

Objectivos deste Manual

Pretende-se com este manual permitir uma aprendizagem sobre edição de vídeo usando o Adobe Premiere. Quando completarmos este manual, devemos ser capazes de:

- digitizar excertos de vídeo;
- juntar, misturar, cortar, aplicar filtros e compilar excertos de vídeo em ficheiros de vídeo digital usando o Adobe Premiere.

Conceitos básicos?

O Adobe Premiere é a aplicação mais importante e conhecida do mundo na área da edição de vídeo. O Premiere destina-se não só a utilizadores inexperientes mas também a profissionais, dado que dispõe de uma interface intuitiva e de fácil aprendizagem; em poucas horas, permite criar a primeira produção de vídeo. O Premiere permite misturar outros vídeos, aplicar efeitos, títulos, mover os vídeos, girá-los, alterar a escala, alterar o formato, etc.

O Premiere trabalha essencialmente com os seguintes tipos de ficheiros:

- Video digital (AVI, Quicktime)
- Sequências defotogramas
- Imagens estáticas
- Ficheiros de som (WAV, AIF)
- Títulos

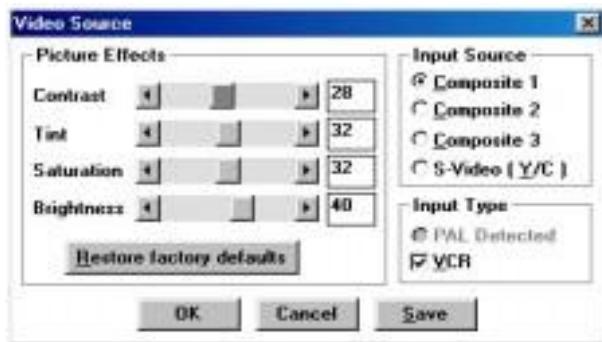
Todos estes ficheiros podem ser combinados de inúmeras formas. No que diz respeito ao som, é possível ajustar o volume em qualquer momento.

Processo de Digitalização de Vídeo

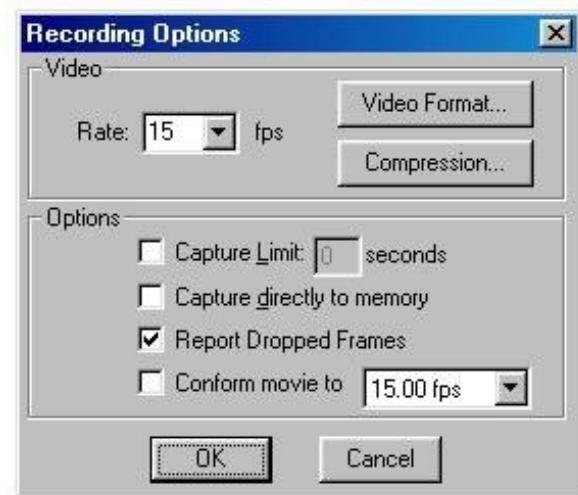
Captura de Vídeo

Para iniciar a captura de vídeo a partir de uma câmara de vídeo ou de um videogravador devemos seleccionar a partir do menu File a opção *capture*.

Posteriormente podemos escolher na opção *recording options* o sistema de vídeo que pretendemos capturar.



Na opção *recording options* podemos escolher a taxa de frames p/ segundo com desejarmos capturar o nosso vídeo. Podemos ainda escolher o tipo de formato do vídeo e o tipo de compressão que queremos utilizar.



Captura de Áudio

Para capturar áudio o processo é análogo, seleccionamos a partir do menu File a opção *capture*. De seguida será exibida uma janela onde aparecerão as imagens e nesta altura devemos seleccionar a opção *audio recording options*.



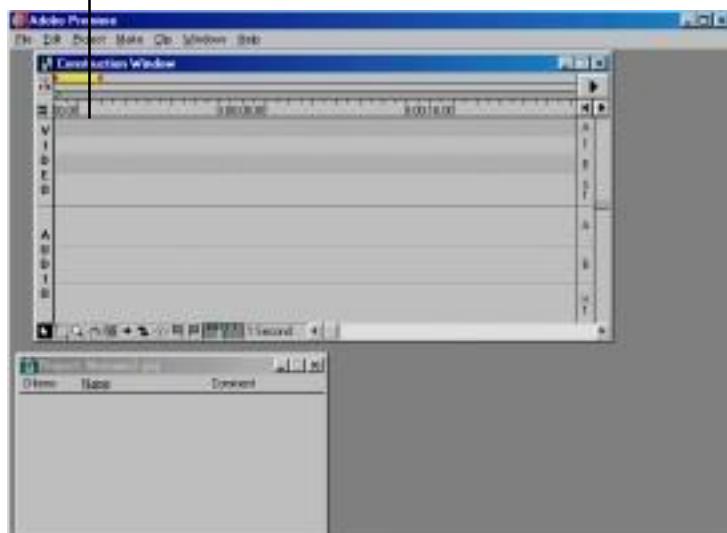
Vamos conhecer o Premiere...

Podemos utilizar um exemplo simples para ilustrar o método de trabalhar um vídeo e de realizar determinados ajustes nesse vídeo. Como se pode verificar, quando iniciamos o Premiere aparece uma caixa de diálogo na qual devemos especificar com que tipo de ficheiros devemos trabalhar (formato de compactação, tamanho e velocidade de reprodução). Assim seleccionamos aquele que mais se adapte ao tipo de ficheiro com que vamos trabalhar. Neste exemplo, o vídeo tem um tamanho de 320x240, por isso vamos utilizar o formato Presentation – 320x240.

O ecrã principal do Premiere inclui várias janelas. Se for possível (se dispuser-mos de um monitor de grandes dimensões) o melhor será manter abertas as 3 janelas mais importantes: **Construcion window** (janela de construção), **Project window** (janela de projecto) e **Info window** (janela de informações).

- Na janela **Construction** colocamos os vídeos, as imagens e o som de forma ordenada, introduzindo em cada um os ajustes necessários.

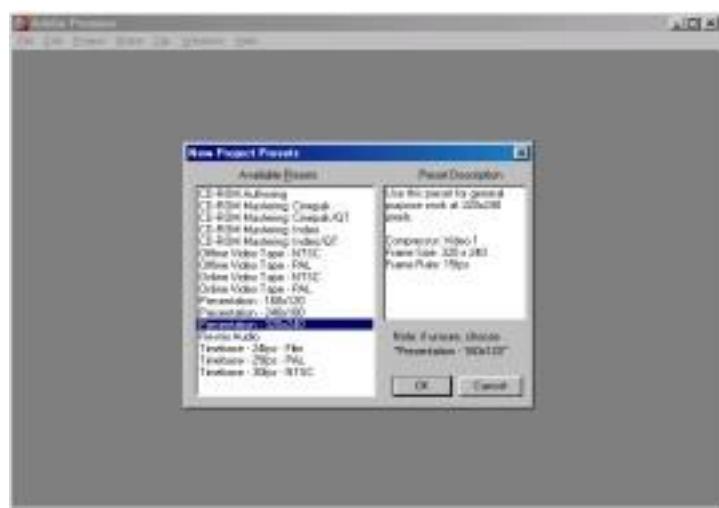
A janela **Info** mostra informações relacionadas com o projecto e os clips (duração, posição do cursor, etc.).



