

Tutorial Adobe Premiere



© 1999 Fontys Hogeschool Venlo

Auteur: Pierre Gorissen

Kenmerk: Gor99-AdobePremierev01

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	2
Starten met de videoproductie	4
Opstarten van Adobe Premiere en een nieuw project aanmaken	4
Toelichting bij de instellingen.....	6
General Settings	6
Video Settings	7
Audio Settings.....	9
Importer van de clips.....	10
Opslaan van het project.....	11
Een eerste ruwe versie van de film maken.....	12
De Tijdlijn.....	12
Plaatsen van clips op de Timeline	13
Bekijken van de ruwe versie	14
Opties in het Monitor venster.....	15
Bijwerken van clips in het Monitor venster.....	16
Plaatsen van een nieuw Out-point.....	16
Bijschuiven van de clips	18
Schaalverdeling aanpassen.....	19
Toevoegen van een overgang tussen clips	20
Overgangen binnen Premiere	24
Plaatsen van een nieuw Out-point #2.....	25
Plaatsen van een nieuw Out-point #3 “Ripple edit”	26
Eigenschappen van een clip aanpassen.....	28
Het splitsen van een clip in de Timeline	28
Het veranderen van de snelheid van de clip	30
Het creëren van een fade-out.....	33
Het toevoegen van een filter aan een clip	35
Combineren van bewegende beelden en een afbeelding	38
Toevoegen van de afbeelding	38
Animatie toevoegen aan de afbeelding.....	41
Opslaan van de videofilm als zelfstand bestand.....	44
Exporteren van de videofilm	44

Tutorial Adobe Premiere

Deze tutorial behandelt een aantal van de basis concepten en handelingen die nodig zijn voor het maken van een filmpje in Adobe Premiere. Het is een bewerkingen en vertaling van de Tour zoals die bij Adobe Premiere 5.1 wordt meegeleverd.

Het basismateriaal (geluid en film) dat nodig is voor het doorwerken van deze tutorial wordt meegeleverd. Normaal gesproken zou je het filmmateriaal zelf digitaliseren aan de hand van materiaal op een VHS band (met analoge video) of een Mini DV tape (eigenlijk spreek je hier niet echt over digitaliseren omdat het materiaal op de Mini DV tape al digitaal is).

Het geluid zou afkomstig kunnen zijn van een eigen CD met muziek, of zijn opgenomen bij het filmmateriaal.

De tutorial maakt een reclame filmpje voor een fictieve fietsenfabriek. Het eindresultaat kun je bekijken door het bestand *Final.avi* te openen. Het doorwerken van de hele tutorial duurt ongeveer een uur.

Let op!

Dit is een eerste versie van de tutorial. Deze is nog op niemand uitgetoet en kan dus (zal dus) fouten bevatten. Als je me deze fouten doorgeeft kan ik ze verwerken in een nieuwe versie van de tutorial.

Alvast bedankt voor je hulp,

Pierre Gorissen

Starten met de videoproductie

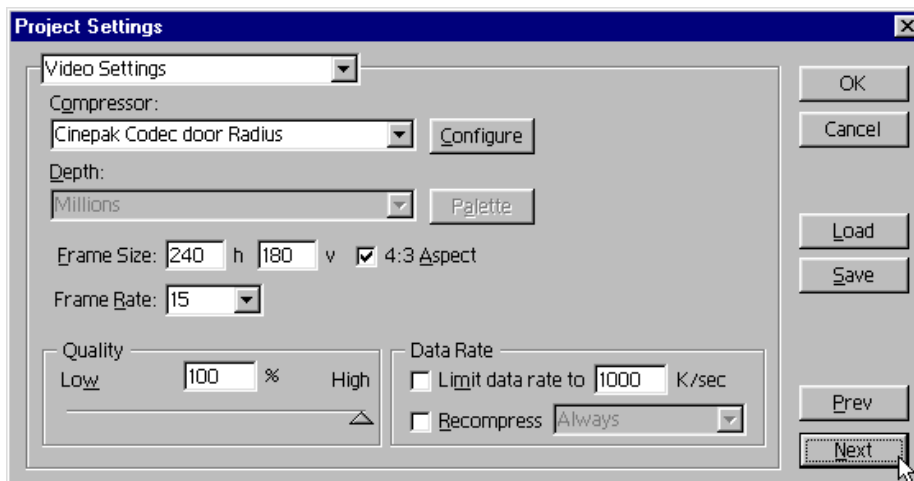
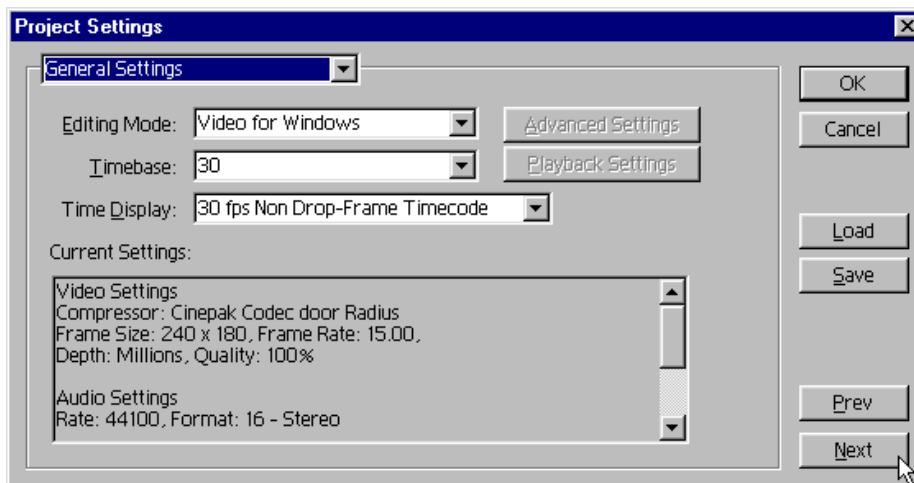
Opstarten van Adobe Premiere en een nieuw project aanmaken

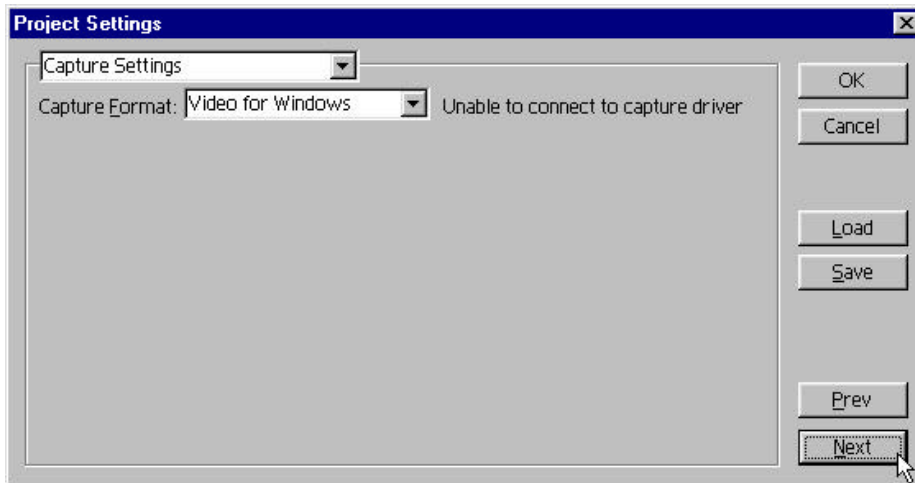
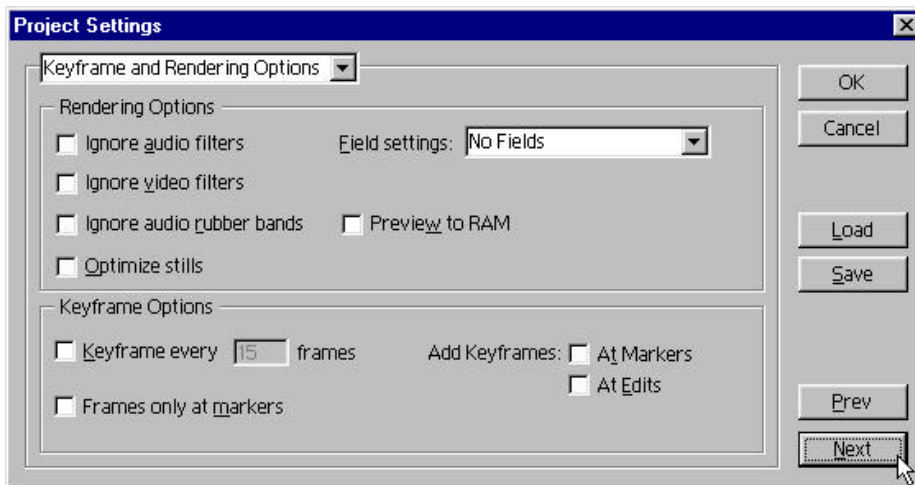
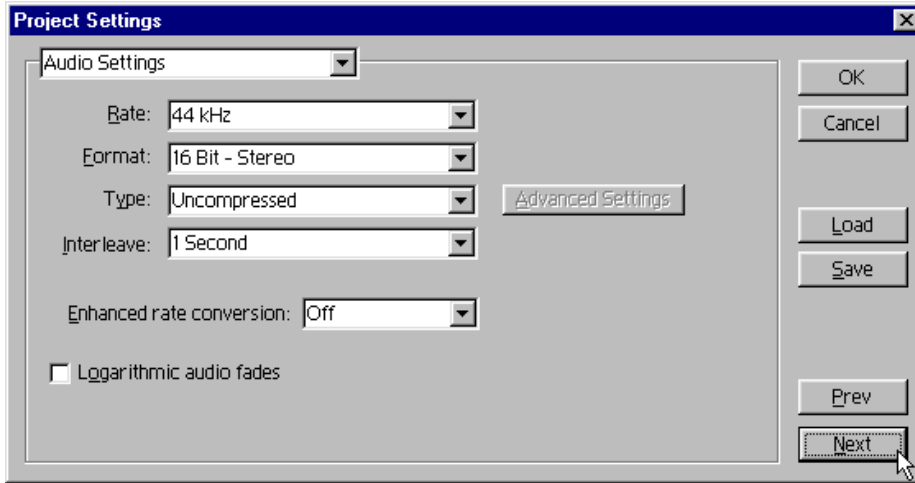
- Kies Adobe Premiere via Start > Programma's > Adobe Premiere

Standaard verschijnt hier het scherm waar je de instellingen voor een nieuw project (= filmbestand voor Adobe Premiere) kunt instellen.

- Neem de projectinstellingen over uit de onderstaande afbeeldingen. Je kunt door de verschillende schermen bladeren door op Next (volgende) respectievelijk Prev (vorige) te klikken.
- Klik uiteindelijk op OK

Als je te vroeg op OK geklikt hebt kun je de projectinstellingen weer oproepen vanuit de menubalk van Premiere via de opties Project > Settings > General



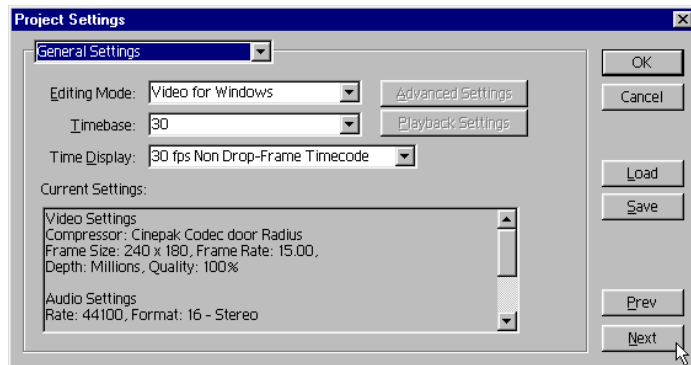


Toelichting bij de instellingen

Dit onderdeel zal een korte toelichting geven bij de verschillende instellingen waaruit gekozen kan worden bij het starten van een nieuw project (of bij het opslaan van een film).

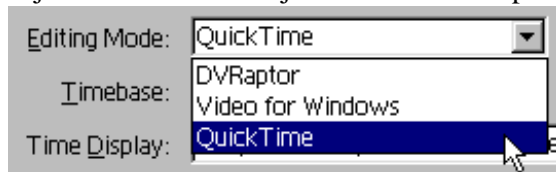
Het is voor de tutorial niet noodzakelijk dat je dit gedeelte nu doorleest. Je kunt ook eerst de tutorial verder doorwerken vanaf pagina 10 en dit onderdeel later lezen.

General Settings



Editing Mode

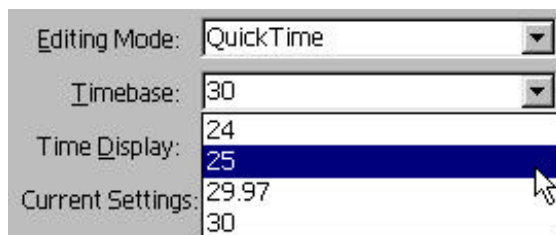
Bij dit keuzemenu kun je uit twee of drie opties kiezen, afhankelijk van de computer die je gebruikt.



Je kunt in ieder geval kiezen tussen QuickTime en Video for Windows (die wij nu gebruiken bij de tutorial). Daarnaast kun je bij de computer met de DVRAaptor kaart kiezen voor de DVRAaptor editing mode. Deze is speciaal voor gebruik met de digitale videobewerkingskaart. De andere computers hebben deze indeling niet bij de mogelijkheden staan.

Bestanden die met Video for Windows gemaakt zijn kunnen alleen op computers met Windows worden bekeken. Videobestanden die met QuickTime gemaakt zijn, kunnen ook op bijvoorbeeld een Apple computer bekeken worden.

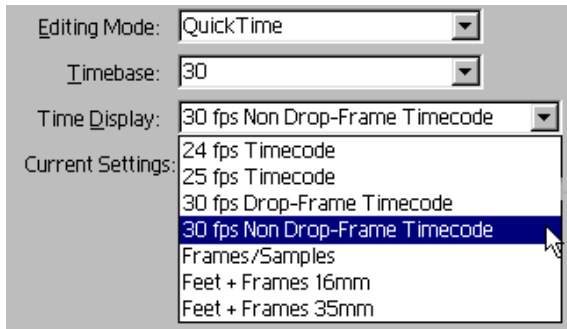
Timebase



De Timebase bepaalt de nauwkeurigheid waarmee je in de Timeline de filmbestanden kunt editen. Een Timebase van 30 betekent dat je een filmpje tot op 1/30 van een seconde nauwkeurig kunt selecteren. In het algemeen wordt aangeraden een Timebase van 25 te kiezen als je materiaal bewerkt dat achteraf weer terug op videoband gezet zal worden (digitaal of analoog) en om een Timebase van 30 te kiezen voor overig materiaal.

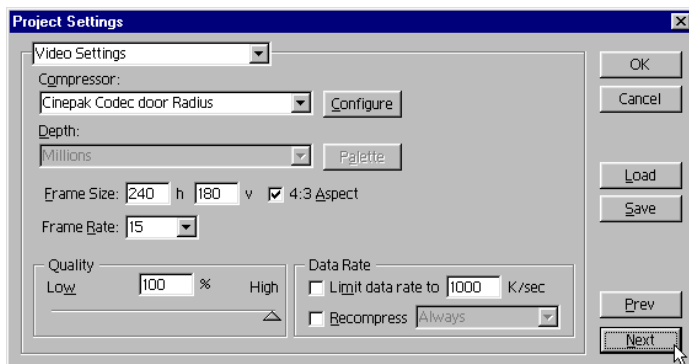
Overigens is de Timebase wat anders dan het aantal frames per seconde dat een videofilm uiteindelijk heeft, al hebben ze wel vaak dezelfde waarde.

Time Display



Zet deze standaard op hetzelfde als de Timebase. Dus bij het bewerken van materiaal met een Timebase van 25 kies je 25 fps Timecode en bij een Timebase van 30 kies je 30 fps Non Drop-Frame Timecode. Let op: kies bij een Timebase van 30 de Time Display *30 fps Non Drop-Frame Timecode*. De Drop-Frame variant is uitsluitend noodzakelijk bij NTSC bronmateriaal (Amerikaans TV standaard met 29,97 fps).

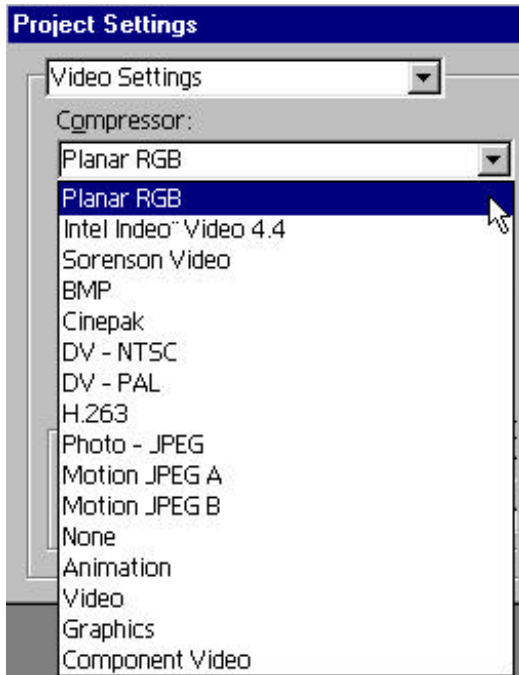
Video Settings



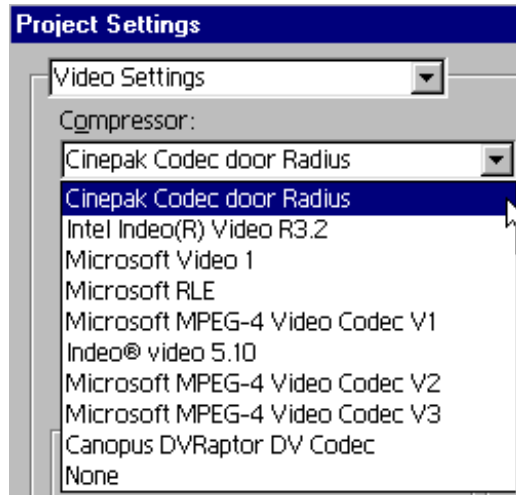
Compressor

Voor het opslaan en afspelen van de videobestanden wordt gebruik gemaakt van een zogenaamde *codec* (compressor/decompressor). De beschikbare codecs zijn afhankelijk van de Editing Mode die je gekozen hebt (QuickTime / Video for Windows / Anders...). Voor deze tutorial wordt gebruik gemaakt van de Cinepak Codec van Radius die bij Video for Windows beschikbaar is.

