



VideoStudio® 2021

Gebruikershandleiding

Corel® VideoStudio® 2021

Gebruikershandleiding

Voor VideoStudio Pro en VideoStudio Ultimate

Inhoud

Snel aan de slag	1
Welkom	7
Nieuwe functies in Corel VideoStudio 2021	7
Systeemvereisten	9
Ondersteunde bestandsindelingen	10
Hardwareversnelling	11
Vorbereiding voor videobewerking	12
De toepassing installeren en verwijderen	13
De toepassing starten en afsluiten	13
De toepassing bijwerken	14
Ondersteuningsdiensten van Corel	14
Over Corel	14
Leermiddelen	15
Conventies in de documentatie	15
Het Help-systeem gebruiken	16
Gebruikershandleiding voor Corel VideoStudio 2021 in PDF-indeling	16
Leren met videostudielessen	16
Webbronnen gebruiken	17
Rondleiding door werkrumte	19
De werkrumten verkennen	19
Schakelen tussen werkrumten	23
Het Welkomboek	23
Het Spelerpaneel gebruiken	24
De werkbalk gebruiken	26
De werkrumte aanpassen	29
De taal van de toepassing wijzigen	31
Vastleggen en importeren	33
Het Optiepaneel in de werkrumte Bewerken gebruiken	33

Video's en foto's vastleggen	34
Digitale video (DV) vastleggen	37
DV Quick Scan gebruiken	37
Analoge video vastleggen	37
Digitale media importeren	38
Scènes scannen en splitsen	39
Basisinstellingen voor projecten.....	41
Nieuwe projecten maken en projecten openen	41
Projecteigenschappen instellen	42
Aangepaste profielen maken	43
Smart Proxy gebruiken voor een snellere, soepelere bewerkingservaring	44
Een voorbeeld weergeven van uw project of fragmenten.....	45
Acties ongedaan maken en opnieuw uitvoeren	46
Rasterlijnen weergeven en verbergen.....	46
Projecten opslaan	47
Projecten opslaan met Smart Package	47
Beginpunten en hoofdstukken toevoegen.....	48
Sjablonen	51
Sjablonen voor Rechtstreekse projecten gebruiken	51
Videosjablonen voor een gesplitst scherm.....	53
Media indelen en zoeken.....	59
De bibliotheek gebruiken	59
Fragmenten in de bibliotheek indelen, weergeven en filteren	62
In de bibliotheek zoeken	63
Het formaat van miniatures wijzigen	64
Bestanden als 3D labelen.....	64
Tijdlĳn.....	67
Wisselen tussen tijdlĳnweergaven	67
Tracks weergeven en verbergen.....	69
Tracks toevoegen en omwisselen.....	70

De naam van tracks wijzigen.....	71
Trackhoogte aanpassen.....	71
Groeperen en groepen opheffen.....	72
De modus Rimpeling bewerken gebruiken.....	73
De Vervangingsmodus gebruiken.....	74
Media bewerken.....	77
Het optiepaneel in de werkruimte Bewerken gebruiken.....	77
Meerdere bestanden converteren.....	80
Videofragmenten toevoegen.....	81
Foto's toevoegen.....	82
Fragmenten verplaatsen op de tijdlijn.....	82
Een video of foto draaien.....	83
Een video of foto bijsnijden.....	83
Het formaat wijzigen van een foto of video of een foto of video schalen.....	84
Tijd remapping.....	85
De afspeelsnelheid van video aanpassen.....	87
Frame bevroren gebruiken.....	90
Mediafragmenten vervangen.....	91
Een fragment bijsnijden.....	91
De gereedschappen Invoegen, Schuiven, Rollen of Uittrekken gebruiken op de tijdlijn. .	93
Splitsen op scène gebruiken.....	95
Video bijsnijden tot meerdere fragmenten.....	96
Bijgesneden fragmenten opslaan.....	98
Een momentopname uit een videofragment vastleggen.....	99
Lenschcorrectie.....	99
Pannen en zoomen voor video en foto's.....	101
Werken met de Mask Creator (Ultimate).....	104
Transparantie van de tracks.....	111
360°-video.....	115
360°-video bewerken.....	115
Een 360°-video omzetten in standaardvideo.....	116

De effecten Kleine planeet en Konijnenhol voor 360°-video	118
Audio	121
Audiobestanden toevoegen	121
Audio ducking gebruiken om het volume automatisch aan te passen	123
Een audiotrack van een videofragment splitsen	124
Auto muziek gebruiken	124
Het volume van meerdere clips in balans brengen met Audio normaliseren	125
Het volume van een fragment wijzigen	126
Audiofragmenten bijsnijden en knippen	126
Audioduur uittrekken	127
Fade-in of fade-uit toepassen	127
Geluidsmix gebruiken	128
Stereokanalen aanpassen	128
De Surround Sound-mixer gebruiken	129
Surround Sound mixen	129
Een audiokanaal dupliceren	130
Audiofilters toepassen	130
Titels en ondertitels	133
Titels toevoegen met behulp van de bibliotheek	133
Titels toevoegen met de Ondertiteleditor	135
Tekst opmaken	138
Titels maken voor de bibliotheek	141
Teksteffecten en -animaties toepassen	143
Titels converteren naar afbeeldings- en animatiebestanden	144
3D-titelbewerker	145
Werkruimte 3D-titelbewerker	145
3D-titels maken en bewerken	146
Overgangen	149
Overgangen toevoegen	149
Overgangen opslaan en verwijderen	151

Morphing-overgangen.....	151
Naadloze overgangen (Ultimate).....	153
Graphics.....	157
Kleurfragmenten toevoegen.....	157
Kleurpatronen toevoegen.....	157
Achtergronden toevoegen.....	158
Objecten of frames toevoegen.....	158
Animaties toevoegen.....	159
Videofilters.....	161
Filters toepassen.....	161
Meerdere filters toepassen.....	162
Filters verwijderen.....	163
Filters markeren als favorieten.....	163
Filters aanpassen.....	164
AR-stickers.....	166
Overlayfragmenten.....	169
Fragmenten toevoegen aan de overlaytrack.....	169
Overlayfragmenten aanpassen.....	170
Overlayfragmenten combineren om een Ultra HD-video (4K) te maken.....	171
Beweging toepassen op een overlayfragment.....	172
De algehele transparantie van overlayfragmenten aanpassen.....	172
Randen toevoegen aan overlayfragmenten.....	172
Chroma toets gebruiken voor een Groen scherm-effect.....	173
Overlayfragmenten samenvoegen met de achtergrond.....	174
Een maskerframe toevoegen.....	177
Videomaskers gebruiken in combinatie met overlayfragmenten.....	178
Kleurcorrectie en kleurverbetering.....	181
De kleurbesturingselementen gebruiken.....	181
Basiskleur- en -tooncorrectie.....	182
Witbalans aanpassen.....	183

Tooncurve	184
HSL-tuning	185
Kleurwiel	186
Het bereik van video's	187
Kleurverbetering met opzoektabelen (LUT-profielen)	191
Beweging volgen	193
Beweging van video-objecten volgen	193
Beweging gelijkmaken met een volgpad	197
Beweging aanpassen	201
Volgpaden	205
Volgpaden aanpassen	205
Objecten op volgpaden gebruiken	207
De Padbibliotheek gebruiken	209
Painting Creator	213
Werken met Painting Creator	213
De werkruimte van Painting Creator	215
Wisselen tussen Painting Creator-modi	218
Een achtergrond kiezen	218
Animaties en afbeeldingen maken in Painting Creator	219
De voorkeuren voor Painting Creator instellen	222
Aangepaste penselen maken en importeren	222
Painting Creator-animaties en -afbeeldingen exporteren	223
FastFlick	225
Een FastFlick-project maken	225
Een sjabloon selecteren (FastFlick)	226
Mediafragmenten toevoegen (FastFlick)	226
Titels bewerken (FastFlick)	226
Muziek toevoegen (FastFlick)	228
Pan- en zoomeffecten toepassen (FastFlick)	228
De duur van de film instellen (FastFlick)	229

Opslaan als videobestanden voor afspelen op de computer (FastFlick)	229
Uploaden naar internet (FastFlick)	230
Uw film bewerken in VideoStudio (FastFlick)	230
Hoogtepunten.	233
Inleiding tot Hoogtepunten	234
Het venster Hoogtepunten	235
De instellingen van Hoogtepunten	237
Een film maken met Hoogtepunten	238
Een film van Hoogtepunten bewerken	239
Gezichtsherkenning gebruiken in Hoogtepunten	241
FastFlick-sjablonen maken	245
Terminologie voor FastFlick-sjablonen	245
Regels voor het maken van FastFlick-sjablonen	247
FastFlick-sjablonen maken.	248
Stop-motionanimatie.	251
Een stop-motionproject maken	251
Instellingen Stop Motion	253
Bestanden openen en importeren voor Stop Motion	254
De DSLR-modus Vergroten gebruiken	254
Opnamen van meerdere camera's bewerken	257
De werkruimte van de Multicamera Editor	257
Basisstappen voor het bewerken van de opnamen van meerdere camera's	260
Video- en audiofragmenten importeren in de Multicamera Editor	260
Video- en audiofragmenten synchroniseren in multicameraprojecten	261
Een audiobron kiezen voor het multicameraproject	262
Meerdere fragmenten bewerken om een multicameracompilatie te maken	263
Beeld-in-beeld (BIB) toevoegen in de Multicamera Editor	265
De bronbestanden voor multicameraprojecten beheren	266
Het multicameraproject opslaan en exporteren	267
Smart Proxy gebruiken met de Multicamera Editor	267

Opslaan en delen	269
Een optie voor delen kiezen	269
Opslaan als videobestanden voor afspelen op de computer	270
Opslaan als videobestanden voor afspelen op mobiele apparaten	271
Een track opslaan als alfabetaalvideo	272
HTML5 videobestanden opslaan	273
Uploaden naar internet	275
3D-videobestanden maken	276
Videobestanden maken van een gedeelte van een project (bijgesneden)	277
Geluidsbestanden maken	278
Werken met aangepaste profielen in de werkruimte Delen	279
Disks branden	281
Een project op disk branden	281
Bestanden verzamelen	283
Hoofdstukken toevoegen en bewerken	284
Een menusjabloon bewerken	286
Geavanceerde menu's maken	289
Een voorbeeld van uw film en menu weergeven vóór het branden	290
Uw project op disk branden	291
Een diskimage kopiëren	293
Disklabels maken	294
Sneltoetsen	297
Sneltoetsen voor menuopdrachten	297
Sneltoetsen voor werkruimten	297
Sneltoetsen voor het navigatiepaneel	298
Sneltoetsen voor de tijdlijn	299
Sneltoetsen voor Video meervoudig bijsnijden	299
Sneltoetsen voor lay-outinstellingen	299
Sneltoetsen voor vastleggen van scherm	300
Andere sneltoetsen	300

Wizard DV-naar-DVD.....	301
Scannen naar scènes	301
Sjablonen toepassen en branden op dvd's	302
Juridische kennisgeving	305



Snel aan de slag

Als u meteen aan de slag wilt met Corel® VideoStudio®, lees dan deze verkorte handleiding waarin de belangrijkste taken worden belicht.

Deze verkorte handleiding behandelt de volgende onderwerpen:

- Videofragmenten aan de bibliotheek toevoegen
- Fragmenten en foto's toevoegen
- Uw videofragmenten evalueren en bijsnijden
- Titels toevoegen
- Overgangen toepassen
- Muziek toevoegen
- Opslaan en delen

De basisregels gelden in principe voor alle bewerkingen, of het nu gaat om een diavoorstelling met foto's of een multimediapresentatie met foto's, videofragmenten en muziek.

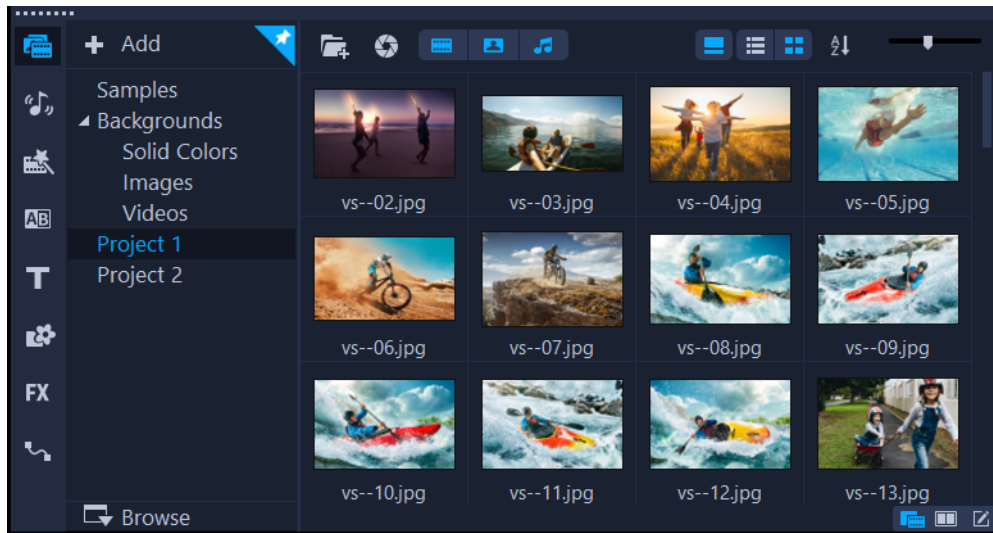
Probeer Hoogtepunten of Corel® FastFlick™ als u snel een film wilt maken. Zie "Hoogtepunten" op pagina 207 en "FastFlick" op pagina 225 voor meer informatie.

Raadpleeg "Basisinstellingen voor projecten" op pagina 41 voor meer informatie over het starten van filmprojecten.

Videofragmenten aan de bibliotheek toevoegen

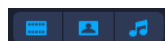
Laten we uitgaan van een algemene situatie: de opnamesessie is afgerond en u hebt uw foto's en videofragmenten vanaf uw camera op uw computer gezet. Na het openen van VideoStudio gaat u rechtstreeks naar de werkruimte **Bewerken** en de **bibliotheek**.

De **bibliotheek** is de bron voor al uw mediabestanden, zoals videofragmenten, foto's en muziek. De bibliotheek bevat ook sjablonen, overgangen, effecten en uiteenlopende andere mediafuncties die u in uw projecten kunt gebruiken.



- 1 Klik op het tabblad **Bewerken** boven aan het toepassingsvenster om de werkruimte **Bewerken** te openen. Het paneel **Bibliotheek** wordt rechtsboven in de toepassing geopend.
- 2 Zorg dat al uw bestanden op één plek verzameld blijven door ze in een map te plaatsen. U kunt een map voor uw project maken door op de knop **Een nieuwe map toevoegen**  te klikken.
- 3 Geef een naam op voor de map.
- 4 Klik boven aan de **bibliotheek** op de knop **Mediabestanden importeren** , selecteer de videofragmenten en foto's die u wilt gebruiken en klik op **Openen**.

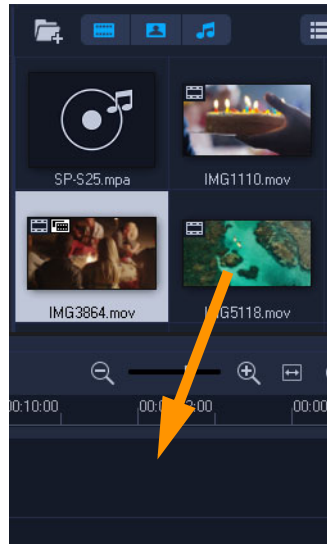
Houd er rekening mee dat de knoppen boven in de **bibliotheek** in- en uitgeschakeld kunnen worden om de miniatures te kunnen filteren op video, op foto en op muziek. Als de mediabestanden die u verwacht te zien niet worden weergegeven, controleer dan de status van deze mediaknoppen.



Fragmenten en foto's toevoegen

U kunt fragmenten en foto's eenvoudig toevoegen aan een project door de corresponderende miniatures vanuit de **bibliotheek** naar de **tijdslijn** te slepen.

Als u snel een aantrekkelijk resultaat wilt bewerkstelligen, kunt u gebruikmaken van een sjabloon voor Rechtstreeks project. Zie "Sjablonen voor Rechtstreekse projecten gebruiken" op pagina 51 voor meer informatie.



Uw videofragmenten evalueren en bijsnijden

Een video is succesvol als deze kort genoeg is om de aandacht van de kijker te vangen. We gaan nu nader in op het evalueren en bijsnijden van videofragmenten.

- 1 Ga naar de werkruimte **Bewerken** en klik op een videofragment op de **tijdslijn**.
- 2 Klik in het navigatiegedeelte van het Spelerpaneel op **Fragment** en klik op de knop **Afspelen**.



- 3 Nadat u het fragment hebt geëvalueerd, sleept u de oranje **Bijsnijdmarkering** van het oorspronkelijke beginpunt naar het nieuwe beginpunt. De **schuiver** beweegt naar het geselecteerde frame en dit frame wordt weergegeven in de **voorbeeldweergave**.

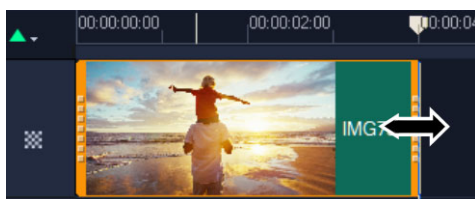


1. Bijsnijdmarkering (één aan weerskanten). 2. Schuiver

- 4 Sleep nu de tweede **Bijsnijdmarkering** van het oorspronkelijke eindpunt naar het nieuwe eindpunt.
- 5 Klik op **Afspelen**.

Note: Wijzigingen die zijn aangebracht in bestanden die zijn geïmporteerd in de **bibliotheek**, worden niet toegepast op de oorspronkelijke bestanden.

U kunt bestanden in de **tijdslijn** ook zelf bijsnijden door de eindgrepen van een fragment te verschuiven.

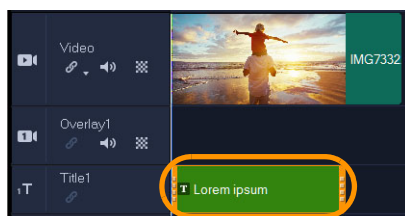


Wilt u het middenstuk bewerken? Probeer dan de optie **Video multi-bijsnijden**. Zie "Video bijsnijden tot meerdere fragmenten" op pagina 96 voor meer informatie.

Titels toevoegen

Nu gaan we een titel toevoegen.

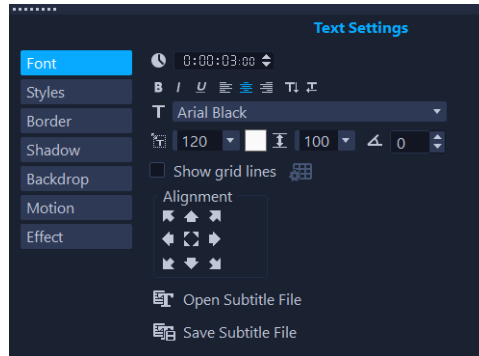
- 1 Sleep de **scrubber** naar de gewenste positie.
- 2 Klik op de knop **Titel T** links van de miniatures in de **bibliotheek**.
- 3 U kunt desgewenst rechtstreeks in de **voorbeeldweergave** typen, maar u kunt het snelst een professioneel ogende titel maken door de titelminiaturen vanuit de **bibliotheek** naar de **Titeltrack** in de **tijdslijn** te verslepen.



- 4 U kunt de titel op elke gewenste positie in de **Titeltrack** plaatsen. Ook kunt u de weergaveduur van de titel instellen door de eindgrepen van het fragment te verplaatsen.
- 5 Om de titeltekst te bewerken, dubbelklikt u op het titelfragment in de **tijdslijn**, selecteert u de tekst in de **voorbeeldweergave** en typt u nieuwe tekst.



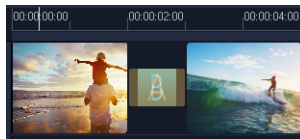
- 6 Het paneel **Opties** wordt geopend in het paneel **Bibliotheek**. Gebruik de gewenste besturingselementen op de pagina **Tekstinstellingen** van het paneel **Opties** om de titeltekst op te maken. U kunt bijvoorbeeld de tekst uitlijnen, het lettertype wijzigen en de letterkleur veranderen.



Overgangen toepassen

U kunt overgangen toevoegen tussen fragmenten of foto's. Overgangen kunnen worden gebruikt voor het in- of uitfaden of om foto's in elkaar te laten overgaan. Er zijn vele opties waaruit u kunt kiezen.

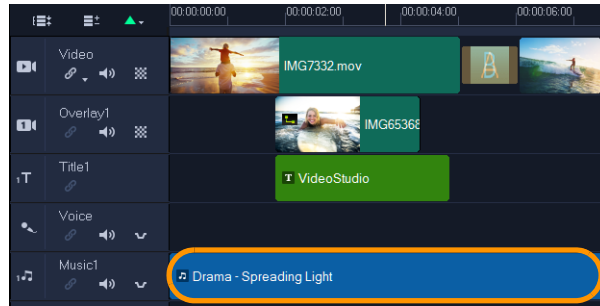
- 1 Klik in de **bibliotheek** op de knop **Overgang** .
- 2 Klik op de vervolgkeuzelijst **Galerij** boven in de **bibliotheek** en selecteer **Alles** om alle beschikbare opties weer te geven.
- 3 Sleep de miniatuur van de gewenste overgang naar de **tijdslijn** en plaats de miniatuur tussen twee fragmenten of foto's.



Als u dezelfde overgang wilt toepassen tussen alle fragmenten en foto's, klikt u in de **bibliotheek** met de rechtermuisknop op de miniatuur van de overgang en selecteert u **Huidig effect toepassen op videotrack**. Er wordt een waarschuwing weergegeven dat u bestaande overgangen gaat vervangen.

Muziek toevoegen

U kunt muziek op uw computer toevoegen aan een project door een muziekbestand vanuit de **bibliotheek** naar de **Muziektrack** te verslepen. Via de functie **Auto muziek** kunt u royaltyvrije muziek toevoegen aan uw project.



- 1 Klik op de werkbalk van de **tijddlijn** op de knop **Auto muziek** .
- 2 In het gedeelte **Auto muziek** dat in het paneel **Opties** wordt weergegeven, kunt u experimenteren door verschillende selecties te maken in de vervolgkeuzelijsten. Met de functie **Geselecteerd nummer afspelen** kunt u uw selectie beluisteren.
- 3 Om de selectie toe te voegen aan de **tijddlijn**, klikt u op **Toevoegen aan tijddlijn**.
- 4 De muziek wordt toegevoegd aan de **Muziektrack**. Eenmaal toegevoegd, kunt u de muziek (net als met andere fragmenten) naar nieuwe posities slepen in de **tijddlijn** en de fragmenten bijsnijden door de eindgrepen te verschuiven.
- 5 Als u muziek wilt laten wegfaden aan het einde van uw project, klikt u op de knop **Fade-uit**  in het gedeelte **Auto muziek**.

Bij alle audiofragmenten of videofragmenten die audio bevatten, kan het volume worden aangepast. Raadpleeg "Audio" op pagina 121 voor meer informatie over het aanpassen van audio.

Opslaan en delen

Wanneer u klaar bent met uw project, kunt u dit op verschillende manieren opslaan en delen. In het kader van deze verkorte handleiding kiezen we ervoor rechtstreeks naar internet te uploaden.

Voordat u een project gaat delen, is het raadzaam om dit eerst op te slaan in het native *.vsp-formaat. Zo profiteert u van maximale flexibiliteit als u het project later nog wilt bewerken of als u het wilt uitvoeren in een ander formaat.

- 1 Klik op het tabblad **Delen** om de werkruimte **Delen** weer te geven.
- 2 Klik op **Bestand** > **Opslaan**, kies een locatie bij **Opslaan in** en geef een naam op in het vak **Bestandsnaam**.
- 3 Als u uw video op internet wilt delen, klikt u op de knop **Web** . Klik vervolgens op **YouTube** of **Vimeo** en klik op **Aanmelden** om u aan te melden bij uw account of om een account te maken. Nadat u zich hebt aangemeld en de koppeling tussen VideoStudio en uw account hebt geverifieerd, selecteert u de gewenste instellingen voor het uploaden van uw video en klikt u op **Starten**.

Welkom



Welkom bij VideoStudio, de verrassend creatieve videobewerkingssoftware waarmee u indrukwekkende videoprojecten kunt maken, ongeacht uw vaardigheidsniveau. VideoStudio biedt een volledige set gereedschappen waarmee u video, diavoorstellingen en multimediacprojecten kunt vastleggen, bewerken en delen.



Welke functies beschikbaar zijn, hangt af van de versie van uw software. Zie www.videostudiopro.com/compare voor meer informatie.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Nieuwe functies in Corel VideoStudio 2021
- Systeemvereisten
- Ondersteunde bestandsindelingen
- Hardwareversnelling
- Voorbereiding voor videobewerking
- De toepassing installeren en verwijderen
- De toepassing starten en afsluiten
- De toepassing bijwerken
- Ondersteuningsdiensten van Corel
- Over Corel

Nieuwe functies in Corel VideoStudio 2021

Dankzij nieuwe creatieve functies en verbeteringen in favoriete functies kunt u sneller prachtig ogende video's maken in VideoStudio. Hieronder vindt u een overzicht van de belangrijkste updates.

Nieuw! Sjablonen voor Rechtstreekse projecten

Bespaar tijd en energie door snel het uiterlijk van populaire videostijlen te creëren met nieuwe sjablonen voor Rechtstreekse projecten. Selecteer een sjabloon, sleep uw video en zet deze hierin neer, en u kunt aan de slag met exporteren. U kunt populaire 'viral' fragmenten namaken, inleidingen met een thema toevoegen, staande video in liggende modus weergeven, sjablonen voor marketingpromotie repliceren en nog heel veel meer. Zie "Sjablonen voor Rechtstreekse projecten gebruiken" op pagina 51 voor meer informatie.

Nieuw! AR-stickers

Maak uw volgende project direct leuker met de nieuwe AR-stickers. Deze stickers kunnen gezichten volgen: ze herkennen gelaatstreken en brengen deze in kaart. U kunt allerlei grappige elementen importeren en toepassen, zoals flaporen, rare ogen, overdreven grote zonnebrillen, gekke hoedjes, op elk project. AR-stickers toevoegen is de ideale manier om reacties te benadrukken en uw gaming- en reactievideo's en studielessen op te vrolijken. Zie "AR-stickers" op pagina 166 voor meer informatie.

Verbeterd! Premiumeffecten, alleen in Ultimate

Gebruikers van Ultimate krijgen toegang tot een uitgebreide collectie met toonaangevende premiumeffecten van NewBlueFX en proDAD. Bereik opmerkelijke creatieve transformaties, maak de boel interessanter met 3D-titels en bepaal de sfeer voor elke gewenste scène. Profiteer van de geoptimaliseerde effectpakketten van NewBlueFX en meer dan 100 nieuwe VitaScene-effecten van proDAD. Breng in real-time correcties aan in trillende opnamen die met handheldapparatuur zijn gemaakt met de verbeterde Mercalli-beeldstabilisatietool van proDAD. Corrigeer heel gemakkelijk oneffenheden, pas lenscorrecties toe, verbeter en kalibreer de kleur, maak reflecties en nog heel veel meer.

Verbeterd! Beweging aanpassen

Profiteer van de tools om beweging aan te passen om uw bewegingseffecten fijn af te stemmen. De nieuwe functie voor automatische bewegingsvervaging berekent de omvang, positie en draaiing van de veranderingen die tussen twee keyframes plaatsvinden, waarna het vervagingseffect met optimale waarden wordt toegepast om de beweging er zo natuurlijk mogelijk te laten uitzien. U kunt animatie van voorwerpen geleidelijk en naadloos laten beginnen en eindigen. Ontdek de verbeteringen in de projectvoorbeeldweergave waarmee u kunt nagaan hoe uw animatie er met de andere clips op de tijdlijn uitziet. Profiteer van het gemak van het bewerken van meerdere items tegelijk met gegroepeerde clips en titels en wissel eenvoudig tussen objecten. Zie "Beweging aanpassen" op pagina 201 voor meer informatie.

Verbeterd! Mask Creator (Ultimate)

Videomaskers vormen een krachtige tool waarmee u zaken variërend van basiscorrecties tot creatieve verbeteringen kunt toepassen. Met VideoStudio Ultimate 2021 worden de creatieve mogelijkheden van Mask Creator uitgebreid met een nieuwe besturing voor keyframes waarmee u snel en doelmatig de positie, het formaat en de hoeken van uw videomaskers kunt aanpassen. Ga direct aan de slag met Mask Creator, zonder eerst clips te selecteren, om vensters in uw project te maken en speciale effecten en overgangen in bioscoopkwaliteit te bereiken. Maak aangepaste maskers voor het verwijderen van objecten uit opnamen en focus bewerkingen op specifieke gebieden in uw fragmenten. Zie "Werken met de Mask Creator (Ultimate)" op pagina 104 voor meer informatie.

Verbeterd! Sjabloonbewerker voor een gesplitst scherm (Ultimate)

VideoStudio Ultimate 2021 biedt verbeterde tools waarmee u slimmer kunt werken met projecten met een gesplitst scherm. Bestuur objecten met groter gemak in de verbeterde Sjabloonbewerker voor een gesplitst scherm door van de nieuwe opties te profiteren voor het in- en uitzoomen op het voorbeeldvenster. U hoeft uw aanpassingen niet steeds te herhalen: u kunt tijd besparen door snel bewerkingen in de keyframes te kopiëren en plakken. Met de nieuwe vervangingsmodus kunt u uw persoonlijke clips slepen en neerzetten om generieke placeholders eenvoudig en doelmatig te vervangen. Zie “Videosjablonen voor een gesplitst scherm” op pagina 53 voor meer informatie.

Verbeterd! Gebruiksgemak

Profiteer van een meer intuïtieve bewerkingservaring van importeren tot exporteren dankzij de verbeteringen in het gebruik. Het is eenvoudig om video te slepen en neer te zetten om generieke placeholderclips te vervangen en projecten doelmatiger samen te stellen. Pas de kleur aan met de nieuwe kleurselectie, die vernieuwde paletten bevat, zodat u voorkeurstinten sneller kunt toepassen. Met de nieuwe vervangingsmodus kunt u opnamen probleemloos slepen en neerzetten in sjablonen voor Rechtstreekse projecten of video's voor een gesplitst scherm.

Verbeterd! Prestaties

Werk sneller dankzij een geoptimaliseerde bewerkingsworkflow en profiteer van grote verbeteringen in de prestaties in het product als geheel. VideoStudio Ultimate 2021 is geoptimaliseerd voor AMD en nVidia, waarmee voorbeeldweergaven voor projecten aanzienlijk worden verbeterd en uw workflow wordt versneld wanneer u met populaire bestandsindelingen werkt. U kunt doelmatig bewerken met kleinere proxybestanden die de voorbeeldweergave van projecten versnellen, waarbij de kwaliteit van het oorspronkelijke bestand in hoge resolutie voor export behouden blijft. Profiteer van de betrouwbare prestaties en stabiliteit in VideoStudio 2021.

Systeemvereisten

Voor optimale prestaties van VideoStudio moet u nagaan of uw systeem voldoet aan de aanbevolen specificaties. Houd er rekening mee dat voor bepaalde indelingen en functies speciale hardware en software is vereist (zoals aangeduid).

- Een internetverbinding is vereist voor installatie, registratie en updates. Registratie is vereist voor productgebruik. Er bestaat een optie om de digitale versie te downloaden als er geen optisch station beschikbaar is voor installatie.
- Windows 10, Windows 8, Windows 7, 64-bits besturingssysteem.
- Intel Core i3 of AMD A4 3,0 GHz of hoger
 - Intel Core i5 of i7 1,06 GHz of hoger vereist voor AVCHD- en Intel Quick Sync Video-ondersteuning

- Intel Core i7 of AMD Athlon A10 of hoger voor UHD, het bewerken van opnamen van meerdere camera's of 360°-video
- 4 GB RAM of hoger, meer dan 8 GB sterk aanbevolen voor UHD of het bewerken van opnamen van meerdere camera's of van 360°-video
- Grafische kaart met minimaal 256 MB VRAM, 512 MB of hoger aanbevolen voor versnelling van hardwarematige decodering
- Voor HEVC-ondersteuning (H.265) zijn Windows 10, ondersteunende pc-hardware of een compatibele grafische kaart vereist en de Microsoft HEVC-video-extensie moet geïnstalleerd zijn
- Minimale schermresolutie: 1024 x 768
- Met Windows compatibele geluidskaart
- Minimaal 8 GB hardeschijfruimte voor volledige installatie

Accessoires

- Dvd-brander voor het maken van dvd's en AVCHD-schijven

Invoeropties

- Opnemen vanaf DV-, HDV- en Digital8-camcorders of videorecorders (FireWire-poort vereist)
- Vastleggen van analoge camcorders met een compatibele analoge vastlegkaart
- Vastleggen vanaf USB-vastlegstations, pc-camera's, webcams
- Importeren vanaf AVCHD- en andere op bestanden gebaseerde camcorders, digitale fotocamera's, mobiele apparaten en schijven

Productspecificaties kunnen zonder kennisgeving of enige verplichting worden gewijzigd.

Ga voor meer informatie naar: www.videostudiopro.com

Ondersteunde bestandsindelingen

De ondersteunde bestandsindelingen worden hieronder weergegeven. Raadpleeg de releaseopmerkingen voor de nieuwste informatie over ondersteunde bestanden of ga naar www.videostudiopro.com voor de nieuwste lijst in het gedeelte met systeemvereisten.

Importindelingen

- **Video:** AVCHD* (.M2T/.MTS), AVI, DV, DVR-MS, HDV, HEVC** (H.265), M2TS, M4V, MKV, MOD, MOV*** (H.264), MPEG-1/-2/-4, MXF, TOD, UIS, UISX, WebM, WMV, XAVC, XAVC S, 3GP, niet-versleutelde dvd-titels
- **360 Video:** Rechthoekig, enkel vissennoog, dubbel vissennoog

- **Audio:** AAC, Aiff, AMR, AU, CDA, M4A, MOV, MP3, MP4, MPA, OGG, WAV, WMA
- **Afbeeldingen:** CLP, CUR, DCS, DCX, EPS, FAX, FPX, GIF87a, ICO, IFF, IMG, JP2, JPC, JPG, MAC, MPO, MSP, PBM, PCT, PCX, PGM, PIC, PNG, PPM, PSD, PSPImage, PXR, RAS, SCI, SCT, SHG, TGA, TIF/TIFF, UFO, UFP, WBM, WBMP, WMF, 001, RAW-camerabestanden

Exportindelingen

- **Video:** AVC, AVI, DV, HDV, HEVC** (H.265), M2T, MOV, MPEG-1/-2/-4, UIS, UISX, WebM, WMV, XAVC S, 3GP
- **Apparaten:** Apple iPod/iPhone/iPad/TV, Android-apparaten, Sony PSP/PS3/PS4, Nintendo Wii, met Microsoft Xbox compatibele indelingen, DV, HDV
- **Schijven:** DVD, AVCHD, SD-kaart, Blu-ray (zie hieronder)
- **Web:** YouTube, Vimeo
- **Audio:** M4A, OGG, WAV, WMA
- **Afbeeldingen:** BMP, JPG

Blu-ray-ondersteuning

- Hiervoor moet u een afzonderlijke plug-in vanuit het product downloaden
- Hiervoor is een Blu-ray Disc-lezer en of -brander vereist

*AVCHD met AC3-audio wordt alleen ondersteund op Windows 8 en 10

**Voor HEVC-ondersteuning (H.265) zijn Windows 10, ondersteunende pc-hardware of een compatibele grafische kaart vereist, en de Microsoft HEVC-video-extensie moet geïnstalleerd zijn

***Ondersteuning voor het importeren en uitvoeren van alfabetaalvideo's

Productspecificaties kunnen zonder kennisgeving of zonder enige verplichting worden gewijzigd.

Hardwareversnelling

Afhankelijk van uw hardwarespecificaties kunt u in VideoStudio uw systeemprestaties verhogen door uw hardwareversnelling te optimaliseren. U kunt bijvoorbeeld profiteren van de mogelijkheden van nVidia CUDA of Intel Quick Sync. Experimenteer met de instellingen voor een optimaal resultaat.



Voor hardwaredecoder- en -encoderversnelling is ten minste 512 MB aan VRAM vereist.

De instellingen voor hardwareversnelling wijzigen

- 1 Selecteer **Instellingen > Voorkeuren [F6]**.
- 2 Klik op het tabblad **Prestaties** en selecteer de volgende opties onder **Hardwareversnelling**:
 - **Hardware Decoder-versnelling inschakelen** — Hiermee verbetert u de bewerkingsprestaties en het afspelen van fragmenten en projecten met de videobeeldversnellingstechnologieën van de beschikbare computerhardware.
 - **Hardware Encoder-versnelling inschakelen** — Hiermee verbetert u de rendertijd die vereist is voor de productie van uw films. Selecteer de gewenste optie in de vervolgkeuzelijst **Type**.



Opties voor hardwareversnelling die niet in uw systeem worden ondersteund, zijn niet beschikbaar.

Vorbereiding voor videobewerking

Video vastleggen en bewerken zijn taken die veel systeembronnen vereisen. U moet de computer correct configureren zodat videobeelden probleemloos kunnen worden vastgelegd en bewerkt. Gebruik de volgende tips om uw computer voor te bereiden en te optimaliseren voor het vastleggen en bewerken voordat u VideoStudio start.

- U kunt het beste alle overige toepassingen sluiten wanneer u met VideoStudio werkt. Ook kunt u het beste automatisch gestarte software uitschakelen om onderbrekingen tijdens het vastleggen te voorkomen.
- Als uw systeem is uitgerust met twee harde schijven, raden we aan om VideoStudio op uw systeemschijf (doorgaans C:) te installeren en de vastgelegde video's op de andere schijf op te slaan.
- Het is raadzaam videobestanden op een speciaal daartoe voorziene harde schijf op te slaan.
- Pas de waarde voor de grootte van het wisselbestand aan tot twee keer de hoeveelheid RAM.

Als u VideoStudio hebt gestart, kunt u verschillende instellingen selecteren waarmee u een goede balans kunt vinden tussen de kwaliteit van afspelen en de snelheid van de toepassing. Gaat het afspelen snel, maar is het beeld wazig? Gaat het afspelen te langzaam? De onderstaande tips kunnen u helpen bij het vinden van de juiste instellingen voor VideoStudio.

- Als uw computer voldoet aan de gestelde systeemvereisten of deze overtreft, kunt u mogelijk afspelen in nog betere kwaliteit. U kunt werken met HD-projecten en voorbeeldweergaven in HD bekijken. Zie "Projecteigenschappen instellen" op pagina 42

en "Een voorbeeld weergeven van uw project of fragmenten" op pagina 45 voor meer informatie.

- Als u een minder snel systeem hebt en dit wilt versnellen, kunt u overwegen om gebruik te maken van Smart Proxy voor hardwareversnelling. Zie "Smart Proxy gebruiken voor een snellere, soepelere bewerkingservaring" op pagina 44 en "Hardwareversnelling" op pagina 11 voor meer informatie.

De toepassing installeren en verwijderen

U kunt VideoStudio installeren vanaf een schijf of met behulp van installatiebestanden die u kunt downloaden.

VideoStudio installeren

- 1 Sluit alle andere geopende toepassingen.
- 2 Dubbelklik op het bijbehorende .exe-bestand dat u hebt gedownload of plaats de dvd in het dvd-station.

Als de installatie vanaf schijf niet automatisch start, bladert u naar het dvd-station op uw computer, opent u de schijf en dubbelklikt u op het bestand **Setup.exe**.

- 3 Volg de instructies op het scherm.

Note: Mogelijk wordt u gevraagd naast VideoStudio ondersteunende Windows-uitbreidingen en programma's en stuurprogramma's van derden te installeren.

VideoStudio verwijderen

- 1 Open het **Configuratiescherm van Windows**.
- 2 Klik bij **Programma's** op de koppeling **Een programma verwijderen**.
- 3 Klik in het venster **Programma's en onderdelen** op **Corel VideoStudio 2021** in de lijst met toepassingen.
- 4 Klik op **Verwijderen/wijzigen**.
- 5 Volg de instructies op het scherm.

De toepassing starten en afsluiten

U kunt VideoStudio starten vanaf het bureaublad van Windows of vanuit het menu Start, en het programma afsluiten vanuit het toepassingsvenster.

De toepassing starten

- Kies in het menu **Start** of het scherm **Start** van Windows de optie **Corel VideoStudio 2021**.

De toepassing afsluiten

- Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Kies **Bestand** > **Afsluiten**.
 - Klik op de knop **Sluiten**  in de rechterbovenhoek van het toepassingsvenster.

De toepassing bijwerken

U kunt controleren of er updates beschikbaar zijn en deze installeren. Updates bevatten belangrijke nieuwe gegevens voor uw toepassing.

De toepassing bijwerken

- Kies **Help** > **Op updates controleren**.

Ondersteuningsdiensten van Corel

De ondersteuningsdiensten van Corel geven directe en nauwkeurige informatie over productfuncties, specificaties, prijzen, beschikbaarheid, diensten en technische ondersteuningsopties. Voor de meest recente informatie over beschikbare ondersteuning en professionele diensten voor uw Corel-product kunt u terecht op www.corel.com/support.

Over Corel

Met de producten van Corel kunnen miljoenen verbonden kenniswerkers overal ter wereld sneller fantastisch werk leveren. Ons aanbod omvat enkele van de bekendste softwaremerken in de branche en wij bieden individuele personen en teams de kracht om te creëren, samen te werken en indrukwekkend resultaat te leveren. Ons succes is gebaseerd op onze voortdurende inzet om een breed aanbod aan innovatieve applicaties te leveren, waaronder CorelDRAW®, MindManager®, Parallels® en WinZip®, die gebruikers inspiratie bieden en hen helpen bij het bereiken van hun doelen. Ga voor meer informatie over Corel naar www.corel.com.

Leermiddelen



Er zijn verschillende manieren om VideoStudio te leren gebruiken: u kunt informatie opzoeken in de Help of de gebruikershandleiding, u kunt zelfstudievideo's bekijken op het tabblad Welkom en u kunt natuurlijk de website van Corel raadplegen (www.corel.com).

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Conventies in de documentatie
- Het Help-systeem gebruiken
- Gebruikershandleiding voor Corel VideoStudio 2021 in PDF-indeling
- Leren met videostudielessen
- Webbronnen gebruiken

Conventies in de documentatie

In de onderstaande tabel staan belangrijke conventies voor de Help.

Conventie	Beschrijving	Voorbeeld
Menu > Menuopdracht	Een menu, gevolgd door een menuoptie	Klik achtereenvolgens op Instellingen > Voorkeuren > Bewerken.
vervolgkeuzelijst	Een lijst met opties die wordt geopend op het moment dat de gebruiker op een pijl-omlaagknop klikt	Selecteer een profiel in de vervolgkeuzelijst Profiel.
	Een opmerking met informatie die belangrijk is voor de voorgaande stappen. Dit kunnen voorwaarden zijn waaronder de procedure kan worden uitgevoerd.	Schakel Audio en achtergrondvideo vlak maken in als uw browser slechts een enkele track ondersteunt voor audio en video.
	Een tip met suggesties over het uitvoeren van de voorgaande stappen. Hierin kunnen alternatieven, andere voordelen of een andere werkwijze voor deze stappen worden beschreven.	Gebruik voor het beste resultaat een driepoot om de foto's en video's te maken die u in uw stop-motionanimatieproject wilt gebruiken.

Het Help-systeem gebruiken

De Help die beschikbaar is vanuit het programma, is de meest uitgebreide informatiebron voor VideoStudio. Het Help-systeem biedt twee manieren om informatie te vinden. U kunt een onderwerp kiezen in het paneel Inhoud of met het vak Zoeken naar specifieke woorden en zinnen zoeken. U kunt onderwerpen uit de Help-bestanden ook afdrukken.

Voor het raadplegen van de Help is een internetverbinding vereist. Als u regelmatig offline werkt, kunt u een PDF-exemplaar van de informatie downloaden (**Help > Gebruikershandleiding (PDF)**).

Het Help-systeem gebruiken

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik op **Help > Help-onderwerpen**.
 - Druk op **F1**.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit in het Help-venster:
 - Paneel Inhoud (links)— hiermee kunt u bladeren door onderwerpen in de Help-informatie.
 - Vak Zoeken (boven in het venster) — hiermee kunt u de volledige Help-tekst doorzoeken op een bepaald woord of een bepaalde zinsnede (tussen aanhalingstekens). Als u informatie over een bepaalde functie of opdracht zoekt, kunt u trefwoorden invoeren om een lijst met relevante onderwerpen weer te geven, bijvoorbeeld over **Bijsnijden**.

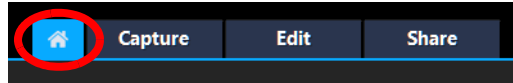
Gebruikershandleiding voor Corel VideoStudio 2021 in PDF-indeling

Het PDF-bestand met de **Gebruikershandleiding voor Corel VideoStudio 2021** kan online worden geraadpleegd, maar u kunt het bestand ook downloaden naar uw computer of tablet. U kunt op elk gewenst moment pagina's afdrukken. U kunt het PDF-bestand vanuit het Help-menu openen (klik op **Help > Gebruikersgids (PDF)**).

Leren met videostudielessen

Het tabblad **Welkom** biedt toegang tot alle leermiddelen, zoals studielessen op video (bepaalde videocontent is alleen in het Engels), evenals gratis en betaalde inhoud waarmee u uw projectopties in VideoStudio kunt uitbreiden.

Tot het Welkomboek krijgt u toegang via het tabblad **Welkom**. Klik op **Studielessen** om de collectie met videostudielessen te verkennen. Zie "Het Welkomboek" op pagina 23 voor meer informatie.



U kunt voor meer studielessen ook terecht op www.youtube.com/VideoStudioPro.

Het Discovery Center openen

- Selecteer **Help** ► **Videostudielessen**.

Webbronnen gebruiken

Via het Help-menu van VideoStudio en op de website van Corel kunt u een aantal webpagina's over klantondersteuning en fora oproepen. U vindt hier bronnen als studielessen, tips, nieuwsgroepen, downloads en andere online bronnen.

Webbronnen voor Corel VideoStudio openen

- Ga in uw browser naar www.videostudiopro.com/learn voor studielessen, communityforums en andere bronnen.
- Bekijk de berichten over VideoStudio op Facebook: <https://www.facebook.com/corelvideostudio>



Rondleiding door werkruimte

VideoStudio heeft drie werkruimten: Vastleggen, Bewerken en Delen. Deze werkruimten zijn gebaseerd op de belangrijkste stappen in het videobewerkingsproces. U kunt de werkruimten naar wens aanpassen. U kunt bijvoorbeeld de panelen herschikken, zodat u altijd zicht hebt op de gewenste onderdelen.

Dit gedeelte geeft een overzicht van de volgende onderwerpen:

- De werkruimten verkennen
- Schakelen tussen werkruimten
- Het Welkomboek
- Het Spelerpaneel gebruiken
- De werkbalk gebruiken
- De werkruimte aanpassen
- De taal van de toepassing wijzigen

De werkruimten verkennen

Corel VideoStudio Pro bevat drie hoofdwerkruimten en het tabblad **Welkom**.

- **Vastleggen**
- **Bewerken**
- **Delen**

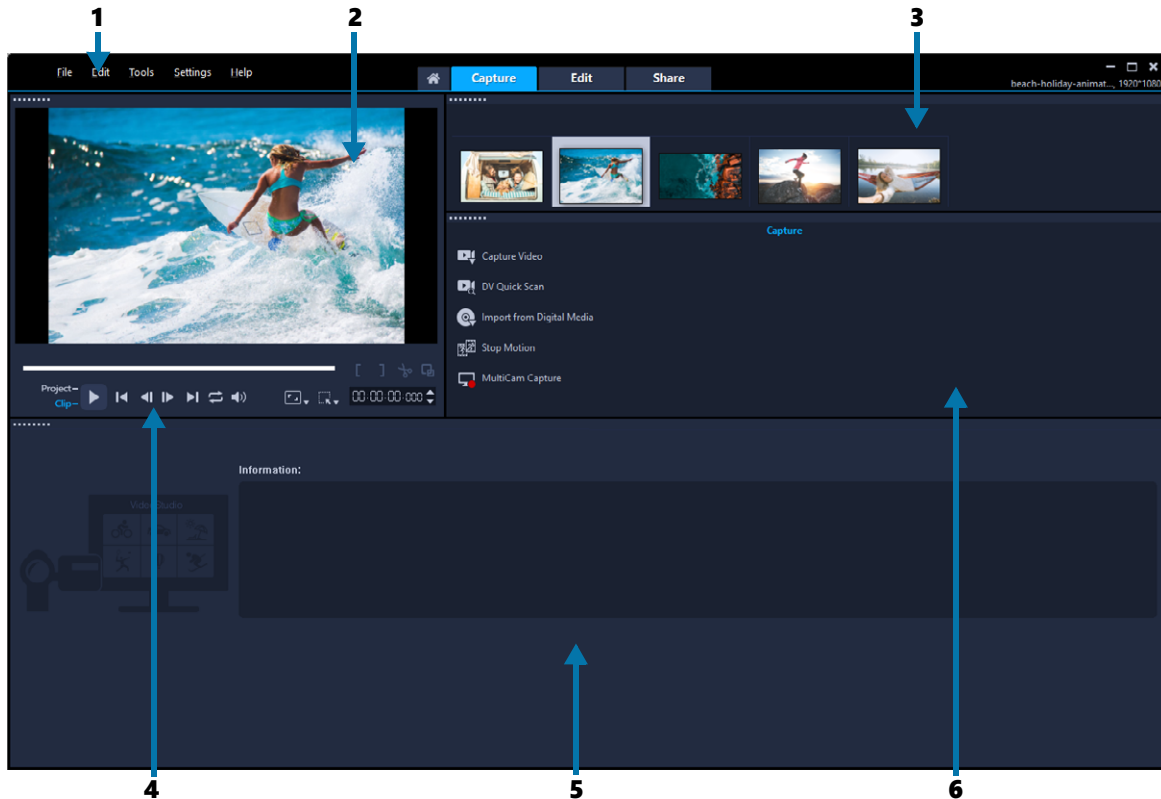
Elke werkruimte is voorzien van specifieke gereedschappen en bedieningselementen die u kunt gebruiken om de benodigde handelingen snel en efficiënt uit te voeren.

Zie “Het Welkomboek” op pagina 23 voor meer informatie over het tabblad **Welkom**.

U kunt nu het formaat en de positie van de elementen op uw scherm wijzigen zodat u volledige controle hebt over uw bewerkingsomgeving. Voor meer informatie over het aanpassen van de werkruimte gaat u naar “De werkruimte aanpassen” op pagina 29.

De werkruimte Vastleggen

Mediafragmenten kunnen rechtstreeks worden opgenomen op of worden geïmporteerd naar de vaste schijf op uw computer. In deze stap kunt u video-, foto- en audiofragmenten vastleggen en importeren.

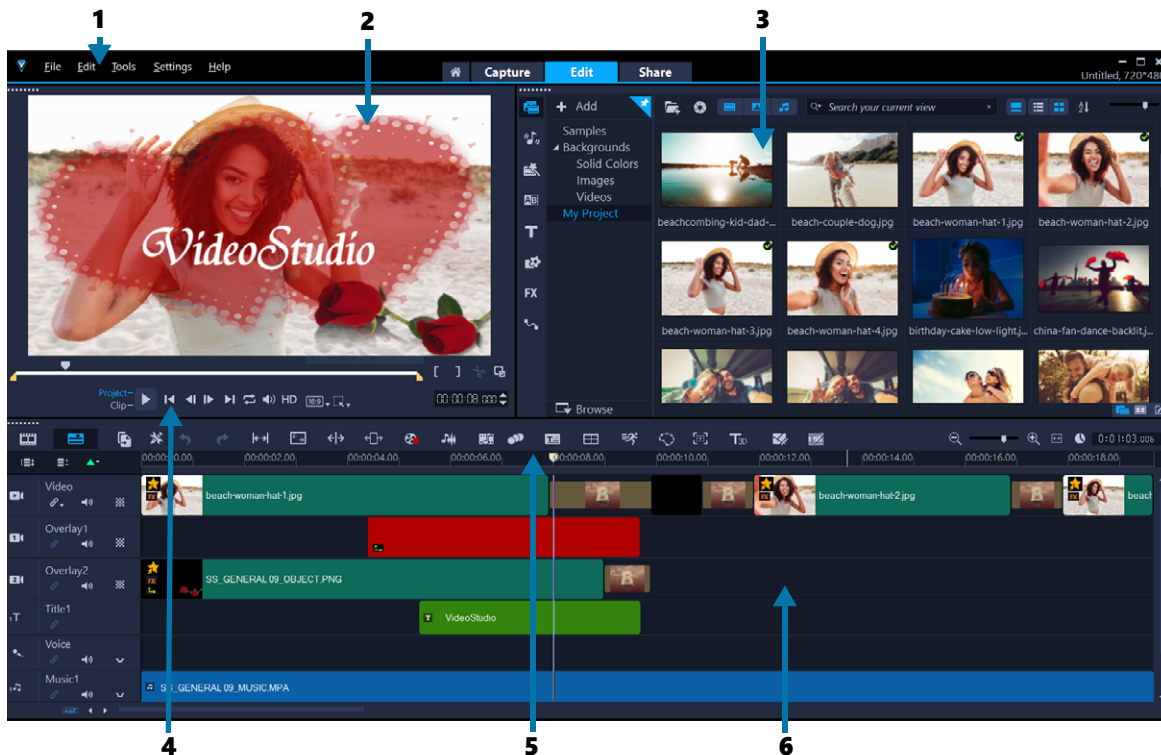


De werkrumte **Vastleggen** bestaat uit de volgende onderdelen:

1. **De menubalk** — deze bevat verschillende opdrachten waarmee u VideoStudio kunt aanpassen, filmprojecten kunt openen en opslaan, afzonderlijke fragmenten kunt bewerken, en nog veel meer.
2. **Het voorbeeldvenster** — hierin wordt de huidige video weergegeven die wordt afgespeeld in het Spelerpaneel.
3. **Het paneel Bibliotheek** — dit is een opslagdepot voor vastgelegde mediafragmenten.
4. **Het navigatiegedeelte** — hier vindt u knoppen voor afspelen en voor nauwkeurig bijsnijden in het Spelerpaneel.
5. **Het paneel Informatie** — hier kunt u informatie bekijken over de bestanden waaraan u werkt.
6. **De vastlegopties** — hier kunt u kiezen uit verschillende methoden voor het vastleggen en importeren van media.

De werkrumte Bewerken

Als u Corel VideoStudio Pro opent, wordt de werkrumte **Bewerken** standaard weergegeven als basiswerkrumte. De werkrumte **Bewerken** en de **tijddlijn** zijn centrale elementen in Corel VideoStudio Pro. Hier kunt u uw videofragmenten ordenen, bewerken en bijsnijden, en effecten toevoegen aan uw videofragmenten.

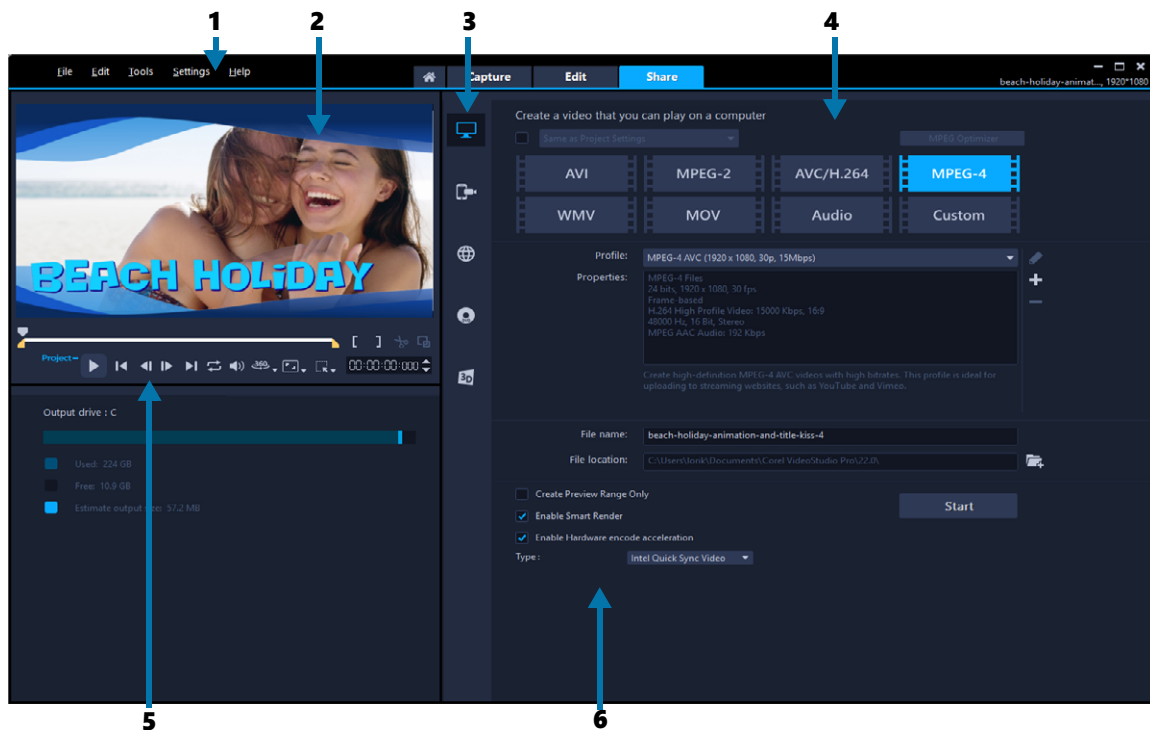


De werkrumte **Bewerken** bestaat uit de volgende onderdelen:

1. **De menubalk** — deze bevat verschillende opdrachten waarmee u VideoStudio kunt aanpassen, filmprojecten kunt openen en opslaan, afzonderlijke fragmenten kunt bewerken, en nog veel meer.
2. **Het paneel Speler** — hierin wordt de huidige video weergegeven die wordt afgespeeld in het **Voorbeeldvenster** en kunt u objecten interactief bewerken.
3. **Het paneel Bibliotheek** — dit is een opslagdepot voor alles wat u nodig hebt om een film te creëren, zoals voorbeeldvideo's, foto's, muziekfragmenten en uw geïmporteerde fragmenten. De bibliotheek bevat ook sjablonen, overgangen, titels, grafische weergaven, filters en paden. Het paneel **Opties** bevindt zich in een gedeelde ruimte met het deelvenster **Bibliotheek**.
4. **Het navigatiegedeelte** — hier vindt u knoppen voor afspelen en voor nauwkeurig bijsnijden in het Spelerpaneel.
5. **De werkbalk** — deze bevat verschillende functies met betrekking tot de inhoud op de **tijdslijn**.
6. **Het paneel Tijdslijn** — op de **tijdslijn** verzamelt u de mediafragmenten voor uw videoproject. Zie "Tijdslijn" op pagina 67 voor meer informatie.

De werkrumte Delen

In de werkrumte **Delen** kunt u uw voltooide film opslaan en delen.



De werkruimte **Delen** bestaat uit de volgende onderdelen:

1. **De menubalk** — deze bevat verschillende opdrachten waarmee u VideoStudio kunt aanpassen, filmprojecten kunt openen en opslaan, afzonderlijke fragmenten kunt bewerken, en nog veel meer.
2. **Het voorbeeldvenster** — hierin wordt de huidige video weergegeven die wordt afgespeeld in het Spelerpaneel.
3. **Het gedeelte voor categorieselectie** — hier kunt u de verschillende uitvoercategorieën kiezen, zoals voor computer, apparaat, web, disk of 3D-film. Als u een HTML5-project maakt, kunt u kiezen uit de uitvoeropties HTML5 en Corel VideoStudio-project.
4. **Het gedeelte Formaat** — hier kunt u kiezen uit verschillende bestandsformaten, profielen en beschrijvingen. Als u films wilt delen via internet, worden hier uw accountgegevens weergegeven.
5. **Het navigatiegedeelte** — hier vindt u knoppen voor afspelen en voor nauwkeurig bijsnijden in het Spelerpaneel.
6. **Het informatiegedeelte** — hier kunt u informatie bekijken over de uitvoerlocatie en wordt de verwachte bestandsgrootte weergegeven.

Schakelen tussen werkruimten

VideoStudio vereenvoudigt het proces voor filmbewerking door uw benodigde gereedschappen te verdelen over drie werkruimtes die corresponderen met de verschillende stappen van het videobewerkingsproces.

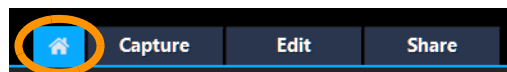
Vastleggen	In de werkruimte Vastleggen kunnen mediafragmenten rechtstreeks worden opgenomen op of worden geïmporteerd naar de vaste schijf op uw computer. In deze werkruimte kunt u video-, foto- en audiofragmenten vastleggen en importeren.
Bewerken	De werkruimte Bewerken biedt toegang tot de tijdslijn . De tijdslijn is het belangrijkste element in VideoStudio. Hier kunt u uw videofragmenten rangschikken, bewerken en bijsnijden of er effecten aan toevoegen.
Delen	In de werkruimte Delen kunt u uw film opslaan en delen. U kunt uw videobestand opslaan, op een schijf branden of uploaden naar internet.

Wisselen tussen werkruimten

- Klik boven in het toepassingsvenster op een van de volgende tabbladen:
 - **Vastleggen**
 - **Bewerken**
 - **Delen**

Het Welkomboek

Tot het Welkomboek krijgt u toegang via het tabblad **Welkom**.



In het Welkomboek vindt u

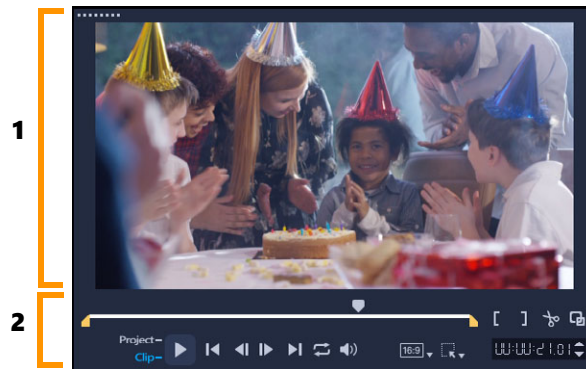
- Studielessen op video
- Een aanbod aan inhoud (gratis en betaald)
- Update-informatie
- Informatie over andere bronnen

Raadpleeg het Welkomboek regelmatig op nieuwe informatie.

Het Welkomboek is ingesteld als het standaardtabblad wanneer u de toepassing start. U kunt de standaard startpagina aanpassen via **Instellingen** > **Voorkeuren** en de optie **Standaard startpagina** op het tabblad **Algemeen**. De pagina met het Welkomboek wordt mogelijk nog steeds bij het opstarten weergegeven wanneer belangrijke updates beschikbaar zijn.

Het Spelerpaneel gebruiken

Het Spelerpaneel bestaat uit het voorbeeldvenster en het navigatiegedeelte, en bevat knoppen voor afspelen en het nauwkeurig bijsnijden van fragmenten. Met behulp van de knoppen kunt u door een geselecteerd fragment of door uw project navigeren. Met de **Bijsnijdmarkeringen** en de **Schuiver** kunt u uw fragmenten bewerken. In de werkruimte **Vastleggen** fungeert dit paneel tevens als apparaatbediening voor de DV- of HDV-camcorder.



Het Spelerpaneel bestaat uit het 1. Voorbeeldvenster en het 2. Navigatiegedeelte.

Het voorbeeldvenster in het paneel Speler is een locatie waarop u uw project kunt bewerken. Het type bewerkingen hangt af van de content en van het gereedschap dat u selecteert.

Slimme hulplijnen

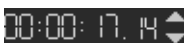
Slimme hulplijnen zijn uitlijningslijnen die automatisch worden weergegeven wanneer u objecten selecteert en verplaatst in het voorbeeldvenster. Als u bijvoorbeeld tekst in het voorbeeldvenster verplaatst, kunt u met behulp van slimme hulplijnen de rand of het midden van het project aanduiden, of elementen ten opzichte van andere objecten uitlijnen.



Slimme hulplijnen worden weergegeven als rode streepjeslijnen voor het uitlijnen voor het geselecteerde object in het voorbeeldvenster.

Het navigatiegedeelte

De onderstaande tabel geeft een overzicht van de functies die beschikbaar zijn in het navigatiegedeelte.

	Onderdeel	Beschrijving
	Schuiver	Hiermee kunt u door het project of fragment bladeren.
	Snijmarkeringen	Hiermee kunt u de schuivers verslepen om een voorbeeldbereik in het project te selecteren of een fragment bij te snijden.
	Project-/fragmentmodus	Toont een voorbeeld van het volledige project of van een geselecteerd fragment.
	Afspelen	Hiermee kunt u het huidige project of een geselecteerd fragment afspelen, pauzeren of hervatten.
	Home	Hiermee keert u terug naar het startsegment of de startmarkering.
	Vorige	Hiermee gaat u naar het vorige frame.
	Volgende	Hiermee gaat u naar het volgende frame.
	End	Hiermee gaat u naar het eindsegment of de eindmarkering.
	Herhalen	Hiermee kunt u het afspelen herhalen.
	Systeemvolume	Hiermee kunt u het volume van de luidsprekers op uw computer regelen door de schuifregelaar te verslepen.
	Vervolgkeuzelijst HD-voorbeeld en 360-voorbeeld	Hiermee kunt u een voorbeeld weergeven van fragmenten of projecten in High Definition (HD) of 360 graden (360).
	Hoogte-/breedteverhouding van project wijzigen	Hiermee kunt u de hoogte-breedteverhouding wijzigen (de projectinstellingen worden bijgewerkt).
	Formaat wijzigen/bijsnijden	Hiermee krijgt u toegang tot de modus Bijsnijden en de Vergroten/verkleinen (formaat wijzigen of vervormen).
	Tijdcode	Hiermee kunt u rechtstreeks naar een bepaald gedeelte van uw project of een geselecteerd fragment gaan door de exacte tijdcode op te geven.
	Voorbeeldvenster vergroten	Hiermee kunt u het formaat van het voorbeeldvenster vergroten.

	Onderdeel	Beschrijving
	Fragment splitsen	Hiermee kunt u het geselecteerd fragment splitsen. Plaats de Schuiver waar u het fragment wilt splitsen en klik op deze knop.
	Inschakelingsmarkering en Uitschakelingsmarkering	Hiermee kunt u een voorbeeldbereik voor het project instellen of start- en eindpunten voor het bijsnijden van een fragment instellen.

De knop **Afspelen** in het navigatiegebied dient twee doelen: het weergaven van het project als geheel of van een geselecteerd fragment.

Een voorbeeld van projecten of fragmenten bekijken

- Klik op **Project** of **Fragment** en klik vervolgens op **Afspelen**.



Terwijl u aan het project werkt, wilt u waarschijnlijk regelmatig een voorbeeld van uw werk bekijken om te zien hoe het project vordert. **Direct afspelen** biedt u de mogelijkheid om snel een voorbeeld van de wijzigingen in uw project te bekijken. De afspreekwaliteit is afhankelijk van de bronnen op uw computer.



U kunt ervoor kiezen om slechts een deel van uw project af te spelen. Het geselecteerde bereik van frames voor het voorbeeld wordt het **voorbeeldbereik** genoemd. Dit bereik wordt met een rode balk aangegeven in het paneel met de liniaal.

Alleen het bijgesneden bereik afspelen

- Gebruik de **Bijsnijdmarteringen** of de knoppen voor **In- of uitschakelingsmarkering** om het voorbeeldbereik te selecteren.
- Selecteer wat u wilt weergeven (**Project** of **Fragment**) en klik op **Afspelen** om een voorbeeld van het geselecteerde bereik te bekijken. Als u het volledige fragment wilt afspelen, houdt u **[Shift]** ingedrukt en klikt u op **Afspelen**.

De werkbalk gebruiken

Op de werkbalk hebt u gemakkelijk toegang tot veel bewerkingsopdrachten. U kunt de projectweergave wijzigen, in- en uitzoomen op de **tijdslijn** en verschillende hulpmiddelen starten waarmee u op efficiënte wijze bewerkingen kunt uitvoeren. U kunt de werkbalk aanpassen door gereedschappen weer te geven of te verbergen.



	Onderdeel	Beschrijving
	Storyboardweergave	Toont miniatures van uw media in chronologische volgorde.
	Tijdslijnweergave	Hiermee kunt alle frames van uw fragmenten nauwkeurig bewerken op aparte tracks en andere elementen, zoals titels, overlays, stemmen en muziek toevoegen en plaatsen.
	Vervangingsmodus	Hiermee kunt u fragmenten uit de bibliotheek slepen en neerzetten om fragmenten op de tijdslijn te vervangen. Wanneer de modus niet is ingeschakeld, moet u Ctrl ingedrukt houden als u fragmenten op de tijdslijn door fragmenten uit de bibliotheek wilt vervangen.
	Werkbalk aanpassen	Hiermee kunt u afzonderlijke gereedschappen op de werkbalk weergeven of verbergen.
	Ongedaan maken	Hiermee wordt de laatste actie ongedaan gemaakt.
	Opnieuw	Hiermee wordt de laatste handeling die ongedaan was gemaakt opnieuw uitgevoerd.
	Gereedschap invoegen	Hiermee kunt u een bijgesneden fragment in de tijdslijn slepen, zodat u kunt wijzigen welke frames worden weergegeven. De duur van het fragment in de tijdslijn wordt niet gewijzigd.
	Gereedschap uitrekken	Hiermee kunt u de snelheid van het fragment wijzigen doordat het fragment interactief op de tijdslijn wordt uitgerekt of gecomprimeerd.
	Gereedschap Rollen	Hiermee kunt u het begin- en eindpunt tussen twee bijgesneden fragmenten in de tijdslijn slepen, waarmee u de duur van de twee fragmenten aanpast.
	Gereedschap Schuiven	Hiermee kunt u de eindpunten van een bijgesneden fragment op de tijdslijn aanpassen zonder dat dit van invloed is op de naastgelegen fragmenten.
	Optie opnemen/vastleggen	Toont het Opname/vastlegoptiepaneel waarin u video kunt vastleggen, bestanden kunt importeren, commentaarstemmen kunt opnemen en momentopnames kunt maken.
	Geluidsmix	Hiermee start u de Surround Sound-mixer en de multitrack-audiotijdslijn waarmee u uw geluidsinstellingen kunt aanpassen.
	Auto muziek	Hiermee opent uw het Automuziekoptiespaneel waarin u achtergrondmuziek aan uw project kunt toevoegen in een groot aantal verschillende stijlen en stemmingen. U kunt de muziek aanpassen aan de duur van uw project.
	Beweging volgen	Hiermee wordt het dialoogvenster Beweging volgen geopend, waarin u volgpaden voor specifieke elementen in geselecteerde videofragmenten kunt maken.

	Onderdeel	Beschrijving
	Ondertiteleditor	Hiermee wordt het dialoogvenster Ondertiteleditor geopend, waarin u segmenten kunt detecteren en ordenen voor het op eenvoudige wijze toevoegen van titels in geselecteerde videofragmenten.
	Multicamera Editor	Hiermee wordt de Multicamera Editor geactiveerd en kunt u de geselecteerde media importeren.
	Time Remapping	Hiermee wordt het dialoogvenster Tijd remapping geopend, waarmee u besturingselementen voor de snelheid kunt gebruiken voor het vertragen, versnellen, omkeren of bevriezen van de frames in een videofragment.
	Mask Creator	Hiermee wordt het dialoogvenster Mask Creator geopend, waarmee u een video- of stilstand masker kunt maken.
	Pannen en zoomen	Hiermee activeert u het dialoogvenster Pannen en zoomen, waarmee u pan- en zoomeffecten kunt toepassen met behulp van keyframes.
	3D-titelbewerker	Hiermee activeert u het dialoogvenster 3D-titelbewerker, waarmee u driedimensionale titels kunt maken en opslaan.
	Sjabloonmaker voor gesplitst scherm	Hiermee wordt de Sjabloonbewerker geopend, waarin u sjablonen voor een gesplitst scherm kunt maken of bewerken. Hiermee kunt u meerdere video's tegelijk afspelen in een creatieve indeling.
	Painting Creator	Hiermee start u Painting Creator, waarmee u schilder-, teken- of schrijfstreken kunt opnemen als een animatie of als een stilstandende afbeelding die u op uw project kunt toepassen als overlayeffect.
	Inzoomen en uitzoomen	Hiermee kunt u de weergave van de tijdlijn aanpassen met de zoomschuifregelaar en zoomknoppen.
	Project passen in tijdlijnvenster	Hiermee kunt u uw projectweergave zo aanpassen dat uw volledige tijdlijn wordt weergegeven.
	Projectduur	Hiermee geeft u de totale duur van het project weer.

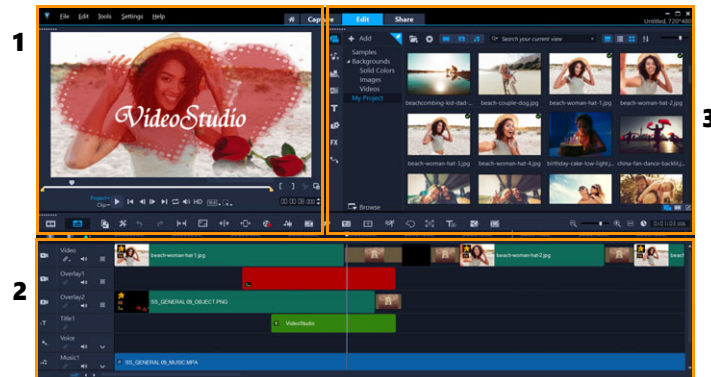
Gereedschappen op de tijdlijnwerkbalk weergeven of verbergen

- 1 Klik op de tijdlijn op de knop **Werkbalk aanpassen** .
- 2 Klik in het venster **Werkbalk aanpassen** op de selectievakjes naast de gereedschappen die u wilt weergeven (vinkje) of verbergen (geen vinkje) op de werkbalk.

De werkruimte aanpassen

De nieuwe werkruimte is ontworpen met het oog op een betere bewerkingservaring. U kunt nu de grootte van het programmavenster aanpassen en het formaat en de positie van de elementen op uw scherm wijzigen.

Elk paneel gedraagt zich als een zelfstandig venster dat u kunt aanpassen aan uw bewerkingsvoorkeuren. Dit is handig wanneer u bewerkingen uitvoert op grote schermen of op twee schermen.



De belangrijkste panelen zijn:

1. **Het Spelerpaneel** — dit paneel bevat het **voorbeeldvenster** en het navigatiegedeelte.
2. **Het paneel Tijdlijn** — dit paneel bevat de **werkbalk** en de **tijdlijn**.
3. **Het paneel Bibliotheek** — dit paneel bevat de mediabibliotheek en vormt een gedeelde ruimte met het paneel **Opties**.

Het paneel Bibliotheek en Opties weergeven of verbergen

- Klik in de rechterbovenhoek van het paneel **Bibliotheek** op een van de volgende knoppen :
 - **Het paneel Bibliotheek weergeven**
 - **Het paneel Bibliotheek en Opties weergeven**
 - **Het paneel Opties weergeven**

Een paneel verplaatsen

- Dubbelklik in de linkerbovenhoek van het **Spelerpaneel**, **Tijdlijnpaneel** of **Bibliotheekpaneel**.
Wanneer het paneel actief is, kunt u het paneel minimaliseren, maximaliseren en het formaat ervan wijzigen.



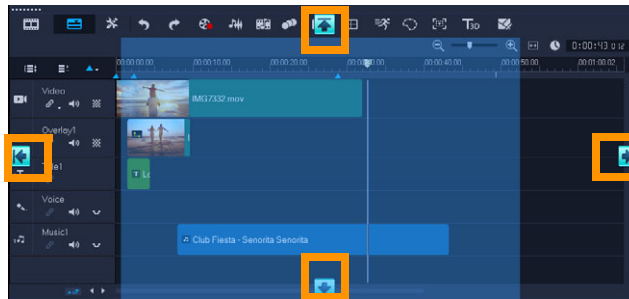
U kunt het paneel ook uit het hoofdvenster van de toepassing verplaatsten naar een tweede scherm als u twee beeldschermen gebruikt.

De grootte van het programmavenster aanpassen

- Voer een van de volgende acties uit:
 - Klik op de knop  **Herstellen** en sleep de uiteinden van het programmavenster naar de gewenste grootte.
 - Klik op de knop  **Maximaliseren** als u in het volledige scherm wilt bewerken.

Een paneel docken

- 1 Begin met het slepen van een niet-vastgemaakt paneel.
De dockinggeleiders worden weergegeven.



- 2 Sleep het paneel over een geleider om een vastmaakpositie te kiezen en laat de muisknop los.
Het paneel wordt op deze plaats vastgemaakt.

Een aangepaste werkruijntelay-out opslaan

- Klik op **Instellingen** > **Lay-outinstellingen** > **Opslaan in** en klik op een optie Aangepast.