Janela principal do Premiere

Além destas janelas, existem outras que nos serão úteis, mas apenas em determinadas alturas. Incluem as seguintes:

Transitions Windows (Janela de transições), esta janela contém todas as transições que podemos incluir no nosso projeto.



Quando se inicia o Premiere, aparece uma caixa de diálogo na qual é especificado o formato do vídeo final.

Na janela **Project** ficam guardados todos os clips que formam o projecto.

Preview Window (Janela Pré-visualizar), a janela pré-visualizar aparece automaticamente quando se cria uma pré-visualização do projecto ou quando se visualiza o projecto utilizando a régua de tempo.

Trimming Window (Janela de Corte), serve para ajustar com precisão a duração de um clip, permitindo adicionar ou eliminar fotogramas.

Controller Window (Janela de Controle), funciona como um comando remoto de vídeo, permitindo avançar, recuar, reproduzir e parar. Além disso, permite adicionar marcadores ao vídeo e especificar o início e fim do mesmo.

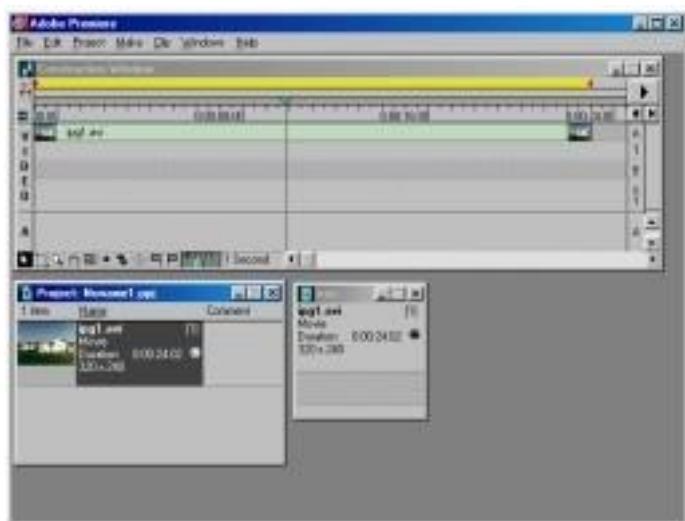


A janela **Trimming** (corte) ajusta a duração do clip

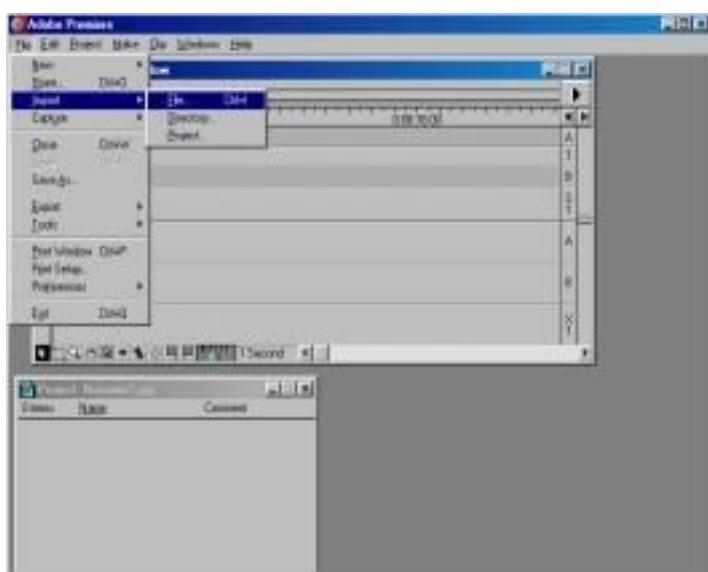
Na imagem que a seguir é mostrada, vamos selecionar o ficheiro que pretendemos adicionar e fazemos clique em **Open**. O vídeo é automaticamente inserido na janela do projecto. Agora que o nosso vídeo foi incluído no projecto, podemos manipulá-lo e modificá-lo ao nosso gosto. Para colocar o vídeo na janela **Construction** (construção) temos de arrastá-lo para a mesma. Podemos observar que a janela **Construction** inclui várias pistas, divididas em dois grupos: Vídeo e Áudio.

Após termos analisado as janelas e as respectivas funções, vamos proceder à introdução do primeiro vídeo no projecto. Existem diferentes métodos de introduzir clips no Premiere:

- 1º) Fazer duplo clique no ecrã do Premiere (em qualquer área que não inclua uma janela, a menos que se trate da janela **Project**).
- 2º) Fazer duplo clique na janela **Project**.
- 3º) Utilizar o comando **Open** do menu **File**.
- 4º) Utilizar o comando **Import** (importar) do menu **File** (ficheiro).
- 5º) Fazer clique na janela **Project** com o botão direito e seleccionar o comando pretendido.



Os clips adicionados são exibidos na janela **Project**



É possível importar ficheiros a partir do menu **File**

Na primeira, encontramos 4 bandas, as duas bandas que aparecem com um padrão diagonal são as que deverão conter os vídeos (**A** e **B**). A banda que aparece entre as anteriores é a pista das transições (**T**). A última banda é a de sobreposição e pode ter um número variável (**S1**, **S2**, **S3**, etc.). Serve para sobrepor imagens e vídeos aos clips das pistas **A** e **B**.

Quanto ao som, inicialmente existem 3 bandas. As duas bandas superiores correspondem às pistas de som principais (**A** e **B**), que geralmente correspondem aos vídeos das pistas **S1**, **S2**, etc. de vídeo, é configurável em número.

Devemos colocar o cursor sobre o ícone que representa o clip da janela **Project**, fazemos clique nesse ícone e arrastamo-lo até o soltarmos na janela **Construction**. Podemos observar, antes de soltar o vídeo, o cursor apresenta dois contornos de cor escura. Estes contornos correspondem ao vídeo e indicam a respectiva duração e posição.

Em seguida, podemos observar atentamente a janela **Info**, pois ela será muito útil para elaborar projectos mais complexos. Se não estiver selecionado nenhum vídeo, a janela **Info** indicará a posição do cursor relativamente à duração total do vídeo. A seguir ao texto **Cursor at**, aparece um cronómetro com o formato Horas:minutos:segundos:fotogramas.

