxporteerd moet worden actief is en dat het werkgebied de hele montage in de tijdlijn beslaat. Wil je een gedeelte van de montage exporteren zorg er dan voor, dat het werkgebied aangepast wordt aan het gekozen exportdeel.

Zorg er ook voor, dat alles gerenderd (uitgerekend) is. Eventueel alsnog doen via *Entertoets*. Alle rode lijntjes van niet uitgerekende stukken zijn nu geel.

Een enkele keer kan het voorkomen, dat een film naar je gevoel toch niet helemaal goed loopt, dan kun je ook nog kiezen voor *Sequence > Render Entire Workarea*. Alle gele lijnen (uitgerekende delen) worden nu groen.

Sla het project op.

Ga naar *File > Export* en je ziet een rijtje met exportopties. We kiezen voor *Media* (CTRL M). Het venster *Export Settings* wordt geopend. Klik je op *Format* dan zie je een eindeloze hoeveelheid exportopties.

Even een tip: In het verleden hebben we vaak geadviseerd om te kiezen voor *Match Sequence Settings*. Gemakkelijk en altijd goed. Ge-



bleken is echter dat dan met een hoge bitrate geëxporteerd wordt en die bitrate kan niet aangepast worden. Als gevolg hiervan kunnen problemen met het afspelen voorkomen, als de gebruikte apparatuur dit niet goed aan kan.

We gaan exporteren in HD 1080p of 1080i en kiezen *Format* > *H264*. Wil je exporteren naar 50p, dan kan het zijn, dat die optie er niet in staat. Kies dan *Presets* > *HD 1080p 25*. Je kunt na de keuze van HD 1080p 25 onder de tab *Video* > *Frame Rate* wijzigen in 50. Wil je die instelling bewaren voor later, sla het dan op via het pijltje achter *Preset* (= Save preset). Geef het een naam en voortaan staat het bovenin je lijst. dit kan natuurlijk altijd voor een exportfunctie, die je steeds wilt gebruiken.

Onder de tab *Audio* kun je eventueel de Audio-instellingen wijzigen en de bitrate hiervoor aangeven.

Onder Summary kun je alle instellingen vinden, die je aangegeven hebt.

Let wel altijd op *Output Name*. Vul hier achter de naam van je bestand in en zorg, dat die in de juiste map geplaatst wordt.

Bitrate Settings

Ook belangrijk: de bitrate settings. Je vindt ze onder de tab video. We zien CBR en VBR.

Bitrate is de snelheid, waarmee de informatie-overdracht plaats vindt. Mbps staat voor Megabits per seconde. Hoe hoger de bitrate, hoe sneller de data-overdracht. Een lijstje:

7000 Mbps = 1u15

6000 Mbps = 1u25

5000 Mbps = 1u40

4000 Mbps = 2u00

Zoek een bitrate, die zeker niet hoger is dan 7000. Daarboven kunnen afspeelproblemen ontstaan, zoals we al vaker op de club geconstateerd hebben.

Maar ook: een lagere bitrate dan het origineel geeft kwaliteitsverlies.

Bitrate encoding

Hier kun je kiezen tussen CBR (Constant Bitrate) en VBR (Variable Bitrate). Bij VBR is er ook nog de keuze tussen 1 Pass en 2 Pass.

CBR: geeft elk moment dezelfde kwaliteit, ongeacht of er veel of weinig actie in beeld is. Veelal de voorkeurskeuze.

VBR: de datarate wordt automatisch aangepast aan de actie in je film. Wanneer iets in beeld komt met weinig beweging (close-up van een persoon, landschap, ...) dan daalt de datarate

naar een minimum, omdat er niets essentieels verandert in je beeld. Heb je echter plots actieve beelden (auto rijdt voorbij, of mensen wandelen op een marktplein) dan stijgt de datarate om de kwaliteit te blijven behouden. Nu niet meer zo relevant, maar om het even aan te geven: doordat de datarate uiteindelijk daalt, krijg je bijvoorbeeld op een DVD meer minuten film.

Je kunt hierbij ook nog kiezen tussen 1 Pass en 2 Pass. Bij 1 Pass wordt de montage in een keer omgezet naar MPEG2. Bij 2 Pass wordt de film eerst geanalyseerd en



daarna omgezet. Dit duurt 2x zo lang, maar resulteert in een betere MPEG-kwaliteit.

INSTELLINGEN PREMIERE PRO

Premiere Pro

Er zijn binnen het *Prefences menu* een aantal instellingen welke belangrijk zijn voor het optimaal functioneren van je montagesysteem ofwel je computer.

- ► Audio. Hier kun je het vinkje weghalen bij 'Play audio while scrubbing'. Standaard staat dit vinkje aan, waardoor je het audio spoor hoort, als je met de scrubline over de tijdlijn beweegt. Er zijn mensen welke dit storend vinden. Let ook op dat bij 'Render Edit Audition files to:' de button bij de optie Scratch disk staat.
- Audio Hardware. Dit spreekt voor zich en is afhankelijk van de audiohardware, die in je pc aanwezig is.
- **Auto Save.** Hier kun je de tijd instellen, het aantal minuten, dat er automatisch een reservebestand wordt gemaakt. Standaard staat die op 15 minuten. De andere vinkjes

blijven uit anders gebeurt e.a. dubbel op. Auto Save en Project Save zijn niet hetzelfde. De eerste kan de reddende engel zijn, als er iets gebeurt met je systeem. Er kunnen maximaal 20 varianten van Auto Save worden opgeslagen, als je dat ingesteld hebt. Mocht het gebeuren, dat je via Auto Save je project wilt opstarten, kijk dan goed naar de tijdeenheid van de opslag.

- Media Cache. Binnen deze instelling wijzig je alle locaties, die verwijzen naar een map op de C-schijf of je systeemschijf, want anders zal deze ongemerkt zachtjes vollopen.
- Memory. Adobe kiest hier binnen je systeem voor de ideale verdeling van het geheugen, zodat het systeem optimaal werkt. Daarom is ook bij de instelling Performance bij 'Optimize rendering for:' Memory gekozen.
- Playback. Maak je gebruik van een tv als previewscherm, dan zal je die hier zien. Deze kun je dan aanvinken. Heb je de mogelijkheid van meerdere monitors gebruik dan het Programma Venster binnen Premiere Pro.

Sequence Settings

► Editing Mode.

Hier kies je voor een instelling, die gelijk is aan je camera-instelling. Heb je deze niet paraat, geen nood. Kies voor een Sequence zonder instellingen. Dit kun je zien, want er staat dan achter 'Timeline: (no sequences)'. Deze genereer je door sequences, welke geopend zijn, in het timelinevenster te sluiten en dan een clip de timeline binnen te trekken. Er wordt dan vanzelf een sequence gegenereerd op basis van die clip. Als je daarna de sequence instellingen opent, dan kun je de juiste instellingen zien. Nog mooier is, dat je deze je eigen kunt maken door nogmaals te kiezen voor een nieuwe sequence

Sequence Settings		3	<
Editing Mode. Theoberge	AJCHD (200) square pixel 2000 (remesivement	•	
Vidto Prome Date	1000 haroantal 1000 yee	rea, Litt	
Fibel Aspect Pation	Square Pixels (1.0)	w	
() s)ds:	Upper Field Frec		
Display Format:	35 tps li macede		
aufa			
Channel Permat.	Sitter - Number	of Channels 🛛 👻	
Sample Late:	43003 - 2		
Display Formet:	AstoSarpes		
Video Precienci			
Freedow File Formet.	Home Drig HPEC	··· Configura.	
-tedat:	NPEGI-Frans		
er din:	1497	1 (<u>Revet</u>)	
Height:	nie un Brecier Opelite		
Compacts in Linear Calartie	quires GPU e ocaleration or max rander	quality)	
WE Properties			
Projection Disconstant Contract of Maria	Hone	Lapado Moraccepio	
		() (

(Ctrl+N). Selecteer vervolgens de tab 'Sequence Presets' en kies voor dezelfde instellingen. Als voorbeeld heb ik gekozen voor AVCHD 1080i25 (50i). In de witte vlakken zie je de hele instelling beschreven. Nu kun je onder de volgende tab 'Settings' je eigen instellingen zien en controleren en eventueel wijzigingen aanbrengen.

Alles oké? Dan gaan we naar de volgende tab 'Tracks' hier kun je instellen met hoeveel videosporen je het project wilt starten. Uitbreiden van de video- en audiosporen is altijd mogelijk en binnen het blok Audio kun je de instelling hiervan bepalen. Je kunt hier ook audiosporen toevoegen door op het plusteken te klikken of verwijderen door de geselecteerde te verwijderen door op het minteken te klikken, tevens kunnen we de namen veranderen onder de kolom 'Track Name', b.v. live01, live02 en muz01 enz... Bij de kolom 'Track Type' zien we altijd standaard, dat er een aantal 5.1 sporen zijn. Werk je voornamelijk in stereo zet dan alle tracks op Standaard. Hebben we alles naar wens ingesteld, dan kiezen we onderaan voor 'Save Preset...'

Het pop-up venster verschijnt, waarin je een voor jou herkenbare naam kunt invoeren. Dit gedaan hebbende zal je bij de opstart van een nieuw project altijd deze instelling kunnen selecteren. Het is iets minder dan een half uur werk, maar je hebt er bij de volgende projecten voordeel van.

De AVCHD-instelling voldoet op dit moment voor de meeste consumentencamera's. Kies je echter voor een sequence met andere instellingen, let dan vooral goed op, dat bij 'Video Previews' de 'Preview File Format' staat ingesteld op 'I-Frame Only MPEG'. Dit heeft te maken met de weergave naar je monitor of je moet over een monitor beschikken voor hoge grafische weergave.

ZELF EEN INSTELLING VOOR DE TIJDLIJN MAKEN

Als je veel in eenzelfde bestandsformaat werkt, dan is het handig om dat lekker bij de hand te hebben in je montageprogramma. Hoe doe je dat bij Premiere?

