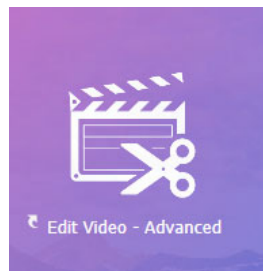


Roxio Creator NXT

Deze handleiding vormt een aanvulling op de Help-bestanden die in Roxio Creator in het product beschikbaar zijn. Deze handleiding behandelt enkele van de meest recente functies in de toepassing.

VideoWave

Roxio® Creator® NXT bevat VideoWave voor het bewerken van uw video's. In deze online handleiding vindt u enkele van de nieuwste functies in VideoWave.



VideoWave is verkrijgbaar via de startpagina van Roxio Creator of de pagina Video/films.

In deze handleiding worden de volgende onderwerpen behandeld:

- Gedeeld scherm
- Audio Ducking (Pro)
- Schilderende effecten (Pro)
- Transparantie van de tracks
- Beweging volgen
- 360 -video

Gedeeld scherm

U kunt eenvoudig een video voor een gedeeld scherm maken en meerdere video's afspelen op basis van een vooraf ingestelde of aangepaste sjabloon.



U kunt een sjabloon gebruiken om een videoproject met een gedeeld scherm te maken of u kunt uw eigen sjabloon voor een gedeeld scherm maken.

Voordat u begint

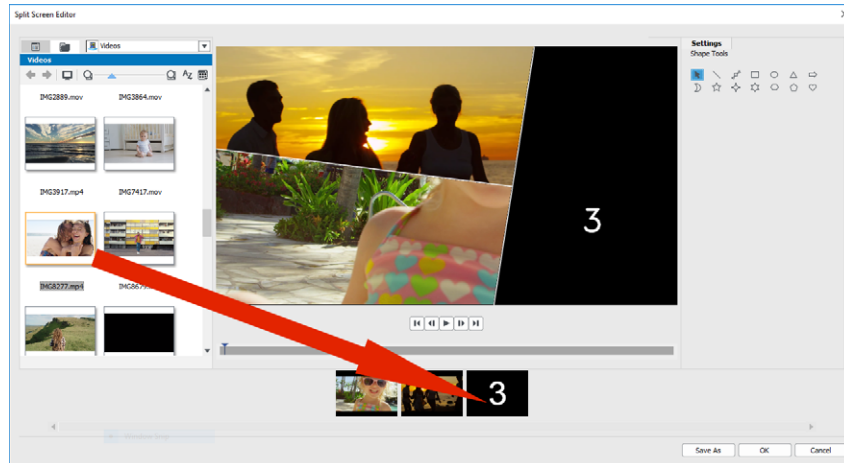
- Controleer of de videoclips die u wilt gebruiken beschikbaar zijn in de **Mediakiezer**.
- Bekijk een voorbeeld van de videoclips die u wilt gebruiken, zodat u een idee heeft welke vormen passen bij de inhoud waarop u zich wilt richten. Als de hoofdactie bijvoorbeeld verticaal verloopt, past een horizontale vorm hier niet erg goed bij.

Een sjabloon voor een gedeeld scherm kiezen en vullen

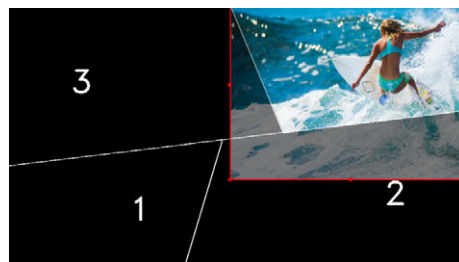
- 1 Klik in de **Effectkiezer** op de knop **Gedeeld scherm**.



- 2 Kies **Alles** (voor alle sjablonen die in Roxio zijn gemaakt) of **Aangepast** (voor sjablonen die de gebruiker heeft gemaakt).
- 3 Dubbelklik op een miniatuurweergave van een sjabloon om de **Editor voor gesplitst scherm** te openen.
- 4 Als u de sjabloon wilt vullen, sleept u een miniatuurweergave van een video of foto vanuit het mediagebied naar het neerzetgebied onder het voorbeeldvenster. Het gebied van de sjabloon dat overeenkomt met het getal in het neerzetgebied wordt gevuld met de media.