Se seleccionarmos o vídeo da janela construction, observamos que na janela **Info** estão informações relativas ao:

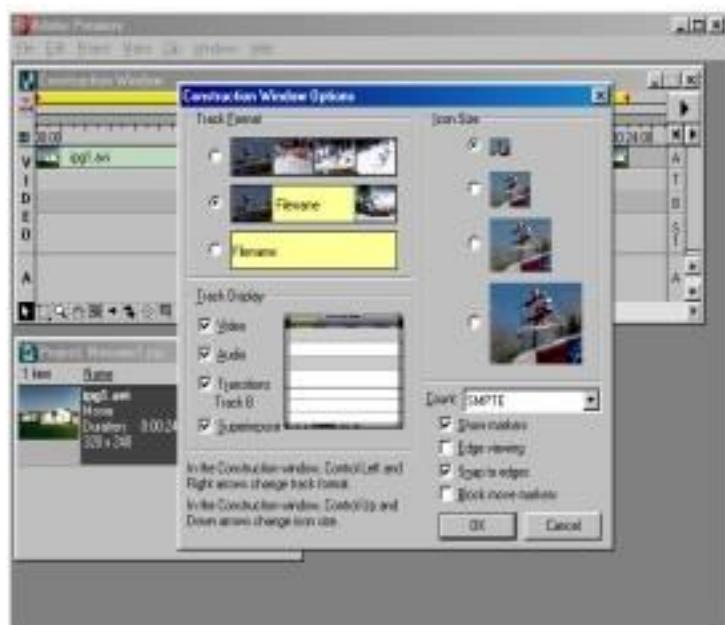
- nome do ficheiro;
- duração;
- tamanho;
- formato do som, se existir;
- inicio e fim do vídeo.

A seguir, observamos a régua de tempo, que se encontra na parte superior da janela **Construction**, imediatamente acima do vídeo que acabámos de inserir. Nesta régua, existem números correspondentes a fotogramas ou segundos, conforme a configuração do Premiere.

Para alterar este parâmetro, fazemos clique com o botão direito do rato sobre qualquer parte no interior da janela **Construction**.

Aparece um menu contextual que é diferente conforme a área onde se fizer o clique. No entanto, os menus incluem uma opção comum: **Window options**, devemos seleccionar esta opção.

A seguinte caixa de diálogo permite modificar, além da unidade de tempo da régua, os diferentes aspe-



A janela **Construction** é totalmente configurável

ctos relacionados com a visualização dos clips e das pistas.

Na secção **Track Format** (Formato de pista), podemos especificar a representação dos clips. Na secção **Track Display** (Mostrar pista) podemos seleccionar as pistas que pretendemos visualizar.

Na secção **Icon Size** (Tamanho do ícone) podemos seleccionar o tamanho do ícone que representa o clip.

Na secção **Count** (Contador), especifica-se o modo de tempo utilizado pela régua de tempo. Os sistemas comuns são:

- **SMPTE** (Society of Motion Picture and Television Engineers), que é o standard utilizado para representar o formato Horas : Minutos : Segundos : Fotogramas.
- **Frames** (Fotogramas), que indica a duração do projecto, em fotogramas.

Outro aspecto importante a ter em conta na janela **Construction** é o selector de unidades de tempo. Através deste selector, é possível alterar a largura da visualização da janela, aumentando o tempo.

Vamos trabalhar no Premiere...

Após termos visto como funciona a interface do Premiere e termo-nos familiarizado com ela, vamos criar o primeiro vídeo.

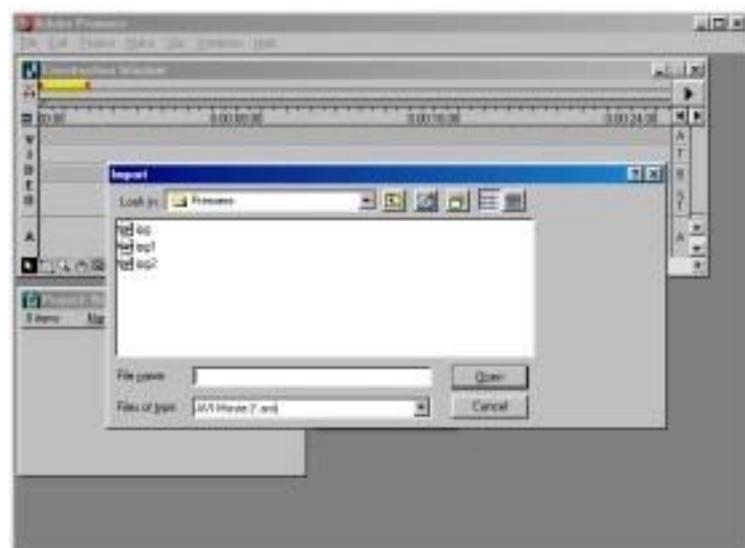
Veremos quais são as ferramentas mais utilizadas na edição, tentando ganhar alguma prática com elas e aprendendo pouco a pouco os respectivos métodos de funcionamento. O objectivo principal é adquirir prática e destreza necessárias para deslocar e recortar vídeos, dado serem estas as duas funções mais básicas de edição de vídeo no Adobe Premiere.

A dicionar clips ao nosso projecto

O primeiro passo da criação de um vídeo consiste em acrescentar os componentes que o integram. Neste exemplo optei por utilizar três ficheiros de vídeo.

Como vimos anteriormente, existem várias formas diferentes de acrescentar clips ao nosso projecto. O método mais rápido, consiste em fazer duplo clique na janela **Project**.

Em seguida, aparece a caixa de diálogo correspondente, que lhe permite seleccionar os ficheiros que deseja adicionar. Podemos abrir todos os ficheiros que desejarmos a partir da mesma caixa de diálogo.

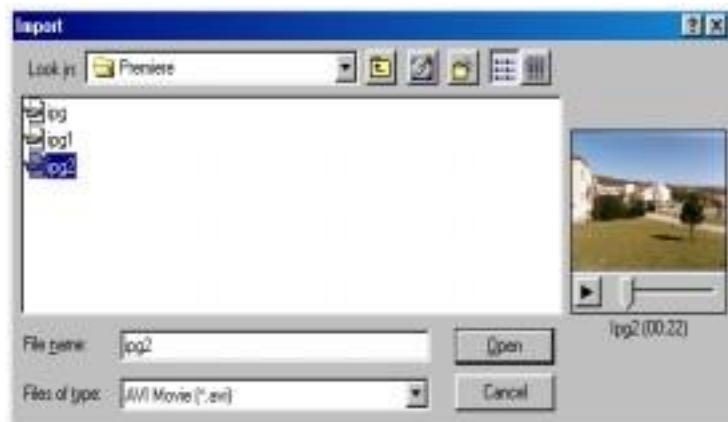


Utilizando a tecla **Control**, podemos seleccionar ficheiros da lista que não sejam contíguos.

Existem vários métodos diferentes:

- Se os ficheiros estiverem separados uns dos outros dentro da lista, seleccionamos o primeiro ficheiro e, mantendo premida a tecla **control**, seleccionamos os restantes ficheiros.
- Se os ficheiros formarem um único grupo, seleccionamos o primeiro ficheiro, fazendo clique nele, e depois mantendo premida a tecla **shift** e, por fim, seleccionamos o último ficheiro da lista.

Se estivermos a utilizar o windows 9xx, podemos seleccionar os ficheiros traçando um rectângulo em volta deles.