Onderstaande afbeeldingen laten de beschikbare codecs zien die op de computer waarop deze tutorial gemaakt is beschikbaar waren.

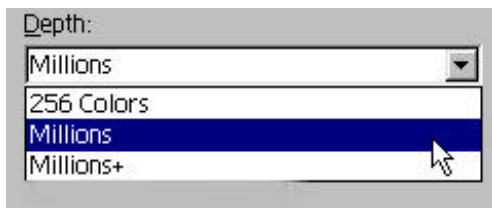


Beschikbare Codecs bij QuickTime



Beschikbare Codecs bij Video for Windows

Aantal Kleuren



Met de optie Depth kun je bij een aantal (Quicktime) codecs aangeven hoeveel kleuren gebruikt mogen worden bij de videofilm. Door dit aantal op 256 colors (kleuren) te zetten kun je er voor zorgen dat de film ook op een computer waarbij slechts 256 kleuren tegelijkertijd kunnen worden weergegeven de film er goed uitziet. Gebruik die optie alleen als het echt noodzakelijk is, aangezien de algemene kwaliteit van het filmpje er mee achteruit gaat.

Frame Size



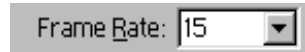
Deze optie bepaald de afmetingen (in pixels gemeten) van de videofilm die je maakt. De meeste codecs vereisen een hoogte en breedte verhouding van 4 staat tot 3, vandaar dat het verstandig is het vinkje bij 4:3 Aspect te laten staan. Hoe groter de afmetingen van het filmpje, hoe meer detail zichtbaar is, maar hoe harder de computer moet werken. Ook wordt het bestand met de videofilm groter naarmate de afmetingen groter worden. Iets wat weer van belang is als je de film over het netwerk of via internet wil (laten) afspelen.

Enkele “standaard” afmetingen voor videofilms:

PAL (TV-standaard o.a. in Nederland)	768 x 576
NTSC (TV-standaard o.a. in VS)	640 x 480
¼ PAL	384 x 288
¼ NTSC	320 x 240

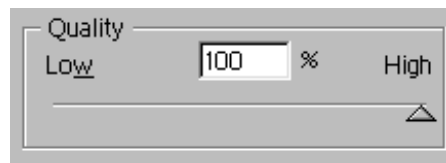
De in deze tutorial gebruikte afmetingen (240 x 180) kunnen echter natuurlijk ook gebruikt worden. Zie hiervoor ook het onderdeel *Importeren van de clips* op pagina 10.

Frame Rate



De frame rate bepaald hoeveel frames (beeldjes) per seconden worden weergegeven in de videofilm. De hier gebruikte hoeveelheid van 15 fps is zo ongeveer het minimale dat je nodig hebt om geen schokkerige films te krijgen. De PAL standaard gebruikt 25 fps, en het verdiend dan ook normaalgesproken de voorkeur deze instelling te gebruiken.

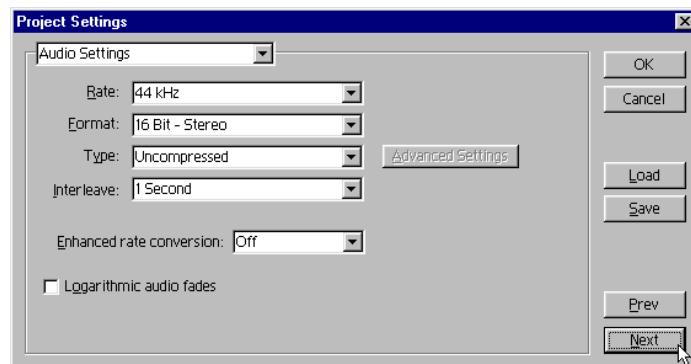
Quality



Spreekt voor zich: bepaald de kwaliteit van de film als percentage van het maximaal haalbare bij de gegeven codec, frame rate etc.

Een hogere kwaliteit betekend ook meer benodigde processorcapaciteit bij het afspelen en grotere bestanden. Een instelling van minder dan 75% is meestal niet aan te raden.

Audio Settings



De settings bij dit scherm zullen als geheel besproken worden.

De audio settings bepalen de kwaliteit van het geluid dat in de videofilm gebruikt wordt.

Een aantal “standaard” instellingen aan de hand van de door Windows onderscheiden kwaliteitsniveau's:

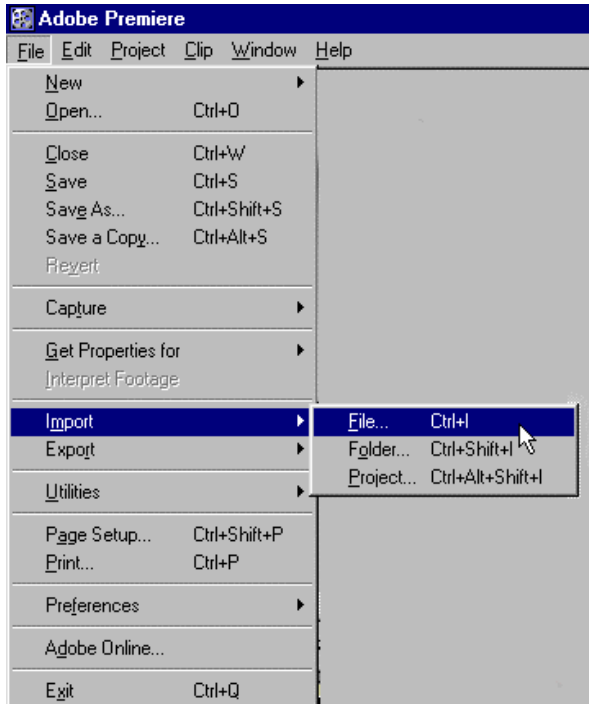
<i>Omschrijving</i>	<i>Rate</i>	<i>Format</i>	<i>Type</i>
Cd-kwaliteit	44 kHz	16 Bit – Stereo	Uncompressed
Radio-kwaliteit	22 kHz	16 Bit – Mono	Uncompressed
Telefoon-kwaliteit	11 kHz	8 Bit – Mono	Uncompressed

Ook bij de Audio instellingen geldt weer: hoe beter de kwaliteit hoe groter het uiteindelijke bestand.

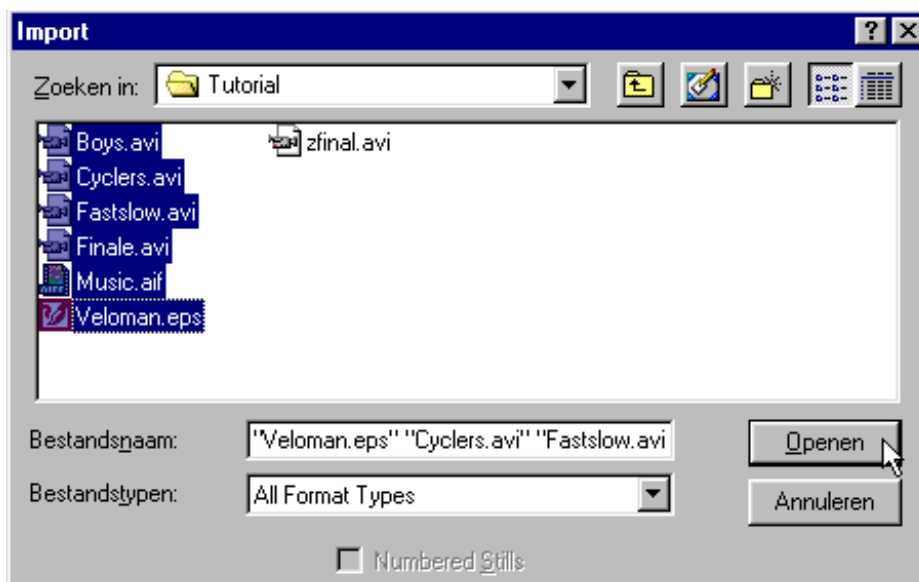
Importeren van de clips

Nu de instellingen voor het project gereed zijn, kunnen de “clips” (geluid en videobestanden die gebruikt worden in het project) geladen worden.

- Selecteer in Adobe Premiere via de menubalk File > Import > File (zie afbeelding)



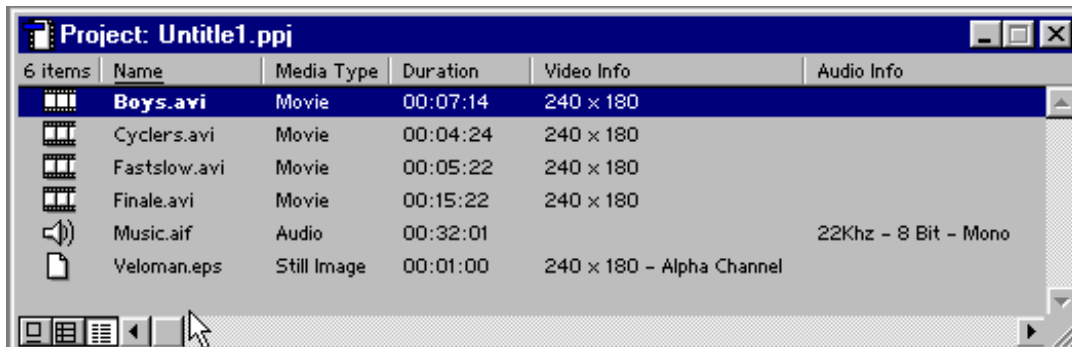
Er verschijnt nu een Import scherm.



- Zoek de bestanden op die in onderstaande afbeelding zichtbaar zijn. (vraag eventueel de docent waar deze staan).
- Hou de Ctrl toets op het toetsenbord ingedrukt en klik dan met de muis één keer op elk van de benodigde bestanden. De bestanden worden één voor één geselecteerd (zie afbeelding)

- Klik op Openen

De bestanden worden opgenomen in het Project-scherm (zie afbeelding). Bij ieder van de bestanden wordt de naam, het soort bestand, de lengte en video / audio informatie gegeven.



Zoals uit de afbeelding blijkt zijn de afmetingen van de videobestanden gelijk aan de projectinstellingen. Dit is belangrijk, aangezien anders het maken van een preview van de videofilm onnodig lang duurt.

Stel je stelt het project in op 480 x 360 en de filmpjes die je gebruikt zijn allemaal 240 x 180, dan moet Premiere iedere keer als een preview gemaakt wordt voor ieder frame (afbeelding) gaan uitrekenen hoe deze twee keer zo groot moet worden weergegeven!

Gebruik je beeldmateriaal dat je via de digitale videorecorder binnengehaald hebt, dan zijn de afmetingen daarvan standaard 768 x 576 (de PAL standaard). Als je hiervan achteraf toch een kleiner filmpje wilt maken voor gebruik op bijvoorbeeld een CD-ROM kun je dit het beste pas doen bij het maken van de uiteindelijke film (zie Exporteren van de videofilm op pagina 44)

Opslaan van het project

Het is tijd om het project op te slaan. Alle instellingen en de verwijzingen naar de bestanden uit het vorige onderdeel zijn in dit bestand opgeslagen.

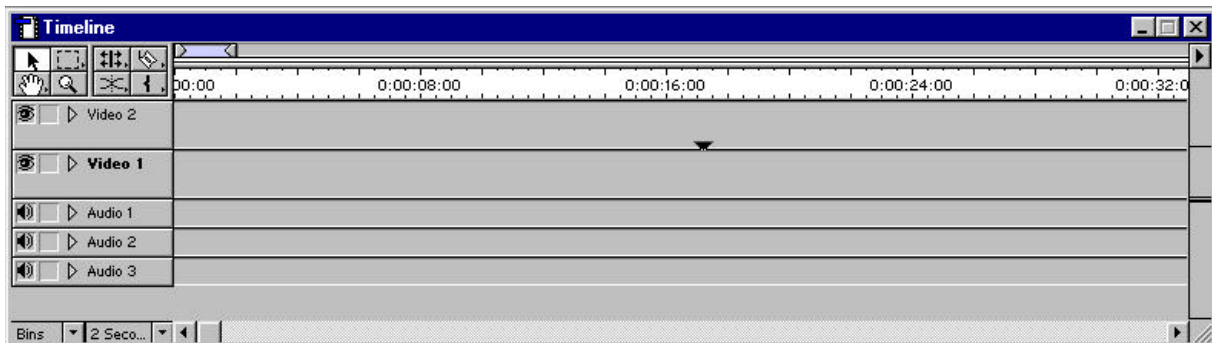
- Klik op File > Save as
- Sla het bestand op als Tutorial.ppj

Een eerste ruwe versie van de film maken

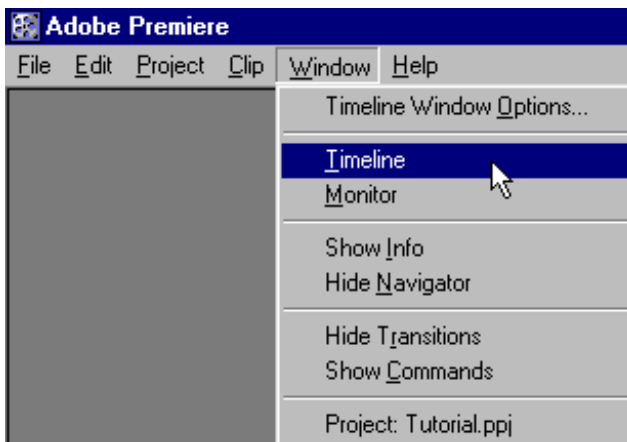
De Tijdlijn

Het is handig om bij het begin van een project een ruwe versie (*rough cut*) van de videofilm te maken. Bij deze ruwe versie van de film te maken. Hierbij zet je de verschillende onderdelen van de film op de tijdlijn in (ongeveer) de volgorde waarin ze terecht moeten komen.

Voor het plaatsn van de verschillende clips en geluidsfragmenten maak je gebruik van de Timeline (Tijdlijn)



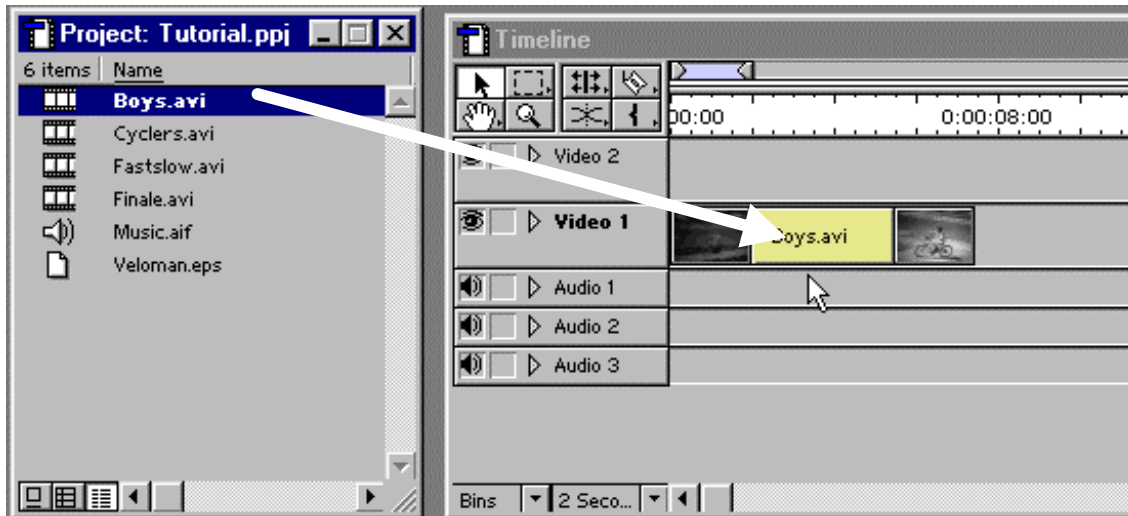
Als de Timeline niet zichtbaar is kun je deze zichtbaar maken met behulp van de keuzes Window > Timeline uit de menubalk. Hier kun je ook de andere schermen zichtbaar maken.



De tijdlijn bestaat, in eerste instantie, uit een vijftal “tracks” (Video 2, Video 1, Audio 1, Audio 2, Audio 3). Op deze tracks kun je de video en audio bestanden slepen en rangschikken. Als twee videotracks elkaar overlappen wordt de “bovenste” track (met het hoogste nummer) getoond. De audiotracks worden “gemixt” (door elkaar) weergegeven. Zo kun je bijvoorbeeld een achtergrondmuziek laten horen met een commentaarstem er over heen door deze twee boven elkaar op verschillende audio tracks te leggen.

De Video 1 track is een speciale track die we in het vervolg van deze tutorial zullen gebruiken om de verschillende overgangen tussen de videoclips te maken.