Kies bij het opstarten de sequence, die je het dichtst bij jouw instellingen komt. Of kies, als je al in de montage zit voor *New Sequence*. Als voorbeeld en bij ons waarschijnlijk het meest gebruikt: AVCHD 1080p50. Kies vervolgens het tabblad *Settings*. Alle instellingen hebben een uitklapmenu. Kijk er naar en wijzig waar nodig. In dit geval staat het allemaal naar wens. Ga dan naar het tabblad *Tracks*. Ook hier de standaardinstellingen. We zien 3 videotracks. Kun je gewoon laten staan. Immers je kunt heel gemakkelijk meerdere tracks bijmaken. Bij audio is het anders. Daar zie je 6 tracks staan, waaronder 3x een 5.1 track. De meesten van ons zullen geen 5.1. geluid gebruiken, dus kun je die veranderen in *Standard* en kijk dan meteen even of je wel 6 tracks nodig denkt te hebben. Bekijk ook de andere opties bij het uitklapmenu. Tevreden? Kies *Save Preset* en klik *OK*.

Je eigen instelling staat nu onderin je *Available presets* in de map *Custom*. Nooit meer zoeken naar de juiste instelling voor de tijdlijn.

DIAGONALE STREPEN OP CLIPS IN TIJDLIJN

Vraag: Op de tijdlijn zijn zowel op de balk video als audio schuine strepen verschenen. Wat is dat? Waar komen deze vandaan? Hoe kan ik ze weer weg krijgen?



Antwoord: Verwar deze strepen niet met de diagonale strepen, die je krijgt als je een tijdlijn op slot zet. Die zien anders uit. Wat zijn het dan wel? De strepen worden door sommigen "Danger Stripes" genoemd en geven aan, dat de clips niet meer gelinkt zijn aan het materiaal, dat in het projectvenster staat. Het kan ontstaan, doordat je bijvoorbeeld vanaf een losse schijf werkt en de ene keer de schijf gebruikt heb op je laptop in de huiskamer en daarna weer lekker wil verder gaan op je pc in je hobbykamer.

Premiere

Premiere

Voor de duidelijkheid: er is niets mis met het materiaal op je schijf, dat is nog gewoon bereikbaar. Het is een probleem intern in het programma.

Het is vrij simpel op te lossen. Klik vanaf de bewuste clip op de rechtermuisknop en kies in het keuzemenu *Reveal in project*. In het projectvenster, wordt nu de gebruikte clip geselecteerd. Ga terug naar je clip, klik weer rechts en kies *Replace with clip > from Bin*. De strepen verdwijnen en de clip is weer zichtbaar.

Je zult het wel bij alle clips moeten herhalen.

Het probleem kan zowel voorkomen bij video, audio of gecombineerd, alsook grafisch material. Dus in principe alle soorten materiaal, die je in de tijdlijn gebruikt heb.

FOTO UIT TIJDLIJN GEMAAKT, VERVORMT NA BEWERKING

Vraag: Film op de tijdlijn (CS6) breed 16:9 uitgangspunt. Te zien op de op tijdlijn een schilderij >> hoogte iets meer dan de breedte. Ik maak een foto in b.v bmp. Resultaat: Overduidelijk meer hoogte dan breedte, een verhouding die duidelijk niet overeenkomt met de werkelijkheid (zoals te zien op de tijdlijn en ook op de foto van de museumgids). Waar is er iets fout gegaan? En hoe op te lossen?

Een paar screenshots:



Antwoord: Ik kan niet precies nagaan, wat je gedaan hebt. Duidelijk is in ieder geval, dat bij het wijzigen de breedte en hoogte van de afbeelding niet gekoppeld waren. Hoe je dat doet kom je in de uitleg hieronder tegen. Het is de uitleg over de gemakkelijkste wijze om iets dergelijks te realiseren. Overigens: in veel gevallen is voor een foto van een bekend schilderij een zoektocht op internet of een scan uit een folder wel zo gemakkelijk.

De uitleg

• Beeld met schilderij met achtergrond staat in de tijdlijn. Perspectief is wat schuin.

• Foto maken via Export Frame (CTRL + Shift + E, ook: fototoestel onder Programmonitor)

• In venster dat te voorschijn komt kun je een naam geven en de plek op de pc-schijf. Kies bij format bij voorkeur voor PNG, TARGA of JPEG. Vanwege de mindere kwaliteit geen GIF, DPX of BMP. OK.

• Openen in Photoshop.

Omdat de afbeelding in perspectief staat met de daarmee samenhangende schuine vertekeningen heb je een probleem. Ik neem aan, dat je een afbeelding uitsluitend van het schilderij wilt hebben. Bekend is het gereedschap *Crop Tool* om een deel van een afbeelding uit te



knippen. Daarnaast heeft Photoshop het prachtige gereedschap *Perspective Crop Tool* (perspectief knippen). Zie hiernaast. Zie je een ander icoontje op die plek staan, klik dan even op het driehoekje rechts onderin het icoontje en je krijgt een uitvouwvenster met mogelijkheden. Met een muisklik komt het juiste gereedschap te voorschijn. In de uitleg van 2017 wordt dit gereedschap uitgebreid behandeld.



Nu even kort.

Zorg er altijd voor, dat breedte en hoogte van de afbeelding aan elkaar gekoppeld zijn (Image, Image Size, Constrain Proportions of Afbeelding, Afbeeldingsgrootte, Verhoudingen behouden). Sleep nu een kader om de lijst heen. Verfijn het door met de puntjes te slepen.

Tevreden?



Klik OK en je hebt een prima afbeelding zonder perspectiefvertekening.

PREMIERE ELEMENTS

Er is, zij het een beetje moeizaam, uitleg gegeven over de grafische mogelijkheden van Premiere Elements. Voor de Elementsgebruikers zijn er een serie voorbeeldfilms beschikbaar. Vragen aan Joke, dan worden ze op een usb-stick gezet.

EFFECTEN OOK OP ANDERE CLIPS TOEPASSEN

Premiere (Elements)

Bij een uitleg kwam ter sprake, dat bepaalde effecten opnieuw op andere clips in de tijdlijn toegepast dienden te worden. Dat kan natuurlijk op allerlei manieren, maar in Premiere Elements kan dit heel eenvoudig. De werkwijze is praktisch gelijk aan die in Premiere.

Alle effecten kopiëren en plakken

- 1. Selecteer de clip met de effecten, die u wilt kopiëren in de tijdlijn van de Professionele weergave.
- 2. Kies *Bewerken > Kopiëren*. Hiermee worden alle clipkenmerken gekopieerd.
- 3. Selecteer in de tijdlijn van de Professionele weergave de clips, waarop u de gekopieerde effecten wilt toepassen.
- 4. Kies *Bewerken > Effecten* en aanpassingen plakken. Hiermee worden alle kenmerken van de eerste clip naar de tweede gekopieerd.

Je kunt de opdrachten *Bewerken* > *Kopiëren* en *Bewerken* > *Kenmerken* plakken ook gebruiken door met de rechtermuisknop te klikken of door Ctrl ingedrukt te houden en te klikken

KNIPPEN IN GELUID

Premiere Elements Vraag: Ik wil in Premiere Elements geluid (niet gekoppeld aan beeld) knippen en delen verschuiven. Hoe doe ik dat.

Antwoord: Ga in de tijdlijn op de te knippen plek in de tijdlijn staan. Erboven zie je in de scrublijn een schaartje verschijnen. Hiermee geef je de knip aan en klaar is Kees.

GEEN GELUID

Premiere Elements

Vraag: Als ik mijn clips in het programma heb staan, dan hoor ik geen geluid. Als ik vervolgens exporteer, dan geeft de gemaakte video wel geluid. Ik heb dat al eerder gehad en alle opties van toen weer eens doorgenomen, maar ik kan het niet vinden.

Antwoord: Kijk of op de juiste plaatsen vinkjes staan in de Voorkeuren en kijk ook of voor de juiste Audiohardware gekozen is. Een van de aanwezigen gaat bij de vrager kijken.

Het geluidsprobleem in Elements is het opgelost. E.e.a. blijkt aan de instellingen te liggen binnen Elements.

Ga in Elements naar *Bewerken*, dan *Voorkeuren*. Je krijgt een scherm waarin je kan kiezen voor Audio Hardware. Klik hierop en je zal vermoedelijk een instelling zien, waar de tekst in voorkomt: Not working. Klik hierop en selecteer waar dit niet achterstaat. Naar mijn beleving heeft e.e.a. te maken met Updates van zowel Windows als Elements.

PROBLEMEN MET OPNEMEN - PREMIERE ELEMENTS

Vraag: Ik heb problemen met het opnemen van film in Premiere Elelemts. Er komt te staan: "U kunt niet opnemen zonder minstens één track in te schakelen voor opnemen". Antwoord: Een track is een tijdlijn. Zorg ervoor, dat er een tijdlijn ingeschakeld staat. Zie D op het plaatje hieronder.



TITEL OPSLAAN

div. programma's

Vraag: Even een vraag over de titels in Premiere CS6. Wanneer ik een titel heb gemaakt in een film met alle aanpassingen, dan zou ik die willen bewaren als een soort eigen Template. Het is al een keer langs gekomen, maar ik kan niet meer vinden hoe dat moet. Inmiddels schrijf ik alle instellingen maar op een blaadje. Het lijkt me niet dat dat de bedoeling is. Misschien is dit een keer besproken met een ander montage programma. Ik hoop dat dat ook met CS6 kan.

Antwoord: Premiere: Maak je titel in het titelvenster. Klik op Templates (CTRL J) en vervolgens op het pijltje rechts boven in het venster. In het uitklapmenu kies je Import Current Title as Template. Geef de titel een naam. Je titel komt nu onder Users Templates te staan.