Een aangepaste werkruijntelay-out laden

- Klik op **Instellingen** > **Lay-outinstellingen** > **Overschakelen naar** en kies **Standaard** of een van de aangepaste instellingen die u hebt opgeslagen.
Raadpleeg "Sneltoetsen voor lay-outinstellingen" op pagina 299 voor meer informatie over sneltoetscombinaties voor iedere standaardinstelling.



U kunt de lay-outinstellingen ook wijzigen op het tabblad **Indeling UI** in **Instellingen** > **Voorkeuren**.

Programmavoorkeuren instellen

- Klik op **Instellingen** > **Voorkeuren** of druk op **F6** om het dialoogvenster **Voorkeuren** te openen.

De taal van de toepassing wijzigen

U kunt de toepassingstaal voor VideoStudio wijzigen.

Opmerking: Als de taal niet als verwacht wordt weergegeven nadat u de wijziging in VideoStudio hebt aangebracht, controleert u het volgende in Windows:

- Controleer of de taal waarin u de toepassing wilt weergeven is toegevoegd aan de taalinstellingen van Windows (**Configuratiescherm** van Windows > **Klok, taal en regio** > **Een taal toevoegen**).
- Voor niet-Unicode-tekst moet u de landinstellingen wijzigen.

De weergavetaal wijzigen

- Klik op **Instellingen** > **Weergavetaal** en kies de gewenste taal in het submenu.



Vastleggen en importeren

In VideoStudio kunt video's vastleggen of importeren van DVD-Video-, AVCHD- en BDMV-schijven, inclusief vanaf camcorders die opnemen op geheugenkaarten of op het interne geheugen van schijven, DV- of HDV-camcorders, mobiele apparaten en apparaten voor vastleggen van analoge en digitale televisie.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Het Optiepaneel in de werkruimte Bewerken gebruiken
- Video's en foto's vastleggen
- Digitale video (DV) vastleggen
- DV Quick Scan gebruiken
- Analoge video vastleggen
- Digitale media importeren
- Scènes scannen en splitsen

Het Optiepaneel in de werkruimte Bewerken gebruiken

De werkruimte **Vastleggen** in VideoStudio bevat de **bibliotheek** en het **Optiepaneel** voor vastleggen waarin verschillende methodes voor het vastleggen en importeren van media beschikbaar zijn.

In de onderstaande tabel worden de opties van de werkruimte Vastleggen behandeld.

	Met de optie Video vastleggen kunt u videobeelden en foto's van uw camcorder importeren op uw computer.
	Met behulp van DV Quick Scan kunt u uw DV-band scannen en de scènes selecteren.
	Klik op Digitale media importeren om mediafragmenten van een DVD-Video-, AVCHD- of BDMV-schijf of vanaf uw vaste schijf toe te voegen. Met deze functie kunt u video's ook direct importeren vanaf AVCHD, Blu-ray-disks of dvd-camcorders.
	Klik op Stop Motion om meteen stop-motionanimaties te maken met vastgelegde afbeeldingen van uw apparaten voor het vastleggen van uw foto's en video's.



Klik op **MultiCam Capture** om video's van uw scherm op te nemen. U kunt ook beelden van uw webcam én uw scherm tegelijkertijd opnemen (de versie MultiCam Capture Lite is beperkt tot één camera, plus schermopnamen). Raadpleeg de Help van **MultiCam Capture Lite** voor meer informatie.

Video's en foto's vastleggen

De procedure voor vastleggen is vergelijkbaar voor alle soorten camcorders, met uitzondering van de beschikbare vastleginstellingen in het Optiepaneel van Video vastleggen dat geselecteerd kan worden voor elk brontype.

Het Optiepaneel van Video vastleggen bestaat uit de volgende onderdelen:

- **Duur** — Hiermee stelt u de tijdsduur voor het vastleggen in.
- **Bron** — Toont het gedetecteerde vastlegapparaat samen met de overige vastlegapparaten die op uw computer zijn geïnstalleerd.
- **Formaat** — Geeft u een lijst van opties waaruit u een bestandsindeling selecteert om uw vastgelegde video op te slaan.
- **Bestandsnaam** — Hier kunt u een naam opgeven voor vastgelegde bestanden.
- **Vastlegmap** — Hier kunt u een locatie opgeven voor het opslaan van vastgelegde bestanden.
- **Splitsen op scène** — Splitst de vastgelegde video automatisch op in verschillende bestanden op basis van de opnamedatum en -tijd.
- **Vastleggen naar bibliotheek** — Hiermee kunt u een map in de **bibliotheek** selecteren of maken waarin u uw video kunt opslaan.
- **Opties** — Hiermee geeft u een menu weer waarmee u de vastleginstellingen kunt aanpassen.
- **Video vastleggen** — Hiermee kunt u video overzetten vanaf de bron naar de harde schijf.
- **Een momentopname maken** — Hiermee legt u het weergegeven videoframe vast als foto.

Video en foto's van uw camcorder vastleggen

- 1 Sluit uw camcorder aan op uw computer en zet de camcorder aan. Stel de camcorder in op de modus **Afspelen** (of **VTR/VCR**).
- 2 Klik in het Optiepaneel voor vastleggen op **Video vastleggen**.
- 3 Selecteer uw vastlegapparaat in de vervolgkeuzelijst **Bron**.
- 4 Selecteer een bestandsformaat in de vervolgkeuzelijst **Formaat**. Geef in het mapvak **Vastleggen** een maplocatie op of schakel het selectievakje **Vastleggen naar bibliotheek** in en selecteer een map in de vervolgkeuzelijst.

Note: Klik op **Opties** om de vastleginstellingen aan te passen aan uw videoapparaat.

- 5 Scan uw video om het deel te zoeken dat u wilt vastleggen.
Note: Als u video vastlegt van een DV- of HDV-camcorder, kunt u het navigatiegedeelte gebruiken om uw videoband af te spelen.
- 6 Klik op **Video vastleggen** wanneer de video die u wilt vastleggen, zich al op het gewenste startpunt bevindt. Klik op **Vastleggen stoppen** of druk op **[Esc]** om het vastleggen te stoppen.
- 7 Als u een foto uit de videobeelden wilt vastleggen, onderbreekt u de video op het gewenste punt en klikt u op **Een momentopname maken**.
Note: Wanneer de camcorder zich in opnamemodus bevindt (meestal aangeduid met **CAMERA** of **MOVIE**), kunt u live-video vastleggen.
Note: De beschikbare instellingen in het dialoogvenster **Video-eigenschappen** verschillen, afhankelijk van de door u gekozen indeling van het vastlegbestand.

Video's en foto's vastleggen met een DSLR

- 1 Sluit uw DSLR aan op uw computer en zet het apparaat aan.
- 2 Klik op **Video vastleggen** en selecteer uw apparaat in de vervolgkeuzelijst **Bron**.
- 3 Geef een maplocatie op voor uw opgeslagen bestanden door op de knop **Vastlegmap**  te klikken.
- 4 Klik op **Video vastleggen** om te beginnen met opnemen. Klik op **Vastleggen stoppen** of druk op **[Esc]** om het vastleggen te stoppen.
- 5 Als u een foto wilt vastleggen terwijl de DSLR is aangesloten op de computer, klikt u op **Een momentopname maken**.

Video van een HDV-camcorder vastleggen

- 1 Sluit de HDV-camcorder met een IEEE-1394-kabel aan op de IEEE-1394-poort van uw computer.
- 2 Zet de camcorder aan en stel deze in op de modus voor **Afspelen/bewerken**. Als u een HDV-camcorder hebt, controleer dan of uw HDV-camcorder is ingesteld op de HDV-modus.
Note: Bij Sony HDV-camcorders klapt u het LCD-scherm open en controleert u of **HDVout I-Link** wordt weergegeven op het LCD-scherm om na te gaan of de camera is ingesteld op de HDV-modus. Als **DVout I-Link** wordt weergegeven, drukt u op **P-MENU** rechtsonder in het scherm. Druk in het menu op **MENU** > **STANDARD SET** > **VCR HDV/DV** en druk vervolgens op **HDV**.
- 3 Klik in de werkruimte **Vastleggen** op de knop **Video vastleggen** .

DVB-T-video vastleggen

- 1 Klik in de werkruijnte **Vastleggen** op de knop **Video vastleggen** .
Note: Voordat u begint met vastleggen, moet u de DVB-T-bron aansluiten op een compatibele vastlegkaart die op de computer is geïnstalleerd.
- 2 Selecteer de optie **Digitale tv** in de vervolgkeuzelijst **Bron**.
- 3 Klik op **Opties** en selecteer **Video-eigenschappen**. Het dialoogvenster **Video-eigenschappen** verschijnt.
- 4 Selecteer op het tabblad **Invoerbron** de optie **TV** in de vervolgkeuzelijst **Invoerbron**. Klik op **OK**.
- 5 Klik op **Scan starten** bij **Kanalenlijst** om te beginnen met scannen naar kanalen.
Note: DVB-T-kanalen worden niet automatisch gescand. U moet deze kanalen handmatig scannen voordat u kunt vastleggen.
- 6 Klik op **Video vastleggen**.
- 7 Klik op **Ja** als u wordt gevraagd of u wilt beginnen met vastleggen en DVB-T-video automatisch wilt herstellen.
- 8 Volg de resterende stappen die worden beschreven in de procedure voor het vastleggen van video's.

Tv-beelden vastleggen

- 1 Selecteer uw TV-tuner in de vervolgkeuzelijst **Bron**.
- 2 Klik op **Opties** > **Video-eigenschappen** om het dialoogvenster **Video-eigenschappen** te openen. Pas indien nodig de instellingen aan.
Klik op het tabblad **Tunergegevens** om **Antenne** of **Kabel** te selecteren, te scannen naar beschikbare kanalen in uw regio, enzovoort.
- 3 Geef in het vak **Kanaal** het nummer op van het kanaal dat u wilt vastleggen.

Video vastleggen in MPEG-2-indeling

- 1 Kies uw videobron bij **Bron**.
- 2 Geef bij **Vastlegmap** de bestemmingsmap op waarin u de fragmenten wilt opslaan.
- 3 Klik op **Opties** en selecteer **Video-eigenschappen**. Selecteer in het dialoogvenster dat wordt geopend een profiel in de vervolgkeuzelijst **Huidig profiel**.
- 4 Klik op **OK**.
- 5 Klik op **Video vastleggen** om het vastleggen te starten en klik op **Vastleggen stoppen** om uw vastlegsessie te beëindigen. Uw mediafragment wordt automatisch opgeslagen in MPEG-2-formaat in de map die u hebt opgegeven.

Digitale video (DV) vastleggen

Als u DV (Digital Video) in de originele indeling wilt vastleggen, selecteert u **DV** in de lijst **Formaat** in het Optiepaneel. Hierdoor wordt de vastgelegde video opgeslagen als DV AVI-bestand (.avi).



U kunt ook gebruikmaken van de optie **DV Quick Scan** om DV-video DV AVI Type-1 en Type-2 vast te leggen.

Wanneer u DV vastlegt, klikt u op **Opties** in het Optiepaneel en selecteert u **Video-eigenschappen** om een menu te openen. In het huidige profiel kunt u kiezen of u DV wilt vastleggen als **DV Type-1** of **DV Type-2**.

DV Quick Scan gebruiken

Gebruik deze optie om op een DV-apparaat te zoeken naar scènes om te importeren. U kunt datum en tijd van uw video toevoegen.

Raadpleeg "Wizard DV-naar-DVD" op pagina 301 voor meer informatie over deze functie.

Datum en tijd van uw video toevoegen

- 1 Nadat de DV-band is gescand, klikt u op **Volgende**.
Het dialoogvenster **Instellingen importeren** wordt weergegeven.
- 2 Selecteer **Invoegen in tijdlijn** en kies vervolgens **Videodatumgegevens toevoegen als titel**.
Note: Als u de opnamedatum gedurende de hele video wilt weergeven, selecteert u de optie **Gehele video**. Als u de opnamedatum alleen een gedeelte van de video wilt weergeven, selecteert u **Duur** en geeft u het aantal seconden op.

Analoge video vastleggen

Wanneer beeldmateriaal wordt vastgelegd vanaf analoge bronnen zoals VHS, S-VHS, Video-8 of Hi8-camcorders/-videorecorders, wordt het materiaal geconverteerd naar een digitale indeling die kan worden gelezen en opgeslagen op de computer. Voordat u begint met vastleggen, moet u in de lijst **Formaat** van het Optiepaneel de bestandsindeling selecteren waarin u de vastgelegde video wilt opslaan.

Het type videobron vanaf waar u vastlegt opgeven

- 1 Klik in de werkruimte **Vastleggen** op **Opties** en selecteer **Video-eigenschappen**.
- 2 In het dialoogvenster dat wordt geopend, kunt u de volgende vastleginstellingen aanpassen:

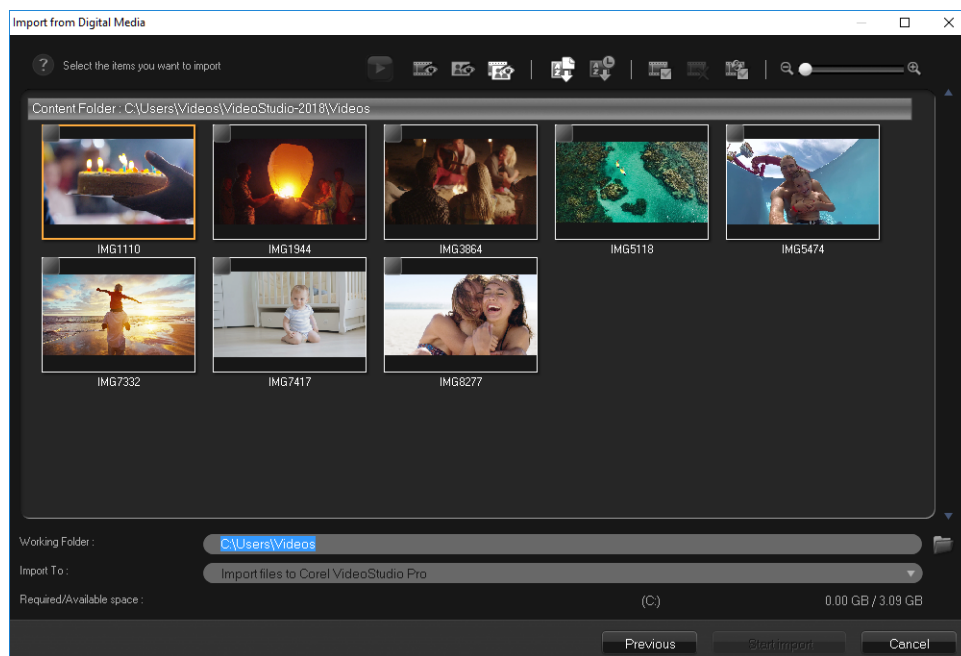
- Geef op het tabblad **Invoerbron** op of u NTSC-, PAL- of SECAM-video gaat vastleggen en selecteer de **invoerbron** (TV, Samengesteld of S-Video).
- Op het tabblad **Kleurbeheer** kunt u de videobron nauwkeurig afstemmen om voor een goede vastlegkwaliteit te zorgen.
- Geef op het tabblad **Sjabloon** de framegrootte en compressiemethode op voor het opslaan van de vastgelegde video.

Digitale media importeren

U kunt dvd-, AVCHD, BDMV-video en foto's van een disk, harde schijf, geheugenkaart en digitale camcorders importeren.

Digitale media importeren

- 1 Klik in de werkrumte **Vastleggen** op **Digitale media importeren**.
- 2 Klik op **Selecteer te importeren bronmappen**, blader naar mappen met uw digitale media en klik op **OK**.
- 3 Klik op **Start** en het dialoogvenster **Digitale media importeren** verschijnt.



- 4 Kies de mediafragmenten die u wilt importeren en klik op **Start importeren**. Alle geïmporteerde video's worden toegevoegd aan de miniaturenlijst in de **bibliotheek**.

Tijdcode ophalen voor AVCHD inschakelen

- 1 Klik in de werkrumte **Vastleggen** op **Digitale media importeren**.

- 2 Selecteer de bestandslocatie in de lijst **Selecteer te importeren bronmappen** en klik op **Starten**.
- 3 Kies de mediafragmenten die u wilt importeren en klik op **Start importeren** om de functie **Instellingen importeren** te openen.
- 4 Selecteer **Invoegen in tijdlijn** bij **Bestemming invoeren** of selecteer **Videodatumgegevens toevoegen als titel**.
- 5 Kies de optie **Gehele video** om de tijdcode van het videobestand te importeren zodat deze gedurende de gehele video wordt weergegeven. Kies de optie **Duur** om de tijdcode als titel binnen een opgegeven duur te importeren. Klik op **OK** om de instellingen toe te passen.

Note: U kunt dezelfde instellingen toepassen op alle video's die u importeert en u kunt het dialoogvenster **Instellingen importeren** verbergen door het selectievakje **Kies deze instelling en vraag dit nooit meer** in te schakelen. U kunt er ook voor kiezen om dat selectievakje in te schakelen op het tabblad **Vastleggen** in het dialoogvenster **Programmavoorkeuren**. Zie "De werkruimte aanpassen" op pagina 29 voor meer informatie.

Scènes scannen en splitsen

Eén DV-band kan video's bevatten die zijn vastgelegd op verschillende tijdstippen. VideoStudio detecteert deze segmenten automatisch en slaat ze op als afzonderlijke bestanden.

Scènes in uw video zoeken

- Versleep de **Shuttleknop** om met verschillende snelheden vooruit en terug te gaan door het beeldmateriaal.



Splitsen op scène gebruiken

- 1 Klik in de werkruimte **Vastleggen** op de knop **Video vastleggen**.
- 2 Schakel de optie **Splitsen op scène** op het Optiepaneel voor Video vastleggen in. VideoStudio zoekt automatisch naar scènes op basis van de opnamedatum en -tijd en legt deze vast in afzonderlijke bestanden.



Basisinstellingen voor projecten

VideoStudio combineert video, titels, geluiden en effecten via een proces dat **renderen** wordt genoemd. De projectinstellingen bepalen hoe uw film wordt gerenderd wanneer u een voorbeeld van de film bekijkt. De uitgevoerde video kan vervolgens afgespeeld worden op uw computer, op een disk worden gebrand of naar het internet worden geüpload.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Nieuwe projecten maken en projecten openen
- Projecteigenschappen instellen
- Aangepaste profielen maken
- Smart Proxy gebruiken voor een snellere, soepelere bewerkingservaring
- Een voorbeeld weergeven van uw project of fragmenten
- Acties ongedaan maken en opnieuw uitvoeren
- Rasterlijnen weergeven en verbergen
- Projecten opslaan
- Projecten opslaan met Smart Package
- Beginpunten en hoofdstukken toevoegen

Nieuwe projecten maken en projecten openen

Wanneer u VideoStudio start, wordt er automatisch een nieuw project geopend en kunt u beginnen met het maken van uw film. Nieuwe projecten zijn altijd gebaseerd op de standaardinstellingen van de toepassing. U kunt ook HTML5-projecten maken die u op internet kunt plaatsen.

U kunt eerder opgeslagen projecten openen en als u verschillende projecten wilt combineren, kunt u eerder opgeslagen projecten toevoegen aan een nieuw project.

Een nieuw project maken

- Klik op **Bestand** > **Nieuw project** [Ctrl + N].

Een nieuw HTML5-project maken

- Klik op **Bestand** > **Nieuw HTML5-project** [Ctrl + M].

Een nieuw FastFlick-project maken

- 1 Klik op **Extra** > FastFlick.
- 2 Klik in het FastFlick-venster op **Menu** > **Nieuw project**.

Zie "FastFlick" op pagina 225 voor meer informatie.

Een bestaand project openen

- Klik op **Bestand** > **Project openen** [Ctrl + O].

Een bestaand project toevoegen aan een nieuw project

- 1 Klik in de bibliotheek op de knop **Media** .
- 2 Sleep een projectbestand (.vsp) van de bibliotheek naar de tijdlijn.
Als het bestand zich niet in de bibliotheek bevindt, klikt u op de knop **Mediabestanden importeren** , bladert u naar het projectbestand (dat standaard in de map **Mijn projecten** wordt opgeslagen), selecteert u het bestand en klikt u op **Openen**.
Alle tracks, media en elementen van het project worden op de tijdlijn weergegeven.



Voordat u een project (VSP-bestand) importeert in de bibliotheek, moet u controleren of alle koppelingen in het project werken. Projecten met koppelingen die niet werken, kunnen niet worden toegevoegd aan bestaande projecten.



Als u het project vlak wilt maken en aan een specifieke track wilt toevoegen, houdt u de **Shift**-toets ingedrukt voordat u de muisknop loslaat.

Projecteigenschappen instellen

Projecteigenschappen dienen als sjabloon voor uw filmprojecten. De projectinstellingen in het dialoogvenster **Projecteigenschappen** bepalen het uiterlijk en de kwaliteit van een project wanneer een voorbeeld op het scherm wordt weergegeven.

De projecteigenschappen zijn gebaseerd op een profiel. U kunt een bestaand profiel gebruiken, maar u kunt ook een aangepast profiel maken. Raadpleeg "Aangepaste profielen maken" op pagina 43 voor meer informatie over aangepaste profielen.

Projecteigenschappen wijzigen

- 1 Klik op **Instellingen** > **Projecteigenschappen**.
- 2 Kies de juiste instellingsopties in het dialoogvenster **Projecteigenschappen**.

3 Klik op **OK**.



Als u de projectinstellingen aanpast, kunt u het beste instellingen opgeven die overeenkomen met de kenmerken van het videomateriaal dat u wilt vastleggen. Zo voorkomt u dat videobeelden worden vervormd of dat frames gaan verspringen. Het kan echter voorkomen dat projecten die veel bestanden met hoge resolutie bevatten minder goed worden weergegeven, afhankelijk van de systeemspecificaties.

Aangepaste profielen maken

Profielen bevatten instellingen die bepalen hoe het uiteindelijke filmbestand moet worden gemaakt. U kunt verschillende versies van uw uiteindelijke film maken met behulp van de standaardprofielen die beschikbaar zijn in VideoStudio of door zelf profielen te maken en op te slaan bij **Filmprofielen beheren**. U kunt bijvoorbeeld profielen maken waarmee u uitvoer van hoge kwaliteit kunt realiseren voor branden op dvd of video, maar u kunt ook profielen maken om uitvoer van kleinere bestanden van lagere kwaliteit te bewerkstellingen die geschikt zijn voor het uploaden naar het internet of verspreiding via e-mail.

U kunt ook profielen selecteren en aangepaste profielen maken in de werkruimte **Delen** voordat u uw filmproject gaat uitvoeren. Zie “Werken met aangepaste profielen in de werkruimte Delen” op pagina 279 voor meer informatie.

Aangepaste profielen maken

- 1 Klik op **Instellingen > Filmprofielen beheren**. Het dialoogvenster **Filmprofielen beheren** wordt geopend.
- 2 Klik op het tabblad **Computer** of het tabblad **3D**.
- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Formaat** het gewenste bestandsformaat.
- 4 Klik op **Nieuw**.
- 5 Klik in het dialoogvenster **Nieuwe profielopties** op het tabblad VideoStudio en geef een naam op in het vak **Profielnaam**.
- 6 Klik op het tabblad **Algemeen** en selecteer de gewenste instellingen.
Note: Mogelijk zijn er aanvullende tabbladen en instellingen beschikbaar, afhankelijk van het type formaat dat u kiest.
- 7 Klik op **OK**.

Een aangepast profiel selecteren voor uw project

- 1 Klik op **Instellingen > Filmprofielen beheren**. Het dialoogvenster **Filmprofielen beheren** wordt geopend.
- 2 Klik op het tabblad **Computer** of het tabblad **3D**.

- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Formaat** het gewenste bestandsformaat.
- 4 Selecteer in het gedeelte **Profiel** de optie **Persoonlijke profielen** in de vervolgkeuzelijst Aangepaste profielen die al eerder zijn opgeslagen, worden vermeld in het vak onder de vervolgkeuzelijst.
- 5 Selecteer het gewenste profiel en klik op **Sluiten**.

Smart Proxy gebruiken voor een snellere, soepelere bewerkingservaring

De bedoeling van de functie **Smart Proxy** is om een soepelere ervaring bij het bewerken en bekijken van een voorbeeld te bieden als u werkt met grote videobestanden in hoge resolutie.

Met **Smart Proxy** worden werkexemplaren in een lagere resolutie gemaakt van grotere bronbestanden. Deze kleinere bestanden worden 'proxybestanden' genoemd. Als u met proxybestanden werkt, versnelt u het bewerken van projecten in hoge resolutie (bijvoorbeeld projecten met HDV- en AVCHD-bronbestanden).

Proxybestanden zijn bronafhankelijk in plaats van projectafhankelijk. Met andere woorden: proxybestanden kunnen tussen verschillende projecten worden gedeeld.

Wanneer u een videoproject rendert, worden de oorspronkelijke bronbestanden in hoge kwaliteit gebruikt.

U kunt **Smart Proxy-beheer** gebruiken om **Smart Proxy** in of uit te schakelen, om de drempel voor de standaardresolutie te wijzigen waarbij **Smart Proxy** wordt ingeschakeld en om toegang te krijgen tot **Bestandsbeheer Smart Proxy** en **Wachtrijbeheer Smart Proxy** om nu en in de toekomst proxybestanden te beheren.

Smart Proxy kunt u instellen en aanpassen in de VideoStudio-werkruimten of in de Multicamera Editor.

Smart Proxy in- of uitschakelen

- Klik op het menu of de knop (Multicamera Editor) **Instellingen**  > **Smart Proxy-beheer** > **Smart Proxy inschakelen**.
Note: De functie **Smart Proxy** is standaard ingeschakeld als de hardware van de computer deze functie ondersteunt.

De resolutiedrempel en locatie voor Smart Proxy-bestanden instellen

- 1 Selecteer **Instellingen** > **Smart Proxy-beheer** > **Instellingen**.
- 2 Stel in het dialoogvenster **Smart Proxy** een resolutiedrempel in voor het maken van proxybestanden en kies een proxymap.

Proxybestanden beheren

- 1 Selecteer **Instellingen > Smart Proxy-beheer** en kies een van de volgende opties:
 - **Bestandsbeheer Smart Proxy** — Hiermee worden de bron- en proxybestanden weergegeven. U kunt deze beheerfunctie gebruiken om proxy's te verwijderen die u niet meer nodig hebt.
 - **Wachtrijbeheer Smart Proxy** — Hiermee worden bronbestanden weergegeven waarvoor proxybestanden worden gegenereerd (op basis van de huidige instellingen).

Een voorbeeld weergeven van uw project of fragmenten

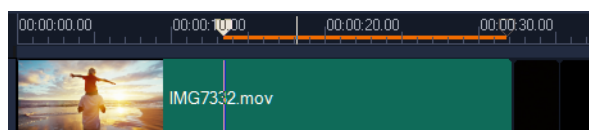
De knop **Afspelen** in het navigatiegedeelte van het paneel Afspelen heeft twee functies:

- Het gehele project afspelen
- Een geselecteerd fragment afspelen

Terwijl u aan het project werkt, wilt u waarschijnlijk regelmatig een voorbeeld van uw werk bekijken om te zien hoe het project vordert. **Direct afspelen** biedt u de mogelijkheid om snel een voorbeeld van de wijzigingen in uw project te bekijken. De afspeelkwaliteit is afhankelijk van de systeembronnen van uw computer.

U kunt ervoor kiezen om slechts een deel van uw project af te spelen. Het geselecteerde bereik van frames voor het voorbeeld wordt het **voorbeeldbereik** genoemd. Dit bereik wordt met een rode balk aangegeven in het paneel met de liniaal.

Als uw project is opgenomen in HD, kunt u de optie **HD-voorbeeld** inschakelen en kunt u een voorbeeldweergave in hogere kwaliteit bekijken. De afspeelsnelheid is afhankelijk van uw systeem.



Een voorbeeldweergave van een project of fragment bekijken

- 1 Klik in het navigatiegedeelte van het paneel Afspelen op **Project** of **Fragment**.
- 2 Klik op **Afspelen**.

Note: Als u **Fragment** hebt geselecteerd, wordt alleen het huidige geselecteerde fragment afgespeeld.



Als een in HD opgenomen project volledig in HD wilt bekijken, schakelt u de optie **HD-voorbeeld** in.

Een gedeelte van een project of fragment afspelen

- 1 Gebruik de **Bijsnijdmarkerings** of de knoppen voor **In- of uitschakelingsmarkering** om het voorbeeldbereik te selecteren.
- 2 Als u het voorbeeldbereik hebt geselecteerd, klikt u in het navigatiegedeelte van het paneel Afspelen op **Project** of **Fragment**.
- 3 Klik op **Afspelen**.

Acties ongedaan maken en opnieuw uitvoeren

U kunt de laatste reeks acties die u hebt uitgevoerd tijdens het bewerken van uw film ongedaan maken of opnieuw uitvoeren.

De laatste actie ongedaan maken

- Klik op de knop **Ongedaan maken**  op de werkbalk.

De laatste actie die ongedaan gemaakt is opnieuw uitvoeren

- Klik op de knop **Opnieuw**  op de werkbalk.



U kunt het aantal niveaus voor ongedaan maken aanpassen in het dialoogvenster **Voorkeuren**.

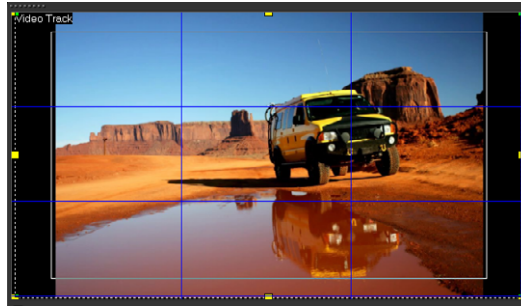
U kunt ook de sneltoetsen **[Ctrl + Z]** en **[Ctrl + Y]** gebruiken om acties respectievelijk ongedaan te maken en opnieuw uit te voeren.

Rasterlijnen weergeven en verbergen

U kunt rasterlijnen gebruiken om u te helpen bij het plaatsen of vergroten/verkleinen van foto's en video's. U kunt rasterlijnen ook gebruiken om titels in een film te plaatsen.

Rasterlijnen weergeven

- 1 Dubbelklik in de werkruimte **Bewerken** op een fragment om het paneel **Opties** weer te geven.
- 2 Klik op het tabblad **Bewerken**.
- 3 Schakel de optie **Rasterlijnen weergeven** in.



Klik op de knop **Opties voor rasterlijnen**  om de instellingen voor de rasterlijnen aan te passen.

Projecten opslaan

U kunt projecten opslaan en deze in een later stadium bewerken of voltooien. Om te voorkomen dat u werk verliest, kunt u instellen dat het project met regelmatige tussenpozen automatisch wordt opgeslagen.

uw project opslaan

- Klik op **Bestand > Opslaan [Ctrl + S]**.
Note: VideoStudio-projectbestanden worden opgeslagen in de bestandsindeling *.vsp. HTML5-videoprojecten worden opgeslagen in de bestandsindeling *.vsh.

Uw werk automatisch opslaan

- 1 Klik op **Instellingen > Voorkeuren** en klik op het tabblad **Algemeen**.
- 2 Selecteer **Project automatisch opslaan elke:** en geef de intervallen voor de opslagmomenten aan.

Note: Deze instelling is standaard ingesteld op 10 minuten.



Sla uw project regelmatig op om te voorkomen dat uw werk verloren gaat.

Projecten opslaan met Smart Package

Het inpakken van een videoproject is handig als u een back-up van uw werk wilt maken of uw bestanden wilt overzetten om deze te delen of te bewerken op een laptop of een andere computer. U kunt uw project ook verpakken als een gecomprimeerde map (zip) of het voorbereiden voor onlineopslag met behulp van de compressietechnologie van WinZip® die geïntegreerd werd in de functie Smart Package.

Projecten opslaan met Smart Package

- 1 Klik op **Bestand > Smart Package** en kies ervoor om uw project te verpakken als een map of Zip-bestand.
- 2 Geef achtereenvolgens het **Pad naar map**, de **Naam projectmap** en de **Naam projectbestand** op in de daarvoor bestemde vakken.
Als u tracker- of diskinstellingen wilt toevoegen, schakelt u het desbetreffende selectievakje in.
- 3 Klik op **OK**.



U moet uw project opslaan voordat u Smart Package gebruikt.

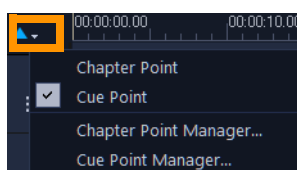
Beginpunten en hoofdstukken toevoegen

Als u beginpunten en hoofdstukken toevoegt, kunt u door uw project navigeren en commentaren op uw **tijdslijn** plaatsen. Deze beginpunt- en hoofdstukmarkeringen worden voornamelijk gebruikt als steunpunten of hoofdstukken in een diskmenu en interactieve koppelingen in HTML5-projecten.

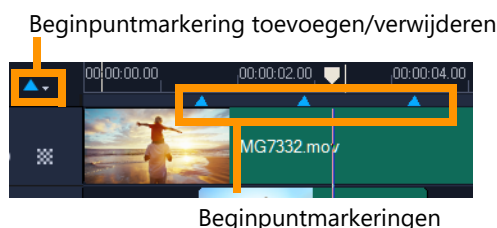
Met beginpuntmarkeringen kunt u mediafragmenten in een project uitlijnen. Met hoofdstukmarkering kunt u hoofdstukken in een diskmenu of hyperlinks opgeven.

Beginpunten aan een project toevoegen

- 1 Klik op de pijl **Hoofdstuk/beginpunt Menu** (kleine grijze driehoek).



- 2 Klik op **Beginpuntmarkering**.
- 3 Sleep de cursor naar de plaats waar u een beginpunt wilt toevoegen en klik op de balk onder de liniaal van de **tijdslijn**. Er wordt een pictogram van een blauwe pijl toegevoegd.



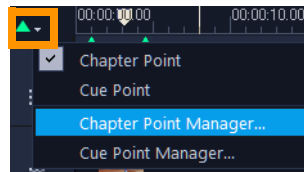
- 4 Als u een beginpunt wilt bewerken, klikt u op de pijl **Hoofdstuk/beginpunt Menu** en klikt u op **Beginpuntmarkeringen beheren**. U kunt beginpunten toevoegen, verwijderen, de naam ervan wijzigen of erdoor navigeren (Ga naar).



Als u hoofdstukken en beginpunten wilt verwijderen, sleept u de markeringen buiten de liniaal van de **tijdslijn** en laat u daar de muisknop los. U kunt de liniaal van de **tijdslijn** ook naar een hoofdstuk- of beginpuntmarkering slepen en op **Hoofdstukmarkering toevoegen/verwijderen** of **Beginpuntmarkering toevoegen/verwijderen** klikken (de groene of blauwe driehoek links van de pijl **Hoofdstuk/beginpunt Menu**).

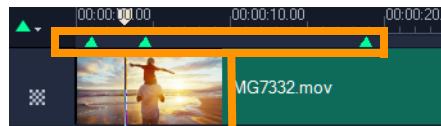
Hoofdstukken toevoegen

- 1 Klik op de pijl **Hoofdstuk/beginpunt Menu** (kleine grijze driehoek).



- 2 Klik op **Hoofdstukmarkering**.
- 3 Sleep de cursor naar de plaats waar u een hoofdstuk wilt toevoegen en klik op de balk onder de liniaal van de **tijdslijn**. Er verschijnt een pictogram met een groene pijl als hoofdstukmarkering in uw film.

Als u de hoofdstukmarkering opnieuw wilt plaatsen, sleept u deze naar de gewenste positie.



Hoofdstukmarkeringen

- 4 Als u een hoofdstuk wilt bewerken, klikt u op de pijl **Hoofdstuk/beginpunt Menu** en klikt u op **Hoofdstukmarkeringen beheren**. U kunt hoofdstukken toevoegen, verwijderen, de naam ervan wijzigen of erdoor navigeren (Ga naar).



Als u hoofdstukken en beginpunten wilt verwijderen, sleept u de markeringen buiten de liniaal van de **tijdslijn** en laat u daar de muisknop los. U kunt de liniaal van de **tijdslijn** ook naar een hoofdstuk- of beginpuntmarkering slepen en op **Hoofdstukmarkering toevoegen/verwijderen** of **Beginpuntmarkering toevoegen/verwijderen** klikken (de groene of blauwe driehoek links van de pijl **Hoofdstuk/beginpunt Menu**).



U kunt ook de schuifknop van de **tijdslijn** naar de gewenste positie voor de hoofdstukmarkering in uw project slepen. Klik op **Hoofdstukmarkering toevoegen/verwijderen**.

Sjablonen



Met sjablonen kunt u projecten heel snel opzetten. U kunt kant-en-klare sjablonen gebruiken of u kunt u eigen sjablonen maken.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Sjablonen voor Rechtstreekse projecten gebruiken
- Videosjablonen voor een gesplitst scherm

Sjablonen voor Rechtstreekse projecten gebruiken

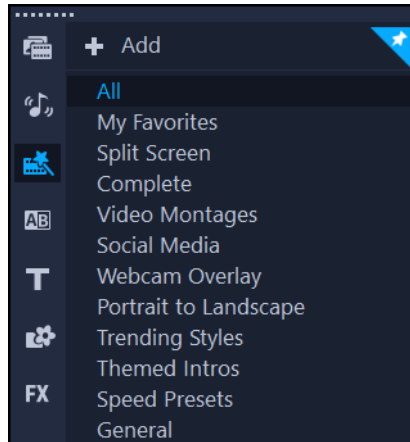
Met sjablonen voor Rechtstreekse projecten kunt u uw filmproject snel op de rails krijgen door gebruik te maken van vooraf samengestelde filmprojecten. U hoeft alleen maar de placeholderfragmenten en -foto's te vervangen door uw eigen media en u hebt al een afgerond filmproject. Op deze manier leert u ook snel meer over alle onderdelen van een filmproject.

U kunt één sjabloon gebruiken voor de hele film, maar u kunt ook meerdere sjablonen toevoegen aan een film. Zo kunt u een bepaalde sjabloon voor het begin van de film gebruiken, een andere sjabloon voor het middengedeelte en weer een andere sjabloon voor het einde van de film. U kunt zelfs aangepaste sjablonen maken en opslaan. Wanneer u bijvoorbeeld een serie films maakt, kunt u een sjabloon ontwerpen en toepassen om ervoor te zorgen dat alle films een consistente stijl hebben.

Een Rechtstreeks projectsjabloon maken

- 1 Klik in de werkruimte **Bewerken** op de knop **Sjabloon**  in het paneel **Bibliotheek**.
- 2 Klik in de lijst met categorieën op een categorie voor Rechtstreeks project.

Note: Zie "Videosjablonen voor een gesplitst scherm" op pagina 53 voor meer informatie over sjablonen voor een **gesplitst scherm**.



- 3 Als u een voorbeeldweergave van een sjabloon wilt bekijken, klikt u op de miniatuur van de sjabloon en vervolgens op **Afspelen**  in het Spelerpaneel.
- 4 Klik met de rechtermuisknop op een sjabloonminiatuur en kies een invoegpunt op de **tijdslijn** tussen **Aan begin toevoegen** en **Op het einde toevoegen**.
De sjabloon wordt dan toegevoegd aan de **tijdslijn**.



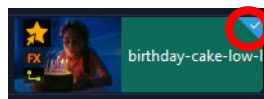
U kunt sjablonen ook toevoegen aan uw project door de miniatuur van de gewenste sjabloon naar het gewenste punt op de **tijdslijn** te slepen.

Fragmenten, foto's en muziek vervangen in een sjabloon voor Rechtstreekse projecten

- Doe een van de volgende dingen:
 - Klik op de tijdslijnwerkbalk op de knop **Vervangingsmodus**  (de kleur van de knop verandert in blauw wanneer deze wordt geactiveerd) en sleep een fragment, foto of muziekfragment uit de **Bibliotheek** naar het gewenste tijdelijke fragment, de tijdelijke foto of muziektrack op de tijdslijn. U kunt de **vervangingsmodus** uitschakelen wanneer u klaar bent en terugkeren naar de voorgaande tijdslijnmodus.
 - Sleep een fragment, foto of muziekfragment van de **Bibliotheek** naar het gewenste tijdelijke fragment, de foto of muziektrack op de tijdslijn en druk **Ctrl** in voordat u de muisknop loslaat.



Wanneer u een sjabloon op de tijdslijn opent, worden fragmenten die als placeholder zijn gemarkeerd weergegeven met een blauw vinkje in de rechterbovenhoek.



Een Rechtstreeks projectsjabloon maken

- 1 Open het videoproject dat u als een sjabloon wilt opslaan.
- 2 Klik met de rechtermuisknop op de tijdlijn en kies **Vervangbare clips markeren** in het snelmenu.

Er wordt een oranje omtrek weergegeven rond het project op de tijdlijn.

- 3 Klik op alle fragmenten die u als vervangbaar wilt markeren.
Op de geselecteerde fragmenten wordt nu een oranje omtrek en een vinkje weergegeven.



- 4 Klik in de rechterbovenhoek van de tijdlijn op **Voltooid**.
- 5 Klik op **Bestand > Als sjabloon opslaan > Sjabloon voor rechtstreeks project**.
- 6 Klik op **Ja** wanneer u wordt gevraagd om uw project op te slaan.
- 7 Geef een **bestandsnaam**, **onderwerp** en **beschrijving** op in de daarvoor bestemde vakken.
- 8 Blader naar de map waarin u uw sjabloon wilt opslaan en klik op **Opslaan**.
- 9 Verschuif in het dialoogvenster **Project als sjabloon opslaan** de schuifregelaar om de miniatuur weer te geven die u voor de sjabloon wilt gebruiken.
- 10 Geef het pad en de mapnaam op. Kies in het vervolgkeuzemenu de categorie waarin u de sjabloon wilt opslaan.
De sjabloondetails worden ook weergegeven.
- 11 Klik op **OK**.

Projectsjablonen importeren

- 1 Klik in de werkruimte **Bewerken** op de knop **Sjabloon**  in het paneel **Bibliotheek**.
- 2 Klik op de knop **Een projectsjabloon importeren**  en blader naar het *.vpt-bestand dat u wilt importeren.
- 3 Klik op **Openen**.

Videosjablonen voor een gesplitst scherm

In VideoStudio kunt u eenvoudig een video voor een gesplitst scherm maken en meerdere video's afspelen op basis van een vooraf ingestelde of aangepaste sjabloon. Aangepaste opties omvatten sleutelframes voor het maken van dynamische sjablonen die ook beweging bevatten.



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

Voordat u begint

- Zorg dat u de videofragmenten die u wilt gebruiken in de **Bibliotheek** importeert.
- 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 gesplitst scherm kiezen en vullen

- 1 Klik in de werkrumte **Bewerken** op de knop **Sjabloon**  in het paneel **Bibliotheek**.
- 2 Klik op **Gesplitst scherm** in de categorielijst.
- 3 Sleep de miniatuur voor de sjabloon die u wilt gebruiken naar de **tijdljn**.
U wordt gevraagd om de **Vervangingsmodus** in te schakelen. Klik op **Ja** om het vervangen van placeholders te vergemakkelijken. Zie "De Vervangingsmodus gebruiken" op pagina 74 voor meer informatie.
- 4 Sleep een video of foto vanuit de **Bibliotheek** naar de gewenste placeholder en laat de muisknop los.
- 5 Klik in het paneel **Speler** op de vervolgkeuzelijst **Formaat wijzigen/Bijsnijden**  en schakel de modus **Vergroten/verkleinen**  in (de knop is blauw als deze modus is geactiveerd). Selecteer een fragment op de tijdljn en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Pas het formaat van de geselecteerde clip aan door de oranje knooppunten te slepen die in het voorbeeldvenster worden weergegeven.
 - Plaats het fragment door de cursor in het voorbeeldvenster te slepen.
- 6 Klik op de **tijdljn** op een andere track om de andere clips in de sjabloon aan te passen.

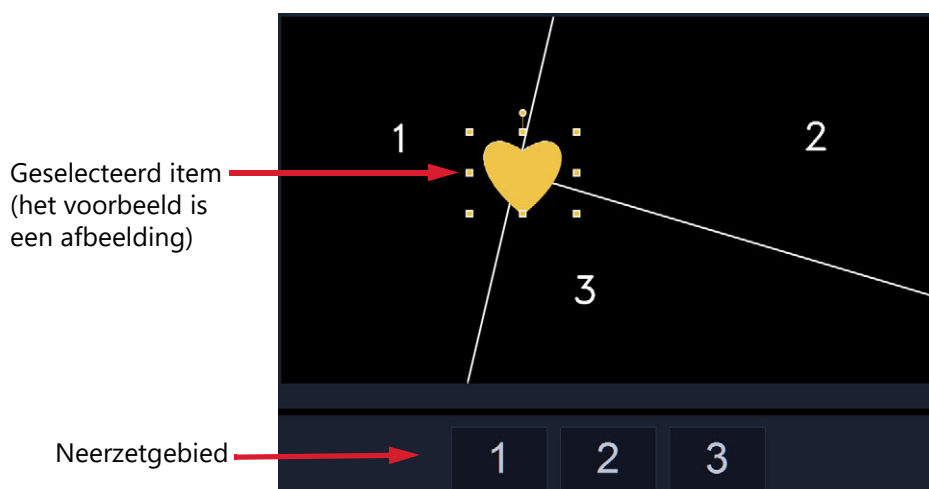
Een sjabloon voor een gesplitst scherm maken

- 1 Klik op de werkbalk **Tijdslijn** op de knop **Sjabloonmaker voor gesplitst scherm** .
- 2 Kies in de **Sjabloonbewerker** een gereedschap in het paneel **Splitsgereedschappen** en sleep in het venster van de bewerker om het gebied te splitsen in verschillende clipzones.

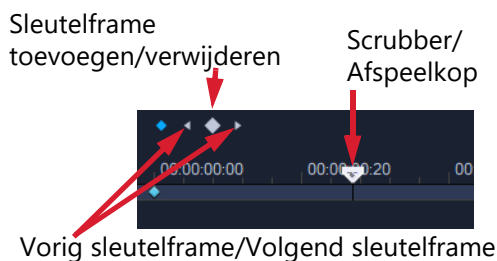


In elke clipzone wordt een getal weergegeven.

Als u een vorm wilt toevoegen, klikt u in het gebied **Afbeeldingen** op een vorm en sleept u in het bewerkingsvenster.



- 3 Als u de lijnen, vormen of afbeeldingen wilt aanpassen, kiest u in het deelvenster **Splitsgereedschappen** of **Afbeeldingen** het overeenkomstige **Selectiegereedschap**  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 **Draaiing**, **Randdikte**, **Randkleur** en **Dekking** aanpassen in het gebied **Eigenschappen**. Voor vormen kunt u ook de instellingen voor **Draaien** en **Kantelen** toepassen.
- 4 Als u beweging wilt toevoegen aan uw sjabloon, gebruikt u de scrubber en besturingselementen voor sleutelframes onder in het venster om sleutelframes toe te voegen en nieuwe eigenschapsinstellingen toe te wijzen en/of de sjabloonelementen te verplaatsen. Gebruik de afspeelknoppen om de beweging te beoordelen.

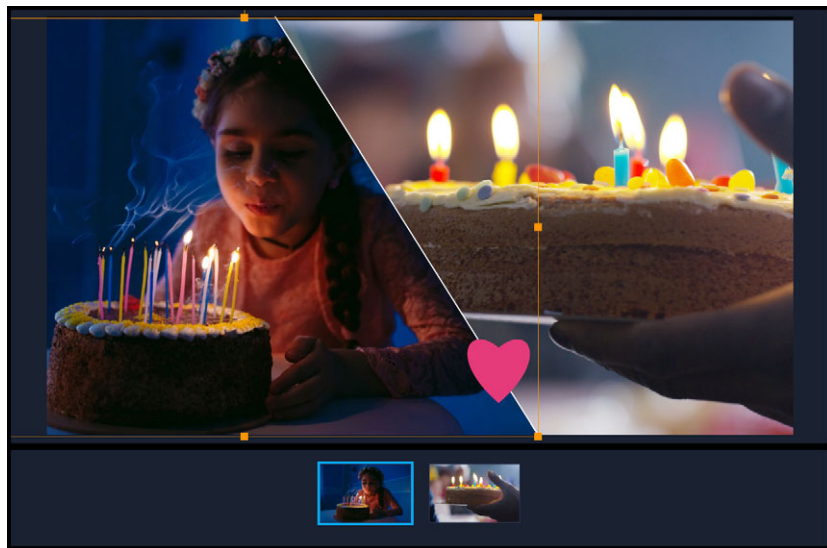


Note: U kunt een sleutelframe en de bijbehorende instellingen kopiëren door met de rechtermuisknop op het sleutelframe te klikken en in het snelmenu **Kopiëren** te kiezen. Verplaats de muisaanwijzer naar een nieuwe positie op de tijdlijn, klik met de rechtermuisknop en kies **Plakken**. U kunt sleutelframes ook tussen verschillende vormen in uw sjabloon kopiëren en plakken.

- 5 Als u inhoud bij de sjabloon wilt opslaan (bijvoorbeeld een afbeelding of video die vast onderdeel wordt van de sjabloon), met behulp van het paneel aan de linkerkant van het venster, 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 content wilt vervangen, sleept u andere content naar het neerzetgebied.

- 6 Als u het formaat of de positie van de inhoud in de sjabloon wilt aanpassen, klikt u in het neerzetgebied op het item dat u wilt bewerken en sleept u de knooppunten van het selectiekader in het bewerkingsvenster om het formaat aan te passen of sleept u het selectiekader naar een nieuwe positie.



Op het item klikken dat u wilt aanpassen in het neerzetgebied is een gemakkelijke manier om het te selecteren. U kunt vervolgens het selectiekader gebruiken om de positie en het formaat van de inhoud aan te passen binnen het frame voor het gesplitste scherm.

- 7 Wanneer u de sjabloon hebt voltooid, klikt u op de knop **Als sjabloon opslaan** om uw sjabloon te exporteren. Uw sjabloon wordt in de **bibliotheek** opgeslagen, in de categorie **Sjabloon**, in de map **Gesplitst scherm**.
- 8 Klik op **OK** om terug te gaan naar de **tijdlijn**.
- 9 U kunt clips toevoegen en bewerken als voor een bestaande sjabloon.



U kunt de knoppen **Inzoomen** en **Uitzoomen** rechts van de tijdlijn van het bewerkingsvenster gebruiken om de tijdseenheden uit te tijdlijn uit te rekken of in te korten. Dit kan handig zijn als u sleutelframes gebruikt.



Media indelen en zoeken

U kunt de mediafragmenten in de bibliotheek zo indelen dat u snel en gemakkelijk toegang hebt tot de creatieve elementen van uw projecten. U kunt een bibliotheek ook importeren om mediabestanden en andere bibliotheekgegevens te herstellen.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

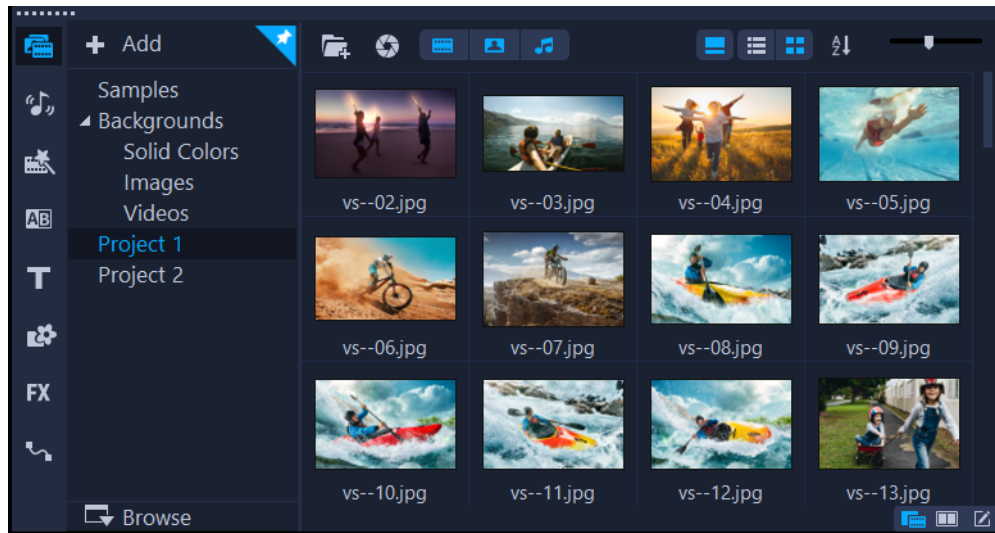
- De bibliotheek gebruiken
- Fragmenten in de bibliotheek indelen, weergeven en filteren
- In de bibliotheek zoeken
- Het formaat van miniatures wijzigen
- Bestanden als 3D labels

De bibliotheek gebruiken

De **bibliotheek** is een opslagplaats voor alle elementen die nodig zijn voor filmproductie: videofragmenten, foto's, audiobestanden, sjablonen, overgangen, titels, filters, afbeeldingen en volgpaden.

Een aangepaste bibliotheek maken voor uw project In de **bibliotheek** kunt u mediabestanden selecteren, toevoegen en verwijderen. Als mediabestanden worden verplaatst vanuit hun oorspronkelijke locatie, kunt u de koppelingen automatisch herstellen. U dient wel de bibliotheek te exporteren om een back-up te kunnen maken op de vaste schijf of een extern opslagapparaat. U kunt de bibliotheek in een later stadium nog importeren als u dat wilt.

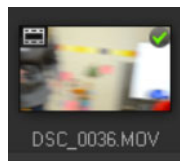
Nadat u een project hebt voltooid, kunt u de **bibliotheek** herstellen naar de oorspronkelijke staat om de standaardmediafragmenten te herstellen. De bestanden die u hebt toegevoegd, worden verwijderd uit de **bibliotheek**, maar blijven bewaard op hun oorspronkelijke locatie. U kunt er altijd voor kiezen om uw mediabestanden opnieuw te importeren in de **bibliotheek**.



Klik met de rechtermuisknop op een fragment in de **bibliotheek** om de eigenschappen van het fragment weer te geven en om het fragment te kopiëren, te verwijderen of te splitsen op scène.

U kunt fragmenten in de **bibliotheek** ook bijsnijden door de **schuiver** in het Spelerpaneel te verslepen en **In- en uitschakelingsmarkeringen** in te stellen.

Bibliotheekbestanden die u in een project gebruikt, worden aangeduid met een groen vinkje in de rechterbovenhoek van de miniatuur.



Zie "Ondersteunde bestandsindelingen" op pagina 10 voor meer informatie over ondersteunde media-indelingen.

Mediabestanden selecteren in de bibliotheek

- Voer in de **bibliotheek** een van de volgende handelingen uit:
 - **Eén mediabestand selecteren** — klik op een miniatuur.
 - **Meerdere mediabestanden selecteren** — houd **[Ctrl]** ingedrukt en klik op de gewenste miniaturen.
 - **Een reeks mediabestanden selecteren** — klik op de eerste miniatuur van de reeks, houd **[Shift]** ingedrukt en klik vervolgens op de laatste miniatuur van de reeks.
 - **Een groep mediabestanden selecteren** — sleep uw muisaanwijzer over de miniaturen die u wilt selecteren.

Mediafragmenten aan de bibliotheek toevoegen

- 1 Klik op **Toevoegen** om een nieuwe bibliotheekmap te maken voor het opslaan van mediafragmenten.
Note: U kunt aangepaste mappen maken om uw persoonlijke mediafragmenten te scheiden van voorbeeldfragmenten of om alle fragmenten van eenzelfde project in één map te bewaren.
- 2 Klik op de knop **Mediabestanden importeren**  om uw bestanden te lokaliseren.
- 3 Selecteer de bestanden die u wilt importeren.
- 4 Klik op **Openen**.



Klik op **Bladeren** om de **Bestandsverkenner** te openen waarmee u bestanden naar de **bibliotheek** kunt verslepen.

Mediafragmenten uit de bibliotheek verwijderen

- 1 Selecteer een fragment in de **bibliotheek** en druk op **[Delete]**.
U kunt ook met de rechtermuisknop op het fragment in de **bibliotheek** en klikken op **Verwijderen** klikken.
Note: In de **bibliotheek** wordt naar fragmenten verwezen. De fragmenten blijven op hun oorspronkelijke locatie staan en wanneer u een fragment uit de bibliotheek verwijdert, wordt het alleen uit de **bibliotheek** verwijderd. U hebt nog steeds toegang tot het eigenlijke bestand op de locatie waar het is opgeslagen.
- 2 Bevestig dat u de miniatuur uit de **bibliotheek** wilt verwijderen als dat wordt gevraagd.

Koppelingen naar mediabestanden automatisch vinden en herstellen

- Klik op **Bestand > Opnieuw koppelen**.
Er verschijnt een bericht waarin wordt vermeld hoeveel fragmenten opnieuw zijn gekoppeld.
Note: Koppelingen naar fragmenten die niet zijn hersteld, kunt u handmatig herstellen door te bladeren naar het overeenkomstige bestand op de computer.

Een bibliotheek exporteren

- 1 Klik op **Instellingen > Bibliotheekbeheer > Bibliotheek exporteren** en geef de map op waarin u de **bibliotheek** wilt opslaan.
- 2 Klik op **OK**.



Er wordt een back-up van de gegevens van de virtuele mediabestanden van uw huidige bibliotheek gemaakt in de map die u opgeeft.

Een bibliotheek importeren

- 1 Klik op **Instellingen > Bibliotheekbeheer > Bibliotheek importeren** en zoek de map die u wilt importeren.
- 2 Klik op **OK**.

De bibliotheek opnieuw instellen

- Klik op **Instellingen > Bibliotheekbeheer > Bibliotheek opnieuw instellen**.



Hiermee herstelt u de **bibliotheek** naar de standaardinstellingen en verwijdert u alle bestanden die door gebruikers zijn toegevoegd.

Fragmenten in de bibliotheek indelen, weergeven en filteren

Er zijn verschillende manieren waarop u mediafragmenten in de bibliotheek kunt indelen, zoeken, weergeven en filteren:

- U kunt media indelen op basis van eigenschappen zoals naam, bestandstype, datum en resolutie.
- U kunt media weergeven als miniatuur of als lijst met details over de bestanden.
- U kunt media filteren door media weer te geven (of te verbergen) op type: foto's, video's en audio.

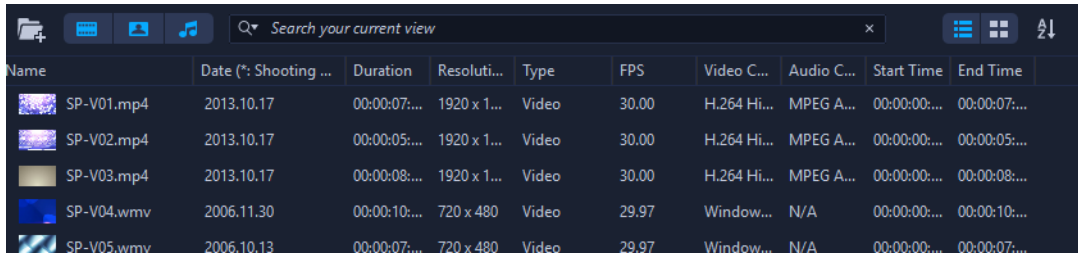
Mediafragmenten indelen

- Klik op de knop **Fragmenten in de bibliotheek sorteren**  en selecteer een eigenschap **Sorteren op** in het menu.

Mediafragmentweergave wijzigen

- Klik op de knop **Lijstweergave**  om uw mediafragmenten in een lijst met bestandseigenschappen weer te geven, of klik op de knop **Miniatuur weergeven**  om miniaturen weer te geven.
Als u de mediafragmenten wilt sorteren in de **Lijstweergave**, klikt u op de titel van een eigenschap, zoals **Naam**, **Type** of **Datum**.

U kunt ook op de knop **Titel weergeven/verbergen**  klikken om de bestandsnamen van de videofragmenten weer te geven of te verbergen.



Name	Date (*: Shooting ...)	Duration	Resoluti...	Type	FPS	Video C...	Audio C...	Start Time	End Time
SP-V01.mp4	2013.10.17	00:00:07:...	1920 x 1...	Video	30.00	H.264 Hi...	MPEG A...	00:00:00:...	00:00:07:...
SP-V02.mp4	2013.10.17	00:00:05:...	1920 x 1...	Video	30.00	H.264 Hi...	MPEG A...	00:00:00:...	00:00:05:...
SP-V03.mp4	2013.10.17	00:00:08:...	1920 x 1...	Video	30.00	H.264 Hi...	MPEG A...	00:00:00:...	00:00:08:...
SP-V04.wmv	2006.11.30	00:00:10:...	720 x 480	Video	29.97	Window...	N/A	00:00:00:...	00:00:10:...
SP-V05.wmv	2006.10.13	00:00:07:...	720 x 480	Video	29.97	Window...	N/A	00:00:00:...	00:00:07:...

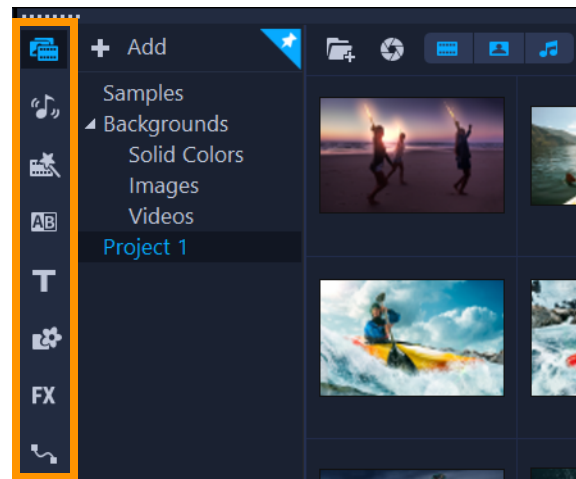
De lijstweergave toont eigenschappen als bestandsnaam, mediatype, duur, resolutie, frames per seconde (FPS) en codecs.

Mediafragmenten tonen of verbergen

- Klik op een of meer van de volgende knoppen:
 - **Video's weergeven/verbergen** 
 - **Foto's weergeven/verbergen** 
 - **Audiobestanden weergeven/verbergen** 

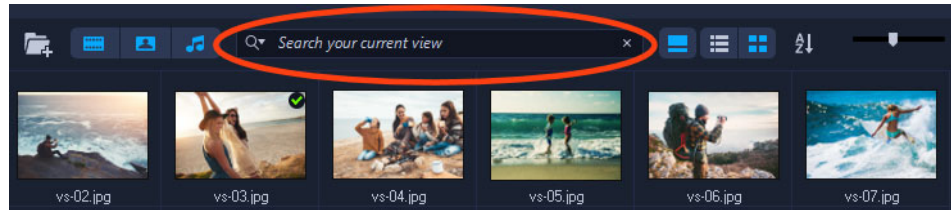
De weergave van het paneel Bibliotheek wijzigen

- Met behulp van de pictogrammen in het paneel **Bibliotheek** kunt u sjablonen, overgangen, titels, afbeeldingen, filters en volgpaden weergeven.



In de bibliotheek zoeken

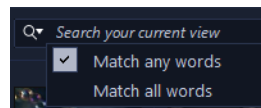
U kunt het vak **Zoeken** in de **bibliotheek** gebruiken om naar specifieke media en andere items in de **bibliotheek** te zoeken, zoals overgangen, titels, afbeeldingen of effecten.



In de bibliotheek zoeken

- 1 Kies in het paneel **Bibliotheek** een categorie met items die u wilt weergeven.
- 2 Typ de naam van het bestand of een bestandstype dat u zoekt in het vak **Zoeken**.

Als u voorwaarden voor de zoekactie wilt instellen, klikt u op het pictogram **Zoeken**  en kiest u **Een van de woorden** of **Alle woorden** in het menu.

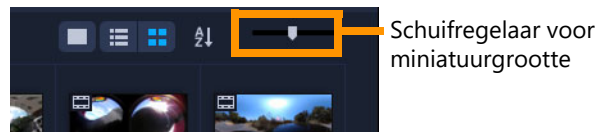


De resultaten worden in het paneel **Bibliotheek** weergegeven.

Note: U moet het vak **Zoeken** wissen om de weergave van alle items te herstellen. Klik op de knop **Zoekvak wissen** (X) aan de rechterkant van het vak **Zoeken**.

Het formaat van miniatures wijzigen

In VideoStudio kunt u het formaat van miniatures aanpassen zodat u gemakkelijker toegang hebt tot verschillende mediafragmenten in de **bibliotheek**.



De miniatuuurgrootte aanpassen

- Verplaats de schuifregelaar naar links of naar rechts om de miniatuuurgrootte aan te passen.

Bestanden als 3D labels

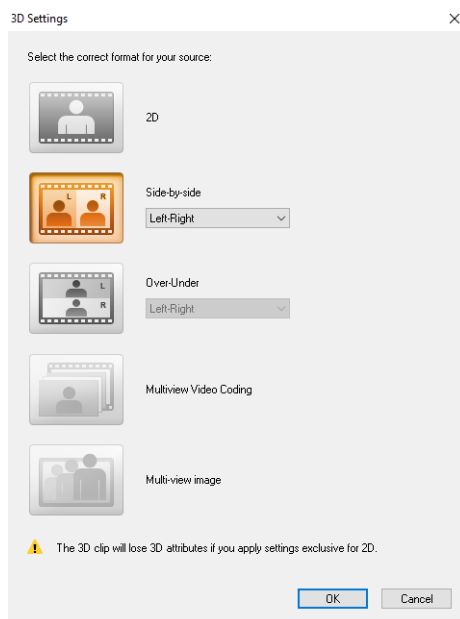
In VideoStudio worden MVC- en MPO-fragmenten tijdens het importeren automatisch gedetecteerd en als 3D gelabeld. U kunt ook 2D-fragmenten labelen om een 3D-effect te simuleren als u een project als 3D-film rendert. U kunt 3D-mediafragmenten als **3D** labelen, zodat u de fragmenten snel kunt vinden en in 3D kunt bewerken.

De optie **Links-Rechts** voor side-by-side 3D is een populaire keuze voor het produceren van inhoud en wordt veel gebruikt in mediafragmenten die worden geïmporteerd of vastgelegd

met 3D-videocamera's. De optie **Rechts-Links** wordt vaak gebruikt in mediafragmenten die via internet worden opgehaald.

Video- en fotofragmenten als 3D labels

- 1 Klik met de rechtermuisknop op 3D-bestanden die in de **bibliotheek** of de **tijdslijn** zijn geïmporteerd en kies de optie **Labelen als 3D** in het menu onder de rechtermuisknop. Het dialoogvenster **3D-instellingen** wordt geopend.



- 2 Kies een van de volgende opties om de juiste indeling voor 3D-inhoud in te stellen:
 - **2D** — de standaardinstelling als het geselecteerde fragment niet als 3D wordt herkend.
 - **Side-by-side** — produceert 3D-inhoud door de horizontale resolutie van elk frame te splitsen voor het linker- en het rechteroog. Side-by-side 3D wordt vaak door kabelmaatschappijen gebruikt voor inhoud die is bestemd voor televisies die 3D-ready zijn, omdat hiervoor minder bandbreedte nodig is. Kies **Links-Rechts** of **Rechts-Links**.
 - **Boven-Onder** — produceert 3D-inhoud door de verticale resolutie van elk frame te splitsen voor het linker- en het rechteroog. Door het grotere aantal horizontale pixels is deze optie beter geschikt voor het weergeven van horizontale bewegingen. Kies **Links-Rechts** of **Rechts-Links**.
 - **MVC** (Multi-weergave videocodering) — genereert een HD-video met twee beelden (stereoscopisch) of een 3D-video met meerdere beelden.
 - **Multi-weergave afbeelding** — produceert stereoscopische beelden van hoge kwaliteit, zoals MPO-bestanden (Multi-Picture Object) die zijn gemaakt met 3D-camera's.
- 3 Klik op **OK**.

De miniatuur van het mediafragment in de **bibliotheek** en op de **tijdslijn** bevat nu het 3D-label.

Tijdlijn



In de tijdlijn verzamelt u de mediafragmenten voor uw videoproject.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

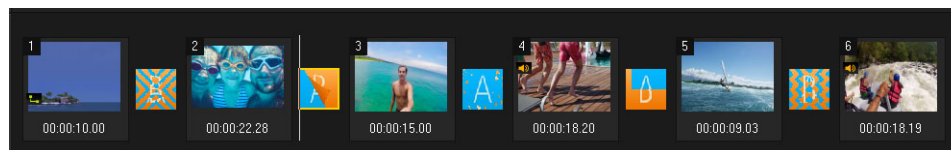
- Wisselen tussen tijdlijnweergaven
- Tracks weergeven en verbergen
- Tracks toevoegen en omwisselen
- De naam van tracks wijzigen
- Trackhoogte aanpassen
- Groeperen en groepen opheffen
- De modus Rimpeling bewerken gebruiken
- De Vervangingsmodus gebruiken

Wisselen tussen tijdlijnweergaven

Er worden twee weergavetypen in de tijdlijn getoond: **de storyboardweergave** en **de tijdlijnweergave**.

Storyboardweergave

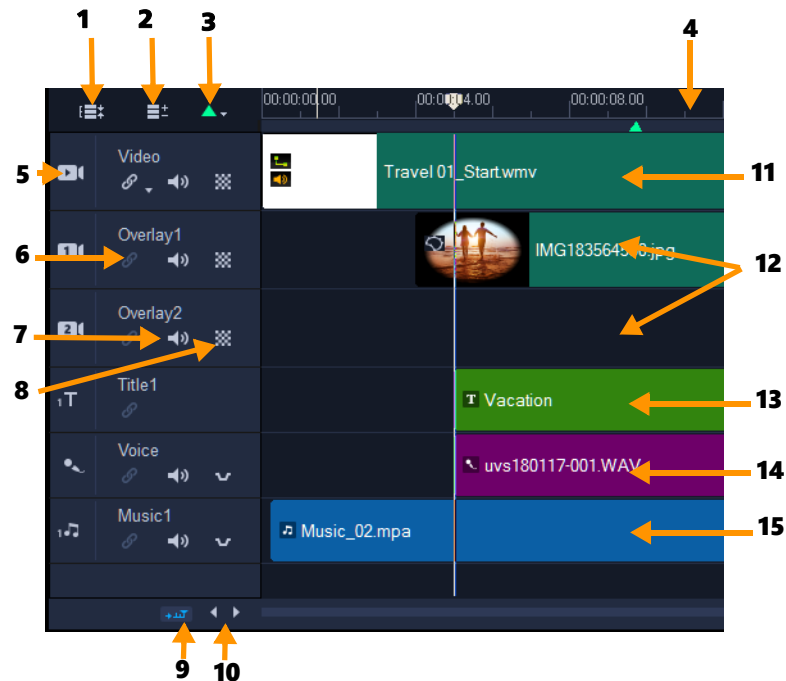
De snelste en meest eenvoudige manier om foto's en videofragmenten in een project te organiseren is gebruik te maken van de storyboardweergave. Elke miniatuur in het storyboard stelt een foto, videofragment of overgang voor. Miniaturen worden getoond in de volgorde waarin ze in uw project verschijnen, en u kunt miniaturen verslepen om ze opnieuw te ordenen. De duur van elk fragment wordt onder aan elke miniatuur weergegeven. Daarnaast kunt u overgangen tussen videofragmenten invoegen en een geselecteerd videofragment in het voorbeeldvenster bijsnijden.



Storyboardweergave van VideoStudio

Tijdlijnweergave

De tijdlijnweergave geeft het meest uitgebreide beeld van de elementen in het filmproject. Het project wordt in deze weergave verdeeld in verschillende tracks voor video's, overlays, titels, stemmen en muziek.



Tijdlijnweergave van VideoStudio

Onderdeel	Beschrijving
1 — Alle zichtbare tracks tonen	Toont alle tracks in uw project.
2 — Trackbeheer	Hiermee kunt u de in de tijdlijn zichtbare tracks beheren.
3 — Hoofdstuk of markering toevoegen/verwijderen	Hiermee kunt u hoofdstukken of markeringspunten in uw film instellen.
4 — Tijdlijnliniaal	Hiermee kunt u de lengte van het fragment en van het project bepalen door de tijdcodetoename van het project in uren:minuten:seconden:frames weer te geven.
5 — Trackknop	Afzonderlijke tracks weergeven/verbergen.
6 — Rimpeling bewerken in-/uitschakelen	Als deze optie is ingeschakeld, behouden fragmenten hun relatieve positie als een fragment wordt toegevoegd aan de track. Zie "De modus Rimpeling bewerken gebruiken" op pagina 73 voor meer informatie.
7 — Dempden/Opheffen	Hiermee kunt u de audio voor de track dempen of het dempen opheffen.

Onderdeel	Beschrijving
8 — Tracktransparantie	Hiermee wordt de modus voor transparantie van de tracks geactiveerd. Zie “Transparantie van de tracks” op pagina 111.
9 — Tijdlijn automatisch verschuiven	Hiermee kunt u schuiven langs de tijdlijn in- en uitschakelen wanneer u een voorbeeld van een fragment bekijkt dat langer is dan de huidige weergave.
10 — Schuifknoppen	Hiermee kunt u in uw project navigeren door middel van de linker- en rechtermuisknop of door de schuifbalk te verslepen.
11 — Videotrack	Bevat video's, foto's, grafische weergaven en overgangen. In HTML 5-modus is ook een achtergrondtrack beschikbaar.
12 — Overlaytracks	Bevat overlayfragmenten. Dit kunnen grafische, video-, foto- of kleurfragmenten zijn. HTML 5-projecten hebben ook overlaytracks.
13 — Titeltrack	Bevat titelfragmenten.
14 — Stemtrack	Bevat stemfragmenten.
15 — Muziektrack	Bevat muziekfragmenten uit audiobestanden.



U kunt ook het muiswiel gebruiken om door de **tijdlijn** te schuiven. Klik met de rechtermuisknop op de knop van een track en kies **Alle media selecteren** om alle mediafragmenten in de track te selecteren.



Als u de muisaanwijzer op de **zoomknoppen** of de **tijdlijnliniaal** plaatst, kunt u het muiswiel gebruiken om in en uit te zoomen op de **tijdlijn**.

Wisselen tussen de storyboardweergave en de tijdlijnweergave

- Klik op de knoppen links van de werkbalk.



Tracks weergeven en verbergen

U kunt tracks desgewenst weergeven of verbergen. Als tracks verborgen zijn, worden ze niet weergegeven tijdens het afspelen of wanneer u uw video rendert. Door tracks weer te geven of te verbergen, kunt ook het effect van elke track in een project zien zonder mediafragmenten steeds te verwijderen en opnieuw te importeren.

Tracks weergeven of verbergen

- Klik op de **trackknop** van de track dat u wilt weergeven of verbergen.

De track wordt gedimd op de tijdlijn wanneer deze verborgen is.

Tracks toevoegen en omwisselen

Met de functie **Trackbeheer** hebt u nog meer grip op de **tijdlijn**. U kunt maximaal 49 overlaytracks, twee titeltracks, één stemtrack en acht muziektracks toevoegen.

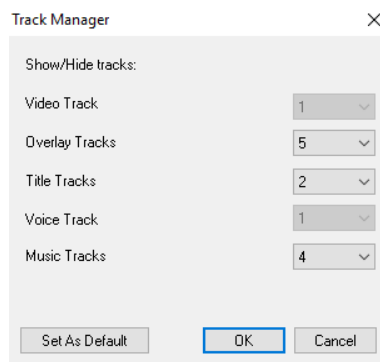
In een HTML5-project kunt u tot wel drie achtergrondtracks, 47 overlaytracks, twee titeltracks, één stemtrack en drie muziektracks toevoegen.

Er is maar één videotrack en één stemtrack.

U kunt ook aanvullende overlay-, titel- en muziektracks invoegen en verwijderen en overlaytracks rechtstreeks op de tijdlijn omwisselen.

Tracks toevoegen met Trackbeheer

- 1 Klik op **Trackbeheer** op de werkbalk.
- 2 Geef het aantal tracks dat u wilt weergeven op in de vervolgkeuzelijst voor elk type track.



Klik op **Als standaard instellen** om de huidige instellingen als standaard in te stellen voor alle nieuwe projecten.

U kunt ook het aantal optionele tracks verminderen dat u hebt toegevoegd door de instellingen voor **Trackbeheer** aan te passen.

Tracks op de Tijdlijn invoegen of hieruit verwijderen

- 1 Klik op de **tijdlijn** met de rechtermuisknop op een trackknop voor een tracktype dat u wilt invoegen of verwijderen. Kies een van de volgende opdrachten:
 - **Track boven invoegen** — Voegt een track in boven de geselecteerde track
 - **Track onder invoegen** — Voegt een track in onder de geselecteerde track
 - **Track verwijderen** — Verwijdert de track uit de tijdlijn

Een track van hetzelfde type wordt ingevoegd of de geselecteerde track wordt verwijderd.



De menu-items die hierboven worden genoemd, worden alleen weergegeven als de actie is toegestaan. De optie **Track verwijderen** is bijvoorbeeld niet beschikbaar als u geen optionele tracks hebt toegevoegd aan het project. En als u al het maximum aantal tracks voor het geselecteerde tracktype hebt bereikt, worden de opdrachten voor het invoegen van tracks niet weergegeven.