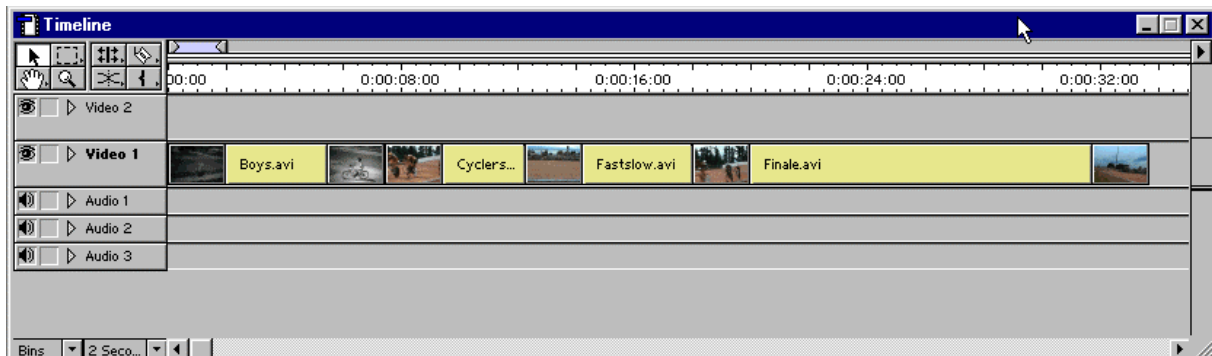
Plaatsen van clips op de Timeline



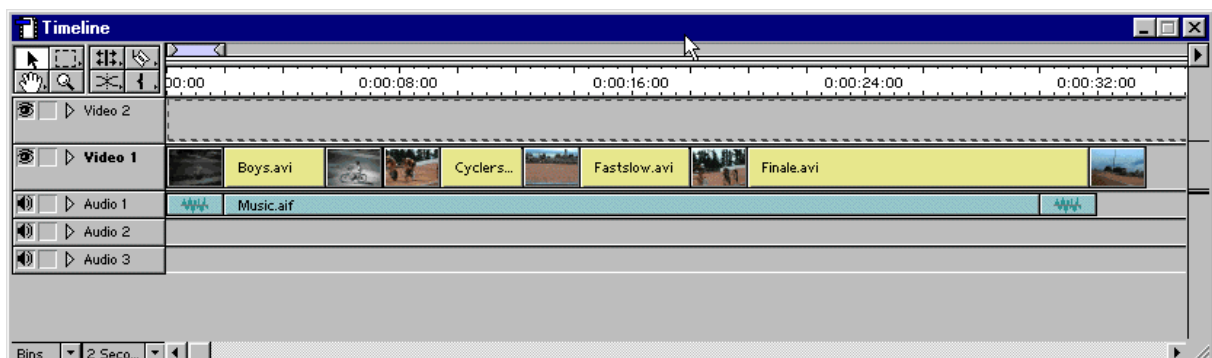
Het plaatsen van de clips op de tijdlijn kan door middel van slepen van het Projectvenster naar het Timelinevenster.

- Sleep de videoclips in de volgende volgorde van het projectvenster naar het Timelinevenster; plaats de clips achter elkaar:
 - Boys.avi
 - Cyclers.avi
 - Fastslow.avi
 - Finale.avi

De tijdlijn ziet er dan als volgt uit:



- Sleep de audioclip Music.aif naar de Audio 1 track



Bekijken van de ruwe versie



De ruwe versie van de videoclip is nu klaar en kan bekeken worden in het “Monitor scherm” (zie bovenstaande afbeelding).

Als het scherm nog niet zichtbaar is, maak het dan alsnog zichtbaar (zie voor het zichtbaar maken van de verschillende schermen pagina 12)

Het Monitor scherm bestaat uit twee delen:

- Het linkerdeel is het Source scherm. Hierin kunnen clips bewerkt worden voordat ze op de Timeline geplaatst worden. Zo kan de clip vooraf bewerkt worden, over kunnen er stukje van het begin of einde van de clip verwijderd worden (bijsnijden).
- Het rechterdeel is het Target scherm, ofwel het previewscherm. Hierin kunnen we de clip bekijken door op de Play (afspelen) knop te klikken.

- Bekijk de eerste ruwe versie van de videofilm door op de afspreeknop van het rechterdeel van Monitor scherm te klikken

In de Timeline zie je een lijn meebewegen die aangeeft welk deel van de video afgespeeld wordt.

Als je de videoclip nog een keer wilt afspelen kun je nog een keer op de play knop klikken.










Nu je een globale indruk van de videofilm hebt kun je stukjes video bijsnijden tot de juiste lengte, overgangen en effecten toevoegen etc.

Opties in het Monitor venster

Zowel het Source als Target deel van het Monitor venster heeft een bedieningspaneel (zie afbeelding)



De werking van de knoppen en onderdelen van het bedieningspaneel is als volgt.

	Start het afspelen van de clip of de videofilm
	Speel het de clip of de videofilm herhaald af (totdat op de stop knop geklikt wordt)
	Stop het afspelen van de clip of de videofilm
	Eén frame terug of één frame vooruit
	Speel de clip of de videofilm af tot het "out" punt
	"Glider", hiermee kun je handmatig door de clip of de videofilm bewegen naar het gewenste punt
	Tijdsaanduiding, geeft de positie in de clip of de videofilm aan (hier 1 seconde en 4 honderdste seconde). De rechtse tijdsaanduiding geeft de totale lengte van de clip of videofilm aan (hier 33 seconden en 22 honderdste seconde)
	Plaats een "in-point". Dit is het (nieuwe) startpunt van de clip of de videofilm
	Plaats een "out-point". Dit is het (nieuwe) eindpunt van de clip of de videofilm

Bijwerken van clips in het Monitor venster

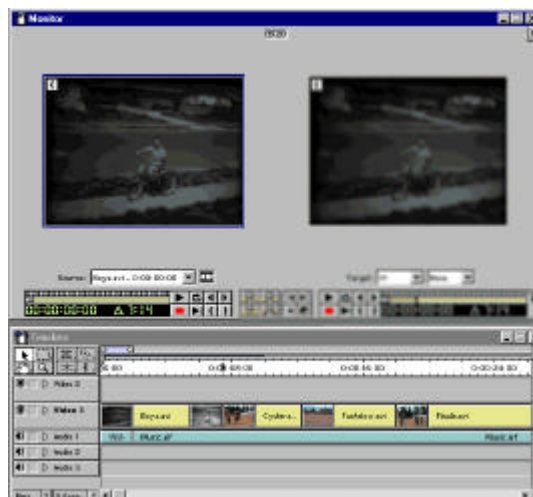
Bij het maken van opnames en/of het digitaliseren van die opnames naar videobestanden zal bijna altijd meer materiaal opgenomen worden dan in de uiteindelijke videofilm gebruikt wordt. Het bijwerken/bijknippen van het materiaal kun je gewoon in Premiere doen. Met behulp van het Monitor venster kun je de bronclips bewerken en weer terug plaatsen in de tijdlijn.

Plaatsen van een nieuw Out-point

- Zorg ervoor dat zowel het Timeline venster en het Monitor venster zichtbaar zijn en dat ze elkaar niet overlappen
- Klik op het Timeline venster om dat actief te maken



- Dubbelklik (2 keer klikken dus!) nu met de linkermuisknop op de clip *Boys.avi* in het Timeline venster



Het eerste frame van de clip *Boys.avi* verschijnt nu in het Source scherm van het Monitor venster (dat is het linkse venster). Op dit moment is het rechtse scherm (Target) hetzelfde, maar dat is toeval! We werken nu met het *linkerdeel* van het Monitor venster.

- Klik op de afspelen knop (▶) onder het Source scherm van het Monitor venster

De clip is een beetje te lang (vinden we) en daarom gaan we hem een beetje bijknippen. Als je een clip bijknijpt kun je een nieuw beginpunt (in-point) en/of een nieuw eindpunt (out-point) voor de clip zetten. Van deze clip zullen we het In-point laten zoals het was en een nieuw Out-point gaan vastleggen.

We willen dat Out-point hebben op de plek waar de fietser stopt met vooruit bewegen (ongeveer na 4 seconden).




Het gewenste eindpunt (Out-point)

- Gebruik de Glider en/of de knoppen om één frame vooruit of achteruit te bewegen om het punt op te zoeken dat gelijk is aan bovenstaande afbeelding (de tijdsaanduiding geeft dan aan 00:00:04:21)

Korte herhaling van de knoppen

	“Glider”, hiermee kun je handmatig door de clip of de videofilm bewegen naar het gewenste punt
	Één frame terug of één frame vooruit
	Plaats een “out-point”. Dit is het (nieuwe) eindpunt van de clip of de videofilm

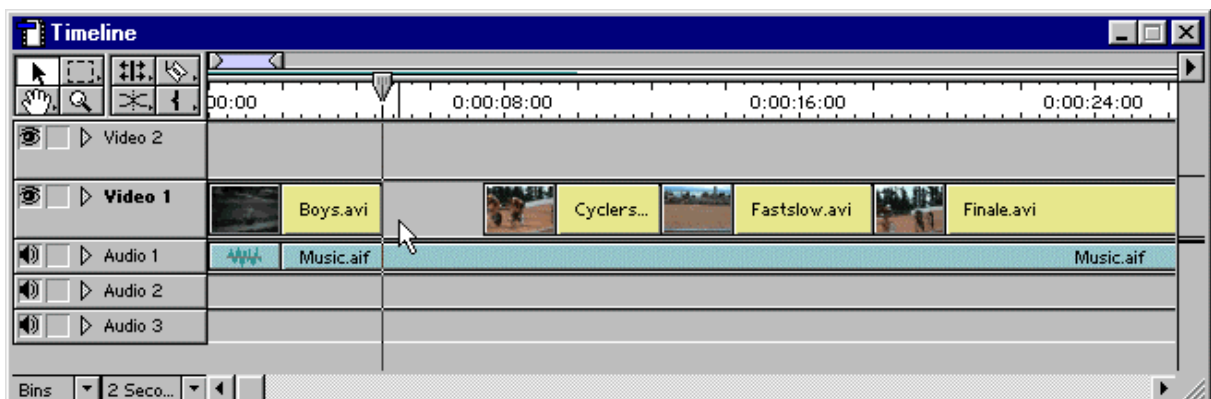
- Zet met de knop voor het Out-point () het nieuwe eindpunt van deze clip.
- Klik op de Apply knop boven in het source scherm




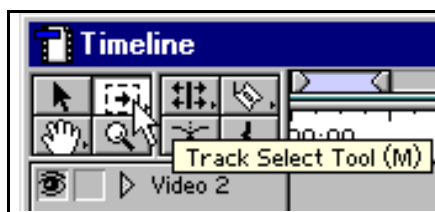
Premiere gebruikt nu het Out-point als nieuw einde van de clip. Overigens is het restant van de clip nog niet verdwenen! Het is nog steeds mogelijk om de clip langer en/of korter te maken. Pas in het uiteindelijke videobestand is het verwijderde stuk echt verdwenen.


Bijschuiven van de clips

Als gevolg van het nieuwe Out-point van de eerste clip zit er een gat tussen Boys.avi en Cycles.avi. Om er voor te zorgen dat het beeld straks niet even op zwart gaat moet dit gat worden gedicht.



- Selecteer het "Track Select Tool"  (zie onderstaande afbeelding).



Als de knop een andere teken heeft (bijvoorbeeld ) dan moet je de juiste optie nog selecteren:

- Klik met de linker muisknop in het vakje en hou de muisknop ingedrukt
- Sleep de muis dan naar rechts. Er verschijnt een popupscherm waar je het track select tool in kunt selecteren

- Klik op de Cycles.avi clip in Track 1

De clip Cyclers.avi en alle ander clips rechts ervan zijn nu geselecteerd

- Sleep de geselecteerde clips naar links totdat ze weer tegen Boys.avi aanliggen

Je bent klaar met het opschuiven van de clips en kunt dus de standaard pijl weer selecteren

- Selecteer het Selection Tool

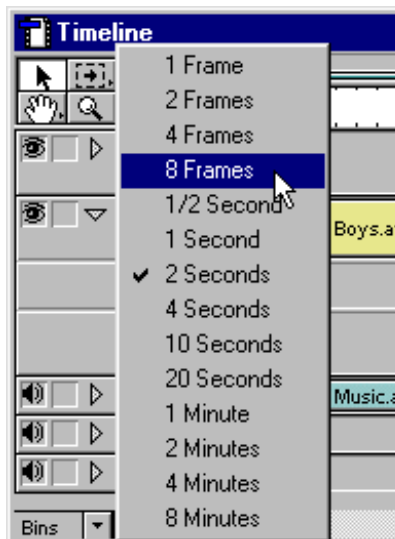
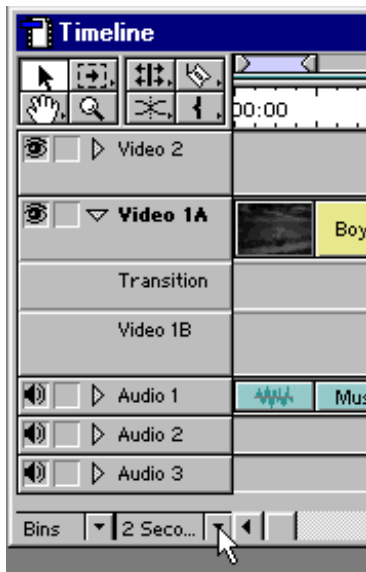


- Sla het project op met File > Save
- Klik in het rechterscherf op de Play knop om het resultaat te bekijken

Schaalverdeling aanpassen

Het verschuiven en neer leggen van de clips op de Timeline kwam nu nog niet zo nauw, als ze tegen elkaar lagen was het wel goed. In het volgende onderdeel gaan we met overgangen werken. Dan wordt het verschuiven en op de juiste plaats leggen van de clips belangrijker.

Om duidelijk te kunnen zien waar we de clips op de Timeline leggen moeten we er voor zorgen dat de schaalverdeling op de tijdlijn wordt aangepast. De schaalverdeling staat standaard op 1 streepje per 2 seconden. Onze videofilm heeft 15 frames per seconde, dus ieder streepje zijn 30 frames. Dat is wat veel.



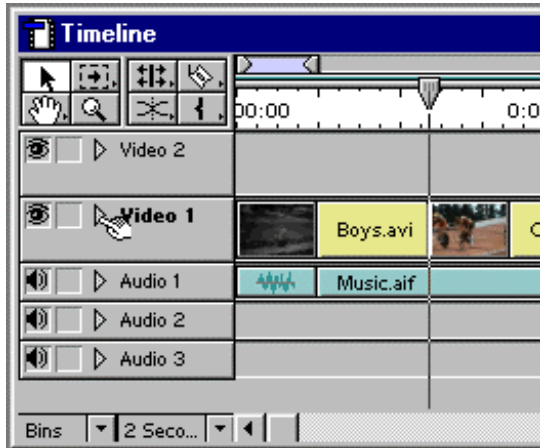
- Selecteer onder in het Timeline venster de Time Units pop-up door met de muis op het driehoekje rechts naar de tekst 2 Seco... te klikken (zie de linker van de twee bovenstaande afbeeldingen)
- Selecteer de optie 8 Frames
- Sla het project op met File > Save

Dit betekent dat elk achtste frame geselecteerd kan worden in de Timeline. Dat is voldoende nauwkeurig voor wat we willen.

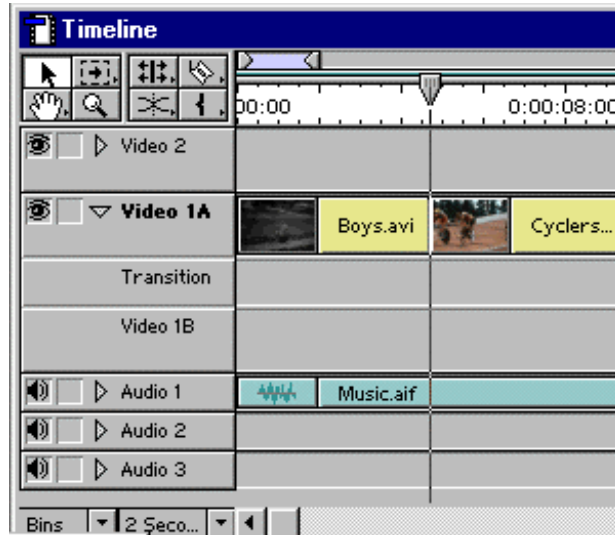
Toevoegen van een overgang tussen clips

Tot nu toe zijn we eigenlijk nog redelijk saai bezig geweest: alle clips werden na elkaar vertoond. Het wordt pas leuk als we overgangen (transitions) tussen clips gaan toevoegen.