- 5 Selecteer de miniatuurweergave van de media die u wilt aanpassen in het neerzetgebied en voer een van de volgende handelingen uit in het voorbeeldgebied:
 - Pas het formaat van het geselecteerde fragment aan door de rode knooppunten te slepen die in het voorbeeldvenster worden weergegeven.
 - Plaats het fragment door de cursor in het voorbeeldvenster te slepen.




Het fragment dat u in het neerzetgebied heeft geselecteerd, wordt met een rode omtrek weergegeven in het voorbeeldvenster.

- 6 Wanneer u het project voor een gedeeld scherm heeft voltooid, klikt u op **OK** om de **Editor voor gesplitst scherm** te sluiten.
 Als u de sjabloon wilt opslaan met de toegevoegde media of als u de sjabloon wilt bewerken met de **Vormgereedschappen**, klikt u op **Opslaan als** om de huidige versie van de sjabloon met een nieuwe naam op te slaan.
Note: Als u het gedeeld-schermelement wilt bewerken nadat u het heeft toegevoegd aan de **tijdlijn**, voert u een van de volgende handelingen uit:
 - Dubbelklik op het gedeeld-schermelement in de **tijdlijn** om de **Editor voor gesplitst scherm** te openen.
 - Selecteer het gedeeld-schermelement in de **tijdlijn** en klik op het tabblad **Interne tracks** in de **Productiebewerker**. In deze modus kunt u op de afzonderlijke overlaytracks klikken om de fragmenten aan te passen (klik op de knop **Gereed** wanneer u klaar bent, om terug te keren naar de **tijdlijn**).

Een sjabloon voor een gedeeld scherm maken of bewerken

- 1 Klik op de werkbalk **Tijdslijn** op de knop **Editor voor gesplitst scherm**  of dubbelklik op een bestaande sjabloon voor een gedeeld scherm.
- 2 Klik in het paneel **Instellingen** op een van de **Vormgereedschappen** en sleep in het editorvenster om het gebied te splitsen in verschillende clipzones.



- 3 Als u de lijnen en vormen wilt aanpassen, kiest u in het gebied **Vormgereedschappen** het gereedschap **Selectie**  en selecteert u het element dat u wilt bewerken in het bewerkingsvenster.

U kunt de lijnen en vormen slepen om de positie te wijzigen en het formaat te wijzigen. U kunt ook de **Rotatie**, **Breedte** en **Kleur** aanpassen in het gebied **Eigenschappen**.

- 4 Als u inhoud bij de sjabloon wilt opslaan (bijvoorbeeld een afbeelding of video die vast onderdeel wordt van de sjabloon), gaat u naar de inhoud die u wilt toevoegen en sleept u de bijbehorende miniatuur naar het gewenste getal in het neerzetgebied.

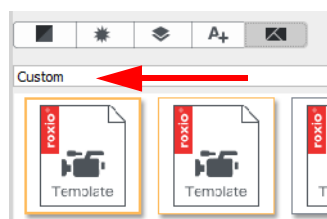
Note: Als u de inhoud wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op de inhoud in het neerzetgebied en kiest u **Verwijderen**.



Een genummerd neerzetgebied verschijnt langs de onderrand van het voorbeeldvenster.

- 5 Wanneer u de sjabloon heeft voltooid, klikt u op **Opslaan als**, typt u een bestandsnaam en klikt u op **Opslaan**.

Sjablonen worden standaard opgeslagen in de map **Afbeeldingen**. U kunt ze openen door **Aangepast** kiezen in de vervolgkeuzelijst op de pagina **Gedeeld scherm** van de **Effectkiezer**.



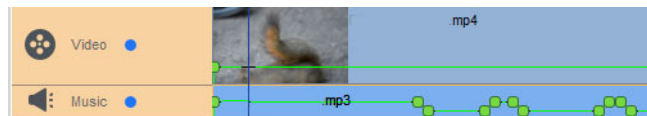
6 Klik op **OK** om terug te gaan naar de **tijdlijn**.