Studio 14: Maak je titel. Geef de titel linksbovenin het venster een naam. Ga naar Bestand > Titel opslaan als. Je kan zien, dat de titel automatisch opgeslagen wordt in

C:\Users\Public\Documents\Pinnacle\Content, of in de map, die je hebt aangegeven bij de instellingen. Je kunt ook zelf ergens een map aanmaken om je titels in te bewaren, of gewoon een andere map kiezen ervoor. Wil je het in je Titelbibliotheek zien, dan open je links de T (= titelvak), kies bovenin Mijn Titels en zoek je via de map ernaast het bestand op. Je titel staat nu in het titelvak. Een vervelend iets is (mijn ervaring), dat je bij ieder nieuw project het bestand weer op moet zoeken. Het bestand blijft niet zichtbaar in de bibliotheek. De titel heeft de extensie .dtl

Studio 17: (werkt net als in Studio 14) Maak je titel. Kies terwijl je nog in het *Titelvenster* bent voor *Bestand* > *Titel opslaan als*. Het venster opent standaard in de map, die aangegeven is bij *Instellingen* > *Opslaglocaties* > *Titels*. Dat kan echter anders zijn, dus let even op, waar de titel opgeslagen wordt, of zoek zelf de bestemming. Geef de titel een naam en sla op. Titels opgeslagen in de standaardmap van de van de *Titelinstellingen* zijn vanaf nu zichtbaar in de bibliotheek. De titel heeft de extensie .axp. Titels, die ergens anders opgeslagen zijn, kun je binnenhalen via *Snelle Import*.

NIEUWE TITEL GEBASEERD OP HUIDIGE TITEL

Je hebt een titel in de tijdlijn staan en je wilt op een andere plek dezelfde titelopmaak gebruiken voor een nieuwe titel. Dat kun je doen door het titelvenster te openen met de eerder gemaakte titel en kiezen voor *New Title based on current title*.

Eenvoudiger: De titel kopiëren met ingedrukte ALT-toets en vervolgens bewerken, zoals hierboven omschreven.

TEKST IN ZWART NAAST BEELD

Vraag: Ik heb een beeld dat kleiner is dan de rest van mijn film. Nu wil ik dat beeld verschuiven en ernaast op een zwarte achtergrond tekst plaatsen. Hoe doe ik dat in Premiere CS6? *Antwoord:* Selecteer het beeld in de tijdlijn. Ga naar het Effect Controlvenster. Met de functie Motion kun je het beeld verschuiven. Er verschijnt nu vanzelf een zwarte achtergrond voor de tekst. De tekst maak je in het titelvenster. Let dan wel op, dat je in het zwart blijft. Nu wil je een deel van het beeld ook verbergen achter zwart om daar de tekst over te zetten. Een van de mogelijkheden is dan de tekst te maken in het titelvenster en in hetzelfde titelvenster het vierkant kiezen en een vierkant trekken over het deel, dat je zwart wil hebben. Bij de instellingen rechts kun je bij *Fill* kiezen voor *Solid* en vervolgens als kleur zwart. Als de tekst achter het zwarte deel verdwijnt, dan kun je via rechtsklikken in het vak kiezen voor *Arrange* > *bring backwards*. Het zwarte beeld staat nu achter de tekst.

Nog een uitleg hierover:

Wat willen we gaan maken. Als eerste uitgaande van Adobe Premiere CS 6. We willen het volgende bereiken:

Stap 1: We willen naast de clip een tekstblok laten zien echter alles in de 16:9 verhouding. Stap 2: (2 mogelijkheden) Via *New Title* wordt de ruimte aan de rechterkant van 45% met een blok tekst in één keer verschijnend in beeld. Of: De ruimte ter rechterzijde wordt gevuld met een tekstblok, waar de tekst al lopend per letter of per regel het geheel vult. Begin eerst met de voorbereidingen.

Tekstverwerker

Zorg eerst, dat je alle tekstblokken uitgewerkt hebt in b.v. kladblok of je tekstverwerker. Deze wordt dan gebruikt om te kopiëren en in de titel te plakken. Houdt ook rekening met de breedte van het tekstveld in de titel.

In Premiere

- 5. Zet de clips of stills op de tijdlijn.
- 6. Begin eerst met de titels te maken, kopieer de tekst welke je gemaakt hebt in de tekstverwerker. Waarom de tekst in de tekstverwerker maken? Je kunt de taalfouten er makkelijker uit filteren. De eerste titel maak je helemaal compleet tot alles naar

Premiere CS6/CC

Premiere



je zin is, grootte, lettertype, positie. Bepaal of je een stilstaande tekst wil of een rollende.

7. Heb je de eerste titel gereed, dan ga je de volgende maken. Dit doe je door de titel te openen en vervolgens op het icoontje *New Title Based on Current Title* te klikken. Je maakt dan een nieuwe titel met gebruik van de bestaande instellingen, maar kan naar believe een en ander wijzigen. Wijzig de tekst ook hier kopiëren en plakken en herhaal dit voor het aantal titels dat je wilt hebben.

8. Bepaal de plek waar je de tekst wilt in brengen, zet daar de scrublijn.

Je gaat nu werken in het Effect Control venster.

Hier zal je ook de scrublijn zien staan. Zie je de lijn niet, controleer dan of de clip geselecteerd is. Zo niet, ga dan naar de tijdlijn en selecteer alsnog.

In het *Effect Control venster* zoek je de volgende instellingen *Position en Scale*. Begin met *Scale*. Klik eerst op het *stopwatch* icoon,



welke voor scale staat. Hierdoor genereer je een keyframe. Verplaats de scrublijn bijvoorbeeld 1 seconde verder en wijzig je het getal 100 in 55. Er wordt automatisch een nieuw keyframe aangemaakt op die plaats. Klik nu op het driehoekje links van de keyframes bij *Scale*. De scrublijn zal naar de eerste keyframe springen. Klik nu op de stopwatch van *Position*. Er verschijnt nu op dezelfde plek als bij *Scale* een keyframe. Klik op het driehoekje rechts van de keyframes bij *Scale* en de cursor staat op de volgende keyframe. Wijzig bij *Position* het getal 960 in 526. Ook hier wordt weer automatsch een keyframe aangemaakt. De clip zal naar links schuiven. Je hebt nu in totaal vier keyframes gemaakt je kunt nu kijken of dit naar je zin is. Eventueel kun je de keyframes selecteren en verplaatsen naar de plek, waar jij ze wilt hebben.

× ;	fx Motion		<u>n</u>		
>	Position	526,0 540,0	∢ ≬ ▶ £		
)	🖄 Scale	55,0	∢ ≬ ▶ £	••	
			•		

Om de clip weer naar 100% te brengen doe je hetzelfde, plaats bepalen, keyframe plaatsen waar hij mee moet beginnen door alleen op de pastille te klikken en vervolgens de keyframe plaatsen van welke het uiteindelijk moet zijn. Alles kun je naar je eigen inzichten aanpassen en verplaatsen.

De titel kunnen we natuurlijk ook animeren, ook hier gaan we keyframes inbrengen op dezelfde manier.

Je wilt vervolgens de tekst uit de titel laten rollen van onder naar boven en dit moet strak aansluiten op het moment, dat de clip op zijn plek staat. De titel kun je als volgt exact uitlijnen: plaats als referentie de scrublijn op de plek, waar het allemaal moet gebeuren. Selecteer in de tijdlijn de titel. Houdt de Alt toets ingedrukt en gebruik de pijltjes toetsen links of recht om het juiste moment voor te krijgen.

Wil je de titel met de stilstaande tekst laten in- en uitfaden gebruik dan de optie *Scale* of *Opacity* en werk ook hier met de keyframes. Denk eraan altijd eerst op de stopwatch te klikken voor het genereren van de eerste keyframe. Als deze al actief is schakel je hem weer uit en dan zijn de betreffende keyframes verwijderd.

Het mooiste werkt alles, als je de titel zelf (animeren) in beweging brengt. Dat kan door te werken met de keyframes. We willen b.v. de titel van onderaf op laten komen en laten stoppen tegen de bovenste rand.

We maken eerst de titel en kijken hoelang in tijd hij moet zijn. Let daarbij vooral op het formaat van het lettertype. Zodra het klaar is en op de tijdlijn staat, kan je deze net zo bewerken als een videoclip, dus selecteer de titel, zodat je hem in het Effect Controls venster ziet. Je kan dan ook werken met de functies *Position* en *Scale*. Om de titel van onder omhoog te laten lopen, plaats je de titel buiten beeld, het getal 540 moet dan zijn bv. 1400, controleer of de keyframe er staat. Verplaats de scrublijn 1 seconde en wijzig 1400 in 540. Wil je nog een tekstregel in voeren, maak dan een nieuwe titel met dezelfde functie *New Title Based on Current Title* zoals hiervoor beschreven en zorg dat deze dan onder de andere tekstregel op juiste afstand komt te staan. Zo kan je doorgaan als je meerdere regels wilt invoeren, elke regel in een nieuwe titel welke in de tijdlijn netjes boven elkaar staan enkel in tijd verschoven om in beeld te komen.

Ook hier telt Oefening baart kunst, wees niet bang om vouten te maken de functie Ctrl Z (een stap terug) is geduldig, en maak notities.

Ik wil nog een tip meegeven, de instellingen van de keyframes kan je wijzigen maar let op dat je op de keyframe staat, als je iets wijzigt. Sta je ernaast en wijzigt iets, dan krijg je een nieuw keyframe en zal er een gekke beweging komen in het verloop.

En natuurlijk kun je voor een eenvoudige animatie als scrollen ook simpelweg voor de functie scroll kiezen in het titelvester.

MOGRO's of wel Motion Graphics

Adobe CC



Motion Graphics zijn grafische elementen, zoals titels maar dit kunnen ook grafische onderwerpen zijn. Meestal bouw je die in Adobe After Effects. Vanaf Adobe CC 2018 en 2019 zijn in Premiere Pro en After Effects de Essentiel Graphics functies toegevoegd. De oude titel generator is wel nog steeds aanwezig en vindbaar onder File > New > Legacy Title. Het grafisch bouwen is hierin echter beperkt.