Voor het invoegen van overgangen moeten we de track video 1 “openklappen”



Video 1 dichtgeklapt



Video 1 opengeklapt in Video 1A / Transition / Video 1b

- Klik op het driehoekje dat in de Timeline links naast het woord Video 1 staat (zie de bovenstaande linker afbeelding)

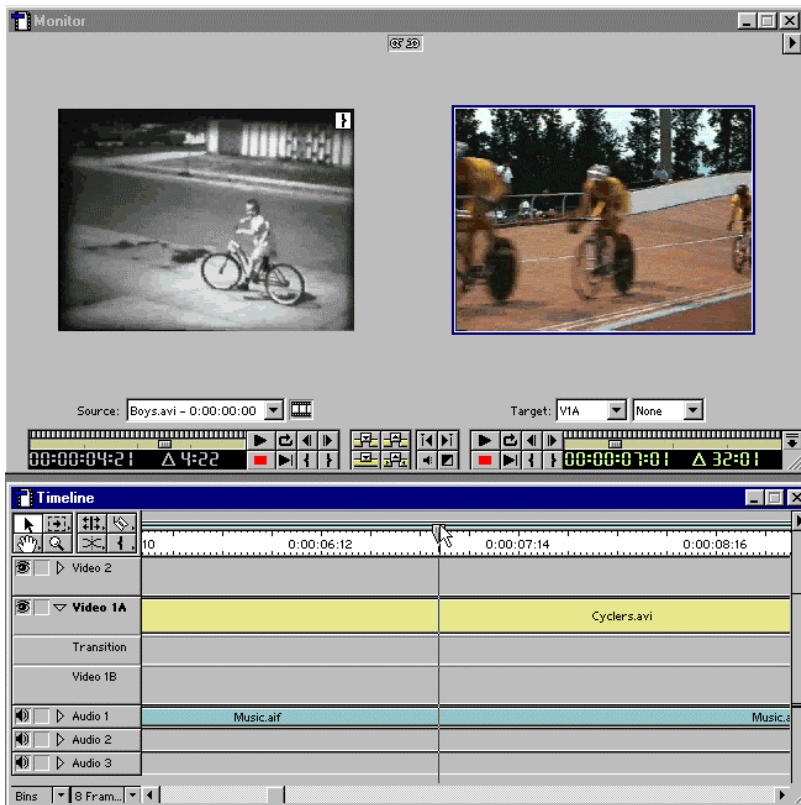
De track Video 1 wordt nu opengeklapt en er verschijnen nu 3 tracks:

- Video 1A; hierop zitten alle clips die we tot nu toe hebben toegevoegd
- Transition; in deze track zullen we aangeven welke overgang we willen gebruiken
- Video 1B; deze track is nog leeg

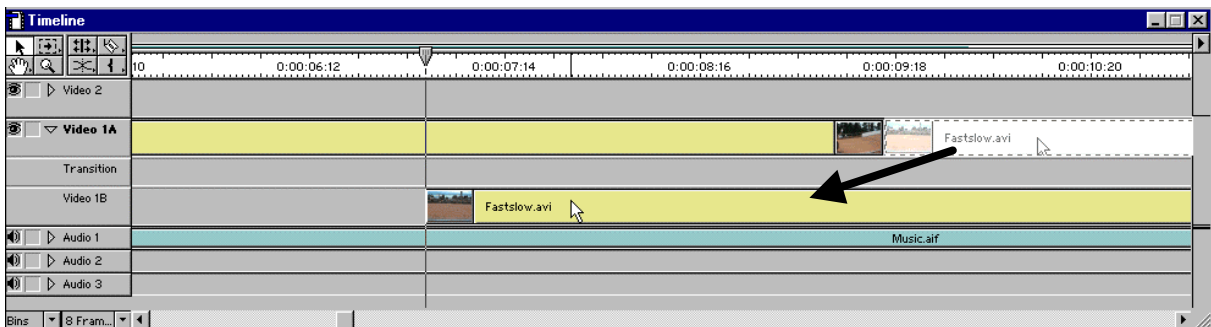
Overgangen gaan steeds van track 1A naar 1B of van 1B naar 1A met behulp van de transition die in de track Transition wordt aangegeven.

Het is het eenvoudigst te begrijpen als je het gewoon een keer doet.

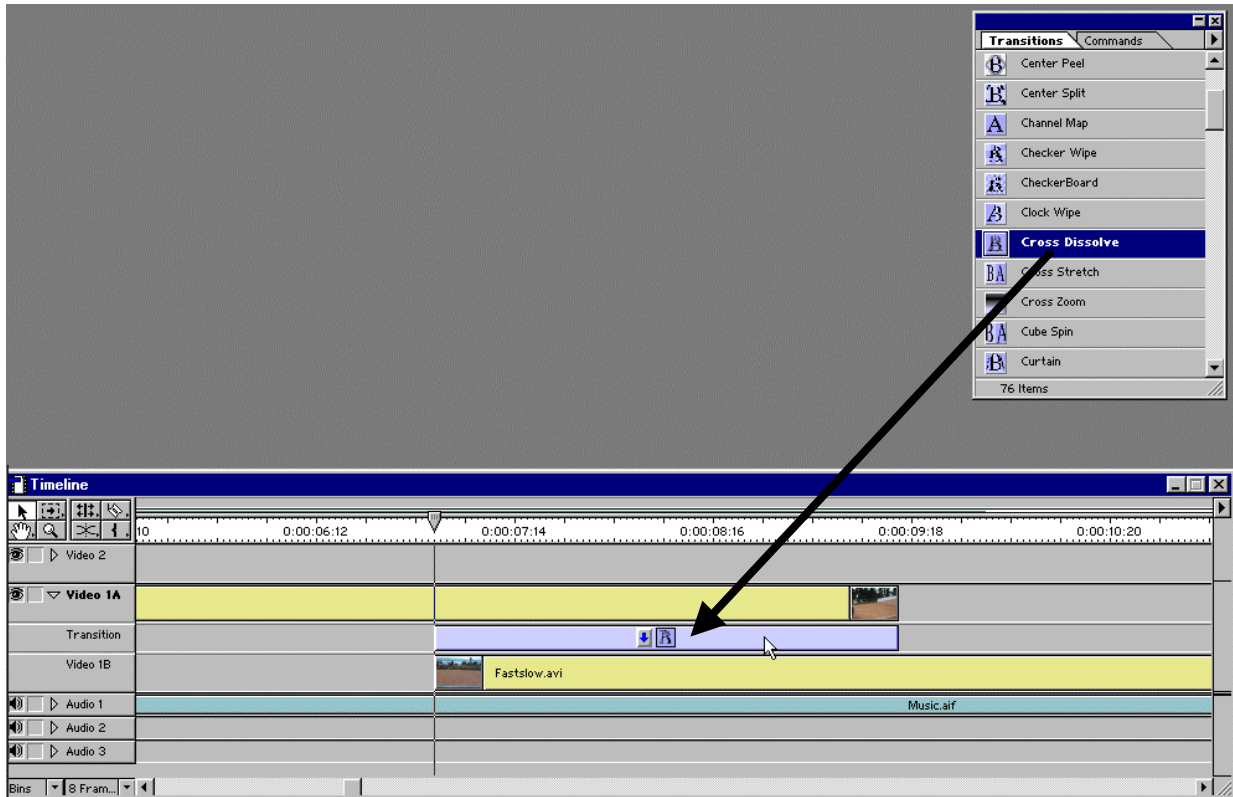
- Sleep de 'Glider' (zie eventueel pagina 15 voor uitleg over de glider) in het Targetdeel van het Monitor venster naar positie 00:00:07:21 (zie afbeelding).



- Maak het Timeline venster wat breder zodat ook de clip Fastslow.avi zichtbaar is
- Sleep de clip van track Video 1A naar de track Video 1B zodat de clip tegen de Edit-lijn aanligt (zie afbeelding)



- Open (indien nodig) het transition venster door in de menubalk te kiezen voor Window > Show Transitions
- Selecteer uit het transition venster de overgang *Cross Dissolve* en sleep deze naar de Transition track in de Timeline

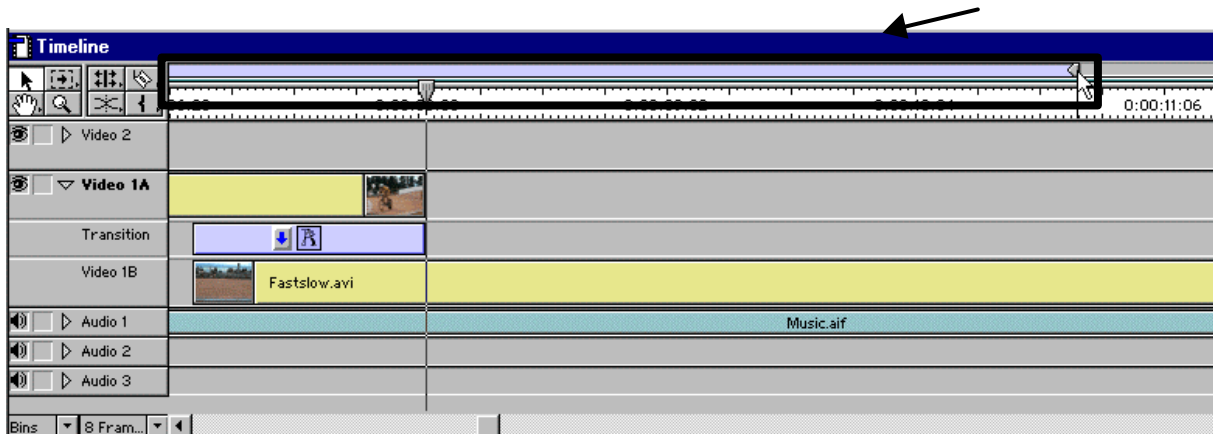


Transities moeten worden berekend voordat ze kunnen worden voorvertoond. Het opnieuw laten berekenen kost afhankelijk van de complexiteit van het effect iets minder dan een minuut tot wel 20 minuten!

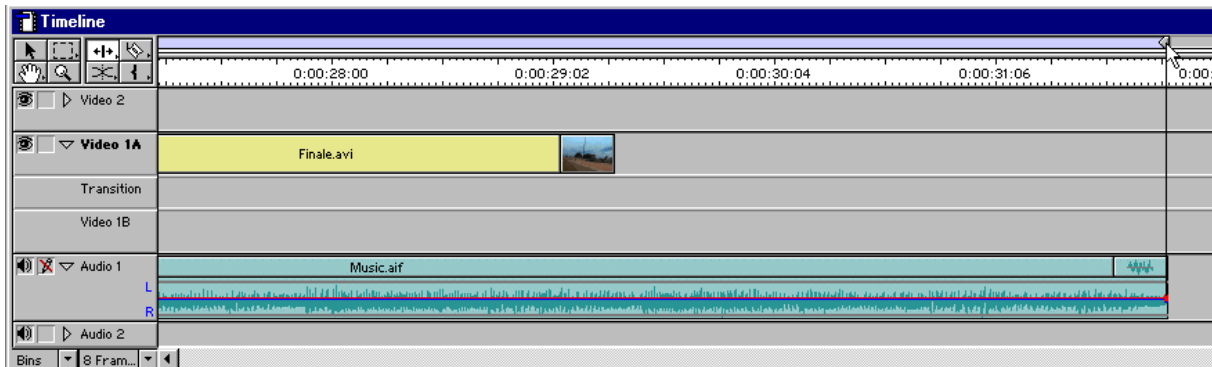
- Druk op de ENTER-knop om de overgang te laten berekenen

Je merkt dat Premiere meteen begint met het afspelen van de film, zonder dat er iets berekend wordt. De overgang wordt ook niet weergegeven.

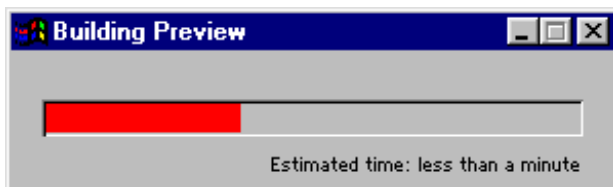
Dat komt doordat we het *werkgebied* nog niet aangepast hebben aan de lengte van de videofilm. Het werkgebied wordt aangegeven door de paarse balk boven in de Timeline (zie afbeelding)



- Sleep het driehoekje van het werkgebied naar ongeveer 32 seconden, het handigste is het om het driehoekje gelijk met het einde van de muziek te zetten.



- Druk weer op Enter



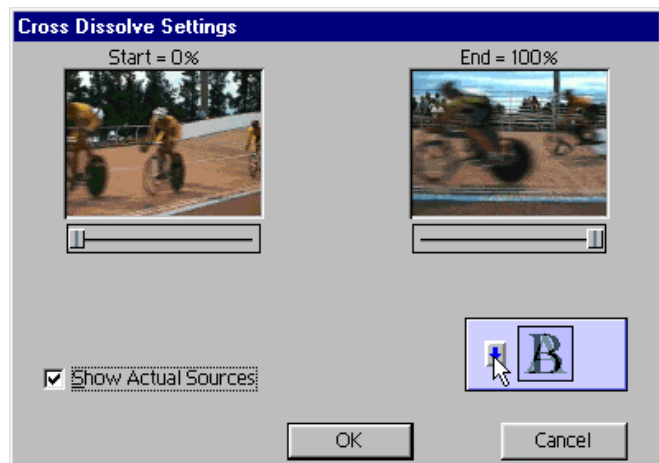
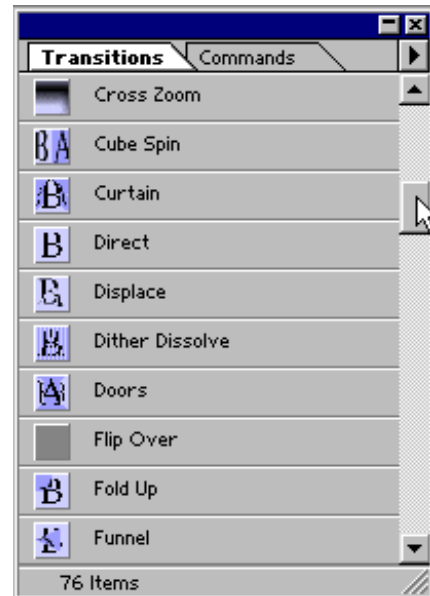
De overgang wordt nu wel berekend en ook getoond

Overgangen binnen Premiere

Behalve de hier toegepaste overgang wordt Premiere standaard geleverd met 76 verschillende overgangen. Deze zijn allemaal terug te vinden in het Transition venster. Daarnaast kun je losse overgangen krijgen of kopen die aan Premiere toegevoegd kunnen worden.

Het is overigens verstandig om niet teveel verschillende overgangen te gebruiken in een film. Zoals een PowerPoint presentatie te druk kan worden door teveel toeters en bellen, kan dat bij een videofilm ook gebeuren. Tenzij je juist een drukke videofilm wilt maken natuurlijk.


Als je een overgang hebt toegevoegd aan de Timeline kun je vaak nog een aantal eigenschappen van de overgang instellen. Deze eigenschappen kun je bereiken door op de overgang in de Timeline te dubbelklikken.

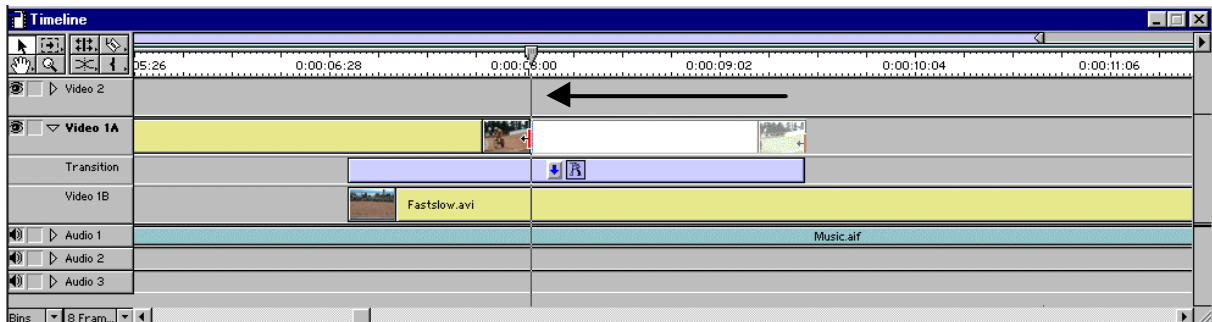


Plaatsen van een nieuw Out-point #2

De overgang die we gemaakt hebben is wel erg lang, en ook de clip *Fastslow.avi* duurt langer dan we willen. Daarom gaan we de clip *Fastslow.avi* korter maken. Deze keer doen we dat echter direct in het Timeline venster

- Zet de 'Glider' op 00:00:08:01

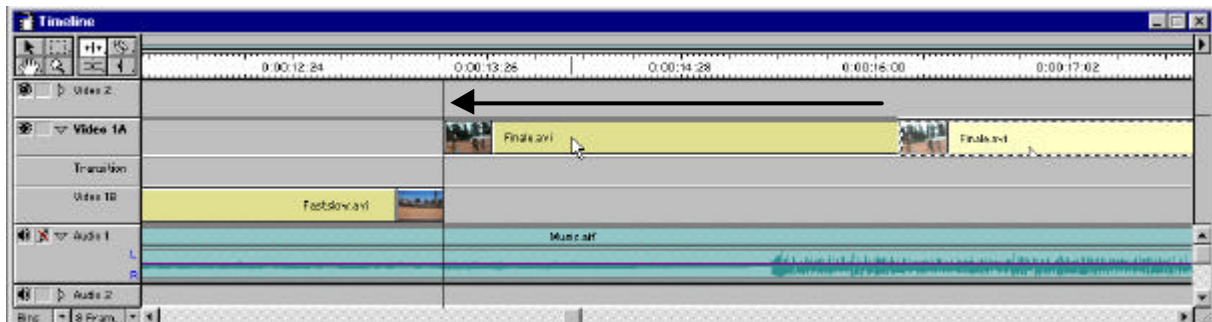
- Ga met de muis naar de rechterkant van de clip *Cyclers.avi* totdat de cursor verandert in 
- Sleep de rechterkant van de clip tot aan de Edit-lijn (zie afbeelding)



Wat we nu gedaan hebben heeft hetzelfde effect als wanneer we op de clip gedubbelklikt hadden en in het Source venster een nieuw Out-point gezet hadden.

We moeten nu wel de clip *Finale.avi* bijschuiven zodat deze weer aansluit bij *Fastslow.avi*

- Selecteer *Finale.avi*
- Schuif de clip aan tot bij *Fastslow.avi* (zie afbeelding)



- Sla het project op met File > Save
- Druk op ENTER om de overgang opnieuw te laten berekenen
- Bekijk het resultaat

Plaatsen van een nieuw Out-point #3 “Ripple edit”

Nu we toch bezig zijn met varianten op het plaatsen van een out-point, nog even dit: omdat de clip uit het vorige onderdeel, heb je voor de clip *Finale.avi* de techniek uit *Bijschuiven van de clips* op pagina 18 moeten toepassen om de clip weer te laten aansluiten met de voorgaande clips.