Audio Ducking (Pro)

Audio Ducking (een concept dat vergelijkbaar is met side-chaining) wordt gebruikt om het volume van een track automatisch te verlagen, zodat een andere track beter hoorbaar wordt. Als u bijvoorbeeld een videoproject hebt met muziek en gesproken commentaar, kunt u Audio Ducking gebruiken om het volume van de muziek automatisch te verlagen wanneer de commentator spreekt. U kunt de drempel voor het activeren van de demping aanpassen en u kunt aanpassen met hoeveel het volume van de achtergrondtrack wordt verlaagd.

Audio Ducking gebruiken

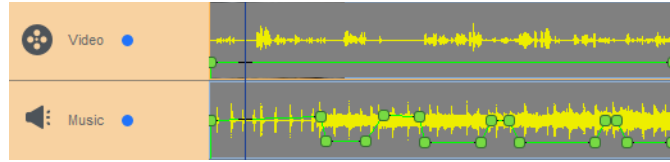
- 1 Klik in het paneel **Productiebewerker** op het tabblad **Tijdlijn**.
- 2 Klik met de rechtermuisknop op een track in het project en kies **Audio Ducking**.
- 3 Kies de track waarvan u de audio wilt beschermen in de vervolgkeuzelijst **Hoofdtrack** van het dialoogvenster **Audio Ducking**.
- 4 Pas de volgende schuifregelaars aan om te bepalen hoe het volume van de audio op de andere tracks wordt verlaagd:
 - **Ducking-niveau** — bepaalt met hoeveel het volume wordt verlaagd. Hoe hoger de waarde, hoe lager het volume.
 - **Gevoeligheid** — Hiermee wordt de volumedrempel bepaald (gelezen van de track die zich boven de geselecteerde track bevindt) waarmee de demping wordt geactiveerd. Mogelijk moet u de schuifregelaar **Gevoeligheid** opnieuw aanpassen om het gewenste resultaat te verkrijgen.
 - **Aanval** — de tijd die is vereist voor het verlagen van het volume naar de instelling voor **Ducking-niveau** nadat de drempelwaarde voor **Gevoeligheid** is bereikt.
 - **Verval** — de tijd die is vereist om terug te keren naar het normale clipvolume vanaf de waarde voor **Ducking-niveau**



In dit voorbeeld bereikten we met een gevoeligheidsinstelling van 10 het beste resultaat, waarbij het volume van de muziektrack wordt verhoogd en verlaagd om de stemmen op de videotrack niet te overstemmen.

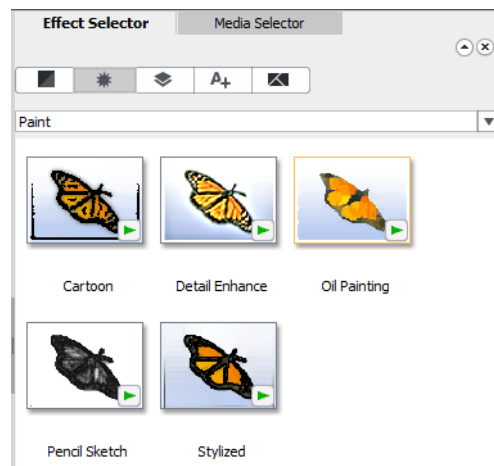


U kunt het resultaat van **Audio Ducking** handmatig aanpassen. Klik op de werkbalk **Tijdlijn** op de knop **Volumecurve bewerken voor geluidsobjecten**  en sleep de groene volumelijn, voeg sleutelframeknooppunten toe (door op de lijn te klikken) of verwijder deze (druk op Delete).



Schilderende effecten (Pro)

Met **Schilderende effecten** kunt u artistieke effecten toepassen op uw video's. De effecten zijn onder andere **Cartoon**, **Detail**, **Verbeteren**, **Olieverfschilderij**, **Potloodschets** en **Gestileerd**. U vindt de **Geschilderde** effecten in de **Effectkiezer**. Kies **Schilderende effecten** in de vervolgkeuzelijst.