Na caixa de diálogo **Import** é pré-visualizado o vídeo seleccionado

P rimeiros passos na edição do vídeo

A seguir vamos analisar duas funções básicas do Adobe Premiere para manipulação de clips: o deslocamento e o recorte. Iremos aprender a seleccionar um clip, a colocá-lo no respectivo lugar e a seleccionar a secção que pretendemos montar.

Utilizamos o comando **Import/File** do menu **File** para adicionar os ficheiros ao projecto.

Após termos introduzido os vídeos na janela **Project**, fazemos duplo clique no primeiro vídeo.

Neste momento é possível visualizar a janela Clip, que inclui o vídeo e uma série de controlos. Estes controlos estão divididos em três secções:

- A primeira secção, a da esquerda, controla a reprodução do vídeo, permitindo avançar e recuar nos fotogramas (1), mudar a posição utilizando a barra de cursor (2), ou reproduzi-lo e pará-lo. (3).
- Os controlos centrais mostram, de um lado, a posição actual do vídeo (1) no formato HH:MM:SS:FF e do, outro lado, a duração total do vídeo (2). Estes marcadores são particularmente úteis quando é necessário mudar para um local exacto do clip, dado que permitem especificar os minutos, os segundos e o fotograma exacto.
- Por fim, à direita, encontram-se os controlos que permitem criar marcadores nos vídeos (1), indicar o início e o fim (2), reproduzir o segmento activo (3), mudar para um marcador específico (4), reproduzir continuamente o vídeo (5), ocultar o painel de controlo (6) e activar/desactivar o som (7).

Vejamos como proceder para seleccionar várias sequências de um vídeo. Antes de mais, é necessário procurar a primeira sequência do vídeo, utilizando a barra cursora. Quando estivermos no fotograma exacto onde pretendemos começar, fazemos clique no botão **Mark** (Marcas) e seleccionamos 0. O Premiere marca automaticamente o fotograma com um sinal que aparece centrado na parte superior da janela. O passo seguinte consiste em indicar o segundo ponto, correspondente ao fim do primeiro segmento. Utilizamos novamente a barra deslizante para avançar o vídeo até ao segundo ponto, fazemos clique no botão **Mark** (Marcas) e seleccionamos 1.

Em seguida, transferimos o vídeo para a primeira pista de vídeo. Par tal, posicionamos o ponteiro do rato



sobre o vídeo (podemos observar que o ponteiro assume a forma de uma mão), fazemos clique e arrastamos até à pista correspondente da janela **Construction**.

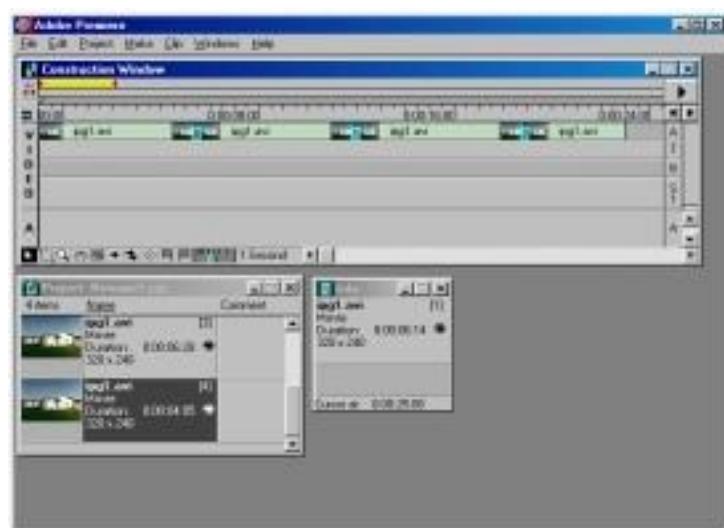
Podemos observar que o vídeo está assinalado com as marcas indicadas na janela **Clip**. Desta forma, é mais fácil efectuar as montagens seguintes.



Os marcadores dos vídeos estão visíveis quando são inseridos na janela **Construction**

Fechamos a janela **Clip**.

Fazemos clique na ferramenta **Razor** (lâmina) e depois nos pontos do vídeo que assinalámos (temos de seleccionar a ferramenta uma vez por cada corte que efectuámos). No final observamos que o vídeo fica dividido em vários segmentos.



A ferramenta **Razor** (Lâmina) permite efectuar cortes nos vídeos

Depois, seleccionamos, um por um, os segmentos que desejamos eliminar e basta premir a tecla **Delete** para cada um dos cortes.

Após termos eliminado os restantes segmentos, devem restar apenas dois.

Colocamos os segmentos um junto do outro, utilizando a ferramenta **Selection**.

Para criar uma pré-visualização, é necessário seleccionar primeiro a secção que pretendemos utilizar. Essa secção é designada por Área de Trabalho e está assinalada com uma linha amarela na janela **Construction**. Colocamos o ponteiro do rato no fim da linha (à sua direita) e arrastamos até ao fim do segundo segmento de vídeo.

Premindo a tecla **Enter** será exibida a pré-visualização.

Inserir clips na janela Construction

Também podemos inserir os vídeos utilizando os comandos **Insert at Edit Line** (Inserir na linha de edição), **Overlay at Edit Line** (Sobrepor na linha de edição) e **Replace Work Area** (Substituir área de trabalho).

A primeira opção insere o clip a partir do indicador da linha de tempo, deslocando a parte restante para a direita.

O comando **Overlay at Edit Line** insere o clip a partir da linha de tempo, sobrepondo-o ao vídeo que estiver a seguir.

O último comando, **Replace Work Area**, substitui a secção de vídeo existente na barra da Área de trabalho (a linha amarela situada na parte superior da janela **Construction**) pelo clip seleccionado na janela **Projecto**.

Pontos de início e de fim do clip (In-Out)

Outra das tarefas realizadas com maior frequência é a introdução de um ponto de início (entrada) e fim (saída). Estes dois pontos indicam ao Premiere o local onde o clip deve começar e acabar. Para adicionar os pontos **In** e **Out** a um **clip**, é necessário abri-lo e fazer duplo clique nele, e será exibida a janela **Clip**. Observamos que, como valor assumido,

o primeiro fotograma tem a marca **In**

no canto superior esquerdo do clip. A partir desta janela, podemos deslocar-nos livremente no clip até encontrarmos o ponto de início, após isto faremos clique no botão **In**. Procedemos de forma idêntica para o ponto de saída, fazendo clique no botão **Out**.

A duração do clip é automaticamente limitada ao vídeo existente entre os dois pontos.

Existe outro método de marcar ambos os pontos, directamente na janela **Project**, sem necessidade de abrir o clip.