Rechts zie je de functie Essential Graphics, die wordt opgestart als het werkveld Graphics gekozen wordt.



Een eenvoudige titel creëer je door de Type Tool (T) te selecteren bij de gereedschappen of met de sneltoets T. Hierdoor wordt er een tekstvenster zichtbaar

(kader met rode rand) waar de tekst ingevoerd kan worden. Zodra de tekst is ingevoerd verschijnt er in het *Essential Graphics venster* onder *Edit* de ingevoerde tekst en kunnen alle bewerkingen vanuit dit venster voor <u>die</u> tekst gedaan worden. Let er wel op, dat de tekstregel geselecteerd is. Dit laatste is makkelijk te zien, omdat er dan minder instellingen beschikbaar zijn. Hier komen we later op terug.

We blijven in het venster *Essential Graphics*. Onder het blok met het tekstveld (lagen) zijn twee iconen zichtbaar. Met de meest rechtse, het vierkantje met het ezelsoor, kunnen diverse elementen worden toegevoegd, zoals meerdere tekstregels, diverse vormen en foto's of films. We blijven bij tekst invoeren. Willen we een lange tekst met meerdere regels (is het niet nodig, mag wel), druk dan gewoon op enter drukken en we beginnen aan de volgende regel. Een handige tip: maak eerst je tekst(en) in een tekstverwerker b.v. Microsoft Word eventueel spel of taalfouten worden dan beter zichtbaar. Via kopiëren kun je het dan in de videotekst plaatsen. Er zijn diverse instellingen mogelijk, echter het plaatsen van keyframes is niet mogelijk. Daarvoor maken we gebruik van het *Effect Controls venster*. Alle Transformatie-instellingen kunnen we invoeren, zoals het toepassen van maskers, uitlijnen, vulling en randen (strokes).

Willen we een open tekst, waarin bijvoorbeeld wolken of water wordt weergegeven, dan is dat makkelijk te realiseren. Klik op het bekende vierkantje onder het *Edit blok* en selecteer *From File*... Zoek het betreffende foto- of videobestand op. Dit verschijnt vervolgens in het blok als laag. Het komt wel boven de tekstlaag te liggen. Dus even eronder slepen of de tekstlaag naar boven slepen. Denk hierbij aan de werking van de lagen in de tijdlijn.

Plaats een vinkje bij het laatste blokje. Zorg wel dat je een lekker groot, dik en vet lettertype gebruikt, anders zie je weinig.

Zo kunnen we doorgaan om het grafische element helemaal te bouwen. Hebben we in *Essential Graphics* helemaal geen laag geselecteerd, dan zien we maar een beperkt aantal functies, welke we toe kunnen passen op het hele grafische blok, onder andere het bekende *Roll effect*. Als laatste: heb je een prachtig grafisch blok gemaakt, dan kun je dit natuurlijk bewaren door op de betreffende clip te klikken met de rechtermuisknop en vervolgens voor de optie *Export as Motion Graphics Template*...te kiezen. Geef het een naam en je kunt het altijd terugvinden onder de *Browse* knop.

Ook is er de mogelijkheid om in Adobe After Effects grafische elementen te bouwen en deze dan als template (voorbeeld) te bewaren. Immers wat je aan het doen bent is niet anders dan een stukje uit After Effects.

MULTICAM MONTAGE

We hebben een muzieksessie opgenomen met 5 camera's en 1 los audiobestand als master. We willen met de Multi-Cam functie een muziekclip maken. De Multi-Cam functie is niet alleen voor muziekclips, maar kan gebruikt worden voor elke parallel opgenomen scène zeker als er duidelijke referentiepunten zijn en dan wordt het werken met meerdere camera's een leuke optie. Adobe Premiere heeft net als alle andere montagepakketten deze functie al jaren aan boord maar ten opzichte van bijvoorbeeld de laatste CS-versie is er nogal wat veranderd en dat proberen we hier uit te leggen. Een ding is zeker. Ik vind het wat makkelijker, maar oefenen is een must en lees de uitleg eerst helemaal. De belangrijkste handelingen voor het creëren van multicam vindt nu plaats in het projectvenster.

Tip: als je hieraan gaat beginnen loop eerst door de stappen heen, zodat je weet waar wat zit. Heb je behoefte aan de oefenclips stuur mij een mailtje en je krijgt ze toegezonden.

- We hebben een project aangemaakt en de bestanden in de projectmap geïmporteerd.
- In het projectvenster selecteren we de clip van de mastercamera en houden vervolgens Ctrl ingedrukt en klikken op de volgende clip tot we alle clips hebben geselecteerd. De volgorde van selectie is ook de clipvolgorde (dit is geen moeten maar het mag). Als we de clips selecteren met de shift toets zullen we op een gegeven moment een foutmelding krijgen.
- Vervolgens klikken we met de rechtermuisknop op de selectie en selecteren 'Create Multi-Camera Source Sequence'.
- ► In het pop-up of dialoogvenster geven we deze sessie eerst een naam en veranderen alleen dat wat nodig is.
- Onder 'Synchronize Point' zorgen we voor deze sessie dat Audio is geactiveerd, dit omdat we het losse audiobestand als referentie willen gebruiken Premiere zoekt dan namelijk via de geluidsporen naar de referenties om te synchroniseren. In het blok 'Synchronize Point'zien we dat we ook kunnen kiezen zoals In en Outpoints, 'Timecode' van het beeld en ook die van de audiotrack dit wordt hoofdzakelijk toegepast voor de camera's in het duurdere segment welke we hier niet bespreken.

Premiere CC

- Indien we het willen kunnen we alle clips in een aparte map of bin laten zetten, dit vinkje aan of uit, als alles naar tevredenheid is geactiveerd en/of ingevuld klikken we op OK.
- ► In het project zien we dat een Multi-Cam sequence is aangemaakt (icoontje met meerdere horizontale lijntjes) deze gebruiken we maar voor een ding en dat is voor het maken van de uiteindelijke sequence, dit selecteren we en klikken ook hier weer met rechts en selecteren 'New Sequence from Clip'.

Vanaf hier is de werking gelijk aan oudere versies van Premiere. Echter: je bent nu niet meer gebonden aan 4 camera's, maar kan monteren met zoveel camera's tegelijk als je wilt.

- ► In de tijdlijn zal de multicam sequence gemaakt worden en wordt gelijk zichtbaar echter we zien alleen de beelden van de referentie camera.
- In de 'Program monitor' gebruiken we de optie 'Toggle Multi-Cam View'. We zien nu wel alle opnames per camera en het beeld voor het eindresultaat in een groter formaat. Als een en ander niet duidelijk te zien is, beweeg even met de scrublijn over het videospoor in de tijdlijn.
- We kunnen nu de sequentie afspelen en met de muis of de nummers op het toetsenbord de diverse camera's selecteren, in de tijdlijn zien we niks gebeuren buiten dat de scrublijn beweegt.
- ► Het werken met de toetsenbord optie is wat complexer en je zal wat voorwerk moeten doen, b.v. uitzoeken wanneer je welke camera actief wil zien.
- Dit gedaan hebbende sluiten we de sessie af door op de spatiebalk te drukken.
- ► In de tijdlijn zien we nu in het videospoor de nodige knippen of snijpunten staan van de camerawisselingen.
- Vervolgens kunnen we met het gereedschap 'Rolling Edit' de geknipte clips iets aanpassen, ook kunnen we een andere camera selecteren, als we dat willen door de betreffende clip op de tijdlijn te selecteren en in de Program monitor de camera selecteren. welke we dan willen gebruiken.
- Tot slot vergeten we niet om het project op te slaan en, als we in de Program-monitor de Multi-Cam optie de-activeren door er op te klikken. kunnen we het eindresultaat in gewoon formaat bewonderen.

CURSOR (NIET) TERUG NAAR BEGIN NA RENDEREN Premiere

Vraag: Als ik de tijdlijn laat renderen, dan gaat daarna de cursor automatisch terug naar het beginpunt en begint af te spelen. Ik weet, dat ik ergens een vinkje kan plaatsen om dit te voor-komen, maar waar?

Antwoord: Ga naar *Edit* > *Preferences.* Kies bij CS6 het tabblad *General* en bij CC *Timeline.* Haal het vinkje weg bij *Play work area after rendering previews.*

VRAAGTEKENS INPLAATS VAN FILMBEELDEN div. programma's *Vraag:* Plotseling staan er in mijn Premiereproject geen beelden meer op mijn tijdlijn. Al mijn filmbeelden zijn blijkbaar zoek. Ook vanuit het projectvenster kan ik de shots niet meer openen.

Antwoord: Wees niet bang. Met je project is niets bijzonders aan de hand en je hoeft echt niet opnieuw te beginnen. Het ontstaat als het project de bestanden niet meer kan vinden. Het kan zijn, dat je bestanden op de computer verplaatst heb.

Premiere: Het kan ook zijn, dat je de bestanden in het projectvenster *Offline* hebt gemaakt. Als de bestanden op een andere plek staan, dan kom je het meteen tegen, als je het project wil openen. Het openen stopt dan even en helemaal links bovenin het venster wordt gevraagd naar het bestand. Zoek dan het bestand op en klik op *Select*. Zijn er meerdere bestanden niet te vinden, die in dezelfde map staan, dan herkent Premiere die ook meteen en wordt er verder niets gevraagd. Staan andere bestanden ergens anders, dan zul je de handeling moeten herhalen. Staan de bestanden bewust offline in het *Projectvenster*, dan wordt er bij openen van het project niet naar gevraagd. Aan de icoontjes is te zien, dat de bestanden offline staan. Je zult de bestanden vanuit het *Projectvenster* moeten linken. Op bestand gaan staan, rechts klikken en *link Media* kiezen. Opzoeken in de verkenner, het juiste bestand kiezen en vervolgens op *Select* klikken. Herhalen tot alle benodigde bestanden weer *online* zijn.