Overlaytracks omwisselen

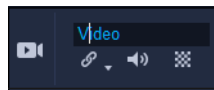
- 1 Klik met de rechtermuisknop op het kopgebied van de overlaytrack en selecteer **Tracks omwisselen**.
- 2 Kies de bijbehorende overlaytrack die u wilt omwisselen.
Alle media in de geselecteerde overlaytracks worden omgewisseld.



Deze functie werkt alleen als u werkt aan projecten met meerdere overlaytracks.

De naam van tracks wijzigen

U kunt de naam van een track wijzigen in een naam die duidelijker is en waarmee u projecten beter kunt organiseren.

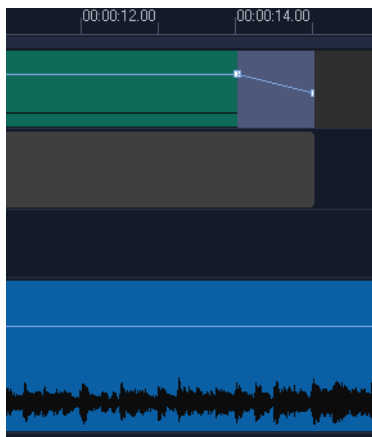


De naam van een track wijzigen

- 1 Klik op de tijdlijn op de naam van de track die in de trackkop wordt weergegeven.
- 2 Wanneer de tekstinvoercursor wordt weergegeven, typt u een nieuwe naam voor de track.

Trackhoogte aanpassen

U kunt de hoogte van de afzonderlijke tracks aanpassen. U kunt bijvoorbeeld de hoogte van de track waaraan u werkt aanpassen, zodat de content beter zichtbaar wordt. Als u bijvoorbeeld de modus Geluidsmix hebt ingeschakeld, kunt u met een bredere track gemakkelijker de golfvorm zien en de knooppunten voor het geluidsniveau aanpassen.



De hoogte van de blauwe track onderin is vergroot.

De trackhoogte aanpassen

- 1 Plaats de aanwijzer in de tijdlijn langs de onderste rand van de track die u wilt aanpassen.
- 2 Wanneer de dubbele pijl wordt weergegeven, sleept u om de hoogte van de track te vergroten of verkleinen.

Note: Er is een minimale hoogte voor tracks.



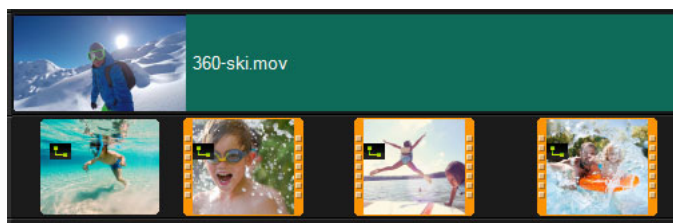
De schuifbalk langs de rechterrاند van de tijdlijn wordt actief als de tracks de ruimte die beschikbaar is in het paneel Tijdlijn overschrijden.

Groeperen en groepen opheffen

U kunt items op de tijdlijn groeperen en de groepen opheffen. U kunt bijvoorbeeld meerdere fragmenten of foto's op een of meer tracks selecteren en groeperen, zodat u ze allemaal tegelijkertijd kunt verplaatsen of een effect op de groep kunt toepassen. U kunt de groep voor de elementen op elk gewenst moment opheffen.

Hoe zie ik of een item onderdeel vormt van een groep?

Wanneer u op een item klikt dat deel uitmaakt van een groep op de tijdlijn, worden alle items in de groep gemarkeerd (oranje omtrek).



Wanneer u op een item klikt dat deel uitmaakt van een groep op de tijdlijn, worden alle items in de groep gemarkeerd (oranje omtrek).

Items op de tijdlijn groeperen

- 1 Controleer of de items die u wilt groeperen aan de tijdlijn zijn toegevoegd in de werkruimte **Bewerken**.
- 2 Houd **Shift** ingedrukt en klik op alle items op de tijdlijn die u wilt groeperen.
- 3 Klik met de rechtermuisknop op een geselecteerd item en kies **Groeperen** in het contextmenu.

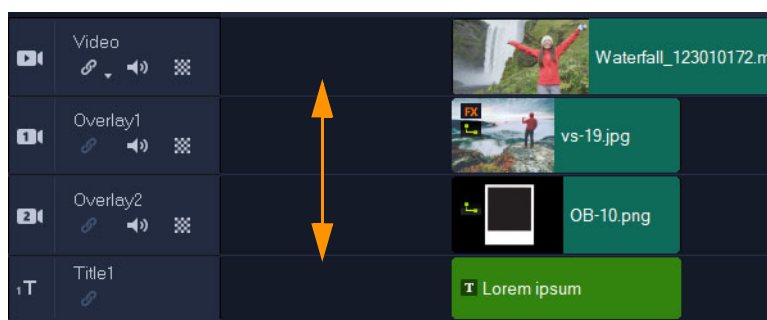
De groep voor items op de tijdlijn opheffen

- 1 Klik op de tijdlijn met de rechtermuisknop op een van de items in de groep en selecteer **Groep opheffen** in het contextmenu.

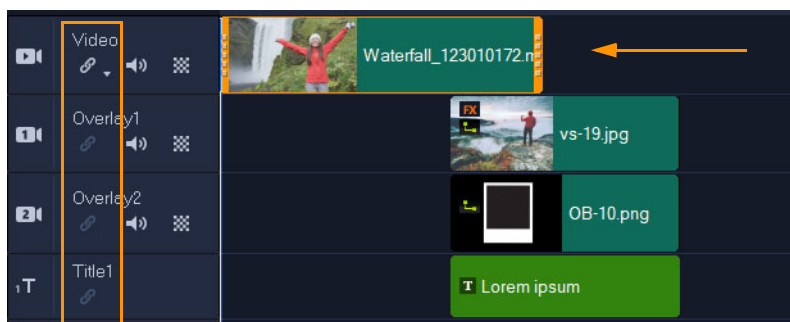
De modus Rimpeling bewerken gebruiken

Gebruik de modus **Rimpeling bewerken** om de oorspronkelijke tracksynchronisatie te behouden bij het verplaatsen, invoegen of verwijderen van fragmenten.

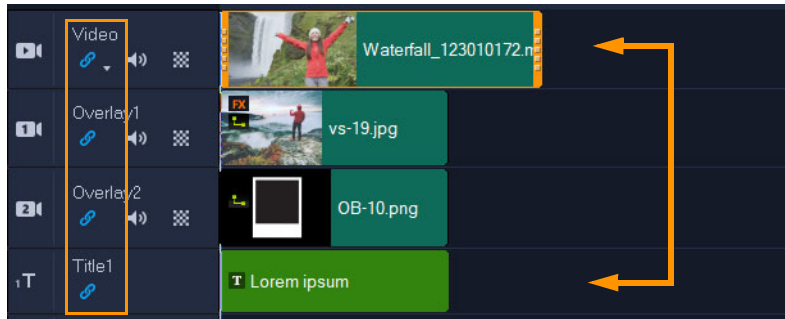
Als u bijvoorbeeld een fragment van 10 seconden toevoegt aan het begin van de **videotrack**, verschuiven andere fragmenten 10 seconden naar rechts op de tijdlijn. Dit zorgt ervoor dat bewerking efficiënter wordt omdat alle tracks gesynchroniseerd blijven.



Oorspronkelijke tijdlijn



Rimpeling bewerken uit: Wanneer een fragment op de videotrack wordt verplaatst, blijven de andere tracks ongewijzigd.



Rimpeling bewerken aan: Wanneer een fragment op de videotrack wordt verplaatst, worden de fragmenten op alle andere tracks waarvoor Rimpeling bewerken is ingeschakeld verplaatst, zodat de synchronisatie behouden blijft.

Rimpeling bewerken gebruiken

- 1 Klik op de **tijdlijn** op de knop **Rimpeling bewerken inschakelen/uitschakelen**  in het kopgebied van de **videotrack**.

Deze knop kleurt blauw wanneer **Rimpeling bewerken** is ingeschakeld.

- 2 Klik op de knop **Rimpeling bewerken inschakelen/uitschakelen**  in de kop van elke track die u gesynchroniseerd wilt houden met de **videotrack**.

Note: U kunt de modus Rimpeling bewerken op elk gewenst moment uitschakelen door op de knop **Rimpeling bewerken inschakelen/uitschakelen** te klikken voor afzonderlijke tracks of door op de pijl te klikken naast de knop op de **videotrack** en een menu te openen waarmee u **Alles selecteren** of **Geen selecteren** kunt kiezen.

De Vervangingsmodus gebruiken

Wanneer u de **Vervangingsmodus** inschakelt, kunt u snel een fragment op de tijdlijn vervangen door een fragment vanuit de bibliotheek naar het fragment te slepen dat u op de tijdlijn wilt vervangen. Dat is met name handig als u sjablonen gebruikt en u verschillende tijdelijke fragmenten wilt vervangen. U kunt de **Vervangingsmodus** op elk gewenst moment in- en uitschakelen via de tijdlijnwerkbalk. Wanneer de **Vervangingsmodus** niet actief is, kunt u fragmenten op de tijdlijn vervangen door fragmenten uit de bibliotheek, door **Ctrl** ingedrukt te houden terwijl u fragmenten sleept en neerzet.

De Vervangingsmodus in- en uitschakelen

- Klik op de tijdlijnwerkbalk op de knop **Vervangingsmodus** .
- Deze knop kleurt blauw wanneer de modus is geactiveerd.



Wanneer u een sjabloon toevoegt aan de tijdlijn, wordt een bericht weergegeven waarmee u de **Vervangingsmodus** kunt inschakelen. U kunt dit bericht in- of

uitschakelen via **Instellingen > Voorkeuren**. Klik op het tabblad **Algemeen** en schakel in het gedeelte Project het selectievakje **Toon het Vervangingsmodusbericht bij het toevoegen van een onmiddellijk project aan de tijdlijn** in of uit.



Media bewerken

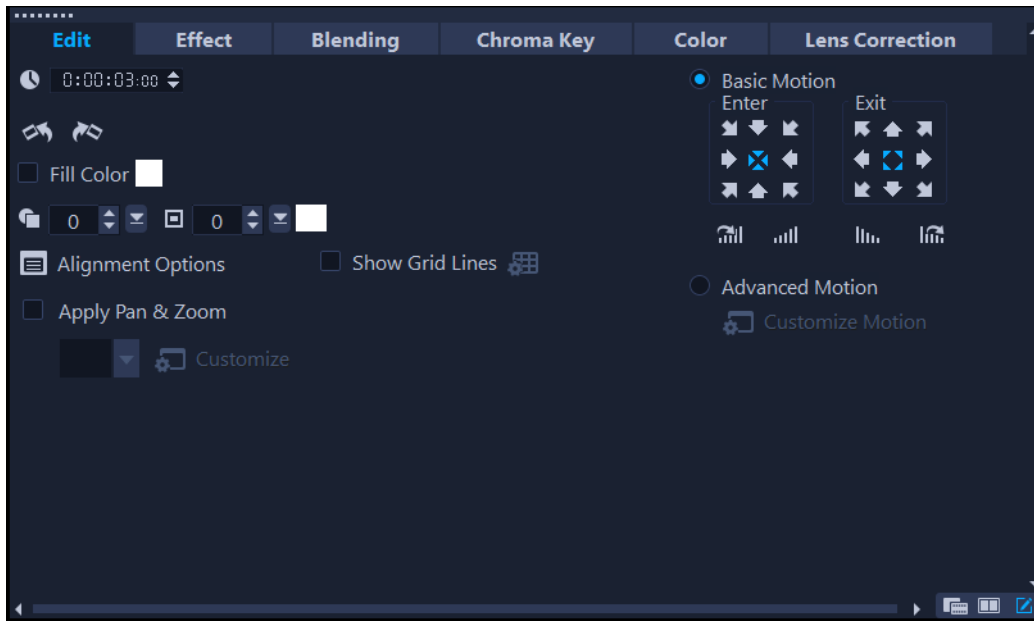
Videofragmenten, foto's en audiofragmenten vormen de basis van uw project en het bewerken ervan is de meest belangrijke vaardigheid die u onder de knie moet krijgen.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Het optiepaneel in de werkruimte Bewerken gebruiken
- Meerdere bestanden converteren
- Videofragmenten toevoegen
- Foto's toevoegen
- Fragmenten verplaatsen op de tijdlijn
- Een video of foto draaien
- Een video of foto bijsnijden
- Het formaat wijzigen van een foto of video of een foto of video schalen
- Tijd remapping
- De afspeelsnelheid van video aanpassen
- Frame bevroren gebruiken
- Mediafragmenten vervangen
- Een fragment bijsnijden
- De gereedschappen Invoegen, Schuiven, Rollen of Uittrekken gebruiken op de tijdlijn
- Splitsen op scène gebruiken
- Video bijsnijden tot meerdere fragmenten
- Bijgesneden fragmenten opslaan
- Een momentopname uit een videofragment vastleggen
- Lenscorrectie
- Pannen en zoomen voor video en foto's
- Werken met de Mask Creator (Ultimate)
- Transparantie van de tracks

Het optiepaneel in de werkruimte Bewerken gebruiken

Met behulp van het **Optiepaneel** in de werkruimte **Bewerken** kunt u media, overgangen, titels, afbeeldingen, animaties en filters wijzigen die u aan de **tijdlijn** hebt toegevoegd. De beschikbare besturingselementen hangen af van het type media dat u selecteert en of de media zich op een overlaytrack of de hoofdvideotrack bevinden.



Het tabblad Bewerken

- **Duur** — hier wordt de duur van het geselecteerde fragment weergegeven in uren:minuten:seconden:frames. U kunt het geselecteerde fragment bijknippen door de duur van het fragment te wijzigen.
- **Fragmentvolume** — hiermee kunt u het volume van het audiosegment van de video aanpassen.
- **Dempen** — hiermee kunt u het geluid van het audiosegment van de video uitschakelen, zonder het segment te verwijderen.
- **Fade-in/uit** — hiermee kunt u het volume van het fragment geleidelijk verhogen/verlagen voor een vloeiende overgang. Selecteer **Instellingen > Voorkeuren > Bewerken** om de duur voor in-/uitfaden in te stellen.
- **Draaien** — hiermee wordt het videofragment gedraaid.
- **Video omkeren** — hiermee wordt de video van achteren naar voren afgespeeld.
- **Snelheid/Tijdsverloop** — hiermee kunt u de afspeelsnelheid van uw fragment aanpassen en tijdsverloop- en stroboscoopeffecten toepassen.
- **Variabele snelheid** — hiermee kunt u de afspeelsnelheid van een fragment wijzigen met verschillende tussenpozen.
- **Audio splitsen** — hiermee kunt u het geluid uit een videobestand halen en op de stemtrack plaatsen.
- **Splitsen op scène** — hiermee wordt een vastgelegd DV AVI-bestand gesplitst op basis van de opnamedatum en -tijd of op basis van de wijzigingen in de video-inhoud (dat wil zeggen: wijzigingen in de beweging, cameraverschuiving, wijzigingen in de helderheid, enzovoort).

- **Video multi-bijsnijden** — hiermee kunt u de gewenste segmenten in een videobestand selecteren en extraheren.
- **Optie voor resampling** — hiermee kunt u de hoogte/breedte-verhouding voor de video instellen of krijgt u toegang tot **Pannen en zoomen**.

Voor overlays kunt u onder andere de volgende opties kiezen:

- **Transparantie, Rand en Randkleur**
- **Uitlijningsopties** — hiermee kunt u de positie van een object in het voorbeeldvenster aanpassen. Stel de optie in via het pop-upmenu **Uitlijningsopties**.
- **Rasterlijnen weergeven** — hiermee kunt u de rasterlijnen weergeven. Klik op  om een dialoogvenster te openen waarin u instellingen voor de rasterlijnen kunt opgeven.
- **Basisbeweging** — hiermee kunt u de richting en stijl van het begin/einde van het fragment instellen. Deze optie kan worden ingesteld op statisch, boven/onder, links/rechts, linksboven/rechtsboven en linksonder/rechtsonder.
Voor de stijl kunt u de richting van begin/einde van het fragment instellen via: **Draaien voor/na de pauzeduur** en **In-/uitfaden van bewegingseffect**.
- **Geavanceerde beweging** — hiermee opent u het dialoogvenster **Beweging aanpassen** waarin u de beweging van overlays en titels kunt aanpassen. Zie “Beweging aanpassen” op pagina 201 voor meer informatie.

Het tabblad Effecten

- **Laatste filter vervangen** — hiermee kunt u het laatste filter dat op een fragment is toegepast vervangen door een nieuw filter naar het fragment te slepen. Schakel deze optie uit als u meerdere filters aan uw fragmenten wilt toevoegen.
- **Toegepaste filters** — hiermee worden de videofilters weergegeven die op een fragment zijn toegepast. Klik op  of  om de volgorde van de filters in te stellen. Klik op  om een filter te verwijderen.
- **Voorinstellingen** — hiermee beschikt u over verschillende instellingen vooraf voor filters. Selecteer een voorinstelling in de vervolgkeuzelijst.
- **Filter aanpassen** — hiermee kunt u het gedrag van het filter bepalen in de clip.
- **Audiofilter** — hiermee kunt u een filter toepassen voor het verbeteren van audio. U kunt het geluid bijvoorbeeld versterken, een echo toevoegen, de toonhoogte aanpassen of kiezen uit verschillende opties voor het volumeniveau.

Voor audiofragmenten op de tracks **Stem** en **Muziek** bestaan verschillende opties. Zie “Audio” op pagina 121 voor meer informatie.

Tabblad Mengen

- Kies een van de **Mengmodi** of kies bij **Matmodi** de optie **Maskerframe** of **Videomasker**. Zie “Overlayfragmenten samenvoegen met de achtergrond” op

pagina 174, "Een maskerframe toevoegen" op pagina 177 of "Videomaskers gebruiken in combinatie met overlayfragmenten" op pagina 178 voor meer informatie.

Chromatoets

- **Chromatoets** — hiermee kunt u transparante gebieden creëren door een kleur te kiezen. Zie "Chromatoets gebruiken voor een Groen scherm-effect" op pagina 173 voor meer informatie.

Het tabblad Kleur

- **Basis:** Hiermee kunt u **Voorinstelling selecteren** kiezen en selecteren uit een lijst met voorinstellingen voor kleuren/tonen of een aangepaste voorinstelling kiezen die u hebt opgeslagen. Kies in het gebied **Kleurcorrectie** een van de aanpassingen: **Tint**, **Belichting**, **Contrast**, **Gamma**, **Zwart**, **Schaduw**, **Middelgroot**, **Hoog licht**, **Wit**, **Levendig**, **Verzadiging**, **Duidelijkheid** en **Nevel**. U kunt ook de functie **Witbalans** gebruiken om automatisch aanpassingen in de toon aan te brengen. Zie "Basiskleur- en -tooncorrectie" op pagina 182, "Witbalans aanpassen" op pagina 183 voor meer informatie.
- **Tooncurve:** Zie "Tooncurve" op pagina 184 voor meer informatie.
- **HSL-tuning:** Zie "HSL-tuning" op pagina 185 voor meer informatie.
- **Kleurwiel:** Zie "Kleurwiel" op pagina 186 voor meer informatie.
- **LUT-profiel:** Zie "Kleurverbetering met opzoektabellen (LUT-profielen)" op pagina 191 voor meer informatie.

Tabblad Lens/Lenscorrectie

Hiermee hebt u toegang tot voorinstellingen en besturingselementen voor het corrigeren van de vervorming die wordt veroorzaakt door het vastleggen van opnamen met een groothoeklens. Zie "Lenscorrectie" op pagina 99 voor meer informatie.

Meerdere bestanden converteren

Met Batch converteren kunt u een groot aantal bestanden tegelijk converteren naar een andere indeling. U kunt ook een profiel maken voor uitvoeren van batchconversies. U kunt dan de instellingen voor batchconversie opslaan en deze toepassen op toekomstige conversiebewerkingen.

Batch converteren uitvoeren

- 1 Klik op **Bestand > Batch converteren**.
- 2 Klik op **Toevoegen** en selecteer de bestanden die u wilt converteren.
- 3 Selecteer een uitvoerbestand bij **Opslaan in map**.
- 4 Selecteer het gewenste uitvoertype bij **Opslaan als type**.

Als u geavanceerde instellingen voor opslaan wilt instellen, klikt u op de knop **Opties**

5 Klik op **Converteren**.

Het resultaat wordt weergegeven in het dialoogvenster **Taakrapport**. Klik op **OK** om de procedure te voltooien.

Een profiel maken voor Batch converteren

- 1 Klik op **Bestand** > **Batch converteren**.
- 2 Selecteer in het dialoogvenster **Batch converteren** de instellingen die u wilt opnemen in het profiel.
- 3 Klik op de knop **Profiel** en selecteer **Profiel toevoegen**.
- 4 Geef in het dialoogvenster **Sjabloon toevoegen** een naam op voor het profiel.



Als u een bepaald profiel voor Batch converteren wilt toepassen, klikt u op de knop **Profiel** en selecteert u het gewenste profiel.

U kunt profielen voor Batch converteren ook verwijderen. Klik hiervoor op de knop **Profiel**, selecteer de optie **Profiel verwijderen** en selecteer vervolgens het profiel dat u wilt verwijderen.

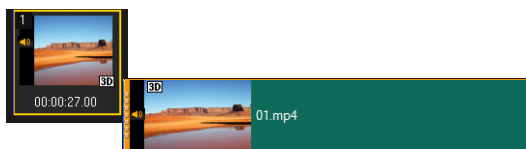
Videofragmenten toevoegen

U kunt videofragmenten op verschillende manieren op de **tijdslijn** invoegen:

- Selecteer een fragment in de bibliotheek en sleep dit naar de video- of overlaytrack. Houd **[Shift]** ingedrukt als u meerdere fragmenten wilt selecteren.
- Klik met de rechtermuisknop op een fragment in de **bibliotheek** en selecteer **Invoegen in: Videotrack** of **Invoegen in: Overlaytrack**.
- Selecteer een of meer videobestanden in Windows Verkenner en sleep deze naar de video- of overlaytrack.
- Als u een fragment rechtstreeks wilt invoegen op de video- of overlaytrack, klikt u met de rechtermuisknop op de **tijdslijn**, selecteert u **Video invoegen** en bladert u naar de video die u wilt gebruiken



In VideoStudio worden 3D-mediafragmenten ondersteund. U kunt 3D-mediafragmenten labelen zodat u ze snel kunt vinden en kunt bewerken met 3D-bewerkingsfuncties. Zie "Bestanden als 3D labelen" op pagina 64 voor meer informatie.





Naast videobestanden kunt u ook video toevoegen vanaf dvd-schijven.

Foto's toevoegen

Fotofragmenten worden op dezelfde manier aan de videotrack toegevoegd als videofragmenten. Voordat u foto's aan uw project toevoegt, moet u het formaat bepalen dat u voor al uw foto's wilt gebruiken. VideoStudio past standaard het formaat aan om de hoogte-breedteverhouding van de foto te behouden.

PSPIMAGE-bestanden (*.pspimage) van Corel® PaintShop® Pro worden ondersteund in VideoStudio. PSPIMAGE-bestanden die in de **bibliotheek** zijn geïmporteerd, bevatten een aanduiding voor meerdere lagen, zodat u ze kunt onderscheiden van andere typen mediafragmenten.



Alle ingevoegde foto's even groot maken als het frame van uw project

- 1 Klik achtereenvolgens op **Instellingen > Voorkeuren > Bewerken**.
- 2 Wijzig de standaardinstelling voor de **Optie voor resampling afbeelding** in **Aanpassen aan projectgrootte**.

PSPIMAGE-bestanden importeren in de tijdlijn

- 1 Klik met de rechtermuisknop op een fragment in de **bibliotheek**.
- 2 Klik op **Invoegen in** en selecteer het track waaraan u het mediafragment wilt toevoegen.
- 3 Kies een van de volgende opties:
 - **Lagen** - hiermee kunt u de lagen van een bestand opnemen in afzonderlijke tracks
 - **Vlak maken** - hiermee kunt u een vlak gemaakte afbeelding in een enkel track invoegen



U kunt het bestand ook rechtstreeks naar de **tijdlijn** slepen. In dat geval worden de lagen automatisch toegevoegd aan afzonderlijke tracks. Als u een afbeelding vlak wilt maken, houdt u **[Shift]** ingedrukt en sleept u het bestand.

Fragmenten verplaatsen op de tijdlijn

U kunt fragmenten eenvoudig op de **tijdlijn** verplaatsen. U kunt een fragment bijvoorbeeld verplaatsen om dit met fragmenten op andere tracks uit te lijnen, om tussenruimten na het

bijsnijden te verwijderen of om het ene fragment met het andere te laten overlappen om een overgang te maken.

Een fragment verplaatsen

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit op de **tijdslijn**:
 - **Een fragment verplaatsen**: Klik op een fragment en sleep dit naar een nieuwe positie of naar een nieuwe track.
 - **Een fragment een frame tegelijk verplaatsen**: Klik op een fragment en druk op **ALT** terwijl u de rechter- of linkerpijltoets gebruikt om het fragment te verplaatsen.
 - **Alle tussenruimten op een track verwijderen**: Klik met de rechtermuisknop op de trackkop en kies in het contextmenu de optie **Alle tussenruimten verwijderen**.

Een video of foto draaien

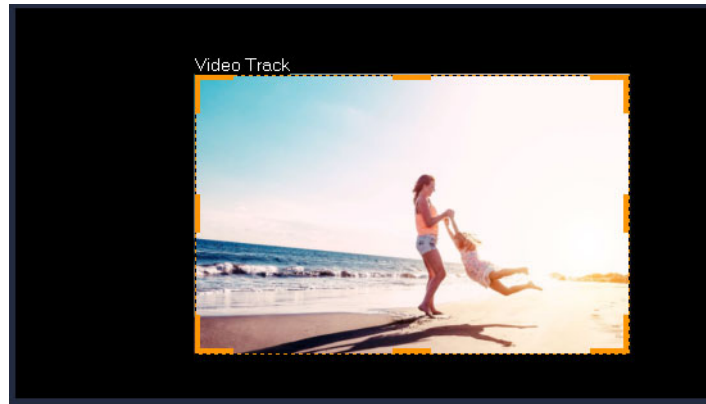
U kunt videofragmenten en foto's draaien om de stand van een video te wijzigen. U kunt bijvoorbeeld een video draaien die u in staande modus hebt vastgelegd op uw telefoon en deze omzetten in liggende modus, of u kunt een video die ondersteboven is opgenomen omdraaien.

Een videofragment of een foto draaien

- 1 Selecteer op de tijdslijn een videofragment of een foto.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Bewerken** en klik op **Linksom draaien**  of **Rechtsom draaien**  totdat de gewenste stand wordt weergegeven in het paneel **Voorbeeld**.

Een video of foto bijsnijden

U kunt een foto of een video bijsnijden, zodat alleen het geselecteerde gebied tijdens het afspelen wordt weergegeven. Bijsnijden is een bewerking die niet destructief is: deze is niet van invloed op de oorspronkelijke video of foto. U kunt het bijsnijdgebied op elk gewenst moment in het projectbestand wijzigen.



Een video bijsnijden

- 1 Klik op de tijdlijn op een video of een foto.
- 2 Klik in het paneel **Speler** op de vervolgkeuzelijst **Formaat wijzigen/Bijsnijden**  en kies het gereedschap **Bijsnijden** .
- 3 Voer in het voorbeeldvenster een van de volgende handelingen uit:
 - **Grootte:** Sleep de formaatgrepen op de bijsnijddrechthoek om het bijsnijdgebied in te stellen. Sleep een hoekgreep om de hoogte-breedteverhouding te behouden.
 - **Positie:** Plaats de muisaanwijzer binnen de bijsnijddrechthoek en sleep het bijsnijdgebied naar een nieuwe positie.

Het formaat wijzigen van een foto of video of een foto of video schalen

U kunt het formaat van een foto of video wijzigen, of deze schalen, zodat u de achtergrond kunt zien of om een beeld-in-beeld-effect te bereiken. U kunt een video of foto ook vervormen. U kunt bijvoorbeeld een bepaalde mate aan perspectief toevoegen via het schuintrekken.



In de modus Vergroten/verkleinen kunt u het formaat van een video wijzigen door een oranje knooppunt te verslepen. Sleep de groene knooppunten om de afbeelding te vervormen. U kunt bijvoorbeeld vervorming gebruiken om een bepaalde mate aan perspectief te creëren.

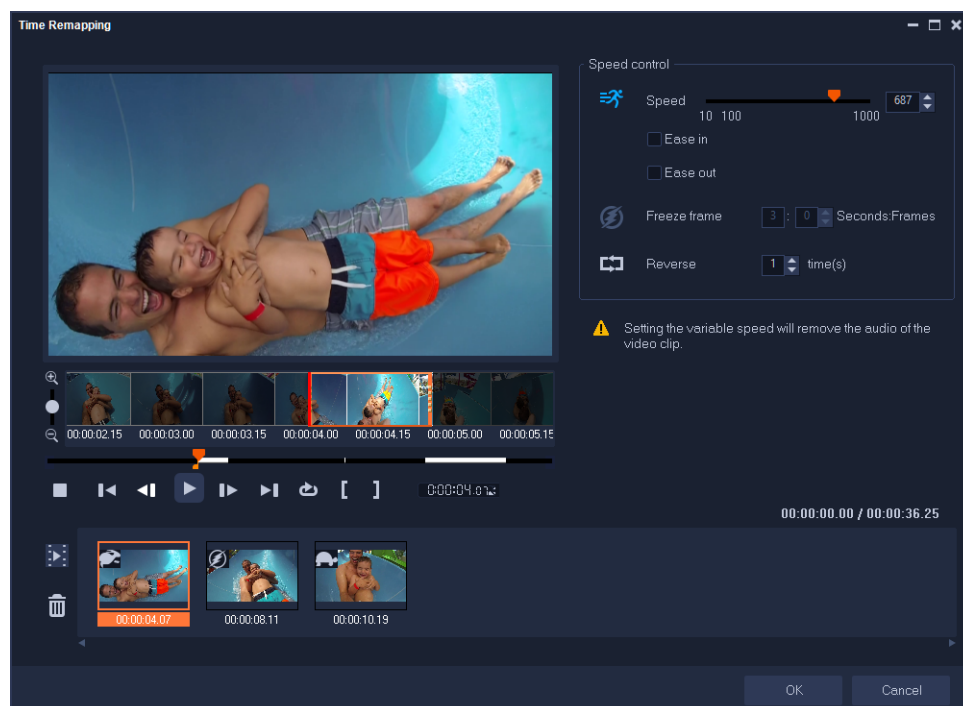
Het formaat wijzigen van een foto of video of een foto of video schalen

- 1 Klik op de tijdlijn op een video of een foto.
- 2 Klik in het paneel **Speler** op de vervolgkeuzelijst **Formaat wijzigen/Bijsnijden**  en kies het gereedschap **Vergroten/verkleinen** .
- 3 Voer in het voorbeeldvenster een van de volgende handelingen uit:
 - **Formaat wijzigen/schalen:** Sleep de oranje formaatgrepen op de hoeken van de formaatrechthoek om het formaat aan te passen. Als u de foto of video wilt inkrimpen of uitrekken, sleept u een oranje knooppunt aan de zijkant.
 - **Vervormen:** Sleep een oranje knooppunt aan de zijkant om de video of foto in te krimpen of uit te rekken of sleep een groen knooppunt om de video of foto schuin te trekken.

Tijd remapping

Speel met de afspeelsnelheid met gebruiksvriendelijke besturingselementen waarmee u effecten voor slow motion of hoge snelheid kunt toevoegen, de actie kunt bevriezen of omkeren en scènes in uw video opnieuw kunt afspelen. Alle vereiste gereedschappen voor snelheidseffecten vind u op één plaats.

Het dialoogvenster Tijd remapping bevat vertrouwde besturingselementen voor afspelen en bijsnijden en ook een miniaturgebied waarin elke wijziging die u met de snelheidsfuncties heeft aangebracht, wordt weergegeven.



Het dialoogvenster Tijd remapping

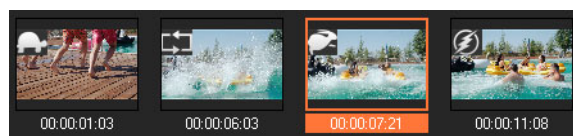
De afspeelsnelheid wijzigen of video-opnamen bevroren of omkeren

- 1 Klik in de tijdlijnweergave (werkruimte **Bewerken**) met de rechtermuisknop op het fragment waarmee u wilt werken en kies **Tijd remapping** in het contextmenu.
- 2 Schuif in het venster **Tijd remapping** door de video om te achterhalen waar u de afspeelsnelheid wilt wijzigen, de actie wilt omkeren of een of meer bevroren frames wilt toevoegen.
- 3 Klik op de knop **Afspelen**  of sleep de scrubber naar de gewenste positie en klik op de knop **Mark-in instellen**  en **Mark-out instellen**  om een segment van het fragment te kiezen waarmee u wilt werken. Een witte lijn duidt een gemarkeerd segment van het fragment aan.



Note: Met de besturingselementen voor het afspelen kunt u door de oorspronkelijke versie van het fragment navigeren (zelfs als het op de tijdlijn is bijgesneden).

- 4 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik op de knop **Snelheid**  en sleep de schuifregelaar om de snelheid voor het geselecteerde segment in te stellen. Als u naar rechts sleept, verhoogt u de snelheid en als u naar links sleept, verlaagt u de snelheid.
Als u de wijziging in de snelheid geleidelijk wilt toepassen, kunt u de selectievakjes **Afnemen naar binnen** en **Afnemen naar buiten** inschakelen.
Note: De audio wordt verwijderd wanneer u de snelheid van een fragment wijzigt.
 - Klik op de knop **Omkeren**  en typ een herhalingswaarde voor de tijd(en).
- 5 Als u een frame wilt bevroren, klikt u op een willekeurig punt op de tijdlijn dat geen witte lijn heeft (u kunt geen frame bevroren in een gedeelte dat is omgekeerd of waarvan de snelheid is gewijzigd), klikt u op de knop **Frame blokkeren**  en typt u het aantal seconden voor de duur.
- 6 Als u de wijzigingen wilt controleren, kunt u de miniatures bekijken die onder de afspelerbesturingen worden weergegeven. Een pictogram in de linkerbovenhoek van de miniatures geeft aan welke snelheidsfunctie is toegepast (gewijzigde snelheid wordt via verschillende pictogrammen aangeduid, zoals een schildpad voor slow motion en een konijn voor hogere snelheden).



Klik op de knop **Tijd remapping-resultaat afspelen**  om het resultaat weer te geven. Als u een segment wilt verwijderen of een frame wilt bevroren, klikt u op de betreffende miniatuur en klikt u op de knop **Geselecteerde fragmenten verwijderen** .

- 7 Klik op **OK** om terug te keren naar de werkruimte **Bewerken**.

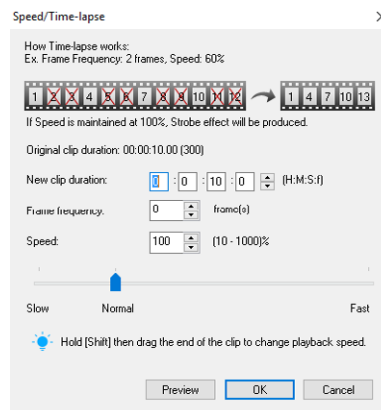
De afspeelsnelheid van video aanpassen

U kunt de afspeelsnelheid van uw video's aanpassen. Zet de video in slow-motion om een bepaalde beweging te benadrukken of zet de video op supersnel om uw film een komische touch te geven. U kunt deze functie ook gebruiken om tijdsverloop- en stroboscoopeffecten op uw video's en foto's toe te passen.

U kunt ook snelle, eenvoudige aanpassingen van de snelheid toepassen in het dialoogvenster Tijd remapping. Zie voor meer informatie

Snelheid en tijdsverloop van uw videofragment aanpassen

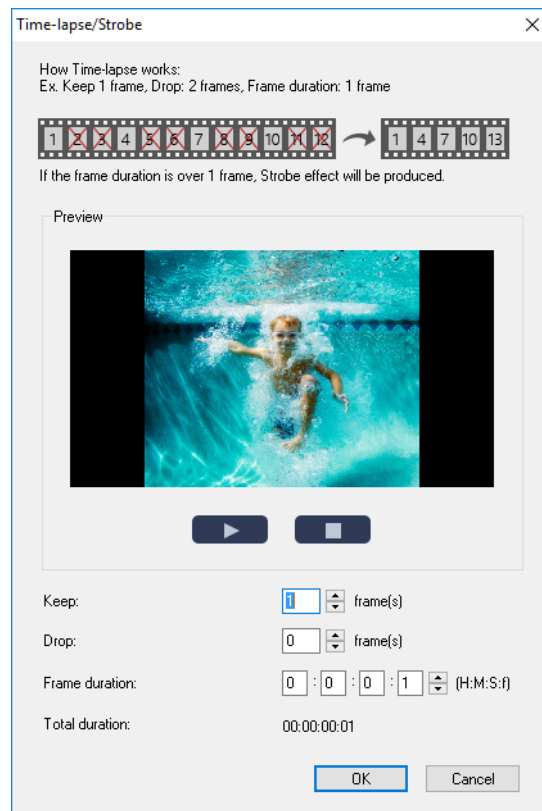
- 1 Selecteer een videofragment op de **Tijdslijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op **Snelheid/Tijdsverloop** op het tabblad **Bewerken**.



- 3 Geef in **Duur van nieuw fragment** een tijdsduur voor uw videofragment op.
Note: Als u de oorspronkelijke duur van uw fragment wilt behouden, laat u de oorspronkelijke waarde ongewijzigd.
- 4 Geef in **Framefrequentie** het aantal frames op dat op regelmatige tijdstippen moet worden verwijderd tijdens het afspelen van video.
Note: Een hogere waarde die in Framefrequentie wordt ingevoerd zal een groter tijdsverloop in uw video creëren. Zo niet, behoud u de waarde van **0** om alle frames in uw videofragment te behouden.
- 5 Versleep de schuifregelaar voor **Snelheid** naar de gewenste positie (traag, normaal of snel) of voer een waarde in.
Note: Hoe hoger de waarde die u instelt, hoe sneller uw fragment wordt afgespeeld. (U kunt een waarde instellen tussen 10 en 1000%).
- 6 Klik op **Voorbeeld weergeven** om de resultaten van uw instellingen weer te geven.
- 7 Klik op **OK**.

Tijdsverloop-/Stroboscoopeffecten op uw foto's toepassen

- 1 Klik op **Bestand > Mediabestand invoegen in tijdlijn > Foto invoegen voor Tijdsverloop/Stroboscoop**.
- 2 Blader naar de foto's die u in uw project wilt opnemen en klik op **Openen**.
Note: Het wordt aangeraden om een reeks foto's te kiezen die opeenvolgend met uw DSLR zijn genomen.
- 3 Geef het aantal frames op dat moet worden behouden en het aantal dat moet worden verwijderd in **Behouden** en **Laten vallen**.



Note: U kunt bijvoorbeeld een waarde 1 invoeren voor **Behouden** en 3 voor **Laten vallen**. Dit wil zeggen dat het interval voor de set geselecteerde foto's zal worden gevolgd om een frame te behouden en drie frames te laten vallen.

- 4 Geef in **Frameduur** de belichtingstijd voor elk frame op.
- 5 Gebruik de afspeelknoppen om een voorbeeld van het effect van de frame-instellingen op uw foto's te bekijken.
- 6 Klik op **OK**.



Als de waarde van de **Framefrequentie** hoger is dan 1 en de duur van het fragment hetzelfde blijft, zal het Stroboscoopeffect worden gecreëerd. Als de waarde van de

Framefrequentie hoger is dan 1 en de duur van het fragment korter wordt gemaakt, zal het Tijdsverloopeffect worden gecreëerd.

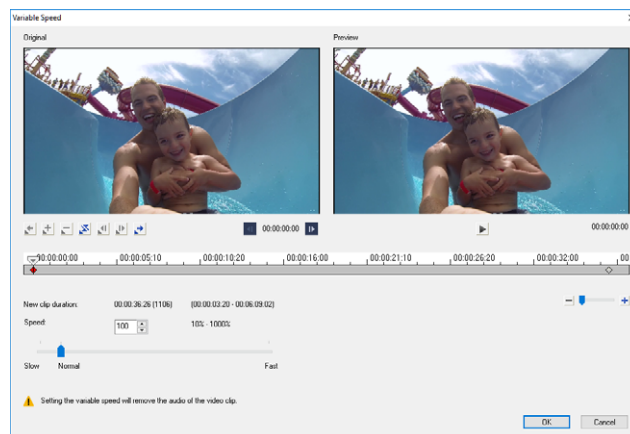


Houd **[Shift]** ingedrukt en versleep vervolgens het einde van het fragment op de **tijdslijn** om de afspeelsnelheid te wijzigen.

De zwarte pijl geeft aan dat u het fragment bijsnijdt of uitbreidt en de witte pijl geeft aan dat u de afspeelsnelheid aanpast.

De variabele snelheid van uw videofragment aanpassen

- 1 Selecteer een videofragment op de **Tijdslijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op **Variabele snelheid** op het tabblad **Bewerken**.
- 3 Sleep de **schuiver** naar de punten waar u sleutelframes wilt toevoegen.
- 4 Klik op **Sleutelframe toevoegen**  om het frame in te stellen als sleutelframe in het fragment. U kunt de afspeelsnelheid bij elk sleutelframe wijzigen.
- 5 U kunt de snelheid verhogen of verlagen door op de knoppen  te klikken of een waarde in te voeren in **Snelheid**.
U kunt ook de schuifknop van Traag naar Normaal of Snel slepen.
- 6 Klik op de knop **Afspelen**  voor een voorbeeldweergave van het effect.



- 7 Klik op **OK** wanneer u klaar bent.



U kunt variatie toevoegen aan uw project door de afspeelsnelheid van een fragment te wijzigen met verschillende tussenpozen.



Door het instellen van de variabele snelheid wordt de audio uit het videofragment verwijderd.

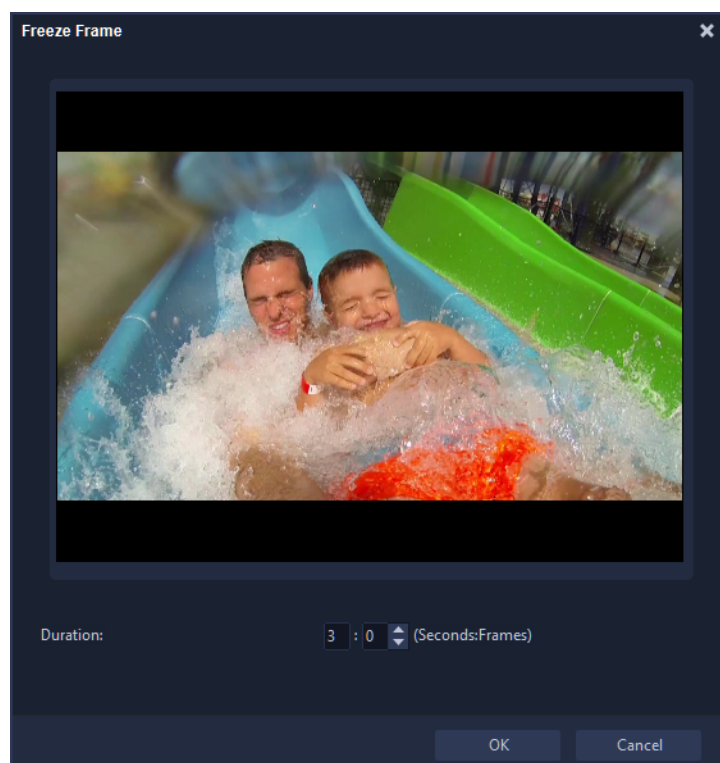
Video's omgekeerd afspelen

- Klik op **Video omkeren** in het Optiepaneel.

Frame bevroren gebruiken

U kunt Frame bevroren gebruiken om een bepaald frame in uw video uit te lichten door de weergaveduur van het frame te verlengen. U kunt Frame bevroren bijvoorbeeld gebruiken om het videoframe te benadrukken wanneer een goal wordt gescoord bij een sportwedstrijd of om een glimlach of een vastgelegde reactie te benadrukken.

Wanneer u Frame bevroren toepast op een videofragment, wordt het fragment automatisch gesplitst bij het stilstandpunt en wordt het gekozen frame ingevoegd als afbeeldingsbestand (BMP) en weergegeven voor de door u ingestelde duur.



Frame bevroren toepassen

- 1 Selecteer op de **Tijdslijn** het fragment met het frame dat u wilt bevroren.
- 2 Sleep de schuiver naar het frame dat u wilt gebruiken. Het geselecteerde frame wordt in het voorbeeldvenster weergegeven.

Note: Met de knoppen **Vorige** en **Volgende** in het navigatiepaneel kunt u frame voor frame door een fragment gaan en het gewenste frame selecteren.



- 3 Klik op het menu **Bewerken > Frame bevroren**.
- 4 Stel in het dialoogvenster **Frame bevroren** de waarde voor **Duur** in.
Note: Als u het geluid op de andere tracks wilt uitschakelen tijdens de weergave van het stilstaande beeld, schakelt u het selectievakje **Audio splitsen** in. Hiermee worden alle tracks met geluid gesplitst en onderbroken (stem, muziek, video-overlays) tijdens de weergave van het stilstaande beeld.
- 5 Klik op **OK**.

Mediafragmenten vervangen

Mediafragmenten op de **tijdslijn** kunnen op hun huidige positie worden vervangen. Wanneer u een fragment vervangt, worden de kenmerken van het oorspronkelijke fragment toegepast op het nieuwe fragment.

Een fragment vervangen

- 1 Klik in de **tijdslijn** met de rechtermuisknop op de fragmenten die u wilt vervangen.
- 2 Selecteer **Fragment vervangen** in het vervolgmenu (klikken met de rechtermuisknop). Het dialoogvenster **Fragment vervangen/opnieuw koppelen** wordt weergegeven.
- 3 Blader naar de vervangende mediafragmenten en klik op **Openen**. Het fragment op de **tijdslijn** wordt automatisch vervangen.



De duur van het vervangingsfragment moet gelijk of groter zijn dan de duur van het oorspronkelijke fragment.

Houd de **[Shift]**-toets ingedrukt en klik op verschillende fragmenten om twee of meerdere fragmenten op de tijdslijn te selecteren en herhaal het proces om meerdere fragmenten te vervangen. Het aantal vervangingsfragmenten moet overeenkomen met het aantal fragmenten dat u op de **tijdslijn** hebt geselecteerd.



U kunt een videofragment ook van de bibliotheek naar de tijdslijn verslepen en de **[Ctrl]**-toets ingedrukt houden om automatisch uit te lijnen op het te vervangen fragment.

Een fragment bijsnijden

Het leukste van het bewerken van de film op uw computer is het gemak waarmee u uw fragmenten frame voor frame kunt splitsen en bijsnijden.

Een fragment in tweeën splitsen

- 1 Selecteer in de storyboard- of tijdslijnweergave het fragment dat u wilt splitsen.

- 2 Versleep de **schuiver** naar het punt waar u het fragment wilt splitsen.

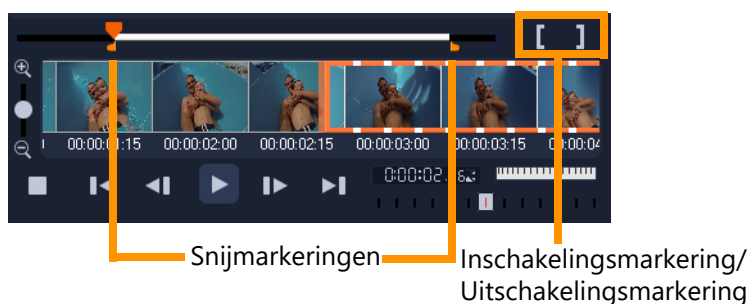


Note: Klik op  of  om het knippunt nauwkeuriger in te stellen.

- 3 Klik op  om het fragment op te splitsen in twee fragmenten. Als u een van deze fragmenten wilt verwijderen, selecteert u het ongewenste fragment en drukt u op **[Delete]**.

Een fragment bijsnijden met de snijmarkeringen en de optie Eén fragment bijsnijden

- 1 Klik in de **bibliotheek** met de rechtermuisknop op een videofragment en kies **Eén fragment bijsnijden** om het dialoogvenster **Eén fragment bijsnijden** te openen.
- 2 Klik op de **snijmarkeringen** om de **in-** en **uitschakelingsmarkeringen** voor het fragment in te stellen.
- 3 Als u nog nauwkeuriger wilt bijsnijden, klikt u op een **snijmarkering** en houdt u de pijl-links/rechts op uw toetsenbord ingedrukt om een frame per keer bij te snijden. U kunt de **in-** en **uitschakelingsmarkeringen** ook instellen door respectievelijk op **[F3]** en **[F4]** te drukken.

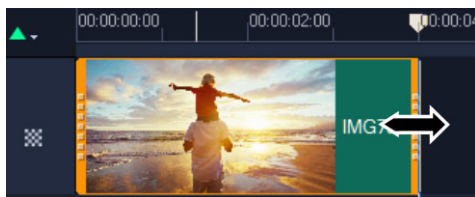


- 4 Als u alleen een voorbeeld van het bijgesneden fragment wilt bekijken, drukt u op **[Shift + spatiebalk]** of houdt u **[Shift]** ingedrukt en klikt u op de knop **Afspelen**.

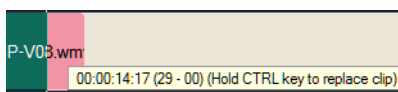
Note: U kunt ook gebruikmaken van de zoomknoppen om elk frame van uw video weer te geven op de tijdlijn en een frame per keer bij te snijden. Met de **schuifbalk** kunt u sneller en gemakkelijker door uw project navigeren. U kunt ook het muiswiel gebruiken om te bladeren en om in/uit te zoomen met **[Ctrl]**.

Een fragment direct op de tijdlijn bijsnijden

- 1 Selecteer een fragment op de **Tijdlijn**.
- 2 Versleep de **Bijsnijdmarkeringen** aan weerszijden van het fragment om de lengte te wijzigen. In het voorbeeldvenster wordt de positie van de snijmarkering in het fragment aangegeven.



Note: Tip voor Directe tijdcode is een functie van VideoStudio waarmee u fragmenten met een specifieke tijdcode kunt toevoegen. Deze functie is beschikbaar bij het bijknijden en invoegen van overlappende fragmenten op de tijdlijn, waardoor u aanpassingen kunt maken op basis van de getoonde tijdcode. De directe tijdcodes verschijnen bijvoorbeeld met de notatie 00:00:17.05 (03:00 - 00). 0:00:17.05 geeft de huidige tijdcode aan waar het geselecteerde fragment zich bevindt. Het begin-eindbereik (03:00 - 00) stelt de duur voor van een fragment dat overlapt met het vorige fragment en een ander dat overlapt met het volgende fragment.



Een fragment bijknijden met het vak Duur

- 1 Selecteer een fragment op de **Tijdlijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op de tijdcode in het vak **Duur** op het tabblad **Bewerken**.
- 3 Voer de gewenste lengte van het fragment in.



Note: Wijzigingen die worden aangebracht in het vak **Duur** van de video, zijn alleen van invloed op de **uitschakelingsmarkering** (eindpunt). De **Inschakelingsmarkering** (beginpunt) blijft ongewijzigd.

De gereedschappen Invoegen, Schuiven, Rollen of Uitrekken gebruiken op de tijdlijn

U kunt een clip op de tijdlijn op verschillende manieren aanpassen, met name als u bijgesneden clips gebruikt. Bijgesneden clips hebben verborgen *kopframes* (frames die van het begin van een clip zijn bijgesneden) en *staartframes* (frames die van het einde van een clip zijn bijgesneden).

Het is handig om de clips op de tijdlijn te beschouwen als items met twee elementen: een *venster* (de duur van een clip die wordt gedefinieerd door een begin- en eindpunt voor elke clip dat op de tijdlijn wordt weergegeven) en de *inhoud* (alle frames die deel uitmaken van de volledige clip voordat deze wordt bijgesneden, ongeacht of deze later via een bijknijdbewerking worden verborgen).



In het paneel Speler ziet u de inschakelings- en uitschakelingsmarkering voor een bijgesneden fragment en kunt u zien of er kop- en/of staartframes zijn voor het fragment.

Met behulp van de volgende gereedschappen kunt u fragmenten op de tijdlijn aanpassen.

- **Invoegen:** Hiermee kunt u in de tijdlijn slepen en wijzigen welke frames worden weergegeven (inhoud) zonder dat dit van invloed is op het 'venster', of de duur, van de clip. Feitelijk verplaatst u de bijsnijdmarkeringen voor het bronfragment.
- **Schuiven:** Hiermee kunt u het 'venster' voor de clip langs de tijdlijn verschuiven zonder de duur te wijzigen. Feitelijk verplaatst u hiermee de bijsnijdmarkeringen op de tijdlijn om andere inhoud weer te geven.
- **Rollen:** Hiermee kunt u de lengte van het 'venster' van de clip aanpassen, wat van invloed is op de duur van de geselecteerde clip en de naastliggende clip.
- **Uitrekken:** Hiermee kunt u het formaat van het 'venster' van de clip aanpassen en de duur op de tijdlijn wijzigen, waarbij u de inhoud uitbreidt of inkrimpt (en de snelheid aanpast) om de nieuwe duur passend te maken zonder te wijzigen welke frames worden weergegeven.

De volledige lengte van de clip van vóór het bijsnijden bepaalt de limieten die aan uw aanpassingen worden gesteld. Voor bepaalde wijzigingen is de lengte van vóór het bijsnijden van de naastliggende clip ook een beperkende factor. Als u bijvoorbeeld het gereedschap Rollen gebruikt om de duur op de tijdlijn van een geselecteerde clip te verkorten, stopt het gereedschap Rollen op het punt waarop de naastliggende clip (waarvan de duur wordt verlengd) geen frames meer over heeft.

Het gereedschap Slip gebruiken om fragmenten op de tijdlijn aan te passen

- 1 Selecteer een bijgesneden fragment op de **tijdlijn**.
- 2 Klik op het gereedschap **Slip**  op de werkbalk **Tijdlijn**.
- 3 Wijs het fragment aan en sleep tegelijkertijd in de **tijdlijn** om te wijzigen welke frames worden weergegeven op de **tijdlijn**.

In het paneel **Speler** wordt het fragment weergegeven met de bijsnijdmarkeringen, zodat u kunt zien hoe de nieuwe positie van invloed is op waar de **In-/Uitschakelingsmarkeringen** worden weergegeven.

Het gereedschap Uittrekken gebruiken om clips op de tijdlijn aan te passen

- 1 Selecteer een clip op de tijdlijn die deel uitmaakt van een reeks.
- 2 Klik op het gereedschap **Uittrekken**  op de werkbalk van de tijdlijn.
- 3 Sleep een rand van de geselecteerde clip in de tijdlijn om de duur te wijzigen.
Hoewel de inhoud van de geselecteerde clip hetzelfde blijft, wordt de snelheid aangepast aan de nieuwe duur.

Het gereedschap Rollen gebruiken om clips op de tijdlijn aan te passen

- 1 Selecteer een bijgesneden clip op de tijdlijn die deel uitmaakt van een reeks.
- 2 Klik op het gereedschap **Rollen**  op de werkbalk van de tijdlijn.
- 3 Sleep een rand van de geselecteerde clip in de tijdlijn om de duur van de clip te wijzigen.
Dit is ook van invloed op de duur van de aangrenzende clip.

Het gereedschap Schuiven gebruiken om clips op de tijdlijn aan te passen

- 1 Selecteer een bijgesneden clip op de tijdlijn die deel uitmaakt van een reeks.
- 2 Klik op het gereedschap **Schuiven**  op de werkbalk van de tijdlijn.
- 3 Sleep in de tijdlijn om de positie van de clip aan te passen en om te wijzigen welke frames worden weergegeven.
Dit is niet van invloed op de duur van de geselecteerde clip, maar is wel van invloed op de duur van aangrenzende clips.
Note: Het resultaat kan een gat zijn als de aangrenzende clip niet lang genoeg is om het gebied te vullen dat de verschoven clip achterlaat.

Splitsen op scène gebruiken

Met de functie Splitsen op scène in de werkruimte **Bewerken** kunt u verschillende scènes in een videobestand detecteren en deze automatisch opsplitsen in meerdere fragmentbestanden.

De wijze waarop VideoStudio scènes detecteert, is afhankelijk van het type videobestand. In een vastgelegd DV AVI-bestand kunnen scènes op twee manieren worden gedetecteerd:

- Met **DV opnametijd scannen** worden scènes gedetecteerd op basis van opnamedatum en -tijd.
- Met **Frame-inhoud** worden wijzigingen in de inhoud gedetecteerd, zoals bewegingsveranderingen, verschuiven van de camera, helderheidsveranderingen, enzovoort. Vervolgens worden de fragmenten opgesplitst in afzonderlijke videobestanden.

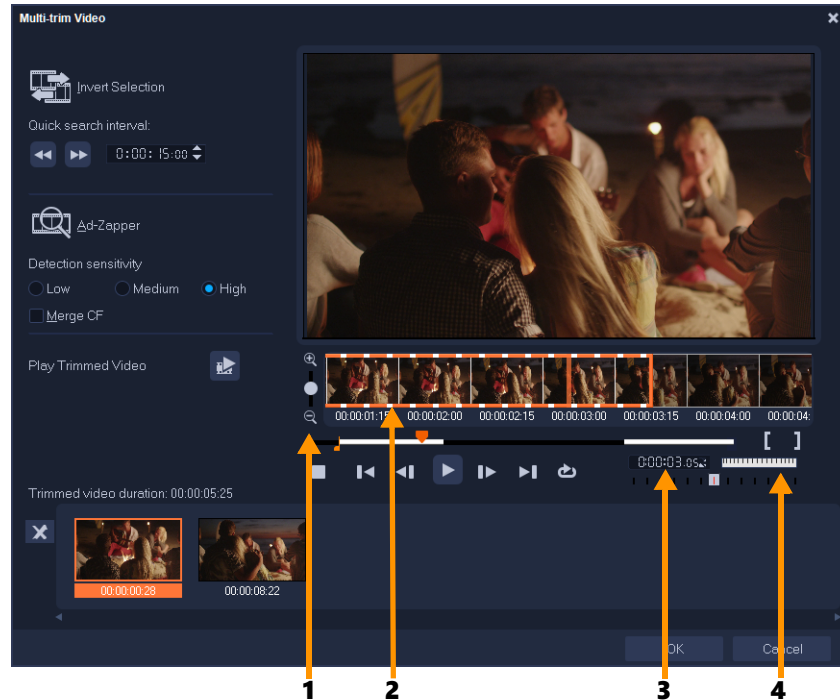
In een MPEG-1- of MPEG-2-bestand kunnen scènes alleen gedetecteerd worden op basis van wijzigingen in de inhoud (**Frame-inhoud**).

Splitsen op scène gebruiken voor een DV AVI- of MPEG-bestand

- 1 Ga naar de werkruimte **Bewerken** en selecteer een vastgelegd DV AVI-bestand of MPEG-bestand op de **tijdslijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Bewerken** en klik op de knop **Splitsen op scène** . Het dialoogvenster **Scènes** wordt geopend.
- 3 Kies de gewenste scanmethode (**DV opnametijd scannen** of **Frame-inhoud**).
- 4 Klik op **Opties**. Versleep in het dialoogvenster **Gevoeligheid bij scannen scènes** de schuifknop om het **gevoeligheidsniveau** in te stellen. Een hogere waarde betekent grotere nauwkeurigheid bij de scenedetectie.
- 5 Klik op **OK**.
- 6 Klik op **Scannen**. VideoStudio scant vervolgens het videobestand en geeft een lijst weer met alle gedetecteerde scènes.
U kunt een aantal van de gedetecteerde scènes samenvoegen in één fragment. Selecteer hiervoor alle scènes die u wilt samenvoegen en klik op **Samenvoegen**. Het plusteken (+) en een getal geven aan hoeveel scènes worden samengevoegd in het betreffende fragment. Klik op **Splitsen** om samenvoegacties die u hebt uitgevoerd, ongedaan te maken.
- 7 Klik op **OK** om de video te splitsen.

Video bijsnijden tot meerdere fragmenten

De functie Video multi-bijsnijden is een andere methode waarmee u een fragment in meerdere segmenten kunt opsplitsen. Terwijl Splitsen op scène automatisch wordt uitgevoerd door de toepassing, geeft Video multi-bijsnijden u de volledige controle over de fragmenten die u wilt extraheren, zodat u gemakkelijker alleen de gewenste scènes kunt opnemen.



Onderdeel	Beschrijving
1 — Tijdlijn zoomen	Sleep deze knop omhoog of omlaag om een videofragment in frames per seconde te verdelen.
2 — AccuCut-tijdlijn	Scan een videofragment per frame, zodat u de positie van de begin- en eindpunten exact kunt bepalen.
3 — Afspeelsnelheidsbesturing	Hiermee bekijkt u een voorbeeld van het fragment op verschillende afspeelsnelheden.
4 — Jogwiel	Gebruik dit wiel om naar verschillende delen van het fragment te schuiven.

Een videobestand meervoudig bijsnijden

- 1 Selecteer het fragment dat u wilt bijsnijden op de tijdlijn van de werkruimte **Bewerken**.
- 2 Dubbelklik op het fragment om het **Optiepaneel** te openen.
- 3 Klik op het tabblad **Bewerken** op **Video multi-bijsnijden**.
- 4 Bekijk eerst het hele fragment door op **Afspelen** te klikken, zodat u kunt bepalen hoe u de segmenten wilt markeren in het dialoogvenster **Video multi-bijsnijden**.
- 5 Selecteer het aantal frames dat u wilt weergeven door de zoomknop van de tijdlijn te verslepen. De kleinste onderverdeling is één frame per seconde.
- 6 Sleep de **schuiver** naar het gedeelte van de video dat u wilt gebruiken als beginframe van het eerste segment. Klik op de knop **Inschakelingsmarkering instellen** .

- 7 Sleep de **schuiver** nu naar het punt waar u het segment wilt beëindigen. Klik op de knop **Uitschakelingsmarkering instellen** .
- 8 Herhaal stappen 4 en 5 tot u alle segmenten hebt gemarkeerd die u wilt bewaren of verwijderen.
Note: Als u segmenten wilt markeren, kunt u ook op **[F3]** en **[F4]** drukken terwijl de video wordt afgespeeld. U kunt ook op de knop **Selectie omkeren**  klikken of op **[Alt+I]** drukken om te schakelen tussen het markeren van segmenten die u wilt behouden en het markeren van segmenten die u uit het fragment wilt verwijderen.
 Met **Interval voor snel zoeken** kunt u een vast interval tussen frames instellen en door de film bladeren met de ingestelde waarde.
- 9 Klik op **OK** wanneer u klaar bent. De videosegmenten die u hebt behouden, worden ingevoegd op de **tijdlijn**.

Navigatieknoppen in het dialoogvenster Video multi-bijsnijden

	In vaste stappen terug- of vooruitgaan in de video. Deze knoppen gaan standaard in stappen van 15 seconden terug of vooruit in de video.
	Een voorbeeld van de uiteindelijke bijgesneden video afspelen.
	Het videobestand afspelen. Houd [Shift] ingedrukt en klik hierop om alleen de geselecteerde segmenten af te spelen.
	Naar het begin- of eindframe van een bijgesneden segment gaan.
	Naar het vorige/volgende frame in de video gaan.
	Het afspelen van de video herhalen

Bijgesneden fragmenten opslaan

Wanneer u wijzigingen aanbrengt (dat wil zeggen, na het automatisch opsplitsen van fragmenten met Splitsen op scène, het extraheren van fragmenten met Video multi-bijsnijden of het handmatig bijsnijden van fragmenten), komt het vaak voor dat u een definitieve wijziging wilt aanbrengen in het fragment en het bewerkte bestand wilt opslaan. VideoStudio geeft u een veiligheidsmarge door de bijgesneden video in een nieuw bestand op te slaan en het originele bestand niet te wijzigen.

Een bijgesneden fragment opslaan

- 1 Selecteer een bijgesneden fragment in de Storyboardweergave, de Tijdlijnweergave of de **bibliotheek**.
- 2 Klik op **Bestand > Bijgesneden video opslaan**.

Een momentopname uit een videofragment vastleggen

U kunt in de werkruimte **Bewerken** een momentopname maken door een specifiek frame op de **tijdslijn** te selecteren en dit op te slaan als afbeeldingsbestand. U kunt de standaardbestandsindeling en kwaliteitsinstellingen voor momentopnamen wijzigen.

Foto's vastleggen in de werkruimte Bewerken

- 1 Selecteer op de **tijdslijn** een videofragment in uw project.
- 2 Sleep de **schuiver** naar het frame dat u wilt vastleggen.
- 3 Klik op **Bewerken** > **Een momentopname maken**. De momentopname wordt automatisch toegevoegd aan de **bibliotheek** en in uw werkmap opgeslagen.

De standaardinstellingen voor een momentopname wijzigen

- 1 Klik op **Instellingen** > **Voorkeuren** > **Vastleggen**.
Kies **Bitmap** of **JPEG** als **momentopname-indeling**.
Note: Als u **JPEG** selecteert, moet u de **momentopname kwaliteit** instellen.
- 2 Klik op **OK**.

Lenscorrectie

Groothoeklenzen worden vaak voor actie-videocamera's gebruikt en zijn heel goed geschikt voor het vastleggen van een breed beeld. Ze zorgen echter ook voor vervormingen in uw video-opnamen. De functie **Lenscorrectie** heeft voorinstellingen (zoals voor bepaalde GoPro-camera's) en handmatige besturingselementen waarmee u de vervorming kunt verminderen.



U kunt vervorming (links) verminderen (rechts) met behulp van Lenscorrectie.

Groothoeklensvervorming corrigeren

- 1 Dubbelklik in de tijdlijn op een fragment met lensvervorming en klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Lenscorrectie**.
- 2 Kies een voorinstelling in de vervolgkeuzelijst **Voorinstelling selecteren** aan de bovenkant.

Het voorbeeld voor de correctie wordt op de clip als geheel toegepast.

Ervaren gebruikers kunnen de instellingen voor het corrigeren van vervorming handmatig aanpassen.

Note: Als u de oorspronkelijke instellingen van het fragment wilt herstellen, kiest u **Standaard** in de vervolgkeuzelijst **Voorinstelling selecteren**.

Pannen en zoomen voor video en foto's

U kunt een pan- en zoomeffect toepassen op uw foto's en videofragmenten. U kunt bijvoorbeeld kiezen om te beginnen met het afspelen van een videofragment met een volledige frameweergave en vervolgens stukje bij beetje in te zoomen op een specifiek onderwerp in de video, om daarna te pannen en andere onderwerpen in de video te tonen. U kunt, omgekeerd, ook starten met een close-up van een onderwerp in uw video en vervolgens geleidelijk aan uitzoomen en de volledige scène weergeven. U kunt ook een statische zoom creëren die niet wordt gewijzigd terwijl de video wordt afgespeeld. U kunt bijvoorbeeld een statische zoom toepassen om de aandacht te richten op de belangrijkste actie van een video die oorspronkelijk is ingesteld op het vastleggen van een breedhoekig gebied, zoals een scène die met een statief is vastgelegd.

Pannen en zoomen is een ideale tool in combinatie met 4K-video, omdat u kunt pannen en zoomen over uw 4K-videobron en gewoon resultaat in HD kunt verkrijgen.



Of u nu snel een pan-en-zoomeffect wilt toepassen of op zoek bent naar een aangepast resultaat met een nauwkeurigheid tot op het frame, in het venster Pannen en zoomen vindt u alle vereiste tools.

Er bestaan drie bewerkingsmodi voor **Pannen en zoomen**:

- **Statisch:** Behoudt het zoomniveau dat u instelt gedurende de hele video.
- **Animatie:** U kunt een dradenkruis gebruiken om de sleutelframes voor pannen en zoomen nauwkeurig aan te passen.
- **On the fly:** Hiermee kunt in de instellingen voor het pannen en zoomen interactief aanpassen terwijl de video wordt afgespeeld.

Pannen en zoomen: Instellingen en besturingselementen

De volgende instellingen en besturingselementen zijn beschikbaar in het venster **Pannen en zoomen**. De beschikbaarheid van besturingselementen is afhankelijk van uw huidige selecties en de **Bewerkingsmodus** die u kiest. Zie "Filters aanpassen" op pagina 164 voor

meer informatie over veelgebruikte besturingselementen voor sleutelframes, weergave en de voorbeeldweergave.

- **Bewerkingsmodus:** Kies de bewerkingsmodus **Statisch**, **Animatie** of **On the fly**.
- **Grootte van voorinstelling:** Kies een voorinstelling voor HD, 2K, 4K en meer.
- **Binnen kaders van bron blijven:** Hiermee zorgt u ervoor dat de grens van het project wordt gebruikt als grens voor het pan-en-zoomeffect (het effect zal de projectgrens niet overschrijden).
- **Positie:** Een manier om de selectierechthoek in een van de negen veelgebruikte uitlijningsopties te plaatsen.
- **Ease-in:** Begint langzamer en brengt het pan-en-zoomeffect geleidelijk aan tot de volledige videosnelheid.
- **Rasterlijnen:** Hiermee wordt een raster weergegeven voor het uitlijnen van de selectierechthoek.
- **Rastergrootte:** Geeft de afstand tussen de rasterlijnen op basis van het aantal scheidslijnen dat u instelt.
- **Uitlijnen op raster:** Lijnt de selectierechthoek automatisch uit met de dichtstbijzijnde rasterlijn.
- **Achtergrondkleur:** Geeft de kleur van de achtergrond op als de selectierechthoek de grens van de media overschrijdt.
- **Verticaal:** Geeft de positie van de y-as op (van boven naar beneden).
- **Horizontaal:** Geeft de positie van de x-as op (van links naar rechts).
- **Rotatie:** Geeft de hoek van de selectierechthoek in graden op.
- **Zoomverhouding:** Geeft het zoomniveau op door het formaat van de selectierechthoek aan te passen.
- **Transparantie:** Geeft de dekking van de foto of video op bij het geselecteerde sleutelframe.

Een constant zoomniveau instellen voor een foto of video

- 1 Selecteer een foto of videofragment op de **Tijdslijn** en klik op de knop **Pannen en zoomen**  op de tijdslijnwerkbalk.
Het venster **Pannen en zoomen** wordt geopend.
- 2 Kies **Statisch** in de vervolgkeuzelijst **Bewerkingsmodus**.
- 3 Kies een voorinstelling in de vervolgkeuzelijst **Grootte van voorinstelling** (zoals HD als u inzoomt op een 4K-video) of gebruik de selectierechthoek in het deelvenster **Origineel** van het voorbeeldvenster om het zoomgebied en de positie in te stellen.

Een pan-en-zomeffect toepassen op een video terwijl deze wordt afgespeeld

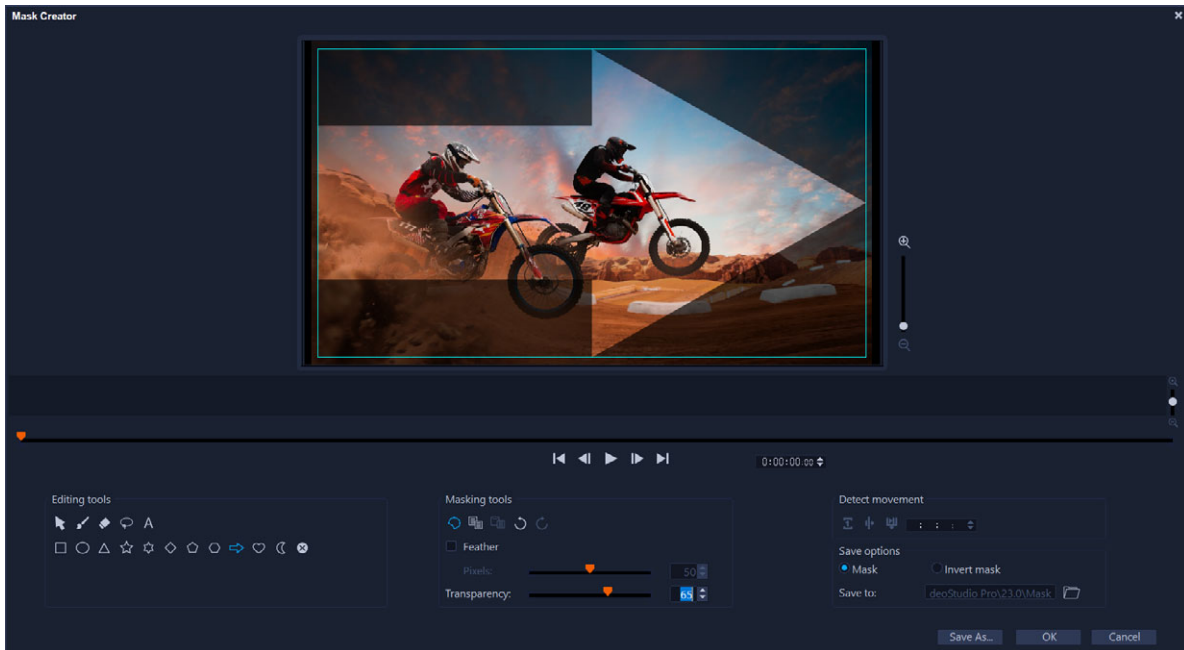
- 1 Selecteer een videofragment op de **Tijdljn** en klik op de knop **Pannen en zoomen**  op de tijdljnwerkbalk.
Het venster **Pannen en zoomen** wordt geopend.
- 2 Kies **On the fly** in de vervolgkeuzelijst **Bewerkingsmodus**.
- 3 Pas het beginformaat en de positie van de selectierechthoek aan in het paneel **Origineel** (in de linkerbovenhoek van het venster). Het resultaat wordt weergegeven in het venster **Voorbeeld** aan de rechterkant.
- 4 Klik op de knop **Afspelen**.
- 5 Terwijl de video wordt afgespeeld, kunt u de selectierechthoek naar wens opnieuw plaatsen of het formaat ervan wijzigen. Sleutelframes worden automatisch toegevoegd voor elke wijziging die u aanbrengt.
- 6 Stem het resultaat fijn af met behulp van de sleutelframes en door de instellingen aan te passen.
- 7 Klik op **OK** om terug te keren naar de werkruimte **Bewerken**.

Een pan- en zomeffect toepassen met sleutelframes

- 1 Selecteer een videofragment op de **tijdljn** en klik op de knop **Pannen en zoomen**  op de tijdljnwerkbalk.
Het venster **Pannen en zoomen** wordt geopend.
- 2 Kies **Animatie** in de vervolgkeuzelijst **Bewerkingsmodus**.
- 3 Zorg ervoor dat het startbeeld (het eerste sleutelframe) wordt geselecteerd op de tijdljn met effecten (wordt als een rode ruit weergegeven).
Klik op het startbeeld als dit nog niet is geselecteerd.
- 4 Klik in het paneel **Origineel** om de positie van de selectierechthoek in te stellen.
Rode kruisdraden worden weergegeven om het momenteel geselecteerde sleutelframe aan te duiden. Gebruik de besturingselementen voor het instellen van de **Zoomverhouding** en om de andere gewenste instellingen aan te passen.
- 5 Klik op het eindbeeld (het laatste sleutelframe) in de tijdljn met effecten en herhaal stap 4.
- 6 Klik op de knop **Afspelen**  voor een voorbeeldweergave van het effect.
- 7 Dubbelklik op de tijdljn om aanvullende sleutelframes toe te voegen en herhaal stap 4.
- 8 Klik op **OK** om het effect toe te passen en terug te keren naar de hoofdwerkruimte.

Werken met de Mask Creator (Ultimate)

U kunt maskers maken en bewerken in VideoStudio Ultimate, waarmee u een effect kunt toepassen op geselecteerde gebieden. Met de **Mask Creator** kunt u een masker toepassen met een penseel of het vrije-handgereedschap, vormgereedschappen of een tekstgereedschap. U kunt een masker omkeren en zo de geselecteerde en niet-geselecteerde gebieden omkeren.



In de Mask Creator wordt het gebied van het masker aangeduid met een gearceerd gebied en een blauw selectiekader.

Als u een dynamisch masker wilt maken dat beweegt (in plaats van een masker voor een stilstaande afbeelding) kunt u sleutelframes of de opties van **Beweging detecteren** gebruiken om het masker af te stemmen op de beweging van het geselecteerde object of de achtergrond. De instellingen van **Randtolerantie** zijn van invloed op de randdetectie van het masker tijdens het afspelen. U kunt kiezen om de beweging van frame tot frame vast te stellen, vanaf de huidige positie tot het einde van de video, en van de huidige positie tot een opgegeven tijdcode. U moet videomaskers fijn afstemmen voor een optimaal resultaat.



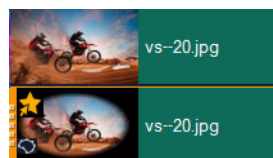
Met een videomasker en een speciaal effect (Kleurenpen) ontstaat een unieke scène.