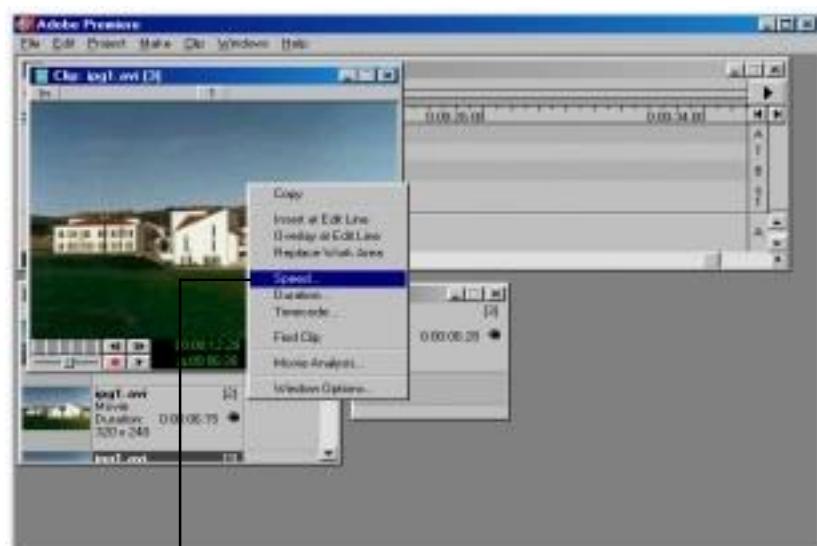
Utilizando a régua de tempo para nos deslocarmos no clip até encontrarmos o ponto exacto onde desejamos que o clip tenha início. Depois, fazemos clique no botão **Set In Point**. E por fim, fazemos o mesmo para o ponto de saída, fazendo clique no botão **Set Out Point**.

Alterar a velocidade do clip

Pode haver casos em que seja necessário obter uma duração total específica, mas a duração total dos clips excede esse limite. Se os vídeos já estiverem correctamente montados e não for conveniente fazer mais montagens, podemos ajustar a velocidade de alguns dos clips. Contudo, a alteração da velocidade de um clip implica acelerar, ou atrasar, a velocidade

de reprodução, o que pode ter resultados inesperados. Devemos utilizar este método apenas em situações muito específicas, como a ilustrada no seguinte exemplo. Seleccionámos 2 ficheiros de vídeo nos quais aparecem imagens em câmara lenta. Vamos modificar a respectiva velocidade de forma a obter uma velocidade normal.

Fazemos duplo clique na janela **Project** e seleccionamos os ficheiros.



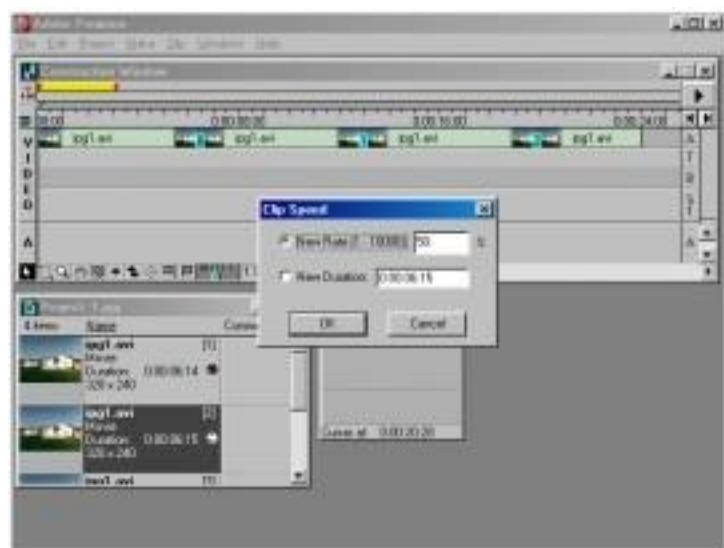
Utilizando o botão direito do rato, podemos aceder aos comandos que alteram as propriedades dos ficheiros

Após abrirmos os ficheiros, fazemos clique no primeiro deles com o botão direito do rato. A partir do menu contextual visualizado, seleccionamos a opção **Speed**.

Dado que a velocidade original do clip é 100%, as percentagens mais elevadas farão com que o vídeo seja reproduzido mais rapidamente, enquanto que as percentagens mais baixas atrasarão a sua reprodução. De outro ponto de vista, porventura mais claro, podemos afirmar que 100% corresponde à duração total do clip. Tendo em conta que os valores superiores aceleram a reprodução, 50% duplicaria a duração do vídeo, enquanto que 200% a reduziria para metade.

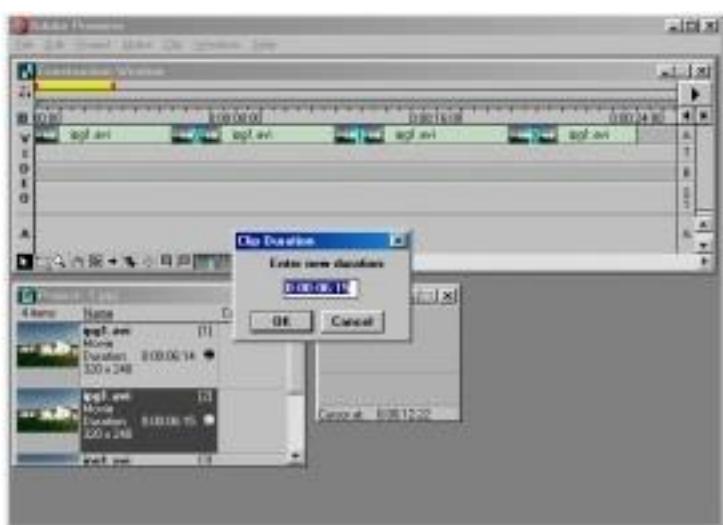
Se tivermos bem presente a duração pretendida do clip, podemos especificar a sua duração exacta na caixa **New Duration**.

Os ajustes efectuados são incluídos nas informações da janela **Project** de cadaclip.



Podemos ajustar a velocidade de um clip utilizando percentagens

Não devemos confundir os comandos **Speed** e **Duration**. O segundo recorta o vídeo eliminando fotogramas no fim, ou seja, define um novo ponto de saída (**Out Point**).



Duration (Duração) e **Speed** (Velocidade) são comandos que estão relacionados com a duração dos clips

Copiar, cortar e colar clips

É provável que em determinadas situações seja necessário mover um clip de um local para outro, ou copiar esse clip para diferentes pontos do projecto. No primeiro caso, se o projecto for de curta duração, bastará arrastar o clip para a nova localização. No

entanto, se o projecto for grande, podem ser necessários vários passos para arrastar um clip de uma extremidade até à outra, por isso devemos ajustar o zoom de forma visualizar a totalidade do projecto. Por outro lado, se tivermos efectuado muitos cortes e a nova posição do vídeo for entre dois segmentos pequenos, a dificuldade aumentará.

Nestes casos, o comando **Cut** é muito útil. Este comando elimina o clip seleccionado na janela **Construction** e copia-o para a memória. Para recuperá-lo, utilizamos o comando **Paste**.