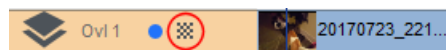


Transparantie van de tracks

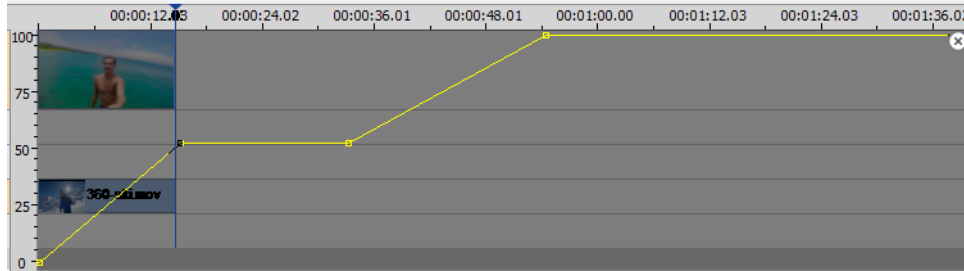
U kunt het dekkingsniveau van clips op een overlaytrack aanpassen om een effect toe te passen dat u boven op opnamen plaatst of om een aangepast fade-in- en fade-outeffect te maken.

De dekking van een overlaytrack aanpassen

- 1 Klik in het gebied **Productiebewerker** op het tabblad **Tijdslijn**.
- 2 Klik op het pictogram Tracktransparantie van de overlaytrack die u wilt bewerken.



De modus Tracktransparantie wordt geactiveerd in de gehele tijdlijnruimte met een schaal voor de dekkingswaarde van 0 onder aan (volledig transparant) tot 100 boven aan (volledig ondoorzichtig). De huidige instelling wordt met behulp van een gele lijn aangeduid.



3 Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u de dekking van de track als geheel wilt aanpassen, sleept u de gele lijn omhoog of omlaag naar het gewenste niveau. Als zich langs de lijn sleutelframes bevinden, moet u deze verwijderen (klik met de rechtermuisknop op een sleutelframe en kies **Alle sleutelframes verwijderen** in het contextmenu).
- Als u de transparantie van de track wilt laten variëren, klikt u op de gele lijn om zoveel sleutelframes toe te voegen als u wilt. Versleep de knooppunten om de dekking aan te passen.

Note: Als u één sleutelframe wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op een sleutelframe en kiest u **Sleutelframe verwijderen** in het contextmenu.

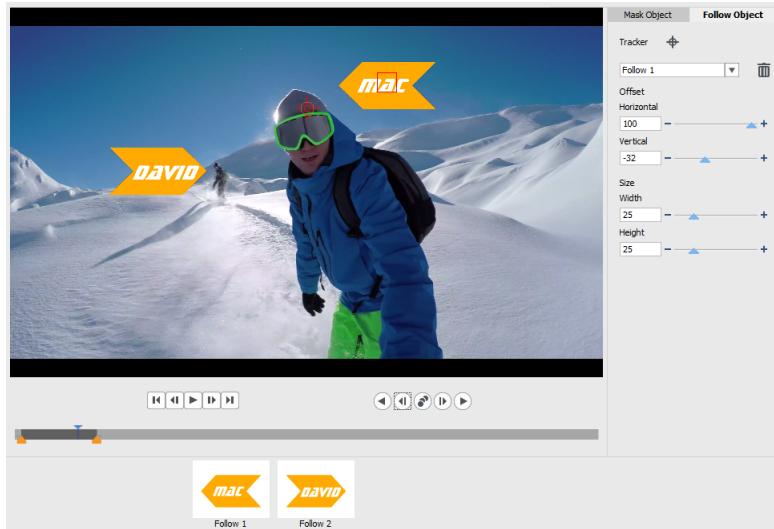
4 Als u de modus Tracktransparantie wilt afsluiten, klikt u op de knop Sluiten in de rechterbovenhoek van het tijdlijngebied.