Studio: Zoek de map op, waar de bestanden in staan. Je kunt dat doen vanuit het bibliotheekvenster. Klik rechts in zo'n bestand en kies *Media opnieuw koppelen*. Zoek het bestand op en kies *Openen*. Staan meer van die vraagtekenbestanden in dezelfde map, dan heb je grote kans, dat die meteen gekoppeld worden.

Duidelijk is wel, dat een goede organisatie in de computer zorgt, dat alles soepel verloopt. Organiseer de boel en maak mappen aan.

Dit probleem kan ongeveer gelijk ook in andere programma's voor komen met een gelijkwaardige oplossing.

SUBCLIPS

Premiere

In sommige gevallen is het handig om je opnamemateriaal voor de eigenlijke montage in stukjes op te breken en die in je bibliotheek (lees projectvenster) te bewaren. Ik denk daarbij aan een interview, waar je slechts gedeelten uit gebruiken zal. Of oude VHS-opnamen, die je in "bulk" op de computer hebt gezet, of een film, waaruit je slechts fragmenten zal gaan gebrui-

ken. Hiervoor kun je gebruik maken van zogenoemde subclips.

Het in stukken geknipte materiaal wordt dan binnen het project als aparte clips opgeslagen. Let wel op! De subclips staan in het projectvenster van je project, maar worden niet als aparte clips op de harde schijf opgeslagen. Dan zul je ze een voor een moeten exporteren.

Alle langere clips blijven gewoon bestaan.

🛅 Untitled.prproj		
,O ▼	In: All	
Name 🔺	Label	Frame Rate
IMG_0151.mov		12.00 fps
IMG_0154.mov		12.00 fps
MVI_7046.MOV		59.94 fps
WVI_7046.MOV.Subclip0		59.94 fps
WVI_7046.MOV.Subclip0		59.94 fps

De eerste handelingen zijn gelijk aan het gereedmaken van een clipdeel in de Bronmonitor voor de tijdlijn. Dubbelklik op de clip, die je op gaat delen. Het verschijnt in het *Bronvenster*. Geef met de *accolades* () onderin het venster het begin en het uitpunt van de toekomstige subclip aan. Kies nu *Menu* > *Make Subclip* (ook via rechtsklikken in de Bronmonitor). In het venster dat verschijnt kun je eventueel de naam van de clip zelf kiezen. De clip wordt weggezet in het projectvenster. Deze handelingen kun je ook doen vanuit de tijdlijn. Voor de overzichtelijkheid is het natuurlijk ook handig om in het *Projectvenster* verschillende

voor de overzichtelijkheid is het natuurlijk ook handig om in het *Projectvenster* verschillend mappen te maken, waarin het materiaal gesorteerd weggezet wordt.

AUTO SAVE - AUTOMATISCHE (RESERVE)BESTANDEN div. programma's Premiere slaat regelmatig reservebestanden op. Dat is wat anders, dan het automatisch om de zoveel minuten automatisch opslaan.

Bij automatisch opslaan wordt bij Studio en sommige andere programma's het project, waar je in werkt automatisch opgeslagen. Bij dit programma worden **geen** reservebestanden gemaakt. Bij Premiere (Elements) en een aantal andere programma's wordt een **reservebestand** (back up) opgeslagen. Het project, waar je mee bezig bent, wordt alleen opgeslagen als je zelf voor *save/opslaan* kiest. Alle handelingen tot op het moment van opslaan worden in dat reser-

vebestand, dus een ander project, bewaard. Het is per programma afhankelijk, waar de reservebestanden opgeslagen worden. Meestal staan er dan meerdere bestanden onder elkaar. Stel je hebt ingesteld, dat er steeds vijf reservebestanden bewaard dienen te worden. Let dan wel op! Nummer 5 is niet per definitie het laatste bestand. Na nummer 5 wordt nummer 1 weer opgeslagen. Door naar de datum/tijd te kijken, kun je zien, wat het laatst opgeslagen bestand is. Dit bestand geeft het minste verlies, ofwel de handelingen tot de laatste opslag zijn hierin opgenomen. Kies voor bv. opslaan om de 10 minuten. Je bent dan bij een crash o.i.d. nooit meer dan 10 minuten werk kwijt. Ben je erg onzeker, of doe je ingewikkelde handelingen, die je zeker wilt stellen, dan kun je voor 5 minuten kiezen.

Automatisch opslaan met Premiere (Elements)

Kies *Edit* > *Preferences* > *Auto Save (Bewerken* > *Voorkeuren* > *Automatisch opslaan)*. Selecteer *Automatically Save Projects (Projecten automatisch opslaan)*. Geef aan om de hoeveel minuten Premiere (Elements) het project dient op te slaan. Geef aan hoeveel reserveprojecten je wilt opslaan. Geef je 5 aan, dan staan er 5 versies van een reserveproject

Een reserveproject openen met Premiere (Elements)

Start Premiere (Elements). Klik in het Welkomstscherm *Video Editor* aan en klik op *Existing Project (Bestaand Project)*. Is het programma geopend, kies dan uit de menubalk *File > Open Project (Bestand > Project openen)*. Open de projectmap en vervolgens de map *Auto-Save*. Als het programma crasht, dan komt er bij opnieuw openen van het project automatisch een melding met de vraag of je de laatst opgeslagen versie wilt openen.

Automatisch opslaan bij Studio

Kies *Setup > Projectinstellingen*. Vink *Bewerkingsomgeving > Projecten automatisch opslaan en laden* aan. Studio slaat het project, waarin je werkt nu automatisch op. Er worden **geen** reserveprojecten aangemaakt. Wil je voor de zekerheid een reserveproject aanmaken, dan moet je dat zelf doen via *Save as (Opslaan als)*.

EXPORTEREN

Probleem: film speelt niet goed af door te hoge bitrate. Hoe voorkom je dat?

Antwoord: In de bijlage vind je een schermafbeelding van mijn MP4-instellingen.

Als je export hetzelfde moet zijn als op de shots tijdlijn, dan kun je *Match Sequence Settings* aanklikken. Je krijgt dan een mpg2 bestand. Dan kun je zelf geen veranderingen aanbrengen in de bitrate e.d. Al die instellingen worden dan grijs.

De MP4-instelling heb ik zelf gemaakt. Hoe doe je dat?

Natuurlijk exporteren kiezen. Dan H264. Vervolgens pas je de instellingen onder de tap video aan. Verander ze zoals je op het plaatje ziet.

Tevreden? Dan kun je die instellingen opslaan onder een eigen gekozen naam. Je doet dat via het 1e icoontje naast Preset (Save preset).

Wil je een volgende keer weer die instelling gebrui-



Premiere

ken, dan hoef je alleen maar H264 te kiezen en vervolgens bij preset jouw preset.

Aanvulling met aanbevolen instellingen:

Via het topmenu selecteren we *File > Export*. In de rechterkolom zien we vervolgens alle instellingen. Zorg ervoor, dat het vinkje verwijderd is bij *Match Sequence Settings*. Bij *Format* kies je een voor jou geschikt format, MPEG4 of H264 (mp4). Beide genoemde formats zijn aanbevolen voor projectie op de club.

Bij het blok met de 6 segmenten winden we onder de tab Video de bitratesettings. Aanbevolen voor projectie zijn:

- Bitrate Encoding: VBR, 1 pass
- Target Bitrate (Mbps): 8 of 10
- Maximum Batrate (Mbps): 16 (maximaal).

FILMS GEBRUIKEN MET VERSCHILLENDE FRAME RATE

Algemeen

Soms maak je in je film naast de je camerabeelden gebruik van beelden van een telefoon of van YouTube. deze beelden kunnen opgenomen zijn met 30fps, terwijl je camerabeelden met 25fps opgenomen zijn. Bij de montage kan dat botsen met elkaar en dat wordt dan storend zichtbaar in de uiteindelijke film. Verstandig is het dan om voorafgaand aan je montage de filmbeelden met 30fps eerst te converteren naar een bestand met 25fps. Er zijn diverse encoders in omloop, die een goed resultaat geven. Premieregebruikers hebben hiervoor de Adobe Media-encoder, die zijn taak uitstekend verstaat.

In Premiere

In een project staan een aantal clips, die vermoedelijk van YouTube afkomstig zijn. Soms zijn dit soort dingen nodig om het verhaal compleet te maken. Niets mis mee dus. Maar Vaak hebben deze films een andere *Frame Rate* (beelden per seconde) dan de instellingn van jouw film. Je kunt dit in het projectvenster zien, waar al je clips staan. Zorg er dan wel voor, dat je projectvenster ingesteld staat op bestanden/tekst en niet op beeld.

Om je montage lekker te laten lopen is het verstandig om die beelden vooraf gelijk te maken aan de beoogde framerate. In ons geval is dat PAL met 25 of 50 beelden per seconde. Dit kun je makkelijk generen met de *Media Encoder*, die bij het videopakket van Adobe zit. Werkt lekker als je meerdere films tegelijk wilt verwerken.

Je kunt de Media Encoder ook vanuit Premiere bereiken. Laad de clip dan in een Premiere project. Je clip is nu te zien in het Projectvenster. Klik hier met de rechtermuisknop op. Onder in het pop-up venster zie je *Export Media*. Klik hier op en je krijgt het venster te zien met de *Export Settings*. Kies hier jouw instelling voor het te exporteren filmpjes. Onderaan zie je vier tabs, waarvan *Queue* de belangrijkste is, hierop klikken zal het programma Media Encoder even later openen. Wel even geduld.

Vergeet niet om de geconverteerde clip weer in het project te laden.