U kunt een tekstmasker gebruiken met video of afbeeldingen.

Met bewerkingsopties zoals kopiëren, plakken en verplaatsen, kunt u een videomasker aanpassen en fijn afstemmen. U kunt ook het gereedschap **Verplaats masker** gebruiken om de maskerelementen op interactieve wijze te verplaatsen of draaien, of om het formaat ervan te wijzigen.

U kunt een masker ook opslaan en voor andere projecten gebruiken. Wanneer u de **Mask Creator** afsluit, wordt het masker als maskerfragment weergegeven op een track onder het bijbehorende bronfragment. Als u een masker maakt voor een fragment op de overlaytrack, wordt het masker direct op het overlayfragment weergegeven. Standaard wordt het momenteel geselecteerde fragment toegepast op het masker, maar u kunt het op elk gewenst moment vervangen door een nieuw fragment uit de bibliotheek te slepen in de **Vervangingsmodus** of door **Ctrl** ingedrukt te houden tijdens het slepen.



Maskers worden op een track weergegeven onder het bijbehorende fragment en worden aangeduid met een maskerpictogram en een miniatuur met een elliptisch vignet.

U kunt opgeslagen maskers importeren naar de bibliotheek **Masker frame** of **Videomasker** (deelvenster **Opties** > tabblad **Mengen** > **Matmodi**). Zie "Een maskerframe toevoegen" op

pagina 177 en “Videomaskers gebruiken in combinatie met overlayfragmenten” op pagina 178 voor meer informatie over het gebruiken van maskerframes en videomaskers met overlays.

Tools en opties voor Mask Creator

U kunt de volgende **maskergereedschappen** gebruiken:

- **Masker verplaatsen**  — Hiermee kunt u het masker verplaatsen naar een nieuwe positie in het frame. U kunt ook het formaat van het geselecteerde maskerelement wijzigen of het draaien met het gereedschap **Verplaats masker**.
- **Maskerborstel**  — Hiermee kunt u een freehand-masker tekenen. U kunt de borstel aanpassen met de schuifregelaars **Borstelgrootte** en **Randtolerantie**.
- **Slimme maskerborstel**  — Hiermee kunt u een freehand-masker tekenen met randdetectie, zodat het eenvoudiger is om afzonderlijke objecten te selecteren. U kunt de borstel aanpassen met de schuifregelaars **Borstelgrootte** en **Randtolerantie**.
- **Wisser**  — Hiermee kunt u het masker wissen. Naast de schuifregelaar **Penseelgrootte** kunt u de schuifregelaar **Randtolerantie** gebruiken.
- **Slimme wisser**  — Hiermee kunt u een masker wissen met behulp van randdetectie, zodat het eenvoudiger is om afzonderlijke objecten te selecteren. U kunt de wisser aanpassen met de schuifregelaars **Borstelgrootte** en **Randtolerantie**.
- **Vrije hand-gereedschap**  — Hiermee kunt u een omtrek tekenen rond het gebied dat u wilt maskeren (het begin- en eindpunt moeten verbonden worden).
- **Tekstmasker**  — Hiermee kunt u een tekstmasker maken. Als deze optie is geactiveerd, worden de standaardtekstopties weergegeven (lettertype-, formaat-, uitlijnings- en opmaakopties).
- **Vormgereedschappen**  — hiermee kunt u een masker maken met behulp van vormen. Voor videomaskers worden de randen voor hieropvolgende frames met randdetectie aangepast.
- **Masker wissen**  — Hiermee wordt het volledige masker verwijderd.
- Schuifregelaar **Penseelgrootte** — Hiermee wijzigt u de diameter van het **Maskeerpenseel** en de **Wisser**.
- Schuifregelaar **Randtolerantie** — Hiermee wordt de gevoeligheid bepaald voor de randdetectie van maskers, op basis van de mate waarin de pixels die u selecteert met de maskergereedschappen overeenkomen met de omringende pixels. Bij een lage instelling worden alleen vergelijkbare pixels opgenomen in het masker. Bij hoge instellingen wordt het masker uitgebreid en wordt een groter bereik aan pixels opgenomen.

U kunt maskers beheren en bewerken met de volgende **bewerkingsgereedschappen**:

- **Masker weergeven/verbergen**  — Hiermee worden de maskermarkering en het selectiekader weergegeven of verborgen in het afspeelgebied.
- **Kopiëren**  — Hiermee kunt u een masker vanuit een specifiek frame kopiëren.

- **Plakken**  — Hiermee kunt u een masker plakken dat u vanuit een ander frame heeft gekopieerd.
- **Ongedaan maken**  — Hiermee wordt de laatste bewerking verwijderd.
- **Opnieuw**  — Hiermee wordt de laatste bewerking opnieuw toegepast als Ongedaan maken is gebruikt.

Videomaskers kunnen de volgende opties voor **Beweging detecteren** gebruiken:

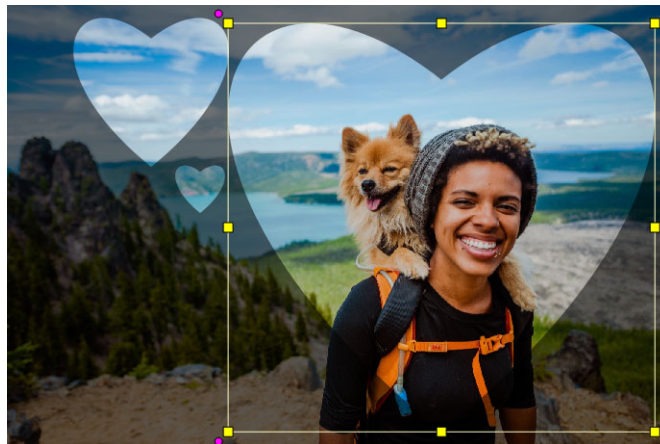
- **Volgend frame**  — Hiermee wordt beweging vastgesteld en wordt het masker aangepast vanaf de huidige positie van de scrubber tot het volgende frame.
- **Fragmenteinde**  — Hiermee wordt beweging vastgesteld en wordt een masker voor alle frames aangepast vanaf de huidige positie van de schuiver tot het einde van het fragment. NB: Dit kan enkele minuten duren, afhankelijk van de lengte en kwaliteit van het fragment.
- **Gespecificeerde tijdcode**  — Hiermee wordt beweging vastgesteld en wordt het masker voor alle frames aangepast vanaf de huidige positie van de schuiver tot de opgegeven tijdcode. NB: Dit kan enkele minuten duren, afhankelijk van de lengte en kwaliteit van het fragment.

NB: Voor het maken van nauwkeurige videomaskers moet u het masker fijn afstemmen tussen frames.

Een stilstaand videomasker of een videomasker met een sleutelframe maken met de Mask Creator

- 1 Selecteer een fragment op de track **Video** (werkruimte **Bewerken**) in de tijdlijnweergave en klik op de knop **Mask Creator**  op de werkbalk **Tijdlijn**.
Note: U kunt ook een fragment selecteren op de track **Overlay**. Als u deze optie kiest, wordt het overlayfragment gebruikt als referentie voor het masker (geen relatie met de inhoud op de videotrack).
- 2 Kies een van de volgende opties in het venster **Mask Creator**: **Maskerborstel**, **Slimme maskerborstel**, **Tekstmasker** of een van de vormgereedschappen (**Rechthoek**, **Ellips**...).
- 3 In het afspelenvenster kunt u vervolgens slepen, tekenen of typen om een masker te maken. Het niet-geselecteerde gebied wordt gearceerd weergegeven. Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Als u een maskerelement wilt verplaatsen, draaien of het formaat ervan wilt wijzigen, klikt u in het gebied **Maskergereedschappen** op het gereedschap **Verplaats masker** , klikt u in het afspelenvenster op het element en versleept u het naar een nieuwe positie of gebruikt u de grepen van het selectiekader om het geselecteerde maskerelement aan te passen.

- Als u de dekking van het masker wilt aanpassen, sleept u de schuifregelaar **Transparantie** (van toepassing op alle maskerelementen) in het gebied **Bewerkingsgereedschappen**.
- Als u de randen van het masker wilt verzachten, schakelt u in het gebied **Bewerkingsgereedschappen** het selectievakje **Doezelen** in en sleept u de schuifregelaar **Pixels** om de hoeveelheid vermenging in te stellen (van toepassing op alle maskerelementen).
- Als u meer elementen wilt toevoegen aan uw masker, kiest u het gewenste gereedschap in het gebied **Maskergereedschappen** en sleept, tekent of typt u in het afspeelvenster.



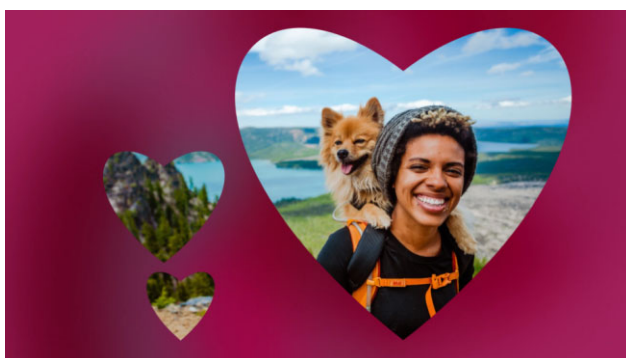
Het vormgereedschap Hart is gebruikt om een masker te maken op basis van drie harten. Elk hart vormt een apart element dat kan worden bewerkt en dat afzonderlijk kan worden verplaatst. De elementen kunnen ook tot één eenheid worden samengevoegd.

- Als u maskerelementen wilt samenvoegen (zodat u deze als enkele eenheid kunt verplaatsen, draaien of het formaat ervan als één geheel kunt wijzigen), klikt u in het gebied **Maskergereedschappen** op het gereedschap **Verplaats masker**  en sleept u in het afspeelvenster over de maskerelementen die u wilt samenvoegen. Er wordt een omtrek rond de geselecteerde elementen weergegeven. Klik met de rechtermuisknop en kies **Alle maskers samenvoegen** in het snelmenu.
 - Als u een of meer maskerelementen wilt verwijderen, klikt u op het gereedschap **Verplaats masker**  en klikt u in het afspeelvenster op het maskerelement om het te selecteren, klikt u er met de rechtermuisknop op en kiest u **Verwijderen** in het snelmenu. Kies **Alles verwijderen** om alle maskerelementen te verwijderen.
 - Als u het masker wilt omkeren, klikt u in het gebied **Opslagopties** op de optie **Masker omkeren**.
- 4** Als u beweging wilt toevoegen aan een of meer maskerelementen, klikt u op het gereedschap **Verplaats masker** , selecteert u een maskerelement in het afspeelvenster en gebruikt u de keyframebesturing onder het afspeelvenster om

sleutelframes toe te voegen. Voor elk geselecteerd sleutelframe kunt u het formaat, de positie en de draaiing van maskerelementen interactief instellen in het afspeelvenster of u kunt de waarde wijzigen in het gebied **Sleutelframe-instellingen**.



- 5 Als u het masker wilt opslaan, klikt u op **Opslaan naar** en typt u een naam voor het masker.
- 6 Klik op **OK** om de **Mask Creator** af te sluiten.
Het masker wordt op een eigen track in de **tijddlijn** weergegeven, onder het fragment waarop het wordt toegepast.
- 7 Als u het fragment voor het masker wilt wijzigen, sleept u een fragment uit de **Bibliotheek** naar het fragment waarop het masker is toegepast en houdt u **Ctrl** ingedrukt (of schakelt u de **Vervangingsmodus** in voordat u sleept).



Door het toevoegen van een rode achtergrondvideo op de videotrack valt het masker op. Dankzij het toevoegen van sleutelframes kunnen de hartvormen over het scherm worden verplaatst.

Note: U kunt de lengte van het masker aanpassen zoals u voor andere fragmenten kunt doen en u kunt effecten op het masker toepassen door een effect op het masker in de **tijddlijn** te slepen.

Een videomasker maken met de Mask Creator door beweging te detecteren

- 1 Selecteer het fragment waarmee u wilt werken in de weergave **Tijddlijn** (werkruimte **Bewerken**) en klik op de knop **Mask Creator**  op de werkbalk **Tijddlijn**.

- 2 Schuif in het venster van **Mask Creator** door de video om te bepalen waar u wilt beginnen en eindigen met het toepassen van het masker. Maak een notitie van de tijdcode voor het tijdstip waarop het masker moet worden gestopt.
- 3 Klik op een maskergereedschap in het gebied met gereedschappen.
- 4 Sleep in het afspeelvenster over het gebied dat u wilt selecteren (een onderwerp dat u wilt volgen met **Beweging detecteren**). Het niet-geselecteerde gebied wordt gearceerd weergegeven.
- 5 Kies in het gebied **Beweging detecteren** de optie **Volgend frame** , **Fragmenteinde**  of typ een tijdcode in het betreffende vak en klik op **Gespecificeerde tijdcode** . Wanneer u beweging laat detecteren tot het einde van een fragment of tot een opgegeven tijdcode, kan dit enkele minuten in beslag nemen, afhankelijk van de lengte van het fragment en de kwaliteit.
- 6 Beoordeel het resultaat in het afspeelvenster. U kunt het resultaat fijn afstemmen door door de video te schuiven en het gereedschap **Wisser** en **Penseel** te gebruiken om het geselecteerde gebied van frame tot frame te wijzigen.
Als u het masker wilt omkeren, klikt u in het gebied **Opties voor opslaan** op de optie **Masker omkeren**.
Als u het masker wilt opslaan als **Videomasker** (paneel **Opties, Mengen** > **Matmodi** > **Videomasker**), klikt u op **Opslaan als** en typt u een naam voor het masker (dat wordt opgeslagen in de indeling .uisx).
- 7 Klik op **OK** om de **Mask Creator** af te sluiten.

Een masker bewerken

- 1 Selecteer een fragment met een masker in de weergave **Tijdlijn** (werkruimte **Bewerken**) en klik op de knop **Mask Creator**  op de werkbalk **Tijdlijn**.
Het dialoogvenster **Mask Creator** wordt geopend. Breng de gewenste wijzigingen aan en klik op **OK** om terug te keren naar de **tijdlijn**.

Een masker opslaan

- 1 Klik nadat u een masker heeft gemaakt in het gebied **Opslagopties** van het dialoogvenster **Mask Creator** op **Masker** (standaard) of **Masker omkeren**.
Note: Als u het masker omkeert, wordt het omgekeerde masker niet in het voorbeeldgebied weergegeven. Het wordt weergegeven wanneer u terugkeert naar de tijdlijn.
- 2 Stel een bestemming in het vak **Opslaan naar** in.
- 3 Klik op de knop **Opslaan als** onder in het dialoogvenster en kies een naam voor het masker.

Als u het masker wilt koppelen aan het oorspronkelijke fragment, schakelt u het selectievakje **Koppelingsmasker naar bronfragment** in. U kunt slechts één masker per bestand koppelen. Koppelen is met name handig voor maskers die zijn aangepast aan vormen en beweging binnen het bronfragment.

Als u het masker op de standaardlocatie opslaat, wordt het toegevoegd aan de vervolgkeuzelijst van **Matmodi** op het tabblad **Mengen** van het deelvenster **Opties**.

Een masker uit een fragment verwijderen

- 1 Selecteer een fragment met een masker op de **tijdlijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Mengen**.
- 3 Kies **Geen** in de vervolgkeuzelijst **Matmodi**.

Een video- of stilstaand masker importeren in de bibliotheek Matmodi

- 1 Selecteer een overlayfragment in de **tijdlijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Mengen**.
- 3 Kies **Maskerframe** (voor een stilstaand masker) of kies **Videomasker** in de vervolgkeuzelijst **Matmodi**.
- 4 Klik op de knop **Maskeritem(s) toevoegen**  rechts van het voorbeeldgebied voor maskers en blader naar een opgeslagen maskerbestand (indeling .uisx voor een videomasker; .png voor een stilstaand masker).

Het masker wordt aan het voorbeeldgebied toegevoegd.

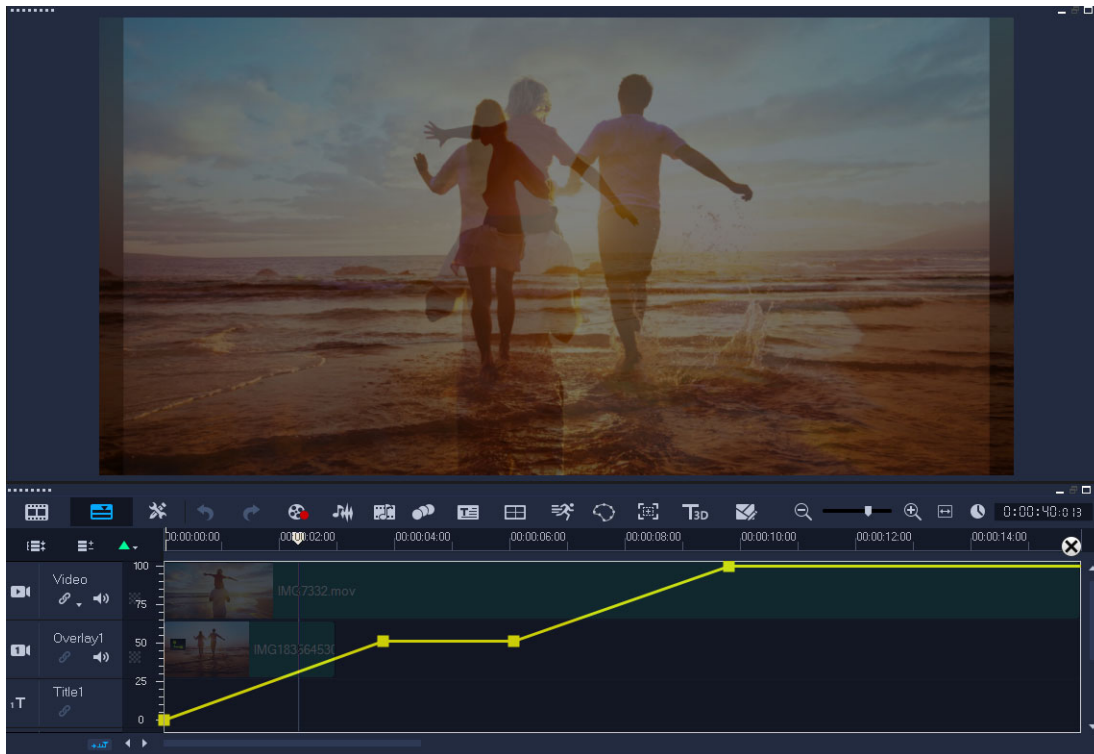


U kunt bestanden uit de lijst met videomaskers verwijderen door op de miniatuur voor het masker te klikken en op de knop **Maskeritem verwijderen**  te klikken.

U kunt een map voor maskers maken in de standaardmap met gebruikerscontent: **...Documents/Corel VideoStudio Pro/24.0/**.

Transparantie van de tracks

U kunt de modus voor **transparantie van de tracks** gebruiken om de transparantie van een track nauwkeurig in te stellen. Met sleutelframes kunt u de transparantie aanpassen en het gewenste effect verkrijgen. U kunt bijvoorbeeld de transparantie van een track gebruiken om een effect toe te passen dat u boven op opnamen plaatst (waarbij de onderliggende track zichtbaar is) of om een aangepast fade-in- en fade-outeffect te maken.



Tracktransparantie aanpassen

- 1 Kies in de werkrumte **Bewerken** een track op de tijdlijn die u wilt aanpassen.
- 2 Klik in de trackkop op de knop **Track transparantie** .

De modus **Tracktransparantie** wordt geactiveerd.



- 3 Voer een van de volgende handelingen uit
 - Als u de transparantie van de track als geheel wilt aanpassen, sleept u de gele lijn naar een nieuwe verticale positie. De bovenkant heeft een waarde van 100% dekking en neemt af tot 0% dekking (volledig transparant) aan de onderkant.
 - Als u de transparantie op de track als geheel wilt laten variëren, klikt u op de gele lijn om een sleutelframe in te stellen. U kunt zoveel sleutelframes toevoegen als u wilt. Sleep het vierkante sleutelframeknooppunt naar het gewenste transparantieniveau.
 - Als u een sleutelframe wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op een sleutelframeknooppunt en kiest u **Sleutelframe verwijderen**.
 - Als u alle sleutelframes wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op een sleutelframeknooppunt en kiest u **Alle sleutelframes verwijderen**.

- 4 Als u de modus **Tracktransparantie** wilt afsluiten, klikt u op de knop **Sluiten**  in de rechterbovenhoek van de tijdlijn.

360°-video



360°-video is een type interactieve video waarmee de kijker in elke gewenste richting kan kijken door de weergavehoek tijdens het afspelen te wijzigen. De weergavehoek kan worden bestuurd met een touchscreen, besturingselementen op het scherm of door het weergaveapparaat, zoals een smartphone of tablet, in verschillende richtingen te verplaatsen. Voor 360°-video is een speciale 360°-videoplayer vereist (YouTube en Facebook hebben bijvoorbeeld 360°-videoplayers). 360°-video-opnamen kunnen ook naar standaardvideo worden geconverteerd, waarbij u over veel creatieve opties beschikt.

In dit gedeelte leert u het volgende:

- 360°-video bewerken
- Een 360°-video omzetten in standaardvideo
- De effecten Kleine planeet en Konijnenhol voor 360°-video

360°-video bewerken

In VideoStudio kunt u verschillende soorten 360°-video-opnamen bewerken (raadpleeg de instructies van uw 360°-videocamera voor meer informatie). U kunt bijvoorbeeld de kleur of helderheid van de video aanpassen, de video bijsnijden of titels of objecten toevoegen. Niet alle effecten kunnen op 360°-video's worden toegepast.



NB: Er zijn verschillende soorten 360°-video. VideoStudio ondersteunt de volgende soorten 360°-video:

- Monoscopisch rechthoekig

- Enkel vissenoog
- Dubbel vissenoog

U kunt elke ondersteunde 360°-video converteren naar standaard, of video in de indeling enkel of dubbel vissenoog omzetten in rechthoekige video.

Een 360°-video bewerken en exporteren

- 1 Sleep een 360°-video in de werkruimte **Bewerken** van de **bibliotheek** naar de **tijdslijn**. Als u een vissenoog- of dubbel vissenoog-video wilt converteren naar rechthoekig, klikt u met de rechtermuisknop op het fragment in de **tijdslijn** en kiest u **360°-video > 360° videoconversie** en kiest u de gewenste optie. Als u de conversie-instellingen wilt aanpassen, wijzigt u de besturingselementen en klikt u op **OK**.
- 2 Controleer op de **tijdslijn** of u werkt met een 360°-video. U kunt dit zien aan het pictogram voor 360°-video  dat wordt weergegeven in het paneel **Speler**.
- 3 Bewerk de video in VideoStudio. U kunt bijvoorbeeld het volgende doen:
 - Open het paneel **Opties** voor toegang tot de instellingen voor **Kleur**.
 - Pas een effect uit de **bibliotheek** toe. (*Niet alle effecten kunnen op 360°-video's worden toegepast.)
 - De videoclip trimmen
 - Een titel of object toevoegen

Note: Wanneer u een titel of een object wilt toepassen op een 360°-video, klikt u met de rechtermuisknop op het item op de **tijdslijn** en kiest u **360°-video > Standaard naar 360°** om de media te converteren naar 360°-media. Breng alle gewenste aanpassingen aan in het venster **360°-video**. Een rond 360°-pictogram wordt weergegeven op titels en andere objecten die als 360°-video zijn ingevoegd.



- 4 Wanneer u klaar bent met het bewerken, slaat u het bestand op en klikt u op het tabblad **Delen**.
- 5 Controleer op het tabblad **Delen** of het selectievakje **Zelfde als projectinstellingen** is ingeschakeld of selecteer een instelling die compatibel is met 360°-video (bijvoorbeeld MPEG-4, AVC 360 in de hoogte resolutie die voor uw project is geschikt).
- 6 Breng gewenste wijzigingen aan in de instellingen op de pagina **Delen** en klik op **Starten**.

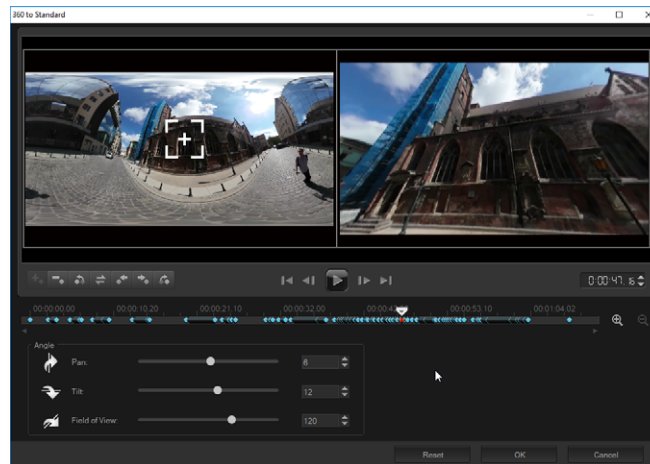
Een 360°-video omzetten in standaardvideo

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

- Er zijn gevallen waarin u wilt bepalen wat gebruikers te zien krijgen in 360°-video-opnamen. Wanneer u de opnamen omzet in standaardvideo in VideoStudio, 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

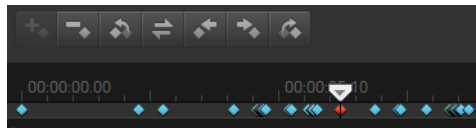
U kunt de volgende besturingselementen en instellingen vinden in de vensters **360°-video** en **Standaard naar 360°**.

- Met de sleutelframebesturingselementen  kunt u de sleutelframes op de tijdlijn wijzigen, op basis van de positie van de scrubber. U kunt de opties **Sleutelframe toevoegen**, **Sleutelframe verwijderen**, **Ga naar vorig sleutelframe**, **Sleutelframes omkeren**, **Sleutelframe naar links verplaatsen**, **Sleutelframe naar rechts verplaatsen** en **Ga naar volgend sleutelframe** selecteren.
- Met de afspeelbalk  kunt u door uw fragment navigeren (**Start**, **Vorige frame**, **Afspelen**, **Volgende frame**, **Einde**).
- Met **Tijdcode**  kunt u rechtstreeks naar een bepaald gedeelte van uw project of een geselecteerd fragment gaan door de exacte tijdcode op te geven.
- 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 tot standaard** is een eenvoudige balk met tijdaanduidingen. Deze bevat de sleutelframes die u instelt en u kunt erop navigeren met de schuiver. U kunt de knoppen **Inzoomen** en **Uitzoomen** rechts van de tijdlijn gebruiken om de tijdseenheden uit te breiden of in te korten.
- **Pannen** — Hiermee kunt u de weergave horizontaal aanpassen (x-as).

- **Kantelen** — Hiermee kunt u de weergave verticaal aanpassen (x-as).
- **Weergaveveld** — 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 op de **tijdslijn** met de rechtermuisknop op een 360°-videofragment en kies **360°-video > 360°-video** en kies een conversietype.
Het bijbehorende venster 360°-video 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.
- 2 Sleep het pictogram **weergavetracker**  in het 360°-video-venster totdat de positie overeenkomt met de weergave die u in het venster voor standaardvideo wilt tonen.
- 3 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 blauwe ruiten langs de tijdslijn weergegeven. Het geselecteerde sleutelframe is rood. Sleutelframeknoppen (standaardbesturingselementen voor sleutelframes) worden boven de tijdslijn weergegeven.

- 4 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 **tijdslijn** op te klikken en op **Delete** te drukken.
 - Sleep een sleutelframe op de tijdslijn om het tijdstip te wijzigen waarop de weergave wordt getoond.
 - Klik op een sleutelframe en wijzig de weergave door de waarden voor **Pannan**, **Kantelen** en **Weergaveveld** te wijzigen in het gebied **Hoek**.
- 5 Klik op **OK** om de wijzigingen te bevestigen en terug te keren naar de **tijdslijn**.
Als u alle sleutelframes wilt wissen, klikt u op de knop **Herstellen**.
- 6 Wanneer u het project wilt uitvoeren, moet u de standaardindeling voor video kiezen.

De effecten Kleine planeet en Konijnenhol voor 360°-video

U kunt Kleine planeet- en Konijnenhol-video's maken van uw 360°-video-opnamen (rechthoekig of dubbel vissenoo).

Wanneer u dit effect toepast, wordt de video omgezet in een standaardindeling, met een vierkante hoogte-breedteverhouding.



Een Kleine planeet- of Konijnenhol-effect toepassen op een 360°-video.

- 1 Klik op de **tijdslijn** met de rechtermuisknop op een 360°-video in rechthoekige indeling of de indeling dubbel visseroog en kies in het context menu **360°-video > 360 videoconversie > Equidistant tot sferisch panorama** of **Dubbel visseroog tot sferisch panorama**.
- 2 Voer in het gebied **Opties** van het bewerkingsvenster een van de volgende handelingen uit:
 - **Kleine planeet:** Hiermee wordt een bol gemaakt met behulp van de onderrand van de video als het midden. Afhankelijk van de inhoud van de video ontstaat hierdoor vaak een planeeteffect.
 - **Konijnenhol:** Hiermee wordt een bol gemaakt met behulp van de bovenrand van de video als het midden. Afhankelijk van de inhoud van de video ontstaat hierdoor vaak een tunneleffect.
- 3 Gebruik de ingebouwde tijdslijn en scrubber om de video te evalueren en pas de volgende besturingselementen naar wens aan (telkens wanneer u de instellingen wijzigt, worden keyframes toegevoegd):
 - **Zoomen:** Hiermee wordt het gezichtsveld gewijzigd doordat wordt in- of uitgezoomd op de scène.
 - **Draaien:** Hiermee wordt de rotatie voor de video in graden ingesteld (van -360 tot 360).

Note: Als u een sleutelframe wilt verwijderen, selecteert u het (verandert in rood) en drukt u op **Delete**. Als u alle sleutelframes wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op een sleutelframe en kiest u **Alles verwijderen** in het contextmenu.

Audio



Audio is een van de elementen die het succes van uw videoproductie bepalen. VideoStudio biedt u de mogelijkheid om gesproken tekst, muziek en geluidseffecten aan uw project toe te voegen.

De audiofunctie in VideoStudio bestaat uit vier tracks. U kunt de gesproken tekst op de **stemtrack** en de achtergrondmuziek en geluidseffecten op de **muziektrack** invoegen.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Audiobestanden toevoegen
- Audio ducking gebruiken om het volume automatisch aan te passen
- Een audiotrack van een videofragment splitsen
- Auto muziek gebruiken
- Het volume van meerdere clips in balans brengen met Audio normaliseren
- Het volume van een fragment wijzigen
- Audiofragmenten bijsnijden en knippen
- Audioduur uitrekken
- Fade-in of fade-uit toepassen
- Geluidsmix gebruiken
- Stereokanalen aanpassen
- De Surround Sound-mixer gebruiken
- Surround Sound mixen
- Een audiokanaal dupliceren
- Audiofilters toepassen

Audiobestanden toevoegen

U kunt audiobestanden op een van de volgende manieren aan uw project toevoegen:

- U kunt audiobestanden toevoegen aan de **bibliotheek** vanaf een lokaal station of netwerkstation. (U vindt de van royalty's gevrijwaarde muziek van Triple Scoop in de bibliotheek).
- Audio rippen vanaf een cd
- Een stemfragment opnemen
- Auto muziek gebruiken

Note: U kunt audio ook uit een videobestand halen.

Een audiobestand aan de bibliotheek toevoegen

- Klik in het venster Bibliotheek op de knop **Geluiden** , **Mediabestanden importeren**  om te zoeken naar audiobestanden op uw computer.

Nadat u de audiobestanden in de bibliotheek hebt geïmporteerd, kunt u deze toevoegen aan uw project door ze vanuit de bibliotheek naar de tijdlijn te slepen.

Een commentaarstem toevoegen

- Verplaats de **schuiver** naar het deel van de video waar u de commentaarstem wilt invoegen.
- Klik in de weergave **Tijdlijn** op de knop  **Opnemen/vastleggen opties** en selecteer **Stem**. Het dialoogvenster **Volume aanpassen** wordt weergegeven.
Note: In het programma wordt een prompt weergegeven als er een bestaand stemfragment beschikbaar is op het huidige startpunt van het project. Zorg ervoor dat er geen fragment is geselecteerd door op een leeg gebied op de **tijdlijn** te klikken.
- Spreek in de microfoon en controleer of de meter uitslaat. Met behulp van de **Windows-audiomixer** kunt u het volume van de microfoon aanpassen.
- Klik op **Starten** en spreek in de microfoon.
- Druk op **[Esc]** of klik op **[Spatiebalk]** om de opname te stoppen.
- De beste manier om gesproken tekst op te nemen is om dit in sessies van 10 tot 15 seconden te doen. Dat maakt het gemakkelijker om een slechte opname te verwijderen en opnieuw uit te voeren. U kunt de opname verwijderen door het fragment op de **tijdlijn** te selecteren en op **[Delete]** te drukken.

Muziek importeren vanaf een audio-cd

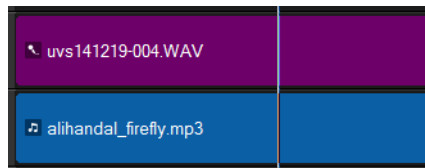
- Klik in de weergave **Tijdlijn** op de knop **Opnemen/vastleggen optie**  en klik op **Importeren vanaf audio-cd**.
Het dialoogvenster **Cd-audio rippen** verschijnt.
- Selecteer de te importeren tracks in de **tracklijst**.
- Klik op **Bladeren** en selecteer de doelmap waarin de geïmporteerde bestanden moeten worden opgeslagen.
- Klik op **Rippen** om te beginnen met het importeren van de audiotracks.

Audio ducking gebruiken om het volume automatisch aan te passen

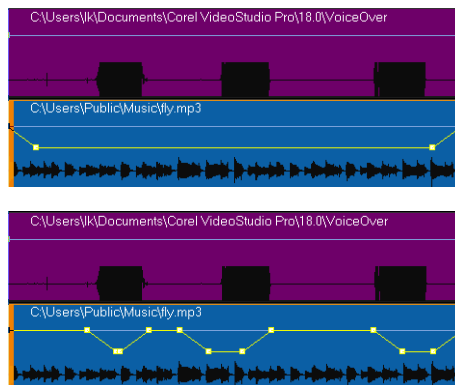
Audio ducking (een concept dat vergelijkbaar is met side-chaining) wordt gebruikt om het volume van een track automatisch te verlagen, zodat een andere track beter hoorbaar wordt. Als u bijvoorbeeld een videoproject hebt met muziek en gesproken commentaar, kunt u audio ducking gebruiken om het volume 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.

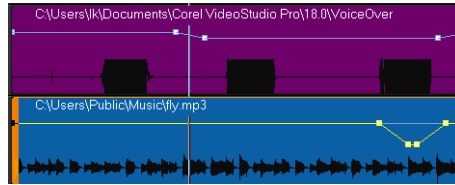
Audio ducking gebruiken

- 1 Zorg dat de track waarop u demping wilt toepassen zich onder de video-, overlay- of stemtrack bevindt die u wilt gebruiken in de tijdlijnweergave (werkruimte Bewerken).



- 2 Klik met de rechtermuisknop op de muziektrack die u wilt dempen en kies **Audio Ducking**.
- 3 Pas de volgende schuifregelaars aan in het dialoogvenster **Audio Ducking**:
 - **Ducking-niveau** — Hiermee wordt de hoeveelheid bepaald waarmee 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 **Duckingniveau** 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 **Duckingniveau**





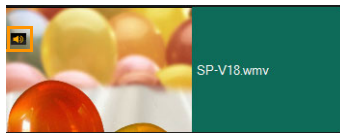
In deze voorbeelden is de stem de paarse track en is de muziek de blauwe track. De gele lijn in elk voorbeeld duidt aan wanneer en met hoeveel het volume van de muziektrack wordt verlaagd via het toepassen van verschillende gevoeligheidsinstellingen voor Audio ducking: Bovenkant = 0, Midden = 2 en Onderkant = 30. In dit voorbeeld leverde de instelling 2 het beste resultaat op.



U kunt het resultaat van Audio Ducking handmatig aanpassen door sleutelframeknooppunten naar de gele volumelijn te slepen, hieraan toe te voegen of hieruit te verwijderen.

Een audiotrack van een videofragment splitsen

Met VideoStudio kunt u het audiogedeelte van een bestaand videofragment opnemen als audiotrack.



Bij videofragmenten die audio bevatten, wordt een audiopictogram weergegeven.

Een audiotrack van een videofragment splitsen

- 1 Selecteer het gewenste videofragment.
- 2 Klik met de rechtermuisknop op het videofragment en selecteer **Audio > Audio splitsen**.
 - Hierdoor wordt een nieuwe audiotrack gegenereerd.

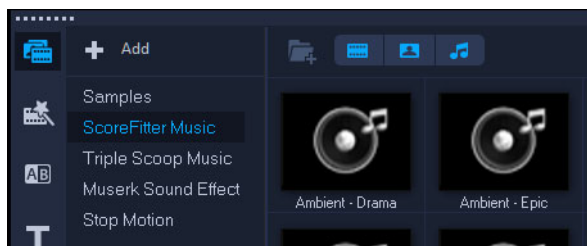


Nadat u een audiotrack van een videofragment hebt gesplitst, kunt u een audiofilter toepassen op de audiotrack. Zie "Audiofilters toepassen" op pagina 130 voor meer informatie.

Auto muziek gebruiken

Met de functie **Auto muziek** van VideoStudio kunt u hoogwaardige soundtracks samenstellen met de ScoreFitter-bibliotheek met van royalty's gevrijwaarde muziek. Muzieknummers hebben verschillende variaties zodat u de juiste sfeer voor uw videoproductie kunt instellen.

U kunt ScoreFitter-muziek ook in de bibliotheek activeren door op de map **ScoreFittermuziek** te klikken.



Muziek toevoegen met Auto muziek

- 1 Klik op de knop **Auto muziek**  op de **werkbalk**.
Het venster **Auto muziek** wordt geopend.
- 1 Selecteer het gewenste muziektipe in de lijst **Categorie**.
- 2 Selecteer een nummer in de lijst **Lied**.
- 3 Selecteer de versie van het nummer in de lijst **Versie**.
Klik op de knop **Geselecteerd nummer afspelen**  als u de selectie wilt beluisteren.
- 1 Klik op de knop **Toevoegen aan tijdlijn**  als u het gewenste nummer hebt gevonden.
Note: Schakel **Auto inkorten** in om het audiofragment automatisch bij te snijden of in te korten tot de gewenste duur.

Het volume van meerdere clips in balans brengen met Audio normaliseren

Met **Audio normaliseren** wordt het geluidsniveau van een groep geselecteerde audio- en videoclips automatisch uitgebalanceerd. Of het geluid nu nauwelijks is te horen of luid en duidelijk overkomt, dankzij **Audio normaliseren** beschikt u over een consistent volume voor al uw fragmenten. Het volumeniveau van de geselecteerde fragmenten wordt geanalyseerd en het volume van de fragmenten met lagere waarden wordt verhoogd, zodat dit consistent is met het fragment met het hoogste volumeniveau. Zie "Het volume van een fragment wijzigen" op pagina 126 voor informatie over het handmatig aanpassen van het volume van fragmenten.

Audio normaliseren toepassen op meerdere fragmenten met audio

- 1 Ga naar de werkruimte **Bewerken** en selecteer de audiofragmenten die u wilt uitbalanceren.

Als u meerdere fragmenten wilt selecteren, houdt u **Shift** ingedrukt terwijl u op de fragmenten klikt.

- 2 Klik met de rechtermuisknop op een geselecteerd fragment en kies **Audio normaliseren**.

Het volume van een fragment wijzigen

Er zijn verschillende manieren om het volume van een fragment te regelen. Fragmentvolume vertegenwoordigt het percentage van het origineel opgenomen volume. Waarden lopen van **0** tot **500%**, waarbij **0%** het geluid van het fragment volledig dempt en **100%** het oorspronkelijke opgenomen volume behoudt.

Het volume van een video- of audiofragment aanpassen

- 1 Selecteer een audiofragment (of een video met geluid) op de **Tijdslijn**.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik met de rechtermuisknop op het fragment, kies **Volume aanpassen** in het contextmenu en voer een nieuwe waarde in het volumevak in.
 - Klik op de knop **Geluidsmix**  op de tijdslijnwerkbalk en pas de volumeregelaar aan in het **Optiespaneel**.

Audiofragmenten bijsnijden en knippen

Nadat u stem en muziek hebt vastgelegd, kunt u de audiofragmenten gemakkelijk bijsnijden op de **tijdslijn**.

Audiofragmenten bijsnijden

- Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Versleep een greep vanaf het begin of vanaf het einde om een fragment in te korten.
- Note:** Als u een audiofragment hebt geselecteerd, zijn er op de **tijdslijn** twee grepen beschikbaar die gebruikt kunnen worden bij het bijsnijden.



- Versleep de **snijmarkeringen**.



- Verplaats de **Schuiver** en klik op de knoppen **Inschakelingsmarkering**/**Uitschakelingsmarkering**.



Het audiofragment splitsen

- Klik op de knop **Fragment splitsen**  om het fragment te splitsen.



Audioduur uitrekken

Met de functie voor tijd uitrekken kunt u een audiofragment uitrekken zonder de toonhoogte te vervormen. Meestal resulteert het uitrekken van audiofragmenten voor projecten in een vervormd geluid. Met de functie Tijd uitrekken lijkt het net of het audiofragment langzamer wordt afgespeeld.



Wanneer u een audiofragment met 50-150% uitrekt, wordt het geluid echter niet vervormd. Als het daarboven of daaronder wordt uitgerekt, kan het geluid mogelijk wel vervormen.

De duur van een audiofragment uitrekken

- Klik op een audiofragment op de **tijdslijn** of in de **bibliotheek** en open het **Optiepaneel**.
- Klik op het tabblad **Muziek en stem** op de optie **Snelheid/Tijdsverloop** om het dialoogvenster **Snelheid/Tijdsverloop** te openen.
- Voer een waarde in bij **Snelheid** of versleep de schuifknop om de snelheid van het audiofragment te wijzigen. Een lagere snelheid maakt het fragment langer en een hogere snelheid maakt het korter.

Note: U kunt opgeven hoe lang het fragment wordt afgespeeld bij de optie **Tijd uitrekken**. De snelheid van het fragment wordt automatisch aangepast aan de opgegeven duur. Met deze functie wordt het fragment niet bijgesneden wanneer u een kortere duur opgeeft.



U kunt de duur van een audiofragment verlengen op de tijdslijn door [Shift] ingedrukt te houden en vervolgens de grepen van het geselecteerde fragment te verplaatsen.

Fade-in of fade-uit toepassen

Achtergrondmuziek die aan het begin en einde langzaam harder en zachter wordt, wordt vaak gebruikt om overgangen vloeiend te laten verlopen.

Fade-effecten toepassen op uw audiofragmenten

- Klik op de knoppen **Fade-in**  en **Fade-uit** .

Geluidsmix gebruiken

De volumeregeling van uw fragmenten vormt de sleutel voor het maken van een goede mix van gesproken tekst, achtergrondmuziek en de bestaande audio van uw videofragmenten.

De verschillende geluidstracks in uw project samenvoegen

- Klik op de knop **Geluidsmix**  op de werkbalk.
Note: Als de optie **Audiotype** is ingesteld op **3/2** in **Projecteigenschappen Audio-instellingen**, wordt de functie **Surround Sound Mixer** weergegeven. Als **Audiotype** is ingesteld op **2/0**-stereomodus, wordt de functie voor **2-kanaalsmixer** weergegeven. U kunt de instellingen controleren. Ga daarvoor naar **Instellingen** > **Projecteigenschappen**, klik op **Bewerken** in het dialoogvenster **Projecteigenschappen** en klik vervolgens op het tabblad **Compressie** in het dialoogvenster **Profielopties wijzigen**.
Voor meer informatie over het gebruik van de **Surround Sound Mixer** gaat u naar “De Surround Sound-mixer gebruiken” op pagina 129.
Voor meer informatie over het gebruik van de 2-kanaalsmixer gaat u naar “Stereokanalen aanpassen” op pagina 128.

Stereokanalen aanpassen

In stereobestanden (twee kanalen) stelt één waveform de linker- en rechterkanalen voor.

De stereomodus gebruiken

- Ga naar **Instellingen** > **Projecteigenschappen**.
- Selecteer in het dialoogvenster **Projecteigenschappen** het gewenste bestandsformaat in de vervolgkeuzelijst **Projectformaat**.
- Klik op **Bewerken**.
- Klik in het dialoogvenster **Profielopties wijzigen** op het tabblad **Compressie**.
- Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Audioformaat** de optie **Dolby Digital Audio**.
- Selecteer in het gedeelte **Audio-instellingen** de optie **2/0 (L, R)** in het keuzevak **Audiotype**.
- Klik op de knop **Geluidsmix**  op de werkbalk.
- Klik op de muziektrack.
- Klik op **Afspelen** in het **Optiepaneel**.
- Klik op het muzieknootsymbool midden in de Surround Sound Mixer en pas ze aan volgens de gewenste geluidspositie.

Note: Als u de muzieknoet verplaatst, wordt het geluid versterkt vanuit de gewenste richting.

11 Versleep **Volume** om het volumeniveau van de audio aan te passen.

De Surround Sound-mixer gebruiken

In tegenstelling tot een stereostream met twee audiokanalen heeft Surround Sound vijf afzonderlijke audiokanalen die zijn gecodeerd in één bestand dat wordt verzonden naar vijf luidsprekers en één subwoofer.

Met de Surround Sound-mixer kunt u geluid rond de luisteraar plaatsen, waarbij u audio uitvoert via de 5.1-configuratie van meerdere luidsprekers. U kunt deze mixer ook gebruiken om het volume voor stereobestanden aan te passen, waardoor het lijkt of het geluid zich verplaatst van de ene luidspreker naar de andere en er een surround-effect tot stand wordt gebracht.



Surround Sound mixen

Alle audiokanalen in Surround Sound hebben een set vergelijkbare besturingselementen die beschikbaar zijn in de stereoconfiguratie van dit paneel, en een aantal specifiekere besturingselementen.

- **Zeskanaals VU-meter** - Voorzijde links, Voorzijde rechts, Midden, Subwoofer, Surround-links, Surround-rechts.
- **Midden** — Beheert het niveau van het uitgevoerde geluid via de middelste luidspreker.
- **Subwoofer** — Beheert het niveau van het uitgevoerde geluid met lage frequentie.

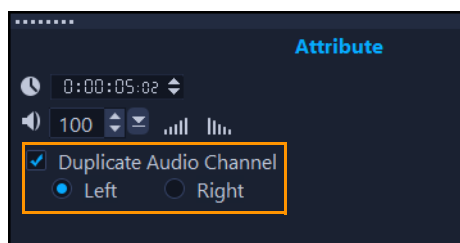
De Surround Sound-modus gebruiken

- 1 Ga naar **Instellingen** > **Projecteigenschappen**.
- 2 Selecteer in het dialoogvenster **Projecteigenschappen** het gewenste bestandsformaat in de vervolgkeuzelijst **Projectformaat**.
- 3 Klik op **Bewerken**.
- 4 Klik in het dialoogvenster **Profielopties wijzigen** op het tabblad **Compressie**.
- 5 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Audioformaat** de optie **Dolby Digital Audio**.

- 6 Selecteer in het gedeelte **Audio-instellingen** de optie **3/2 (L, C, R, SL, SR)** in het keuzevak **Audiotype**.
- 7 Klik op de knop **Geluidsmix**  op de werkbalk.
- 8 Klik op de muzieknoot in het midden van de Surround Sound-mixer. Sleep de muzieknoot naar een van de zes muziekanalen volgens de gewenste geluidspositie. Herhaal stap 1 en 2 in het gedeelte over de stereomodus.
- 9 Verplaats de schuifregelaars voor **Volume**, **Midden** en **Subwoofer** om het geluid aan te passen.
Note: U kunt de voorkeur voor de geluidspositie van uw tracks ook aanpassen in **Video**, **Overlay** en **Stem**. Klik hiervoor op de gewenste trackknop en herhaal stap 2 en 3.

Een audiokanaal dupliceren

In audiobestanden worden de stemmen soms van het achtergrondgeluid gescheiden en in verschillende kanalen geplaatst. Door een audiokanaal te dupliceren, kunt u het geluid van het andere kanaal dempen.



Klik op de knop **Geluidsmix**  in de werkbalk om een audiokanaal te dupliceren. Klik op het tabblad **Kenmerk** en selecteer **Audiokanaal dupliceren**. Kies welk audiokanaal u wilt dupliceren. Dit kan **Links** of **Rechts** zijn.



Bij opname van commentaarstemmen via de microfoon wordt er op slechts één kanaal opgenomen. U kunt het geluidsvolume aanpassen door deze functie te gebruiken om kanalen te dupliceren.

Audiofilters toepassen

Met VideoStudio kunt u filters toepassen op uw audiofragmenten op de **muziektracks** en **stemtracks**. U kunt audiofilters ook toepassen op videofragmenten met audio.

Audiofilters toepassen

- 1 Klik in de **Bibliotheek** op de knop **Filter**  om de filters weer te geven.
- 2 Klik op de knop **Audiofilters tonen**  als u alleen de audiofilters wilt weergeven.
- 3 Sleep het audiofilter naar de Tijdlijn en zet deze neer op een audioclip of een videoclip met audio.



U kunt een audiofilter ook toepassen vanuit het **Optiepaneel** wanneer u een audiofragment hebt geselecteerd. Klik op het tabblad **Muziek & stem** van het **Optiepaneel** op **Audiofilter**. Selecteer in de lijst **Beschikbare filters** de gewenste audiofilters en klik op **Toevoegen**. U kunt een audiofilter aanpassen als de knop **Opties** is geactiveerd. Klik op **Opties** om een dialoogvenster te openen waarin u de instellingen voor het betreffende audiofilter kunt opgeven.

Titels en ondertitels

Met VideoStudio kunt u binnen enkele minuten professioneel ogende titels maken, compleet met speciale effecten. Zo kunt u bijvoorbeeld openingscredits, afsluitende credits, bijschriften of ondertitels maken.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

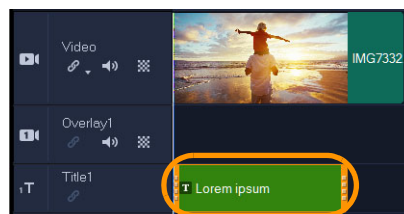
- Titels toevoegen met behulp van de bibliotheek
- Titels toevoegen met de Ondertiteleditor
- Tekst opmaken
- Titels maken voor de bibliotheek
- Teksteffecten en -animaties toepassen
- Titels converteren naar afbeeldings- en animatiebestanden

Titels toevoegen met behulp van de bibliotheek

Als de categorie **Titel** actief is in de **bibliotheek**, kunt u titels toevoegen. U kunt een of meer aangepaste titels toevoegen of standaardinstellingen gebruiken om geanimeerde titels toe te voegen, zoals rollende credits aan het einde van uw film. U kunt ook aangepaste instellingen opslaan.

Een titel toevoegen

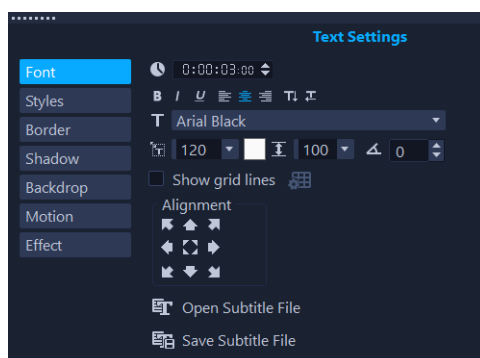
- 1 Sleep de **scrubber** naar de gewenste positie op de tijdlijn.
- 2 Klik op de knop **Titel** **T** in het paneel Bibliotheek.
- 3 U kunt dubbelklikken in het **voorbeeldvenster**, maar u kunt het snelst een professioneel ogende titel maken door de titelminiaturen vanuit de **bibliotheek** naar de **titeltrack** in de **tijdlijn** te verslepen.



- U kunt de titel op elke gewenste positie in de **Titeltrack** plaatsen. Ook kunt u de weergaveduur van de titel instellen door de eindgrepen van het fragment te verplaatsen.
- Om de titeltekst te bewerken, dubbelklikt u op het titelfragment in de **tijddlijn**, sleept u over de tekst in het **voorbeeldvenster** en typt u nieuwe tekst.



- Klik op de pagina **Tekstinstellingen** van het paneel **Opties**, klik op de knop **Lettertype** en gebruik een van de besturingselementen om de titeltekst op te maken. U kunt bijvoorbeeld de tekst uitlijnen, het lettertype wijzigen en de letterkleur veranderen. Als u voorinstellingen wilt gebruiken voor de lettertypestijl, klikt u op de knop **Stijlen** en kiest u een optie.



Titelfragmenten kunnen op titel-, video- en overlaytracks worden geplaatst.

Een vooraf ingestelde titel aan uw project toevoegen

- Klik op **Titel** **T** in het paneel **Bibliotheek**.
- Sleep de vooraf ingestelde titel en zet deze neer op de **titeltrack** van een fragment op de **tijddlijn**.
- Dubbelklik op de tekst in het voorbeeldvenster, sleep over de tijdelijke tekst om deze te selecteren en typ de gewenste tekst.

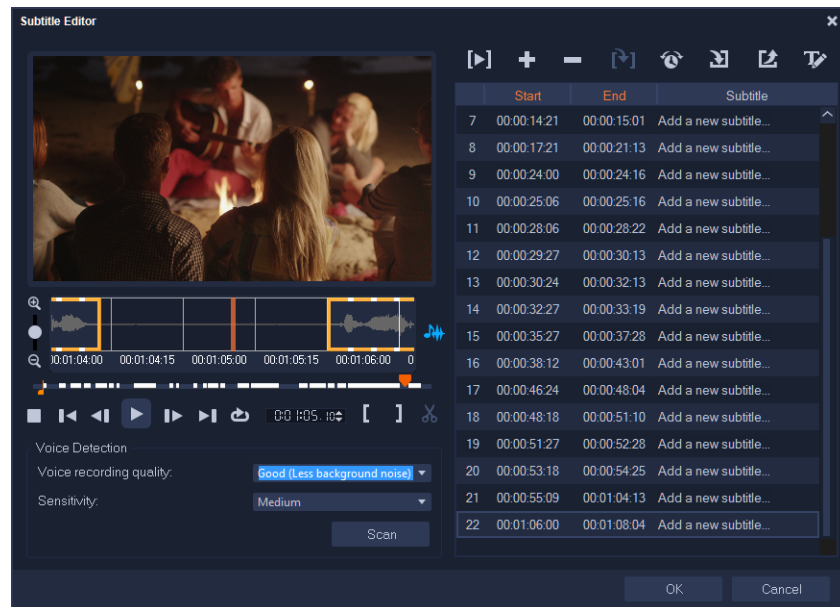
Uw titel als voorinstelling voor Favorieten instellen

- Klik met de rechtermuisknop op de **tijddlijn** en klik op **Aan Favorieten toevoegen**. U kunt uw vooraf ingestelde titel openen vanuit de **bibliotheek** door **Mijn favorieten** te selecteren in de vervolgkeuzelijst **Galerij**.

Als u specifieke filteraanpassingen voor uw titel wilt opslaan, klikt u in het paneel **Opties** op het tabblad **Kenmerken** en klikt u vervolgens, na het aanpassen van de filterinstellingen, op de knop **Toevoegen aan Mijn favorieten**  rechts van de lijst met filters.

Titels toevoegen met de Ondertiteleditor

Met de **Ondertiteleditor** kunt u titels toevoegen aan video- of audiofragmenten. U kunt ook eenvoudig achtergrondcommentaar toevoegen aan diavoorstellingen of songteksten aan muziekvideo's. Met behulp van tijdcodes kunt u ondertitels nauwkeurig koppelen aan fragmenten wanneer u handmatig ondertitels toevoegt. U kunt ondertitels ook automatisch laten toevoegen op basis van **Spraakherkenning** om in minder tijd nauwkeurigere resultaten te boeken.



De Ondertiteleditor openen

- 1 Selecteer een video- of audiofragment op de **tijdlijn**.
- 2 Klik op de werkbalk op de knop **Ondertiteleditor** .
Het dialoogvenster **Ondertiteleditor** verschijnt.



U kunt het dialoogvenster **Ondertiteleditor** ook openen door met de rechtermuisknop op een geselecteerd video- of audiofragment te klikken op de **tijdlijn** en **Ondertiteleditor** te kiezen.

Handmatig ondertitels toevoegen met de Ondertiteleditor

- 1 Versleep in het dialoogvenster **Ondertiteleditor** de **schuiver** of speel de video af tot aan het gedeelte waar u titels wilt toevoegen.
- 2 Gebruik de afspeelknoppen of handmatig scrubben en klik op de knoppen

Inschakelingsmarkering  en **Uitschakelingsmarkering**  om de duur van elke ondertitel te definiëren.

Elk ondertitelsegment dat handmatig is toegevoegd, wordt weergegeven in de **lijst met ondertitels**.

Note: U kunt ook op de knop **Voeg een nieuwe ondertitel toe**  klikken om een ondertitelsegment toe te voegen op de huidige locatie van de scrubber. Als u op deze knop klikt terwijl de schuiver zich op een bestaand ondertitelsegment bevindt, wordt in het programma naadloos een eindpunt voor het bestaande ondertitelsegment en het beginpunt voor een nieuw ondertitelsegment gemaakt.



Klik op de knop **Waveform-weergave**  om de audio-waveform van het videofragment weer te geven. Dit is handig bij het bepalen van gebieden met significante geluidsniveaus.

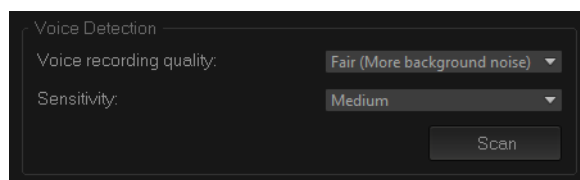
Automatisch ondertitels toevoegen met de Ondertiteleditor

- 1 Selecteer in het gebied **Spraakherkenning** de instellingen in de vervolgkeuzelijsten **Kwaliteit spraakopname** en **Gevoeligheid** die corresponderen met de kenmerken van de audiokwaliteit in uw video.
- 2 Klik op **Scannen**.

Ondertitelsegmenten worden automatisch gedetecteerd op basis van geluidsniveaus.

De ondertitelsegmenten worden toegevoegd aan de **lijst met ondertitels**.

Note: Spraakherkenning wordt alleen geactiveerd als uw videofragment audio bevat.



Voor betere resultaten bij de spraakherkenning kunt u het beste video's met duidelijke spraak en minder achtergrondgeluid gebruiken. Deze functie werkt het beste voor zelfstudievideo's, toespraken en videopresentaties.

Ondertitelbestanden importeren met de Ondertiteleditor

1 Klik op de knop **Importeer ondertitelbestand**  en blader naar ondertitelbestanden die u wilt importeren.

2 Klik op **Openen**.

De geselecteerde ondertitels worden weergegeven in de **lijst met ondertitels**.



Alle ondertitelsegmenten die eerder handmatig of automatisch zijn toegevoegd, plus hun eigenschappen, worden vervangen door de geselecteerde ondertitelbestanden.

Ondertitelbestanden bewerken met de Ondertiteleditor

1 Klik voor elke ondertitel in de **lijst met ondertitels** op de standaardtekst om het tekstvak te activeren, en voer de gewenste tekst in. Klik buiten het tekstvak als u het bewerken van de tekst wilt voltooien.

Herhaal deze stap voor alle ondertitelsegmenten.

	Start	End	Subtitle
1	00:00:00.03	00:00:00.16	It was a beautiful sunny morning
2	00:00:01.15	00:00:02.16	I decided to take a walk
3	00:00:03.18	00:00:05.01	And see the world...
4	00:00:06.15	00:00:07.16	
5	00:00:09.00	00:00:11.01	Add a new subtitle...

2 U kunt titels in uw project verder aanpassen door gebruik te maken van de volgende opties:

Onderdeel Beschrijving



Geselecteerde ondertitels verwijderen — Hiermee wordt het geselecteerde ondertitelsegment verwijderd.



Ondertitels samenvoegen — Hiermee worden twee of meer geselecteerde ondertitels samengevoegd.



Tijdverschuiving — Hiermee worden tijdverschuivingen voor het begin en einde van ondertitelsegmenten geïntroduceerd.



Tekstopties — Hiermee wordt een apart dialoogvenster geopend waarin u de tekstenmerken, stijl en positie van ondertitels kunt aanpassen.

3 Klik op **OK**.

Alle segmenten in de lijst met ondertitels worden weergegeven in de titeltrack op de **tijdlijn**.

Ondertitelbestanden opslaan met de Ondertiteleditor

- 1 Klik op de knop **Exporteer ondertitelbestand**  en blader naar het pad waarop u het ondertitelbestand wilt opslaan.
- 2 Klik op **Opslaan**.

Tekst opmaken

U kunt tekst opmaken door het lettertype, de tekstuitlijning en de tekstrichting te wijzigen. U kunt de tekstrichting bijvoorbeeld instellen als links-naar-rechts, rechts-naar-links of verticaal. U kunt ook randen en schaduwen toevoegen, of de tekst draaien. U kunt een tekstachtergrond toevoegen om uw tekst te projecteren op een vaste of hellende vorm om de tekst te laten uitspringen. Daarnaast kunt u opgeven hoe lang een titelfragment moet worden weergegeven door de duur van het titelfragment in te stellen.



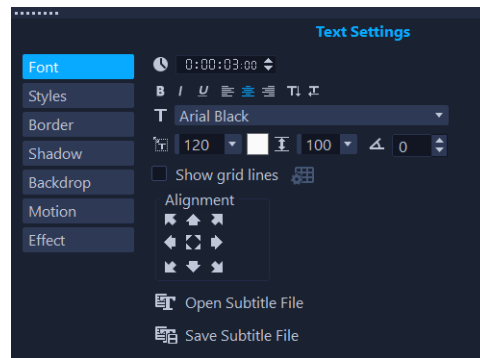
Tekstrichting is een van de vele opmaakinstellingen voor titels.

Titels bewerken

- 1 Selecteer een titelfragment op de titeltrack van de **tijdslijn** en klik op het voorbeeldvenster om titelbewerking in te schakelen.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op een van de volgende knoppen op de pagina **Tekstinstellingen** om toegang te krijgen tot de bewerkingsopties voor titels:
 - **Lettertype**
 - **Stijlen**
 - **Rand**
 - **Schaduw**
 - **Achtergrond**
 - **Beweging**
 - **Effect**

Als u de tekstrichting wilt wijzigen, raden we u aan deze in te stellen voordat u begint met

typen.



Tekst in het voorbeeldvenster draaien

- 1 Dubbelklik op een titel in de titeltrack.
- 2 In het voorbeeldvenster worden gele en paarse grepen rond de tekst weergegeven.



- 3 Klik en sleep de paarse greep naar de gewenste positie.



U kunt de tekst ook draaien met behulp van het **Optiepaneel**. Geef op het tabblad **Bewerken** een waarde op bij **Aantal graden draaien** om de draaihoek in te stellen.

Een tekstachtergrond toevoegen

- 1 Selecteer een titelfragment op de titeltrack van de **tijdslijn** en klik op het voorbeeldvenster om titelbewerking in te schakelen.
- 2 Klik op de pagina **Tekstinstellingen** van het paneel **Opties** op de knop **Achtergrond**.
- 3 Selecteer **Effen achtergrondbalk** of **Passend bij tekst**.
Als u **Passend bij tekst** hebt gekozen, kiest u in de vervolgkeuzelijst een vorm en stelt u een waarde in het vak **Vergroten** in.
- 4 Selecteer in het gedeelte **Kleurinstelling** de optie **Effen** of **Verloop** en selecteer een achtergrondkleur in de kleurenwaaier.
- 5 Als u **Verloop** hebt gekozen, klikt u op een van de pijltoetsen om de verlooprichting aan te geven en selecteert u een tweede kleur in de tweede kleurenwaaier.
- 6 Geef een waarde op in het vak **Transparantie**. Des te hoger de waarde, des te meer transparantie.



De tekstrand en transparantie wijzigen

- 1 Selecteer een titelfragment op de titeltrack van de **tijdslijn** en klik op het voorbeeldvenster om titelbewerking in te schakelen.
- 2 Klik op de pagina **Tekstinstellingen** van het paneel **Opties** op de knop **Rand**.
- 3 Wijzig een of meer van de volgende instellingen:
 - **Transparante tekst**: Schakel het selectievakje uit om de tekst met kleur te vullen. Als het selectievakje is aangevinkt, is er geen vulling (transparant).
 - **Buitenrand**: Schakel dit selectievakje in om randdikte toe te voegen aan de buitenrand van de tekst.
 - **Randdikte**: Hiermee geeft u de dikte van de buitenrand op.
 - **Lijnkleur**: Hiermee geeft u de randkleur op.
 - **Teksttransparantie**: Met hogere waarden verhoogt u de transparantie van de tekst; voor een waarde van 0 in voor tekst zonder transparantie.
 - **Zachte rand**: Met hogere waarden maakt u de tekstrand zachter.

De schaduw of gloed van tekst wijzigen

- 1 Selecteer een titelfragment op de titeltrack van de **tijdslijn** en klik op het voorbeeldvenster om titelbewerking in te schakelen.
- 2 Klik op de pagina **Tekstinstellingen** van het paneel **Opties** op de knop **Schaduw**.
- 3 Klik op het overeenkomstige pictogram van een van de volgende opties om de gewenste instellingen te wijzigen:
 - **Geen**: Geen schaduw of gloed
 - **Druppelschaduw**: Hiermee kunt u de positie, kleur, transparantie en de zachtheid van de rand opgeven voor de schaduw van de tekst.
 - **Gloeiende schaduw**: Hiermee kunt u de intensiteit, kleur, transparantie en de zachtheid van de rand opgeven voor het gloedeffect rond de tekst.
 - **Uitgestoken schaduw**: Hiermee kunt u de positie (illusie van diepte) en de kleur van het effect opgeven.

De tekstbeweging wijzigen (tekstanimatie en -fade)

- 1 Selecteer een titelfragment op de titeltrack van de **tijdslijn** en klik op het voorbeeldvenster om titelbewerking in te schakelen.
- 2 Klik op de pagina **Tekstinstellingen** van het paneel **Opties** op de knop **Beweging**.
- 3 Zorg dat het selectievakje links van **Toepassen** is ingeschakeld.
- 4 Selecteer het type beweging dat u wilt toepassen in de vervolgkeuzelijst.
- 5 Klik op de miniatuur van de vooraf ingestelde beweging die u wilt toepassen.
- 6 Als u de voorinstelling wilt wijzigen, kunt u een van de instellingen rechts van de vooraf ingestelde miniaturen aanpassen.

Een vooraf ingestelde titel gebruiken

- 1 Klik op het titelfragment op de **tijdslijn** en dubbelklik vervolgens op het voorbeeldvenster.
- 2 Klik op het tabblad **Bewerken** op de vervolgkeuzelijst **Vooraf ingestelde titelstijl** en klik op een miniatuur om het effect toe te passen.

De duur van titelfragmenten aanpassen

- Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Versleep de grepen van het fragment op de **tijdslijn**.
 - Selecteer het fragment op de **tijdslijn**, open het **Optiepaneel**, klik op het tabblad **Bewerken** en geef een waarde op in het vak **Duur**.

Titels maken voor de bibliotheek

U kunt titels maken met tekst, grafische elementen en beweging en deze opslaan als titelsjabloon (voorinstelling) in de **bibliotheek**.



Deze aangepaste titelsjabloon bevat bewerkbare tekst en een ballonlogo dat wegzweeft (Beweging aanpassen).

Voordat u begint

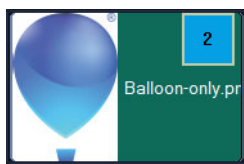
- Importeer de gewenste grafische elementen naar de **bibliotheek**, zoals logo's, afbeeldingen of lijnen. De voorkeursindeling is PNG, omdat deze transparantie ondersteunt.
- Als u beweging wilt toepassen op niet-tekstelementen, raden we u aan om de elementen toe te voegen aan een overlaytrack en beweging toe te passen voordat u de elementen toevoegt aan de titeltekst.

Een titelsjabloon maken

- 1 Voeg een titel toe aan uw project. De titel moet worden weergegeven op de titeltrack van de tijdlijn.
- 2 Sleep eventueel aanvullende afbeeldingen die u wilt toevoegen van de **bibliotheek** naar de titel.

Er wordt een getal weergegeven in de rechterbovenhoek van de titelsjabloon dat aangeeft hoeveel objecten zich in de groep bevinden.

Note: Als u een object wilt bewerken, voegt u het eerst toe aan de overlaytrack, brengt u de gewenste wijzigingen aan (kenmerken als kleur, aangepaste beweging, enz....). U kunt het object vervolgens van de overlaytrack naar de titel slepen.



- 3 Als u afzonderlijke objecten in de groep wilt selecteren, klikt u in de **tijdlijn** op het getal in de rechterbovenhoek van de titelgroep. Het object wordt geselecteerd in het paneel **Speler** en u kunt het formaat of de positie aanpassen.

- 4 Als u de titelsjabloon wilt opslaan in de **bibliotheek**, klikt u in de **titeltrack** met de rechtermuisknop op de titel en kiest u **Samenvoegen en opslaan als sjabloon** > **Aangepast** of kiest u **Map toevoegen** en typt u een naam. De titel wordt toegevoegd aan de categorie **Titel** van de **bibliotheek**, binnen de toegewezen map. Als u de naam van de titel wilt wijzigen, klikt u in de **bibliotheek** op het label voor de miniatuur en typt u een nieuwe naam.



U kunt op slechts één element van de titelsjabloon aangepaste beweging toepassen.

Teksteffecten en -animaties toepassen

U kunt hulpmiddelen voor tekstanimatie, zoals Faden, Bewegingspad en Laten vallen, gebruiken om uw tekst te laten bewegen. U kunt ook filters toepassen op uw tekst met behulp van vooraf ingestelde titeffecten, zoals Bel, Mozaïek en Rimpeling. De titelfilters bevinden zich in een afzonderlijke categorie **Titeffecten**.

Animatie op de huidige tekst toepassen

- 1 Dubbelklik op een titel in de titeltrack.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kenmerken**.
- 3 Schakel de optie **Animatie** in en schakel vervolgens het selectievakje **Toepassen** in.
- 4 Selecteer een categorie in de vervolgkeuzelijst **Selecteer het animatietype** en selecteer de gewenste vooraf ingestelde animatie in het gebied onder **Toepassen**.
- 5 Klik op de knop **Animatiekenmerken aanpassen**  om een dialoogvenster te openen waarin u kenmerken van de animatie kunt opgeven.
- 6 Voor sommige animatie-effecten kunt u de **grepen voor de pauzeduur** verslepen, die worden weergegeven in het navigatiegedeelte van het Spelerpaneel, om aan te geven hoe lang de tekst moet blijven stilstaan wanneer deze op het scherm verschijnt en voordat deze van het scherm verdwijnt.



Grepen voor pauzeduur

Titelfilters op de huidige tekst toepassen

- 1 Klik in de **bibliotheek** op **Filter** en selecteer **Titeffecten** in de vervolgkeuzelijst **Galerij**. De **bibliotheek** toont de miniaturen van verschillende filters in de categorie **Titeffecten**.
- 2 Sleep de filterminiatuur vanuit de **bibliotheek** naar uw fragment in de **tijdlijn**.

Note: Standaard wordt het filter dat op een fragment is toegepast, altijd vervangen door het nieuwe filter dat naar het fragment wordt gesleept. Schakel op het tabblad **Effect** in het paneel **Opties** de optie **Laatste filter vervangen** uit om meerdere filters op één titel toe te passen.

- 3 Als u het titelfilter wilt aanpassen, klikt u in het paneel **Opties** op de knop **Effect** en voert u een van de volgende handelingen uit:

- Klik op een miniatuur in de vervolgkeuzelijst links van **Filter aanpassen**.
- Klik op **Filter aanpassen**. De beschikbare opties zijn afhankelijk van het geselecteerde filter.

Note: Wanneer er meer dan één titelfilter is toegepast op een fragment, kunt u de volgorde van filters wijzigen door op de pijl **Filter omhoog verplaatsen** ▲ of op de pijl **Filter omlaag verplaatsen** ▼ te klikken, die rechts van de lijst met filters op de pagina **Tekstinstellingen** worden weergegeven. Het wijzigen van de volgorde van de titelfilters heeft verschillende gevolgen voor uw videofragment.

Titels converteren naar afbeeldings- en animatiebestanden

U kunt een frame in een titelfragment converteren naar een afbeeldingsbestand (PNG) of u kunt titelfragmenten met bewegende elementen converteren naar een animatiebestand (UISX). Het PNG- of UISX-bestand wordt opgeslagen als alfakanaalbestand. Waarom kan het aan te raden zijn om titels te converteren? U kunt geconverteerde titels toevoegen aan overlaytracks, zodat u over meer creatieve opties beschikt en u meer kenmerken kunt gebruiken. Zie "Overlayfragmenten" op pagina 169 voor meer informatie.



Zorg ervoor dat de tekst in uw titel definitief is voordat u converteert, want eenmaal geconverteerde tekst kunt u niet bewerken.

Een titel converteren naar een afbeelding (PNG)

- 1 Klik in de tijdlijn op een fragment op de **titeltrack**.
- 2 Ga met de schuiver naar het frame dat u als afbeelding wilt vastleggen.
- 3 Klik met de rechtermuisknop op het fragment en kies **Dit frame naar PNG converteren**. Het PNG-bestand wordt toegevoegd aan de bibliotheek (categorie **Foto's**).

Een bewegende titel converteren naar een animatiebestand (UISX)

- 1 Klik in de tijdlijn op een fragment met bewegende elementen op de **titeltrack**.
- 2 Klik met de rechtermuisknop op het fragment en kies **Converteren naar animatie**. Het UISX-bestand wordt toegevoegd aan de bibliotheek (categorie **Video's**).

3D-titelbewerker

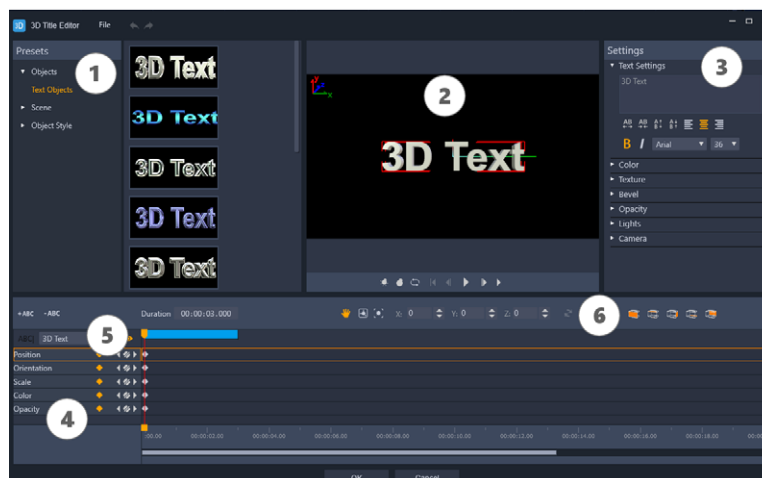
U kunt de **3D-titelbewerker** gebruiken voor het maken van driedimensionale titels voor uw filmprojecten. U kunt het uiterlijk van de tekst instellen, en de manier waarop deze over het scherm beweegt. U kunt bijvoorbeeld een goud-metallieke titel maken die het scherm in- en uitdraait of u kunt een titel maken met een steentextuur waarbij elke letter of elk woord afzonderlijk wordt geschaald en onafhankelijk beweegt.

Zie "Titels en ondertitels" op pagina 133 voor meer informatie over standaardtitels (2D-titels). Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Werkrumte 3D-titelbewerker
- 3D-titels maken en bewerken

Werkrumte 3D-titelbewerker

Het venster 3D-titelbewerker bestaat uit de volgende onderdelen:



Delen van de 3D-titelbewerker: 1. het paneel Voorinstellingen; 2. het paneel Speler; 3 het paneel Instellingen; 4. het paneel Tijdlijn; 5. de Objectlijst (Lagen); 6 Tijdlijnwerkbalk

- 1 Het paneel Voorinstellingen:** Hiermee kunt u snel aan de slag met kant-en-klare **tekstobjecten** en -stijlen, met onder meer opties voor de belichting, camera en materialen.