Beweging volgen

U kunt de beweging van elementen in uw video's volgen en maskers of objecten toevoegen die dezelfde beweging volgen. U kunt bijvoorbeeld een masker toevoegen om een gezicht, een nummerplaat of een logo waarop een handelsmerk rust te verbergen als zo'n element in uw video zichtbaar is.

U kunt ook de beweging van een element bijhouden om het te volgen met behulp van een object. U kunt bijvoorbeeld een label met een naam toevoegen om een speler te volgen in een video van een sportevenement. U kunt meer dan een element in een video volgen.

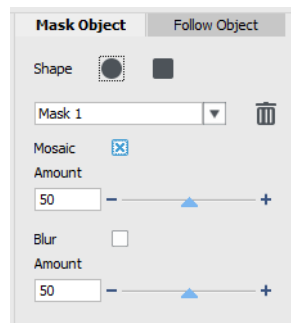
Opmerking: We raden u aan om afbeeldingsbestanden met een tag of label te maken (bij voorkeur in PNG-indeling) voordat u Beweging volgen activeert. U kunt de toepassing van uw voorkeur gebruiken om een tag of label te maken voor het volgen van objecten. Sla de bestanden op zodat ze toegankelijk zijn via de mediakiezer.



De gele naamlabels zijn in VideoWave geïmporteerd en vervolgens toegepast op afzonderlijke trackers.

Een element in een video volgen en maskeren

- 1 Klik in het gebied **Productiebewerker** op het tabblad **Tijdslijn**.
- 2 Selecteer een clip op de **Video**-track en klik op de knop **Beweging volgen**  op de werkbalk of klik met de rechtermuisknop op de track en kies **Beweging volgen** in het contextmenu.
- 3 Klik op het tabblad **Object maskeren** en klik op een pictogram **Vorm**.





- 4 Sleep in het voorbeeldvenster om de vorm toe te passen op het gebied dat u wilt bedekken. Stem een masker fijn af door de maskerknooppunten te slepen.



- 5 Schakel in het gebied **Mozaïek** of **Vervagen** het betreffende selectievakje in en pas de **Hoeveelheid** aan waarmee het geselecteerde gebied moet worden bedekt.



Mozaïkeffect (links). Vervagingseffect (rechts).

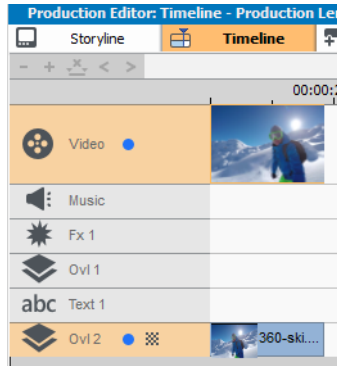
- 6 U kunt het geselecteerde gebied van de video volgen door op een van de volgende knoppen voor Analyseren te klikken :
- **Achterwaarts analyseren** — volgt het geselecteerde gebied in achterwaartse richting vanaf het huidige tijdstip totdat het niet langer op het scherm kan worden vastgesteld.
 - Een frame achterwaarts analyseren — volgt het geselecteerde gebied één frame in achterwaartse richting vanaf het huidige tijdstip. Dit is een geschikte optie voor het volgen van segmenten die moeilijk zijn te volgen.
 - **Voor- en achterwaarts analyseren** — volgt het geselecteerde gebied (in voor- en achterwaartse richting vanaf het huidige tijdstip) totdat het niet langer op het scherm kan worden vastgesteld.
 - **Een frame voorwaarts analyseren** — volgt het geselecteerde gebied één frame in voorwaartse richting vanaf het huidige tijdstip. Dit is een geschikte optie voor het volgen van segmenten die moeilijk zijn te volgen.
 - **Voorwaarts analyseren** — volgt het geselecteerde gebied in voorwaartse richting vanaf het huidige tijdstip totdat het niet langer op het scherm kan worden vastgesteld.
- 7 U kunt de analyse van het volgtraject controleren met de afspeelfuncties  onder de voorbeeldweergave.