Met behulp van een zogenaamde *ripple edit* kun je één clip editen, waarbij alle andere clips ongewijzigd blijven qua lengte, maar wel automatisch worden opgeschoven als de voorgaande clip langer of korter wordt.

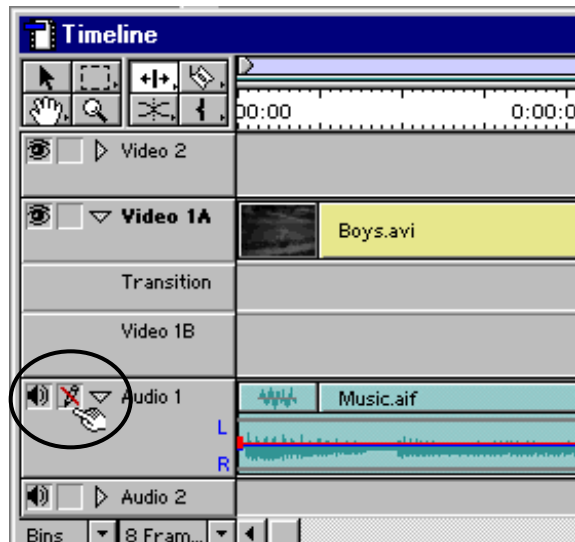
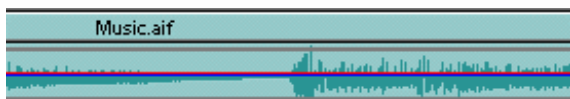
We zullen dit gaan toepassen op de eerste clip. Hoewel we die bij een vorige oefening korter gemaakt hebben, zou het beter zijn als hij wat langer door loopt. Als je naar de muziek luistert hoor je dat even na de eerste clip de muziek een stuk heftiger wordt. Het zou mooi zijn als de tweede clip (die een stuk sneller is qua actie) precies bij het begin van dat stukje muziek zou starten.

Bij het gebruik van ripple edit is het belangrijk om die tracks van het project die niet mee moeten bewegen vast te zetten. In dit geval is dat de audio track.

Daarnaast willen we kunnen zien waar we de tweede clip moeten laten beginnen.

- Klik eerst op het driehoekje in de audiotrack naast de tekst Audio 1 zodat de track uitgeklaapt wordt.

Bij een audiotrack zie je dan een zogenaamde *waveform* verschijnen waarbij de muziek wordt weergegeven door middel van streepjes. Langere streepjes geven aan dat het volume van het geluid hoger is. Hier onder zie je het stukje met de overgang naar de heftigere muziek. Dat is de plaats waar we de tweede clip willen laten beginnen.



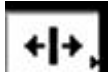
Om er voor te zorgen dat de audio track niet mee verschoven wordt, moet deze vast gezet worden.

- Klik op het (nu nog) lege vakje links naast het driehoekje (zie afbeelding).

Er verschijnt nu een potloodje met een rode streep er doorheen. De track is nu vastgezet en kan niet gewijzigd worden. Als je er nog een keer op klikt wordt de track weer vrijgegeven om te wijzigen.

Nu alle voorbereidingen zijn getroffen kan het Ripple Edit Tool gekozen worden.

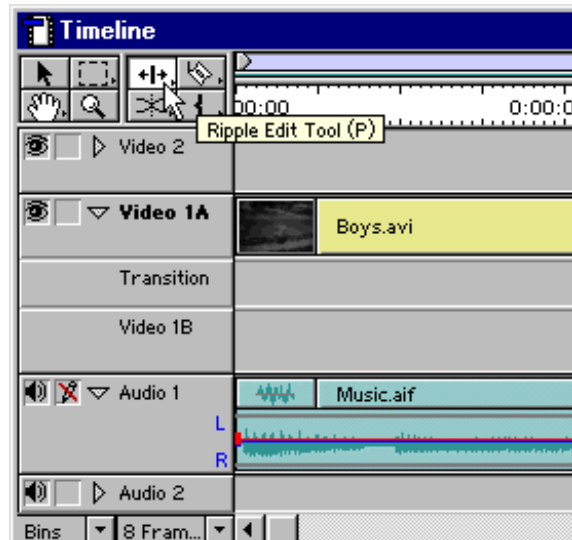
- Klik op de knop in de Timeline voor het Ripple Edit Tool (zie afbeeldingen onder en links)



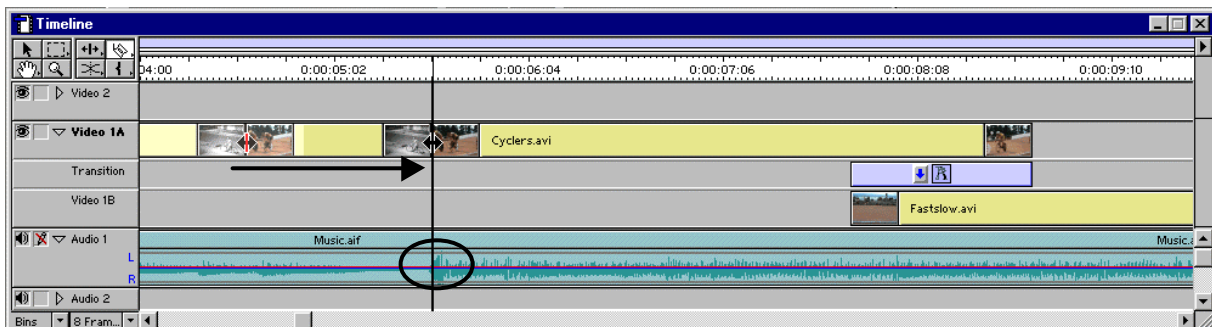
Ripple Edit Tool

Let op!

Het kan zijn dat niet het juiste tool geselecteerd word bij de edit knop. Klik dan met de muis op de knop en hou de muis ingedrukt. Er verschijnt dan een poppumeny waar je het juiste tool kunt kiezen (zie bovenstaande afbeelding)



- Klik nu met de muis precies op de lijn tussen *Boys.avi* en *Cyclers.avi*
- Sleep de muis naar rechts totdat de Edit-lijn precies samenvalt met het begin van het heftigere stukje muziek (zie onderstaande afbeelding)



- Laat de muis los
- Sla het bestand op
- Druk op ENTER om de videofilm opnieuw te laten berekenen
- Bekijk het resultaat tot nu toe

Eigenschappen van een clip aanpassen

Het is de bedoeling om in deze tutorial een aantal verschillende mogelijkheden van het bewerken van videofragmenten met Premiere aan bod te laten komen.

In dit onderdeel zullen we de volgende zaken uitproberen:

- Het splitsen van een clip in de Timeline in twee afzonderlijke clips
- Het veranderen van de snelheid van een clip
- Het creëren van een *fade-out*
- Het toevoegen van een filter aan een clip

Het splitsen van een clip in de Timeline

In het volgende onderdeel zullen we de snelheid waarmee een deel van de clip *Fastslow.avi* wordt weergegeven verlagen. Het lijkt dan alsof het beeld in slowmotion wordt weergegeven.

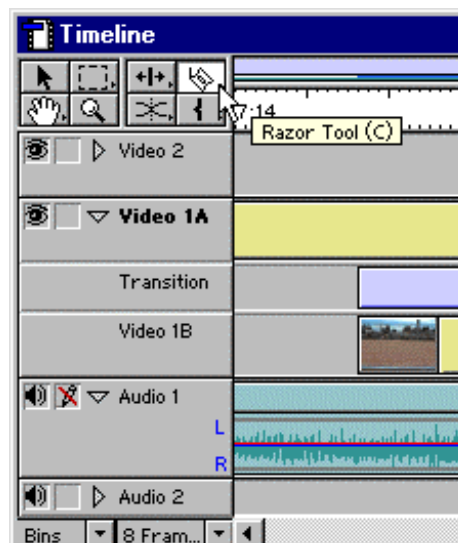
Het is niet mogelijk de snelheid van een deel van een clip op de tijdlijn te wijzigen, veranderingen in snelheid hebben steeds betrekking op de hele clip.

Daarom moeten we de clip *Fastslow.avi* in twee stukken knippen op de plaats waar we het slowmotion effect willen gaan toepassen. Er ontstaan dan twee clips op de tijdlijn die overigens dezelfde naam houden.

- Zet de 'Glider' in het Monitor venster op 00:00:12:13. Dit is het moment dat de fietser net in beeld komt (zie afbeelding)

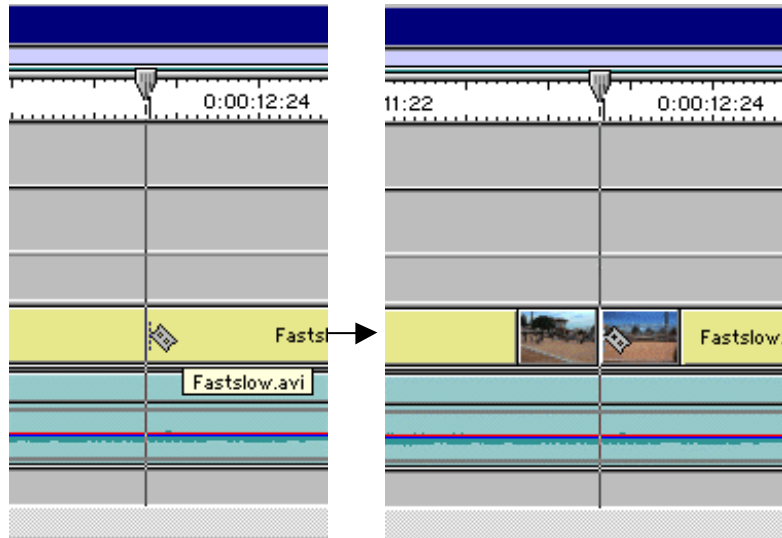


- Selecteer het *Razor Tool* (scheermes) uit de knoppenbalk van de Timeline



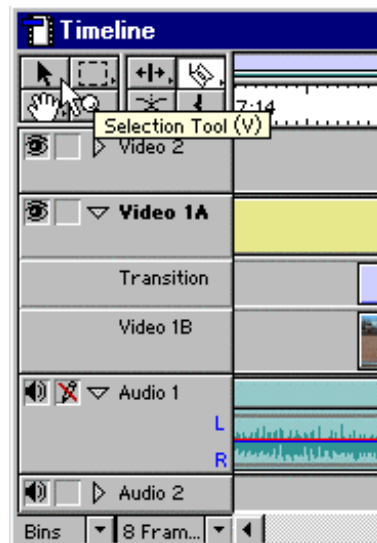
- Klik met het *Razor Tool* op de clip *Fastslow.avi* precies boven op de Edit-lijn (zie afbeelding)

De clip wordt nu in twee delen gesplitst (zie afbeelding)



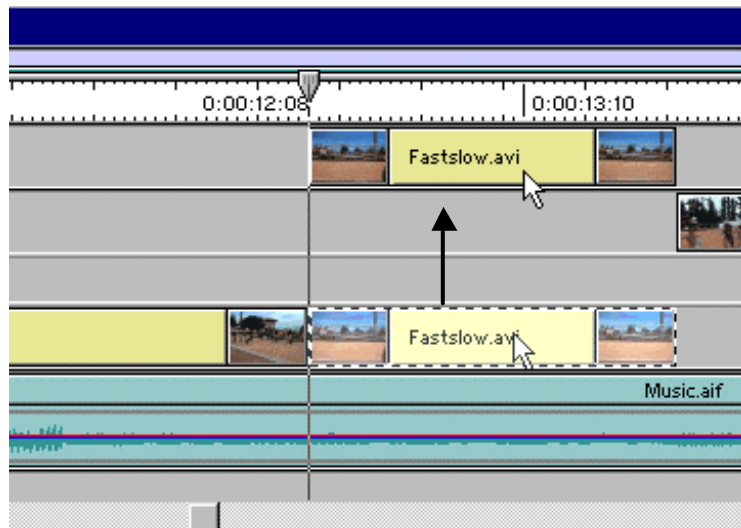
- Selecteer eerst weer het *Selection tool* (de standaard cursor)

Let op dat je nergens anders klikt, want het razor tool blijft actief totdat je het selection tool weer gekozen hebt



- Klik op de tweede helft van de *Fastslow.avi* clip om hem te selecteren
- Sleep de clip recht omhoog naar video track 2

We maken nu gebruik van video track 2 in plaats van video track 1a omdat we een *fade-out* willen gaan toepassen op dit tweede deel van de clip *Fastslow.avi*. Een *fade-out* kan niet worden toegepast op video track 1a en/of video track 1b.



Het veranderen van de snelheid van de clip

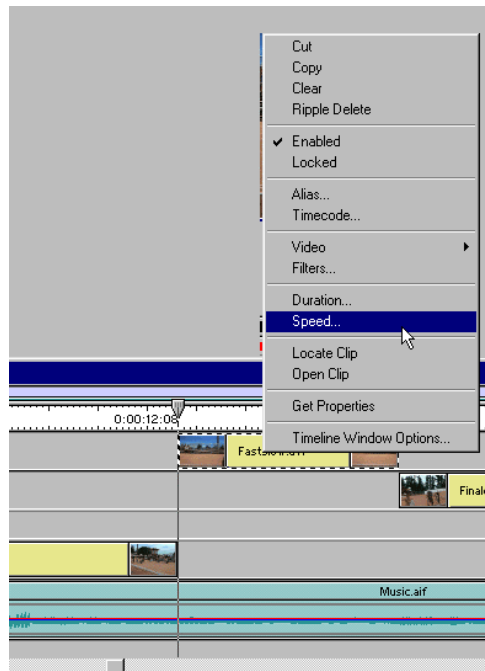
Iedereen kent de achtervolgingsscènes in komische films wel waar de spelers heel snel achter elkaar aan rennen of de scènes uit romantische films waar de twee geliefden in slow motion naar elkaar toe rennen (en elkaar nooit lijken te bereiken). Deze effecten zijn te bereiken door de snelheid van een clip in de videofilm te verhogen of te verlagen.

We gaan een slow motion effect toepassen op het in het vorige onderdeel afgesneden tweede deel van de *Fastslow.avi* clip. Dat betekent dat we de snelheid van die clip gaan verlagen.

- Klik met de linker muisknop op de tweede clip *Fastslow.avi* om hem te selecteren
- Klik nu met de **rechter** muisknop op de clip.

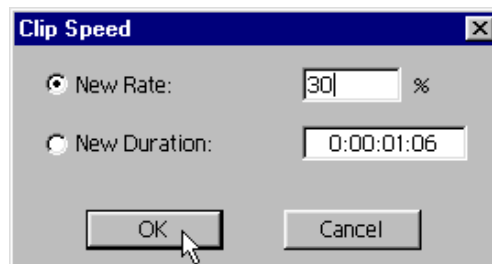
Er verschijnt een keuzemenu (zie afbeelding)

- Selecteer de optie Speed (snelheid)



- Voer als nieuwe snelheid het percentage 30 in bij het vakje New Rate (zie afbeelding)
- Klik op OK

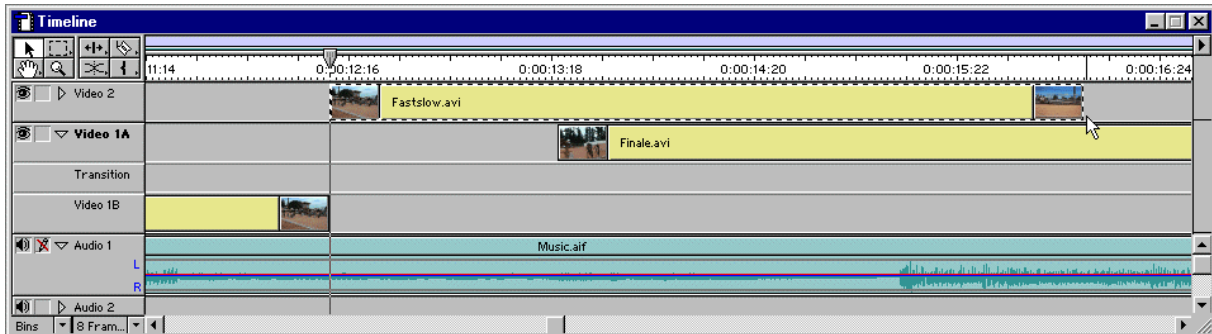
Met New Rate geef je de snelheid ten opzichte van de oorspronkelijke snelheid aan. Dat betekent dat de clip nu op 30% van de oorspronkelijke snelheid wordt weergegeven.



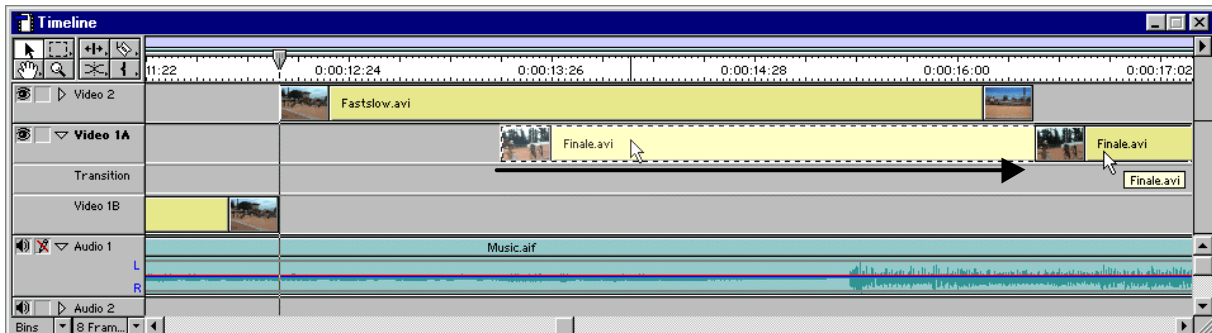
Omdat het aantal frames (beelden) in de clip niet gewijzigd wordt bij het vertragen van de weergave, duurt het tonen van de clip ongeveer drie keer zo lang!