- 2 **Het paneel Speler:** Hier kunt u de 3D-tekst weergeven en er interactief mee werken om de positie, stand en meer in te stellen. Geef een voorbeeld van de 3D-titel weer met behulp van de afspeelknoppen.
- 3 **Het paneel Instellingen:** Pas uw tekst aan met behulp van de instellingen voor **Tekst, Kleur, Textuur, Schuine vorm, Dekking, Licht** en meer.
- 4 **Het paneel Tijdlijn:** Hier kunt u keyframes voor de eigenschappen van tekstobjecten toevoegen, bewerken en verwijderen. U kunt ook tekstobjectlagen toevoegen en verwijderen, de **Objectlijst** openen en de gereedschappen en functies van de tijdlijnwerkbalk gebruiken. De scrubber in het paneel Tijdlijn wordt gesynchroniseerd met het paneel Speler.
- 5 **Objectlijst:** Als u met meerdere tekstobjecten in uw project werkt (bijvoorbeeld afzonderlijke woorden of letters), kunt u kiezen welk object u in de tijdlijn wilt weergeven met behulp van het vervolgmenu Objectlijst boven de koppen van de keyframes. De naam van de laag hangt af van de tekst die u typt in het vak Tekstinstellingen.
- 6 **Tijdlijnwerkbalk:** Hiermee kunt u waarden opgeven voor keyframes en overschakelen tussen de modi **Verplaatsen, Draaien** en **Formaat wijzigen**. U kunt ook tekstobjectlagen toevoegen of verwijderen van de tijdlijn (de knoppen aan de linkerzijde) en besturen op welke oppervlakken van het object de instellingen in verband met het oppervlak van invloed zijn (zoals kleur en materiaal).

3D-titels maken en bewerken

U voert de onderstaande basisstappen uit om een 3D-titel te maken:

- 1 Kies een vooraf ingesteld tekstobject of werk met het standaardtekstobject.
- 2 Wijzig de instellingen voor het tekstobject om het gewenste uiterlijk te krijgen.
- 3 Begin in het deelvenster Tijdlijn met het instellen van keyframes, zodat u wijzigingen kunt toepassen op de stijl en de beweging van de tekst.
- 4 Geef een voorbeeld weer van het project in het deelvenster Player en pas instellingen en keyframes aan om het gewenste effect te verkrijgen.
- 5 Klik op **OK** om terug te keren naar de hoofdtoepassing. Hierin wordt uw 3D-titel weergegeven op de tijdlijn.

Experimenteren vormt een goede manier om te ervaren wat er mogelijk is met tekststijlen en bewegingen.

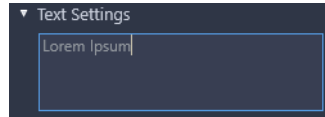
Een 3D-titel maken of bewerken

- 1 Voer een van de volgende handelingen uit in VideoStudio:
 - Klik op de knop **3D-titelbewerker**  op de tijdlijnwerkbalk.
 - Kies de categorie **Titel > 3D-titel** in het paneel **Bibliotheek**, sleep een titel naar de tijdlijn en dubbelklik erop.

- Dubbelklik op een bestaande 3D-titel op de tijdlijn.

De **3D-titelbewerker** wordt geopend.

- 2 Vervang de standaardtekst in het deelvenster **Instellingen** door uw eigen tekst te typen in het vak **Tekstinstellingen**.



Als u met meer dan een tekstobject wilt werken (zodat u steeds andere eigenschappen kunt toepassen op letters of woorden), kiest u **Objecten > Tekstobjecten** in het paneel **Voorinstellingen**. Klik vervolgens op de miniatuur van een voorinstelling voor elk object dat u wilt toevoegen en gebruik het vak **Tekstinstellingen** om de uiteindelijk tekst voor elk object te typen. U kunt op elk moment een specifiek tekstobject selecteren dat u verder wilt bewerken door op het object te klikken in het paneel Speler.

- 3 Maak de tekst op in het gedeelte **Tekstinstellingen** van het paneel **Instellingen** met behulp van de opties voor tekenruimte, uitlijning, lettertype en grootte.
- 4 Als u de eigenschappen van uw titel in de beginpositie wilt instellen, klikt u in het paneel Tijdlijn op de naam van de eigenschap die u wilt aanpassen en voert u een van de volgende handelingen uit:
 - Voor **Positie, Oriëntatie (Draaien)** en **Vergroten/verkleinen (Formaat wijzigen)** sleept u in het paneel Speler of typt u waarden in de vakken **X**, **Y** en **Z** van de tijdlijnwerkbalk.
 - Voor **Kleur** en **Dekking** past u de instellingen aan in de gedeelten **Kleur** en **Dekking** van het paneel **Instellingen**.
 - Klik voor **Lijnruimte** en **Karakterruimte** op de bijhorende knoppen in het gebied **Tekstinstellingen** .

Als u de instellingen voor **Structuur, Schuine vorm, Licht** of **Camera** voor de titel wilt aanpassen, past u de instellingen aan in het betreffende gedeelte of kiest u voorinstellingen bij **Scène** en **Objectstijl** van het paneel **Voorinstellingen**. Voor deze instellingen zijn geen keyframes beschikbaar.

- 5 Stel aanvullende keyframes in het paneel Tijdlijn in (bijvoorbeeld de keyframes voor het eindpunt) en stel de eigenschappen voor elk keyframe in.
Als u alleen een keyframe voor het begin en einde heeft, wordt een geleidelijke wijziging toegepast tussen de twee keyframes. Stel meer keyframes in voor snellere wijzigingen.
- 6 Geef een voorbeeld van de 3D-titel weer met behulp van de afspeelknoppen in het paneel Speler.
- 7 Klik op **OK** wanneer u klaar bent met het bewerken van de 3D-titel om het venster **3D-titelbewerker** te sluiten. Uw titel wordt ingevoegd op de tijdlijn (**Titeltrack**).



U kunt verschillende met het oppervlak verband houdende instellingen, zoals kleur en materiaal, toepassen op geselecteerde oppervlakken. U kunt bijvoorbeeld blauw toepassen op de voorkant, groen op de achterkant en een materiaal met houtnerven

op de zijkanten. Klik op een van de volgende knoppen om het overeenkomstige oppervlak te selecteren of de selectie ongedaan te maken.

-  **Voorzijde selecteren**
-  **Voorzijde schuine vorm selecteren**
-  **Zijkant selecteren**
-  **Achterzijde schuine vorm selecteren**
-  **Achterzijde selecteren**

U kunt sleutelframes voor afzonderlijke eigenschappen kopiëren en plakken. Klik met de rechtermuisknop op een sleutelframe in de tijdlijn en kies **Sleutelframe kopiëren**. Ga naar een nieuwe positie op de tijdlijn, klik met de rechtermuisknop en kies **Sleutelframe plakken** in het contextmenu.

Bij het draaien (de **Oriëntatie** aanpassen) kunt u op **Ctrl** drukken tijdens het slepen van de tekst in het paneel Speler als u alleen de **Z**-waarde wilt aanpassen.

Overgangen



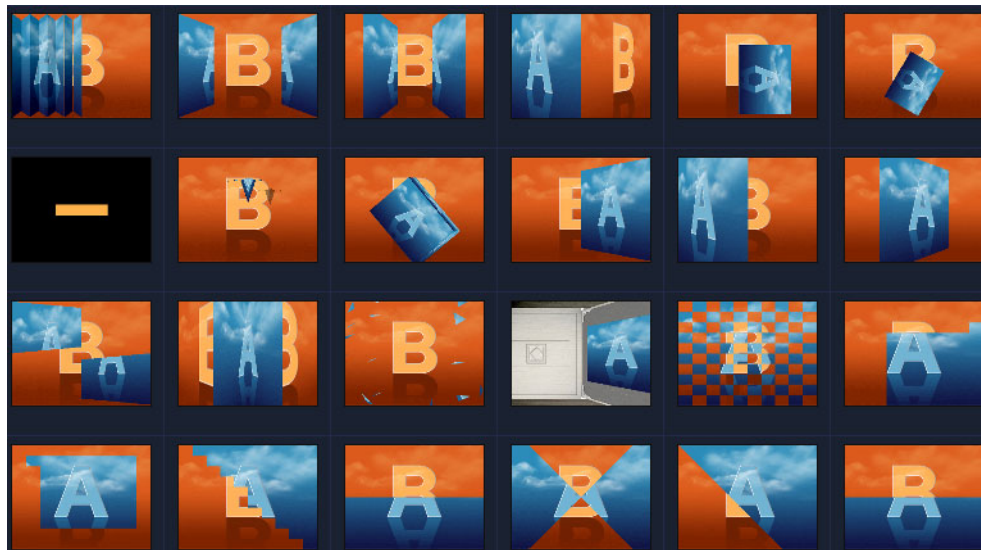
Overgangen zorgen ervoor dat de scènes in uw films soepel van de ene in de andere overlopen. Ze kunnen op enige fragmenten of tussen fragmenten op alle tracks op de tijdlijn worden toegepast. Door op een doeltreffende wijze gebruik te maken van deze functie kunt u uw film een professionele uitstraling geven.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Overgangen toevoegen
- Overgangen opslaan en verwijderen
- Morphing-overgangen
- Naadloze overgangen (Ultimate)

Overgangen toevoegen

Er zijn veel soorten overgangen in de **bibliotheek**. Voor elk type kiest u een specifiek standaardeffect met behulp van de miniatures. U kunt kiezen uit verschillende populaire overgangsstijlen als **Oplossen**, **Crossfade** en **Naar zwart faden**.



Een overgang toevoegen

- Ga in de werkruimte **Bewerken** als volgt te werk:

- Klik in de **bibliotheek** op de knop van de categorie **Overgang**  en selecteer een van de categorieën met overgangen. Blader door de overgangen in de **bibliotheek**. Selecteer een miniatuur van een overgang en sleep deze naar een positie tussen twee videofragmenten op de **tijdlijn**. Laat de muisknop los om de overgang op de tijdlijn te plaatsen. U kunt slechts één fragment tegelijk verslepen.
- Als u dubbelklikt op de miniatuur van een overgang in de **bibliotheek**, wordt deze overgang automatisch op de eerste lege overgangspositie tussen twee fragmenten geplaatst. Herhaal deze procedure om een overgang in te voegen bij het volgende knippunt. Als u een overgang in uw project wilt vervangen, sleept u de nieuwe overgang naar de overgangsminiatuur om die in de **storyboardweergave** of de **tijdlijnweergave** te vervangen.
- Laat twee fragmenten op de **tijdlijn** overlappen.

Een overgang automatisch toevoegen

- 1 Selecteer **Instellingen** > **Voorkeuren** en klik op het tabblad **Bewerken**.
- 2 Schakel onder Overgangseffect de optie **Overgangseffect automatisch toevoegen** in. De standaardovergang wordt automatisch toegevoegd tussen fragmenten.
Note: Een standaardovergang wordt altijd automatisch toegevoegd tussen overlappende fragmenten, ongeacht of **Overgangseffect automatisch toevoegen** is ingeschakeld in **Voorkeuren**.

Een geselecteerde overgang aan alle videotrackfragmenten toevoegen

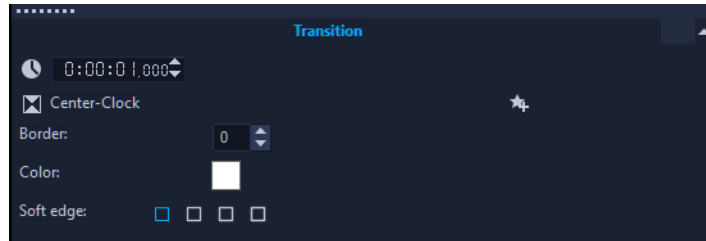
- 1 Selecteer de miniatuur van de overgang.
- 2 Klik op de knop **Huidig effect toepassen op videotrack**  of klik met de rechtermuisknop op de overgang en selecteer **Huidig effect toepassen op videotrack**.

Willekeurige overgangen aan alle videotrackfragmenten toevoegen

- klik op de knop **Willekeurige effecten toepassen op videotrack** .

Een standaardovergang aanpassen

- 1 Dubbelklik op een overgangseffect op de **tijdlijn**.
- 2 U kunt de kenmerken of het gedrag van de overgang wijzigen op de pagina **Overgang** van het paneel **Opties**.



Als u overgangen nog verder wilt aanpassen, kunt u een van de volgende bewerkingen uitvoeren:

- In **Standaardduur overgangseffect** een waarde invoeren voor het aantal seconden dat overgangen moeten duren tussen fragmenten.
- Selecteer een overgangseffect in de vervolgkeuzelijst **Standaard overgangseffect**.
- Klik in **Willekeurige effecten** op de knop **Aanpassen** en selecteer overgangen die u wilt gebruiken in uw project als overgangen worden toegevoegd tussen fragmenten.

Overgangen opslaan en verwijderen

U kunt uw favoriete overgangen uit verschillende categorieën verzamelen en in de map **Favorieten** opslaan. Op deze manier kunt u de overgangen die u het vaakst gebruikt, gemakkelijk terugvinden. U kunt ook de overgangen die u niet gebruikt, verwijderen.

Een overgang opslaan in Favorieten

- 1 Selecteer de miniatuur van de overgang.
- 2 Klik op de knop **Aan Favorieten toevoegen**  om de overgang toe te voegen aan de bibliotheeklijst met favorieten.

Een overgang verwijderen uit een project

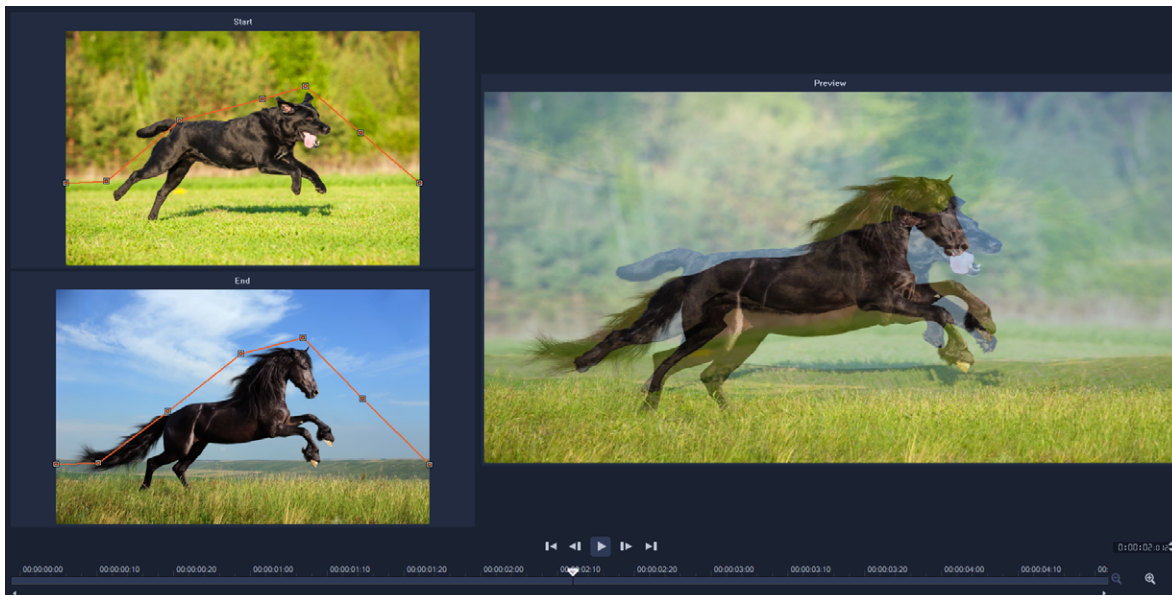
- Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik op de overgang die u wilt verwijderen en druk op **[Delete]**.
 - Klik met de rechtermuisknop op de overgang en selecteer **Verwijderen**.
 - Versleep het overgangseffect om de twee fragmenten te scheiden.

Morphing-overgangen

Met **Morphing-overgang** wordt een leuke metamorfose toegevoegd via analyse van de inhoud in de ene clip, die wordt vermengd met de inhoud van de volgende clip.

U kunt aanpassen hoe de overgang met vervorming verloopt door een hulplijn in te stellen voor elke clip, zodat u het focusgebied voor de overgang kunt bepalen, zoals de horizonlijn. U kunt vervolgens een voorbeeld van de overgang bekijken en aanpassingen aan de hulplijn en de lengte (duur) van de overgang aanbrengen. Met de hulplijn wordt bepaald hoe de overgang wordt toegepast, dus we raden u aan te experimenteren met de positie totdat u het gewenste resultaat bereikt.

Morphing-overgangen werken het beste tussen fragmenten met vergelijkbare referentiepunten en fragmenten die dezelfde afmetingen hebben.



U kunt referentiepunten instellen om het resultaat van morphing-overgangen aan te passen.

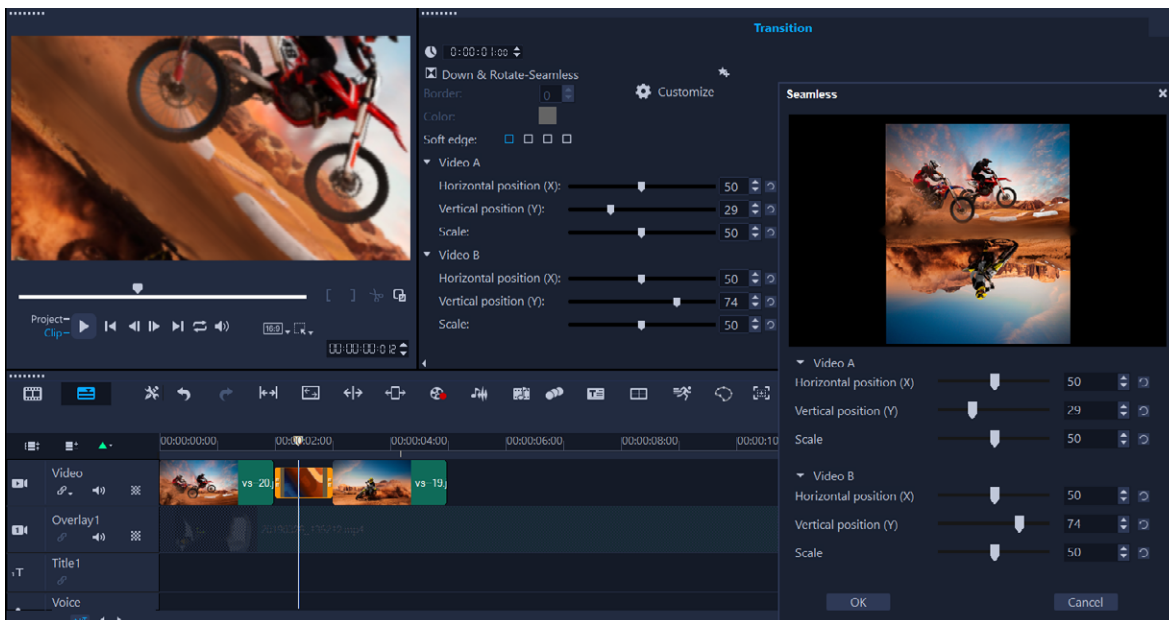
Een morphing-overgang toevoegen

- 1 Klik in de **bibliotheek** op de knop van de categorie **Overgang** , kies **F/X** in de vervolgkeuzelijst **Galerij** of typ **Morphing** in het vak **Zoeken**.
- 2 Sleep de miniatuur van de **Morphing-overgang** naar de **tijdslijn**, tussen twee fragmenten.
- 3 Bekijk een voorbeeld van het resultaat in het deelvenster **Speler**. Als u de duur van de overgang wilt aanpassen of wilt instellen waar de overgang begint en eindigt, versleept u de randen van de overgang in de **tijdslijn**. U kunt de procedure hier afsluiten als u tevreden bent met het resultaat.
- 4 Als u de overgang wilt bewerken, dubbelklikt u op de overgang in de **tijdslijn**. Hiermee wordt het paneel **Opties** geopend. Klik op **Aanpassen**.
- 5 Vergelijk de oranje hulplijnen in het gebied **Start** en **Einde** in het venster **Morphing-overgang**.

- 6 Sleep in het gebied **Start** en **Einde** om de knooppunten in te stellen voor de oranje hulplijn die als referentiepunt wordt gebruikt.
 - U kunt knooppunten toevoegen door op de hulplijn te klikken.
 - U kunt knooppunten verwijderen door met de rechtermuisknop op een knooppunt te klikken en **Verwijderen** of **Alles verwijderen** (met uitzondering van het eerste en laatste knooppunt) te selecteren.
- 7 In het gebied Voorbeeld kunt u de afspeelfuncties gebruiken om een voorbeeld weer te geven van de overgang.
- 8 Indien gewenst kunt u de hulplijnen aanpassen om de transformatie fijn af te stemmen.
- 9 Klik op **OK** om de editor af te sluiten en terug te keren naar de **tijdslijn**.

Naadloze overgangen (Ultimate)

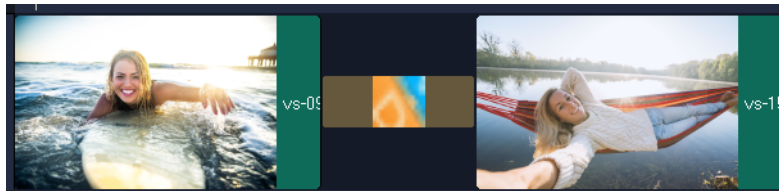
De **naadloze** overgangen zijn op beweging gebaseerde animatie-effecten die de overgang van de ene clip in de andere vervagen en die wat soms een 'onzichtbare cut' wordt genoemd creëren. Of de beweging nu omhoog, omlaag of zijwaarts verloopt, deze is vergelijkbaar met het paneffect 'Zweeps slag'. Bepaalde overgangen omvatten een draaiing en u kunt de overgangen bewerken en zo het zoomniveau, de positie, zachtheid van de rand en de duur aanpassen. U kunt bijvoorbeeld inzoomen en de lucht in de eerste clip uitlijnen met een lucht met een vergelijkbare kleur in de tweede clip, zodat de overgang zo naadloos mogelijk verloopt.



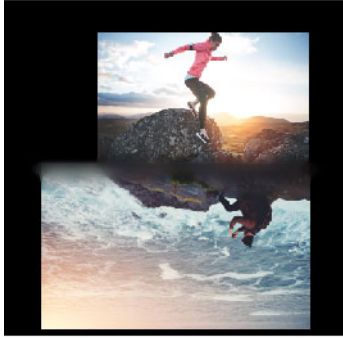
Met de besturingselementen van naadloze overgangen kunt u de gebieden uitlijnen die elkaar overlappen en worden samengevoegd.

Een naadloze overgang toepassen

- 1 Kies de positie op de **tijdlijn** waarop u de **naadloze** overgang wilt laten plaatsvinden. Bepaal welke randen u voor de overgang wilt gebruiken (bijvoorbeeld de bovenranden omdat de lucht in de fragmenten overeenkomt).
- 2 Klik in de **Bibliotheek** op de categorieknop **Overgang**  en kies **Naadloos** in de vervolgkeuzelijst **Galerij**.
- 3 Klik op de miniatuur van een overgang en geef hiervan een voorbeeld weer in het paneel **Speler** (in de modus **Fragment**). Controleer of de doelranden worden uitgelijnd.
- 4 Sleep de geselecteerde miniatuur naar de **tijdlijn**, tussen twee fragmenten.



- 5 Bekijk een voorbeeld van het resultaat in het deelvenster **Speler**. Als u de duur van de overgang wilt aanpassen of wilt instellen waar de overgang begint en eindigt, versleept u de randen van de overgang in de **tijdlijn**. U kunt de procedure hier afsluiten als u tevreden bent met het resultaat.
- 6 Als u de overgang wilt bewerken, dubbelklikt u op de overgang in de **Tijdlijn**. Hiermee wordt het paneel **Opties** geopend.
- 7 Pas een van de volgende instellingen direct in het paneel **Opties** aan of klik op **Aanpassen** voor een volledig overzicht van de positie en de grootte van het fragment:
 - **Duur**: Hiermee stelt u de totale duur van de overgang in.
 - **Zachte rand**: Hiermee past u de zachtheid van de rand aan langs de overgangslijn voor de clips.
 - **Horizontale positie**: Hiermee kunt u de links-rechts-positie (x-as) van het fragment uitlijnen.
 - **Verticale positie**: Hiermee kunt u de boven-onder-positie (y-as) van het fragment uitlijnen.
 - **Schaal**: Hiermee wordt het formaat van uw fragmenten aangepast, zodat een inzoom-/uitzoomeffect ontstaat. Hiermee kunt u ook de uitlijning optimaliseren van gebieden die in elk fragment overeenkomen.



8 Bekijk de wijzigingen in het paneel **Speler**.

Graphics



De bibliotheek met overlays bevat basisvormen, overlays met animatie en andere afbeeldingen. Andere afbeeldingen, zoals achtergronden, vindt u in de Mediabibliotheek.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Kleurfragmenten toevoegen
- Kleurpatronen toevoegen
- Achtergronden toevoegen
- Objecten of frames toevoegen
- Animaties toevoegen

Kleurfragmenten toevoegen

Kleurfragmenten zijn effen gekleurde achtergronden. U kunt de vooraf ingestelde kleurfragmenten gebruiken of nieuwe kleurfragmenten maken in de **bibliotheek**. U kunt bijvoorbeeld een zwart fragment invoegen als achtergrond voor de aftiteling aan het eind van de film.

Een kleurfragment in de Kleurbibliotheek selecteren

- 1 Selecteer **Media** in het paneel **Bibliotheek** en kies **Achtergronden** > **Effen kleuren** in de vervolgkeuzelijst **Galerij**.
- 2 Kies de gewenste kleur zoals weergegeven in de **bibliotheek** en sleep deze naar de video- of overlaytrack.

Als u de gewenste kleur niet kunt zien, kunt u een andere kleur toevoegen. U kunt de kleur naderhand wijzigen door hierop in de tijdlijn te dubbelklikken en een kleur te kiezen in de **kleurenkiezer** op het tabblad **Bewerken**.

Kleurpatronen toevoegen

Kleurpatronen kunnen worden gebruikt als decoratieve achtergrond. U kunt vooringestelde kleurpatronen gebruiken, maar u kunt ook een afbeelding toevoegen aan de **bibliotheek** om als nieuw kleurpatroon te gebruiken. U kunt bijvoorbeeld een kleurpatroon invoegen als achtergrond voor een titel.

Een fragment met een achtergrondpatroon selecteren in de bibliotheek

- 1 Selecteer **Media** in het paneel **Bibliotheek** en kies de optie **Achtergronden > Afbeeldingen** in de vervolgkeuzelijst **Galerij**.
- 2 Kies het gewenste patroon zoals weergegeven in de **bibliotheek** en sleep deze naar de video- of overlaytrack.
- 3 Als u een patroon wilt laden dat zich niet in de bibliotheek bevindt, klikt u op het vak **Toevoegen** naast de vervolgkeuzelijst **Galerij**. Selecteer in het dialoogvenster **Door afbeeldingen bladeren** het bestand dat u wilt toevoegen aan de **bibliotheek**.

Achtergronden toevoegen

U kunt decoratieve achtergronden toevoegen aan uw video's. De standaardachtergronden bevatten een scala aan kleurrijke afbeeldingen die u kunt gebruiken om video's visueel aantrekkelijker te maken.

Een achtergrondvideo selecteren in de bibliotheek

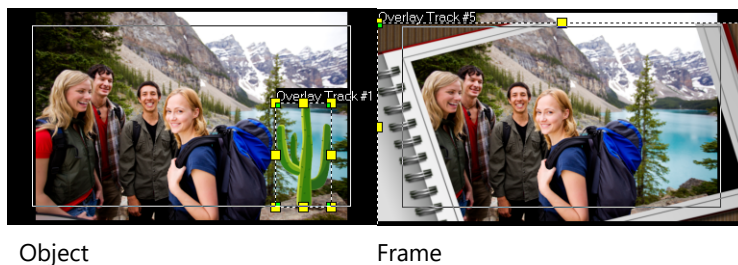
- 1 Selecteer **Media** in het paneel **Bibliotheek** en kies **Achtergronden > Video's** in de vervolgkeuzelijst **Galerij**.
- 2 Kies de gewenste achtergrond zoals weergegeven in de **bibliotheek** en sleep deze naar de video- of overlaytrack.

Objecten of frames toevoegen

Voeg decoratieve objecten of frames aan uw video's toe als overlayfragmenten.

Een object of frame toevoegen

- 1 Selecteer **Overlays** in het paneel **Bibliotheek** en kies de optie **Basisvormen** of **Grafische afbeeldingen** in de vervolgkeuzelijst **Galerij**.
- 2 Selecteer een object of frame uit de **bibliotheek** en sleep dit op de **overlaytrack** in de **tijdslijn**.
- 3 Pas in het paneel **Speler** het formaat of de positie van het object of het frame aan in het voorbeeldvenster.
Als u aanvullende wijzigingen wilt toepassen, kiest u in het paneel **Opties** de gewenste opties op het tabblad **Bewerken**, **Kleur** of **Effect**.



Animaties toevoegen

Breng uw video's tot leven door animaties als overlayfragmenten toe te voegen.



Een animatie-overlay (blauwe golvende lijnen) geeft uw videoproject een mooi afgewerkt uiterlijk.

Een animatie toevoegen

- 1 Selecteer **Overlays** in het paneel **Bibliotheek** en kies de optie **Geanimeerde overlays** in de vervolgkeuzelijst **Galerij**.
- 2 Selecteer een animatie in de **bibliotheek** en sleep de animatie naar de **overlaytrack**.
- 3 Kies in het paneel **Opties** de gewenste opties op het tabblad **Bewerken**, **Kleur** of **Effect**.



*Het paneel **Opties** werd gebruikt om een animatie-overlay te bewerken, waarbij de tint werd gewijzigd en de Chromatoets werd gebruikt om transparante gebieden te maken.*

Videofilters



Videofilters zijn effecten die u kunt toepassen op fragmenten om de stijl of het uiterlijk van het fragment te wijzigen. Het gebruik van filters is een creatieve manier om uw fragmenten te verbeteren of onvolmaaktheden in uw video te corrigeren. U kunt een fragment er bijvoorbeeld laten uitzien als een schilderij of de kleurbalans van het fragment verbeteren.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Filters toepassen
- Meerdere filters toepassen
- Filters verwijderen
- Filters markeren als favorieten
- Filters aanpassen
- AR-stickers

Filters toepassen

Met behulp van filters kunt u een scala aan speciale effecten en correcties toepassen. De **bibliotheek** bevat bijvoorbeeld de volgende filters:

- **Bijsnijden** — hiermee kunt u fragmenten bijsnijden. U kunt het frame opvullen met het bijgesneden fragment of bijvoorbeeld een rand weergeven.
- **Anti-schud** — hiermee vermindert u schudden in uw video's en creëert u een stabiliserend effect.
- **AutoSketch** — hiermee past u een tekeneffect toe op uw video.

Filters kunnen afzonderlijk of in combinatie met video-, overlay-, titel- en audiotracks worden toegepast.

Een videofilter toepassen op een foto of videofragment

- 1 Klik op de knop **Filter**  in de **bibliotheek** om de miniaturen van verschillende filtervoorbeelden weer te geven.

Als u de filters in de **bibliotheek** per categorie wilt weergeven, selecteert u een filtercategorie in het keuzevak **Galerij**.

- 2 Sleep het videofilter en zet dit neer op het fragment.

- 3 Als u het filter wilt aanpassen, klikt u in het deelvenster **Opties** op **Filter aanpassen** op het tabblad **Effect**. De beschikbare opties zijn afhankelijk van het geselecteerde filter.
- 4 Gebruik het navigatiepaneel om een voorbeeld te bekijken van het fragment waarop het filter is toegepast.



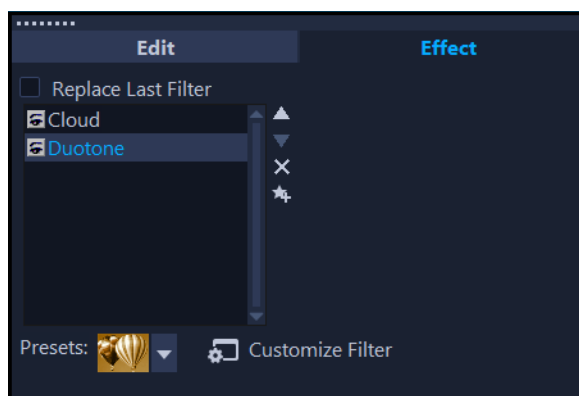
U kunt filters in de bibliotheek op type weergeven of verbergen door op de knop **Videofilters tonen**  of **Audiofilters tonen**  te klikken.

U kunt een filter ook aanpassen door een miniatuur te kiezen in de vervolgkeuzelijst **Voorinstellingen** op het tabblad **Effect**.

Meerdere filters toepassen

Standaard wordt het filter dat op een fragment is toegepast, altijd vervangen door het nieuwe filter dat naar het fragment wordt gesleept. Schakel de optie **Laatste filter vervangen** uit om meerdere filters op één fragment toe te passen. VideoStudio biedt u de mogelijkheid om tot wel vijf filters toe te passen op één fragment.

Wanneer er meerdere videofilters zijn toegepast op een fragment, kunt u de volgorde van de filters wijzigen. Door het wijzigen van de volgorde van videofilters verandert het resultaat.



*Wanneer het selectievakje **Laatste filter vervangen** niet wordt ingeschakeld, kunt u meerdere filters toepassen op een fragment. In het bovenstaande voorbeeld wordt in de filterlijst aangeduid dat er twee filters zijn toegepast: Wolk en Duotoon.*

Meerdere filters toepassen

- 1 Dubbelklik op een fragment op de tijdlijn en klik in het deelvenster **Opties** op het tabblad **Effect**. Schakel het selectievakje **Laatste filter vervangen** uit.

U kunt nu maximaal vijf filters op een fragment toepassen. De toegepaste filters worden in het vak onder het selectievakje weergegeven.

De volgorde van filters wijzigen

- 1 Dubbelklik op een fragment op de tijdlijn en klik in het deelvenster **Opties** op het tabblad **Effect**.
 - 2 Klik op de naam van een filter in de lijst met toegepaste filters en klik rechts van de lijst met filters op de knop **Filter omhoog verplaatsen**  of **Filter omlaag verplaatsen** .
- Note:** Als u de volgorde van filters wijzigt, is dat van invloed op het eindresultaat in de voorbeeldweergave.

Filters verwijderen

U kunt een of meer filters uit een fragment verwijderen door het filter te verwijderen uit de lijst met filters van het fragment. Wanneer u een filter uit een fragment verwijdert, gaan de aanpassingen die u mogelijk aan het filter hebt gedaan verloren, tenzij u de instellingen hebt opgeslagen in de categorie **Mijn favorieten** in de bibliotheek **Filters**.

Een filter uit een fragment verwijderen

- 1 Dubbelklik op een fragment op de tijdlijn en klik in het deelvenster **Opties** op het tabblad **Effect**.
- 2 Klik op de naam van het filter dat u wilt verwijderen in de lijst met filters.
- 3 Klik aan de rechterzijde van de filterlijst op de knop **Filter verwijderen** .

Filters markeren als favorieten

U kunt uw favoriete filters uit verschillende categorieën verzamelen en in de map **Favorieten** opslaan. Op deze manier kunt u de filters die u het vaakst gebruikt, gemakkelijk terugvinden.

Een filter markeren als favoriet

- 1 Klik op de knop **Filter**  in de **bibliotheek** om de miniatures van verschillende filtervoorbeelden weer te geven.
- 2 Selecteer het videofilter dat u wilt markeren als favoriet uit de miniatures in de **bibliotheek**.
- 3 Klik op de knop **Toevoegen aan mijn Favorieten**  om het filter toe te voegen aan de categorie **Favorieten**.

Een favoriet filter zoeken en toepassen

- 1 Kies in het paneel Bibliotheek de categorie **Favorieten** in het keuzevak **Galerij**.

- 2 Selecteer het favoriete videofilter dat u wilt gebruiken uit de miniatures in de **bibliotheek**.

Filters aanpassen

Met VideoStudio kunt u filters op een aantal manieren aanpassen. U kunt bijvoorbeeld de beschikbare instellingen voor een geselecteerd filter aanpassen. U kunt ook sleutelframes toevoegen om het uiterlijk van een videofilter op een bepaald punt in een fragment te wijzigen en om het uiterlijk en de intensiteit van een effect geleidelijk te laten variëren.

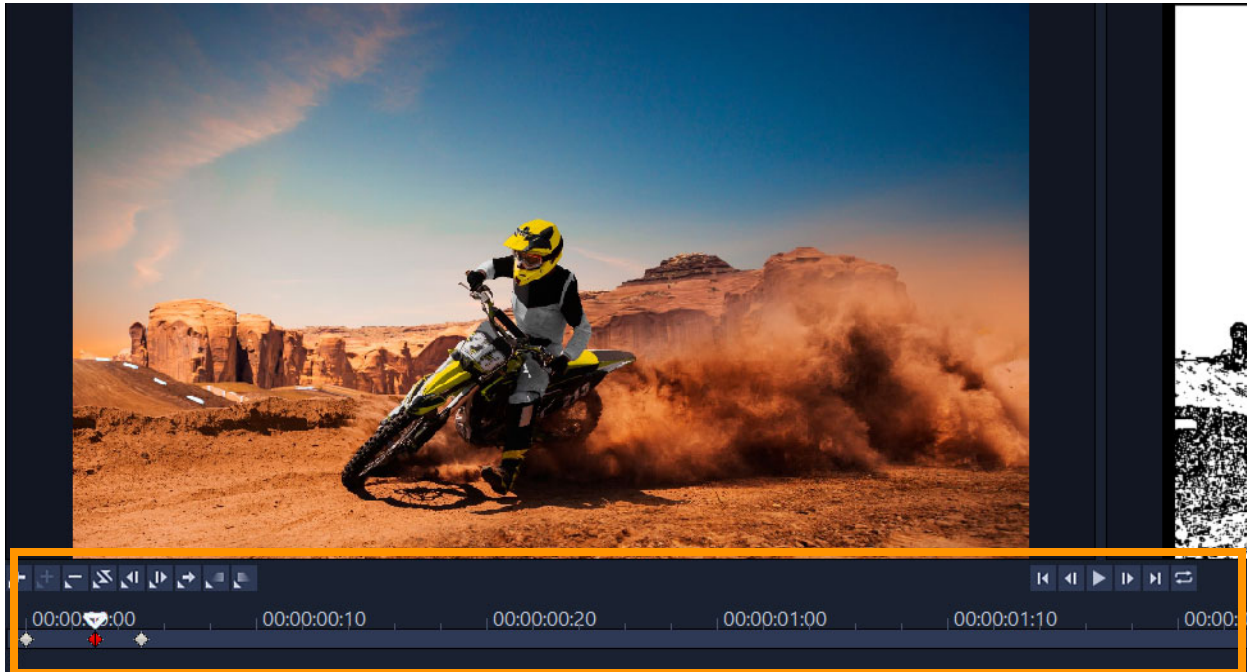
U kunt een aangepast filter opslaan in de bibliotheek **Filters** in de categorie **Mijn favorieten**.

Een filter aanpassen

- 1 Sleep een videofilter vanuit de **bibliotheek** naar een fragment op de tijdlijn.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op **Filter aanpassen** op het tabblad **Effect**.
Het dialoogvenster voor het videofilter verschijnt.
Note: De beschikbare instellingen zijn verschillend voor elk videofilter.
- 3 Pas een van de beschikbare instellingen aan en klik op **OK**.

Sleutelframes voor effectfilters instellen

- 1 Sleep een videofilter vanuit de **bibliotheek** naar een fragment op de tijdlijn.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op **Filter aanpassen** op het tabblad **Effect**.
Het dialoogvenster voor het videofilter verschijnt.
Note: De beschikbare instellingen zijn verschillend voor elk videofilter.
- 3 Versleep de **schuiver** bij de **sleutelframeknoppen** of gebruik de pijlen om naar het frame te gaan waar u de kenmerken van uw videofilter wilt wijzigen.



Sleutelframeknoppen

Note: U kunt het muiswiel gebruiken voor in- of uitzoomen op de tijdlijn voor de nauwkeurige plaatsing van sleutelframes.

- 4 Klik op **Sleutelframe toevoegen**  om het betreffende frame in te stellen als sleutelframe in het fragment. U kunt de instellingen van het videofilter voor dat specifieke frame aanpassen.

Note: Er verschijnt een ruitvormige markering  op de **tijdlijn** die aangeeft dat het frame een sleutelframe is in het fragment. Wanneer u een sleutelframe selecteert, wordt de markering ervan rood.

- 5 Herhaal stap 3 en 4 om meer sleutelframes toe te voegen aan het fragment.
- 6 Gebruik de knoppen van de **tijdlijn** om een sleutelframe in het fragment te bewerken of om naar het sleutelframe te gaan.
 - Als u een sleutelframe wilt verwijderen, klikt u op **Sleutelframe verwijderen** .
 - Klik op **Sleutelframes omkeren**  om de volgorde van sleutelframes op de tijdlijn om te keren, zodat de reeks begint met het laatste sleutelframe en eindigt met het eerste sleutelframe.
 - Als u naar het volgende sleutelframe wilt gaan, klikt u op **Ga naar volgend sleutelframe** .
 - Als u naar het vorige sleutelframe wilt gaan, klikt u op **Ga naar vorig sleutelframe** .
- 7 Klik op **Fade in**  en **Fade uit**  om fadepunten in uw filter aan te brengen.
- 8 Pas de instellingen van het videofilter aan uw voorkeuren aan.
- 9 Bekijk een voorbeeld van de wijzigingen die u hebt aangebracht door op **Afspelen**  te klikken in het voorbeeldvenster van het dialoogvenster.

10 Klik op **OK** wanneer u klaar bent.

Note: Als u een voorbeeld wilt bekijken van het fragment waarop het videofilter is toegepast, kunt u het voorbeeldvenster of een extern apparaat, zoals een tv-scherm of een DV-camcorder, gebruiken.

Klik op  en vervolgens op  om het dialoogvenster **Opties voor afspelen voorbeeld** om het weergaveapparaat te selecteren.

Een aangepast filter opslaan in Mijn favorieten

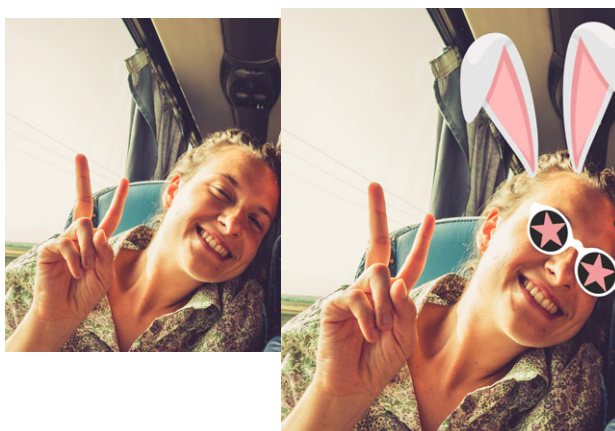
1 Klik op het tabblad **Effect** van het deelvenster **Opties** op de naam van het aangepaste filter in de lijst met filters.

2 Klik rechts van de lijst op de knop **Toevoegen aan Mijn favorieten** .

Het aangepaste filter wordt toegevoegd aan de categorie **Mijn favorieten** van de bibliotheek **Filters** en wordt gelabeld met de oorspronkelijke filternaam en een versienummer.

AR-stickers

Vier feestdagen en speciale gelegenheden of voeg een beetje plezier toe aan uw video's met **AR-stickers** (Augmented Reality-beeldeffecten). AR-stickers worden op een afbeelding gebaseerd (en bestaan uit hoeden, brillen, diereneigenschappen of andere grappige elementen) en volgen het gezicht van een persoon in een video. Hierbij wordt de AR-sticker toegewezen aan de beweging. U kunt als AR-sticker bijvoorbeeld een bril kiezen die aan het gebied met de ogen van een persoon wordt toegevoegd en met hen in de video meebeweegt. AR-stickers werken het beste wanneer ze worden toegevoegd aan een persoon die in de camera kijkt.



Bij VideoStudio wordt een bibliotheek met AR-stickers meegeleverd die zijn ingedeeld per categorie. U kunt ook PNG-afbeeldingsbestanden importeren en uw eigen stickers maken. Over het algemeen moeten PNG-bestanden die u voor stickers gebruikt een transparante achtergrond hebben, waarbij alleen de elementen die u wilt weergeven zichtbaar zijn.

Opmerking: Als in de video de gezichten van meerdere personen voorkomen, wordt de AR-sticker weergegeven op het gezicht dat in een bepaald frame het beste kan worden vastgesteld.

Een AR-sticker toepassen op een persoon in een videofragment

- 1 Klik op de knop **Filter**  in de **bibliotheek** en klik op **AR-stickers** in de lijst met filtercategorieën.
Als u de subcategorieën wilt weergeven voor **AR-stickers**, klikt u op de pijl links van **AR-stickers**.
- 2 Sleep de miniatuur voor de gewenste AR-sticker uit de bibliotheek en zet deze neer op het fragment op de tijdlijn.

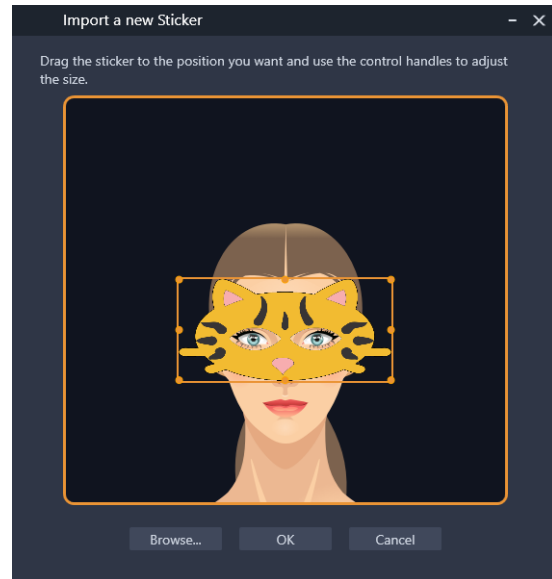
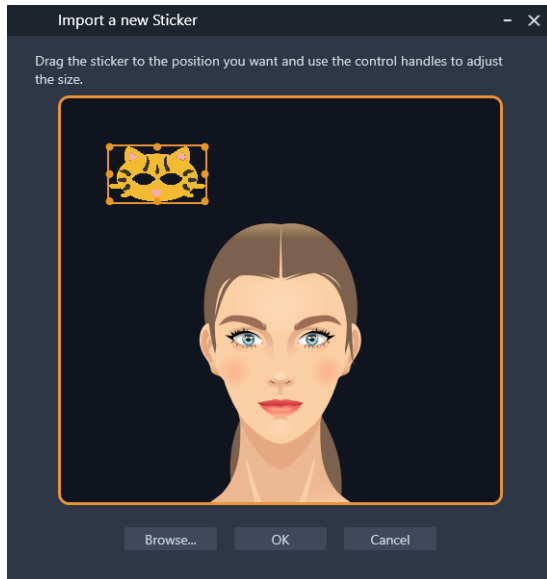


Net als voor andere effecten geldt, kunt u meer dan één AR-sticker toepassen op een geselecteerd videofragment. U doet dit door het selectievakje **Laatste filter vervangen** uit te schakelen (deelvenster **Opties** > **tabblad Effect**).

AR-stickers kunt u verwijderen op dezelfde manier als andere filters. Zie "Een filter uit een fragment verwijderen" op pagina 163 voor meer informatie.

Een PNG-bestand importeren in de bibliotheek met AR-stickers

- 1 Klik op de knop **Filter**  in de **bibliotheek** en klik op **AR-stickers** in de lijst met filtercategorieën.
- 2 Klik op de knop **AR-stickers importeren**  om het PNG-bestand te lokaliseren.
- 3 Selecteer het filter dat u wilt importeren.
- 4 Klik op **Openen**.
- 5 Sleep de geïmporteerde afbeelding in het venster **Een nieuwe sticker importeren** naar de gewenste positie en sleep een van de hoekgrepen om het formaat van de sticker aan te passen. Zorg dat de sticker op de gewenste manier wordt uitgelijnd ten opzichte van het gezicht.



6 Klik op **OK**.

De nieuwe sticker wordt aan de bibliotheek toegevoegd.

Overlayfragmenten



Wanneer u meerdere overlaytracks toevoegt, hebt u meer creatieve mogelijkheden voor uw film. U kunt fragmenten op een achtergrondvideo plaatsen, waarbij delen van de overlay transparant zijn, een videomasker gebruiken of u kunt objecten en frames toevoegen aan uw video en zelf beheren hoe deze met de achtergrond worden samengevoegd.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Fragmenten toevoegen aan de overlaytrack
- Overlayfragmenten aanpassen
- Overlayfragmenten combineren om een Ultra HD-video (4K) te maken
- Beweging toepassen op een overlayfragment
- De algehele transparantie van overlayfragmenten aanpassen
- Randen toevoegen aan overlayfragmenten
- Chromatoets gebruiken voor een Groen scherm-effect
- Overlayfragmenten samenvoegen met de achtergrond
- Een maskerframe toevoegen
- Videomaskers gebruiken in combinatie met overlayfragmenten

Fragmenten toevoegen aan de overlaytrack

Sleep mediabestanden naar de overlaytrack op de **tijdslijn** om ze als overlayfragmenten toe te voegen aan het project.

Een fragment aan de overlaytrack toevoegen

- 1 Selecteer in de **bibliotheek** de mediamap met het overlayfragment dat u wilt toevoegen aan uw project.
- 2 Sleep het mediafragment vanuit de **bibliotheek** naar de **overlaytrack** op de **tijdslijn**.
Note: U kunt ook kleurfragmenten als overlayfragmenten gebruiken. Als u meer tracks wilt toevoegen, raadpleegt u "Tracks toevoegen en omwisselen" op pagina 70.
- 3 Als u het overlayfragment wilt aanpassen, selecteert u het fragment en bewerkt u dit op interactieve wijze in het voorbeeldvenster van het paneel **Speler** of opent u het paneel **Opties** en wijzigt u de instellingen.

Overlayfragmenten aanpassen

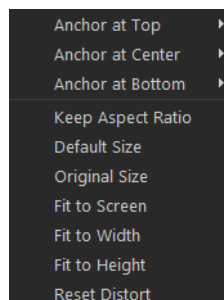
U kunt eenvoudig verschillende effecten op uw project toepassen als u weet hoe u overlayfragmenten en -tracks kunt gebruiken.

een fragment in de video- en overlaytracks splitsen

- 1 Selecteer een fragment op de **Tijdlijn**.
- 2 Verplaats de scrubber in het navigatiegebied van het paneel **Speler** of op de **Tijdlijn** naar het punt waarop u het fragment wilt splitsen.
- 3 Klik in het paneel **Speler** op de knop **Fragment splitsen** .

De positie van een overlayfragment wijzigen

- 1 Selecteer het fragment op de tijdlijn.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Sleep het overlayfragment naar het gewenste gebied in het voorbeeldvenster.
 - Klik in het voorbeeldvenster met de rechtermuisknop op het fragment en kies een optie in het contextmenu.
 - Klik in het paneel **Opties**, op het tabblad **Bewerken**, op **Uitlijningsopties** en klik op een optie in de vervolgkeuzelijst.

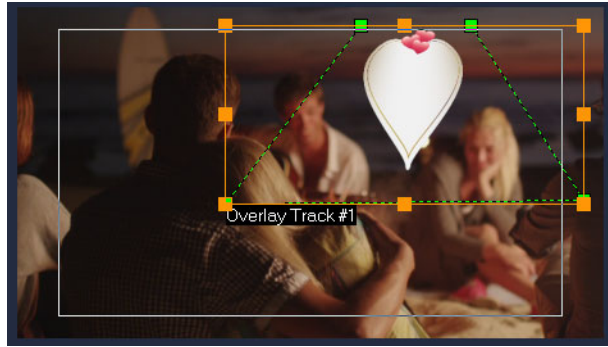


Het formaat van een overlayfragment wijzigen

- Sleep in het voorbeeldvenster de grepen op het overlayfragment om de grootte te wijzigen.
Note: Wanneer u een hoekgreep versleept, blijft de hoogte-/breedteverhouding behouden wanneer u het formaat van het fragment wijzigt.

Het overlayfragment vervormen

- Sleep in het voorbeeldvenster de groene grepen op het overlayfragment om het fragment te vervormen.



Sleep de groene knooppunten om een fragment te vervormen.

Overlayfragmenten combineren om een Ultra HD-video (4K) te maken

Sommige Ultra HD-video's (4K-resolutie) worden gemaakt door vier full HD-bestanden te combineren die zijn opgenomen met een 4K-camera. U kunt overlaytracks niet alleen gebruiken om overlayeffecten toe te voegen, maar ook om HD-video's samen te voegen tot één Ultra HD-film (4K).

HD-bestanden samenvoegen met overlayfragmenten

- 1 Selecteer in de **bibliotheek** de mediamap met de vier HD-bestanden die u wilt samenvoegen.
Elk bestand vertegenwoordigt een kwadrant van de Ultra HD-video (4K).
- 2 Sleep elk bestand vanuit de **bibliotheek** naar een **overlaytrack** op de **tijdslijn**.
- 3 Pas de grootte van de overlayfragmenten aan zodat deze passen in het **voorbeeldvenster**.
- 4 Verplaats de overlayfragmenten. Zie "Overlayfragmenten aanpassen" op pagina 170 voor meer informatie.



Zelfs als u de video niet hebt gerenderd, kan de Ultra HD-video (4K) als *.vsp-bestand worden geïmporteerd in een nieuw project om het bewerken te vergemakkelijken.

Beweging toepassen op een overlayfragment

Beweging toepassen op een overlayfragment

- 1 Selecteer een overlayfragment op de **Tijdlijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Bewerken**.
- 3 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Schakel de optie **Basisbeweging** in en klik op een pijl voor **In** en **Uit**.
 - Schakel de optie **Geavanceerde beweging** in en klik op **Beweging aanpassen**. Zie "Beweging aanpassen" op pagina 201 voor meer informatie.



Pauseduur bepaalt hoe lang de pauze in het aangegeven gebied duurt voordat het fragment van het scherm verdwijnt. Als u beweging hebt toegepast op het overlayfragment, versleept u de **snijmarkeringen** om **Pauseduur** in te stellen.



De algehele transparantie van overlayfragmenten aanpassen

U kunt snel de algehele transparantie van een overlayfragment aanpassen en een semitransparant effect bereiken. Zie "Overlayfragmenten samenvoegen met de achtergrond" op pagina 174 als u meer controle wilt over de manier waarop overlayfragmenten met de achtergrond worden samengevoegd.

U kunt de transparantie van tracks ook aanpassen met de modus Tracktransparantie. Zie "Transparantie van de tracks" op pagina 111.

Transparantie toepassen op een overlayfragment

- 1 Selecteer een overlayfragment op de **Tijdlijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Bewerken** en voer een waarde in het vak **Transparantie** in (onder **Vulkleur**).

Randen toevoegen aan overlayfragmenten

U kunt een rand toevoegen aan een overlayfragment. U kunt bijvoorbeeld een witte rand toevoegen aan een afbeelding, zodat deze op een foto lijkt.

Een rand toevoegen aan een overlayfragment

- 1 Selecteer een overlayfragment op de **Tijdlijn**.

- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Bewerken** en voer een waarde in het vak **Rand** in (onder **Vulkleur**) om de dikte van de rand voor het overlayfragment in te stellen.
- 3 Klik op het kleurvak **Rand** naast de pijltoetsen om de kleur van de rand in te stellen.



Chromatoets gebruiken voor een Groen scherm-effect

Chromatoets wordt gebruikt om een specifieke kleur te verwijderen uit een overlayfragment. Als u bijvoorbeeld een onderwerp vastlegt tegen de achtergrond van een 'groen scherm' of een deel van een onderwerp bedekt met groen, kunt u de **Chromatoets** gebruiken om het groen te verwijderen. U kunt het onderwerp vervolgens op een andere achtergrond plaatsen om de omgeving te wijzigen of een speciaal effect toepassen, zoals weergave van een zwevend onderwerp.



U kunt Chromatoets gebruiken om de achtergrond achter onderwerpen die zijn vastgelegd tegen een groen scherm te vervangen.

Chromatoets gebruiken om de geselecteerde kleuren transparant te maken

- 1 Selecteer een overlayfragment op de **Tijdslijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Chromatoets**.
- 3 Schakel het selectievakje **Chromatoets** in.
- 4 Gebruik het gereedschap Pipet  om de kleur te kiezen die u transparant wilt maken in het voorbeeldvenster.
- 5 Pas de waarde voor kleurovereenkomst aan (rechts van het gereedschap Pipet). Het transparantie-effect is zichtbaar in het voorbeeldvenster.
- 6 Als u de randen van de overlay wilt bijsnijden, kunt u een waarde typen in de vakken **Breedte** en **Hoogte**. De waarde is een percentage van de volledige afmetingen.



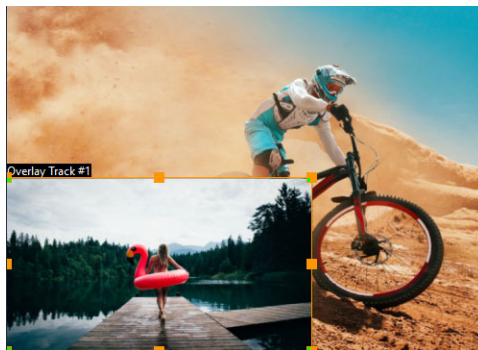
Als u de manier waarop de overlay met de achtergrond wordt vermengd fijn wilt afstemmen, past u de instellingen aan op het tabblad **Mengen**. Zie “Overlayfragmenten samenvoegen met de achtergrond” op pagina 174 voor meer informatie.

Overlayfragmenten samenvoegen met de achtergrond

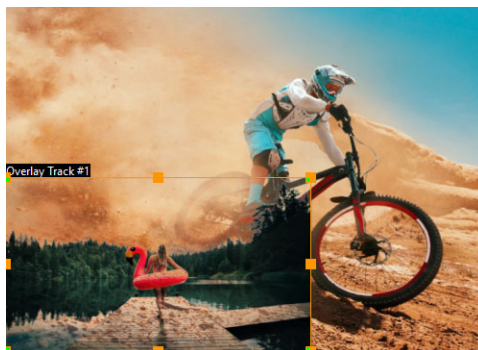
U kunt opgeven hoe overlayfragmenten worden samengevoegd met de achtergrond met behulp van verschillende mengmodi. VideoStudio bevat de volgende mengmodi:

Opmerking: In de voorbeeldafbeeldingen wordt 100% **Dekking** gebruikt voor elke mengmodus.

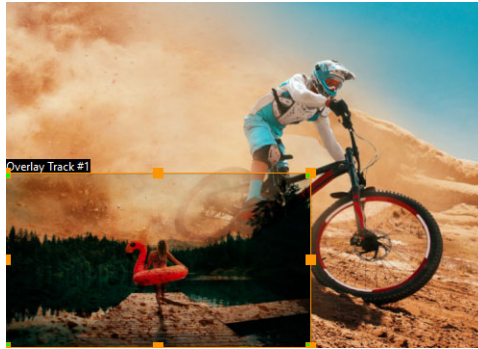
- **Normaal** — Pixels van het onderliggende fragment worden weergegeven op basis van de dekking van pixels in het geselecteerde fragment. Als het geselecteerde fragment volledig dekkend is, zijn er geen pixels zichtbaar. Hoe lager de dekking, hoe meer pixels van het onderliggende fragment zichtbaar zijn.



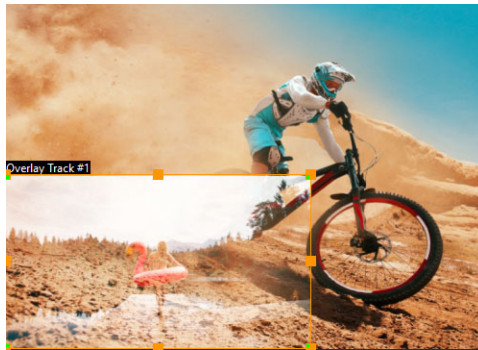
- **Grijze sleutel** — Hiermee past u de transparantie van het overlayfragment aan op basis van toon (waarden van licht/donker), in plaats van op kleur.



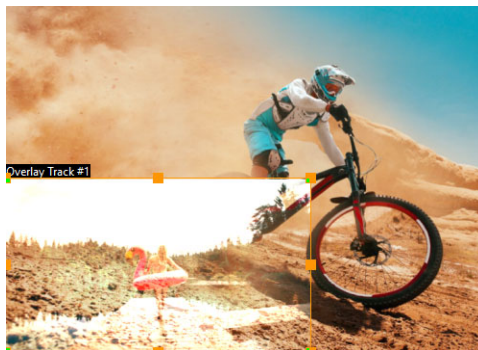
- **Vermenigvuldigen** — Hiermee wordt de waarde van overlaykleuren vermenigvuldigd met de waarde van de onderliggende kleuren en wordt het totaal gedeeld door 255. Het resultaat is donkerder dan de oorspronkelijke kleuren. Wit heeft geen mengeffect en zwart wordt altijd vermengd met zwart. U kunt de schuifregelaar **Mengen/transparantie** gebruiken om de transparantie aan te passen.



- **Bleken** — Hiermee worden de onderliggende kleuren lichter gemaakt door de kleurinversie van het geselecteerde fragment en het onderliggende fragment te vermenigvuldigen. De kleur die ontstaat komt overeen met die van het geselecteerde fragment of een lichtere versie hiervan.



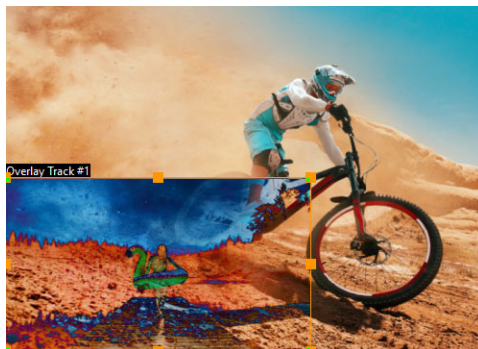
- **Sleutel toevoegen** — Hiermee worden de kleurwaarden van het overlayfragment toegevoegd aan de waarden van de onderliggende kleuren. U kunt de schuifregelaar **Mengen/transparantie** gebruiken om de transparantie aan te passen.



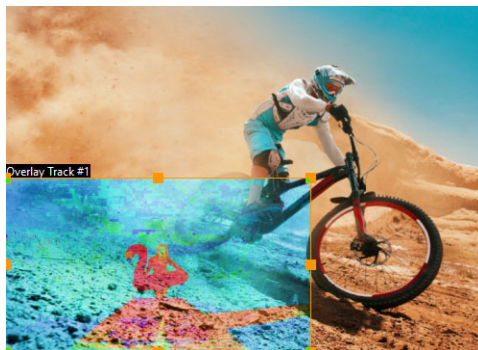
- **Overlay** — Dit is een combinatie van de mengmodi Vermenigvuldigen en Bleken. Als de kleurkanaalwaarde van het onderliggende fragment kleiner is dan de helft van de maximumwaarde, wordt de mengmodus Vermenigvuldigen gebruikt. Als de kleurkanaalwaarde groter dan of gelijk is aan de helft van de waarde, wordt de mengmodus Bleken gebruikt. In de mengmodus Overlay worden patronen of kleuren van het geselecteerde fragment weergegeven, terwijl de schaduwen en highlights van het onderliggende fragment bewaard blijven.



- **Verschil** — De kleur van de geselecteerde laag wordt afgetrokken van de kleur van het onderliggende fragment.



- **Tint** — De kleurtoon van het geselecteerde fragment wordt toegepast op het onderliggende fragment (waarbij de verzadiging en helderheid ongewijzigd blijven).



Welke instellingen beschikbaar zijn, is afhankelijk van het type mengmodus dat u kiest. U kunt experimenteren met de instellingen totdat u het gewenste uiterlijk hebt verkregen. U kunt fragmenten ook mengen met behulp van de Chromatoets. Zie “Chromatoets gebruiken voor een Groen scherm-effect” op pagina 173 voor specifieke informatie over de Chromatoets.

Een overlayfragment vermengen met de achtergrond

- 1 Selecteer een overlayfragment op de **Tijdslijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Mengen**.

- 3 Kies een van de volgende opties in het vervolgkeuzemenu **Mengmodi**:
- **Normaal**
 - **Grijze sleutel**
 - **Vermenigvuldigen**
 - **Bleken**
 - **Sleutel toevoegen**
 - **Overlay**
 - **Verschil**
 - **Tint**
- 4 Pas een van de volgende instellingen aan (de beschikbaarheid van besturingselementen hangt af van de mengmodus die u selecteert):
- **Breedte** en **Hoogte** — hiermee kunt u de randen van het overlayfragment bijsnijden.
 - **Dekking** — hiermee wordt de algehele transparantie van de overlay aangepast.
- 5 Experimenteer met behulp van de interactieve balk met een van de volgende instellingen om het gewenste resultaat te bereiken (de beschikbare opties zijn afhankelijk van de mengmodus die u selecteert):



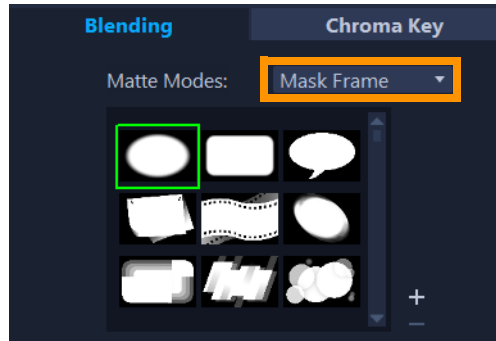
- **Gamma** — Is van invloed op het afbeeldingscontrast en kan worden gebruikt voor het lichter (schuif naar rechts verplaatsen) of donkerder maken (schuif naar links verplaatsen) van de afbeelding als geheel.
- **Min** — Kan naar rechts worden verplaatst om de lichtste pixels van de afbeelding donkerder te maken.
- **Max** — Kan naar links worden verplaatst om de donkerste pixels van de afbeelding lichter te maken.
- **Afsnijden** — Kan naar rechts worden verplaatst om een nieuw zwartpunt in te stellen voor de afbeelding (meer zwart in de afbeelding).
- **Drempel** — Kan naar links worden verplaatst om een nieuw witpunt in te stellen voor de afbeelding (meer wit in de afbeelding).



U kunt de instellingen voor het vermengen omkeren door het selectievakje **Omkeren** in te schakelen.

Een maskerframe toevoegen

Door een masker aan een overlayfragment toe te voegen, wordt een vorm rond het fragment geplaatst die u doorzichtig of transparant kunt maken.



Een maskerframe toevoegen

- 1 Selecteer een overlayfragment op de **Tijdslijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Mengen**.
- 3 Kies **Maskerframe** in de vervolgkeuzelijst **Matmodi**.
- 4 Selecteer een maskerframe.
Als u een door u gemaakt masker wilt kiezen, kunt u dit importeren door op de knop **Maskeritem(s) toevoegen** te klikken en naar het afbeeldingsbestand te bladeren.
- 5 Bekijk in het voorbeeldvenster het effect van de nieuwe instellingen op de afbeelding.



Note: U kunt elk afbeeldingsbestand gebruiken voor een masker. Als uw masker niet de vereiste 8-bits bitmapindeling heeft, converteert VideoStudio het masker automatisch. U kunt programma's zoals Corel PaintShop Pro en CorelDRAW gebruiken om een afbeeldingsmasker te maken.

Videomaskers gebruiken in combinatie met overlayfragmenten

Een videomasker gebruikt een animatie om de inhoud van een overlayfragment zichtbaar te maken. Qua functie is dit vergelijkbaar met een overgang. U kunt een bestaand videomasker toepassen, uw eigen videomasker maken en importeren of een videomasker van een andere leverancier importeren.



Een videomasker vormt een creatieve manier om de onderliggende inhoud te onthullen.

U kunt op heel veel manieren een eigen videomasker maken. Begin bijvoorbeeld een nieuw project en voeg vanuit de categorie **Afbeeldingen** in de bibliotheek een zwart kleurstaal en een wit kleurstaal toe aan de tijdlijn. Pas een overgang toe en stem de duur af op de twee stalen. Sla uw project op als videobestand (zoals MPEG 4, AVI of MOV). U kunt het bestand vervolgens importeren als videomasker.

U kunt ook de Mask Creator gebruiken om videomaskers te maken. Zie “Werken met de Mask Creator (Ultimate)” op pagina 104 voor meer informatie.

Een videomasker toepassen op een overlayfragment

- 1 Selecteer een overlayfragment op de **Tijdlijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Mengen**.
- 3 Kies **Videomasker** in de vervolgkeuzelijst **Matmodi**.
- 4 Selecteer een masker.

Als u een door u gemaakt masker wilt kiezen, kunt u dit importeren door op de knop **Maskeritem(s) toevoegen**  te klikken en naar het videobestand te bladeren.

- 5 Bekijk in het voorbeeldvenster het effect van de nieuwe instellingen op de afbeelding.



U kunt bestanden uit de lijst met videomaskers verwijderen door op de miniatuur voor het masker te klikken en op de knop **Maskeritem verwijderen**  te klikken.

U kunt een map voor videomaskers maken in de standaardmap met gebruikerscontent:
...Documents/Corel VideoStudio Pro/24.0/.

Kleurcorrectie en kleurverbetering



VideoStudio bevat een collectie tools voor kleuraanpassing waarmee u de kleur in videoclips kunt corrigeren of creatief aan de slag kunt met kleurverbetering om een specifieke sfeer of een bepaald uiterlijk te verkrijgen. U kunt zelfs LUT-profielen (opzoektabelen) toepassen voor een professioneel resultaat!

De kleurbesturingselementen in VideoStudio zijn afhankelijk van de versie van de toepassing die u hebt.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- De kleurbesturingselementen gebruiken
- Basiskleur- en -tooncorrectie
- Witbalans aanpassen
- Tooncurve
- HSL-tuning
- Kleurwiel
- Het bereik van video's
- Kleurverbetering met opzoektabelen (LUT-profielen)

De kleurbesturingselementen gebruiken

Het tabblad **Kleur** van het paneel **Opties** bevat een scala aan tools voor kleuraanpassing. In veel gevallen kunt u al een goed resultaat voor toon en kleur bereiken met de besturingselementen van **Basis**, maar met de andere tools voor kleurcorrectie en -verbetering beschikt u over nauwkeurigere controle. Soms hangt het alleen maar van uw voorkeur af, maar in andere gevallen kan het zo zijn dat een bepaald gereedschap een eenvoudiger manier biedt om een specifiek gewenst resultaat te bereiken.

U kunt uw eigen creatieve uiterlijk creëren, maar kunt ook LUT-profielen (Lookup Table of opzoektabel) toepassen en importeren. Zie "Kleurverbetering met opzoektabelen (LUT-profielen)" op pagina 191 voor meer informatie.

Het bereik van video's

Met het bereik van een video beschikt u over een manier om de toon en kleur van het fragment te evalueren. Hiervoor worden kleurgegevens voor de clip in verschillende

weergaven getoond. Omdat de informatie op data is gebaseerd, kunt u een bereik gebruiken om de kleur en toon aan te passen zonder dat u daarvoor alleen afhankelijk bent van de kleurkalibratie van het scherm waarmee u werkt. Zie "Het bereik van video's" op pagina 187 voor meer informatie over het bereik van video's.

De besturingselementen voor kleurcorrectie en -verbetering gebruiken

- 1 Selecteer een clip op de tijdlijn.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur**.
- 3 Klik op een van de volgende knoppen:
 - **Basis**
 - **Automatische toon**
 - **Witbalans**
 - **Tooncurve**
 - **HSL afstemmen**
 - **Kleurenwiel**
 - **Opzoektabelprofiel**

Basiskleur- en -tooncorrectie

VideoStudio bevat veel algemene besturingselementen waarmee u kleur, helderheid en toon kunt aanpassen. De besturingselementen van Basis zijn onder andere de volgende: **Tint, Belichting, Contrast, Gamma, Zwart, Schaduwen, Middelgroot, Highlights, Wit, Levendig, Verzadiging, Duidelijkheid** en **Nevel**.

De basiskleur, -toon en -duidelijkheid aanpassen

- 1 Selecteer een video of een afbeeldingsfragment op de **Tijdlijn** of in de **Bibliotheek** van de werkruimte **Bewerken**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur**.
- 3 Klik op de knop **Basis**.
- 4 Pas een van de besturingselementen aan door de schuifregelaars te verplaatsen.
- 5 Bekijk in het voorbeeld het effect van de nieuwe instellingen op de afbeelding.
Note: Dubbelklik op een schuifregelaar om deze opnieuw in te stellen. Klik op de knop **Herstellen** om alle wijzigingen te wissen.

De toonkwaliteit van uw video- of afbeeldingsfragmenten aanpassen

- 1 Selecteer een video of een afbeeldingsfragment op de **Tijdlijn** van de werkruimte **Bewerken**.

- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur** en klik op **Auto tint**.

Note: U kunt voor het fragment de opties **Helderst**, **Helderder**, **Normaal**, **Donkerder** of **Donkerst** selecteren door op de vervolgkeuzelijst van **Automatische toonaanpassing** te klikken.

Witbalans aanpassen

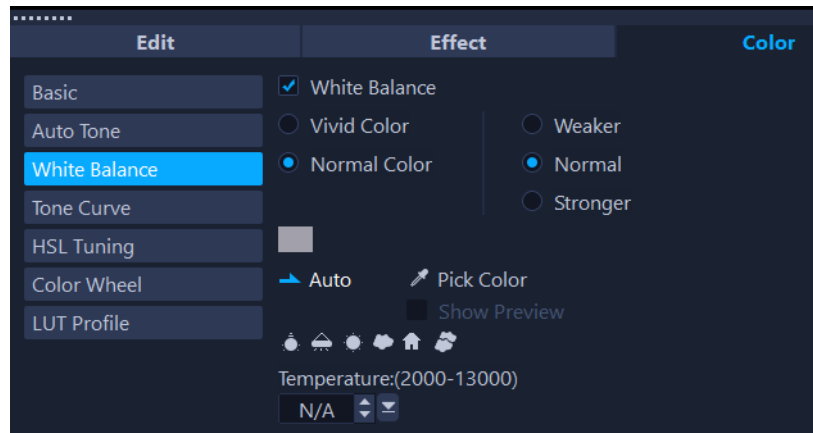
Met de witbalans kunt u de natuurlijke kleurtemperatuur van een afbeelding herstellen door ongewenste kleurvervormingen als gevolg van conflicterende lichtbronnen en verkeerde camera-instellingen te verwijderen.

Een voorwerp dat bijvoorbeeld wordt verlicht door gloeilampen, kan te rood of geel worden in een afbeeldings- of videofragment. U moet een referentiepunt voor de kleur wit identificeren in de afbeelding om het natuurlijke effect te verkrijgen. VideoStudio biedt u verschillende opties voor het selecteren van het witpunt:

- **Voorinstellingen voor witbalans** — kies uit de voorinstellingen die onder andere de volgende opties omvatten: **Levendige kleur** of **Normale kleur**, en pas het niveau van de voorinstelling aan met de opties **Flets**, **Normaal** en **Sterk**.
- **Automatisch** — kiest automatisch een witpunt dat overeenstemt met de globale kleur van uw afbeelding.
- **Kleur kiezen** — hiermee kunt u handmatig het witpunt in de afbeelding selecteren. Gebruik de pipet om een referentiegebied te kiezen dat wit of neutraal grijs moet zijn.
- **Temperatuur** — hiermee kunt u de kleurtemperatuur van de lichtbronnen in Kelvin (K) opgeven. U kunt ook op een van de pictogrammen voor de lichtomstandigheden klikken. Met lagere waarden worden scenario's voor **Wolfram**, **Fluorescerend** en **Daglicht** aangeduid, terwijl **Wolk**, **Schaduw** en **Bewolkt** vallen onder een hoge kleurtemperatuur.

Witbalans aanpassen

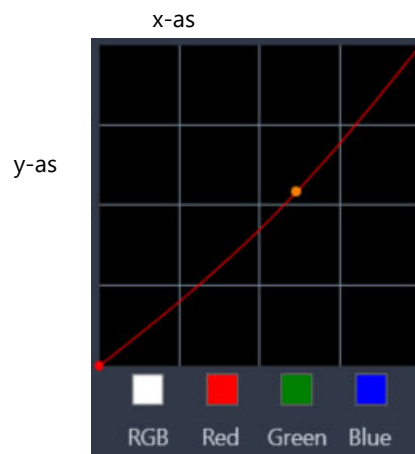
- 1 Selecteer een video of een afbeeldingsfragment op de **Tijdslijn** of in de **Bibliotheek** van de werkruimte **Bewerken**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur**.
- 3 Klik op de knop **Witbalans**.
- 4 Schakel het selectievakje **Witbalans** in.
- 5 Geef op hoe u het witpunt wilt identificeren. Selecteer een van de opties (**Automatisch**, **Kleur kiezen**, **Voorinstellingen voor witbalans** of **Temperatuur**).



- 6 Als u **Kleur kiezen** hebt geselecteerd, kiest u **Voorbeeld weergeven** om een voorbeeldgebied in het Optiepaneel weer te geven.
Wanneer u de cursor naar het voorbeeldgebied sleept, verandert de cursor in een pipetpictogram.
- 7 Klik in de voorbeeldweergave om een referentiepunt in uw afbeelding aan te geven dat de kleur wit vertegenwoordigt.
- 8 Vergelijk het voorbeeldgebied met de afbeelding in het paneel Afspelen, waar u kunt zien welke invloed de nieuwe instellingen op de afbeelding hebben.

Tooncurve

Met Tooncurve kunt u kleur en toon corrigeren door afzonderlijke kleurkanalen aan te passen of door het samengestelde kanaal (het RGB-kanaal) aan te passen.