Pauzeer de video als u punten vaststelt waarop het masker het geselecteerde gebied niet volledig bedekt en pas de knooppunten in het voorbeeldgebied aan. U kunt de vorm van het masker wijzigen door op de oranje maskeromtrek te klikken om een knooppunt toe te voegen (de muisaanwijzer geeft een plusteken weer) of door met de rechtermuiskop op een knooppunt te klikken (het geselecteerde knooppunt is geel) om het te verwijderen. U kunt de positie van het masker ook wijzigen door het te slepen (de aanwijzer is zwart wanneer de modus 'verplaatsen' actief is).

Als u het resultaat van Beweging volgen wilt bijsnijden, kunt u de gele bijsnijdmarkeringen gebruiken die onder het voorbeeldvenster worden weergegeven.

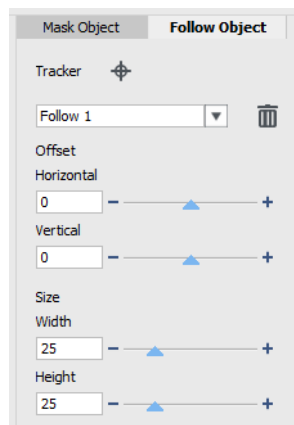


- 8 Klik op **OK** wanneer u tevreden bent met het masker.
Het maskeerobject wordt aan de tijdlijn toegevoegd, op een nieuwe overlaytrack.




Een element in een video volgen met een object

- 1 Klik in het gebied **Productiebewerker** op het tabblad **Tijdslijn**.
- 2 Selecteer een clip op de **Video**-track en klik op de knop **Beweging volgen**  op de werkbalk.
- 3 Klik op het tabblad **Object volgen**.
- 4 Klik in het gebied **Object volgen** op het pictogram **Tracker**  .



- 5 Klik in het voorbeeldgebied op het element dat u wilt volgen. Deze functie werkt het best als u een gebied met een duidelijke kleur en goed contrast kiest. De tracker wordt rood weergegeven in het voorbeeldvenster.



- 6 U kunt het geselecteerde gebied van de video volgen door op een van de volgende knoppen voor Analyseren te klikken  :

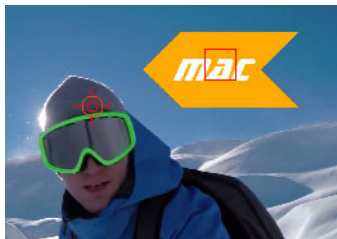
- **Achterwaarts analyseren** — volgt het geselecteerde gebied in achterwaartse richting vanaf het huidige tijdstip totdat het niet langer op het scherm kan worden vastgesteld.
- Een frame achterwaarts analyseren — volgt het geselecteerde gebied één frame in achterwaartse richting vanaf het huidige tijdstip. Dit is een geschikte optie voor het volgen van segmenten die moeilijk zijn te volgen.
- **Voor- en achterwaarts analyseren** — volgt het geselecteerde gebied (in voor- en achterwaartse richting vanaf het huidige tijdstip) totdat het niet langer op het scherm kan worden vastgesteld.
- **Een frame voorwaarts analyseren** — volgt het geselecteerde gebied één frame in voorwaartse richting vanaf het huidige tijdstip. Dit is een geschikte optie voor het volgen van segmenten die moeilijk zijn te volgen.
- **Voorwaarts analyseren** — volgt het geselecteerde gebied in voorwaartse richting vanaf het huidige tijdstip totdat het niet langer op het scherm kan worden vastgesteld.

7 U kunt de analyse van het volgtraject controleren met de afspeelfuncties  onder de voorbeeldweergave.

Als het volgen om de een of andere reden ophoudt, zoekt u het punt op waarop het volgen is gestopt en past u het volgen opnieuw toe.

8 Sleep het object dat u wilt toepassen op het volgpad van de mediakiezer naar het neerzetgebied (miniatuurgebied) onder het voorbeeldvenster.

Het geselecteerde object wordt weergegeven in het voorbeeldgebied.



9 Als u de positie van de titel of het object wilt aanpassen, past u de instellingen voor **Horizontaal** en **Verticaal** aan in het gebied **Verschuiving**.