É possível aceder a estes comandos de duas formas:

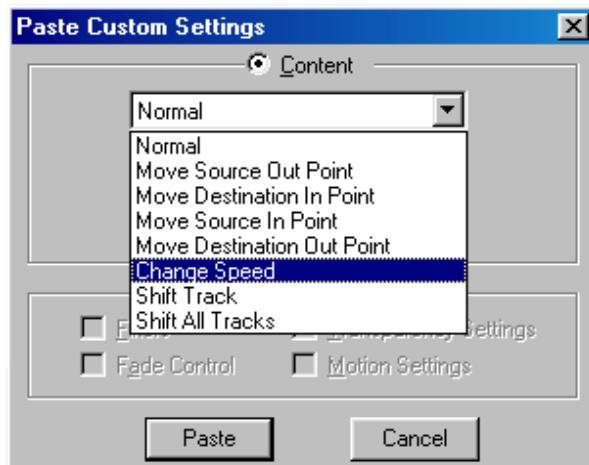
- a partir do menu contextual que aparece quando se faz clique num clip com o botão direito do rato.
- a partir do menu **Edit**.

O comando **Copy** ajuda a repetir o mesmo clip ao longo de um projecto. O procedimento é semelhante a mover. Seleccionamos primeiro o clip que desejamos copiar e executamos o comando **Copy**. Em seguida, mudamos para o segmento vazio no qual desejamos inserir o clip e seleccionamos o comando **Paste**.

Existem várias opções para colar um clip:

- **Paste** - cola o clip na área vazia seleccionada. Se a área estiver entre dois clips, será preenchida sem efectuar quaisquer deslocamentos.
- **Paste To Fit** - pode ser útil quando o clip a colar é mais curto do que a área de colagem. Costuma ser utilizado sobretudo para imagens estáticas.
- **Paste Custom** - proporciona um maior controlo na colagem de clips, permitindo seleccionar as partes do clip que pretendemos colar, se pretendemos colar

os filtros, a transparência, o movimento, etc. Na caixa de diálogo **Paste Custom Settings** (Definições de colagem especial) encontrará uma pequena animação que mostra a forma como a colagem do clip será feita.



Paste Custom (Colagem especial) proporciona um maior controlo na colagem de clips

Congelar a imagem

Outra situação provável é necessitar de congelar a imagem em determinado momento, quer seja porque a imagem assim o exige ou porque a duração não é apropriada. Para permitir este efeito, o Premiere dispõe do comando **Frame Hold** (Reter fotogramas). Antes de executar este comando, é necessário definir exactamente a imagem que se pretende congelar. O comando **Frame Hold** considera como imagens a congelar os pontos **In**(início) e **Out**(fim) e a marca 0. Ou seja, podemos seleccionar como imagem estática o ponto **In**(início), **Out**(fim) ou a marca 0. O mais comum é utilizar-se a marca 0, sempre que a imagem a congelar esteja no meio do clip. Para marcar o vídeo, faça duplo clique nele para visualizar a janela **Clip**. Uma vez aberta esta janela, deslocamo-nos no clip até encontrar o fotograma e marcamos o vídeo fazendo clique no botão **Mark** e

seleccionando 0 na lista pendente.

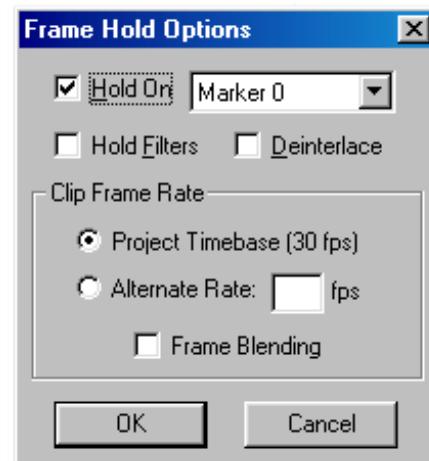
Fechamos a janela **Clip**.

Se ainda não foi fechada, colocamos o clip na janela **Construction**.

Seleccionamos o clip e depois o comando **Frame Hold**, directamente a partir do menu contextual, ou a partir do menu **Clip**.

Na caixa de diálogo visualizada a seguir, activamos a opção **Hold On** (Reter em) e depois abrimos a lista pendente e seleccionamos **Marker 0**.

Activamos a opção **Deinterlace**, se estivermos a trabalhar com um vídeo de 60 fps (dois campos). A opção **Hold Filters** (Reter filtros) também congela o filtro aplicado ao clip.



O comando **Frame Hold** congela a imagem de um clip

AActivar/desactivar um clip

É possível desactivar um clip, sem necessidade de apagá-lo, utilizando o comando **Enabled** do menu **Clip**. Se esta opção estiver activa, o clip estará visível, mas se estiver desactivada, o clip não aparecerá no vídeo final. Esta oção pode ser útil para realizar provas, dado que acelera o processo, evitando a compilação de todos os clips que se encontram na área de trabalho. Quando um clip está desactivado, é visualizado com um padrão listado.

T ransições - Definição

Provavelmente já toda a gente viu montagens de vídeo em que as imagens se sucedem, misturando-se entre si através de diferentes efeitos. Os efeitos deste tipo designam-se transições.

O Premiere dispõe de mais de 70 transições, havendo também a possibilidade de o utilizador criar os seus próprios efeitos e gravá-los no disco.



O Premiere inclui um total de 75 transições

C omo se utilizam as Transições

Tal como anteriormente afirmámos, as transições servem para combinar dois clips (vídeo ou imagem fixa). Por isso, a transição deve situar-se entre os dois clips, sendo a mistura a parte comum a ambos. A transição é considerada como um dos vários elementos do projecto, mas apenas é mostrada na janela **Construction**. Pode ser deslocada, copiada,

eliminada e modificada (propriedades e duração).

Vamos utilizar um exemplo para analisar o seu funcionamento.

Em primeiro lugar, é necessário abrir dois clips (neste caso dois ficheiros de vídeo). Para tal, basta fazer o **Import/File** e seleccionar os dois ficheiros utilizando a tecla **Control** e fazendo clique em **Open**. Começamos por colocar o primeiro clip na janela **Construction**, encostando-o ao lado esquerdo. Depois, mudamos para o fim do clip. Para tal, utilizamos a barra de deslocamento ou ajustamos o zoom de forma a visualizar a totalidade do vídeo na janela. Se a imagem final do vídeo não corresponder à imagem que deve ser misturada com o clip seguinte, será necessário definir um novo ponto de saída (**Out Point**).