De x-as van de grafiek geeft de oorspronkelijke toonwaarden weer (van de hoge lichten aan de rechterkant tot de schaduwen aan de linkerkant). De y-as van de grafiek geeft de aangepaste toonwaarden weer (van donker/minder kleur onderin, tot licht/meer kleur bovenin).

De diagonale lijn van de grafiek is het item dat u aanpast om uw 'curve' te maken. Als u de curve omhoog en naar links verplaatst, wordt de clip lichter en wordt de hoeveelheid kleur

in elk kanaal verhoogd. Als u de curve naar beneden en naar rechts verplaatst, wordt de clip donkerder, of wordt de kleur van een bepaald kanaal verminderd. Als u bijvoorbeeld een clip met een blauwe zweem hebt, kunt u de hoeveelheid blauw in het beeld verminderen door het Blauwe kanaal te selecteren en de curve naar beneden en naar rechts te verplaatsen.

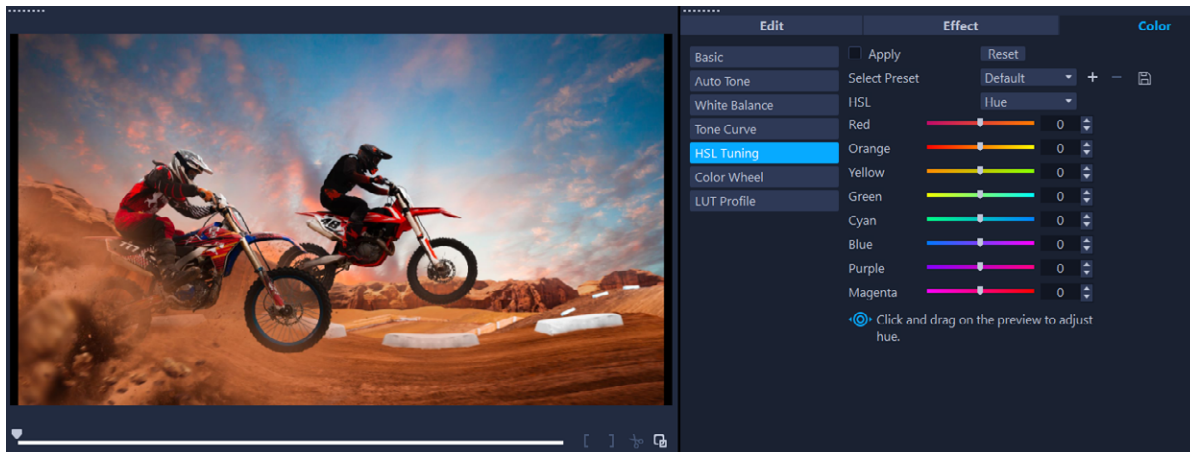
U kunt een of meer knooppunten toevoegen aan de curve, waarmee u over meer nauwkeurige controle beschikt over gebieden die u wilt aanpassen.

De kleur en toon aanpassen met Tooncurve

- 1 Selecteer het fragment waarvoor u de kleur wilt corrigeren op de **tijdslijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur**.
- 3 Klik op de knop **Tooncurve**.
- 4 Onder de grafiek met de curve selecteert u een van de onderstaande kleurkanaalopties:
 - **RGB** — hiermee kunt u de kanalen rood, groen en blauw bewerken in een gecombineerd histogram.
 - **Rood** — hiermee kunt u alleen het rode kanaal bewerken.
 - **Groen** — hiermee kunt u alleen het groene kanaal bewerken.
 - **Blauw** — hiermee kunt u alleen het blauwe kanaal bewerken.
- 5 Sleep de punten op de grafiek om de relatie tussen de **invoerniveaus** (de helderheid van de oorspronkelijke pixels) en **uitvoerniveaus** (de helderheid van gecorrigeerde pixels) aan te passen.
- 6 Als u een punt aan de curve wilt toevoegen, klikt u op de lijn waaraan u het punt wilt toevoegen.
Note: Klik op de knop **Herstellen** om alle wijzigingen te wissen.

HSL-tuning

HSL (Hue, Saturation, Lightness of Tint, Verzadiging, Helderheid) is een krachtig gereedschap voor kleuraanpassing waarmee u de kleuren in een clip interactief kunt aanpassen. Hiermee kunt u zich op specifieke kleuren richten.



U kunt met een interactief besturingselement over een fragment slepen in het paneel Afspelen om de tint, verzadiging of helderheid van het onderliggende samplegebied aan te passen.

Kleuren aanpassen met HSL-tuning

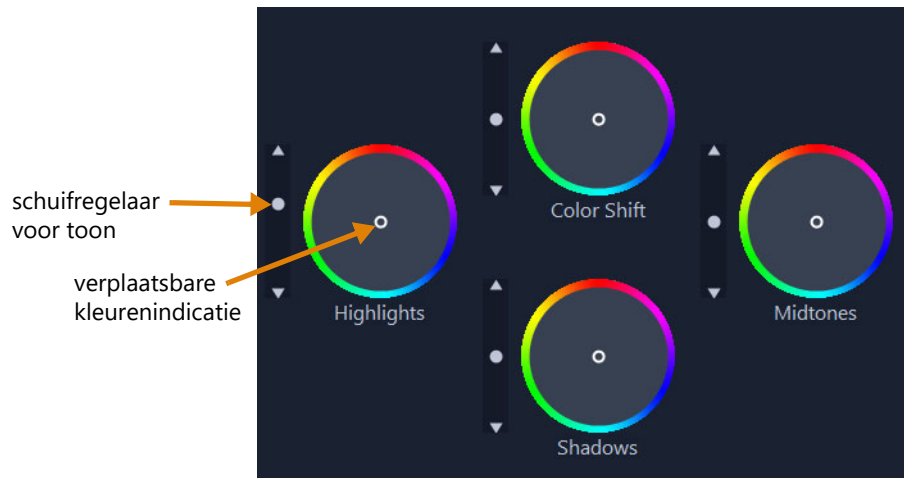
- 1 Selecteer het fragment waarvoor u de kleur wilt corrigeren op de **tijdslijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur**.
- 3 Klik op de knop **HSL-tuning**.
- 4 Selecteer een van de onderstaande kleurkanaalopties in de vervolgkeuzelijst **HSL**:
 - **Tint**
 - **Verzadiging**
 - **Helderheid**
- 5 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik op het interactieve kleurgereedschap  en sleep over een kleur in het fragment die u wilt aanpassen in het paneel Afspelen. Als u naar links sleept, worden de overeenkomstige regelaars naar links verplaatst. Als u naar rechts sleept, worden de overeenkomstige regelaars naar rechts verplaatst.
 - U kunt de afzonderlijke regelaars aanpassen om de gewenste waarden in te stellen.

Note: U kunt een voorinstelling toepassen door een optie te kiezen in de vervolgkeuzelijst **Voorinstelling selecteren**. U kunt ook eigen instellingen als voorinstelling opslaan door op **Opslaan als voorinstelling** te klikken. Klik op de knop **Herstellen** om alle wijzigingen te wissen.

Kleurwiel

Met de functie **Kleurwiel** kunt u de toon voor uw afbeelding aanpassen door de schuifregelaar naast het wiel van **Kleurverschuiving** (van toepassing op alle gebieden van de afbeelding), **Highlights**, **Middentonen** of **Schaduwen** aan te passen. Met de wielen kunt

u de kleuren aanpassen voor specifieke gebieden met belichting in de afbeelding. U kunt bijvoorbeeld een blauwe zweem toepassen op de schaduwgebieden van de videoclip.



De toon of kleur van een clip aanpassen met het Kleurenwiel

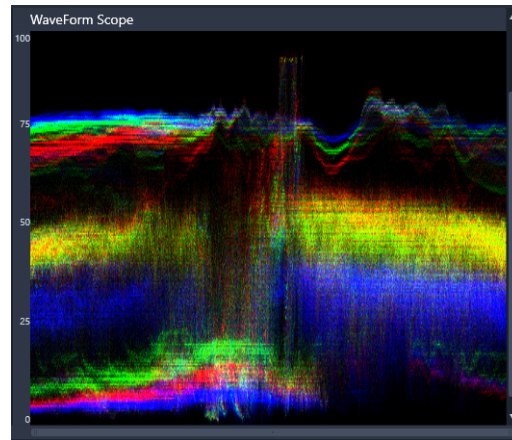
- 1 Selecteer het fragment waarvoor u de kleur wilt corrigeren op de **tijdlijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur**.
- 3 Klik op de knop **Kleurwiel**.
- 4 Als u de helderheid van de clip wilt aanpassen, sleept u de regelaar aan de linkerkant van het wiel **Kleurverschuiving** (volledige afbeelding), **Markeringen**, **Middentonen** of **Schaduwen**. Als u de regelaar omhoog sleept, wordt de helderheid voor de overeenkomstige gebieden van het geselecteerde videoframe verhoogd. Als u de regelaar naar beneden sleept, wordt de helderheid verlaagd.
- 5 Als u de kleur wilt aanpassen, sleept u de kleurindicatiecirkel (in het midden van de kleurenwielen) om een kleur voor de overeenkomstige gebieden in te stellen. Als u bijvoorbeeld een blauwe kleurzweem wilt verwijderen uit de donkere gebieden van een videoclip, sleept u de kleurindicator van het wiel Schaduwen in de richting van de gele kant van de cirkel.

Het bereik van video's

VideoStudio biedt de volgende videobereiken voor het evalueren van kleur- en tooninformatie in uw videoclips. Tijdens het aanbrengen van kleuraanpassingen wordt de informatie in de bereiken gewijzigd, zodat u de invloed van de wijziging in de weergave Kleurverbetering van het deelvenster Player kunt evalueren, of met behulp van de kleurdata die in het videobereik worden weergegeven.

Golfvorm

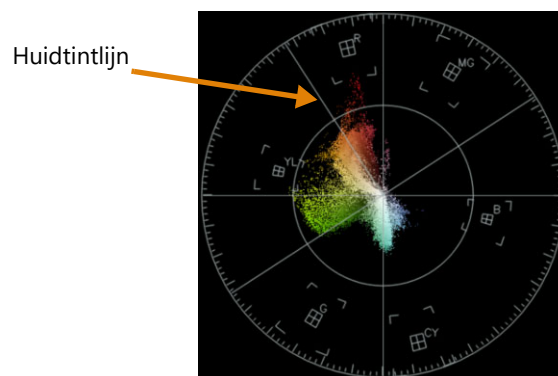
Een golfvorm-bereik duidt de chrominantie van een videoclip aan met behulp van een grafiek waarin de verticale as de intensiteit vertegenwoordigt. Deze loopt van nul onderaan tot 100% bovenaan.



Een golfvorm-bereik duidt de distributie van kleuren aan, met een intensiteit van nul onderaan tot een intensiteit van 100% bovenaan.

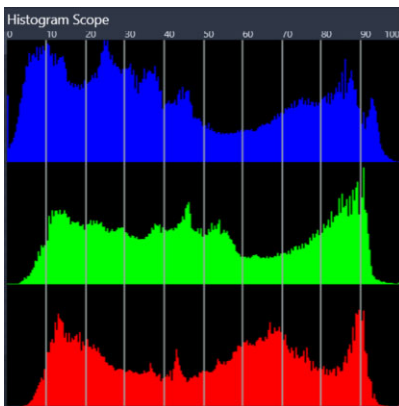
Vector-Kleur (Vectorscoop)

Vectorscopen (of vectorbereiken) worden door professionals op videogebed gebruikt voor een groot aantal doeleinden, waaronder beoordelen of de kleurintensiteit van video-opnamen binnen het standaarduitzendbereik valt. In de cirkel van het Vector-Kleur-bereik wordt de chrominantie (kleurintensiteit) weergegeven, van een intensiteit van nul in het midden van de cirkel, tot een intensiteit van 100% richting de rand van de cirkel. De cirkel is onderverdeeld in kleurgebieden, waardoor het makkelijk wordt om de kleurverspreiding voor het momenteel geselecteerde frame in de videoclip te bekijken. Kleine rasters richting de rand van de cirkel worden gebruikt om de intensiteitslimieten te markeren: pixels die buiten de doelwaarden vallen zijn niet geschikt voor uitzending.



Histogram

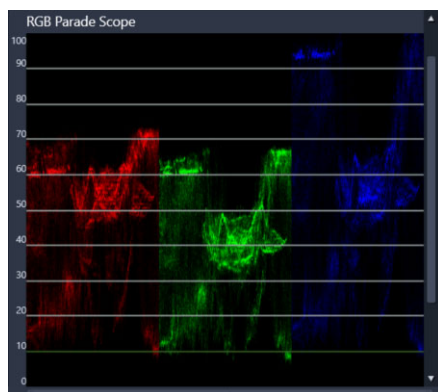
Met een histogram kunt u het toon- en kleurbereik van een video weergeven. Via het evalueren van de distributie van pixels voor een geselecteerd frame in uw video kunt u bepalen of er sprake is van een kleurzweem, of u kunt in het geval van onderbelichte opnamen vaststellen of er voldoende afbeeldingsdata in de schaduwgebieden aanwezig zijn om de balans te herstellen.



In het histogram wordt de distributie van pixels voor de clip weergegeven, van donker (schaduwen) tot licht (hoge lichten) langs de horizontale as.

RGB - naast elkaar

Met het bereik RGB - naast elkaar kunt u de rode (R), groene (G) en blauwe (B) elementen van uw videoclip in een grafiek bekijken, waarbij de verticale as een intensiteit van nul vertegenwoordigt aan de onderkant, en een intensiteit van 100% aan de bovenkant.



Met RGB - naast elkaar kunt u de kleuren in verhouding tot elkaar evalueren.

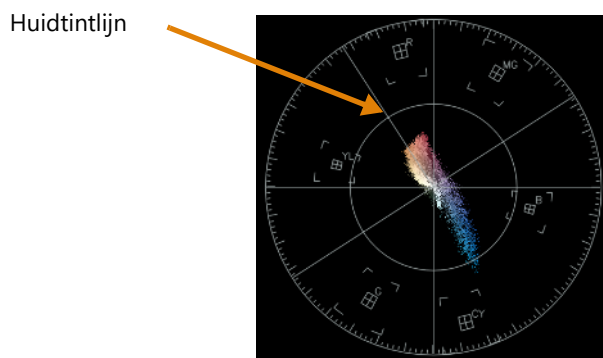
Een videobereik weergeven

- 1 Selecteer het fragment waarvoor u de kleur wilt corrigeren op de **tijdslijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur**.
- 3 Klik op een van de kleurcorrectieknoppen om een kleurcorrectiemethode te kiezen.

- 4 Schakel het selectievakje **Videoscope tonen** boven in het paneel, rechts van de kleurbesturingselementen, in.
Note: Mogelijk moet u het venster van VideoStudio maximaliseren om het bereik van de video te kunnen weergeven.
- 5 Kies een van de volgende videoscopes in:
 - **Golfvorm**
 - **Vector-Kleur**
 - **Histogram**
 - **RGB - naast elkaar**

Een vectorscoop gebruiken om huidtinten weer te geven

- 1 Selecteer het fragment waarvoor u de kleur wilt corrigeren op de **tijdlijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur**.
- 3 Klik op één van de volgende opties:
 - **Tooncurve:**
 - **HSL-tuning**
 - **Kleurwiel**
- 4 Schakel het selectievakje **Videoscope tonen** boven in het paneel in en kies **Vector - kleur** in de vervolgkeuzelijst.
Note: Afhankelijk van de venstergrootte van de toepassing moet u mogelijk schuiven (horizontaal) om alle besturingselementen weer te geven.



Voor natuurlijke huidtinten moet u zorgen dat u de kleuren uitzet langs lijn A voor huidtinten.

- 5 Met de huidtintlijn als leidraad kunt u de kleuren aanpassen (de huidtinten moeten rond de lijn vallen) en de gewenste kleuraanpassingen doen met het gereedschap van uw keuze.

Kleurverbetering met opzoektabelen (LUT-profielen)

U kunt de kleur van uw videofragmenten verbeteren door een opzoektabelbestand, ook wel een LUT-profiel genoemd, toe te passen. LUT-profielen worden meestal gebruikt om een specifiek filmuiterlijk te creëren dat van invloed is op de algehele sfeer van het fragment. De LUT-profielen bevatten kleurwaarden die in combinatie met de kleurwaarden van het fragment het nieuwe resultaat opleveren.

NB: Als u de kleur in uw videofragment wilt corrigeren, is het aan te raden om dit te doen voordat u een LUT-profiel toepast, met name als u meerdere videofragmenten die u eenzelfde kleuring wilt verlenen.



Met LUT-profielen kunt u een specifiek filmuiterlijk of een specifiek creatief uiterlijk creëren.

Een opzoektabelprofiel toepassen

- 1 Selecteer een clip op de tijdlijn.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur**.
- 3 Klik op **LUT-profiel**.
- 4 Klik op een miniatuur om het overeenkomende profiel op uw fragment toe te passen.
Er wordt een groen vinkje weergegeven in de rechterbovenhoek van de geselecteerde miniatuur.
- 5 Sleep de schuifregelaar **Intensiteit** boven in het paneel om het profiel aan te passen.

Een LUT-profiel verwijderen

- 1 Selecteer het betreffende fragment op de tijdlijn.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur**.
- 3 Klik op **LUT-profiel**.
- 4 Klik op de actieve miniatuur met het groene vinkje in de rechterbovenhoek.
Het groene vinkje verdwijnt en het LUT-profiel wordt verwijderd uit het fragment.

Een LUT-profiel importeren

- 1 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur**.
- 2 Klik op **LUT-profiel**.

- 3 Klik boven in het paneel op de knop **LUT-profiel importeren** (plusteken) en kies het gewenste bestand (bestandsindeling .cube).

Er wordt een nieuwe miniatuur toegevoegd aan de bibliotheek met LUT-profielen.

Een LUT-profiel verwijderen uit een videofragment

- 1 Selecteer het videofragment op de **tijdslijn**.
- 2 Klik in het paneel **Opties** op het tabblad **Kleur**.
- 3 Klik op de knop **Basis** en kies in het gedeelte **Kleurcorrectie** de optie **Geen** in de vervolgkeuzelijst **LUT-profiel**.



Beweging volgen

VideoStudio biedt u de mogelijkheid om volgpaden te maken in videofragmenten en specifieke elementen in uw video te volgen. Met **Beweging volgen** wordt een einde gemaakt aan de meervoudige en steeds herhaalde stappen van het toevoegen van objecten aan de **tijdslijn** en het gebruik van sleutelframes om beweging op te wekken.

Bovendien kunt u met de functie voor het volgen van bewegingen naadloos optische illusies creëren die het mogelijk maken om titels op te nemen in de videofragmenten en camerabeweging te volgen, net als bij het opnemen van video met titels in het oorspronkelijke beeldmateriaal!

Met **Beweging aanpassen** kunt u uw eigen bewegingspaden maken, die u kunt opslaan in de map Pad van de bibliotheek.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Beweging van video-objecten volgen
- Beweging gelijkmaken met een volgpad
- Beweging aanpassen

Beweging van video-objecten volgen

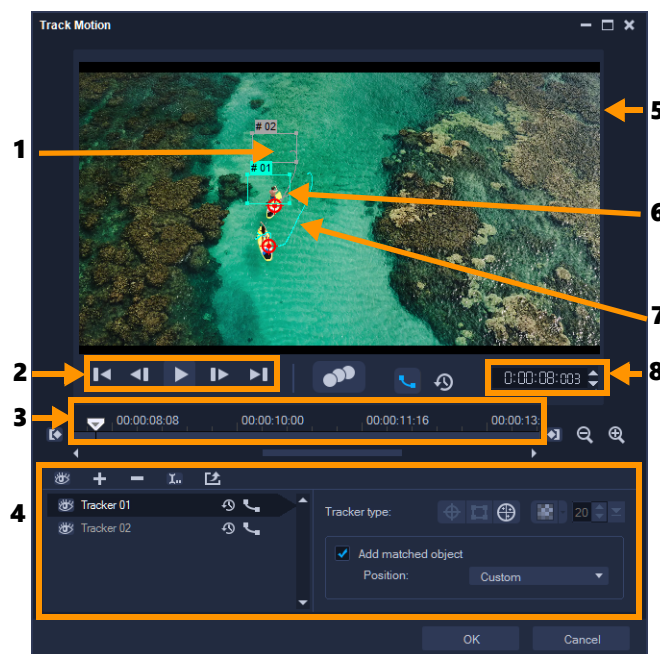
Met de functie **Beweging volgen** kunt u de beweging van een punt of gebied in een video volgen en tegelijkertijd automatisch een volgpad genereren.

Beweging volgen werkt in combinatie met de functie **Beweging gelijkmaken**. **Beweging gelijkmaken** stelt u in staat uw overlays en titels automatisch het volgpad dat u maakt te laten volgen.



Als u er de voorkeur aan geeft om handmatig overlays en titels van animatie te voorzien om deze af te stemmen op uw hoofdvideo in de achtergrond, kunt u de functie **Beweging aanpassen** gebruiken.

Basisprincipes van de interface van Beweging volgen



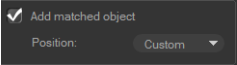
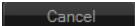
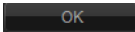
Dialoogvenster Beweging volgen

Onderdeel	Beschrijving
1 — Tracker	Hiermee wordt het object dat wordt gevolgd gespecificeerd om het volgpad te genereren. Dit kan ook als gebied worden weergegeven, afhankelijk van het geselecteerde trackertype.
2 — Afspeelbesturing	Knoppen waarmee het afspelen van video wordt bestuurd.
3 — Tijdlijnbesturing	De videotijdlijn plus de knoppen voor zoomen en in-/uittracken.
4 — Trackerbesturing	Knoppen en opties waarmee u de eigenschappen van de trackers, volgpaden en gelijkgemaakte objecten kunt besturen.
5 — Voorbeeldvenster	Hiermee wordt de huidige video die wordt afgespeeld getoond.
6 — Gelijkgemaakt object	Waar het gelijkgemaakte object wordt geplaatst.
7 — Volgpad	Het pad van de beweging die wordt gevolgd door het programma.
8 — Tijdcode	Hiermee kunt u rechtstreeks naar een bepaald gedeelte van de video gaan door de exacte tijdcode op te geven.

Knoppen en opties voor het volgen van beweging



Beweging volgen — Hiermee wordt automatisch de beweging gevolgd van de geselecteerde trackers in het videofragment.

	Terugzetten op standaardpositie — Hiermee worden alle acties ongedaan gemaakt.
	Intracken/Uittracken — Hiermee wordt een werkbereik in het videofragment opgegeven waarin beweging wordt gevolgd.
	Inzoomen/Uitzoomen — Hiermee wordt uw weergave van de videotijdlijn aangepast.
	Volgpad weergeven — Hiermee wordt het volgpad weergegeven of verborgen in het voorbeeldvenster.
	Het oog van elke tracker geeft de status ervan aan. Als de tracker is ingeschakeld, wordt een open oog weergegeven en is de tracker zichtbaar in het voorbeeldvenster. Als de tracker is uitgeschakeld, wordt een gesloten oog weergegeven en wordt de geselecteerde tracker verborgen.
	Tracker toevoegen/Tracker verwijderen — Hiermee worden trackers toegevoegd en verwijderd.
	Trackernaam wijzigen — Hiermee wordt de naam van de actieve tracker gewijzigd.
	Opslaan in Padbibliotheek — Hiermee worden de actieve paden opgeslagen naar de padbibliotheek.
	Tracker instellen als punt/Tracker instellen als gebied/Multipunttracker instellen — Hiermee kunt u één trackingpunt, een trackinggebied of een dynamisch gebied met meerdere punten instellen.
	Mozaïek toepassen/verbergen — Hiermee wordt een mozaïekeffect toegepast op het gevolgde object. Met deze knop kunt u het gebied van het gevolgde object wazig maken. U kunt een rechthoekige of een cirkelvormige mozaïek kiezen.
	Afmetingen mozaïek aanpassen — Hiermee kunt u het formaat van het mozaïekpatroon opgeven.
	Aangepast object toevoegen — Hiermee wordt een aangepast object toegevoegd en kunt u de positie aanpassen vanuit de vervolgkeuzelijst Positie of het voorbeeldvenster.
	Annuleren — Hiermee wordt het dialoogvenster Beweging volgen gesloten en worden alle wijzigingen die zijn aangebracht in de video verwijderd.
	OK — Hiermee wordt het dialoogvenster Beweging volgen gesloten en wordt het gevolgde pad bewaard als videokenmerk.

Het dialoogvenster **Beweging volgen** openen

- Voer een van de volgende acties uit:

- Selecteer een videobestand op de videotrack en klik op de knop **Beweging volgen**  op de **werkbalk**.
- Klik op **Extra > Beweging volgen** en kies een videobestand.

De beweging van video-objecten volgen

- 1 Klik op **Extra > Beweging volgen**.
- 2 Blader naar de video die u wilt gebruiken en klik op **Openen**. Hiermee wordt het dialoogvenster **Beweging volgen** geopend.

In dit voorbeeld wordt een video geselecteerd van een jongen die langs het meer wandelt.



- 3 Sleep de tracker naar het gedeelte van de video dat u wilt volgen.
In het voorbeeld wordt de tracker naar het gezicht van de jongen gesleept. Het gebied wordt vergroot om u een beter zicht op uw selectie te bieden.



- 4 Kies een van de volgende trackers in het gebied **Volgtype**:
 - **Tracker instellen als punt** (standaard)  — hiermee kunt u één trackingpunt instellen.
 - **Tracker instellen als gebied**  — hiermee kunt u een vast trackinggebied instellen. Hiermee hebt u een groter voorbeeldgebied, maar kunt u ook de grenzen instellen voor een mozaïekvervaging. U kunt de vorm en grootte van de tracker aanpassen door de hoekpunten te verslepen.
 - **Multipuntracking instellen**  — hiermee kunt u een dynamisch trackinggebied instellen waarvan het formaat en de vorm worden aangepast wanneer het object dichterbij de camera komt, hier verder vandaan beweegt of van hoek verandert. Sleep de vier knooppunten naar de binnenranden van het gebied dat u wilt volgen. Dit soort tracker past automatisch een mozaïekvervaging toe. Zie "Delen van gevolgde objecten laten vervagen" op pagina 208 voor meer informatie.

5 Klik op de knop **Beweging volgen** .

De video wordt afgespeeld terwijl het volgpad wordt gegenereerd. Als **Volgpad weergeven** wordt geselecteerd, wordt het volgpad weergegeven en gemarkeerd nadat het volproces is voltooid.



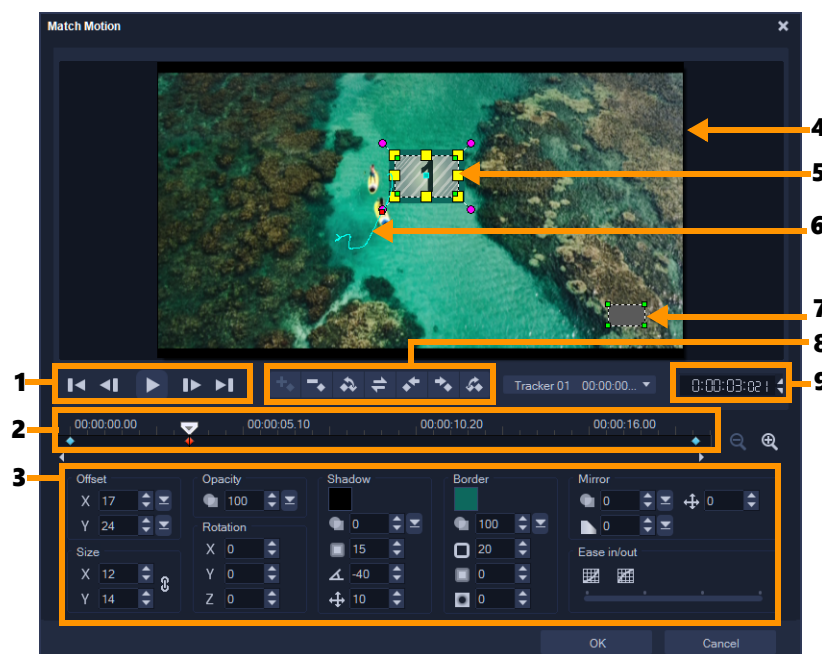
6 Klik op **OK**.



Het is gemakkelijker om punten of gebieden in uw video te volgen die qua contrast afwijken van andere video-elementen. Vermijd het om pixels te kiezen die zich kunnen vermengen met soortgelijke pixels in de video.

Beweging gelijkmaken met een volgpad

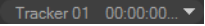
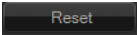
Met de functie **Beweging gelijkmaken** kunt u automatisch de beweging van overlays en titels afstemmen op een volgpad om het effect te creëren van één element dat een ander volgt. Zo kunt u bijvoorbeeld een bewegende persoon in een video identificeren door een titelnaam af te stemmen op zijn volgpad.

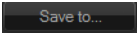
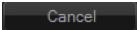
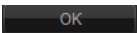


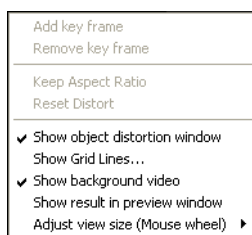
Dialogvenster Beweging gelijkmaken

Onderdeel	Beschrijving
1 — Afspeelbesturing	Knoppen waarmee het afspelen van video wordt bestuurd.
2 — Tijdlijnbesturing	De videotijdlijn plus de zoomknoppen.
3 — Kenmerkpaneel	Hiermee worden de knoppen Positie, Grootte, Dekking, Rotatie, Schaduw, Rand, Spiegelen en Ease-in/uit gedefinieerd.
4 — Voorbeeldvenster	Hiermee wordt de huidige video die wordt afgespeeld getoond.
5 — Gelijkgemaakt object	Hiermee wordt bepaald waar het gelijkgemaakte object wordt geplaatst. Dit kan een titel of overlay zijn. Dit is uitsluitend van toepassing op Beweging gelijkmaken .
6 — Bewegingspad	Het pad van de beweging, zoals dat handmatig is ingesteld. Deze knop wordt uitsluitend weergegeven in het dialoogvenster Beweging aanpassen .
7 — Objectvormingsvenster	Hiermee wordt de oriëntatie van het videofragment of overlayobject bestuurd.
8 — Sleutelframebesturing	Hiermee wordt de positie/verschuiving van sleutelframes toegevoegd, verwijderd en bestuurd.
9 — Tijdcode	Hiermee kunt u rechtstreeks naar een bepaald gedeelte van de video gaan door de exacte tijdcode op te geven.

Knoppen en opties voor het gelijkmaken/aanpassen van beweging

	Sleutelframe toevoegen — Hiermee wordt een sleutelframe toegevoegd.
	Sleutelframe verwijderen — Hiermee wordt een sleutelframe verwijderd.
	Naar het vorig sleutelframe terugkeren — Hiermee gaat u naar het vorige beschikbare sleutelframe.
	Sleutelframe omkeren — Hiermee wordt het huidige sleutelframe omgekeerd.
	Sleutelframe naar links verplaatsen — Hiermee wordt het huidige sleutelframe één stap naar links verplaatst.
	Sleutelframe naar rechts verplaatsen — Hiermee wordt het huidige sleutelframe één stap naar rechts verplaatst.
	Ga naar volgend sleutelframe — Hiermee gaat u naar het volgende beschikbare sleutelframe.
	Menu Tracker — Hiermee kunt u de tracker selecteren waarmee het gelijkgemaakte object wordt gevolgd. Dit wordt uitsluitend weergegeven in het dialoogvenster Beweging gelijkmaken .
	Terugzetten — Hiermee worden alle acties ongedaan gemaakt. Deze knop wordt uitsluitend weergegeven in het dialoogvenster Beweging aanpassen .

	Opslaan in — Hiermee worden de actieve paden opgeslagen naar de padbibliotheek. Deze knop wordt uitsluitend weergegeven in het dialoogvenster Beweging aanpassen .
	Annuleren — Hiermee wordt het dialoogvenster Beweging aanpassen/Beweging gelijkmaken gesloten en worden alle wijzigingen die zijn aangebracht in de video verwijderd.
	OK — Hiermee wordt het dialoogvenster Beweging aanpassen/Beweging gelijkmaken gesloten en wordt het gevolgde pad bewaard als kenmerk van een videofragment.



Snelmenu voor gelijkmaken/aanpassen van beweging

Snelmenu voor gelijkmaken/aanpassen van beweging

Sleutelframe toevoegen	Voegt een sleutelframe toe
Sleutelframe verwijderen	Verwijdert een sleutelframe
Hoogte/breedte-verhouding behouden	Hiermee wordt de hoogte/breedte-verhouding gehandhaafd bij het aanpassen van de grootte van het videofragment of overlayproject.
Vervorming herstellen	Hiermee wordt de oorspronkelijke hoogte/breedte-verhouding hersteld na vervorming van het fragment of object.
Objectvervormingsvenster weergeven	Hiermee wordt het objectvervormingsvenster weergegeven of verborgen waarmee de oriëntatie van het videofragment of overlayobject wordt bestuurd.
Rasterlijnen weergeven	Hiermee wordt het venster Opties voor rasterlijnen geopend waarmee de instellingen voor rasterlijnen worden gewijzigd.
Achtergrondvideo weergeven	Hiermee worden de andere tracks op de tijdslijn weergegeven of verborgen.
Resultaat weergeven in voorbeeldvenster	Hiermee wordt de gelijktijdige weergave van bewerkingen in het voorbeeldvenster in- of uitgeschakeld.
Grootte weergave aanpassen (muiswiel)	Hiermee worden zoominstellingen gewijzigd in 100%, 50% of 33%. U kunt ook in- of uitzoomen met behulp van het muiswiel.

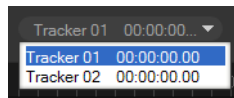
Het dialoogvenster **Beweging gelijkmaken** openen

- Klik met de rechtermuisknop op een overlayfragment op de tijdslijn en kies **Beweging** >

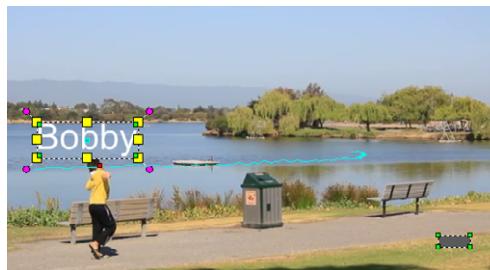
Beweging gelijkmaken.

Beweging afstemmen op een volgpad

- 1 Plaats een video met volgpad in de videotrack.
- 2 Plaats een titelfragment in de overlaytrack en pas de eigenschappen hiervan aan zodat deze zijn afgestemd op uw project.
In dit voorbeeld wordt de naam van de jongen in de video toegevoegd aan de titeltrack.
- 3 Klik met de rechtermuisknop op de titel in de titeltrack en selecteer **Beweging** > **Beweging gelijkmaken**. Hiermee wordt het dialoogvenster **Beweging gelijkmaken** geopend.
- 4 Als u meer dan één tracker hebt, selecteert u de tracker die u wilt gelijkmaken.
In de voorbeeldvideo wordt Tracker 01, die het volgpad van de jongen aangeeft, geselecteerd.



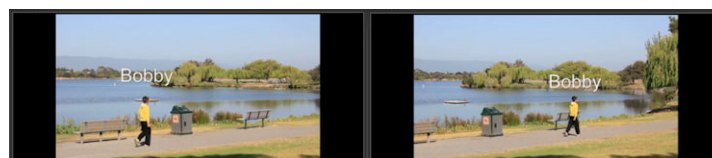
- 5 Pas de eigenschappen van uw titel aan de vereisten van uw project aan.
Telkens als u een waarde instelt, wordt een sleutelframe toegevoegd.



In dit voorbeeld worden waarden voor **Verschuiving** aangepast om de ideale afstand tussen de jongen en de titel in te stellen. De waarden voor **Grootte** en **Dekking** worden eveneens aangepast om er zeker van te zijn dat de titel tegelijkertijd zichtbaar en een beetje doorzichtig is.

Note: Als u het fragment moet omdraaien en verplaatsen binnen de video, kunt u de waarden onder **Verschuiving** en **Rotatie** instellen. U hebt tevens de mogelijkheid om een schaduw en rand toe te voegen of uw beeld te spiegelen. Door op de knop **Ease-in/Ease-uit**   te klikken, kunt u de beweging traag laten starten of aan het einde laten vertragen. Versleep de schuifknop om de timing te besturen.

- 6 Speel de video af om uw animatie te testen. Klik op **OK** als u klaar bent.
Het resultaat van ons voorbeeldproject wordt hieronder weergegeven.





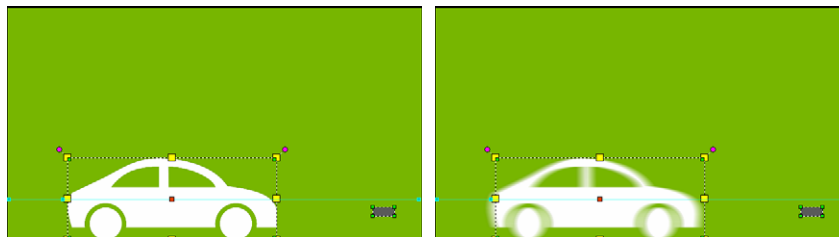
U kunt de eigenschappen van uw overlays en titels fijnafstemmen met behulp van sleutelframes, door de tracker te verslepen en door waarden aan te passen in het dialoogvenster **Beweging gelijkmaken**.

De koppeling tussen overlayfragmenten en volgpaden verbreken

- Klik met de rechtermuisknop op het overlayfragment en selecteer **Beweging** > **Beweging verwijderen**.

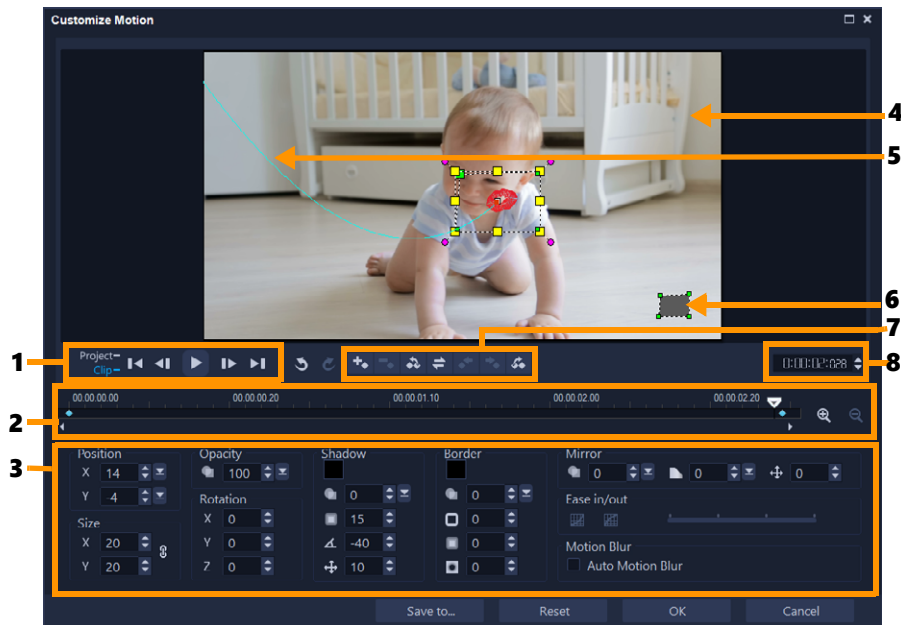
Beweging aanpassen

Met de functie **Beweging aanpassen** kunt u handmatig de beweging van overlays en titels instellen voor het complementeren van de beweging van elementen in een achtergrondvideo (zonder gebruik te hoeven maken van enige bestaande volginformatie). Dit betekent dat u uw eigen volgpad kunt definiëren en verschillende eigenschappen kunt wijzigen om eenvoudige of complexe bewegingseffecten te creëren. U kunt bijvoorbeeld met sleutelframes het formaat, de dekking en de rotatie van een object besturen terwijl het langs het pad beweegt dat u ervoor hebt ingesteld. U kunt de beweging ook geleidelijk aan laten beginnen en eindigen en een bewegingsvervaging toepassen met **Auto beweging vervagen**, waarmee de beweging op het geselecteerde object wordt afgestemd dat langs het pad beweegt.



Met het toevoegen van Auto beweging vervagen (voorbeeld aan de rechterkant) wordt een vervaging toegepast die overeenkomt met de beweging van het geselecteerde object dat langs het pad beweegt.

U kunt een aangepaste beweging opslaan in de **Bibliotheek** als een pad, met of zonder overige eigenschapsinstellingen.



Dialogvenster Beweging aanpassen

Onderdeel	Beschrijving
1 — Afspeelbesturing	Knoppen waarmee het afspelen van video wordt bestuurd.
2 — Tijdlijnbesturing	De videotijdlijn plus de zoomknoppen.
3 — Kenmerkpaneel	Hiermee worden de knoppen Positie, Grootte, Dekking, Rotatie, Schaduw, Rand, Spiegelen en Ease-in/uit gedefinieerd.
4 — Voorbeeldvenster	Hiermee wordt de huidige video die wordt afgespeeld getoond.
5 — Bewegingspad	Het pad van de beweging, zoals dat handmatig is ingesteld. Deze knop wordt uitsluitend weergegeven in het dialogvenster Beweging aanpassen .
6 — Objectvormingsvenster	Hiermee wordt de oriëntatie van het videofragment of overlayobject bestuurd.
7 — Sleutelframebesturing	Hiermee wordt de positie/verschuiving van sleutelframes toegevoegd, verwijderd en bestuurd.
8 — Tijdcode	Hiermee kunt u rechtstreeks naar een bepaald gedeelte van de video gaan door de exacte tijdcode op te geven.

Het dialogvenster Beweging aanpassen openen

- Klik met de rechtermuisknop op de **tijdlijn** en kies **Beweging** > **Beweging aanpassen**.



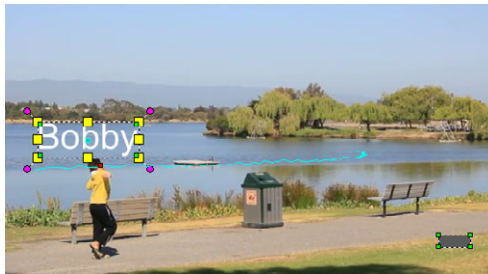
U kunt het dialogvenster **Beweging aanpassen** ook openen door op het tabblad **Effect** te klikken in het **Optiepaneel** en vervolgens op **Geavanceerde beweging** te

klikken. Deze optie is alleen beschikbaar als een fragment is geselecteerd op de **Overlaytrack**.

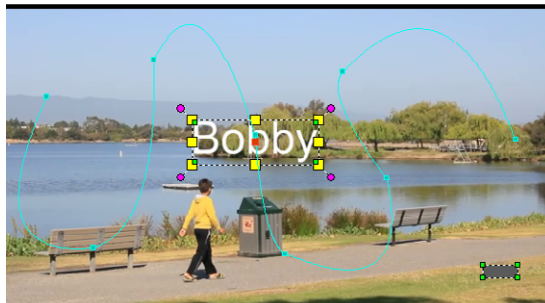
Een bewegingspad aanpassen

- 1 Klik met de rechtermuisknop op een achtergrondvideo of een overlayfragment op de **tijdslijn** en selecteer **Beweging** > **Beweging aanpassen**. Het dialoogvenster **Beweging aanpassen** verschijnt.

In dit voorbeeld wordt de titel weergegeven met een bewegingspad dat een rechte lijn volgt.

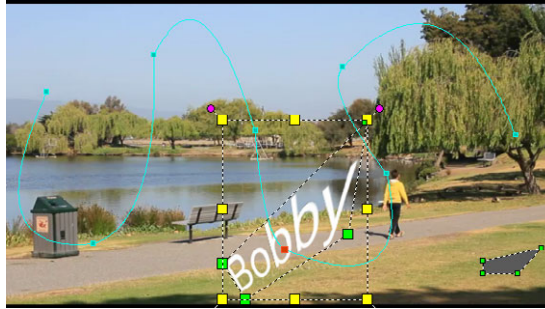


- 2 Wijzig de vorm van uw bewegingspad door lijnsegmenten en knooppunten van sleutelframes te verslepen.



Note: Knooppunten van sleutelframes worden automatisch toegevoegd telkens wanneer u naar een ander frame gaat en een wijziging aanbrengt. U kunt ook een knooppunt van een sleutelframe maken door de schuiver te verslepen en op de knop **Sleutelframe toevoegen**  te klikken.

- 3 Pas de eigenschappen van uw titel aan de vereisten van uw project aan. Telkens als u een waarde instelt, wordt een sleutelframe toegevoegd. In het onderstaande voorbeeld wordt de titel weergegeven nadat u de waarden voor **Positie**, **Grootte** en **Rotatie** hebt aangepast. Als u de referentie voor het centreren van het object wilt wijzigen (om de rotatie of het zoomeffect te compenseren), sleept u de rode markering voor het midden naar een nieuwe positie.



Note: U hebt tevens de mogelijkheid om de dekking te wijzigen, een schaduw en rand toe te voegen en uw beeld te spiegelen door de waarden onder **Dekking**, **Schaduw**, **Rand** en **Spiegelen** aan te passen. Door op de knop **Ease-in/Ease-uit**  /  te klikken, kunt u de beweging traag laten starten of aan het einde laten vertragen. Versleep de schuifknop om de timing voor ease-in en ease-uit te besturen. Daarnaast kunt u het selectievakje **Auto beweging vervagen** inschakelen om automatisch een bewegingsvervaging toe te voegen aan het bewegende object.

- 4 Speel de video af om uw animatie te testen. Klik op **OK** als u klaar bent.



Als een bestaand volgpad wordt aangepast, wordt bestaande informatie voor het gelijkmaken van beweging in de video geconverteerd naar een generiek bewegingspad.

Een aangepaste beweging opslaan in de padbibliotheek

- 1 Nadat u de aangepaste beweging hebt gemaakt, klikt u in het dialoogvenster **Beweging aanpassen** op **Opslaan in**.
- 2 Typ een naam in het dialoogvenster **Opslaan in Padbibliotheek**, in het vak **Padnaam**.
- 3 Kies een van de volgende **Opties**:
 - **Pad met alle kenmerken** — hiermee worden het pad en de kenmerken die aan de sleutelframes zijn toegewezen, opgeslagen.
 - **Alleen pad** — hiermee wordt alleen het pad opgeslagen en worden geen andere kenmerken opgeslagen.
- 4 Kies een map in de vervolgkeuzelijst **Opslaan in**.

Een aangepaste beweging uit een fragment op de tijdlijn verwijderen

- 1 Klik op de **tijdlijn** met de rechtermuisknop op een fragment waarop aangepaste beweging is toegepast en kies **Beweging** > **Beweging verwijderen** in het contextmenu.

Volgpaden



VideoStudio biedt u de mogelijkheid specifieke punten of gebieden te volgen om bewegingspaden te creëren. Dit pad geeft de locatie van het geselecteerde punt of gebied binnen de reeks van videoframes aan.

Wanneer u over volgpaden beschikt, kunt u ervoor kiezen om gelijkgemaakte objecten toe te voegen in het trackergebied of video-elementen laten vervagen met behulp van de tracker.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Volgpaden aanpassen
- Objecten op volgpaden gebruiken
- De Padbibliotheek gebruiken

Volgpaden aanpassen

U kunt het gedrag van een volgpad verfijnen of wijzigen door handmatig volgpunten opnieuw in te stellen. Raadpleeg “Beweging van video-objecten volgen” op pagina 193 voor meer informatie over het maken van volgpaden.

Volgpaden aanpassen

- 1 Selecteer een videobestand op de videotrack en klik op de knop **Beweging volgen**  op de **werkbalk**.
- 2 Selecteer de tracker die u wilt aanpassen in de lijst met trackers.
- 3 Versleep de **schuiver** naar het punt waar u het pad wilt aanpassen.
- 4 Versleep de tracker naar de nieuwe positie van het sleutelframe.
- 5 Klik op de knop **Beweging volgen**  om het pad opnieuw te volgen. De tracker gaat door met volgen aan de hand van de nieuwe positie van het sleutelframe.



Als u de volgpunten aanpast, kunt u de beweging van gelijkgemaakte objecten fijnafstemmen of vloeiender laten verlopen.

De duur van een volgpad definiëren

- 1 Versleep de **schuiver** naar het punt waar u het volgen van de beweging wilt laten beginnen. Klik op de knop **Intracken** .
 - 2 Versleep de **schuiver** naar het punt waar u het volgen van de beweging wilt laten eindigen. Klik op de knop **Uittracken** .
- De duur van het volgpad is gedefinieerd.

De duur van een volgpad verlengen

- 1 Versleep de **schuiver** naar het niet-gevolgde gebied waar u het volgen van de beweging wilt laten eindigen.
 - 2 Klik op de knop **Beweging volgen** .
- De beweging van het gevolgde object en het verlengde pad worden gegenereerd.



Als u de **schuiver** versleept en op de knop **Intracken**  klikt, wordt het huidige pad verwijderd en wordt een nieuw beginpunt gemarkeerd.

Volgpaden opnieuw instellen

- U kunt het huidige volgpad opnieuw instellen en een nieuw gebied om te volgen selecteren door een van de volgende bewerkingen uit te voeren:
 - Het volgpunt naar een andere locatie slepen.
 - Sleep de **schuiver** naar een andere locatie en klik op de knop **Intracken** .
 - Klik op de knop **Opnieuw instellen** .

Trackers weergeven of verbergen

- Klik op  of  om trackers weer te geven of te verbergen

Trackers toevoegen

- 1 Klik op de knop **Een nieuwe tracker toevoegen**  om de tweede tracker toe te voegen. Er wordt een nieuwe tracker weergegeven op het scherm en een nieuwe tracker wordt toegevoegd aan de lijst.
- 2 Sleep de tracker naar het gedeelte van de video dat u wilt volgen.
In ons voorbeeld wordt de tweede tracker naar een stilstaande visladder op het meer gesleept.
- 3 Klik op de knop **Beweging volgen** .

Als **Volgpad weergeven** wordt geselecteerd, worden de paden van beide trackers weergegeven en wordt de geselecteerde tracker gemarkeerd.

In het voorbeeld volgt tracker 1 de jongen terwijl tracker 2 de stilstaande visladder op het meer volgt. Aangezien de camera naar rechts pakt, worden als resultaat het pad van tracker 1 die naar rechts beweegt en het pad van tracker 2 die naar links beweegt weergegeven.



4 Klik op **OK**.



U kunt een tracker verwijderen door een tracker te selecteren en op de knop **Tracker verwijderen**  te klikken.

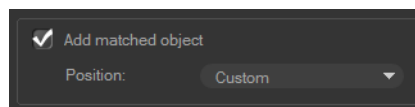
Naam van trackers wijzigen

- 1 Selecteer een tracker en klik op de knop **Trackernaam wijzigen** .
- 2 Geef de nieuwe trackernaam op in het dialoogvenster **Trackernaam wijzigen**.
- 3 Klik op **OK**.

Objecten op volgpaden gebruiken

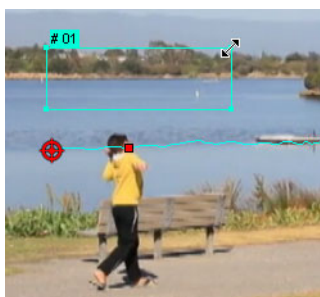
Gelijkgemaakte objecten toevoegen

- 1 Schakel in het venster **Beweging volgen** de optie **Aangepast object toevoegen** in. Er wordt een gelijkgemaakt object weergegeven in het voorbeeldvenster.

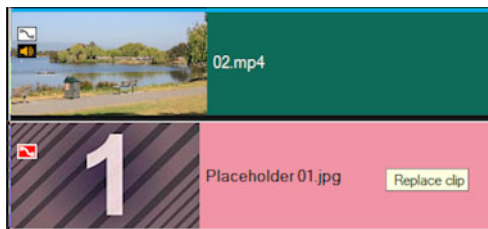


- 2 Pas de positie van het gelijkgemaakte object aan door een van de volgende bewerkingen uit te voeren:
 - Kies een optie in de vervolgkeuzelijst **Positie**.
 - Sleep de gelijkgemaakte objectmarkering naar uw voorkeurspositie in het voorbeeldvenster.

- 3 Sleep in het voorbeeldvenster de hoeken van het gelijkgemaakte object om de grootte te wijzigen.

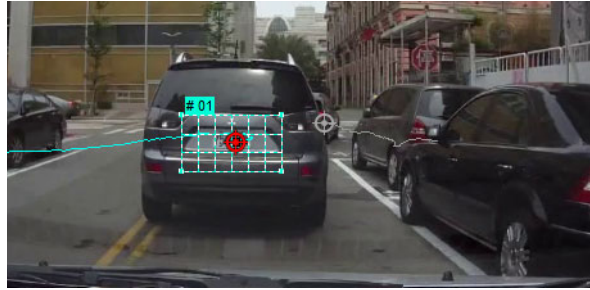


- 4 Volg de beweging zoals opgegeven in eerdere procedures om het volgpad te genereren.
- 5 Klik op **OK**.
Het dialoogvenster **Beweging volgen** wordt gesloten en er wordt een tijdelijke aanduiding toegevoegd aan de overlaytrack.
- 6 Blader in de **bibliotheek** naar het gewenste mediafragment en sleep dit over de tijdelijke aanduiding (placeholder) op de **tijdslijn**. Druk, terwijl u over de tijdelijke aanduiding sleept, op **[Ctrl]** om het nieuwe mediafragment uit te lijnen op de locatie van de tijdelijke aanduiding en het fragment te vervangen.

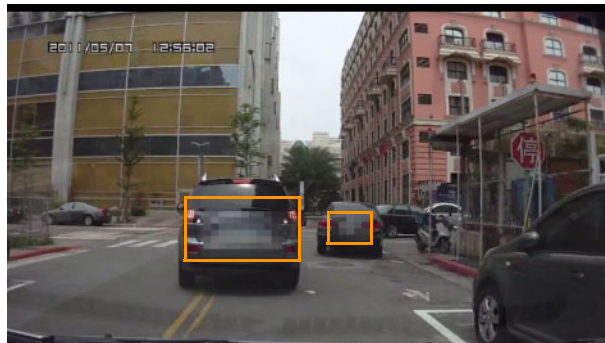


Delen van gevolgde objecten laten vervagen

- 1 Klik op de knop **Mozaïek toepassen**  in het dialoogvenster **Beweging volgen** om de mozaïek in te schakelen en klik op de pijl naast de knop om een **Rechthoek** of **Cirkel** te selecteren.
Note: Als u een multipunttracker hebt gebruikt, zijn de vormopties niet beschikbaar, omdat de vorm dynamisch is en wordt bepaald door de beweging van het object.
Het gebied dat u wilt doen vervagen wordt als raster weergegeven in het voorbeeldvenster.
- 2 Pas het formaat van het raster aan om onderdelen die u wilt laten vervagen te bedekken, door de hoekpunten van het raster te verslepen en pas de waarde aan in het vak **Afmetingen mozaïek aanpassen**.
Note: Opties voor gelijkgemaakte objecten worden grijs weergegeven als u deze functie inschakelt.



- 3 Volg de beweging zoals opgegeven in eerdere procedures om het volgpad te genereren. Het gebied van het gevolgde object vertoont een mozaïekachtig effect als u de video bekijken in het voorbeeldvenster van het hoofdprogramma.



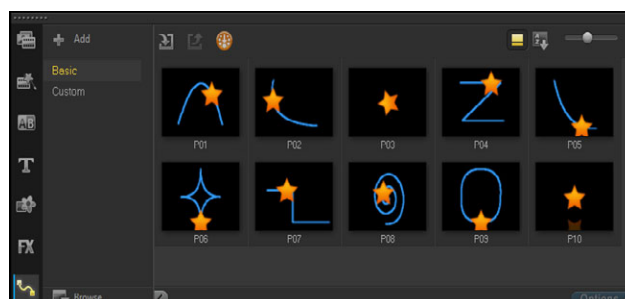
- 4 Klik op **OK**.



In combinatie met beweging volgen, is deze functie het meest nuttig bij het doen vervagen van elementen die u niet wilt weergeven in uw video. Enkele voorbeelden hiervan zijn het doen vervagen van de gezichten van personen om hun identiteit te beschermen en het afdekken van kentekenplaten van motorvoertuigen om veiligheidsredenen of het onleesbaar maken van bedrijfslogo's waarop een handelsmerk rust.

De Padbibliotheek gebruiken

U kunt bewegingsgedrag toevoegen aan een fragment in de hoofdvideotrack of in de overlaytrack door een vooraf ingesteld pad vanuit de Padbibliotheek te verslepen naar het fragment op de **tijdslijn**.



Een pad uit de bibliotheek gebruiken

- Klik in de **bibliotheek** op de knop van de categorie **Bewegingspaden**, kies **Basis** of **Aangepast** in de lijst van **Galerij** en sleep een miniatuur voor het pad op een fragment in de tijdlijn.
Als u het pad wilt aanpassen, klikt u met de rechtermuisknop op het fragment in de tijdlijn en kiest u **Beweging** > **Beweging aanpassen**.

Een pad uit een fragment verwijderen

- Klik met de rechtermuisknop op het fragment in de tijdlijn en kies **Beweging** > **Beweging verwijderen**.

Volgpaden opslaan in het dialoogvenster Beweging volgen

- Selecteer de naam van een volgpad en klik op de knop **Opslaan in Padbibliotheek** .
Het dialoogvenster **Opslaan in Padbibliotheek** wordt geopend.
- Selecteer de locatie van de map voor het pad.
- Klik op **OK**.



Selecteer **Alle zichtbare paden exporteren** om alle zichtbare volgpaden op te slaan. Alle opgeslagen volgpaden worden geconverteerd naar generieke bewegingspaden zonder de snelheids- en tijdeigenschappen die er eerder aan waren gekoppeld.

Paden importeren in de Padbibliotheek

- Klik op de knop **Pad importeren** .
- Blader naar het padbestand en klik op **Openen**.

Paden exporteren vanuit de Padbibliotheek

- Klik op de knop **Pad exporteren** . Het dialoogvenster **Pad exporteren** wordt geopend.
- Klik op de knop **Bladeren**  om het padbestand te selecteren.
- Geef een naam voor de padmap op.
- Klik op **OK**.



Als u een project exporteert met Smart Package, wordt volginformatie in het project eveneens geëxporteerd en wordt de overeenkomstige padmap automatisch gegenereerd in de computer waarin het slimme pakket is geopend.

De Padbibliotheek opnieuw instellen

- Klik op **Instellingen > Bibliotheekbeheer > Bibliotheek opnieuw instellen**.

Painting Creator

Painting Creator is een functie van VideoStudio waarmee u schilderijen, tekeningen of pennenstreken als animatie of foto kunt opslaan om ze als overlayeffect te gebruiken in uw project.



Enkele voorbeelden van Painting Creator-projecten: een handgeschreven titel animeren, een aangepaste achtergrond schilderen (stilstaand of met animatie) of een annotatie animeren en afstemmen met commentaar.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Werken met Painting Creator
- De werkruimte van Painting Creator
- Wisselen tussen Painting Creator-modi
- Een achtergrond kiezen
- Animaties en afbeeldingen maken in Painting Creator
- De voorkeuren voor Painting Creator instellen
- Aangepaste penselen maken en importeren
- Painting Creator-animaties en -afbeeldingen exporteren

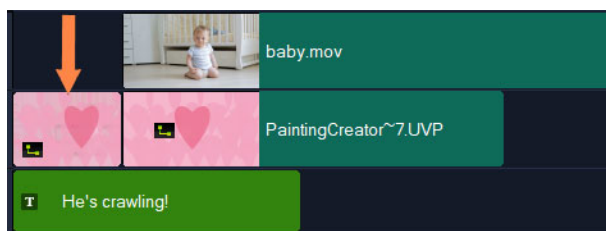
Werken met Painting Creator

Painting Creator bevat alle gereedschappen die u nodig hebt voor het vastleggen en opslaan van animaties of tekeningen.

Painting Creator wordt in een eigen venster gestart. U moet Painting Creator afsluiten om naar VideoStudio terug te keren.

Handige tips

- Wanneer u een animatie vastlegt, hoeft u zich geen zorgen te maken over de duur of onderbrekingen tijdens het wijzigen van de instellingen of wisselen tussen tools - alleen de penseelstreken op het scherm worden opgenomen. Na het voltooien van de opname kunt u de gewenste duur handmatig instellen en een voorbeeld weergeven om te controleren of de duur juist is.
- U kunt een opname gemakkelijk omkeren nadat u **Painting Creator** hebt afgesloten (dubbeltklik op de opname in de tijdlijn en schakel het selectievakje **Video omkeren** in het paneel **Opties** in). Als u van tevoren weet dat u de animatie wilt omkeren, moet u nadenken over de manier waarop u de penseelstreken wilt toepassen om de onderliggende inhoud weer te geven.
- U kunt een stilstaand fragment van uw animatie als achtergrond gebruiken (bijvoorbeeld vóór of na het geanimeerde fragment). Zie "Een stilstaande afbeelding maken van een animatie" op pagina 221 voor meer informatie over het maken van een stilstaande afbeelding van het laatste frame van de animatie.



Een stilstaande afbeelding van de animatie is ingevoegd om als achtergrond voor de titel te fungeren. In dit voorbeeld is het geanimeerde fragment omgekeerd, waarbij het schilderij de hoofdvideo geleidelijk aan onthult.

Painting Creator starten

- Ga als volgt te werk in de werkrumte **Bewerken** van VideoStudio:
 - Klik op **Extra > Painting Creator**.
 - Klik op de werkbalk van de tijdlijn op de knop **Painting Creator** .

Painting Creator afsluiten

- Klik op **Sluiten** om af te sluiten zonder animaties of afbeeldingen te exporteren. Zie "Painting Creator-animaties en -afbeeldingen exporteren" op pagina 223 voor informatie over het exporteren voordat u afsluit.

De werkruimte van Painting Creator

De onderstaande tabel geeft een overzicht van de elementen en functies in het venster Painting Creator.



De hoofdonderdelen van de werkruimte

1	Eigenschappenbalk	Hiermee kunt u de eigenschappen instellen van het geselecteerde gereedschap en de dekking van een onderliggende afbeelding besturen, en kunt u ook het doek wissen.
2	Werkbalk	Hiermee kunt u een gereedschap of weergave kiezen of de doekinstellingen bekijken.
3	Doek/voorbeeldvenster	Hier wordt het schilder gebied (uw doek) weergegeven. Dit kan met of zonder een onderliggende referentieachtergrond zijn. U kunt in dit gebied tevens een voorbeeld van uw animatie bekijken.
4	Galerij	Bevat de miniatures van de animaties en stilstaande afbeeldingen die u hebt gemaakt.

Gereedschappen en besturingselementen van Painting Creator



Gereedschap **Penseel**: Hiermee kunt u penseelstreken op het doek toepassen. Kies het gewenste penseel in de **penseelkiezer** op de eigenschappenbalk.



Het gereedschap **Pipet**: Hiermee kunt u een kleur op het doek kiezen.



Gereedschap **Wisser**: Hiermee kunt u penseelstreken op het doek wissen.

	De knoppen Inzoomen en Uitzoomen : Hiermee kunt u in- of uitzoomen op het doek of het voorbeeldvenster.
	Ware grootte : Hiermee kunt u het doek/voorbeeldvenster instellen op 100% (ware grootte) op basis van de projectafmetingen.
	Passend in venster : Hiermee stelt u het zoomniveau voor het doek in, zodat het volledige doek in het voorbeeldvenster wordt weergegeven.
	Achtergrondafbeelding : Hiermee krijgt u toegang tot de opties voor de achtergrond, waaronder een referentieafbeelding of een effen kleur. Zie "Een achtergrond kiezen" op pagina 218 voor meer informatie.
	Knoppen Animatiemodus en Stilstaande modus : Hiermee kunt u kiezen uit het vastleggen van een animatie of een stilstaande afbeelding. Zie "Wisselen tussen Painting Creator-modi" op pagina 218 voor meer informatie.
	De knop Voorkeuren : Hiermee opent u het dialoogvenster Voorkeuren .
	Penseelkiezer : Wanneer u het gereedschap Penseel hebt geselecteerd, kunt u op de knop Penseelkiezer klikken om een penseelcategorie te kiezen. Vervolgens kunt u een specifieke penseelpunt selecteren.
	Penseel opnieuw instellen : Hiermee kunt u de instellingen van de eigenschappenbalk in één klik opnieuw op de standaardwaarden instellen.
	Textuur : Hiermee kunt u een textuur selecteren en toepassen op uw penseelpunten.
	Kleurenkiezer : Klik hierop om de penseelkleur in te stellen. U kunt uit drie modi kiezen: Stalen , HSL-map en Schuifregelaars (hiermee kunt u specifieke kleurwaarden invoeren, zoals RGB-waarden).
	Vrije hand streken : Hiermee kunt u uit de vrije hand tekenen of schilderen door over het doek te slepen.
	Rechte lijnen : Hiermee kunt u rechte lijnen schilderen of tekenen door te klikken om een beginpunt en een eindpunt voor een lijn in te stellen.
	De knoppen Ongedaan maken en Opnieuw : Hiermee kunt u penseelstreken die u op het doek hebt toegepast ongedaan maken of opnieuw uitvoeren.
Grootte	Grootte : Hiermee kunt u de penseelgrootte als geheel aanpassen.

Dekking	Dekking: Hiermee kunt u een transparantieniveau instellen voor de penseelstreken.
Rotatie	Rotatie: Hiermee wordt de rotatie (in graden) toegepast op een niet-cirkelvormige penseelpunt. *Deze instelling is alleen voor bepaalde soorten penselen beschikbaar.
Stap	Stap: Hiermee bepaalt u het interval tussen de penseelklodders wanneer u over het doek sleept. Hoe kleiner de stapwaarde, hoe vloeiender, minder onderbroken het resultaat. Hogere stapwaarden leiden tot meer ruimte tussen de penseelklodders. *Deze instelling is alleen voor bepaalde soorten penselen beschikbaar.
Punt laden	Punt laden: Hiermee simuleert u hoeveel 'verf' zich op het penseel bevindt. Op een leeg gedeelte van het doek leiden lagere waarden tot korte penseelstreken; hogere waarden leiden tot langere penseelstreken. *Deze instelling is alleen voor bepaalde soorten penselen beschikbaar.
Achtergronddekking	Achtergronddekking: Hiermee kunt u de dekking instellen van de achtergrond in het voorbeeldvenster. De achtergrond wordt niet in de definitieve animatie of afbeelding opgenomen, maar wordt alleen ter referentie gebruikt.
	Wissen: Hiermee kunt u het doek/voorbeeldvenster wissen en alle penseelstreken verwijderen.
Start recording Stop recording Snapshot	Opnemen starten, Opname stoppen, Momentopname: Hiermee kunt u het opnemen van uw penseelstreken als een animatie starten en stoppen (in de modus Animatie). Nadat u het opnemen hebt gestopt, wordt de animatie toegevoegd aan de Galerij en wordt het doek gewist. In de modus Stilstaand wordt de knop Momentopname weergegeven, zodat u een PNG-afbeelding van het doek kunt vastleggen. Miniaturen voor animaties en stilstaande afbeeldingen worden aan de Galerij toegevoegd.
	Verwijderen uit Galerij: Hiermee wordt de animatie of afbeelding verwijderd die momenteel in de Galerij is geselecteerd.
	Duur: Hiermee kunt u de duur van de geselecteerde animatie in de Galerij wijzigen.
4.0s 4.0s	De knoppen Afspelen en Stoppen : Elke animatieminiatuur in de Galerij heeft een knop Afspelen/Stoppen waarmee u een voorbeeld kunt weergeven van de geselecteerde animatie.
OK	De knop OK : Hiermee wordt Painting Creator afgesloten en worden de geselecteerde galerijbestanden als animatie (.uvp-indeling) of afbeelding (.png-indeling) ingevoegd in de bibliotheek van VideoStudio

Sluiten: Hiermee wordt het venster van **Painting Creator** gesloten zonder dat de bestanden worden geëxporteerd naar de bibliotheek van VideoStudio

Wisselen tussen Painting Creator-modi

U kunt kiezen uit twee Painting Creator-modi: **animatiemodus** en **stilstaande modus**.

Kiezen tussen de Painting Creator-modi

- Klik op een van de volgende knoppen   (alleen de knop voor de actieve modus wordt in de werkbalk weergegeven).
 - **Animatiemodus**  — hiermee kunt u de toegepaste penseelstreken opnemen als animatie. Alleen de actie en het resultaat op het doek worden vastgelegd (er worden geen onderbrekingen vastgelegd, zoals wanneer u van penseel wisselt of andere instellingen configureert).
 - **Stilstaande modus**  — hiermee kunt u een stilstaande afbeelding maken van de penseelstreken die op het doek zijn toegepast.

Note: **Painting Creator** gebruikt standaard de **Animatiemodus**.

Een achtergrond kiezen

Wanneer u Painting Creator opent, wordt op het doek/in het voorbeeldgebied standaard een semitransparante achtergrond weergegeven op basis van wat momenteel in het voorbeeldgebied van VideoStudio wordt weergegeven. Deze achtergrond wordt alleen ter referentie gebruikt en wordt niet weergegeven in de eindanimatie of -afbeelding die u schildert (tenzij u andere voorkeuren instelt). U kunt de achtergrond wijzigen, zodat een standaardkleur of een andere afbeelding wordt weergegeven.

Zie “De voorkeuren voor Painting Creator instellen” op pagina 222 voor informatie over het wijzigen van de standaardinstellingen voor de achtergrond.

Achtergronddekking

U kunt de waarde voor Achtergronddekking aanpassen aan uw workflow en u kunt dit vóór of tijdens de schildersessie doen. Bijvoorbeeld:

- Achtergronddekking = 0: Effen witte achtergrond, ideaal als u een schilderij helemaal van voren af aan begint.
- Achtergronddekking = 30: Hiermee kunt u voldoende van de achtergrond zien zodat u kunt overtrekken of bepalen hoe uw penseelstreken eruit zien tegen de achtergrondaafbeelding.

- **Achtergronddekking = 100:** Hiermee kunt u kleurmonsters nemen van de achtergrondaafbeelding, zodat de schilderkleuren overeenkomen met de kleuren van de achtergrondaafbeelding.

De achtergrond wijzigen

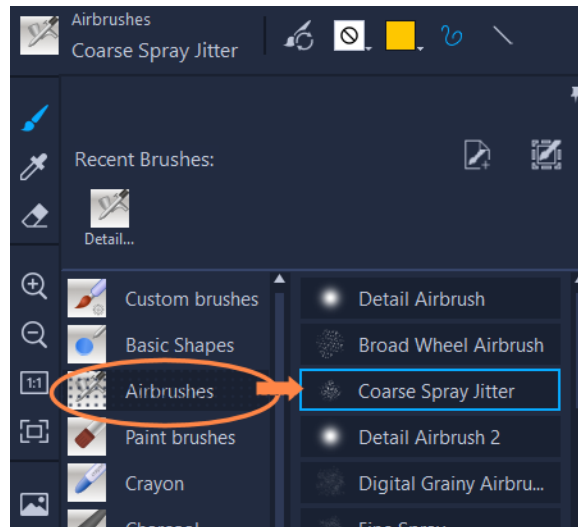
- 1 Klik op de werkbalk van het venster **Painting Creator** op de knop **Achtergrondaafbeelding** .
- 2 Kies een van de volgende opties in het venster **Optie achtergrondaafbeelding**:
 - **Standaard achtergrondkleur gebruiken:** Hiermee wordt een effen achtergrondkleur weergegeven, op basis van de kleur die bij de **Voorkeuren** is ingesteld (wit is de standaardkleur).
 - **Huidige afbeelding op tijdlijn:** Hiermee wordt weergegeven wat momenteel in het voorbeeldgebied van VideoStudio wordt weergegeven (op basis van de positie van de scrubber/afspeelkop in de tijdlijn).
 - **Afbeelding aanpassen:** Hiermee kunt u een JPG-, PNG- of BMP-afbeelding kiezen die u als achtergrond kunt gebruiken.

Animaties en afbeeldingen maken in Painting Creator

In het venster **Painting Creator** kunt u animaties opnemen of stilstaande beelden vastleggen. U kunt uw animaties weergeven en deze omzetten in stilstaande beelden. Als u andere penseelstreken wilt, kunt u de instellingen voor uw penselen aanpassen. U kunt ook een afbeelding als referentie gebruiken terwijl u tekent.

Een geanimeerd schilderij maken

- 1 Zorg dat de **Animatiemodus**  is ingeschakeld in het venster **Painting Creator** en zorg dat het doek/voorbeeldgebied op de gewenste wijze is ingesteld.
 - Klik op de werkbalk op de knop **Passend in venster** , zodat u het volledige doek kunt zien, of stel het gewenste zoomniveau in.
 - Stel een waarde in voor de **Achtergronddekking** op de eigenschappenbalk als u een referentieafbeelding gebruikt. Zie "Een achtergrond kiezen" op pagina 218 voor meer informatie.
- 2 Klik op de werkbalk op het gereedschap **Penseel** en klik op de eigenschappenbalk op de knop **Penseelkiezer**  (u ziet dat het pictogram wordt gewijzigd op basis van de geselecteerde penseelcategorie).
- 3 Kies een penseelcategorie (aan de linkerkant van het pop-upmenu van de kiezer) en klik op een specifiek penseel (rechtterkant van het pop-upmenu).



- 4 Stel de textuur, de kleur, de stijl van de penseelstreek, de grootte, dekking en andere penseelinstellingen in op de eigenschappenbalk. De beschikbare penseeleigenschappen kunnen variëren afhankelijk van de geselecteerde penseelcategorie.

Note: U kunt penseelstreken testen op het doek tijdens het fijn afstemmen van de penseelinstellingen. Klik op de knop **Wissen**  op de eigenschappenbalk om het doek te wissen.

- 5 Klik op de knop **Opnemen starten** op de eigenschappenbalk.
- 6 Pas penseelstreken toe op het doek. U kunt tijdens het werken van gereedschap of penseel wisselen of de penseelinstellingen wijzigen. Alleen de actie op het doek wordt in de animatie vastgelegd.
- 7 Klik op de knop **Opname stoppen** als u klaar bent.
Note: De animatie wordt automatisch in de Galerij opgeslagen.
- 8 Als u de animatie wilt bekijken, klikt u op de knop **Afspelen** van de betreffende miniatuur in de Galerij.
Note: Als u de animatie voor de eerste keer afspeelt, is de weergave langzaam (met de voortgangsbalk onder in kunt u het renderproces volgen). Klik opnieuw op **Afspelen** na het oorspronkelijke renderen om een voorbeeld van de animatie in de standaardduur weer te geven.
- 9 Pas indien nodig de duur van de animatie aan door op de knop **Duur**  (boven de Galerij) te klikken. Stel nu een nieuwe waarde voor de duur in.
Note: Wanneer u de duur wijzigt, wordt de animatie opnieuw gerenderd wanneer u op **Afspelen** klikt.



U kunt de animatie niet langer bewerken nadat u het opnemen hebt gestopt.

Een schilderij met een stilstaande afbeelding maken

- 1 Zorg dat de **Stilstaande modus**  is ingeschakeld in het venster **Painting Creator** en zorg dat het doek/voorbeeldgebied op de gewenste wijze is ingesteld.
 - Klik op de werkbalk op de knop **Passend in venster** , zodat u het volledige doek kunt zien, of stel het gewenste zoomniveau in.
 - Stel een waarde in voor de **Achtergronddekking** op de eigenschappenbalk. Zie “Een achtergrond kiezen” op pagina 218 voor meer informatie.
 - Klik op de werkbalk op het gereedschap **Penseel** en klik op de eigenschappenbalk op de knop **Penseelkiezer**  (u ziet dat het pictogram wordt gewijzigd op basis van de geselecteerde penseelcategorie).
- 2 Kies een penseelcategorie (aan de linkerkant van het pop-upmenu van de kiezer) en klik op een specifiek penseel (rechterkant van het pop-upmenu).
- 3 Stel de textuur, de kleur, de stijl van de penseelstreek, de grootte, dekking en andere penseelinstellingen in op de eigenschappenbalk. De beschikbare penseeleigenschappen kunnen variëren afhankelijk van de geselecteerde penseelcategorie.
- 4 Pas penseelstreken toe op het doek. U kunt tijdens het werken van gereedschap of penseel wisselen of de penseelinstellingen wijzigen.
- 5 Klik op de knop **Momentopname** wanneer u klaar bent.
Note: De afbeelding (PNG-indeling) wordt automatisch in de Galerij opgeslagen.



U kunt een schilderij niet langer bewerken nadat het aan de Galerij is toegevoegd.

Een stilstaande afbeelding maken van een animatie

- Klik in de Galerij met uw rechtermuisknop op de miniatuur van uw animatie en selecteer **Wijzig animatie-item naar stilstaand**.
Er wordt een stilstaande afbeelding (PNG-indeling) toegevoegd aan de Galerij, die wordt gebaseerd op het laatste frame van de animatie. De oorspronkelijke animatie wordt niet gewijzigd.