10 Als u de titel of het object wilt schalen, voert u waarden voor **Breedte** en **Hoogte** in het gebied **Grootte** in.

11 Speel de video af om de positie van het object te controleren.

12 Klik op **OK** als u tevreden bent met het volgtraject. U keert terug naar de hoofdwerkruimte.

Een nieuwe overlaytrack wordt ingevoegd op de tijdlijn.

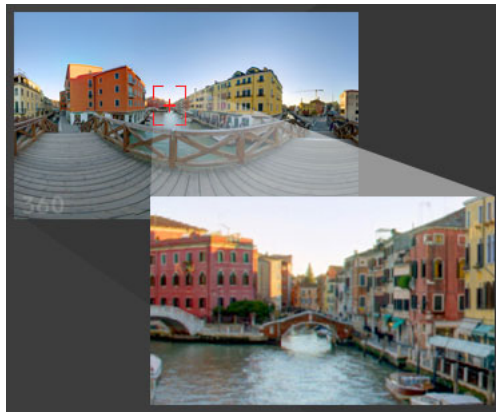
Tips:

Als u een volgobject wilt verwijderen, kiest u de naam van de tracker in het gebied **Object volgen**, in de vervolkeuzelijst die wordt weergegeven onder het pictogram Tracker, en klikt u op de knop **Verwijderen** .

Als u het volgobject wilt vervangen, sleept u een bestand van de mediakiezer naar een bestaande miniatuur in het neerzetgebied.

360 -video

U kunt een 360°-video converteren naar standaardvideo in VideoWave.

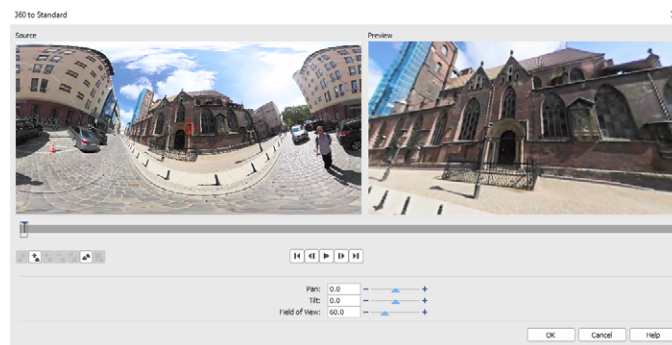


Opmerking: Er zijn verschillende soorten 360° Video. VideoWave kunt u gebruiken met de volgende indelingen voor 360°-video-opnamen: monoscopisch-rechthoekig, enkel vissenoog (Pro) en dubbel vissenoog (Pro).

Waarom zou u 360° Video omzetten in standaardvideo?


Dit zijn enkele redenen waarom mensen 360° Video omzetten in standaardvideo.

- Er zijn gevallen waarin u wilt bepalen wat kijkers te zien krijgen in 360°-video-opnamen. Wanneer u de opnamen omzet in standaardvideo in VideoWave, kunt u de bron van de 360°-video vrijwel op dezelfde manier gebruiken als de bronnen voor opnamen van meerdere camera's: u kunt de weergave voor uw publiek met de nauwkeurigheid van sleutelframes kiezen.
- U kunt standaardvideo afspelen in een grotere aantal toepassingen en op een groter aantal apparaten. Er is geen speciale speler vereist (de video is niet interactief).
- Standaardvideo heeft een veel kleinere bestandsgrootte dan 360° Video.



Het dialoogvenster 360 naar standaard. De bron voor de 360°-video wordt aan de linkerkant weergegeven en een voorbeeld van standaardvideo wordt aan de rechterkant weergegeven.