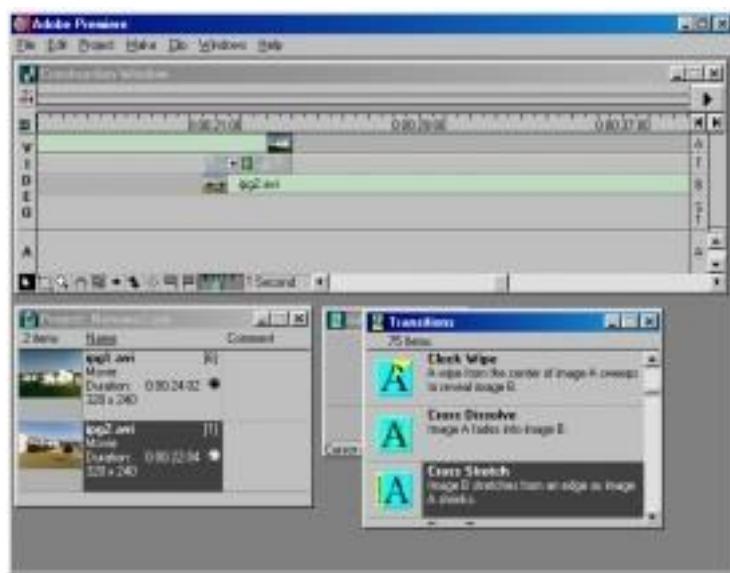
O passo seguinte consiste em colocar o segundo clip por baixo do anterior. Para tal, arrastamos o clip para a pista B, de forma a que o respectivo ponto de saída coincida com o final do primeiro clip. A duração da transição é determinada pelo espaço comum deixado entre ambos os clips. Em geral, existe uma duração predefinida entre meio segundo e 2 segundos. Contudo, é preferível sermos nós a definir este período de tempo, em função dos resultados pretendidos.

O último passo consiste em aplicar a transição pretendida e, se necessário, modificar as respectivas propriedades.

Para aceder à janela **Transitions** (Transições) abrimos o menu **Windows** e escolhemos **Transitions**. A janela inclui uma pequena animação do resultado da transição e uma descrição desta. Seleccionamos a transição da nossa preferência e arrastamo-la para a zona comum entre ambos os vídeos e soltamos a transição na pista T.

Podemos observar que a transição ao ser largada na pista T se ajusta automaticamente ao espaço existente entre os dois vídeos.

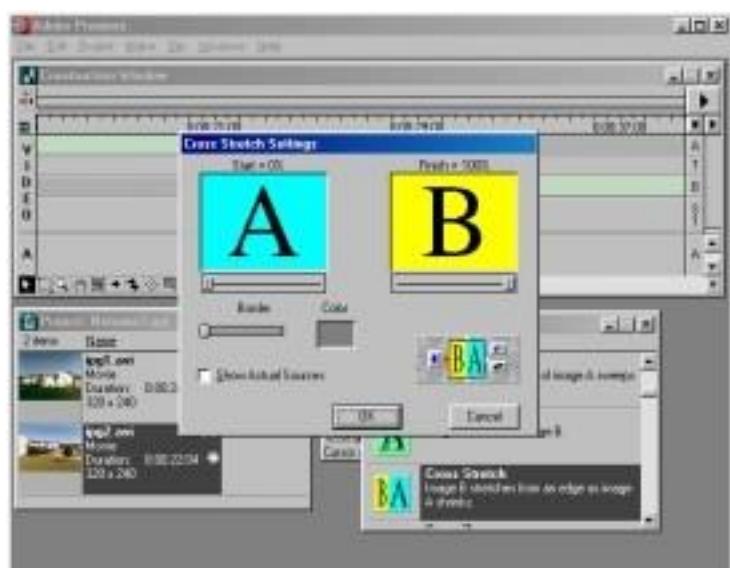
A seta visualizada dentro da transição indica a direcção.



A transição ajusta-se automaticamente ao espaço comum entre os vídeos

Uma seta virada para baixo cria uma transição desse a pista A até à B. Uma seta virada para cima indica que a transição começa na pista B e acaba na pista A. Podemos fazer clique na seta para alterar a respectiva direcção. Normalmente, o Premiere define automaticamente a direcção, de acordo com o vídeo que começar primeiro.

Para modificar as propriedades de uma transição, fazemos duplo clique nessa transição. A caixa de diálogo visualizada será diferente, conforme a transição seleccionada.



A caixa de diálogo varia conforme a transição escolhida

A caixa de diálogo está dividida em duas partes. A parte superior mostra o início e o fim da transição, correspondentes ao último fotograma do primeiro clip e ao primeiro fotograma do segundo clip.

Os restantes controlos permitem-nos ajustar o aspecto da transição:

- Um botão que é idêntico para todas as transições, assinalado com o texto **Show Actual Sources** (Mostrar imagens reais).

Quando esta opção está activa, é mostrada uma pré-visualização do resultado final da transição, utilizando os clips originais em vez das imagens A e B.

- Um painel de selectores que permitem alterar a direcção da transição (1), a respectiva qualidade (2), o ponto de origem (3) e o sentido (4). Este painel não existe em todas as transições.
- Também podem estar disponíveis mais dois controlos opcionais que permitem seleccionar a cor e a espessura do contorno de algumas transições.

Para verificar o aspecto final dos vídeos, seleccionamos a opção **Show Actual Sources** e em seguida, deslocamos a barra de deslocamento das duas janelas de pré-visualização.

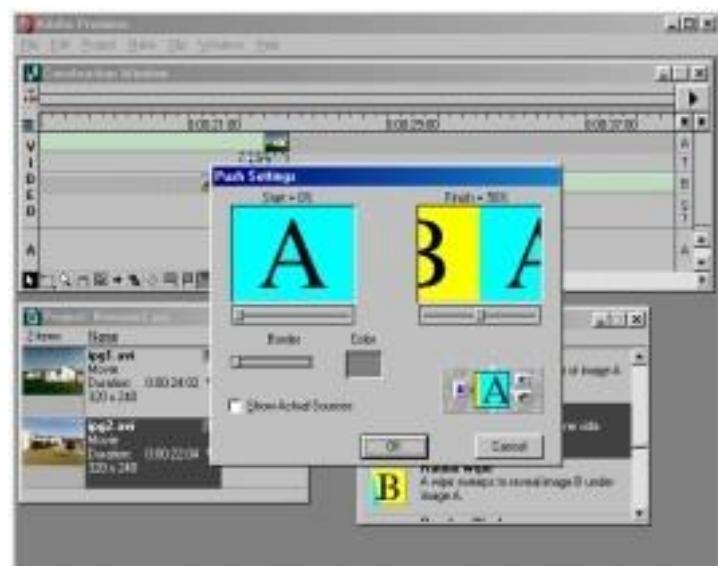
Dois vídeos simultâneos

Através do seguinte exemplo, veremos como é possível visualizar dois vídeos ao mesmo tempo dividindo o ecrã em duas partes. A transição que o permite fazer é Push (Empurrar).

Procuramos a transição na janela correspondente, arrastamos o respectivo ícone para a janela **Construction** e ajustamos para 1 segundo.

Fazemos duplo clique na transição para alterar os respectivos parâmetros.

As duas janelas que aparecem na caixa de diálogo **Push Settings** indicam os estados inicial e final da transição.