U kunt het stilstaande beeld als begin- of eindfragment van uw animatie gebruiken in VideoStudio.

De duur van het fragment wijzigen

- 1 Selecteer de miniatuur van de animatie die u wilt bewerken in de Galerij van **Painting Creator**.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik boven de Galerij op de knop **Duur** .

- Klik met de rechtermuisknop op de miniatuur en kies **Duur wijzigen**.
- 3 Typ een nieuwe waarde in het vak **Duur**.
 - 4 Klik op **OK**.
- De duur wordt weergegeven in de linkerbovenhoek van de animatieminiatuur.

De voorkeuren voor Painting Creator instellen

U kunt de voorkeuren voor **Painting Creator** wijzigen. De **Voorkeuren** omvatten standaardinstellingen voor de duur van de animatie, de achtergrondkleur, de achtergrondaafbeelding, de projectgrootte en meer.

De standaardinstellingen van Voorkeuren wijzigen

- 1 Klik op de werkbalk van het venster **Painting Creator** op de knop **Voorkeuren** .
- 2 Wijzig een of meer van de volgende instellingen:
 - **Standaardduur** — Hiermee kunt u de standaardduur instellen van de animaties die u opneemt (in seconden).
 - **Standaard achtergrondkleur** — Klik op de kleurkiezer om een nieuwe standaardkleur te kiezen.
 - **Referentieafbeelding instellen als achtergrondaafbeelding** — Hiermee wordt de afbeelding op de tijdlijn of de aangepaste afbeelding als achtergrond weergegeven. Als deze optie niet wordt ingeschakeld, wordt alleen de achtergrondkleur weergegeven.
 - **Laagmodus inschakelen** — Als u deze optie inschakelt, worden penseelstreken met een transparante achtergrond opgeslagen. Als u de optie uitschakelt, wordt het doek (inclusief de optionele referentieafbeelding) met de penseelstreken opgeslagen.
 - **Automatisch schermvullend maken inschakelen** — Hiermee wordt het volledige doek weergegeven wanneer u het venster van **Painting Creator** opent.
 - **Projectgrootte** — Hiermee kunt u de afmetingen van het schilderij (in pixels) wijzigen.

Aangepaste penselen maken en importeren

U kunt aangepaste penselen maken en opslaan in **Painting Creator**.

U kunt tevens de volgende penseeltypen importeren:

- **.vspbrush**-bestanden die andere gebruikers met u delen.
- **.pspbrush**-bestanden van Corel PaintShop Pro. Hieronder vallen penselen van derden die zijn geïmporteerd in Corel PaintShop Pro en die zijn geconverteerd in .pspbrush-bestanden.

Een aangepast penseel maken in Painting Creator

- 1 Pas penseelstreken toe op een gewist doek om de vorm van de penseelpunt te maken die u wilt gebruiken.
Note: Het is aan te raden om de vorm zoveel mogelijk naar de rand van het doek uit te breiden, omdat een kleine penseelpunt pixelvorming kan veroorzaken wanneer de **Grootte** kleiner wordt ingesteld.
- 2 Klik op de knop **Penseelkiezer**  en klik in het pop-upmenu op de knop **Penseelpunt maken** .
- 3 Typ in het venster **Penseelpunt maken** een naam voor het penseel in het vak **Naam**. De penseelbestanden worden opgeslagen op de locatie die is opgegeven in het vak **Pad**.
- 4 Klik op **OK**.
Het penseel wordt toegevoegd aan de categorie **Aangepaste penselen** in de **Penseelkiezer**.

Penselen importeren

- 1 Klik op de knop **Penseelkiezer**  en klik in het pop-upmenu op de knop **Aangepast penseel importeren** .
- 2 Ga in het venster **Aangepast penseel importeren** naar de penseelbestanden die u wilt importeren. U kunt de volgende bestandstypen importeren: .vspbrush, .pspbrush.
- 3 Selecteer een of meer penseelbestanden en klik op **Openen**.
De penselen worden toegevoegd aan de categorie **Aangepaste penselen** in de **Penseelkiezer**.

Painting Creator-animaties en -afbeeldingen exporteren

U kunt animaties en afbeeldingen die u maakt in Painting Creator selectief exporteren. Animaties worden geëxporteerd in de indeling *.uwp en afbeeldingen worden geëxporteerd in de indeling *.png.

Animaties en afbeeldingen naar de bibliotheek van VideoStudio exporteren

- Selecteer de miniaturen voor de items die u wilt exporteren in de Galerij van het venster **Painting Creator** en klik op **OK**.
VideoStudio importeert de geselecteerde animaties en afbeeldingen in de momenteel geselecteerde map van de bibliotheek.

FastFlick



Met Corel kunt u nu snel en gemakkelijk uw eigen film creëren. Stel snel een indrukwekkend project samen met Corel FastFlick. Selecteer een sjabloon, voeg uw media toe en uw film is klaar.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Een FastFlick-project maken
- Een sjabloon selecteren (FastFlick)
- Mediafragmenten toevoegen (FastFlick)
- Titels bewerken (FastFlick)
- Muziek toevoegen (FastFlick)
- Pan- en zoomeffecten toepassen (FastFlick)
- De duur van de film instellen (FastFlick)
- Opslaan als videobestanden voor afspelen op de computer (FastFlick)
- Uploaden naar internet (FastFlick)
- Uw film bewerken in VideoStudio (FastFlick)

Een FastFlick-project maken

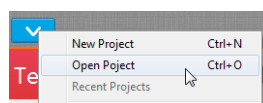
Wanneer u FastFlick start, kunt u meteen beginnen met een nieuw project of een bestaand project openen voor bewerking.

Een FastFlick-project maken

- Klik in het VideoStudio-venster op **Extra > FastFlick**.
Het FastFlick-venster wordt geopend.

Een bestaand FastFlick-project openen

- Klik in FastFlick op de pijl **Menu > Project openen**.



Een sjabloon selecteren (FastFlick)

FastFlick beschikt over verschillende sjablonen met uiteenlopende thema's.

Een sjabloon selecteren

- 1 Klik op het tabblad **Uw sjabloon selecteren**
- 2 Selecteer een thema in de vervolgkeuzelijst.
U kunt alle thema's weergeven of een specifiek thema uit de lijst kiezen.
- 3 Klik op een sjabloon uit de lijst met miniatures.
- 4 Als u een voorbeeldweergave wilt bekijken, klikt u op de knop **Afspelen** .



De geselecteerde sjabloon wordt gemarkeerd met een oranje vlak. De sjabloonminiatur wordt ook weergegeven op het tabblad **Uw sjabloon** als u de andere tabbladen opent.

Als u VideoStudio X9 of hoger heeft, kunt u uw eigen FastFlick-sjablonen maken.

Mediafragmenten toevoegen (FastFlick)

Bij het maken van uw film kunt u gebruikmaken van foto's, videofragmenten of een combinatie van mediafragmenten.

Mediafragmenten toevoegen

- 1 Klik op het tabblad **Uw media toevoegen**.
- 2 Klik op de knop **Media toevoegen** .
- 3 Selecteer de gewenste mediabestanden en klik op **Openen**.



U kunt mediabestanden ook toevoegen door foto- en videobestanden vanuit de map Windows Verkenner naar het FastFlick-venster te slepen.

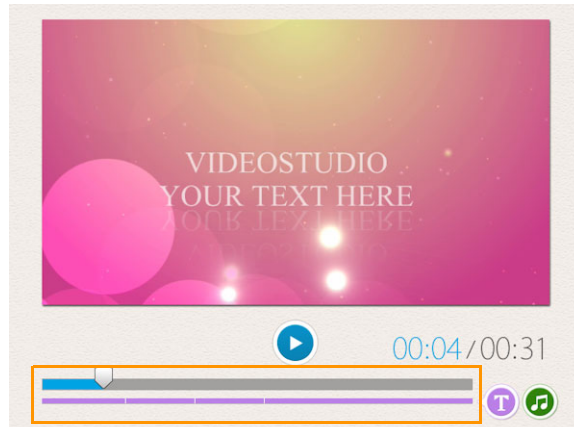
Titels bewerken (FastFlick)

FastFlick-sjablonen zijn voorzien van geïntegreerde titelfragmenten. U kunt de placeholder tekst vervangen door uw eigen tekst, u kunt de stijl en de kleur van het lettertype wijzigen en u kunt zelfs effecten als schaduw en transparantie toevoegen.

Titels bewerken

- 1 Op het tabblad **Uw media toevoegen** sleept u de **schuiver** naar het gedeelte van de film dat is gemarkeerd met een paarse balk

Hiermee activeert u de knop **Titel bewerken** .



- 2 Klik op de knop **Titel bewerken** of dubbelklik op de titel in de voorbeeldweergave.
- 3 Als u een ander lettertype wilt, selecteert u het gewenste lettertype in de vervolgkeuzelijst **Lettertype**
- 4 Als u de lettertypekleur wilt wijzigen, klikt u op de knop **Kleur**  en klikt u op een kleurstaal.
U kunt ook de functie **Corel-kleurkeuze** of de functie **voor kleuren kiezen in Windows** openen door de bijbehorende optie te kiezen in de lijst.
- 5 Als u schaduw wilt toevoegen, schakelt u het selectievakje **Schaduw** in.
- 6 Als u de schaduwkleur wilt wijzigen, klikt u op de knop **Kleur**  onder het selectievakje en klikt u op een kleurstaal of opent u een kleurkiezer.
- 7 Als u de transparantie wilt aanpassen, klikt u op de pijl-omlaag voor **Transparantie** en verschuift u de schuifbalk.
U kunt ook in het vak **Transparantie** klikken en vervolgens een nieuwe waarde invoeren.
- 8 U kunt de titel verplaatsen door het tekstvak met de titel naar een nieuwe positie op het scherm te slepen.
- 9 Wanneer u klaar bent met het bewerken van de titel, klikt u buiten het tekstvak.



Corel VideoStudio biedt uitgebreide mogelijkheden voor het bewerken van titels. Als u de titels wilt bewerken in Corel VideoStudio nadat u het project heeft afgerond in FastFlick, klikt u op het tabblad **Opslaan en delen** en vervolgens op **In VideoStudio bewerken**.

Muziek toevoegen (FastFlick)

De meeste sjablonen zijn voorzien van geïntegreerde muziektracks. U kunt deze houden, maar ook vervangen door eigen tracks. U kunt uw eigen muziek toevoegen, muziek verwijderen of de volgorde van de audiobestanden wijzigen. Ook kunt u audio normaliseren zodat het volume voor elk muziekfragment hetzelfde niveau heeft.

Achtergrondmuziek toevoegen

- 1 Klik op het tabblad **Uw media toevoegen** op de knop **Muziek bewerken** .
- 2 Klik onder **Muziekopties** op **Muziek toevoegen**.
Het dialoogvenster **Muziek toevoegen** wordt geopend.
- 3 Selecteer de gewenste audiobestanden en klik op **Openen**.

Audiofragmenten herschikken

- 1 Klik op het tabblad **Uw media toevoegen** op de knop **Muziek bewerken**.
- 2 Klik in de lijst **Muziekopties** op een audiobestand.
- 3 Klik op de knop **Omhoog**  of **Omlaag**  om de volgorde van de audiobestanden te wijzigen.

Een audiobestand verwijderen

- 1 Klik op het tabblad **Uw media toevoegen** op de knop **Muziek bewerken** .
- 2 Klik op de titel van een audiobestand en klik op de knop **Verwijderen** .

Audionormalisatie toepassen

- 1 Klik op het tabblad **Uw media toevoegen** op de knop **Muziek bewerken** .
- 2 Schakel het selectievakje voor **Audio normaliseren** in om het volume van elk muziekfragment op hetzelfde niveau in te stellen.

Pan- en zoomeffecten toepassen (FastFlick)

Maak uw film of diavoorstelling nog aantrekkelijker door pan- en zoomeffecten toe te passen op uw foto's. FastFlick neemt u het werk uit handen door het effect toe te passen op alle foto's in uw project.

Pan- en zoomeffecten toepassen op foto's

- 1 Klik op het tabblad **Uw media toevoegen** op de knop **Opties** .
- 2 Schakel onder **Opties voor foto pannen en zoomen** het selectievakje **Slim pannen en zoomen** in.

De duur van de film instellen (FastFlick)

U kunt de relatie tussen de duur van uw project en de muziek zelf instellen.

De duur van de film instellen

- 1 Klik op het tabblad **Uw media toevoegen** op de knop **Opties** .
- 2 Selecteer bij **Duur film** een van de volgende opties:
 - **Muziek aanpassen aan duur van film** — het muziekfragment speelt automatisch tot het einde van de film.
 - **Film aan duur van muziek aanpassen** — het filmfragment speelt automatisch tot de muziek eindigt.

Opslaan als videobestanden voor afspelen op de computer (FastFlick)

FastFlick biedt u de mogelijkheid om uw filmproject op te slaan in videobestandsformaten die kunnen worden afgespeeld op computers.

Een videobestand maken voor afspelen op de computer

- 1 Klik op het tabblad **Opslaan en delen** op de knop **Computer** .
- 2 Klik op een van de volgende knoppen om het profiel voor uw video weer te geven en te selecteren:
 - **AVI**
 - **MPEG-2**
 - **AVC/H.264**
 - **MPEG-4**
 - **WMV**
- 3 Selecteer de gewenste optie in de vervolgkeuzelijst **Profiel**.
- 4 Geef een bestandsnaam op in het vak **Bestandsnaam**.
- 5 Geef in het vak **Bestandslocatie** aan op welke locatie u het bestand wilt opslaan.
- 6 Klik op **Film opslaan**.

Uploaden naar internet (FastFlick)

Deel uw video's online door ze te uploaden naar YouTube of Vimeo. Vanuit FastFlick hebt u rechtstreeks toegang tot uw accounts. Als u nog geen account hebt, wordt u gevraagd om er een te maken.

De eerste keer dat u zich aanmeldt vanuit FastFlick, wordt u gevraagd om de verbinding tussen uw online account en FastFlick te verifiëren. Door de verbinding te bevestigen, staat u toe dat er beperkte informatie wordt uitgewisseld over de voortgang van het uploaden van uw video.

Zoals bij elke video-upload het geval is, kan het na het uploaden enige tijd duren voordat de video daadwerkelijk op de site is geplaatst.



Respecteer de gebruiksvoorwaarden met betrekking tot de auteursrechten voor video en muziek die YouTube en Vimeo voorschrijven.

Uw film uploaden naar YouTube of Vimeo

1 Klik op het tabblad **Opslaan en delen** op de knop **Uploaden naar het web** .

2 Klik op een van de volgende knoppen:

- **YouTube**
- **Vimeo**

Als u zich dient aan te melden, wordt de knop **Aanmelden** weergegeven. Klik op de knop om u aan te melden. Als het de eerste keer is dat u zich aanmeldt, wordt u gevraagd om de verbinding tussen VideoStudio en uw online account te bevestigen.

- 3 Vul de benodigde gegevens in, zoals de titel en beschrijving van uw video, privacyinstellingen en extra labels.
- 4 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Kwaliteit** de gewenste videokwaliteit.
- 5 Geef een bestandsnaam op in het vak **Bestandsnaam**.
- 6 Geef in het vak **Bestandslocatie** aan op welke locatie u een kopie van het bestand wilt opslaan.
- 7 Klik op **Uw film uploaden**.

Uw film bewerken in VideoStudio (FastFlick)

FastFlick is zo ontwikkeld dat u in drie eenvoudige stappen een film kunt maken. U kunt echter altijd uw film verder bewerken in VideoStudio.

Een film bewerken in VideoStudio

- Klik op het tabblad **Opslaan en delen** op de knop **In VideoStudio bewerken**

De projectbestanden worden automatisch op de tijdlijn geplaatst.



Als uw FastFlick-project in VideoStudio is geïmporteerd, kunt u het project bewerken als elk ander VideoStudio-project.

Zie "Tijdlijn" op pagina 67 voor meer informatie.

Hoogtepunten

Met **Hoogtepunten** kunt u filmcompilaties maken. Deze functie heeft kunstmatige intelligentie (Artificial Intelligence of AI) als basis en is ontworpen om een batch met mediabestanden te analyseren en automatisch een selectie samen te stellen van de mensen en gebeurtenissen die u op uw foto's en in uw video's hebt vastgelegd. Dankzij de opties om titels met de datum en een soundtrack toe te voegen, is **Hoogtepunten** ideaal om

- een overzicht te maken: wanneer u een overzicht wilt samenstellen van een grote batch met afbeeldingen en videofragmenten.
- tijd te besparen: wanneer u geen tijd hebt om helemaal van voren af aan een film te maken.
- aan de slag te gaan: als u niet helemaal zeker weet hoe u aan een film moet beginnen.

Hoogtepunten biedt automatiseringsfuncties, maar ook aanpassingsmogelijkheden. U behoudt dus de controle wanneer u bepaalde foto's en fragmenten wilt benadrukken, eenvoudige bewerkingen wilt uitvoeren of de volledige bewerkingsopties wilt verkennen nadat u het project naar VideoStudio hebt geëxporteerd.



Of het nu om een batch foto's en videofragmenten van een avondje uit gaat, honderden foto's van uw laatste vakantie of willekeurige fragmenten op uw telefoon van het afgelopen jaar, met Hoogtepunten beschikt u over een leuke manier om die vastgelegde momenten nog eens opnieuw te beleven.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Inleiding tot Hoogtepunten
- Het venster Hoogtepunten
- De instellingen van Hoogtepunten
- Een film maken met Hoogtepunten
- Een film van Hoogtepunten bewerken
- Gezichtsherkenning gebruiken in Hoogtepunten

Inleiding tot Hoogtepunten

We geven u allereerst wat basisinformatie over **Hoogtepunten**:

- Met het algoritme wordt het bronmateriaal geanalyseerd, zodat dubbele inhoud kan worden voorkomen. De voorkeur wordt verleend aan segmenten en foto's met mensen. De opnamedatums worden geparseerd, zodat een uitgebalanceerd overzicht ontstaat van het bronmateriaal.
- De lengte van de compilatie is afhankelijk van het aantal bronbestanden en de instellingen die u kiest. In de modus **Automatisch** is een compilatie van 40 bronbestanden ongeveer 2 minuten lang en is een compilatie van 700 foto's ongeveer 10 minuten lang.
- Bronmateriaal: U kunt een map vol met onbewerkte foto's en video's kiezen en **Hoogtepunten** hieraan laten werken of u kunt de media die u wilt toevoegen eerst zelf selecteren.
- Bewerken: U kunt de film net zoveel of weinig bewerken als u zelf wilt. **Hoogtepunten** heeft heel beperkte bewerkingsmogelijkheden. VideoStudio biedt een volledige verzameling met bewerkingsgereedschappen.
- Lay-out: **Hoogtepunten** stelt de videofragmenten en foto's op creatieve wijze samen in de geselecteerde beeldverhouding (16:9 is de standaardverhouding). Soms worden achtergronden gebruikt of worden items gedupliceerd om te zorgen dat elk frame is gevuld. U kunt de film altijd aanpassen nadat u deze naar VideoStudio hebt geëxporteerd.

Hoogtepunten openen

- Klik boven aan het paneel Bibliotheek van VideoStudio op de knop **Hoogtepunten** . **Note:** De knop **Hoogtepunten** is alleen beschikbaar wanneer u een aangepaste map selecteert in de mediabibliotheek (een map die u hebt gemaakt door op de knop **Een nieuwe map toevoegen**  te klikken.

Als u wordt gevraagd of u media wilt importeren, klikt u op **Nee**, tenzij u alle bestanden in de huidige bibliotheekmap wilt importeren. U kunt de gewenste media importeren nadat u **Hoogtepunten** hebt geopend.

Hoogtepunten sluiten

- Klik in het venster **Hoogtepunten** op een van de volgende knoppen:
 - **OK** — hiermee wordt de film die zich momenteel op de tijdlijn bevindt geëxporteerd naar de bibliotheek van VideoStudio en wordt het venster **Hoogtepunten** gesloten.
 - **Annuleren** — hiermee wordt het venster **Hoogtepunten** gesloten zonder dat de film die zich momenteel op de tijdlijn bevindt wordt opgeslagen of geëxporteerd (tenzij u ervoor kiest de film op te slaan wanneer u hierom wordt gevraagd).

Het venster Hoogtepunten

In de onderstaande tabel ziet u de besturingselementen en functies van het venster **Hoogtepunten**.



Hoofdonderdelen

1	Voorbeeldvenster	Hierin wordt een voorbeeld weergegeven van het geselecteerde bibliotheekitem of wordt dit op de tijdlijn afgespeeld.
2	Navigatiegedeelte	Hier vindt u knoppen voor het afspelen, het regelen van het volume en voor de beeldverhouding.
3	Tijdlijn	Hierop worden de media weergegeven die voor de film zijn samengesteld.
4	Bibliotheek	Bevat de miniatures van de videofragmenten en foto's die u in het venster Hoogtepunten hebt geïmporteerd.

Gereedschappen en besturingselementen van Hoogtepunten

	De knop Map : Hiermee opent u de lijst met projectmappen. Als u de geopende lijst wilt vastzetten, klikt u op de knop Vastzetten  in de rechterbovenhoek van de lijst.
	De knop Nieuwe map : Hiermee kunt u een nieuwe map toevoegen aan de mappenlijst.
	De knop Media importeren : Hiermee kunt u kiezen uit Mediabestanden importeren of Mediamappen importeren . U kunt vervolgens naar de gewenste items navigeren.
Alles, Jaar, Maanden, Dagen, Gezichten	Met behulp van de sorteropties kunt u de geïmporteerde items indelen.
	Schuifregelaar Miniaturen in- of uitzoomen : Verplaats de schuifregelaar naar links of naar rechts om de miniatures in de bibliotheek groter of kleiner te maken.
	Video's tonen/verbergen : Filter de media door videobestanden weer te geven of te verbergen.
	Foto's tonen/verbergen : Filter de media door afbeeldingsbestanden weer te geven of te verbergen.
	Alleen geselecteerde bestanden weergeven : Filter de media door alleen de bestanden weer te geven die in de bibliotheek als geselecteerd zijn gemarkeerd (wat wordt aangeduid met een vinkje in de rechterbovenhoek van een miniatuur).
	Gebruikte bestanden verbergen : Filter de media door alleen de bestanden weer te geven die niet aan de film op de tijdlijn zijn toegevoegd.
	De knop Instellingen : Hiermee kunt u de modus en instellingen voor de film kiezen. Zie "De instellingen van Hoogtepunten" op pagina 237 voor meer informatie.

Maken	Gebruik de knop Maken om uw film met Hoogtepunten samen te stellen. Wanneer de film klaar is, wordt deze weergegeven op de tijdlijn van Hoogtepunten .
	De standaardafspeelfuncties zijn beschikbaar, waaronder Start , Vorige , Afspelen , Volgende , Einde en Herhalen (lus).
	Met de schuifregelaar Volume kunt u het systeemvolume voor het afspelen aanpassen. Dit heeft geen invloed op de volume van de geëxporteerde film.
	Hoogte/breedte-verhouding: Hiermee kunt u kiezen uit 16:9 (standaard) of 9:16 (weergave staand).
OK	De knop OK : Hiermee wordt het venster Hoogtepunten gesloten, wordt de inhoud op de tijdlijn als een .vsp-bestand geëxporteerd en toegevoegd aan de VideoStudio-bibliotheek.
Sluiten	De knop Sluiten : Hiermee wordt het venster Hoogtepunten gesloten zonder dat de bestanden worden geëxporteerd naar de bibliotheek van VideoStudio (tenzij u hiervoor kiest als u hierom wordt gevraagd).

De instellingen van Hoogtepunten

Voordat u uw film maakt, moet u eerst de **Filmmodus** en de **Filminstellingen** kiezen die bepalen hoe de film wordt samengesteld en welke functies worden toegevoegd. U kunt bijvoorbeeld kiezen hoe de duur van de videoclips wordt bepaald en of overgangen, titels of muziek worden toegevoegd.

Filmmodi

Voor **Filmmodus** kunt u de volgende opties kiezen:

- **Automatisch**: De lengte van elk videosegment wordt bepaald op basis van de analyse van het videofragment. Daarbij worden aspecten overwogen als het afstemmen van de lengte van foto's en video's op andere instellingen (wanneer bijvoorbeeld **Aanpassen aan muziekritme** is ingeschakeld). Videosegmenten zijn normaal gesproken 4-8 seconden lang en foto's ongeveer 2 seconden.
- **Vaste duur**: De lengte van elk videofragment en van elke foto wordt bepaald door de waarde die u voor de duur typt (aangeduid in seconden). Schakel het selectievakje **Selecteer slechts één bestand per dag** in voor projecten zoals compilaties van 'een seconde per dag'.
- **Handmatig**: De lengte van elk videofragment is hetzelfde als van het oorspronkelijke fragment en foto's worden ingevoegd met een standaardduur van 2 seconden. In de modus **Handmatig** hebt u toegang tot extra bewerkingsgereedschappen (naast het navigatiegebied). Zie "Een film multi-bijsnijden in het venster Hoogtepunten" op pagina 240 voor meer informatie.

De instellingen en modus voor Hoogtepunten kiezen

- 1 Klik onder het paneel Bibliotheek op de knop **Instellingen**  en kies een van de volgende opties voor **Filmmodus**:
 - **Automatisch**
 - **Vaste duur**: Typ een waarde voor de duur in het vak (gemeten in seconden).
 - **Handmatig**
- 2 Kies een van de volgende **Filminstellingen**:
 - **Overgangen**: Hiermee worden crossfade-overgangen ingevoegd tussen fragmenten.
 - **Datum tag**: Hiermee worden titels met het jaar, de maand of de dag toegepast.
 - **Achtergrondmuziek**: Hiermee kunt u een mediabestand importeren dat u als achtergrondtrack kunt gebruiken. Als u de modus **Automatisch** gebruikt, kunt u ook het selectievakje **Aanpassen aan muziekritme** inschakelen als u wilt dat de overgangen tussen de media worden afgestemd op de maat van de achtergrondmuziek.

Een film maken met Hoogtepunten

Nu u inzicht hebt in hoe **Hoogtepunten** werkt en welke opties en instellingen er beschikbaar zijn, bent u klaar om uw eerste film met **Hoogtepunten** te maken.

Een film maken met Hoogtepunten

- 1 Open **Hoogtepunten** (klik in het paneel **Bibliotheek** op de knop **Hoogtepunten** )
Note: De knop **Hoogtepunten** is alleen beschikbaar wanneer u een aangepaste map selecteert in de mediabibliotheek (een map die u hebt gemaakt door op de knop **Een nieuwe map toevoegen**  **Add** te klikken).
- 2 Klik op de knop **Map**  en kies een map die u eerder hebt gemaakt, of klik op de knop **Nieuwe map**  en typ een naam voor de map.
De nieuwe map wordt in de lijst met mappen weergegeven en wordt standaard geselecteerd.
- 3 Als u media wilt importeren, klikt u op de knop **Media importeren**  en kiest u **Mediabestanden importeren** of **Mediamappen importeren**. Ga vervolgens naar de gewenste media en selecteer deze, en klik op **Openen**.
Ondersteunde mediabestanden worden toegevoegd aan de bibliotheek van **Hoogtepunten**.
- 4 Als u specifieke video's en foto's wilt selecteren voor uw film, gebruikt u de filter- en sorteerfuncties om de gewenste media te zoeken en klikt u op de rechterbovenhoek van elke miniatuur om een vinkje toe te voegen.

- 5 Klik op de knop **Instellingen**  en kies een **Filmmodus** en de **Filminstellingen**. Zie “De instellingen van Hoogtepunten” op pagina 237 voor meer informatie.

Note: Met **Automatisch** kunt u volledig profiteren van de automatiseringsfuncties.

- 6 Klik op **Maken**.

Het compileren neemt enkele seconden of minuten in beslag, afhankelijk van de grootte en het aantal mediabestanden dat moet worden geanalyseerd.

De film wordt op de tijdlijn weergegeven wanneer het proces is voltooid.

- 7 Gebruik de afspeelfuncties in het navigatiegebied om de film te bekijken.

- 8 Als u bewerkingen wilt uitvoeren, kunt u dat op de tijdlijn doen. Zie “Een film van Hoogtepunten bewerken” op pagina 239 voor meer informatie.

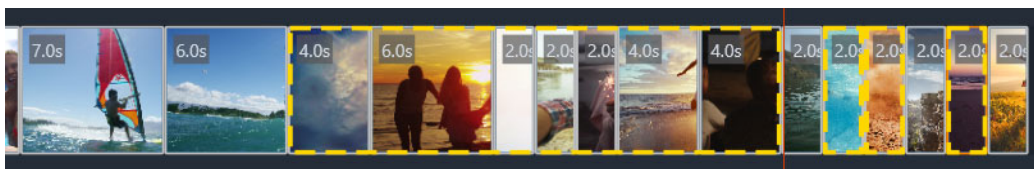
- 9 Wanneer u klaar bent om uw film te exporteren, klikt u op de knop **OK** onder aan het venster.

De film wordt als .vsp-bestand geëxporteerd en wordt aan de bibliotheek van VideoStudio toegevoegd.

Een film van Hoogtepunten bewerken

U kunt basisbewerkingstaken uitvoeren op de tijdlijn van **Hoogtepunten**. U kunt bijvoorbeeld de duur van een foto of een bijgesneden videofragment aanpassen, of u kunt de volgorde van de items wijzigen. U kunt tevens items verwijderen of invoegen.

Als u de **Filmmodus** hebt ingesteld op **Handmatig**, kunt u tevens specifieke videosegmenten en foto's op de tijdlijn selecteren en worden alleen uw selecties naar de uiteindelijke film geëxporteerd. Met de sneltoetsen wordt het eenvoudig om dit soort multi-bijsnijdbewerkingen tijdens het afspelen uit te voeren.



Wanneer u segmenten en foto's voor export selecteert (multi-bijsnijden en Kies de foto) worden alleen de selecties die worden omgeven door een gele streepjeslijn opgenomen in de geëxporteerde film.

U kunt meer geavanceerde bewerkingen uitvoeren na het exporteren van uw film naar VideoStudio. Als u basisbewerkingen uitvoert in **Hoogtepunten**, is het grote voordeel dat u een vereenvoudigde weergave van de filmonderdelen te zien krijgt. Zo wordt het gemakkelijker om delen te verplaatsen, verwijderen en bij te snijden.

Een film bewerken in het venster Hoogtepunten

- Nadat u de film hebt gemaakt, kunt u een van de volgende taken uitvoeren op de tijdlijn

van **Hoogtepunten**:

- **Verwijderen**: Klik met de rechtermuisknop op een item in de tijdlijn en selecteer **Verwijderen**.
- **Invoegen**: Sleep een item uit de bibliotheek naar de gewenste positie op de tijdlijn.
- **Verplaatsen**: Selecteer een item in de tijdlijn en sleep naar links of rechts om het op een nieuwe plaats neer te zetten.
- **Bijsnijden**: Selecteer een item in de tijdlijn, plaats uw aanwijzer dichtbij de rand en sleep om de duur van het item te wijzigen wanneer de enkele pijl wordt weergegeven. Tijdens het slepen wordt een groene lijn weergegeven. De lijn krijgt een rode kleur wanneer u de bijsnijddlimiet bereikt.



Als u de optie **Aanpassen aan muziekritme** hebt ingeschakeld (met de **Filmmodus** ingesteld op **Automatisch**), is het bewerken van de compilatie van invloed op de synchronisatie.

Een film multi-bijsnijden in het venster Hoogtepunten

- 1 Zorg dat u de **Filmmodus** instelt op **Handmatig** (klik op de knop **Instellingen**  en kies de optie **Handmatig**).
- 2 Plaats de scrubber op de tijdlijn aan het begin van het frame van het eerste segment en klik op de knop **Inschakelingsmarkering** .
- 3 Plaats de scrubber op de locatie waarop u het segment wilt laten eindigen en klik op de knop **Uitschakelingsmarkering** .
- Het geselecteerde segment krijgt een omtrek in de vorm van een gele streepjeslijn.
- 4 Herhaal stap 2 en 3 totdat u alle segmenten hebt geselecteerd die u wilt houden. Alleen de geselecteerde segmenten worden geëxporteerd.



U kunt ook inschakelings- en uitschakelingssegmenten markeren door op **[F3]** en **[F4]** te drukken terwijl de video wordt afgespeeld.

Opgeven welke projectfoto's u wilt exporteren

- 1 Zorg dat u de **Filmmodus** instelt op **Handmatig** (klik op de knop **Instellingen**  en kies de optie **Handmatig**).
- 2 Klik in de tijdlijn op de foto die u wilt opnemen in het geëxporteerde project.
- 3 Klik op de knop **Kies de foto** .
- De geselecteerde foto krijgt een omtrek in de vorm van een gele streepjeslijn.
- 4 Herhaal stap 2 en 3 totdat u alle foto's hebt geselecteerd die u wilt houden.

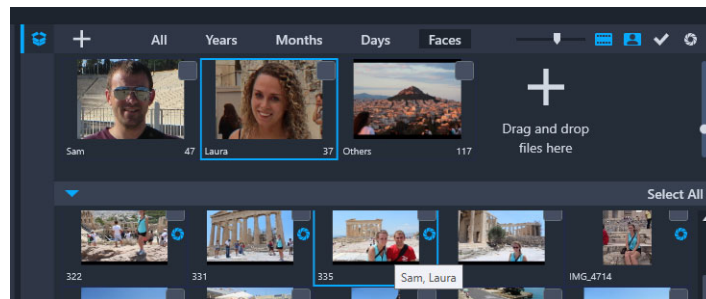


U kunt ook foto's selecteren door **P** in te drukken terwijl de video wordt afgespeeld.

Gezichtsherkenning gebruiken in Hoogtepunten

U kunt mediabestanden sorteren met behulp van gezichtsherkenning. Zo kunt u mensen op uw foto's en in uw videofragmenten identificeren.

Als er in het mediabestand meerdere gezichten voorkomen, kunt u het bestand met de naam van elke persoon taggen, zodat de miniatuur van het bestand in meer dan één gezichtsgroep wordt weergegeven.



U kunt Gezichten gebruiken om uw media te sorteren. Plaats de muisaanwijzer op een miniatuur om te bekijken tot welke gezichtsgroep deze behoort.

Gezichtsherkenning uitvoeren voor uw mediabestanden

- 1 Open de map met de mediabestanden die u wilt analyseren in het venster **Hoogtepunten**.
- 2 Klik op **Gezichten** boven in de bibliotheek.
Het duurt enige tijd als u de mediamap voor het eerst op **Gezichten** sorteert. Wacht totdat de voortgangsbalk aangeeft dat het proces is voltooid. Ga dan pas verder.
- 3 Klik op een van de gezichtsgroepen die worden weergegeven aan de bovenrand van de bibliotheek.
- 4 Klik onder een groep op **Naam toevoegen** en typ de naam van de persoon die in de groep is herkend.
- 5 Bekijk alle miniaturen voor deze groep in het onderste gedeelte van de bibliotheek en klik op de gewenste miniaturen die u wilt bekijken of afspelen in het voorbeeldvenster. Als u een bestand uit de groep wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op de miniatuur en kiest u **Verwijderen uit deze groep**.
- 6 Herhaal stap 3 tot en met 5 voor de mensen die u wilt laten identificeren.

De gezichten beheren die aan een groep zijn toegewezen

- 1 Open de map met de media die u eerder hebt gesorteerd met behulp van gezichtsherkenning in het venster **Hoogtepunten**.
- 2 Klik op **Gezichten** boven in de bibliotheek.
- 3 Klik op een van de gezichtsgroepen in het bovenste gedeelte van de bibliotheek.
- 4 Selecteer een of meer miniatures in het onderste gedeelte van de bibliotheek, klik met de rechtermuisknop op een van de geselecteerde miniatures en kies een van de volgende opties:
 - **Toevoegen aan een andere groep:** Hiermee kunt u de miniatuur of miniatures toevoegen aan andere groepen. Selecteer een of meer groepen in het venster **Toevoegen aan groep**.
 - **Verplaatsen naar een andere groep:** Hiermee kunt u de miniatuur of miniatures verplaatsen naar een andere groep door een groep te selecteren in het venster **Verplaatsen naar een andere groep**.
 - **Verwijderen uit deze groep:** Hiermee kunt u de miniatuur of miniatures verwijderen uit de groep, waarmee de selectie automatisch wordt verplaatst naar de groep **Overige**.
 - **Verwijderen:** Hiermee wordt dit bestand uit de bibliotheek verwijderd.
 - **Alles verwijderen:** Hiermee worden alle bestanden in de betreffende map uit de bibliotheek verwijderd.



Als u niet zeker weet of een miniatuur bij meer dan een groep hoort, wijst u deze aan totdat er een knopinfo wordt weergegeven. De groepsnamen die aan de miniatuur zijn gekoppeld, worden hier weergegeven.

U kunt ook miniatures toevoegen aan een gezichtsgroep door de miniatures te selecteren in het onderste gedeelte van de bibliotheek en ze naar een gezichtsgroepminiatuur boven in de bibliotheek te slepen.

Gezichtsgroepen beheren

- 1 Open de map met de media die u eerder hebt gesorteerd met behulp van gezichtsherkenning in het venster **Hoogtepunten**.
- 2 Klik op **Gezichten** boven in de bibliotheek.
- 3 Klik op een van de gezichtsgroepen boven in de bibliotheek en voer een van de volgende handelingen uit:
 - **De groepsnaam wijzigen:** Klik op de naam onder de groepsminiatuur en typ een nieuwe naam.
 - **Een groep verwijderen:** Klik met de rechtermuisknop op de groepsminiatuur en kies **Deze groep verwijderen**.

- **Een groep samenvoegen:** Klik met de rechtermuisknop op de groepsminiatur, kies **Samenvoegen met groepen** en selecteer een groep waarmee u de groep wilt samenvoegen.
- **Een nieuwe groep maken:** Selecteer de miniatures die u wilt toevoegen aan een nieuwe groep in het onderste gedeelte van de bibliotheek en sleep deze naar het plusteken (**Bestanden hier slepen en neerzetten**) in de rechterbovenhoek van de bibliotheek. U kunt vervolgens de nieuwe groep selecteren, op **Naam toevoegen** klikken en de gewenste naam typen.



FastFlick-sjablonen maken

U kunt FastFlick-sjablonen maken in VideoStudio. In tegenstelling tot sjablonen voor Rechtstreekse projecten, wat feitelijk eerder opgeslagen statische projecten zijn, zijn FastFlick-sjablonen zo ontworpen dat ze automatisch worden uitgebreid of ingekrompen op basis van het aantal foto's en video's dat een gebruiker op de sjabloon neerzet. Dit betekent dat een systeem van regels vereist is dat bepaalt wat moet worden gewijzigd, wat moet worden behouden en wat moet worden herhaald. FastFlick-sjablonen zijn gebruiksvriendelijk, maar er is enige kennis en planning vereist voordat u ze kunt maken.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Terminologie voor FastFlick-sjablonen
- Regels voor het maken van FastFlick-sjablonen
- FastFlick-sjablonen maken

Terminologie voor FastFlick-sjablonen

De volgende terminologie wordt gebruikt voor het maken en beschrijven van FastFlick-sjablonen.

- **Segment** — met elke afbeelding of videoclip die aan de hoofdtrack wordt toegevoegd, wordt een segment gemaakt (hieronder vallen ook afbeeldingen of video's uit de grafische bibliotheek, zoals achtergronden of objecten). U kunt uw segment naar wens aanpassen door elementen als overlays, titels en overgangen toe te voegen. U kunt ook effecten toepassen op elementen in uw segment. Een segment moet u als onafhankelijk blok beschouwen. Zorg er daarom voor dat elementen in het segment de duur van de afbeelding of video van het segment op de hoofdtrack niet overschrijden (de enige uitzondering wordt gevormd door de muziektrack).
- **Element** — een element kan een overgang, titel, object of een ander media-item zijn. Hiermee beschrijven we de afzonderlijke delen die worden gebruikt voor het opbouwen van een sjabloonsegment.
- **Kenmerken** — de eigenschappen die u toewijst aan sjabloonelementen en die hun gedrag bepalen.
- **Placeholder** — een kenmerk dat wordt toegewezen aan tijdelijke media die later wordt vervangen door media van de gebruiker. Placeholders kunnen standaard worden

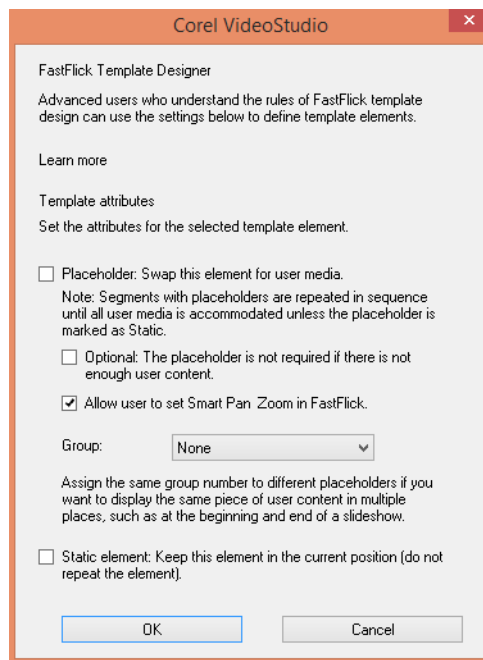
herhaald (om plaats te bieden aan het niet van tevoren opgegeven aantal media-items dat een gebruiker aan een sjabloon kan toevoegen).

Optioneel is een kenmerk dat u kunt toewijzen aan een placeholder als u vindt dat het element niet vereist is wanneer er niet voldoende gebruikersinhoud is. U kunt bijvoorbeeld Optioneel toepassen op een placeholder op de hoofdvideotrack als het segment kan worden verwijderd wanneer er niet meer gebruikersinhoud is (in plaats van het herhalen van de gebruikersinhoud om de reeks aan te vullen).

- **Statisch** — een kenmerk dat wordt toegewezen aan een sjabloonelement waarvan u de huidige positie wilt behouden. Wanneer de media op de hoofdvideotrack als statisch wordt aangeduid, wordt het segment niet in de reeks herhaald. Het item wordt alleen op de huidige positie weergegeven (bijvoorbeeld in een begin- of eindsegment).



Met elke afbeelding of videoclip toegevoegd aan de hoofdvideotrack wordt een segment gemaakt (aangeduid met de oranje vakken). Elk segment kan meerdere elementen bevatten (aangeduid met de rode ovalen).



Met het dialoogvenster FastFlick-sjabloondesigner kunt u kenmerken toewijzen aan de elementen in uw sjabloon. U opent het dialoogvenster door met de rechtermuisknop op een sjabloonelement op de tijdlijn te klikken en FastFlick-sjabloondesigner te kiezen.

Regels voor het maken van FastFlick-sjablonen

FastFlick-sjablonen werken alleen als u zich aan bepaalde regels houdt. Omdat u de sjablonen in dezelfde werkruimte maakt die u gebruikt voor al uw projecten, is het eenvoudig om ongemerkt de regels te breken. We raden u aan de regels te raadplegen voordat u een sjabloon opslaat en om altijd de opgeslagen sjabloon te testen in FastFlick voordat u deze deelt.

Regels:

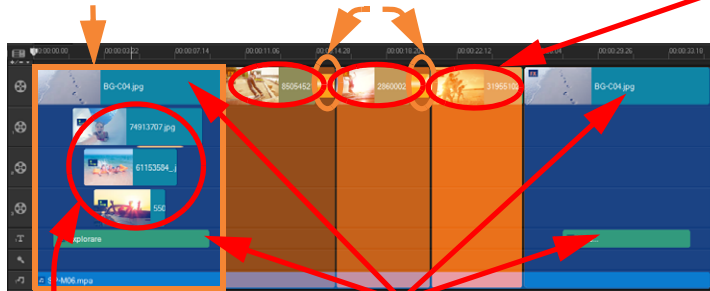
- 1 **Segmenten:** zorg ervoor dat de elementen in een segment niet tussen segmenten overlopen.
- 2 **Placeholders:** er moet ten minste een placeholder in uw sjabloon aanwezig zijn.
- 3 **Audio:** gebruik alleen muziektrack nummer 1 voor sjabloongeluid. Audiobestanden zijn de enige elementen die meer dan een segment kunnen omvatten (u kunt bijvoorbeeld een song gebruiken die de volledige duur van het sjabloonproject beslaat).
- 4 **Titels:** gebruik alleen titeltrack nummer 1 voor titels.
- 5 **Overgangen:** gebruik overgangen alleen aan het einde van segmenten die niet het eerste of laatste segment in de sjabloon zijn. Hoewel overgangen technisch gesproken segmenten overbruggen, moet u een overgang beschouwen als onderdeel van de media die vóór een segment komt.
- 6 **Groep:** als u wilt dat media van gebruikers op meer dan een positie wordt weergegeven, moet u een overeenkomend **groepsnummer** toewijzen aan placeholders. Hetzelfde media-item van gebruikers kan bijvoorbeeld in een intro-overlay en in het hoofdgedeelte van een diashow worden gebruikt, als u hetzelfde kenmerk **groepsnummer** toewijst aan de overeenkomende placeholders.

De regels hierboven zijn de basisregels om aan de slag te gaan. Er bestaan echter enkele uitzonderingen. Als u inspiratie wilt opdoen en beter inzicht wilt krijgen in hoe de verschillende instellingen voor kenmerken werken, kunt u bestaande FastFlick-sjablonen in VideoStudio openen en de instellingen voor de kenmerken van de elementen bekijken.

Segment - geen enkel element valt buiten het mediasegment op de videotrack, met uitzondering van Muziek.

Overgangen alleen tussen middensegmenten.

Kenmerken (middensegmenten): Placeholder, Optioneel, Groep (nummer toegewezen aan elke placeholder komt overeen met een van de overlay-placeholders in het eerste segment).



Kenmerken (overlayelementen): Placeholder, Groep (nummer toegewezen aan elke placeholder komt overeen met een van de placeholders in de middensegmenten).

Kenmerk: Statisch (element verandert niet en het segment wordt niet herhaald - blijft op zijn plaats).

Het bovenstaande project heeft vijf segmenten. De blauwe gebieden duiden het eerste en laatste segment aan en de oranje gebieden de drie middensegmenten. De voor dit project gekozen kenmerken zorgen ervoor dat de blauwe gebieden slechts eenmaal worden weergegeven (het begin- en eindsegment) en de oranje segmenten worden herhaald in de reeks totdat alle media van de gebruiker een plaats heeft gekregen. De media van gebruikers die wordt weergegeven in de kleine intro-overlays wordt ook weergegeven als onderdeel van de hoofddiashow.

FastFlick-sjablonen maken

U kunt het maken van een FastFlick-sjabloon op verschillende manieren aanpakken: u kunt een bestaande FastFlick-sjabloon wijzigen, een bestaand project converteren naar een sjabloon, onderdelen van Rechtstreeks project gebruiken of helemaal van voren af aan een sjabloon samenstellen. Voor uw eerste project raden we aan helemaal van voren af aan te beginnen met een sjabloon, omdat dat een goede manier vormt om de sjabloonregels aan te leren. Bestaande FastFlick-sjablonen bekijken is een goede manier om inspiratie op te doen.

Over het algemeen hebben FastFlick-sjablonen een begin, midden en einde. Hoewel u technisch gezien slechts een segment in een sjabloon kunt hebben, zijn er meerdere segmenten vereist voor het definiëren van het uiterlijk van een sjabloon.

Houd rekening met het volgende wanneer u een sjabloon maakt:

- Wat zijn de ankerelementen (dingen die hetzelfde blijven)? Hebt u bijvoorbeeld een begin- en eindsegment? Als dat het geval is, welke elementen blijven dan binnen die segmenten hetzelfde? Bevatten deze segmenten statische placeholders (gebruikerscontent die niet wordt herhaald)?

- Hoeveel segmenten wilt u maken? Houd er rekening mee dat segmenten met placeholders in dezelfde volgorde worden herhaald totdat alle gebruikersmedia een plaats heeft (tenzij deze als **Statisch** is aangemerkt).
- Welke segmenten zijn optioneel (kunnen worden verwijderd wanneer de gebruikerscontent gereed is)?

Een sjabloon maken

- 1 Stel uw sjabloon samen in de werkruimte **Bewerken** van VideoStudio en houd u daarbij aan de regels voor FastFlick-sjablonen. Zorg dat de elementen van elk segment elkaar niet overlappen (met uitzondering van audiofragmenten op de track Muziek 1).
- 2 Klik met de rechtermuisknop op een element en kies **FastFlick-sjabloondesigner**.
- 3 Selecteer in het dialoogvenster **FastFlick-sjabloondesigner** de kenmerken die u op elk element wilt toepassen.
- 4 Herhaal stap 3-4 voor elk element.
- 5 Klik op **Bestand** > **Opslaan** en typ een bestandsnaam.
- 6 Klik op **Bestand** > **Als sjabloon opslaan** > **FastFlick-sjabloon**. Controleer het pad en de mapnaam van de sjabloon.
Als u wilt dat de mapnaam verschilt van de bestandsnaam, typt u een nieuwe naam in het vak **Sjabloon folder name**.
- 7 Kies een groep voor de sjabloon in de lijst **Categorie**.
- 8 Klik op **OK**.



Als u placeholders voor videofragmenten opneemt in uw sjabloon, wordt de lengte van het videofragment van gebruikers beperkt tot de lengte van het overeenkomstige placeholder-fragment als hierop een effectfilter is toegepast.



Stop-motionanimatie

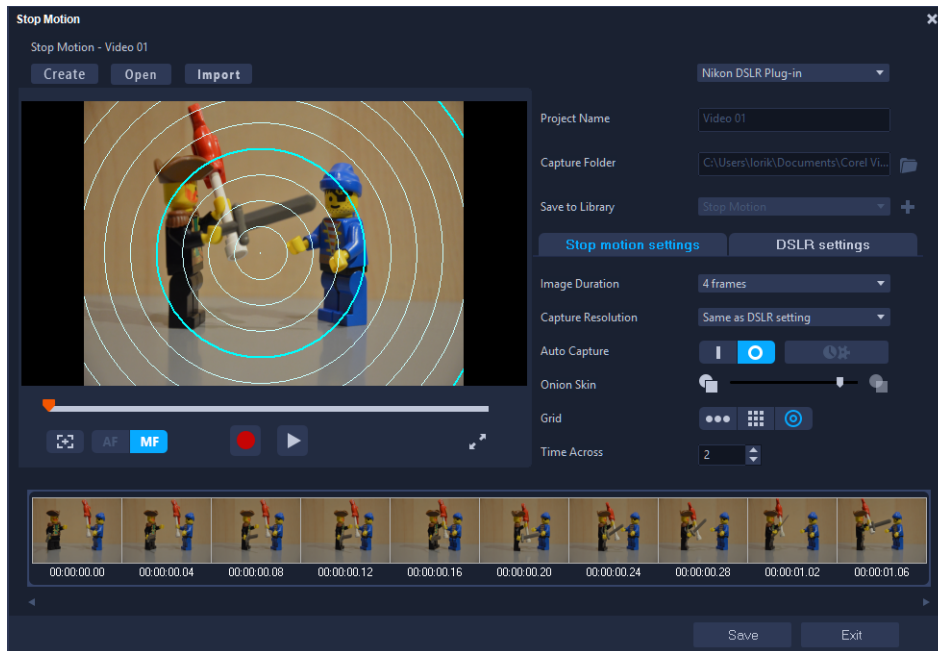
Met de Stop Motion-functie van VideoStudio kunt u animatiefilms maken door frames aan elkaar te plakken die afkomstig zijn uit een live bron, zoals een videocamera, een webcam of een digitale DSLR. Het resultaat is een collectie van opeenvolgende afbeeldingen en een projectbestand dat u kunt gebruiken voor het maken van uw stop-motionfilm.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Een stop-motionproject maken
- Instellingen Stop Motion
- Bestanden openen en importeren voor Stop Motion
- De DSLR-modus Vergroten gebruiken

Een stop-motionproject maken

De onderstaande stappen begeleiden u bij de basiswerkstroom voor een stop-motionproject. Voordat u aan de slag gaat, raden we u aan om al het materiaal erbij te pakken en het opnamegebied voor te bereiden met de juiste belichting. Als u een digitale DSLR gebruikt die wordt ondersteund door VideoStudio, stel uw camera dan in op de modus Manual (Handmatig). We raden u ook aan een statief te gebruiken.



Zorg dat u vertrouwd bent met de instellingen van het venster **Stop Motion** voordat u begint. Zie "Instellingen Stop Motion" op pagina 253 voor meer informatie.

Een stop-motionproject maken

- 1 Als u een externe camera gebruikt voor het vastleggen van het stop-motionproject, moet u ervoor zorgen dat de camera is aangesloten op uw computer en aan staat, klaar voor het vastleggen van foto's. Stel de camera in op de handmatige modus (manual).
- 2 Open het venster **Stop Motion** in VideoStudio door een van de volgende handelingen uit te voeren:
 - Klik in het de werkrumte **Bewerken** op de knop **Opnemen/vastleggen**  op de tijdlijnwerkbalk en klik op de knop **Stop Motion** .
 - Klik in de werkrumte **Vastleggen** op de knop **Stop Motion**.
- 3 Klik op de knop **Maken** en kies de camera die u als opnameapparaat wilt gebruiken in de vervolgkeuzelijst in de rechterbovenhoek van het venster (ondersteunde camera's die zijn aangesloten op uw computer en die zijn ingeschakeld, worden weergegeven).
- 4 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Kies op uw camera, handmatig, de beste instellingen voor de stop motion-scène en pas de focus aan (u kunt de lens instellen op MF om handmatig scherp te stellen).
 - Als u over een compatibele camera beschikt (veel digitale spiegelreflexmodellen van Canon en Nikon worden ondersteund), klikt u op het tabblad **DSLR-instellingen** en kiest u de instellingen op uw camera. U kunt de camera handmatig scherpstellen of de lens instellen op de modus AF (Auto Focus). Schakel in VideoStudio de optie **Scherpstelfuncties weergeven** in om de besturingselementen op het scherm weer te

geven. Klik op **Automatisch scherp stellen** of **Handmatig scherp stellen**. Sleep de rechthoek naar het scherpstelgebied als u **Automatisch scherp stellen** hebt gekozen. De focus wordt automatisch door de camera aangepast.

- 5 Typ uw **Projectnaam** en kies een **Vastlegmap** en een locatie voor **Opslaan in bibliotheek**.
- 6 Wanneer u al weet wat voor soort beweging u wilt opnemen, klikt u op het tabblad **Instellingen Stop Motion** en kiest u de gewenste instellingen.
- 7 Wanneer het onderwerp is ingesteld, klikt u op de knop **Afbeelding vastleggen**. Als u van **Automatisch vastleggen** gebruikmaakt, worden hiermee de door u ingestelde vastlegintervallen geïnitieerd.
- 8 Verplaats uw onderwerp op de gewenste manier en ga door met het vastleggen van een beeld voor elke beweging. Elke vastgelegde opname wordt weergegeven in de lade met miniatures onder aan het venster.
- 9 Als u klaar bent met opnemen en de frames wilt bekijken, klikt u op de knop **Afspelen** onder het voorbeeldvenster om de film te bekijken. Selecteer een van de miniatures in de miniatureslade en klik met de rechtermuisknop op een miniatuur om deze te kopiëren of verwijderen.
- 10 Wanneer u klaar bent, klikt u op de knop **Opslaan** onder aan het venster om terug te gaan naar het hoofdtoepassingsvenster.

Instellingen Stop Motion

De volgende opties zijn beschikbaar in het venster **Stop Motion**:

- **Afbeeldingsduur** — hiermee kunt u de belichtingstijd kiezen voor elke afbeelding. Een hogere framesnelheid resulteert in een kortere belichtingstijd voor elke afbeelding.
- **Vastlegresolutie** — hiermee kunt u de kwaliteit van de schermopname aanpassen. Opties variëren afhankelijk van de instellingen van uw vastlegapparaat.
- **Automatisch vastleggen** — u kunt op **Automatisch vastleggen inschakelen** klikken en het programma configureren om automatisch vast te leggen met behulp van vooraf ingestelde intervallen. Klik op de knop **Tijd instellen**  om de instellingen voor **Vastlegfrequentie** en **Totale vastlegduur** aan te passen.
- **Onion Skin** — hiermee kunt u de schuifregelaar van links naar rechts verschuiven om de dekking van de nieuw vastgelegde afbeelding en het vorig vastgelegde frame te regelen.
- **Raster**    — hiermee kunt u een overlay weergeven waarmee u zich een betere voorstelling kunt vormen van de beweging. Het interval (tussenruimte) voor de rastertypen wordt bepaald op basis van de instelling voor **Tijd oversteken**. De waarde (seconden) bepaalt hoeveel opnamen u zou moeten maken, wat ook wordt aangeduid door de ruimte tussen de intervallen. Selecteer een van de drie soorten plaatsingsgereedschappen in het gebied **Raster**:

- **Lijn:** Sleep over het scherm om een lijn met knooppunten in te stellen die de intervallen markeren. Zoek naar het roze knooppunt voor de voorgestelde uitlijning van uw volgende opname.
- **Raster:** Klik op het voorbeeldgebied om een rasteroverlay op het scherm weer te geven.
- **Cirkels:** Klik op het voorbeeldgebied om het middelpunt te bepalen. Er wordt een cirkelpatroon op het scherm weergegeven.

Bestanden openen en importeren voor Stop Motion

U kunt een stop-motionproject openen dat u eerder hebt opgeslagen. U kunt ook afbeeldingen importeren die u van tevoren hebt vastgelegd. Bijvoorbeeld: een reeks foto's die u met uw DSLR hebt gemaakt in de modus voor automatische/continuopname is een goede bron voor stop motion animatieprojecten.

Een bestaand stop-motionanimatieproject openen

- 1 Klik op **Openen** en blader naar het stop-motionanimatieproject waaraan u wilt werken.
Note: Stop motion animatieprojecten die gemaakt zijn in VideoStudio hebben de indeling .uisx.
- 2 Klik op **Openen** om het project te activeren.

Afbeeldingen in een stopmotion animatieproject importeren

- 1 Klik op **Importeren** en blader naar de foto's die u wilt opnemen in uw stop-motionanimatieprojecten.
Opmerking: Als er geen foto's worden weergegeven in de map, klikt u op **Bladeren**.
- 2 Klik op **Openen**.
Uw foto's worden automatisch opgenomen in het stop-motionanimatieproject.

De DSLR-modus Vergroten gebruiken

VideoStudio bootst de zoeker van de camera na en biedt u snel toegang tot DSLR-functies en -instellingen.



Onderdeel	Beschrijving
1 — Modus	Hiermee wordt informatie over de geselecteerde cameramodus weergegeven.
2 — Afbbeeldingskwaliteit	Hiermee kunt u de afbeeldingsgrootte en -kwaliteit instellen.
3 — Meetmodus	Hiermee kunt u de meetmodus instellen door een keuze te maken uit de vooraf ingestelde opties van uw camera.
4 — Witbalans	Hiermee kunt u de witbalans instellen door een keuze te maken uit de vooraf ingestelde opties van uw camera.
5 — Focusaanduiding	Hiermee wordt informatie over de geselecteerde focusinstelling weergegeven.
6 — Focus weergeven	Hiermee worden gidsen voor de live-weergavefocus weergegeven op het scherm.
7 — Lensopening	Hiermee worden instellingen voor de lensopening van de camera weergegeven. Deze optie is uitgeschakeld als de DSLR zich in de P- of Tv-modus bevindt.
8 — Sluitersnelheid	Hiermee worden instellingen voor de sluitersnelheid van de camera weergegeven. Deze optie is uitgeschakeld als de DSLR zich in de P- of Av-modus bevindt.
9 — ISO	Hiermee kunt u de ISO-instelling aanpassen door een keuze te maken uit de vooraf ingestelde opties van uw camera.
10 — Gidsen voor live-weergavefocus	Hiermee kunt u het focusgebied aanpassen door op de pijlen te klikken of het vak voor het focusgebied te verslepen.
11 — Ev	Hiermee kunt u de instelling voor compensatie van de belichtingswaarde kiezen.
12 — Onion skin	Hiermee kunt u de dekking van het nieuw vastgelegde beeld en van het eerder vastgelegde frame regelen door de schuifregelaar te verschuiven.

Onderdeel	Beschrijving
13 — Automatisch vastleggen	Hiermee wordt de functie voor automatisch vastleggen ingeschakeld.
14 — Vastlegresolutie	Hiermee kunt u de afbeeldingsresolutie instellen. U kunt kiezen uit de vooraf ingestelde opties of de instellingen op uw DSLR gebruiken.
15 — Afbeeldingsduur	Hiermee kunt u de belichtingstijd voor elke afbeelding instellen.

De modus voor Vergroten digitale spiegelreflexcamera's gebruiken:

- 1 Klik in het venster **Stop Motion** op de knop **DSLR-uitvergrotingsmodus** .

Opnamen van meerdere camera's bewerken



In de **Multicamera Editor** kunt u professioneel uitziende videocompilaties maken met opnamen die vanuit een verschillende hoek, met verschillende camera's zijn gemaakt.

In de eenvoudige werkruimte met meerdere weergaven kunt u fragmenten synchroniseren en opnamen van maximaal *zes camera's direct bewerken, terwijl de videoclip wordt afgespeeld. Met één klik kunt u overschakelen tussen de verschillende clips net zoals gebeurt wanneer in een televisiestudio wordt overgeschakeld van de ene camera naar de andere, om een andere hoek vast te leggen of een ander aspect van een scène weer te geven.

U kunt opnamen vastleggen op een groot aantal videoapparaten, zoals actiecamera's, dronecamera's, digitale spiegelreflexcamera's of smartphones. U kunt ook audio toevoegen die onafhankelijk met een microfoon is vastgelegd.

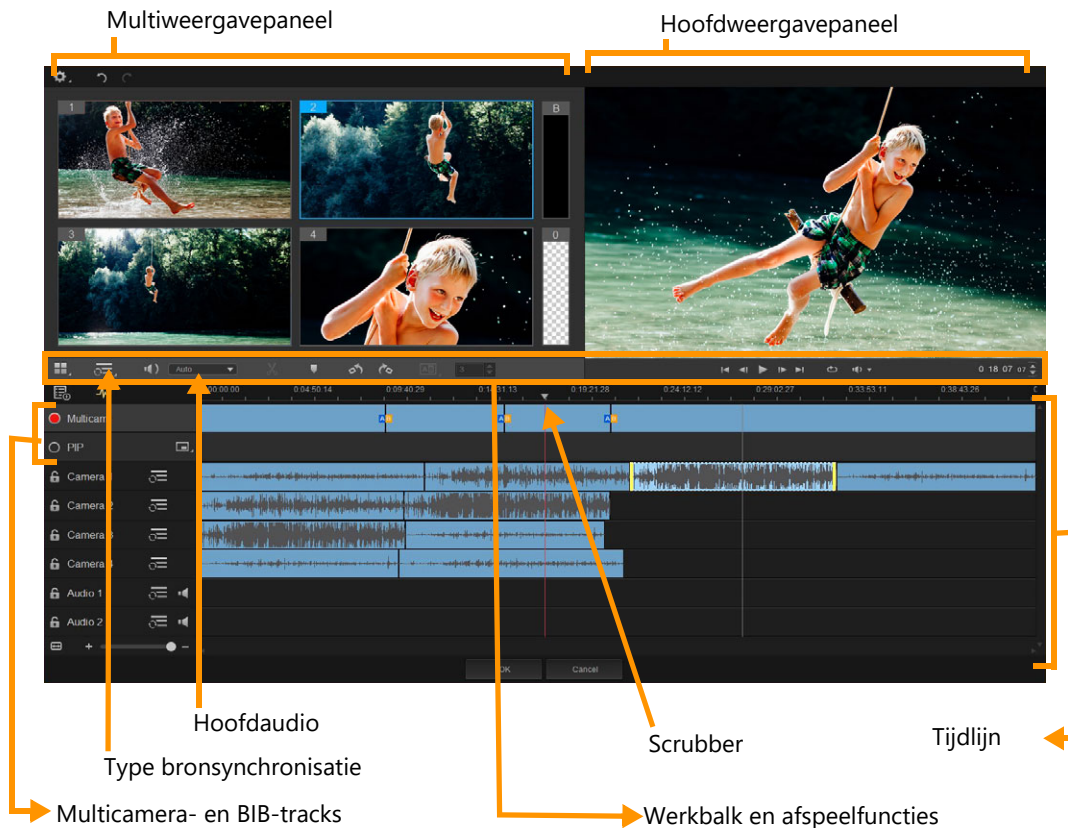
**Het aantal camera's hangt af van de versie van uw software.*

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- De werkruimte van de Multicamera Editor
- Basisstappen voor het bewerken van de opnamen van meerdere camera's
- Video- en audiofragmenten importeren in de Multicamera Editor
- Video- en audiofragmenten synchroniseren in multicameraprojecten
- Een audiobron kiezen voor het multicameraproject
- Meerdere fragmenten bewerken om een multicameracompilatie te maken
- Beeld-in-beeld (BIB) toevoegen in de Multicamera Editor
- De bronbestanden voor multicameraprojecten beheren
- Het multicameraproject opslaan en exporteren
- Smart Proxy gebruiken met de Multicamera Editor

De werkruimte van de Multicamera Editor

In de onderstaande afbeelding ziet u de belangrijkste functies van de Multicamera Editor.



Werkbalk, weergave- en andere functies

De knoppen en functies van de werkrumte worden hieronder opgesomd.

De hoofdwerkbalk bevat de volgende knoppen en functies:

 **Cameranummer** — hiermee kunt u het multiweergavepaneel instellen op de weergave van vier of zes camera's, afhankelijk van de versie van uw software.

 **Type bronsynchronisatie** — hiermee kunt u de clips synchroniseren. Zie "Video- en audiofragmenten synchroniseren in multicameraprojecten" op pagina 261 voor meer informatie.

 **Hoofdaudio** — hiermee kunt u de audiobron van uw voorkeur instellen. Zie "Een audiobron kiezen voor het multicameraproject" op pagina 262 voor meer informatie.

 **Fragment splitsen** — hiermee kunt u een fragment in segmenten opsplitsen. Zie "Een clip splitsen in de Multicamera Editor" op pagina 265 voor meer informatie.

 **Markering instellen/verwijderen** — hiermee kunt u markeringen toevoegen aan de cameratracks voor bewerkingen, zoals het synchroniseren van audio.

 **Overgang** en **Duur** — hiermee kunt u een overgang toepassen tussen clips op de multicameratrack en de duur voor de overgang instellen. Zie “Een overgang toevoegen tussen multicamerasegmenten” op pagina 265 voor meer informatie.

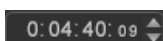
Het hoofdweergavepaneel bevat de volgende knoppen en functies:

  **Linksom draaien** en **Rechtsom draaien** — hiermee kunt u clips op de cameratracks draaien voordat u ze toevoegt aan de multicameratrack of de BIB-track. NB: u kunt alleen tracks roteren die niet vergrendeld zijn.

 De afspelbalk met de knoppen **Start**, **Vorig frame**, **Afspelen**, **Volgend frame** en **Einde**.

 **Lus** — hiermee kunt u de geselecteerde track voortdurend laten afspelen doordat deze bij het bereiken van het einde teruggaat naar het begin.

 **Volume instellen** — hiermee kunt u het geluidsvolume voor het afspelen aanpassen.

 **Tijdcode**-functie — hiermee kunt u de tijd/het frame bekijken en instellen in het hoofdweergavepaneel. Dit is het punt waarop de scrubber is/wordt ingesteld op de tijdlijn. Klik op de pijlen of klik op een van de waarden om een tijd/frame in te stellen.

De tijdlijn bevat de volgende knoppen en functies:

 **Bronbeheer** — hiermee kunt u fragmenten toevoegen en verwijderen. Zie “De bronbestanden voor multicameraprojecten beheren” op pagina 266 voor meer informatie.

 **Audio-golfvorm weergeven/verbergen** — hiermee kunt u de audiogolven weergeven voor de camera- en audiotrack.

  **Vergrendelen/ontgrendelen** — wordt op afzonderlijke tracks weergegeven. We raden u aan tracks te vergrendelen nadat u deze hebt gesynchroniseerd.

  **Voor synchronisatie inschakelen/Van synchronisatie uitsluiten** — hiermee kunt u bepalen welke tracks worden opgenomen in het synchronisatieproces.

  **Dempen/Dempen opheffen** — hiermee kunt u de audio voor de geselecteerde audiotrack dempen of het dempen opheffen.

 **Zoomen om op tijdlijn te passen** — met deze functie in de linkerbenedenhoek van de tijdlijn kunt u uw project uitbreiden of comprimeren, zodat u het project als geheel op de tijdlijn kunt weergeven.

 **Zoomniveau** (schuifregelaar) — sleep de schuifregelaar of klik op **Inzoomen** (plusteken) of **Uitzoomen** (minteken) om het zoomniveau voor uw project te wijzigen. Dit kan met name handig zijn om de afzonderlijke segmenten op de **Multicamera**-track te bewerken.

De volgende algemene knoppen en functies worden weergegeven in de linkerbovenhoek van het toepassingsvenster:

 **Instellingen** — hiermee krijgt u toegang tot Smart Proxy-beheer en Opslaan als. Zie “Smart Proxy gebruiken met de Multicamera Editor” op pagina 267 en “Uw multicameraproject opslaan” op pagina 267 voor meer informatie.

  **Ongedaan maken** en **Opnieuw** — hiermee kunt u de meeste handelingen ongedaan maken of opnieuw uitvoeren in de Multicamera Editor.

Basisstappen voor het bewerken van de opnamen van meerdere camera's

De volgende stappen bieden een basisoverzicht van het proces voor het bewerken van de opnamen van meerdere camera's.

- 1 Importeer de video- en audiofragmenten die u wilt gebruiken in de VideoStudio-bibliotheek. Normaal gesproken gaat het om meerdere fragmenten die tegelijkertijd dezelfde gebeurtenis vastleggen.
- 2 Kies de fragmenten in de bibliotheek en importeer ze in de **Multicamera Editor**.
- 3 **Synchroniseer** alle fragmenten op de tijdlijn. U kunt dit automatisch doen als alle clips audio hebben, maar er is een groot aantal methoden dat u voor synchronisatie kunt gebruiken.
- 4 Kies de audio die u wilt houden (als u de oorspronkelijke audio gebruikt). U kunt ook een afzonderlijke audiotrack kiezen.
- 5 Begin met het samenstellen van de multicameracompilatie. U kunt alle clips tegelijkertijd afspelen en in het multiweergavepaneel op de 'camera' klikken die u wilt weergeven. U kunt zo vaak als u wilt overschakelen tussen clips. De geselecteerde opnamen worden in het hoofdweergavepaneel getoond. U kunt uw project vervolgens beoordelen op de **Multicamera**-track en het fijn afstemmen.
- 6 **Sla uw werk op en sluit** de **Multicamera Editor** af om terug te keren naar VideoStudio en het project uit te voeren.

Note: Het is aan te raden om het bewerken van de opnamen van meerdere camera's te voltooien voordat u de **Multicamera Editor** afsluit. Wijzigingen die u aan het project aanbrengt in een andere editor worden mogelijk niet ondersteund als u het project opnieuw opent in de **Multicamera Editor**. Dit betekent dat bepaalde wijzigingen ongedaan worden gemaakt.

Video- en audiofragmenten importeren in de Multicamera Editor

De eerste stap voor het maken van een multicameraproject is het importeren van de clips in de **Multicamera Editor**. In de meeste gevallen gaat het hierbij om een selectie van fragmenten van dezelfde gebeurtenis, die zijn geïmporteerd in de bibliotheek van VideoStudio.

U kunt met maximaal zes videoclips tegelijk werken en maximaal twee onafhankelijke audioclips toevoegen.

Videoclips importeren in de Multicamera Editor

- 1 Selecteer alle fragmenten die u wilt gebruiken in de VideoStudio-bibliotheek.
- 2 Voer een van de volgende handelingen uit:
 - Klik op de werkbalk van de tijdlijn op de knop **Multicamera Editor** .
 - Klik met de rechtermuisknop op een geselecteerde clip en kies **Multicamera Editor**.

Video- en audiofragmenten synchroniseren in multicameraprojecten

U kunt uw video- en audioclips synchroniseren, zodat ze allemaal op hetzelfde moment worden uitgelijnd. De eenvoudigste manier om dit te bereiken is door de audio voor elke clip te laten analyseren door de **Multicamera Editor** en de clips automatisch te laten synchroniseren. Als u de opnamen hebt gepland, kunt u een speciaal audiosignaal gebruiken, zoals in uw handen klappen (vergelijkbaar met een clapperboard of filmklapper bij professionele opnamen). Bij bepaalde gebeurtenissen horen natuurlijke geluidssignalen die het synchronisatieproces kunnen helpen, zoals bij muziekoptredens of sportevenementen met een startsignaal.

U kunt clips ook synchroniseren met markeringen, de opnametijd of u kunt ze handmatig aanpassen door de clips in de tijdlijn naar de gewenste tijdcode te slepen. U kunt bijvoorbeeld een gemeenschappelijk visueel element gebruiken, zoals een flits, om video's handmatig te synchroniseren. Deze methoden zijn handig als de video-opnamen geen audio hebben of als de golfvormen voor de audio in de clips moeilijk te synchroniseren zijn, of gewoonweg omdat u clips liever handmatig uitlijnt.

In bepaalde gevallen moet u een combinatie van de synchronisatieopties gebruiken. Dat hangt van uw bronopnamen af.

Video- en audioclips synchroniseren in de Multicamera Editor

- 1 Na het importeren van de clips in de **Multicamera Editor**, kiest u een van de volgende opties in de vervolgkeuzelijst **Type bronsynchronisatie** op de werkbalk:
 - **Audio** — Klik op de knop **Synchroniseren**  naast de keuzelijst om de clips op de tijdlijn te synchroniseren. NB: uw videoclips moeten audio bevatten als u deze optie wilt gebruiken.
 - **Markering** — Selecteer een clip op de tijdlijn, speel de clip af of schuif naar de gewenste positie met behulp van een visuele aanwijzing, en klik op de knop **Markering**.

instellen/verwijderen  op de werkbalk om een markering toe te voegen. Klik op de knop **Synchroniseren**  op de werkbalk om de clips op basis van de markeringen uit te lijnen nadat u een markering hebt toegevoegd aan elke clip.

- **Datum/tijd opname** — Klik op de knop **Synchroniseren**  om de clips te synchroniseren op basis van de opnamedatum en -tijd, zoals aangeduid in de metagegevens die op de camera zijn vastgelegd. NB: de klokken op de camera's moeten gelijklopen als u nauwkeurig resultaat wilt verkrijgen.
- **Handmatig** — Sleep elke clip naar de gewenste positie op de tijdlijn op basis van een visuele aanwijzing.

NB: Als er clips zijn die u wilt uitsluiten van het synchronisatieproces, klikt u op de knop **Van synchronisatie uitsluiten**  op de betreffende track. Klik opnieuw op de knop **(Voor synchronisatie inschakelen)**  om de track op te nemen.

Tip: na het synchroniseren van de clips kunt u de knop **Vergrendelen**  op de afzonderlijke tracks gebruiken om ervoor te zorgen dat de tracks gesynchroniseerd blijven tijdens het bewerken.

Een audiobron kiezen voor het multicameraproject

Na het importeren en synchroniseren van uw clips in de **Multicamera Editor**, kunt u beslissen welke audio u voor uw project wilt gebruiken. Als u bijvoorbeeld vier videoclips hebt en deze allemaal audio bevatten, raden we u aan dat u alle clips één voor één beluistert en vervolgens de clip kiest met de beste geluidskwaliteit. U kunt ook een afzonderlijke audioclip gebruiken.

Via andere opties kunt u de audio gebruiken van alle clips, van geen van de clips of overschakelen tussen de audio (Automatisch) bij het overschakelen tussen camera's. Deze laatste optie kunt u bijvoorbeeld kiezen voor audio die is vastgelegd tijdens sportopnamen of andere actieopnamen.

Standaard wordt de audio voor **Camera 1** geselecteerd.

Een audiobron kiezen voor uw multicameraproject

- 1 Zorg ervoor dat de clips worden weergegeven en klik op de tijdlijnwerkbalk van de **Multicamera Editor** op het vak **Hoofdaudio**, en kies een **Camera-** of **Audio-**clip. Klik op **Afspelen**  om de geluidskwaliteit van elke clip te beluisteren.
- 2 Kies de **Camera-** of **Audio-**clip die u voor het project wilt gebruiken. De audio van alle andere tracks wordt gedempt.

Andere opties zijn onder andere:

- **Automatisch** — Schakelt over naar de audio van de clip die u afspeelt.

- **Geen** — Er wordt geen audio toegevoegd aan het multicameraproject. U kunt audio toevoegen in VideoStudio na het verlaten van de Multicamera Editor.
- **Alle camera's** — Speelt audio van alle clips tegelijk af.

Tip: als u de audio wilt gebruiken na het afsluiten van de **Multicamera Editor**, moet u er rekening mee houden dat de instelling die u kiest in **Hoofdaudio** bepaalt welke tracks beschikbaar zijn als audiotracks in VideoStudio.