HULPLIJNEN IN CC

In het programvenster van Premiere CC2019 zit een nieuw speeltje, dat al jaar en dag ook

door Photoshop gebruikt wordt. Het zijn de liniaal en de hulplijnen, ofwel rulers en guides. Op diverse plaatsen in je scherm kun je imaginaire lijnen plaatsen, om een beeld of tekst netjes geplaatst te krijgen. Geen gedoe meer met uitzoeken, waar iets moet komen te staan. De lijnen geven het steeds aan. Je gebruikte lijnenspel kan opgeslagen worden en uiteraard zijn de lijnen in je uiteindelijke beeld niet zichtbaar.

De werkwijze:

1. Je zorgt dat de liniaal en de hulplijnen getoond worden via *View* > *Show Rulers*



Premiere CC2019

en Show Guides. Je kunt ook via het plusteken rechts onderin de 2 knoppen in het rijtje onderaan toevoegen. Voor video zorg je er natuurlijk voor, dat je liniaal op pixels ingesteld is. Immers het meest gebruikelijke videobeeld is opgebouwd uit 1920x1080 pixels.

2. Nieuwe hulplijnen kun je aanmaken via *View > Add Guide*. Simpeler is *Rechtsklikken* en vervolgens te kiezen voor *Add Guide*. In het venster kun je aangeven waar de hulplijnen komen te staan. Je kunt een kleur aangeven en of ze verticaal of horizontaal geplaatst worden. Je kunt ook simpelweg vanuit de liniaal een hulplijn "trekken",

- 3. Vervolgens kun je je elementen positioneren. Het kan een videoclip zijn of een grafisch element. Om perfect te positioneren kun je de hulplijnen verankeren via *View* > *Snap*. Toch niet tevreden? Weer "losmaken" en je kunt de lijn eenvoudigweg verschuiven.
- 4. Wil je de door jou gemaakte hulplijnen bewaren voor later gebruik, dan kun je het opslaan. Ga dan naar *View > Guide Templates > Save Guides as template*. Om templates (voorbeelden) te hernoemen, importeren of exporteren ga je naar *View > guide Templates > Manage Guides*.

BROADCAST COLORS

Alle programma's

Bij kleurencorrectie kom je in veel programma's de term, het effect of de filter Broadcast Colors tegen. Je opgenomen kleuren konden veel uitgebreider zijn, dan een tv, een monitor of internet aankon. Dus kon je het omzetten naar de zogenaamde veilige kleuren, zodat alles binnen het gangbare kleurengebruik viel.

In de nieuwere versies van Premiere blijkt die functie verdwenen te zijn. Een telefoontje met Adobe heeft aangegeven, dat dit bewust uit de montagepakketten gehaald is. Onze huidige monitoren, tv's enz. zijn van een dusdanige kwaliteit, dat een dergelijk filter totaal overbodig is geworden.

GELUID

MUZIEK DOWNLOADEN

Vraag: Ik heb in het verleden een icoontje op mijn bureaublad gehad voor het configureren van muziek en dat ging redelijk, maar het icoon ben ik kwijt geraakt, volgens mij door steeds nieuwe update Maar dit schijn toch steeds lastiger te zijn of te worden ook volgens mijn doch-

ter, die het ook moeilijker gaat vinden. Als ik een site aan click, dan wordt ik naar een volgende site geloodst, wat haast altijd ook nog Engels is. Of moet ik gaan betalen om muziek te downloaden. Volgens de meeste is dit gesneden koek maar dan waarschijnlijk niet voor mij.

Antwoord: Er is voldoende rechtenvrije muziek te downloaden, die betaald dient te worden. Wil je gratis muziek downloaden, dan is het even zoeken. Een paar sites zijn bijvoorbeeld: Find-Sounds.com en Intervox. Kijk eens op websites van diverse videoclubs. Zij hebben vaak links

	F	indSo	ounds	
	Search	the we	b for Sounds	
Searc	h for			Search
0	ptions:	tereo only	High fidelity only	
	Welco	me to Fin	dSounds.com	
Search the web for sour of a sound into the sear	Welco nds and sound ef ch box above OR	me to Fin fects for free t click on a c	dSounds.com using FindSounds! T ategory of sound effect	o get started, type the nam ts below.
earch the web for sour f a sound into the sear <u>Alert/Ringtone</u>	Welco nds and sound ef ch box above OR <u>Ambience</u>	me to Fin fects for free click on a c	dSounds.com using FindSounds! T ategory of sound effect Animal sounds	o get started, type the nam ts below. <u>Bird sounds</u>
earch the web for sour f a sound into the sear <u>Alert/Ringtone</u> <u>Game sounds</u>	Welco nds and sound ef ch box above OR <u>Ambience</u> Holiday related so	me to Fin fects for free t click on a c	dSounds.com using FindSounds! T ategory of sound effect Animal sounds Household products	o get started, type the nam ts below. <u>Bird sounds</u> Instruments/samples
earch the web for sour f a sound into the sear <u>Alert/Ringtone</u> <u>Game sounds</u> <u>Machinery sounds</u>	Welco nds and sound ef ch box above OR <u>Ambience</u> Holiday related so Sounds of nature	me to Fin fects for free c click on a c runds	dSounds.com using FindSounds! T ategory of sound effect Animal sounds Household products Noisemakers	o get started, type the nam ts below. <u>Bird sounds</u> Instruments/samples Office related sounds
Search the web for sour f a sound into the sear Alert/Ringtone <u>Game sounds</u> <u>Machinery sounds</u> <u>Sounds by people</u>	Welco nds and sound ef ch box above OR <u>Ambience</u> Holiday related so <u>Sounds of nature</u> <u>Sports sounds</u>	me to Fin fects for free click on a c runds	dSounds.com using FindSounds I ategory of sound effect Animal sounds Household products Noisemakers TV/Movie effects	o get started, type the nam ts below. <u>Bird sounds</u> <u>Instruments/samples</u> <u>Office related sounds</u> <u>Vehicle sounds</u>
Search the web for sour of a sound into the sear <u>Alert/Ringtone</u> <u>Game sounds</u> <u>Sounds by people</u> <u>Weapon sounds</u>	Welco hds and sound ef ch box above OR <u>Ambience</u> <u>Holiday related sc Sounds of nature <u>Sports sounds</u> <u>Misc. sounds</u></u>	Fine to Fin fects for free click on a c nunds	dSounds.com using FindSounds I ategory of sound effect Animal sounds Household products Noisemakers TV/Movie effects	o get started, type the nam ts below. <u>Bird sounds</u> Instruments/samples Office related sounds Vehicle sounds

staan naar dergelijke sites. Je kunt ook muziek downloaden van YouTube. er zijn diverse programma's, waarmee je dat kunt doen. Een goede mogelijkheid is bijvoorbeeld YopuTube converter - downloader. Ook met Gemistdownloader is goed te werken. Hiermee kun je zelfs tvprogramma's downloaden. Ook met de bekende VLC-mediaplayer is het mogelijk.

AUDIOMIXER

Vraag: Hoe hoog moet het geluid van de tijdlijn staan en wat is de *Master* in de audiomixer.

Antwoord: Allereerst staat de belofte om dit alles nog eens goed voor te bereiden en een volgende keer op een rijtje te zetten.

Het voorproefje, dat we nu al gaven:

Als je het venster *Audiomixer* opent, dan zie je diverse sporen staan naast elkaar. Speel je de tijdlijn af en heb je op meerdere sporen geluid staan, dan kun je in de audiomixer per tijdlijn het geluid zien. In de *Master* (helemaal rechts) zie je de mix van alle tijdlijnen. Je kunt per tijdlijn het geluid aanpassen via de schuifjes, maar je kunt ook het totaal aanpassen in de *Master*.

Dan de getallen naast de diverse audiolijnen. Links staan de decibels (db) en rechts staan de getallen voor loudness. Je ziet, dat loudness (luidheid) het getal 0 als hoogste waarde heeft en dat komt niet overeen met de

0 bij de decibels. Ga je dus het geluid zachter maken to bv. -6 db, dan staat dat niet gelijk aan -6 bij de loudness.

Geadviseerd wordt om de getallen van de loudness aan te houden.

Wat is loudness? Wikipedia geeft aan: Luidheid of loudness is een grootheid die op een objectieve manier het subjectief beleefde geluidsniveau weergeeft. Het wordt bepaald voor een persoon met een gemiddeld gehoor.

Premiere

ET	rect Controis	Audio Mixer: Mid	rostudio 1 • ×	Source: (no ci	ips)	
	Master 🔻	Master 🔻	Master 🔻	Master 🔻		
	L R	L	L R	L		
	0.0	0.0	0.0	0.0		
	dB0		dB	dB	dB	
	53	53	53	53		
	46	46	46	46	-16	
	39	39	39	39	-29	
	2	2	2	2	-3	
	-15	15	-15	-15	-4	
		1	1		-5	
	-221	-2	-221	-221	-6	
	-3	-3	-3	-3	-8	
	-27	27		-27	27	
	-5	-5	-5	-5	-10	
	-7	-7	-7	-7	-12	
	-9	-9	-9	-9		
			- 30		-15	
	-12	-12	-12	-12	-18	
	-15	-15	-15	-15	-21	
	-18	-18	-1845	-18	-24	
	-21 48	-21	-2148	-2148	-27	
	-2751	-27	-2751	-2751	-3351	
	-3354	-3354	-3354	-3354	-3954	
	dB	dB	dB	dB	dB	
	0.0	-20.0	0.0	0.0	0.0	
	Audio 1	Audio 2	Audio 3	Audio 4	Master	

AUDIO DUCKING

Je hebt livegeluid, muziek en een voice-over in je film. Dan is het altijd een heel karwei om een mooi evenwicht tussen het geluid te krijgen. Premiere CC (wel of niet in samenwerking met Auditon) kent *Audio Ducking*. Hiermee kun je de boel automatiseren. Jan S. heeft dit laten zien, zoals de handeling tot nu toe in Audition gedaan werd. In Premiere CC 2019 vind je Essential Sound ook direct in Premiere. Lees ook het artikel van Jan in de Explicateur van mei 2018-blz. 17.