Besturingselementen en instellingen van het dialoogvenster 360° naar standaard

- Met de sleutelframebesturingselementen  kunt u de sleutelframes op de tijdlijn wijzigen, op basis van de positie van de scrubber. U kunt naar **Vorige sleutelframe** of Volgende sleutelframe gaan. U kunt ook een van de volgende opties kiezen: **Sleutelframe toevoegen**, **Sleutelframe verwijderen**, **Alle sleutelframes verwijderen**, **Sleutelframe kopiëren** en **Sleutelframe plakken**.
- Met de afspreekbalk  kunt u door uw fragment navigeren (Start, Vorige frame, Afspelen, Volgende frame, Einde).
- Met de scrubber  kunt u door het fragment schuiven. Als u op een sleutelframe klikt, wordt de scrubber verplaatst naar de huidige positie op de tijdlijn.
- De tijdlijn in het dialoogvenster 360 naar standaard is een eenvoudige balk met de door u ingestelde sleutelframes waardoor u met de scrubber kunt schuiven.
- Pannen — Hiermee kunt u de weergave horizontaal aanpassen (x-as).
- Hellen — Hiermee kunt u de weergave verticaal aanpassen (y-as).
- Gezichtsveld — Hiermee kunt u aanpassen hoe dichtbij of veraf de camera lijkt te zijn van de scène in de geselecteerde weergave. Het effect is vergelijkbaar met zoomen. Met lagere waarden zoomt u in voor een nauwere weergave, terwijl u met hogere waarden uitzoomt voor een bredere weergave.

360° Video omzetten in standaardvideo

- 1 Klik in het gebied **Productiebewerker** op het tabblad **Tijdlijn**.
- 2 Klik met de rechtermuisknop op een 360°-videoclip op de **Video**-track en kies **360 Video > 360 naar standaard** en kies een van de volgende opties:
 - **Rechthoekig naar standaard**
 - **Enkel vissenog naar standaard (Pro)**
 - **Dubbel vissenog naar standaard (Pro)**Het conversievenster wordt geopend met twee voorbeeldvensters: de bron van de 360°-video ziet u aan de linkerkant en een voorbeeldweergave van de standaardvideo aan de rechterkant.
- 3 Sleep het pictogram weergavetracker  in het 360° Video-venster (**Bron**) totdat de positie overeenkomt met de weergave die u in het venster voor standaardvideo (**Voorbeeld**) wilt tonen.
- 4 Klik op **Afspelen** en sleep de weergavetracker tijdens het afspelen van de 360°-video als u de weergave in het venster met de standaardvideo wilt wijzigen.
Elke keer dat u de weergave wijzigt, worden er sleutelframes toegevoegd.



Sleutelframes worden als gele markeringen langs de tijdlijn weergegeven.

U kunt ook in het venster **Voorbeeld** slepen en met behulp van het muiswiel schuiven om in of uit te zoomen.

- 5 Als u klaar bent, kunt u de video afspelen en de weergave bewerken door een van de volgende handelingen uit te voeren:
 - Verwijder een sleutelframe door er op de tijdlijn op te klikken en op **Sleutelframe verwijderen** te klikken.
 - Sleep een sleutelframe op de tijdlijn om het tijdstip te wijzigen waarop de weergave wordt getoond.
 - Klik op een sleutelframe en wijzig de weergave door de waarden voor Pannen, Hellen en Gezichtsveld te wijzigen.
 - U kunt alle sleutelframes verwijderen door op de knop **Alle sleutelframes verwijderen** te klikken.
- 6 Klik op **OK** om de wijzigingen te bevestigen en terug te keren naar de hoofdwerkruimte.
- 7 Wanneer u het project wilt uitvoeren, moet u de instellingen voor standaardvideo kiezen voor uw afspeelapparaten.

Opmerking: U kunt de wijzigingen aan een 360-video ongedaan maken door met de rechtermuisknop op de clip in de tijdlijn te klikken en **360 Video > Opnieuw instellen** te selecteren.

Copyright © 2020 Corel Corporation. Alle rechten voorbehouden.

Gebruikershandleiding voor Roxio® Creator® NXT (addendum)

Corel, Creator, Roxio, het Corel-logo en het Corel-ballonlogo zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Corel Corporation en/of zijn dochterondernemingen in Canada, de Verenigde Staten en elders. Alle overige productnamen en gedeponeerde of niet-gedeponeerde handelsmerken worden ter identificatie gebruikt en blijven het exclusieve eigendom van hun respectieve eigenaars. Patenten: www.corel.com/patent