Als gevolg daarvan is de balk voor de clip op de Timeline ook ongeveer drie keer zo lang geworden.

De clip overlapt nu voor een deel de clip *Finale.avi*



- Selecteer de clip *Finale.avi*
- Sleep de clip naar rechts zodat het einde van de clip gelijk ligt met het einde van *Fastslow.avi*



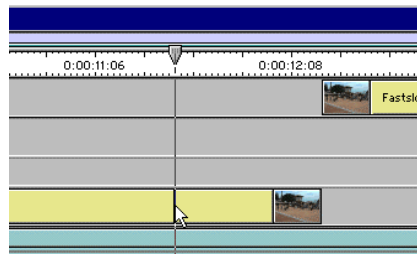
- Sla het bestand op
- Druk op ENTER om de videofilm opnieuw te laten berekenen
- Bekijk het resultaat tot nu toe

Aanpassen van de filmpjes aan de muziek

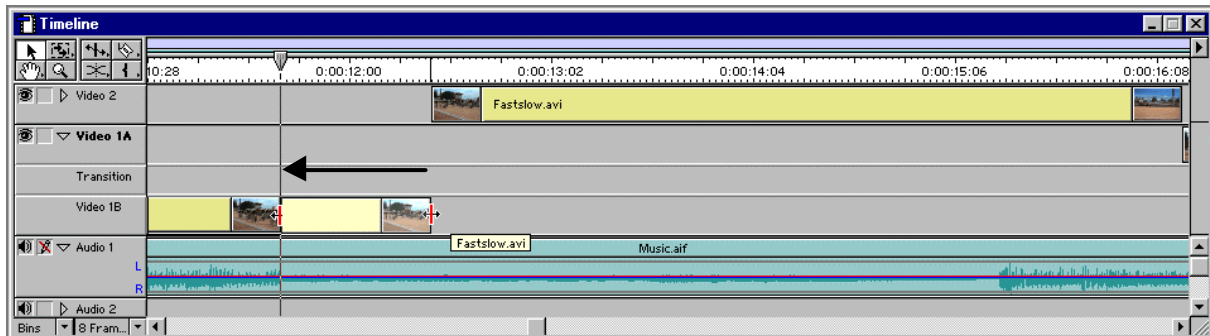
De timing van de muziek klopt nog niet helemaal met de bijbehorende beelden: het trage muziekje begint eerder dan het stukje slow motion en is ook weer eerder afgelopen.

We gaan dat oplossen door het eerste deel van de clip *Fastslow.avi* in te korten, overige clips een stukje aan te schuiven. Daarna maken we het tweede deel van de clip *Fastslow.avi* iets korter zodat het precies overeen komt met het rustige stukje muziek en schuiven de clip *Finale.avi* aan.

- Zet de Edit lijn gelijk met het begin van het rustige stukje muziek (zie afbeelding)



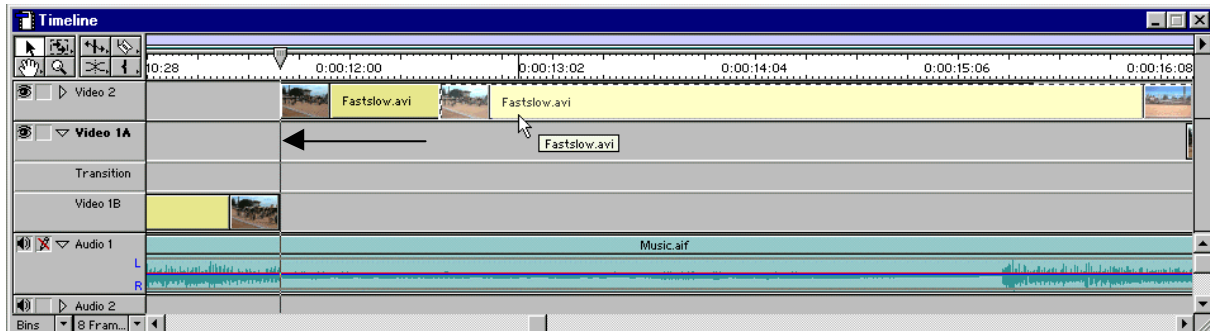
- Klik met de muis op de rechterrاند van het eerste deel van de clip *Fastslow.avi* en sleep deze rand naar links tot aan de Edit-lijn (zie afbeelding)



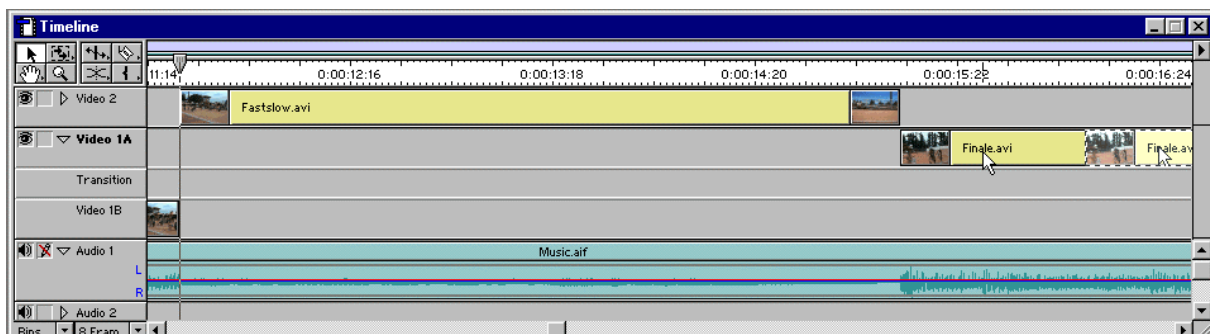
- Klik met de muis op het tweede deel van de clip *Fastslow.avi* en sleep de clip naar links zodat het begin gelijk ligt met de Edit-lijn. (zie onderstaande afbeelding)

Let op!

Het eerste wat je deed was het inkorten van een clip, nu verschuif je de clip alleen maar!



- Klik met de muis op de rechterrاند van het **tweede** deel van de clip *Fastslow.avi* en sleep deze rand naar links totdat de rand gelijk ligt met het einde van het langzame stukje muziek.
- Klik nu op de clip *Finale.avi*
- Sleep de clip naar links zodat de start van de clip gelijk valt met het einde van het tweede deel van de clip *Fastslow.avi* (zie afbeelding)



- Sla het bestand op
- Druk op ENTER om de videofilm opnieuw te laten berekenen
- Bekijk het resultaat tot nu toe

Het creëren van een fade-out

Een fade-out is geen transition maar een effect dat je kunt maken door een clip “transparant te maken tegen een zwarte achtergrond”.

In het engels heeft dat de *opacity* van de clip verlagen. Dit effect kun je gebruiken om twee clips in elkaar te laten overvloeien waarbij de ene clip steeds minder zichtbaar wordt en de andere steeds meer zichtbaar wordt.

Bij een fade-out maak je maar gebruik van één clip en als je dan de opacity van de clip verlaagd (de clip wordt transparanter) schijnt de zwarte achtergrond steeds meer door de clip heen.

Het instellen van de opacity van een clip kan niet bij track 1a en track 1b, vandaar dat we het tweede deel van de clip *Fastslow.avi* op track 2 hebben gelegd.

We gaan aan het einde van het slow motion deel (het tweede deel van de clip) een fade-out maken.

Als je de voorgaande stappen niet uit hebt kunnen voeren kun je ook het bestand *Tutorial_ZonderfadeOut.ppj* gebruiken.

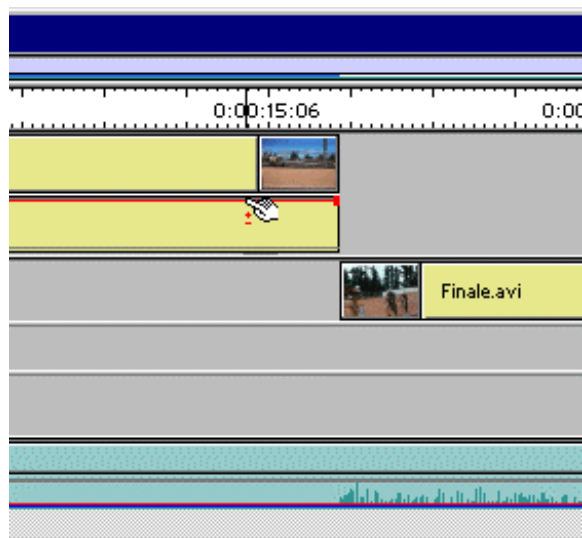
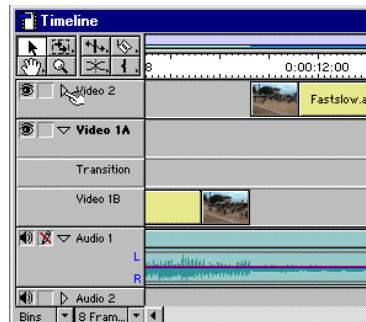
- Klik eerst op het driehoekje in de videotrack naast de tekst Video 2 zodat de track uitgeklapt wordt.

Bij track 2 zie je dan gele balk met een rode lijn verschijnen waarmee je de opacity van een clip kunt instellen. De lijn staat standaard op 100%. Dit betekent dat een clip niet transparant is. Een opacity van 0% betekent dat een clip niet meer zichtbaar is, maar dat alleen de onderstaande clip zichtbaar is.

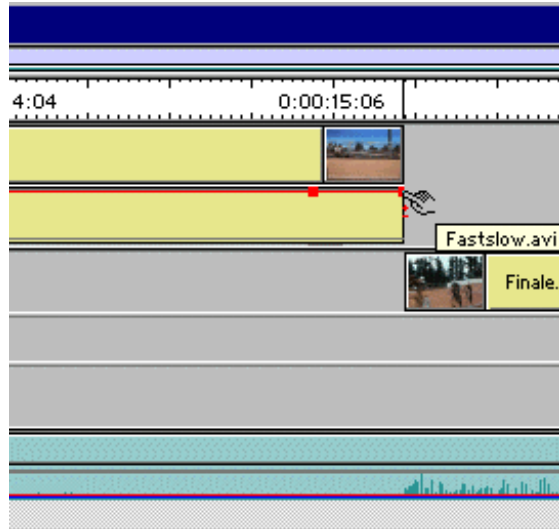
Het is de bedoeling dat de opacity van de clip in het laatste gedeelte van 100% daalt naar ongeveer 20%.

- Klik ongeveer bij 15 seconden op de rode lijn van de opacity balk voor de clip *Fastslow.avi* (zie afbeelding)

Er verschijnt nu een vierkantje op de lijn. Dit vierkantje is een zogenaamde *handle*

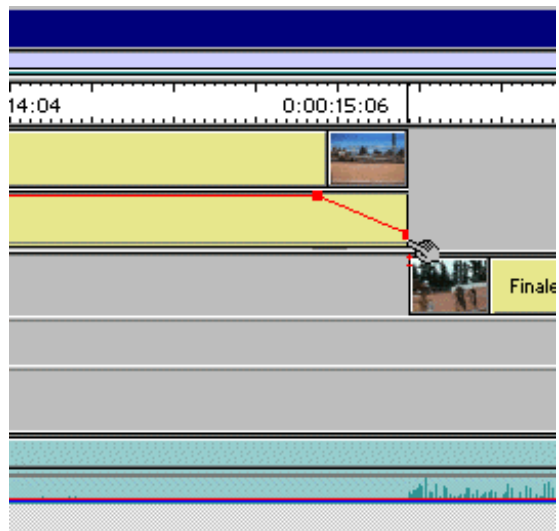


Aan het einde van de clip zit ook een zogenaamde *handle*



- Sleep deze *handle* naar beneden, zodat het vierkantje op ongeveer 20% van de hoogte van de balk zit.

Premiere geeft meteen een rode lijn weer tussen de handle die we zojuist geplaatst hebben en het eindpunt. De opacity wordt tussen de twee handles geleidelijk verlaagd.



Het is mogelijk met de handles te schuiven totdat het resultaat naar wens is.

- Sla het bestand op
- Druk op ENTER om de videofilm opnieuw te laten berekenen
- Bekijk het resultaat tot nu toe



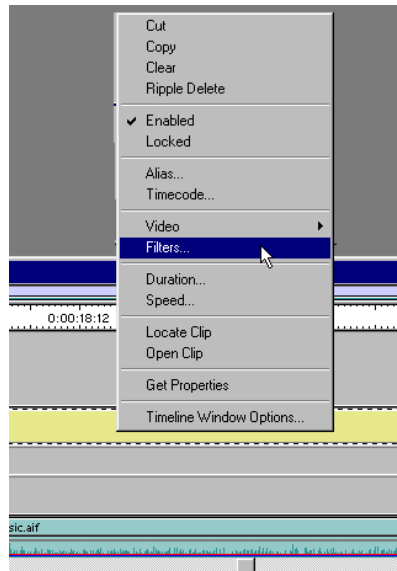
Het toevoegen van een filter aan een clip

Als afsluiting van dit onderdeel zullen we een effect realiseren door middel van een filter. De laatste clip van de videofilm (*Finale.avi*) moet een zogenaamd *blur* (onscherp) effect krijgen. Als je de voorgaande stappen niet uit hebt kunnen voeren kun je ook het bestand *Tutorial_ZonderBlur.ppj* gebruiken.

- Selecteer de clip *Finale.avi* in het Timeline venster door er op te klikken
- Klik er nog eens op met de rechter muisknop

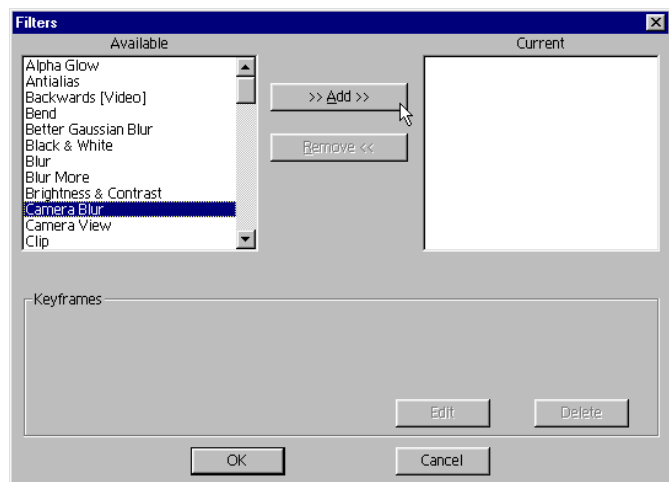
Er verschijnt een keuzemenu

- Kies de optie Filters...



- Selecteer de *Camera Blur* filter in het linkerdeel van het Filters venster
- Klik op de Add (toevoegen) knop

Het Camera Blur venster verschijnt met daarin het eerste frame van de *Finale.avi* clip

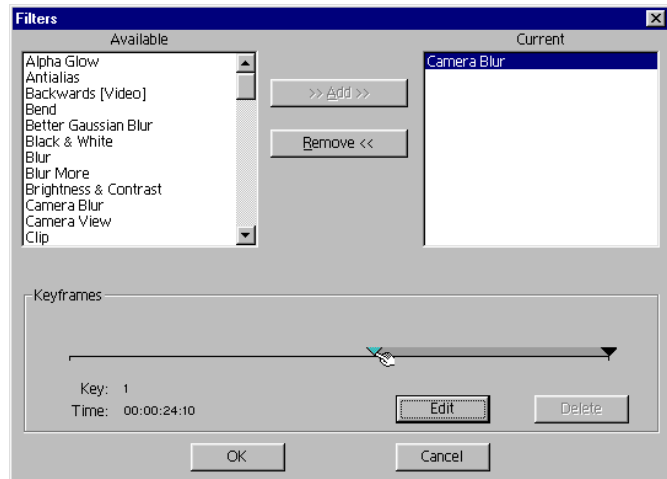


- Verplaats de schuifbalk in het venster naar 0%
- Klik op OK

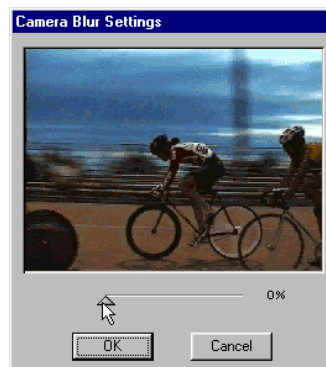


We willen er voor zorgen dat het beeld op het einde van de clip van scherp naar onscherp vervaagt. Daarvoor maken we gebruik van *keyframes*. Een keyframe werkt ongeveer hetzelfde als de *handle* bij de opacity. Een keyframe bepaald in dit geval op welk percentage van de filter op een bepaald moment tijdens het tonen van de clip. In het keyframesvak zie je standaard al twee keyframes staan: één aan het begin en één aan het einde van de clip (de driehoekjes op de lijn). Ook hier zorgt Premiere er weer voor dat als twee opeenvolgende keyframes een verschillend percentage van toepassing van een filter hebben dat tussen die twee keyframes het percentage geleidelijk aangepast wordt (zoals ook gebeurde bij de opacity).