Het stuk, dat gebruikt is bij de uitleg vind je hieronder:

We hebben een Multitrackproject geladen of via *Dynamic Link* een sequence vanuit Premiere Pro. Hierin hebben we naast het livegeluid (Ambience) ook een aantal sporen met dialoog en

muziek. Ik begin meestal met minimaal twee sporen van elk audio type (Dialoog, Muziek, Ambience en Sound effecten). We blijven bij de eerste twee, dialoog en muziek, en zorgen dat Loudness op 0dB staat voor beide. Vervolgens selecteren we in de dialoog sporen de tekstblokken, het Essential Sound panel wordt hierdoor geactiveerd, en klik vervolgens op Dialogue.

De volgende stap zal zijn, dat je de muziek selecteert en geef in het Essential Sound panel aan dat dit Music type is. Nu komt het mooie, je ziet in het panel Loudness, Duration en Ducking. Ook zie je, dat de vierkantjes achter de laatste twee leeg zijn (geen vinkje). Klik in het vierkantje achter Ducking en de tool wordt actief. Als je nu kijkt in het Multitrack panel naar het spoor, waar de muziek in staat, dan zal je zien dat de muziek ten opzichte van de dialoogtekst is bij gesteld met een fade in en out. Omdat je al de dialogen hebt geselecteerd zal het icoontje

achter Duck against geactiveerd zijn (blauw).

Vervolgens zien we vier instellingen, die we naar eigen inzicht kunnen aanpassen: Sensitivity, Reduce by en Fades en het vinkje onderin het panel bij Monitor clip changes bewaren tot het eind. Sensitivity zegt het al, de fijn-

gevoeligheid ten opzichte van dialoog zet je deze op laag, dan zal bij elke adempauze het niveau weer wijzigen. Met muziek Reduce by geven we aan hoeveel het muziek loudness (db) omlaag moet ook ten opzichte van de dialoog en bij Fades kunnen de fade in en out aangepast worden.

Als laatste Monitor clip changes. Wat hiervoor gebeurt is natuurlijk allemaal prachtig, maar voldoet het aan je persoonlijke wensen? Dat telt ook mee. Nu stel, dat je toch een of ander zeker met betrekking tot de automatisch verkregen stippellijn wilt wijzigen. Klik op het vinkje en de stippellijn zal een lijn met keyframes worden nu kunnen we keyframes verwijderen of toevoegen.

🏴 Dialogue	
为 Music	
🗰 sfx	
🍎 Ambience	



PHOTOSHOP

AFBEELDING UITSNIJDEN VOOR GREEN SCREEN

Selectie met vierkant

Open Photoshop.

Linksboven staat *BESTAND* > *OPENEN* en zoek het plaatje. In het gereedschapsvenster staat links bovenin een vierkantje, RECHTHOEKIG SELECTIEKADER. Aanklikken en ingedrukt houden en een keuze maken. Rechthoek is het meest gebruikt. Ga nu naar STIJL in de regel boven het venster. Daar zijn drie mogelijkheden:



- 1. NORMAAL. Hiermee kan je de maat van de rechthoek zelf bepalen
- 2. VASTE VERHOUDINGEN. Als je de vaste verhoudingen op Breedte 16 en hoogte 9 dan zit je automatisch op de HD-uitsnijding. Dit wordt het meest gebruikt. Wil je een verticale uitsnijding maken, dan zet je de breedte op 9 en de hoogte op 16.
- 3. VASTE GROOTTE. Gebruik ik nooit, maar hier kan je een vaste afmeting invullen bij Stijl.

Als je een fout heb gemaakt bij het selecteren, ga dan naar SELECTE-REN (boven in het scherm). Klik hierop en klik dan op DESELECTE-REN en je kunt opnieuw beginnen.

Als je de rechthoek hebt geselecteerd, trek dan met de muis een rechthoek in het venster. Het rechthoek-

kader kan je nog met de muis verplaatsten. Ga naar *BEWERKEN* > *KNIPPEN of KOPIEREN*. Er ontstaat nu bij knippen een wit vlak in de foto en bij kopiëren blijft de foto intact. Het oude scherm kan je nu verwijderen. Hier doe je verder niets mee maar klik op Nee in het venster wat verschijnt.

Ga naar bestand Nieuw (Linksboven) en er verschijnt weer een scherm. Ga naar BEWERKEN > *PLAKKEN* en de uitsnede staat nu in het scherm. Opslaan bij *FORMAAT* in het schermpje als *JPEG* in je afbeeldingenmapje voor montageprogramma. Wel even een naam er aan geven. Ga naar AFBEELDING > AANPASSEN en je kunt belichting / kleur aanpassen.

Selectie met Magnetische Lasso

Open Photoshop.

In de gereedschapstrook, links in het venster, staan bijna onderaan twee kleurvak-





groen. Ga naar BESTAND / OPENEN en PLAATJE zoeken. De afbeelding staat nu in het scherm. We gaan nu de uitsnede maken van de foto.

ken. Klik op het bovenste vakje en selecteer de kleur groen voor GREEN-

SCREEN met de muis in het kleurenscherm. OK. Het voorste vakje is u nu

Ga in de gereedschapstrook naar MAGNETISCHE LASSO SELECTIE en klik op MAGNETISCHE lasso (Tweede vakje linksboven in de gereedschapstrook). Er ver-



schijnt nu een soort driehoekje als je naar het scherm gaat. Klik met linkermuisknop op een beginpunt met een muisklik, houd de muis ingedrukt en trek een lijn langs de afbeelding. De lasso volgt de lijnen vanzelf (magnetisch). Bij moeilijke bochten en/of weinig kleurverschil een punt neerzetten met de muisknop. De muis even loslaten en weer klikken en de lijn verder trekken tot dat je helemaal rond bent. Je kunt net zoveel punten neerzetten als je wilt. Als je weer bij het begin bent aangekomen is de selectie rond en gaat de lijn knipperen. Mocht je fout hebben gemaakt, ga dan naar *SELECTEREN/DESELECTEREN* en je kunt het opnieuw proberen.

Ga nu naar *BEWERKEN* > *KNIPPEN of KOPIËREN*. Bij knippen is de afbeelding uit het scherm. Bij kopiëren blijft het scherm intact. Wij kiezen even voor Kopiëren. Het oude scherm kan je nu verwijderen. Niet opslaan.

Ga naar *BESTAND* > *NIEUW* > *OK*. Er staat nu een leeg scherm in het beeld, dat automatisch is aangepast naar de maat van de uitsnijding. Ga naar *BEWERKEN* > *VULLEN* en kies in het uitrolscherm *VOORGRONDKLEUR*. Het venster wordt nu



groen. Ga naar BEWERKEN > PLAKKEN en de afbeelding staat nu in het groene scherm. Met het penseeltje (4^e rij van boven en het rechtse vakje) kan je oneffenheden nog bijwerken. In de bovenbalk kan je de grootte van het penseel aanpassen.

De afbeelding gaan we nu verkleinen om er later makkelijker mee te kunnen werken in de montage.

Ga naar *BEWERKEN* > *VRIJE TRANSFORMATIE*. Het hele afbeeldingsvenster is nu geselecteerd. Ga met de muis naar de linker bovenhoek en klik in de hoek en houd de muis ingedrukt. Verklein de afbeelding maar het moet nog wel redelijk te zien zijn. Zorg wel dat de verhouding ongeveer goed blijft. Klik op de afbeelding en zet de afbeelding in het midden van het scherm. Dubbelklik op de afbeelding en de selectieranden verdwijnen.

Ga nu naar LAAG > Een LAAG maken onder in het scherm. *Bestand / Opslaan als*... / keuze zelf bepalen. Ik zet de afbeelding altijd eerst op het bureaublad, zodat ik het later in de goed map kan zetten.

Tip: door tijdens de transformatie de Shifttoets ingedrukt te houden blijft de verhouding gelijk. Bovenin het venster staan twee hokjes voor hoogte en breedte. Door hier de getallen te wijzigen kun je het formaat ook veranderen.

Selectie met toverstaf

Open Photoshop.

In de gereedschapstrook, links in het venster, staan bijna onderaan twee kleurvakken. Klik op het bovenste vakje en selecteer de kleur groen voor *GREENSCREEN* met de muis in het kleurenscherm. OK. Het bovenste vakje is u nu groen.

Ga naar BESTAND > OPENEN en zoek een PLAATJE op. De afbeelding staat nu in het scherm. We gaan nu een precieze uitsnede maken in de afbeelding. Ga in het gereedschap venster naar de TOVERSTAF. Van boven tweede rij en dan





teerd.

het rechtse vakje in het gereedschapvenster. Deze kan je het beste gebruiken als de achtergrond een egale kleur heeft. Klik op de Toverstaf en klik daarna in de egale achtergrond kleur. Meerdere kleuren kan ook, maar dan moet je met de To-

verstaf kleur voor kleur selecteren en verwijderen.

Je ziet dat er met stippellijnen er een selectie heeft plaats gevonden. Alles is nu gese-

lecteerd, maar we hebben alleen het vliegtuig nodig. Ga nu naar *SELECTEREN* (bovenste regel) en daarna *SE*-

LECTIE OMKEREN. Nu is alleen het vliegtuig geselec-

Mocht je een fout hebben gemaakt, ga dan naar SELECTE-



REN/DESELECTEREN en je kunt het opnieuw proberen. Ga naar *BEWERKEN* > *KNIPPEN* en het vliegtuig is er uitgeknipt.

Het venster kan je nu verwijderen door op het kruisje rechtsboven te klikken. Niet opslaan! Ga weer naar *BESTAND* > *NIEUW*. In het venster OK. Er staat nu een blank venster in beeld. Ga nu naar *BEWERKEN* > *VULLEN* > *VOORGRONDKLEUR* en het scherm is nu *GROEN*. Ga naar *BEWERKEN* > *PLAKKEN* en het vliegtuig staat in het groene vlak.