Meerdere fragmenten bewerken om een multicameracompilatie te maken

Na het importeren en synchroniseren van de clips in de **Multicamera Editor** en nadat u de geluidsinstelling hebt gekozen, kunt u uw clips gaan bewerken om een multicameracompilatie te maken. Met het multiweergavepaneel in de **Multicamera Editor** wordt deze taak leuk en eenvoudig. Net zoals een DJ overschakelt tussen tracks en deze mengt om een nieuwe muziekcompilatie te maken, kunt u in de **Multicamera Editor** visueel overschakelen tussen videotracks en deze samenvoegen via overgangen.

Als u merkt dat de weergave langzaam is of niet soepel verloopt, kunt u de instellingen voor **Smart Proxy** gebruiken. Zie "Smart Proxy gebruiken met de Multicamera Editor" op pagina 267 voor meer informatie.

Na het samenstellen van de basiscompilatie met het multiweergave- en hoofdweergavepaneel, kunt u uw project fijn afstemmen in de **Multicamera**-track en bewerkingsfuncties als overgangen en het hulpmiddel voor het splitsen van clips gebruiken. Bepaalde typen bewerkingen, zoals het draaien van een clip, moeten worden uitgevoerd op een afzonderlijke **Camera**-track voordat u de clips kunt toevoegen aan de compilatie op de **Multicamera**-track.

Een multicameracompilatie maken

- 1 Zorg ervoor dat uw clips worden weergegeven op de tijdlijn van de **Multicamera Editor** en klik op de knop **Afspelen**  onder het hoofdweergavepaneel.
U kunt opnamen van alle camera's tegelijkertijd bekijken in het multiweergavepaneel.
- 2 U kunt het project samenstellen, terwijl de video's worden afgespeeld in het multiweergavepaneel, door op de voorbeeldweergave te klikken voor de camera die u wilt weergeven.
De opnamen van de geselecteerde camera worden weergegeven in het hoofdweergavepaneel.



Het multiweergavepaneel wordt links van het hoofdweergavepaneel weergegeven. U kunt opnamen van alle camera's tegelijkertijd bekijken in het multiweergavepaneel.

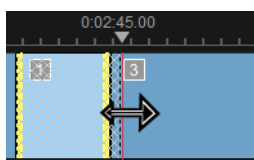
- 3 Als u tussen camera's wilt overschakelen, klikt u op een andere cameraweergave in het multiweergavepaneel. U kunt zo vaak als u wilt overschakelen tussen camera's. U kunt uw project beoordelen op de **Multicamera**-track.



De Multicamera-track op de tijdlijn geeft de camerasegmenten voor uw compilatie weer.

Als u het zoomniveau wilt aanpassen voor de **Multicamera**-track, sleept u de schuifregelaar voor het zoomniveau **+**  **-** in de linkerbenedenhoek van de tijdlijn.

- 4 Nadat u een eerste compilatie hebt samengesteld in het multiweergavepaneel, kunt u de timing voor een schakeling verfijnen op de **Multicamera**-track door het project af te spelen of naar de positie te schuiven die u wilt bewerken, op een camerasegment te klikken en de rand te slepen totdat het frame waarop u wilt overschakelen in het hoofdweergavepaneel wordt weergegeven.



Als u voor een segment op de **Multicamera**-track wilt overschakelen naar een andere **Camera**, klikt u met de rechtermuisknop op het segment en kiest u een andere **Camera**

in het contextmenu of klikt u op de voorbeeldweergave van de camera in het multiweergavepaneel.

Een overgang toevoegen tussen multicamerasegmenten

- 1 Klik in de **Multicamera**-track op een segment.
- 2 Klik op de werkbalk op de knop **Overgang** . De knop heeft een gele omtrek wanneer deze actief is en er wordt een overgangspictogram ('AB') weergegeven op de tijdlijn.
Als de knop grijs wordt weergegeven, sleept u de rand van een segment voorzichtig een heel klein beetje om de knop opnieuw te activeren.
Er wordt standaard een **crossfade**-overgang toegepast.
- 3 Typ een tijd in het vak **Duur van overgang aanpassen** van de werkbalk voor de overgang.

Tip: u kunt zwarte of lege segmenten toevoegen aan uw project. U kunt een segment dat zich al op de **Multicamera**-track bevindt wijzigen in een zwart of leeg segment door met de rechtermuisknop op het segment te klikken en **Zwart** of **Leeg** te kiezen. U kunt een overgang toepassen tussen een videosegment en een **zwart** segment. Als u een zwart of leeg segment wilt toevoegen bij het afspelen van een project, klikt u niet op een cameravoorbeeld in het multiweergavepaneel, maar klikt u op het staal **Black (B of zwart)** of **Leeg (0)** rechts van de voorbeeldweergaven van de camera's.



Een clip splitsen in de Multicamera Editor

- 1 Selecteer een clip op de **Multicamera**- of **BIB**-track op de tijdlijn en klik op **Afspelen** of sleep de scrubber naar de positie waar u het fragment wilt splitsen.
- 2 Klik op de knop **Clip splitsen**.

NB: een clip splitsen is handig wanneer u een gedeelte van een segment wilt vervangen met opnamen van een andere camera, waarbij u in feite nog eens omschakelt.

Beeld-in-beeld (BIB) toevoegen in de Multicamera Editor

U kunt een BIB-effect (beeld-in-beeld) toevoegen aan uw multicameraproject. Met BIB kunt u een video afspelen in het ene deel van een scherm, terwijl de hoofdvideo op de achtergrond wordt weergegeven.



In de afbeelding hierboven ziet u het concept beeld-in-beeld (BIB) geïllustreerd.

Een BIB-effect (beeld-in-beeld) toevoegen aan uw multicameraproject

- 1 Na het maken van een multicameracompatie op de **Multicamera**-track, klikt u op de knop **Afspelen**  of schuift u naar de positie op de **Multicamera**-track waarop u een BIB-effect wilt toevoegen.
- 2 Klik in de tijdlijn op de cirkel op de **BIB**-track om de track te activeren.
De cirkel heeft een rode vulling wanneer deze actief is .
- 3 Klik in het multiweergavepaneel op de voorbeeldweergave van de **Camera** die u wilt gebruiken.
Het segment wordt toegevoegd aan de **BIB**-track.
- 4 Als u het eindpunt voor het segment wilt instellen, klikt u op de **BIB**-track op het einde van het segment en sleept u het naar de gewenste positie op de tijdlijn.
- 5 Als u een hoek voor de BIB-track wilt kiezen, klikt u op de knop **BIB-positie wijzigen**  op de **BIB**-track en kiest u de gewenste positie.
U ziet de BIB-positie in het hoofdvoorbeeldpaneel.

De bronbestanden voor multicameraprojecten beheren

U kunt **Bronbeheer** gebruiken om video- en audioclips toe te voegen vanaf de tracks in uw multicameraproject. U kunt ook informatie over de clips weergeven, zoals de duur van de clip, de locatie van de clip, en u kunt tracks vergrendelen en ontgrendelen.

Clips toevoegen, verwijderen of beheren met Bronbeheer

- 1 Klik in de linkerbovenhoek van de tijdlijn op de knop **Bronbeheer** .
- 2 Voer in het dialoogvenster **Bronbeheer** een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de knop **Vergrendelen/ontgrendelen** van een track om een track te ontgrendelen voor bewerking of om een track te vergrendelen, zodat deze niet kan worden bewerkt.
- Als u een clip wilt toevoegen aan een track, selecteert u een track, klikt u op de knop **Clips toevoegen** , navigeert u naar de clip die u wilt toevoegen en klikt u op **Openen**. De clip wordt weergegeven in de genummerde lijst voor de track.
- Als u clips wilt verwijderen uit een track, selecteert u een track, schakelt u het selectievakje in naast de clips die u wilt verwijderen in de lijst met clips voor de track en klikt u op de knop **Verwijderen** .

Het multicameraproject opslaan en exporteren

Wanneer u klaar bent met het samenstellen van een multicameraproject, kunt u het opslaan, zodat u het kunt bewerken, exporteren en delen vanuit VideoStudio.

Note: Het is aan te raden om het bewerken van de opnamen van meerdere camera's te voltooien voordat u de **Multicamera Editor** afsluit. Wijzigingen die u aan het project aanbrengt in VideoStudio, worden mogelijk niet ondersteund als u het project opnieuw opent in de **Multicamera Editor**. Dit betekent dat bepaalde wijzigingen ongedaan worden gemaakt.

Uw multicameraproject opslaan

- Klik op de knop **OK** onder in het venster om uw project met de huidige naam op te slaan (die wordt weergegeven in de rechterbovenhoek van het venster). Hiermee wordt de **Multicamera Editor** tevens afgesloten.

Als u de naam van het project wilt wijzigen, klikt u voor het afsluiten op de knop **Instellingen** , kiest u **Opslaan als** en typt u een naam in het vak **Projectnaam**.

Uw multicameraproject wordt in de VideoStudio-bibliotheek weergegeven.

Als u het multicameraproject (**.vsp**) wilt openen in VideoStudio, sleept u het multicameraproject uit de werkruimte **Bewerken** van de bibliotheek naar de tijdlijn. Het project wordt standaard als samengestelde clip weergegeven. Als u het fragment wilt uitbreiden zodat u met afzonderlijke tracks kunt werken, houdt u de Shift-toets ingedrukt wanneer u het project uit de bibliotheek sleept en neerzet op de tijdlijn.

Smart Proxy gebruiken met de Multicamera Editor

De bedoeling van de functie **Smart Proxy** is om een soepelere ervaring bij het bewerken en bekijken van een voorbeeld te bieden als u werkt met grote videobestanden in hoge resolutie.

Met **Smart Proxy** worden werkexemplaren in een lagere resolutie gemaakt van grotere bronbestanden. Deze kleinere bestanden worden 'proxybestanden' genoemd. Als u met

proxybestanden werkt, versnelt u het bewerken van projecten in hoge resolutie (bijvoorbeeld projecten met HDV- en AVCHD-bronbestanden).

Smart Proxy kunt u instellen en aanpassen in de VideoStudio-werkruimten of in de Multicamera Editor. Zie "Smart Proxy gebruiken voor een snellere, soepelere bewerkingservaring" op pagina 44 voor meer informatie.



Opslaan en delen

Als uw filmproject klaar is, kunt het opslaan en delen. Wanneer u uw project opslaat, worden alle bestanden gecombineerd tot één enkel videobestand. Deze procedure wordt 'renderen' genoemd.

U kunt uw film opslaan als een videobestand dat kan worden afgespeeld op een computer of een mobiel apparaat, u kunt uw project branden op een disk, compleet met afspeelmenu's, of u kunt uw film rechtstreeks uploaden naar een account op YouTube of Vimeo.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Een optie voor delen kiezen
- Opslaan als videobestanden voor afspelen op de computer
- Opslaan als videobestanden voor afspelen op mobiele apparaten
- Een track opslaan als alfabetaalvideo
- HTML5 videobestanden opslaan
- Uploaden naar internet
- 3D-videobestanden maken
- Videobestanden maken van een gedeelte van een project (bijgesneden)
- Geluidsbestanden maken
- Werken met aangepaste profielen in de werkruimte Delen

Een optie voor delen kiezen

VideoStudio biedt de volgende opties voor delen:

- **Computer** — U kunt uw film opslaan in een bestandsindeling die kan worden afgespeeld op computers. U kunt deze optie ook gebruiken om de audiotrack van de video op te slaan in een audiobestand. Zie "Opslaan als videobestanden voor afspelen op de computer" op pagina 270 en "Geluidsbestanden maken" op pagina 278 voor meer informatie.
- **Apparaat** — U kunt uw film opslaan in een bestandsformaat dat kan worden afgespeeld op mobiele apparaten, gameconsoles of camera's. Zie "Opslaan als videobestanden voor afspelen op mobiele apparaten" op pagina 271 voor meer informatie.
- **HTML5** — Als u bij het begin van uw project de opties **Bestand** > **Nieuw HTML5-project** hebt geselecteerd of als u een HTML5-project hebt geopend, is deze

uitvoeroptie beschikbaar in de werkrumte **Delen**. Dit bestandsformaat kan worden gebruikt in diverse browsers, waaronder Safari. Zie "HTML5 videobestanden opslaan" op pagina 273 voor meer informatie.

- **Web** — U kunt uw film rechtstreeks uploaden naar YouTube of Vimeo. De film wordt automatisch opgeslagen in het meest optimale formaat, op basis van de geselecteerde website. Zie "Uploaden naar internet" op pagina 275 voor meer informatie.
- **Disk** — U kunt uw film branden op een disk of opslaan op een SD-kaart. Zie "Disks branden" op pagina 281 voor meer informatie.
- **3D-film** — U kunt uw film opslaan in een formaat dat geschikt is voor afspelen in 3D. Zie "3D-videobestanden maken" op pagina 276 voor meer informatie.
- **VideoStudio-project** — Als u aan het begin van uw project de optie **Bestand > Nieuw HTML5-project** hebt geselecteerd, kunt u een kopie opslaan in het native bestandsformaat van VideoStudio (*.vsp). Zie "Een HTML5-project opslaan als Corel VideoStudio Pro-project (VSP)" op pagina 275 voor meer informatie.

Opslaan als videobestanden voor afspelen op de computer

VideoStudio biedt u de mogelijkheid om uw filmproject op te slaan in videobestandsformaten die kunnen worden afgespeeld op computers.



Voordat u uw volledige project in een filmbestand rendert, moet u het opslaan als een VideoStudio-projectbestand (*.vsp) door te klikken op **Bestand > Opslaan** of **Opslaan als**. Hiermee kunt u op elk gewenst moment terugkeren naar het project om het bij te werken.

Een videobestand maken voor afspelen op de computer

- 1 Klik in de werkrumte **Delen** op de knop **Computer** .
- 2 Klik op een van de volgende knoppen om het profiel voor uw video weer te geven en te selecteren:
 - **AVI**
 - **MPEG-2**
 - **AVC/H.264**
 - **MPEG-4**
 - **WMV**
 - **MOV**
 - **Audio**
 - **Aangepast**

Als u de projectinstellingen wilt gebruiken voor het videobestand, schakelt u het selectievakje **Zelfde als projectinstellingen** boven de knoppen in.

3 Selecteer vervolgens de gewenste optie in de vervolgkeuzelijst **Profiel** of **Formaat**.

Als u een aangepast profiel wilt maken, klikt u op de knop **Aangepast profiel maken** . Zie “Werken met aangepaste profielen in de werkruimte Delen” op pagina 279 voor meer informatie.

4 Geef een bestandsnaam op in het vak **Bestandsnaam**.

5 Geef in het vak **Bestandslocatie** aan op welke locatie u het bestand wilt opslaan.

6 U kunt de volgende opties instellen:

- **Alleen voorbeeldbereik maken** — Als deze optie is geselecteerd, wordt alleen het gedeelte van de video gerenderd dat zich bevindt tussen de bijsnijdmarkeringen in het voorbeeldvenster.
- **SmartRender inschakelen** — Als deze optie is geselecteerd, wordt gecontroleerd of de video gerenderde gedeelten bevat en worden alleen de nieuwe of herziene gedeelten van de video gerenderd. Hierdoor kan de tijd voor renderen aanzienlijk worden verkort.

7 Klik op **Starten**.



Als u het renderproces wilt afbreken, drukt u op **[Esc]**.

Tijdens het renderen van een video wordt een voortgangsbalk weergegeven. Met de knoppen op de voortgangsbalk kunt u de volgende functies uitvoeren:

- Klik op de knop **Pauze/Afspelen**  op de voortgangsbalk om het renderproces te onderbreken en te hervatten.
- Klik op de afspeelknop  om een voorbeeldweergave af te spelen tijdens het renderen of stop de voorbeeldweergave om de rendertijd te verkorten.



De render-voortgangsbalk

Opslaan als videobestanden voor afspelen op mobiele apparaten

U kunt uw filmproject opslaan in bestandsformaten die u kunt afspelen op verschillende mobiele apparaten, zoals smartphones, tablets en gameconsoles. VideoStudio bevat verschillende profielen waarmee u uw video kunt optimaliseren voor specifieke apparaten.

Een videobestand maken voor afspelen op een draagbaar apparaat of camcorder

1 Klik in de werkruimte **Delen** op de knop **Apparaat** .

2 Klik op een van de volgende knoppen om het profiel voor uw video weer te geven en te selecteren:

- **DV** — Hiermee kunt u uw project converteren naar een videobestand dat compatibel is met DV en dat opnieuw kan worden opgeslagen op een DV-camcorder. Sluit uw camcorder aan op uw computer, schakel de camcorder in en stel deze in op de modus **Afspelen/Bewerken**. Raadpleeg de handleiding van de camcorder voor specifieke instructies.
 - **HDV** — Hiermee kunt u uw project converteren naar een videobestand dat compatibel is met HDV en dat opnieuw kan worden opgeslagen op een HDV-camcorder. Sluit uw camcorder aan op uw computer, schakel de camcorder in en stel deze in op de modus **Afspelen/Bewerken**. Raadpleeg de handleiding van de camcorder voor specifieke instructies.
 - **Mobiel toestel** — Hiermee kunt u een MPEG-4 AVC-bestand in HD-kwaliteit maken dat compatibel is met de meeste tablets en smartphones, waaronder de iPad, de iPhone en Android-apparaten.
 - **Spelconsole** — Maak MPEG-4 AVC-videobestanden die compatibel zijn met PSP-apparaten.
- 3 Selecteer de gewenste optie in de vervolgkeuzelijst **Profiel**.
- 4 Geef een bestandsnaam op in het vak **Bestandsnaam**.
- 5 Geef in het vak **Bestandslocatie** aan op welke locatie u het bestand wilt opslaan.
- 6 U kunt de volgende opties instellen:
- **Alleen voorbeeldbereik maken** — Als deze optie is geselecteerd, wordt alleen het gedeelte van de video gerenderd dat zich bevindt tussen de bijsnijdmarkeringen in het voorbeeldvenster.
 - **SmartRender inschakelen** — Als deze optie is geselecteerd, wordt gecontroleerd of de video gerenderde gedeelten bevat en worden alleen de nieuwe of herziene gedeelten van de video gerenderd. Hierdoor kan de tijd voor renderen aanzienlijk worden verkort.
- 7 Klik op **Starten**.



Als u het renderproces wilt afbreken, drukt u op **[Esc]**.



U kunt het bestand ook weer opslaan op een DV-camcorder via de werkruimte **Bewerken**. Klik met de rechtermuisknop op een videofragment in de **Bibliotheek** en selecteer **DV opnemen**.

Een track opslaan als alfakanaalvideo

Alfakanaalvideo's ondersteunen transparantie. Daardoor kunt u logo's met animatie, graphics voor onderin het scherm en andere objecten en animaties als videobestand opslaan dat u kunt delen en opnieuw gebruiken als overlay in andere videoprojecten. Als u bijvoorbeeld een serie video's maakt, kunt u aan het begin van elke video een overlay plaatsen met een geanimeerde titel die u of uw bedrijf aanduidt als de maker van de serie.

Een track als alfakanaalvideo exporteren

- 1 Klik in de werkruijnte **Delen** op de knop **Computer** .
- 2 Klik op **MOV**.
- 3 Kies in de vervolgkeuzelijst **Profiel** een van de profielen voor **Alfakanaalvideo**.
- 4 Geef een bestandsnaam op in het vak **Bestandsnaam**.
- 5 Geef in het vak **Bestandslocatie** aan op welke locatie u het bestand wilt opslaan.
- 6 U kunt de volgende opties instellen:
 - **Alleen voorbeeldbereik maken** — Als deze optie is geselecteerd, wordt alleen het gedeelte van de video gerenderd dat zich bevindt tussen de bijsnijdmakeringen in het voorbeeldvenster.
 - **SmartRender inschakelen** — Als deze optie is geselecteerd, wordt gecontroleerd of de video gerenderde gedeelten bevat en worden alleen de nieuwe of herziene gedeelten van de video gerenderd. Hierdoor kan de tijd voor renderen aanzienlijk worden verkort.
 - **Versnelling hardware-encoder inschakelen** — Hiermee kunt u de verwerking versnellen doordat de beschikbare hardware wordt geoptimaliseerd. Kies een optie in de vervolgkeuzelijst **Type** (zie overige instellingen in **Voorkeuren** > **Prestaties** > **Hardwareversnelling**).
- 7 Kies de track die u wilt exporteren in de vervolgkeuzelijst **Track exporteren**.
- 8 Klik op **Starten**.

In de geëxporteerde video blijven transparante gebieden behouden.

HTML5 videobestanden opslaan

Als u aan het begin van uw project de optie **Bestand** > **Nieuw HTML5-project** hebt geselecteerd, wordt de uitvoeroptie **HTML5-bestanden** weergegeven in de werkruijnte **Delen**.

HTML5-projecten kunnen hyperlinks en hoofdstukken bevatten. Dit specifieke videoformaat is compatibel met browsers, waaronder de meest actuele browsers en Safari, die de HTML5-technologie ondersteunen die wordt gebruikt door bijvoorbeeld de iPhone, de iPad en de iPod touch.

U kunt uw HTML5-videoprojecten rechtstreeks opslaan in cloudgebaseerde opslagservices, zoals Dropbox en Google Drive. Raadpleeg de Help van Dropbox of Google Drive voor meer informatie over delen vanuit deze cloudgebaseerde services.

Raadpleeg het gedeelte "Nieuwe projecten maken" op pagina 11 voor meer informatie over het starten van een HTML5-project.

Een HTML5-project opslaan als een bewerkbaar VideoStudio-project

Als u een project in een later stadium moet bewerken en moet uitvoeren naar andere bestandsformaten dan HTML5, kunt u een kopie van het project opslaan in het native formaat van Corel VideoStudio Pro (*.vsp).

Een HTML5-videomap maken

- 1 Klik in de werkruimte **Delen** op de knop **HTML5-bestand** .
- 2 U kunt een of meer van de volgende instellingen wijzigen:
 - **WebM** — Schakel in het gedeelte **Videoformaat** het selectievakje voor het formaat WebM in als u dit bestandsformaat wilt gebruiken. (Aanbevolen)
 - **Afmetingen** — Selecteer de gewenste schermresolutie en de hoogte-breedteverhouding in de vervolgkeuzelijst.
 - **Audio en achtergrondvideo vlak maken** — Schakel in het gedeelte **Afmetingen** dit selectievakje in als u niet zeker weet of uw browser meer dan één video- of audiotrack kan ondersteunen. (Aanbevolen)
- 3 Geef een naam op in het vak **Naam projectmap**.
- 4 Geef in het vak **Bestandslocatie** aan op welke locatie u de map wilt opslaan.

Als u deze wilt opslaan in een cloudgebaseerde opslagservice, bladert u naar de lokale map van de gewenste service.
- 5 U kunt elk van de volgende opties instellen:
 - **Alleen voorbeeldbereik maken** — Als deze optie is geselecteerd, wordt alleen het gedeelte van de video gerenderd dat zich bevindt tussen de bijsnijdmarkeringen in het voorbeeldvenster.
 - **SmartRender inschakelen** — Als deze optie is geselecteerd, wordt gecontroleerd of de video gerenderde gedeelten bevat en worden alleen de nieuwe of herziene gedeelten van de video gerenderd. Dit kan de rendertijd aanzienlijk verkorten, maar deze functie is helaas niet beschikbaar voor WebM-uitvoer.
- 6 Klik op **Starten**.

U kunt de video weergeven vanuit uw uitvoermap door het bestand **Index.html** te openen in uw browser.



Als u het renderproces wilt afbreken, drukt u op **[Esc]**.

Tijdens het renderen van een video wordt een voortgangsbalk weergegeven. Met de knoppen op de voortgangsbalk kunt u de volgende functies uitvoeren:

- Klik op de knop **Pauze/Afspelen**  op de voortgangsbalk om het renderproces te onderbreken en te hervatten.
- Klik op de afspeelknop  om een voorbeeldweergave af te spelen tijdens het renderen of stop de voorbeeldweergave om de rendertijd te verkorten.



De render-voortgangsbalk

Een HTML5-project opslaan als Corel VideoStudio Pro-project (VSP)

- 1 Klik in de werkrumte **Delen** op de knop **VideoStudio-project** .
- 2 Geef in het vak **Onderwerp** de onderwerpsgegevens op.
- 3 Geef in het vak **Beschrijving** een beschrijving op voor het project.
- 4 Selecteer een VSP-versie in de vervolgkeuzelijst **Bestandsformaat**.
- 5 Geef een bestandsnaam op in het vak **Bestandsnaam**.
- 6 Geef in het vak **Bestandslocatie** aan op welke locatie u het project wilt opslaan.
- 7 Klik op **Starten**.

Uploaden naar internet

U kunt uw videoprojecten online delen door uw video's te uploaden naar YouTube (in 2D- en 3D-indeling) en Vimeo. Vanuit VideoStudio hebt u rechtstreeks toegang tot uw accounts. Als u nog geen account hebt, wordt u gevraagd om er een te maken.

De eerste keer dat u zich aanmeldt vanuit VideoStudio, wordt u gevraagd om de verbinding tussen uw online account en VideoStudio te verifiëren. Door de verbinding te bevestigen, staat u toe dat er beperkte informatie wordt uitgewisseld over de voortgang van het uploaden van uw video.

Zoals bij elke video-upload het geval is, kan het na het uploaden enige tijd duren voordat de video daadwerkelijk op de site is geplaatst.



Respecteer de gebruiksvoorwaarden met betrekking tot de auteursrechten voor video en muziek die YouTube en Vimeo voorschrijven.

Uw film uploaden naar YouTube of Vimeo

- 1 Klik in de werkrumte **Delen** op de knop **Web** .
- 2 Klik op een van de volgende knoppen:
 - **YouTube**
 - **Vimeo**

Als u zich dient aan te melden, wordt de knop **Aanmelden** weergegeven. Klik op de knop om u aan te melden. Als het de eerste keer is dat u zich aanmeldt, wordt u gevraagd om de verbinding tussen VideoStudio en uw online account te bevestigen.

- 3 Vul de benodigde gegevens in, zoals de titel en beschrijving van uw video, privacyinstellingen en extra labels.
Indien u een 3D-video wilt uploaden naar YouTube, schakelt u het selectievakje **Als 3D-video opslaan** onder het vak **Privacy** in.
- 4 Selecteer een van de volgende opties:
 - **Project uploaden** — U kunt de standaardinstellingen accepteren, maar u kunt ook een profiel uit de vervolgkeuzelijst kiezen. Geef een naam op in het vak **Bestandsnaam** en kies een **Bestandslocatie** voor opslag.
 - **Bestand uploaden** — Selecteer een opgeslagen video in het dialoogvenster **Videobestand openen** en klik op **Openen**.
- 5 Stel eventueel de volgende opties in:
 - **Alleen voorbeeldbereik maken** — Als deze optie is geselecteerd, wordt alleen het gedeelte van de video gerenderd dat zich bevindt tussen de **bijsnijdmarkeringen** in het weergavevenster.
 - **SmartRender inschakelen** — Als deze optie is geselecteerd, wordt gecontroleerd of de video gerenderde gedeelten bevat en worden alleen de nieuwe of herziene gedeelten van de video gerenderd. Hierdoor kan de tijd voor renderen aanzienlijk worden verkort.
- 6 Klik op **Starten**.
Er wordt een bericht weergegeven als het uploaden is voltooid.



Als u zich wilt aanmelden bij een andere gebruikersaccount, klikt u eerst op de knop **Afmelden**. Deze wordt weergegeven onder de knoppen voor **YouTube** en **Vimeo**. Vervolgens kunt u zich aanmelden bij een andere gebruikersaccount.

YouTube ondersteunt momenteel alleen 3D-bestanden in MP4-formaat, dus als u een eerdere opgeslagen 3D-video uploadt, dient u ervoor te zorgen dat het oudere bestand compatibel is. Het wordt aangeraden om Side-by-Side 3D te gebruiken.

3D-videobestanden maken

VideoStudio biedt u de mogelijkheid om films in 3D te maken of gewone 2D-video te converteren naar 3D-videobestanden. Raadpleeg altijd de instructies voor het apparaat waarop u in 3D wilt afspelen, zodat u weet welke bestandsformaten kunnen worden afgespeeld en welke apparatuur u nodig hebt voor weergave van 3D-video. In sommige gevallen hebt u alleen de bekende bril met het rode en blauwe glas nodig (anaglyph), maar het kan ook voorkomen dat u een bril met speciale gepolariseerde glazen nodig hebt.

3D-videobestanden maken

- 1 Klik in de werkruimte **Delen** op de knop **3D-film** .
- 2 Klik op een van de volgende knoppen:

- MPEG-2
- AVC/H.264
- WMV
- MVC

3 Selecteer vervolgens de gewenste optie in de vervolgkeuzelijst **Profiel** of **Formaat**.

Als u een aangepast profiel wilt maken, klikt u op de knop **Aangepast profiel maken** . Zie “Werken met aangepaste profielen in de werkruimte Delen” op pagina 279 voor meer informatie.

4 Kies een van de volgende opties voor 3D-conversie:

- **Anaglyph** — Bij deze optie hebt u alleen de rood-blauwe 3D-brillen nodig om de 3D-video te bekijken, zonder dat u een speciaal scherm nodig hebt.
- **Side-by-side** — Bij deze optie hebt u een gepolariseerde 3D-bril en een compatibel gepolariseerd weergavescherm nodig om 3D-video te bekijken.

5 Geef een bestandsnaam op in het vak **Bestandsnaam**.

6 Geef in het vak **Bestandslocatie** aan op welke locatie u het bestand wilt opslaan.

7 U kunt de volgende opties instellen:

- **Alleen voorbeeldbereik maken** — Als deze optie is geselecteerd, wordt alleen het gedeelte van de video gerenderd dat zich bevindt tussen de **bijsnijdmakeringen** in het weergavevenster.
- **SmartRender inschakelen** — Als deze optie is geselecteerd, wordt gecontroleerd of de video gerenderde gedeelten bevat en worden alleen de nieuwe of herziene gedeelten van de video gerenderd. Hierdoor kan de tijd voor renderen aanzienlijk worden verkort.

8 Klik op **Starten**.



Als u het renderproces wilt afbreken, drukt u op **[Esc]**.

Tijdens het renderen van een video wordt een voortgangsbalk weergegeven. Met de knoppen op de voortgangsbalk kunt u de volgende functies uitvoeren:

- Klik op de knop **Pauze/Afspelen**  op de voortgangsbalk om het renderproces te onderbreken en te hervatten.
- Klik op de afspeelknop  om een voorbeeldweergave af te spelen tijdens het renderen of stop de voorbeeldweergave om de rendertijd te verkorten.



De render-voortgangsbalk

Videobestanden maken van een gedeelte van een project (bijgesneden)

Bij elk van de categorieën voor delen, kunt u een video maken van een gedeelte van uw project, in plaats van het hele project. U kunt dit doen met behulp van de

Bijsnijdmakeringen onder het **Voorbeeldvenster** en door het selectievakje **Alleen voorbeeldbereik maken** in te schakelen.

Raadpleeg "Het Spelerpaneel gebruiken" op pagina 24 voor meer informatie over het Spelerpaneel.

Een videobestand van een bijgesneden gedeelte maken

- 1 Klik in de werkrumte **Delen** op een categorie voor delen, klik vervolgens op een uitvoeroptie en selecteer de gewenste instellingen.
- 2 Zorg dat het selectievakje **Alleen voorbeeldbereik** is ingeschakeld.
- 3 Klik in het weergavevenster op **Project**.
- 4 Selecteer een bereik door de oranje **Bijsnijdmakeringen** te verschuiven naar de gewenste begin- en eindpunten.



Alleen het gedeelte tussen de oranje Bijsnijdmakeringen wordt gerenderd.

- 5 Klik rechtsonder in de hoek van de werkrumte Delen op **Starten**.

Geluidsbestanden maken

In VideoStudio kunt u een geluidsbestand maken van een bestaand videobestand. Dit is vooral handig wanneer u hetzelfde geluid wilt gebruiken in combinatie met andere afbeeldingen, of wanneer u de audio van live-beelden wilt omzetten in geluidsbestanden. VideoStudio biedt u de mogelijkheid om eenvoudig een audiobestand van uw project te maken in M4A-, OGG-, WAV- of WMA-indeling.

Een audiobestand maken

- 1 Klik in de werkrumte **Delen** op de knop **Computer**  en klik op **Audio**.
- 2 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Formaat** het gewenste audiobestandsformaat.
Als u de instellingen voor de indeling wilt aanpassen, klikt u op de knop **Opties**  en past u de instellingen aan op de pagina **Profiel** of **Kenmerken**.
- 3 Geef een bestandsnaam op in het vak **Bestandsnaam**.
- 4 Geef in het vak **Bestandslocatie** aan op welke locatie u het bestand wilt opslaan.
- 5 U kunt de volgende opties instellen:
 - **Alleen voorbeeldbereik maken** — Als deze optie is geselecteerd, wordt alleen het gedeelte van de video gerenderd dat zich bevindt tussen de **bijsnijdmakeringen** in het weergavevenster.

- **SmartRender inschakelen** — Als deze optie is geselecteerd, wordt gecontroleerd of de video gerenderde gedeelten bevat en worden alleen de nieuwe of herziene gedeelten van de video gerenderd. Hierdoor kan de tijd voor renderen aanzienlijk worden verkort.

6 Klik op **Starten**.

Werken met aangepaste profielen in de werkruimte Delen

Voordat u projecten kunt uitvoeren vanuit de werkruimte **Delen**, kunt u voor de meeste videobestanden uit de categorieën voor delen **Computer** en **3D-film** aangepaste profielen maken en opslaan. Bij de uitvoerformaten **Audio** en **Aangepast** worden aangepaste profielen niet ondersteund.

Raadpleeg “Aangepaste profielen maken” op pagina 43 voor meer informatie over aangepaste profielen.

Een aangepast profiel maken in de werkruimte Delen

- 1 Klik in de werkruimte **Delen** op de knop **Computer**  of klik op de knop **3D-film** .
- 2 Klik op een knop voor een uitvoerformaat.
- 3 Kies in de vervolgkeuzelijst **Profiel** een bestaand profiel dat u kunt gebruiken als basis voor uw aangepaste profiel.
- 4 Klik op de knop **Aangepast profiel maken** .
- 5 Klik in het dialoogvenster **Nieuwe profielopties** op het tabblad **Corel VideoStudio** en geef een naam op in het vak **Profielnaam**.
- 6 Klik op het tabblad **Algemeen** en selecteer de gewenste instellingen.
Note: Mogelijk zijn er aanvullende tabbladen en instellingen beschikbaar, afhankelijk van het type formaat dat u kiest.
- 7 Klik op **OK**.
Het aangepaste profiel wordt nu weergegeven in de vervolgkeuzelijst **Profiel**.

Een aangepast profiel bewerken in de werkruimte Delen

- 1 Selecteer in de werkruimte **Delen** het uitvoerformaat waarvoor u het profiel hebt gemaakt en selecteer dat profiel in de vervolgkeuzelijst **Profiel**.
- 2 Klik op de knop **Aangepast profiel bewerken** .
- 3 In het dialoogvenster **Profielopties bewerken** kunt u de gewenste instellingen wijzigen. Als u klaar bent, klikt u op **OK**.

Een aangepast profiel verwijderen uit de werkruimte Delen

- 1 Selecteer in de werkruimte **Delen** het uitvoerformaat waarvoor u het profiel hebt gemaakt en selecteer dat profiel in de vervolgkeuzelijst **Profiel**.
- 2 Klik op de knop **Aangepast profiel verwijderen** .



Disks branden

Met VideoStudio kunt u uw projecten op een dvd-, AVCHD- of Blu-ray-disk branden. U kunt uw project ook exporteren naar een SD-kaart.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Een project op disk branden
- Bestanden verzamelen
- Hoofdstukken toevoegen en bewerken
- Een menusjabloon bewerken
- Geavanceerde menu's maken
- Een voorbeeld van uw film en menu weergeven vóór het branden
- Uw project op disk branden
- Een diskimage kopiëren
- Disklabels maken

Een project op disk branden

Uw project op een schijf branden

1 Klik in de werkruijnte **Delen** op de knop **Disk**

2 Kies een van de volgende uitvoeropties:

- **Dvd**
- **AVCHD**
- **Blu-ray**
- **SD-kaart**

Er verschijnt een nieuw venster waarin u de schijfuitvoer kunt maken.



Onderdeel	Beschrijving
1 — Jogschuif	Hiermee kunt u snel naar specifieke scènes springen.
2 — In-/uitschakelingsmarkering	Hiermee kunt u een voorbeeldbereik voor het project instellen of start- en eindpunten voor het bijsnijden van een fragment instellen.
3 — Instellingen en opties	Hiermee opent u het dialoogvenster Voorkeuren en de optie Disksjablonen beheren .
4 — Projectinstellingen	Hiermee kunt u instellen hoe uw film wordt gerenderd wanneer u een voorbeeld van de film bekijkt.
5 — Weergave beeldverhouding wijzigen	Hiermee kunt u een beeldverhouding (ook wel hoogte/breedte-verhouding) instellen. U kunt kiezen uit 4:3 en 16:9.
6 — Navigatiepaneel	Hier vindt u knoppen voor afspelen.
7 — Knop Sluiten	Hiermee kunt u het dialoogvenster Disk maken afsluiten en opent u het dialoogvenster Opslaan als .
8 — Lijst van mediafragmenten	Hier worden toegevoegde mediafragmenten weergegeven in een lijst met miniatures.



Zelfs als u uw VideoStudio Pro-project niet hebt opgeslagen als een *.vsp-bestand, kan het in het dialoogvenster **Disk maken** worden ingevoerd om te branden.



Geïmporteerde video's worden automatisch aangepast aan de juiste breedte-/hoogteverhouding (zoals opgegeven in het dialoogvenster Schijfsjablonen beheren) en worden in letter- of pillarbox-formaat opgenomen voor de juiste breedte-/hoogteverhouding.

Een project voor diskuitvoer opslaan

- 1 Klik in het venster voor diskuitvoer op de knop **Sluiten**.
Het venster **Opslaan als** wordt geopend.
- 2 Geef een bestandsnaam op in het vak **Bestandsnaam**.
- 3 Selecteer een bestandslocatie in de vervolgkeuzelijst **Opslaan in**.
- 4 Selecteer een bestandsformaat in de vervolgkeuzelijst **Opslaan als**.
U kunt bestandsformaten selecteren die compatibel zijn met eerdere versies van VideoStudio.
- 5 Klik op **Opslaan**.

Note: Er wordt een vinkje ☒ weergegeven op de knop voor de diskindeling als het project is opgeslagen. Klik op de knop voor diskindeling die u eerder hebt geselecteerd om verder te gaan met het uitvoerproces. U kunt het project ook in een later stadium nog bewerken als u dat wilt. Klik op **Bestand > Project openen** en selecteer het opgeslagen VideoStudio Pro-projectbestand (*.vsp).

Bestanden verzamelen

U kunt video's of VideoStudio Pro-projectbestanden (*.vsp) importeren die u in uw uiteindelijke film wilt opnemen.

Video's toevoegen

- 1 Klik op **Videobestanden toevoegen**. Zoek de map waarin de video's zijn opgeslagen. Selecteer een of meer videofragmenten.

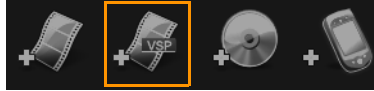


- 2 Klik op **Openen**.

Note: Nadat een videofragment is toegevoegd aan de Lijst van mediafragmenten, ziet u mogelijk een zwart miniatuur dat het gevolg kan zijn van een eerste zwarte frame van het videofragment. Klik op het videofragment en verplaats de jogschuif naar de gewenste scène om het te wijzigen. Klik met de rechtermuisknop op de miniatuur en kies **Miniatuur wijzigen**.

VideoStudio Pro-projecten toevoegen

- 1 Klik op **VideoStudio-projectbestanden toevoegen**. Zoek de map waarin de projecten zijn opgeslagen.
Selecteer een of meer videoprojecten die u wilt toevoegen.



2 Klik op **Openen**.



U kunt ook video's toevoegen van dvd-, AVCHD- en BDMV-schijven.



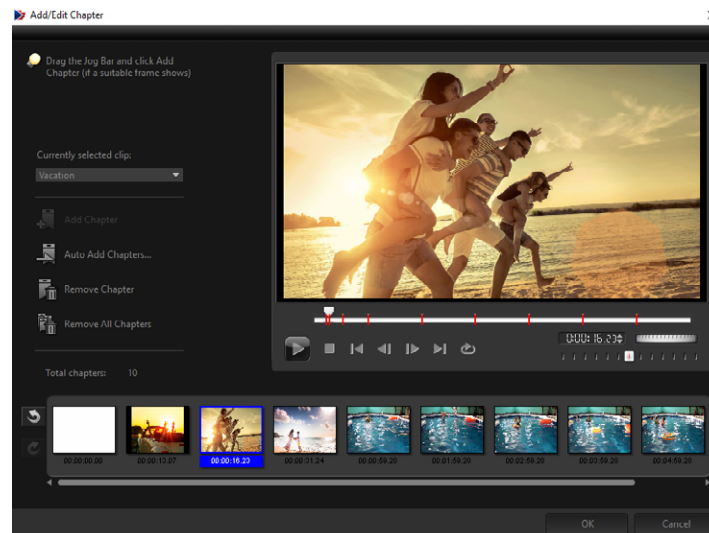
U kunt videofragmenten en VideoStudio Pro-projecten bijsnijden met de Jogschuif, de In- en uitschakelingsmarkering en de navigatieknoppen. Het bijsnijden van een video biedt u de vrijheid om de videoduur nauwkeurig te bewerken.

Hoofdstukken toevoegen en bewerken

Deze functie is alleen beschikbaar wanneer de optie **Menu maken** is geselecteerd. Door hoofdstukken toe te voegen kunt u submenu's creëren die gekoppeld zijn aan het bijbehorende videofragment. Als u hoofdstukken toevoegt aan uw VideoStudio-project, worden deze automatisch omgezet in hoofdstukken voor het diskmenu. Zie "Beginpunten en hoofdstukken toevoegen" op pagina 48 voor meer informatie.



U kunt tot 99 hoofdstukken in een videofragment creëren.



Elk hoofdstuk dat voorgesteld wordt door een videominiatuur in een submenu fungeert als een bladwijzer in een videofragment. Wanneer kijkers op een hoofdstuk klikken, wordt de video afgespeeld vanaf het geselecteerde hoofdstuk.

Als de optie **Menu maken** niet is geselecteerd, wordt u onmiddellijk naar de voorbeeldstap geleid zonder menu's te maken nadat u op **Volgende** hebt geklikt.



Wanneer u een disk maakt met slechts één VideoStudio Pro-project of één videofragment, selecteer dan niet **Eerste fragment gebruiken als introductievideo** als u menu's wilt maken.

Hoofdstukken maken of bewerken die aan een videofragment zijn gekoppeld

- 1 Selecteer een video in de **lijst Mediafragmenten**.
- 2 Klik op **Hoofdstukken toevoegen/bewerken**.
- 3 Versleep de **Jogschuif** om naar een scene te gaan die u wilt instellen als hoofdstukmarkering en klik op **Hoofdstuk toevoegen**. U kunt ook klikken op **Automatisch hoofdstukken toevoegen** als u automatisch hoofdstukken wilt laten selecteren.
Note: Als u **Automatisch hoofdstukken toevoegen** wilt gebruiken, moet uw video ten minste één minuut lang zijn of zijn voorzien van scènewijzigingsinformatie.
- 4 Herhaal stap 3 om meer hoofdstukmarkeringen toe te voegen.
- 5 Klik op **OK**.



U kunt ook gebruikmaken van **Hoofdstuk verwijderen** of **Alle hoofdstukken verwijderen** om ongewenste hoofdstukken te verwijderen.



Als u op **Automatisch hoofdstukken toevoegen** klikt en uw video is een AVI-bestand met DV-indeling, zal het programma automatisch scènewijzigingen detecteren en overeenkomstig hoofdstukken toevoegen. Voor MPEG-2-bestanden maakt het programma gebruik van scènewijzigingsinformatie om automatisch hoofdstukken te genereren.

Diskmenu's maken

Met behulp van diskmenu's kunnen kijkers eenvoudig door de inhoud van een disk navigeren en eenvoudig de delen van de video kiezen die ze willen bekijken.

In VideoStudio kunt u diskmenu's maken met behulp van menusjablonen en deze aanpassen voor uw projecten.

Een menusjabloon toepassen

- 1 Selecteer **Menu maken** op de pagina **1 Media toevoegen** en klik op **Volgende**. U komt nu terecht op de pagina **2 Menu & Voorvertonen**.
- 2 Klik op het tabblad **Galerij** op de miniatuur van de menusjabloon om deze toe te passen.

Lay-outinstellingen toepassen op andere menupagina's

- Klik op **Lay-outinstellingen** op het tabblad **Bewerken** en selecteer **Op alle pagina's van dit menu toepassen**.

Achtergrondmuziek toevoegen aan menu's

- 1 Klik op de knop **Achtergrondmuziek instellen**  op het tabblad **Bewerken** en kies in een menu met opties voor het selecteren van een audiobestand dat u wilt gebruiken als achtergrondmuziek.
- 2 Kies in het dialoogvenster **Audiobestand openen** het audiobestand dat u wilt gebruiken.
Note: Klik op de knop **Audio-eigenschappen instellen**  om de duur van het geluid en effecten voor in- en uitfaden in te stellen.

Achtergrondaafbeeldingen of -video toevoegen aan menu's

- 1 Klik op de knop **De achtergrond instellen**  op het tabblad **Bewerken** en kies een van de opties voor het selecteren van een afbeeldings- of videobestand dat u als achtergrond wilt gebruiken.
- 2 Selecteer het gewenste afbeeldings- of videobestand in het dialoogvenster **Afbeeldingsbestand openen** of het dialoogvenster **Videobestand openen**.

Bewegingsmenu's toevoegen

- 1 Selecteer **Bewegingsmenu** op het tabblad **Bewerken**.
- 2 Pas de duur van de videominiatuur aan door het aantal seconden in te stellen bij **Duur**.
Note: Als u bewegingsmenu's gebruikt, worden de bestanden groter. Bekijk de indicator voor gebruikte schijfruimte en de waarde van **Vereiste menuruimte** om te controleren of de bestandsgrootte binnen de limieten van de geselecteerde uitvoer blijft.

Een menusjabloon bewerken

Als u een menusjabloon wilt bewerken, kiest u opties op het tabblad **Bewerken** of klikt u op menuobjecten in het **voorbeeldvenster**. U kunt ook nieuwe teksten, decoraties en notitiemenu's toevoegen. Aangepaste sjablonen kunt u vervolgens opslaan als nieuwe menusjablonen.

Als u met Blu-ray-disks werkt, kunt u geavanceerde menu's maken die gebruikt kunnen worden zonder het afspelen te onderbreken. Dit betekent dat kijkers door de inhoud van de disk kunnen navigeren terwijl ze de film bekijken.

De stijl van tekst in menu's bewerken

- 1 Klik met de rechtermuisknop op een tekstobject in het voorbeeldvenster en selecteer **Lettertype kenmerken**.
- 2 Wijzig de tekstkenmerken in het dialoogvenster **Lettertype**.



Als u op **Instellingen lettertype** op het tabblad **Bewerken** klikt, wordt het dialoogvenster **Lettertype** ook geopend.

Menuobjecten groter/kleiner maken, draaien en vervormen

- Klik op het menuobject in het voorbeeldvenster en sleep de grepen of de knooppunten.



Als u objecten wilt herstellen naar een eerdere staat, klikt u met de rechtermuisknop in het voorbeeldvenster en selecteert u **Instellen op hoek van 0 graden** of **Distortie object verwijderen**.

Een enkel menuobject uitlijnen

- Klik op het menuobject in het voorbeeldvenster en sleep het naar de gewenste positie.



Als u de rasterlijnen als referentie wilt gebruiken tijdens het slepen van menuobjecten, klikt u met de rechtermuisknop in het voorbeeldvenster en selecteert u **Rasterlijn weergeven**. Als u een object tijdens het slepen automatisch wilt uitlijnen met de dichtstbijzijnde rasterlijn, selecteert u **Uitlijnen op raster**.

Zorg dat de objecten zich in het veilige gebied voor televisie bevinden (omgeven door een stippellijn).

Meerdere menuobjecten uitlijnen

- 1 Selecteer de objecten in het voorbeeldvenster terwijl u de toets **[Ctrl]** ingedrukt houdt.
- 2 Klik met de rechtermuisknop, selecteer **Uitlijnen** en kies een van de volgende opties:
 - **Links/Boven/Rechts/Onder** — hiermee verplaatst u alle geselecteerde objecten (behalve het modelobject) horizontaal om de linker-/boven-/rechter-/onderkant uit te lijnen met de linker-/boven-/rechter-/onderkant van het modelobject.
 - **Verticaal centreren** — hiermee verplaatst u alle geselecteerde objecten verticaal naar het midden van het bovenste/onderste object.
 - **Horizontaal centreren** — hiermee verplaatst u alle geselecteerde objecten horizontaal naar het midden van het meest linkse/rechtse object.

- **Beide centreren** — hiermee verplaatst u alle geselecteerde objecten naar het midden van het bovenste/onderste/meest links/rechtse object.
- **Gelijkmatig verticaal uitspreiden** — hiermee verplaatst u alle geselecteerde objecten (behalve het bovenste/onderste object) verticaal en worden ze gelijkmatig verticaal verdeeld. Dit menu-item is alleen beschikbaar als er drie of meer objecten zijn geselecteerd.
- **Gelijkmatig horizontaal uitspreiden** — hiermee verplaatst u alle geselecteerde objecten (behalve het meest linkse/rechtse object) horizontaal en worden ze gelijkmatig horizontaal verdeeld. Dit menu-item is alleen beschikbaar als er drie of meer objecten zijn geselecteerd.
- **Gelijke breedte/hoogte** — hiermee geeft u alle geselecteerde objecten (behalve het modelobject) dezelfde breedte/hoogte als het modelobject.
- **Gelijke breedte en hoogte** — hiermee geeft u alle geselecteerde objecten (behalve het modelobject) dezelfde breedte en hoogte als het modelobject.

De Z-volgorde van menuobjecten wijzigen

- Klik met de rechtermuisknop op het menuobject in het voorbeeldvenster, selecteer **Uitlijnen** en kies een van de volgende opties:
 - **Vooruit halen** — hiermee haalt u het geselecteerde object één laag naar voren.
 - **Naar achteren sturen** — hiermee stuurt u het geselecteerde object één laag naar achteren.
 - **Naar voorgrond** — hiermee plaatst u het geselecteerde object op de voorgrond.
 - **Naar achterkant sturen** — hiermee plaatst u het geselecteerde object in de laag net boven het achtergrondobject.

Vormkenmerken van menuobjecten kopiëren en plakken

- Klik met de rechtermuisknop op het menuobject in het voorbeeldvenster en selecteer **Vormkenmerken kopiëren** of **Vormkenmerken plakken**.
Note: Kenmerken zoals breedte, hoogte, draaihoek, vervorming, transparantie, schaduwen en hoge lichten kunt u kopiëren en plakken. Tekstgrenzen kunt u echter niet kopiëren.

Menufilters en overgangseffecten toevoegen

- 1 Klik op een menuobject in het voorbeeldvenster.
- 2 Kies op het tabblad **Bewerken** de filter of de effecten die u wilt toepassen.
 - **Bewegingspad** — hiermee past u een vooraf gedefinieerd bewegingspad toe op menuobjecten zoals titels, miniatuurknoppen en navigatieknoppen.

- **Menu In/Menu Uit** — hiermee opent u selectiefilters en overgangseffecten. Als een menusjabloon een effect **Menu In** heeft, is de standaardduur 20 seconden.

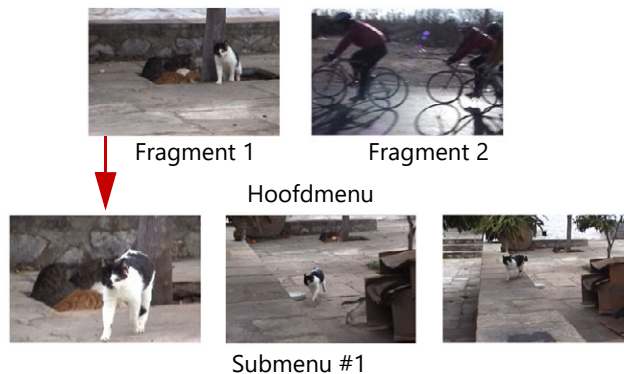


Sommige menusjablonen beschikken over geluidseffecten voor de overgangen **Menu In** en **Menu Uit**. U kunt deze geluidseffecten echter niet wijzigen of verwijderen.

Geavanceerde menu's maken

Geavanceerde menusjablonen hebben drie afzonderlijke lagen, voor achtergrondinstellingen, titelmenu's en hoofdstukmenu's. U kunt menuobjecten bewerken in de geselecteerde laag.

In de afbeelding hieronder ziet u de structuur van een diskmenu.



In dit voorbeeld telt Fragment 1 drie hoofdstukken zodat wanneer u op de videominiatuur van Fragment 1 klikt, u overspringt naar submenu #1. Als u naar Fragment 2 kijkt, ziet u dat er geen hoofdstukken aan zijn toegewezen zodat wanneer u op Fragment 2 klikt, de video vanaf het begin begint af te spelen.

Een titelmenu toevoegen

- Klik op **Geavanceerde instellingen** op het tabblad **Bewerken** en selecteer **Titelmenu toevoegen**.

Hoofdstukmenu's toevoegen

- Klik op **Geavanceerde instellingen** op het tabblad **Bewerken** en selecteer **Hoofdstukmenu maken**.

Miniatuurnummers van menu's weergeven

- Klik op **Geavanceerde instellingen** op het tabblad **Bewerken** en selecteer

Miniatuurnummer weergeven.

Een menusjabloon maken:

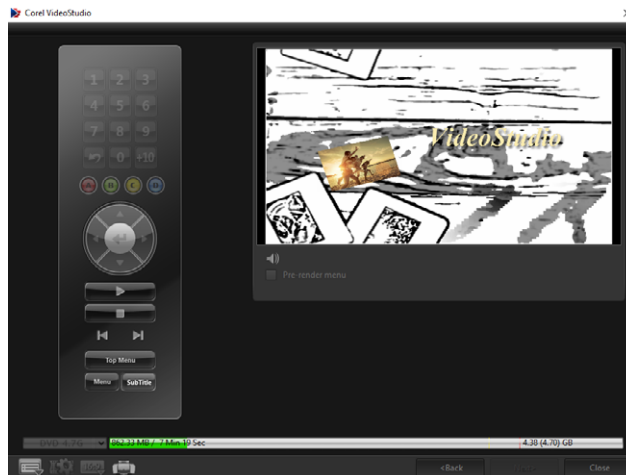
- 1 Klik op **Aanpassen** op het tabblad **Bewerken** van de pagina **2 Menu en Voorvertonen**. Het dialoogvenster **Menu aanpassen** verschijnt.
- 2 Kies een van de volgende opties:
 - **Achtergrondmuziek instellen** — hiermee kunt u een audiobestand kiezen dat u wilt gebruiken als achtergrondmuziek.
 - **De achtergrond instellen** — hiermee kunt u een afbeelding of een videobestand kiezen dat u wilt gebruiken als achtergrond.
 - **Instellingen lettertype** — hiermee kunt u tekstkenmerken toepassen.
 - **Pannen en zoomen** — hiermee kunt u pan- en zoomeffecten toepassen.
 - **Bewegingsfilter** — hiermee kunt u bewegingseffecten toepassen.
 - **Menu In/Menu Uit** — hiermee kunt u bewegingseffecten voor menu's toepassen.
- 3 Selecteer in het vervolgkeuzemenu de optie **Frame**, **Navigatietoets** of **Indeling** om de bijbehorende vooraf ingestelde miniaturen weer te geven. Dubbelklik op de miniatuur die u wilt toepassen.

Note: U kunt menuobjecten in het voorbeeldmenu ook vergroten/verkleinen, vervormen, draaien en verplaatsen.
- 4 Klik op **Toevoegen aan menusjabloon** om de sjabloon toe te voegen aan de map **Favorieten**.

Note: Als u in het dialoogvenster **Menu aanpassen** werkt, kunt u in het dialoogvenster **Lettertype** de grootte van de tekst nauwkeurig aanpassen. U kunt het dialoogvenster **Lettertype** ook openen door met de rechtermuisknop op de tekst te klikken en **Lettertypekenmerken** te selecteren.

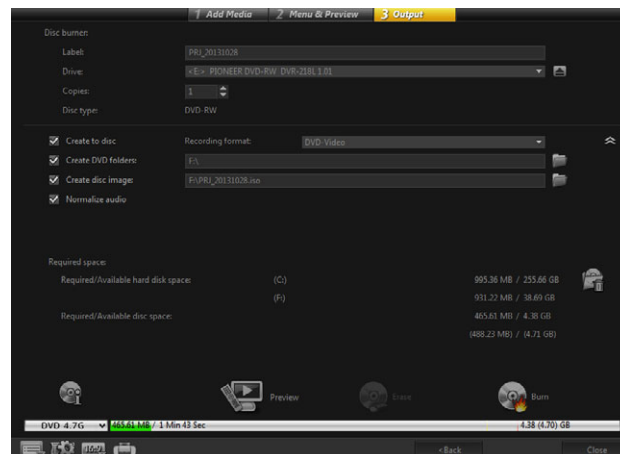
Een voorbeeld van uw film en menu weergeven vóór het branden

U kunt nu kijken hoe uw film eruit ziet voor u hem op disk brandt. Verplaats de muis en klik op **Afspelen** om uw film te bekijken en het menu op uw computer te testen. Gebruik de navigatieknoppen op dezelfde manier als op een standaard afstandbediening van een afzonderlijke schijfspeler.



Uw project op disk branden

Dit is de laatste stap om een disk te maken. U kunt uw film op een disk branden, in een map op uw harde schijf opslaan of een diskimage maken zodat u de film op een later tijdstip kunt branden.



Opties voor branden

- **Brander** — hier geeft u de instellingen op voor uw brander.
- **Label** — hiermee kunt u een volumenaam opgeven voor de Blu-ray-disk/dvd. Het label kan uit maximaal 32 tekens bestaan.
- **Station** — hiermee selecteert u de brander die u wilt gebruiken om uw videobestand te branden.
- **Kopieën** — hiermee stelt u het aantal diskkopieën in dat u wilt branden.
- **Disktype** — hiermee toont u het diskuitvoertype voor het huidige project.
- **Op disk zetten** — hiermee kunt u uw videoproject rechtstreeks op een disk branden.
- **Opnameformaat** — hiermee selecteert u een DVD-Video-indeling om de DVD-industriestandaard te gebruiken. Om snel uw disk te herbewerken zonder het bestand

naar de harde schijf te kopiëren, selecteert u DVD-Video (snel herbewerkbaar) dat conform is met de industriestandaard en perfect compatibel is wanneer u werkt met set-top home dvd-spelers en computer-dvd-romspelers .

- **Dvd-mappen maken** — deze optie is alleen ingeschakeld wanneer het videobestand dat wordt gemaakt van het type DVD-Video is. De gemaakte bestanden zijn voorbereid voor het branden van het videobestand naar een AVHCD- of Blu-ray-disk. Hiermee kan de gebruiker bovendien de mappen van het voltooide dvd-bestand op een computer bekijken met software voor het afspelen van disks, zoals Corel® WinDVD®.
- **Diskimage maken** — selecteer deze optie als u het videobestand meerdere keren wilt branden. Als u deze optie selecteert, hoeft u het bestand niet opnieuw te genereren als u dezelfde videodisk opnieuw wilt branden. Deze optie is alleen beschikbaar voor DVD-Video en is uitgeschakeld voor AVCHD- en Blu-ray-diskprojecten.
- **Audio normaliseren** — verschillende videofragmenten kunnen verschillende geluidsopnameniveaus hebben wanneer ze worden gemaakt. Wanneer deze videofragmenten worden samengevoegd, kan het volume in grote mate variëren. Met behulp van de functie **Audio normaliseren** wordt de audiotrack van het volledige project gecontroleerd en waar nodig aangepast om ervoor te zorgen dat het geluidsniveau binnen de gehele video evenwichtig is en de volumenniveaus tussen de fragmenten consistent zijn.
- **Wissen** — hiermee verwijdert u alle gegevens op een herschrijfbaar disk.
- **Opties voor branden** — hiermee past u de geavanceerde uitvoerinstellingen aan om uw project te branden.
- **Tijdelijke bestanden verwijderen** — hiermee verwijdert u alle onnodige bestanden in uw werkmap.
- **Branden** — hiermee start u het opnameproces.
- **Vereiste ruimte** — dient als referentie bij het branden van uw projecten. Aan de hand van deze indicatoren kunt u nagaan of u voldoende ruimte hebt om uw project op de disk te branden.
- **Vereiste/beschikbare harde schijfruimte** — toont de vereiste schijfruimte voor het project en de beschikbare ruimte op uw harde schijf.
- **Vereiste/beschikbare schijfruimte** — toont de vereiste schijfruimte om het videobestand op de disk te branden en de beschikbare ruimte.

Uw film op een disk branden

- 1 Klik op **Volgende** nadat u een voorbeeld van uw project hebt bekeken.
- 2 Klik op **Meer uitvoeropties weergeven** en schakel een van de volgende opties in:
 - **Dvd-mappen maken** — hiermee maakt u dvd-mappen op een opgegeven locatie.
 - **Diskimage maken** — hiermee maakt u een ISO-image van de dvd.

- **Audio normaliseren** — hiermee verwijdert u onregelmatige geluidsniveaus tijdens het afspelen.

Note: Diskimage maken is uitgeschakeld voor AVCHD-, BD-J- en Blu-ray-diskprojecten.

3 Klik op **Meer instellingen voor het branden**.

Het dialoogvenster **Opties voor branden** wordt weergegeven. Geef extra opties voor branden en uitvoer op en klik op **OK**.

4 Klik op **Branden** om het brandproces te starten.

Klik op **OK** wanneer wordt aangegeven dat de taak is voltooid.

5 Klik op **Sluiten** om uw werk automatisch op te slaan en terug te keren naar de VideoStudio-editor.

Een diskimage kopiëren

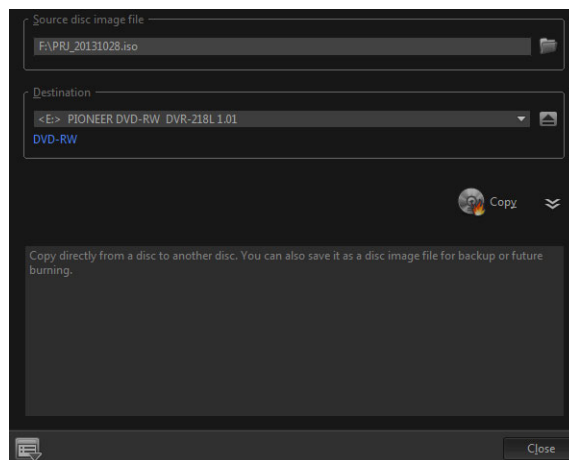
Een diskimage is een enkel bestand waarin de volledige inhoud en bestandsstructuur van een disk zijn vastgelegd. Als u een diskimage maakt op uw computer, kunt u de inhoud van de bron disk bewaren en later opnieuw branden. U hebt voldoende schijfruimte op uw computer nodig om het diskimage op te slaan.

Een diskimage kopiëren:

1 Plaats een lege disk in de brander.

2 Klik op **Extra > Branden vanaf diskimage (ISO)**.

Het dialoogvenster voor het kopiëren van een disk wordt geopend.



3 Blader bij **Bron diskimagebestand** naar het diskimage (*.iso-bestand) en selecteer het.

4 Kies het station van de brander bij **Bestemming**.

5 Klik op **Kopiëren** om te beginnen met kopiëren.



Klik op  om voorkeuren voor het branden in te stellen.

Disklabels maken

U kunt disklabels, hoesjes en insteekvellen maken in VideoStudio. U kunt afbeeldingen, tekst en pictogrammen toevoegen en bewerken om de lay-out te voltooien.

Het dialoogvenster voor het maken van disklabels openen

- Klik op het pictogram **Disklabel afdrukken** linksonder in het dialoogvenster **Disk maken**.



Tabblad Algemeen

Op het tabblad **Algemeen** kunt u een disklabel of een sjabloon voor een hoesje selecteren om mee te beginnen. Daarna kunt u het ontwerp van het disklabel, hoesje, insteekvel of boekje aanpassen. De werkelijke afmetingen van uw media of label in verhouding tot het geselecteerde papierformaat worden als hulpmiddel weergegeven.

Tabblad Afbeelding

Op het tabblad **Afbeelding** kunt u de eigenschappen van uw afbeeldingen aanpassen.

Tabblad Tekst

Op het tabblad **Tekst** kunt u de opmaak en de eigenschappen van uw teksten aanpassen.

Opties voor het maken van disklabels

U kunt de volgende taken uitvoeren wanneer u een disklabel ontwerpt.

- **Bestanden**
 - **Disklabel laden** — hiermee kunt u een eerder opgeslagen disklabelproject openen.
 - **Disklabel opslaan** — hiermee kunt u een disklabelproject opslaan.
- **Afbeelding toevoegen** — hier kunt u een afbeelding voor het label selecteren.
- **Tekst toevoegen** — hiermee kunt u een tekstobject aan het label toevoegen.
- **Pictogram toevoegen** — hiermee kunt u een pictogram aan het label toevoegen.
- **Afspeellijst** — hiermee opent u het dialoogvenster **Afspeellijstinformatie toevoegen/bewerken** waarin u informatie over het label kunt toevoegen, zoals de albumtitel, de naam van artiest en de datum.
- **Inhoud wissen** — hiermee verwijdert u alle objecten en de achtergrond uit de disklay-out. Dit is handig als u het ontwerp opnieuw wilt maken.

Overige opties

- **Disk weergeven/verbergen** — hiermee kunt u de omtrek van de disk weergeven om afbeeldingen en tekst beter te kunnen uitlijnen.

- **Raster weergeven/verbergen** — hiermee kunt u rasterlijnen weergeven/verbergen om afbeeldingen en tekst symmetrisch uit te lijnen.

Sneltoetsen



Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Sneltoetsen voor menuopdrachten
- Sneltoetsen voor werkrumten
- Sneltoetsen voor het navigatiepaneel
- Sneltoetsen voor de tijdlijn
- Sneltoetsen voor Video meervoudig bijsnijden
- Sneltoetsen voor lay-outinstellingen
- Sneltoetsen voor vastleggen van scherm
- Andere sneltoetsen

Sneltoetsen voor menuopdrachten

Ctrl + N	Een nieuw project maken
Ctrl + M	Een nieuw HTML5-project maken
Ctrl + O	Een project openen
Ctrl + S	Een project opslaan
Alt + Enter	Projecteigenschappen
F6	Voorkeuren
Ctrl + Z	Ongedaan maken
Ctrl + Y	Opnieuw
Ctrl + C	Kopiëren
Ctrl + V	Plakken
Del	Verwijderen
F1	Help

Sneltoetsen voor werkrumten

Alt + F10	Naar de werkrumte Vastleggen gaan
Alt + F11	Naar de werkrumte Bewerken gaan
Alt + F12	Naar de werkrumte Delen gaan

Sneltoetsen voor het navigatiepaneel

F3	Inschakelingsmarkering instellen
F4	Uitschakelingsmarkering instellen
L	Afspelen/onderbreken
Ctrl + P	Afspelen/onderbreken
Spatiebalk	Afspelen/onderbreken
Shift + knop Afspelen	Het geselecteerde fragment afspelen
K	Teruggaan naar het begin van een fragment of project
Home	Teruggaan naar het begin van een fragment of project
Ctrl + H	Teruggaan naar het begin van een fragment
End	Terugkeren naar het eindsegment of de eindmarkering
Ctrl + E	End
D	Vorige frame
F	Volgende frame
Ctrl + R	Herhalen
Ctrl + L	Systeemvolume
S	Video splitsen
Tab	Schakelen tussen de snijgrepen en scrubber
Enter	Wanneer de snijgreep links is geactiveerd, kunt u op [Tab] of [Enter] drukken om over te schakelen naar de snijgreep rechts.
Links	Als u op [Tab] of [Enter] hebt gedrukt om de snijgrepen of de schuiver te activeren, gebruikt u de pijl-links om naar het vorige frame te gaan.
Rechts	Als u op [Tab] of [Enter] hebt gedrukt om de snijgrepen of de schuiver te activeren, gebruikt u de pijl-rechts om naar het volgende frame te gaan.
ESC	Als u op [Tab] of [Enter] hebt gedrukt om de snijgrepen en schuiver te activeren, kunt u op [Esc] drukken om de snijgrepen/schuiver uit te schakelen.

Sneltoetsen voor de tijdlijn

Ctrl + A	Alle fragmenten op de tijdlijn selecteren. Eén titel: alle tekens in de bewerkingsmodus op het scherm selecteren.
Alt + linkerpijltoets/rechterpijltoets	Verplaatst het geselecteerde fragment één frame tegelijk langs de tijdlijn.
Ctrl + X	Eén titel: geselecteerde tekens in de bewerkingsmodus op het scherm knippen.
Shift + klikken	Meerdere fragmenten in dezelfde track selecteren. (Als u meerdere fragmenten in de bibliotheek wilt selecteren, gebruikt u [Shift] + [klikken] of selecteert u afzonderlijke segmenten met behulp van [Ctrl] + [klikken] .)
Links	Selecteer het vorige fragment op de tijdlijn.
Rechts	Selecteer het volgende fragment op de tijdlijn.
+ / -	Zoom in/uit.
Ctrl + pijl-rechts	Schuif vooruit.
Ctrl + pijl-links	Schuif terug.
Ctrl + pijl-omhoog/ Page Up	Schuif omhoog.
Home	Ga naar het begin van de tijdlijn.
End	Ga naar het einde van de tijdlijn.
Ctrl + H	Het vorige segment.
Ctrl + E	Het volgende segment.

Sneltoetsen voor Video meervoudig bijsnijden

Del	Verwijderen
F3	Inschakelingsmarkering instellen
F4	Uitschakelingsmarkering instellen
F5	Naar start van clip gaan
F6	Naar einde van clip gaan
Esc	Annuleren

Sneltoetsen voor lay-outinstellingen

F7	Overschakelen naar standaard
Ctrl + 1	Overschakelen naar Aangepast #1

Ctrl + 2	Overschakelen naar Aangepast #2
Ctrl + 3	Overschakelen naar Aangepast #3
Alt + 1	Opslaan naar Aangepast #1
Alt + 2	Opslaan naar Aangepast #2
Alt + 3	Opslaan naar Aangepast #3

Sneltoetsen voor vastleggen van scherm

F10	Schermd vastleggen stoppen
F11	Schermd vastleggen stoppen pauzeren/ hervatten

Andere sneltoetsen

ESC	Stop met vastleggen, opnemen of renderen, of sluit een dialoogvenster zonder wijzigingen aan te brengen. Als u naar een voorbeeld in volledige schermweergave bent overgeschakeld, drukt u op [Esc] om terug te gaan naar de werkruimte van VideoStudio.
-----	---



Wizard DV-naar-DVD

Met de **Wizard DV-naar-DVD** kunt u video vastleggen van DV- en HDV-tapecamcorders met FireWire-functies, een themasjabloon toevoegen en vervolgens uw project naar dvd branden. Deze videobewerkingsmodus biedt een snelle en directe manier om uw video's op een dvd te branden.

U kunt de **Wizard DV-naar-DVD** opstarten door te klikken op **Extra > Wizard DV-naar-DVD**.

Dit gedeelte bevat de volgende onderwerpen:

- Scannen naar scènes
- Sjablonen toepassen en branden op dvd's

Scannen naar scènes

Scan de DV-band en selecteer de scènes die u aan uw film wilt toevoegen.

Scannen naar scènes

- 1 Sluit uw camcorder aan op uw computer en zet het apparaat aan. Stel uw camcorder in op de modus **Afspelen** (of **VTR/VCR**).
- 2 Selecteer een opnameapparaat bij **Apparaat**.
- 3 Klik op de pijl bij **Vastlegformaat** om een bestandsindeling voor vastgelegde video's te selecteren.
- 4 Geef aan of u alle video's op de band wilt branden (**De hele band branden**) of dat u de DV-band wilt scannen (**Scènedetectie**).

De hele band branden

- 1 Selecteer **De hele band branden** en geef de duur van de band op onder **Duur**.
- 2 Klik op **Volgende** om de sjabloon toe te passen en op dvd te branden.

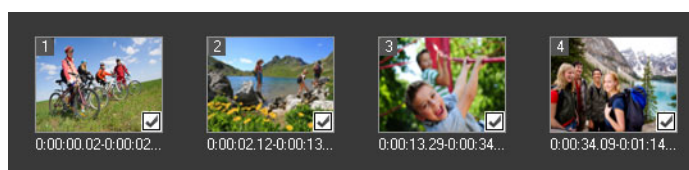
Scènedetectie gebruiken

- 1 Nadat u **Scènedetectie** hebt geselecteerd, moet u opgeven of u de band wilt scannen vanaf het **Begin** of de **Huidige positie**.
 - **Begin** - Hiermee wordt op scènes gescand vanaf het begin van de band. Als de band niet bij het begin staat, wordt deze automatisch teruggespoeld.
 - **Huidige positie** — hiermee wordt op scènes gescand vanaf de huidige positie op de band.
- 2 Geef de scansnelheid op en klik op **Scan starten** om het DV-apparaat te scannen op scènes. Scènes zijn videosegmenten die op grond van datum en tijdstempel op de DV-band worden onderscheiden.



DV-naar-DVD Wizard

- 3 In de storyboardweergave selecteert u elke scène die u in uw film wilt opnemen en klikt u op **Scène markeren**.



- 4 Klik op **Volgende**.

Note: Als u het gescande bestand wilt opslaan en importeren zonder het opnieuw te scannen, klikt u op de knop **Opties**  en selecteert u **DV Quick Scan Digest opslaan**. Klik op **DV Quick Scan Digest opslaan als HTML** om een groot aantal banden te beheren. Met deze functie kunt u het HTML-bestand afdrukken en aan uw banden koppelen.

Sjablonen toepassen en branden op dvd's

Kies een stijlsjabloon, geef de instellingen op en brand uw films naar dvd.

Een stijlsjabloon toepassen en op dvd branden

- 1 Geef een volumenaam en opname-indeling op voor uw film.
Note: Als u meerdere branders op uw computer hebt geïnstalleerd of als het standaardstation geen brander is, geeft u de gewenste brander op in het dialoogvenster **Geavanceerde instellingen**.
- 2 Kies een stijlsjabloon uit een van de beschikbare standaardinstellingen die u wilt toepassen op uw film en selecteer vervolgens de videokwaliteit voor de uitvoer.
- 3 Klik op **Titel bewerken** om de tekst van de themasjabloon aan te passen.
- 4 Dubbelklik op het tabblad **Begin** in het dialoogvenster **Sjabloontitel bewerken** op de tekst die u wilt wijzigen. U kunt ook kenmerken als lettertype, kleur en schaduw aanpassen.
- 5 Klik op het tabblad **Einde** om de tekst te wijzigen. Klik op **OK**.
- 6 Klik op **Toevoegen als titel** bij **Datumgegevens van video** om uw videofragmenten te markeren met datumgegevens. Selecteer **Gehele video** als u de video van begin tot einde wilt weergeven, of geef de duur op.
- 7 Klik op de knop **Branden**  om uw filmbestand op een schijf te branden.
Note: Als de film te groot is voor een dvd klikt u op **Passend maken en branden**.

Juridische kennisgeving

© 2021 Corel Corporation. Alle rechten voorbehouden.

Gebruikershandleiding voor Corel® VideoStudio® 2021

Corel, het Corel-logo, het Corel-ballonlogo, VideoStudio, CorelDRAW, FastFlick, MindManager en WinZip zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Corel Corporation en/of zijn dochterondernemingen in Canada, de Verenigde Staten en elders. Parallels is een gedeponeerd handelsmerk van Parallels International GmbH in Canada, de Verenigde Staten en elders. Apple, iPad, iPhone, iPod en Mac zijn handelsmerken van Apple Inc. Dit product, de verpakking en het verwijzingsmateriaal voor producten bevat intellectueel eigendom (waaronder handelsmerken) dat eigendom is van, is gedeponeerd en/of in licentie wordt gegeven door derde partijen die niet gelieerd zijn aan Corel, en dit wordt met toestemming gebruikt. De opname van genoemd materiaal vormt en impliceert geen enkele ondersteuning van of door deze derde partijen, en vormt geen enkele garantie van Corel voor de kwaliteit, verkoopbaarheid of geschiktheid van de producten of services van derde partijen. Op het gebruik van dit product is aanvaarding van de licentieovereenkomsten die deel uitmaakt van de software van toepassing. Dit product, evenals bepaalde producten en materialen waarnaar in dit document wordt verwezen, wordt/worden beschermd door verleende octrooien, of bevatten alle elementen hiervan of fungeren als zodanig, die het eigendom zijn van Corel Corporation [en een of meer van haar gelieerde ondernemingen] in de Verenigde Staten en elders. Een niet-uitputtende lijst van deze verleende octrooien vindt u op www.corel.com/patents.