- Verschuif het Filters venster zo dat je ook het Monitor venster kunt zien
- Verschuif de linker *keyframes* (het linker driehoekje op de lijn in het keyframevak van het Filters venster) zo dat het frame zichtbaar is zoals in de afbeelding hiernaast (ongeveer op 00:00:24:10)



- Klik op de Edit knop
- Kijk of het Blur percentage op 0% staat, zet dit anders op 0%
- Klik op OK

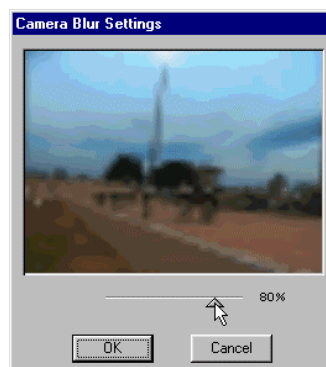


Je zult nu nog zelf een keyframe toevoegen:

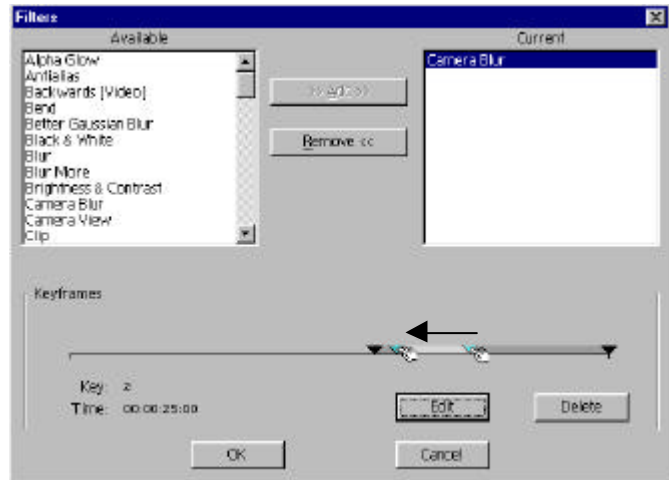
- Klik tussen de twee bestaande keyframes op de lijn

Premiere voegt op de plek waar je geklikt hebt een keyframe toe en opent het Camera Blur Settings venster

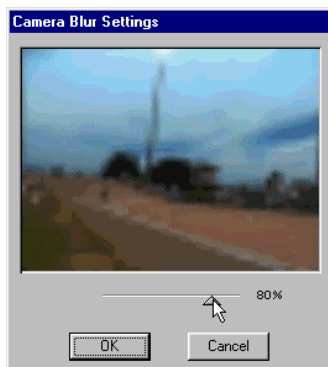
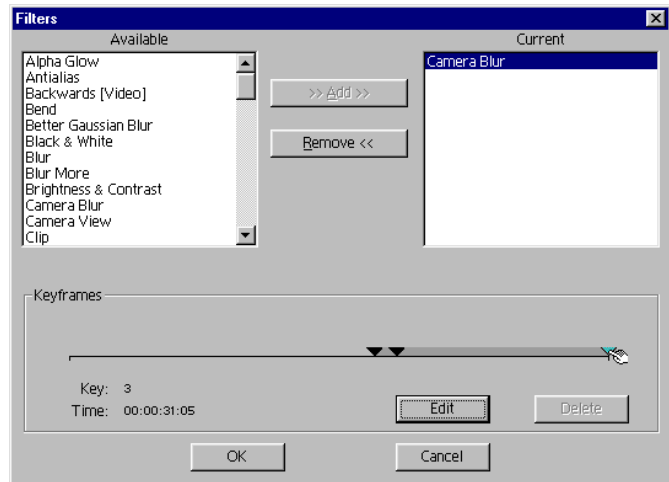
- Schuif het driehoekje naar rechts totdat de filter op 80% staat. Je ziet dat het beeld steeds onscherper wordt naarmate je het percentage van de filter verhoogt.
- Klik op OK



- Schuif het keyframe op tot tijdstip 00:00:25:00



- Selecteer het laatste keyframe (het meeste rechtse driehoekje)
- Klik op Edit
- Schuif het driehoekje ook hier naar rechts totdat de filter op 80% staat.
- Klik op OK om het Filters venster te sluiten



Je hebt nu bereikt dat vanaf het begin van de clip tot aan tijdstip 00:00:24:10 het beeld gewoon scherp is. Vanaf tijdstip 00:00:24:10 tot 00:00:25:00 vervaagt het beeld doordat de filter steeds meer wordt toegepast. Op 00:00:25:00 is dat 80%. De filter blijft de rest van de clip 80% toegepast omdat je in het laatste keyframe hetzelfde percentage hebt aangegeven.

- Sla het bestand op
- Druk op ENTER om de videofilm opnieuw te laten berekenen (dit kan deze keer wat langer duren!)
- Bekijk het resultaat tot nu toe

Combineren van bewegende beelden en een afbeelding

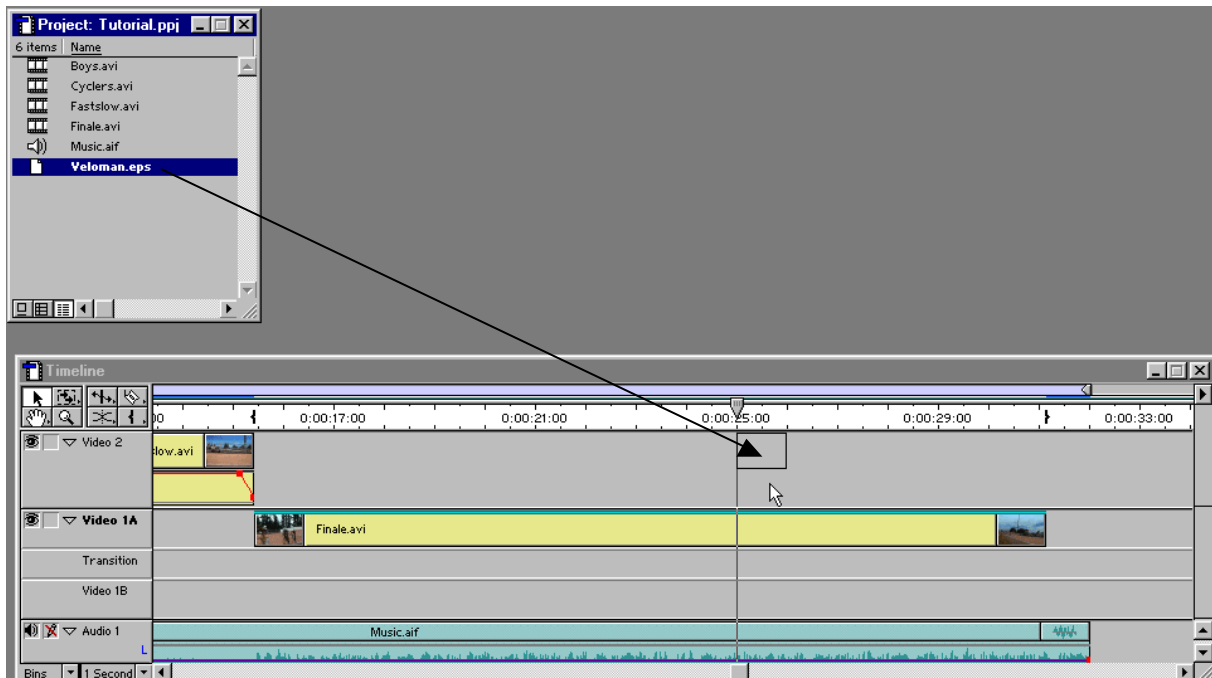
Tot nu toe lijkt het filmpje nog niet echt op een reclame. Dat gaan we nu veranderen. De fietsenfabrikant Velo, waar we het filmpje voor maken, wil dat het bedrijfslogo aan het einde van het filmpje in beeld komt vliegen.

Het logo is aangeleverd als afbeeldingbestand *Veloman.eps*.

Als je de voorgaande stappen niet uit hebt kunnen voeren kun je ook het bestand *Tutorial_ZonderVelo.ppj* gebruiken.

Toevoegen van de afbeelding

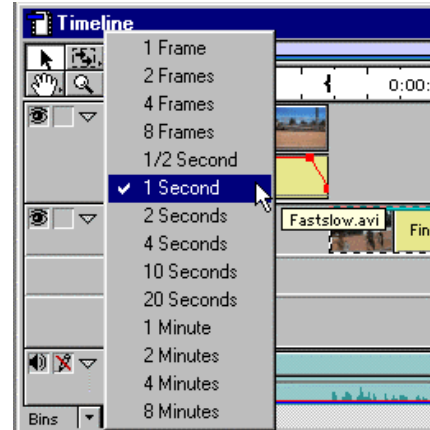
- Sleep *Veloman.eps* van het projectvenster naar track 2 in het Timeline venster op positie 00:00:25:00



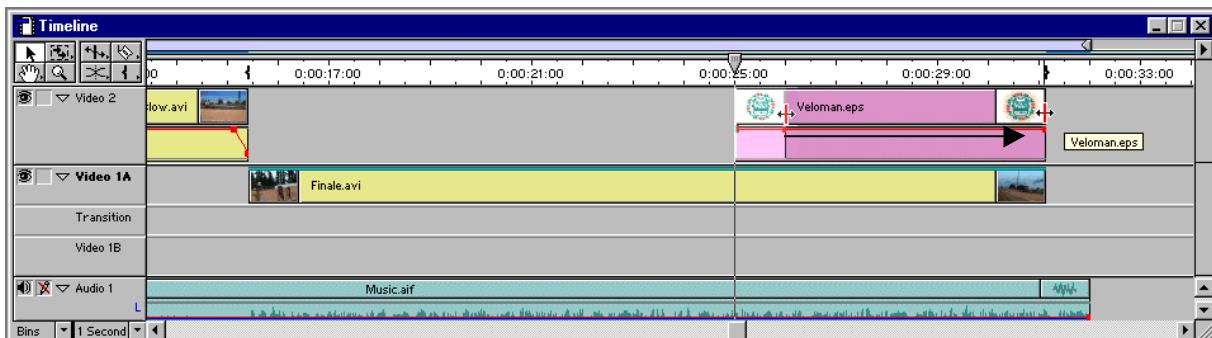
Een afbeelding kun je, in tegenstelling tot een video clip, in het Timeline venster onbeperkt verlengen. Omdat we willen dat het logo zichtbaar blijft tot het einde van de videofilm verlengen we het out-point van de afbeelding zodat het gelijk valt met het einde van *Finale.avi*

Met de instelling van 1 streepje per 8 frames krijgen we niet zowel het beginpunt van de afbeelding en het gewenste eindpunt van de afbeelding op het beeldscherm.

Pas de Timeline instelling aan, zodat zowel het beginpunt van de afbeelding en het gewenste eindpunt van de afbeelding op het beeldscherm zichtbaar zijn. Neem bijvoorbeeld de indeling van 1 seconde (zie afbeelding)



- Sleep de rechterkant van Veloman.eps naar rechts totdat het gelijk ligt met het einde van de clip *Finale.avi* (zie afbeelding)



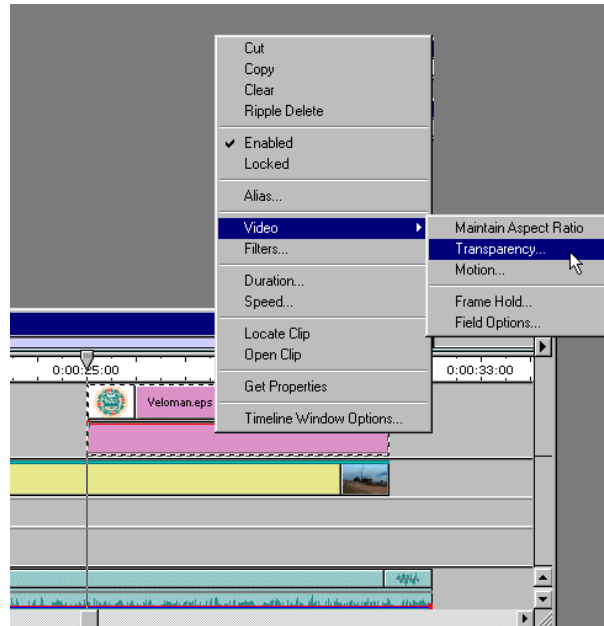
- Sla het bestand op
- Druk op ENTER om de videofilm opnieuw te laten
- Bekijk het resultaat tot nu toe

Je ziet dat Premiere vanaf 00:00:25:00 alleen nog maar het logo met de witte achtergrond (van het logo) laat zien.

De onderliggende videofilm is niet meer zichtbaar, terwijl het juist de bedoeling was dat deze, in plaats van de witte achtergrond van het logo, achter het logo zichtbaar was.

Dit kunnen we niet oplossen met het instellen van de opacity (doorzichtigheid) van de afbeelding. In dat geval worden namelijk alle onderdelen van het logo doorzichtig, terwijl we alleen de witte kleur doorzichtig willen maken. Premiere gebruikt hier de term Transparency voor, hoewel we die in het Nederlands ook gewoon in *doorzichtigheid* kunnen vertalen.

- Selecteer Veloman.eps in het Timeline venster
 - Klik met de rechter muisknop op Veloman.eps
- Kies in het keuzemenu Video > Transparency

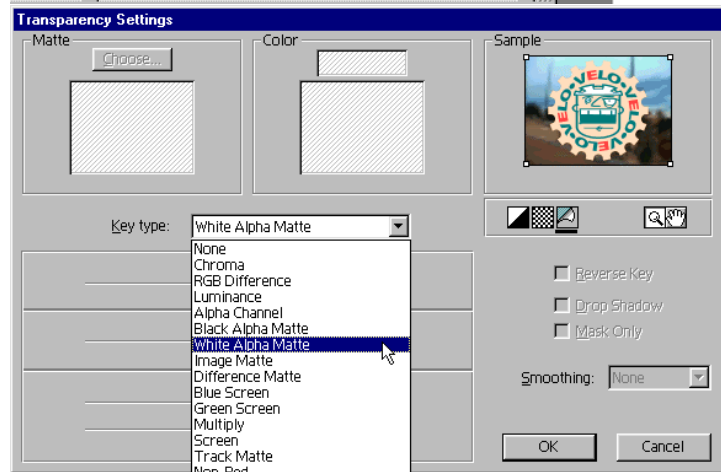


Het Transparency Settings venster verschijnt. De afbeelding is voorberekt en heeft een zogenaamd *Alpha kanaal* gekregen. Het uitleggen van hoe je zo'n afbeelding maakt valt buiten deze tutorial.

Kies als Key type: White Alpha Matte

In het voorbeeldscherm verschijnt nu videoclip in plaats van de witte achtergrond van de afbeelding

Klik op OK

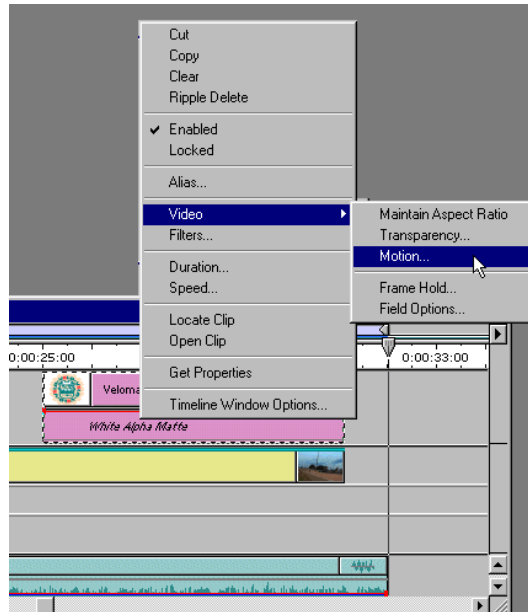


- Sla het bestand op
- Druk op ENTER om de videofilm opnieuw te laten
- Bekijk het resultaat tot nu toe

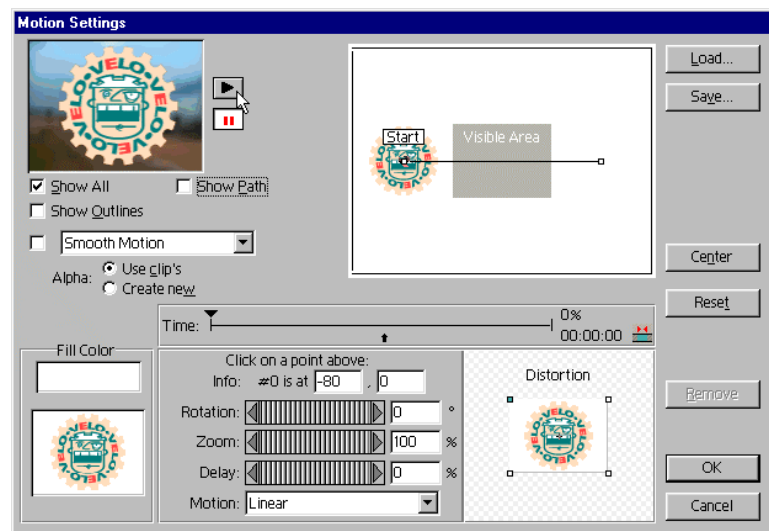
Animatie toevoegen aan de afbeelding

Als laatste bewerking in deze tutorial zullen we het logo laten bewegen. Het is de bedoeling dat het lijkt alsof het logo het beeld vanuit de verte binnen komt vliegen, even stil staat en dan het beeld in de verte weer uitvliegt terwijl het logo een aantal keer rond draait.

Selecteer Veloman.eps
Klik met de rechter muisknop op Veloman.eps
Kies uit het menu Video > Motion



Het Motion (beweging) Settings venster verschijnt nu
In het midden van het venster is het pad van de afbeelding weergegeven. Standaard wordt hier al een pad weergegeven waarbij de afbeelding van links naar rechts door het beeld beweegt.
In de linker helft van het venster zit een previewscherm waar je de beweging alvast kunt bekijken
Als je de optie *Show All* aanvinkt zie je ook de videoclip op de achtergrond.