De afbeelding gaan we nu verkleinen om er later makkelijker mee te kunnen werken in de montage. Ga naar *BEWERKEN > VRIJE TRANSFORMATIE*.

Het hele afbeeldingsvenster is nu geselecteerd. Ga met de muis naar de linker bovenhoek en klik in de hoek en houd de muis ingedrukt. Verklein de afbeelding, maar het moet nog wel redelijk te zien zijn. Zorg wel dat de verhouding ongeveer goed blijft. Klik op de afbeelding en zet de afbeelding in het midden van het groene scherm. Dubbelklik op de afbeelding en de selectieranden verdwijnen.

Ga nu naar LAAG > Een LAAG maken, onder in het scherm. Bestand / Opslaan als ... / keuze zelf bepalen. Ik zet de afbeelding altijd eerst op het bureaublad, zodat ik het later in de goede map kan zetten.

UITBREIDING SELECTIES

Je kunt in Photoshop op diverse manieren een selectie maken. Je kunt hiervoor de grafische vormen gebruiken, zoals het vierkant, de cirkel, enz. Maar ook de toverstaf e.a.

Bij de grafische vormen is er een leuk foefje. Maak je de vorm met ingedrukte Shifttoets bij het selecteren, dan wordt het vierkant echt vierkant en niet rechthoekig, of de cirkel keurig

rond en niet ovaal. Alle selecties kun je uitbreiden of een stuk van de selectie weghalen

Ps	File	Edit	Image	Layer	Туре	Select	Filter	3D	View	Window	Help	
[]]	- [6	Feat	ther: 0	рх	- AI	nti-alia	as St	yle: Nor	mal	¢

zonder opnieuw te moeten beginnen. Bovenin het menu zie je naast het geselecteerde gereedschap een viertal symbolen staan. Als je goed kijkt, dan wijst het zich vanzelf. Uiterst links is het symbool voor simpelweg een selectie maken. Selectie klaar en klik je ergens in de afbeelding, dan is de oude selectie verdwenen. Bij het 2^e symbool kun je een stuk selectie erbij maken. Heb je te weinig geselecteerd, ga dan met de muis over het deel, dat je erbij wilt selecteren. Je selectie wordt uitgebreid. Je kunt hiermee eindeloos doorgaan. Bij het 3^e symbool

wordt er deel van de selectie afgehaald. Bij het 4^e symbool kruist de selectie de al bestaande selectie. Probeer het eens uit om het in de vingers te krijgen.

Nog een paar tips:

- 1. Wil je zien of je selectie naar de zin is, ga dan tijdelijk naar het masker (helemaal onderin de gereedschapbalk. Je kunt dan precies zien, wat je geselecteerd heb, Alles daarbuiten heeft de maskerkleur. Ga je weer uit het masker, dan ben je weer in de gewone afbeelding met de gemaakte selectie. In het masker kun je eventueel met de gum (weghalen) of het potlood/kwast (erbij maken) de selectie bijwerken.
- 2. Om wat gladdere randen te krijgen kun je de Feather op een paar pixels instellen. De rand wordt dan wat vager en geeft niet die scherpe 'foutjes' weer, die duidelijk laten zien, dat je aan het uitknippen geweest ben.

VLIEGTUIG ROUTE MET STIPPELLIJN OF RODE STREEP

Eenvoudige uitvoering.

Zoek in Google een landkaart van de wereld of een bepaald land. Opslaan in het



goede mapje. Open in Photoshop via *Bestand* > *Openen* > Plaatje van de wereld of land. In ons voorbeeld nemen wij een kaart van de wereld. Kleur het kleurenvakje met de kleurenkiezer BLAUW of ROOD.

OK. Ga naar het penseel in het gereedschapvenster. Linksboven kan je bij *PENSEEL* de grootte bepalen van de stip, bv.12. Zet de eerste stip op het beginpunt, bv. Nederland. Zet nu de stippen naast elkaar met een kleine tussenruimte zodat het een lijn wordt naar het eindpunt. Opslaan in het mapje als JPG. Wel een goede naam geven, bv. wereldkaart met stip.

CARTOON VERWERKT IN EEN FOTO

Zoek in *Google > Cartoon/wandelen/Afbeelding* en zoek ook een foto van een bos. Let op de het bestandsformaat, zoals al een keer is uitgelegd. Sla op in een mapje.

Selecteer in het kleurenvierkant de kleur groen voor Greenscreen, zoals eerder is uitgelegd. Het voorste vakje is nu groen. Ga naar *Bestand* > *Openen*. De afbeelding zoeken en in het scherm plakken. De afbeelding staat nu in het scherm. Soms moet je met het gummetje overbodigheden of een naam weggummen.

We gaan nu een precieze uitsnede maken van de afbeelding.

Ga in het gereedschap venster naar de *Toverstaf*. Van boven tweede rij en dan het rechtse vakje in het gereedschapvenster. De *Toverstaf* kan je het beste gebruiken als de achtergrond een egale kleur heeft. Klik op de *Toverstaf* en klik daarna in de egale achtergrondkleur. Meerdere kleuren kan ook, maar dan moet je met de *Toverstaf* kleur voor kleur selecteren en verwijderen. Je ziet dat er met stippellijnen er een selectie is gemaakt. Het hele scherm is nu geselecteerd, maar we hebben alleen de cartoon nodig.

Ga nu naar *Selecteren* (bovenste regel) en daarna *Selectie Omkeren*. Nu is alleen de cartoon geselecteerd.

Mocht je een fout hebben gemaakt, ga dan naar Selecteren / Deselecteren en je kunt het opnieuw proberen.

Ga naar *Bewerken > Knippen* en de cartoon is er uitgeknipt. Het venster kan je nu verwijderen door op het kruisje rechtsboven te klikken. Niet opslaan! Ga weer naar *Bestand > Nieuw*.

In het nieuwe venster verander je *Breedte* in 5000 en de *Hoogte* in 3000. Je krijgt dan een groot masker, dat straks in Studio geen witte zijstrepen meer geeft. In het venster OK. Er staat nu een blank venster in beeld. Ga Naar *Bewerken* > *Vullen* > *Voorgrond Kleur* > *OK*. Het scherm is nu GROEN.

Ga naar *Bewerken* > *Plakken* en de cartoon staat in het groene vlak. De afbeelding gaan we nu verkleinen om er later makkelijker mee te kunnen werken in de montage.

Ga naar *Bewerken > Vrije Transformatie*. Het hele afbeeldingsvenster is nu geselecteerd. Ga met de muis naar de linkerbovenhoek, klik in de hoek en houd de *muisknop en de Shifttoets* ingedrukt, zodat dat de verhouding goed blijft. Verklein de afbeelding, maar het moet nog wel redelijk te zien zijn. Klik op de afbeelding en zet de afbeelding in het midden van het groene scherm. Dubbelklik op de afbeelding en de selectieranden verdwijnen. Ga nu naar Laag > Eén Laag maken, onder in het scherm. Kies *Bestand > Opslaan als* .. (naam zelf bepalen) en plaats in het goede mapje.

Landgedeelte uitlichten

Zoek een afbeelding van een land in Google met egale kleurvakken. Dit is makkelijker om te selecteren. Open Photoshop.

Bestand *Openen > Afbeelding Kaart*. Selecteer de *Toverstaf* en selecteer het gedeelte wat je uit gaat knippen. Bij meerder vlakken de *Shifttoets* indrukken. Ga naar *Bewerken* en knip of kopieer het geselecteerde. Kies *Bestand > Nieuw*. Maak de Breedte 5000 en de Hoogte 3000 in het scherm. OK.

Ga naar Bewerken > Vullen > Voorgrondkleur > OK. Als het goed is wordt het scherm nu groen. Kies Bewerken > Plakken in het groen lege scherm. Het uitgeselecteerde gedeelde staat nu in het groene scherm.

Ga naar *Bewerken > Vrije Transformatie en Afbeelding > Evt. Kleiner Maken*. Na het kleiner maken weer in het midden zetten en dubbelklik in de afbeelding zodat de selectielijnen verdwijnen.

Ga naar *Lagen > Een Laag* maken. Dit scherm opslaan in het mapjeplaatsen, waar de eerste kaart staat.

CLIPART UIT BIBLIOTHEEK VERDWENENPhotoshop ElementsVraag: Omdat ik op alle knopjes graag druk heb ik - natuurlijk abusievelijk - in het fotoprogramma Elements het pictogram met de afbeelding fotograaf verwijderd. Dat staat aan de
rechterkant onder Maken > Op Activiteit > Klussen > Alles tonen. Dan komen er leuke grafische figuurtjes tevoorschijn. Behalve nu mijn fotograafje. Is echt uit het programma verdwenen. Weet jij misschien een oplossing?

Antwoord: Om deze vraag te beantwoorden heb ik een proefversie van Photoshop Elements gedownload. Als je deze 'map' toont, dan kun je de cliparts gebruiken in de foto, waarmee je bezig bent. Door rechts te klikken op de afbeelding in deze bibliotheek komen er een paar opties te voorschijn. Een daarvan is 'afbeelding verwijderen'. Heb je daarop geklikt, dan is de afbeelding verdwenen uit de catalogus. Bij mijn poging bleek de afbeelding ook van de schijf verdwenen te zijn. Dus niet zo maar terug te halen. Ik heb geen optie herstellen gevonden. De afbeeldingen zijn te vinden in: C > ProgramData > Adobe > Photoshop Elements > 18.0 > Photo Creations > Graphics. De versie (18.0) kan natuurlijk verschillen van het gebruikte programma. En de map Graphics kan een van de andere mappen zijn in de map Photo Creations. Bij je installatie van DVD of anderszins is bij het openen (dus niet installeren) deze map ook te vinden. Probeer dan de afbeelding te kopiëren naar bovenstaande map. Grote kans, dat de clipart weer in je bibliotheek te voorschijn komt.