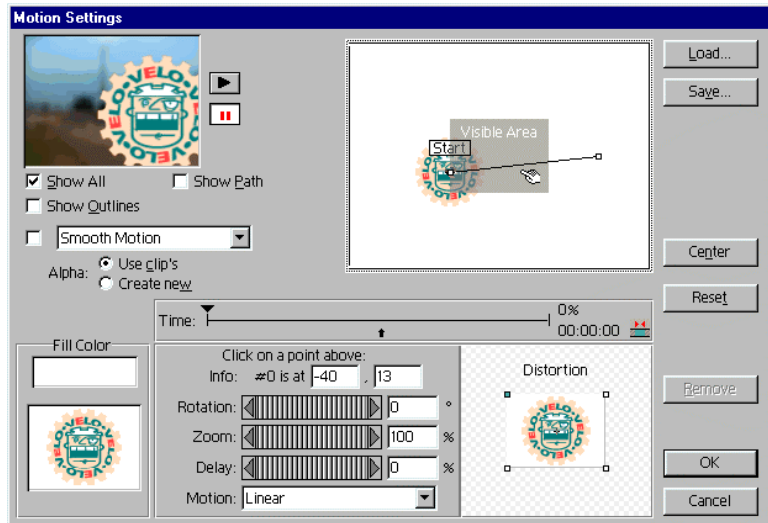


Klik op Show All
Klik op de afspeelknop naast het previewscherm
Bekijk het standaard pad
Klik op de pauzeknop

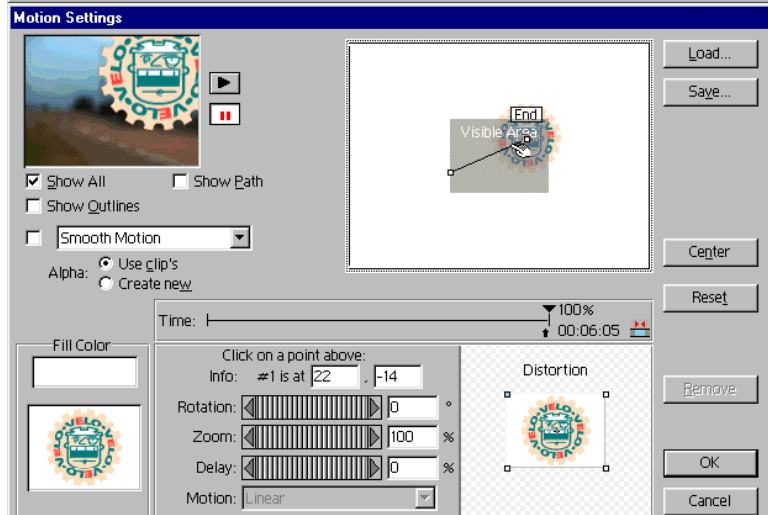
We gaan nu zelf een pad aangeven waarlangs de afbeelding zich zal bewegen
Ook het *motion pad* werkt vergelijkbaar aan de instellingen voor opacity (op pagina 33) en die voor filters (op pagina 35). De vierkantjes op de lijn (het *motion pad*) bepalen de positie op dat moment. De lijnstukken ertussen de beweging van de afbeelding. Per vierkantje kunnen een aantal instellingen gedaan worden.

Er wordt ook onderscheid gemaakt tussen een zichtbaar gebied (Visible area) en niet zichtbaar gebied (het witte gebied om de visible area heen). Zo kun je een beweging van een afbeelding buiten het beeld laten beginnen en ook weer buiten het beeld laten eindigen.

Sleep het startpunt van het pad zo dat de afbeelding zich half in het zichtbare gebied (visible area) bevindt (zie afbeelding).

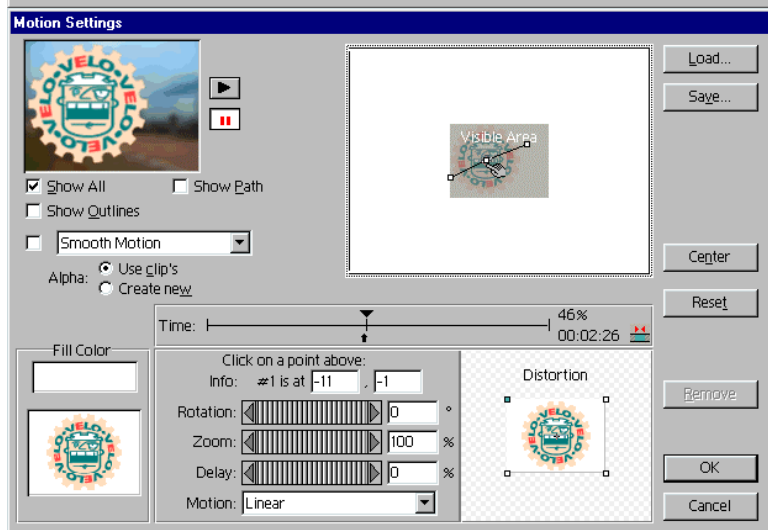


Sleep het eindpunt van het pad naar de rechter bovenhoek van het zichtbare gebied (zie afbeelding)



Klik halverwege de lijn die het pad aangeeft om een extra tussenpunt aan te geven.

Sleep het tussenpunt naar ongeveer het midden van het beeldscherm (zie afbeelding)



Klik op de afspeelknop naast het previewscherm om het resultaat tot nu toe te bekijken

Klik weer op de pauzeknop om de beweging stil te zetten

We kunnen nu voor de drie punten op het pad een aantal opties instellen:

Rotation:

Geeft aan hoeveel graden ten opzichte van de oorspronkelijke positie de afbeelding gedraaid moet worden. We zullen bij het tussenpunt 0 graden aangeven en bij het eindpunt 720 graden. Dat betekent dat de afbeelding onderweg van het tussenpunt naar het eindpunt 2 keer ronddraait (2 x 360 graden).

Zoom:

Geeft de afmetingen van de afbeelding aan in een percentage ten opzichte van de oorspronkelijke afmeting. Een zoomfactor van 100% betekent dat de afbeelding met de oorspronkelijke afmetingen wordt weergegeven. Een zoomfactor van 50% geeft de helft van het oorspronkelijke formaat aan. Een zoomfactor van 0% zorgt er voor dat de afbeelding niet zichtbaar meer is.

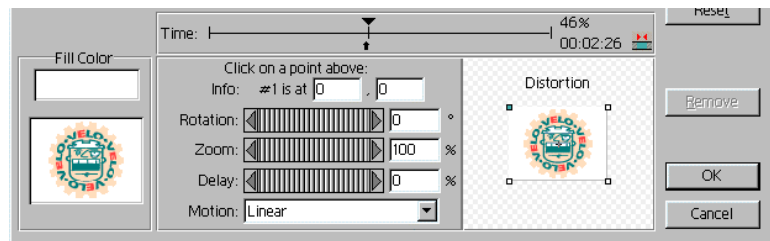
Wij zullen de afbeelding vanaf het beginpunt vanuit het niets (0%) laten groeien tot het oorspronkelijk formaat bij het tussenpunt (100%), waarna de afbeelding weer kleiner wordt tot deze helemaal verdwenen is bij het eindpunt (0%). Door de zoomfactor te veranderen lijkt het alsof de afbeelding dichterbij komt en weer in de verte verdwijnt.

Delay:

Met de delay factor geeft je aan hoe lang de afbeelding op een bepaald punt moet wachten. Dit wordt weergegeven als een percentage van de totale looptijd van het motion pad. Een delay van 0% betekent dat de afbeelding niet blijft wachten, maar gewoon doorloopt. Wij zullen een delay van 10% gebruiken voor het tussenpunt en een delay van 0% voor het begin- en eindpunt.

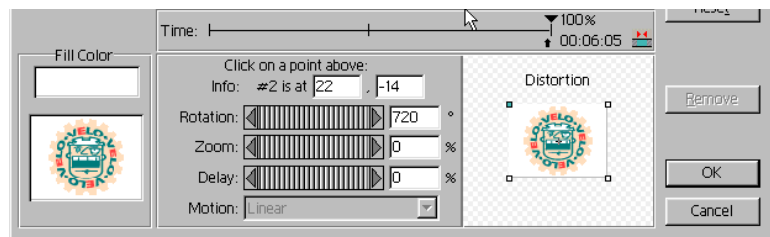
Selecteer het startpunt weer
Geef bij de opties onder in het Motion Setting venster de volgende waarden in:

Rotation: 0
Zoom: 0
Delay: 0



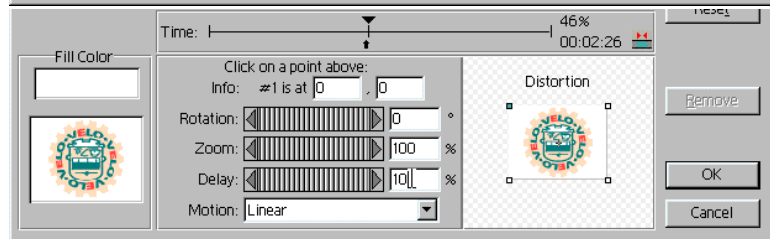
Selecteer het eindpunt weer
Geef in bij de opties onder in het Motion Setting venster de volgende waarden in:

Rotation: 720
Zoom: 0
Delay: 0



Selecteer het tussenpunt weer
Geef in bij de opties onder in het Motion Setting venster de volgende waarden in:

Rotation: 0
Zoom: 100
Delay: 10



- Klik op de afspeelknop naast het previewscherm om het resultaat tot nu toe te bekijken
- Klik weer op de pauzeknop om de beweging stil te zetten
- Klik op OK om het venster te sluiten
- Sla het bestand op
- Druk op ENTER om de videofilm opnieuw te laten
- Bekijk het resultaat tot nu toe

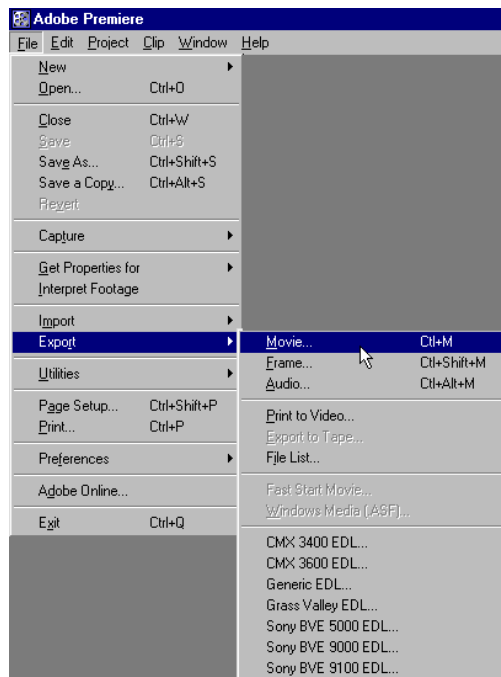
Opslaan van de videofilm als zelfstandig bestand

De videofilm is klaar, maar we willen nu ook een zelfstandig bestand maken met de film. Dat zelfstandige bestand kan dan ook op een computer zonder Premiere worden afgespeeld. Ook kan het bestand bijvoorbeeld op een intranetserver of een CD-ROM gezet worden. Je kunt het bestand zelfs weer gebruiken als bronbestand voor een volgende videofilm die je in Premiere gaat maken.

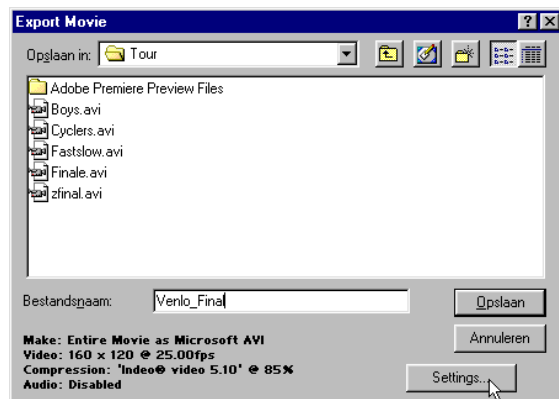
Als je de voorgaande stappen niet uit hebt kunnen voeren kun je ook het bestand *Tutorial_Eindresultaat.ppj* gebruiken.

Exporteren van de videofilm

- Selecteer in de menubalk File > Export > Movie



- Voer als bestandsnaam in Venlo_Final
- Klik op de Settings knop



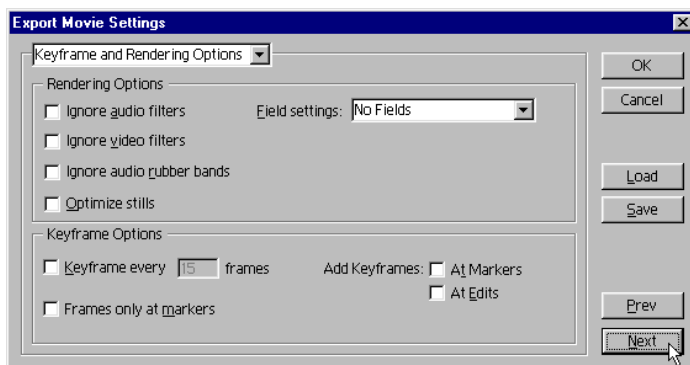
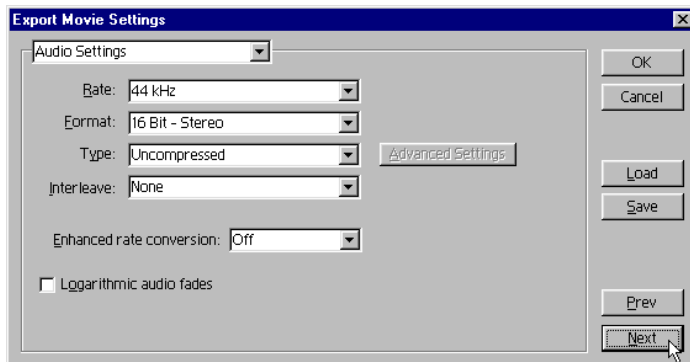
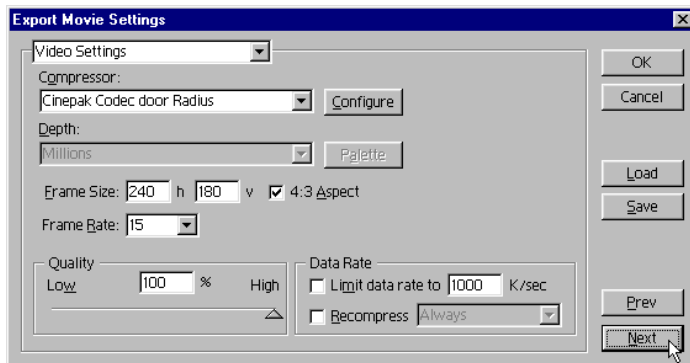
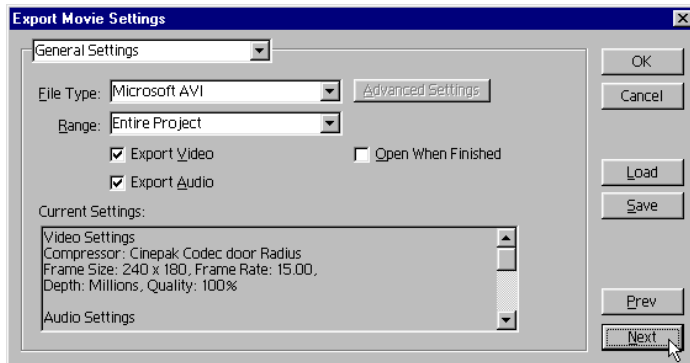
Je krijgt nu dezelfde instelmogelijkheden te zien die je in het eerste onderdeel *Opstarten van Adobe Premiere en een nieuw project aanmaken* op pagina 4 van deze tutorial gezien hebt.

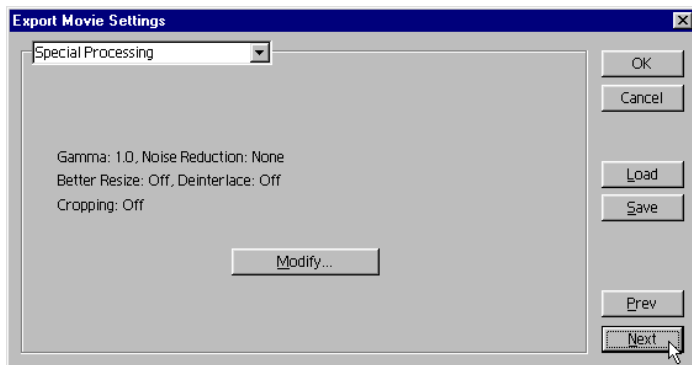
Het is namelijk mogelijk andere instellingen te gebruiken bij het bewerken van de video, als bij het uiteindelijke bestand. Dat maakt het bijvoorbeeld mogelijk videobestanden te gebruiken die gedigitaliseerd zijn op volledig PAL formaat (768 x576), waarvan je het resultaat de ene keer uitvoert naar videoband of digitale videotape (op het volledige PAL formaat), maar ook in een kleinere versie (bijvoorbeeld 240 x180) exporteert voor gebruik op een CD-ROM.

Je moet er wel rekening mee houden dat als je bij het exporteren van de videofilm andere instellingen gebruikt dan bij het bewerken, of dan de bronbestanden, het opslaan redelijk lang kan duren (tot zo'n 25 minuten voor 5 minuten film!).

Voor de volledigheid zijn hieronder de verschillende schermen met instellingen afgedrukt

- Loop de schermen door en kijk of alle instellingen overeenkomen met die hier onder, zo nee pas ze dan aan





- Klik op de OK knop om terug te keren naar het Export Movie venster
- Klik op Opslaan

Als het nu goed gaat, wordt de videofilm redelijk snel opgeslagen. Als er een indicator komt dat het enkele minuten gaat duren, is er een instelling die niet gelijk is aan de instellingen van het project. Druk dan op de Escape (ESC) knop en kijk de instellingen nog een na.

Gefeliciteerd, je hebt zojuist je eerste videofilm gemaakt!