A transição central permite ver os dois clips ao mesmo tempo

Dado que a transição completa empurra a imagem para colocar outra no seu lugar, é necessário configurar o painel de forma a que apenas seja realizada metade do efeito, para que o ecrã fique dividido em duas partes, cada uma com 50% do vídeo. Para começar, a janela da esquerda deve mostrar a imagem com um **A**. Para que a janela da direita mostre ambas as imagens ao mesmo tempo, deslocamos a barra cursora para a esquerda até o marcador acima da imagem **Finish** marcar 50%.

Fazemos clique em **OK**.

Copiamos a transição e especificamos a duração de 7 segundos. Fazemos duplo clique na transição, o que agora se pretende é manter ambas as metades do ecrã. Para isso, especificamos que não deverá haver qualquer movimento na transição, alterando o início e o fim para a mesma percentagem. Premimos a tecla **Shift** e deslocamos qualquer dos cursores das janelas da parte de cima para 50%. Podemos observar que ambos se deslocam ao mesmo tempo.

Fazemos clique em **OK**.

Para terminar, vamos incluir uma terceira cópia da transição para regressar ao estado inicial. Copiamos novamente a transição e colocamos a cópia ao lado da anterior, alterando desta vez a duração para 1 segundo. Abrimos a caixa de diálogo das propriedades da transição.

Para que a transição volte à pista A, é necessário alterar os seguintes parâmetros:

- Inverter o sentido da transição, fazendo clique no botão **F**. O **F** muda para um **R**.
- Inverter a direcção da transição, fazendo clique na seta de forma a que aponte para cima.
- Alterar o início da transição para 50%, de forma a que a imagem B apareça à esquerda e a A à direita.
- Alterar o fim da transição para 100%, de forma a que a imagem final seja novamente a pista A.

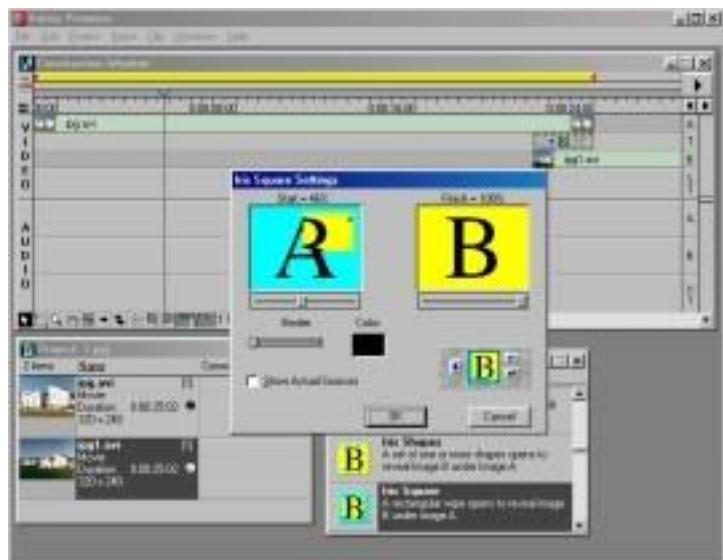
Fazemos clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo e confirmar as alterações. Por fim premimos **Enter** para obter uma pré-visualização.

Ponto de início

Como anteriormente verificámos, basta utilizar um tipo de transição para obter efeitos interessantes. Isso deve-se à grande versatilidade das transições. Algumas delas incluem um elemento adicional que permite utilizar a transição de forma a obter resultados diferentes. A seguir, vamos ver alguns exemplos de como se pode alterar o ponto de início de uma transição, ou seja, o ponto do ecrã onde o efeito é aplicado.

Uma das transições mais utilizadas é a transição **Iris Square**, que cria uma transição entre duas imagens com base num rectângulo, no interior do qual aparece a segunda imagem.

Eliminamos as transições anteriores e seleccionamos a transição designada **Iris Square** na janela correspondente.

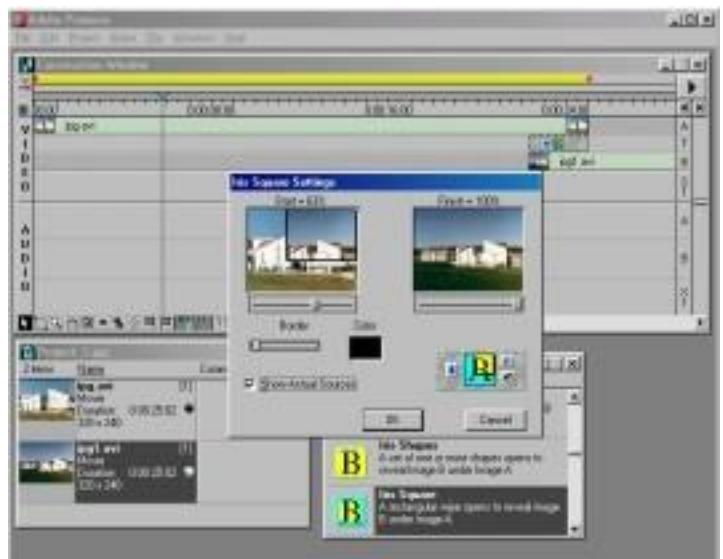


O ponto de inicio assinala o local de inicio do efecto

A localização dos clips será a mesma que utilizámos no primeiro exemplo: devem coincidir no princípio e no fim. Reorganizamos os clips e colocamos a transição entre ambos.

Fazemos duplo clique na transição para abrir a caixa de diálogo **Iris Square Settings**.

Podemos observar que na janela da esquerda, **Start**, aparece um ponto branco. Este ponto assinala o lugar onde se produzirá o efecto. Vamos alterar a sua posição, deslocando o ponto para o canto superior direito, tal como ilustra a seguinte imagem.



Utilizamos as barras cursoras para ver uma imagem aproximada do resultado

Após posicionar o ponto, adicionamos um contorno ao quadrado deslocando o controlo **Border**, um ponto para a direita. Para ver a espessura que está a ser aplicada, faça avançar o controlador de uma das janelas de pré-visualização.

Definimos a cor preta fazendo clique em **Color**. Na paleta de cores, colocamos o cursor na parte inferior, ou escrevemos directamente o valor 0 em **Red**, **Green** e **Blue**. Fazendo clique em **OK** para fechar a paleta de cores.

Aumentamos o nível de suavização dos contornos se desejarmos que o contorno fique mais diluído com o resto da imagem.

Para tal, fazemos sucessivamente clique sobre o ícone assinalado com dois pequenos quadrados pretos (abaixo do botão **F**). Existem três níveis: Baixo, Médio e Alto.

Após termos definido os valores de espessura, cor e posição do quadro, seleccionamos a opção **Show Actual Sources** para ver uma imagem aproximada do efecto.

Antes de fechar a caixa de diálogo, não nos podemos esquecer de alterar os valores de início (**Start**) e de fim (**Finish**) para **0** e **100%**, respectivamente.

No final definimos a área de trabalho, esticando o triângulo vermelho desde a barra amarela até ao fim do segundo clip. Premimos **Enter** para criar a pré-visualização.

Criar transições a partir de imagens

Outra das transições mais interessantes incluídas no Premiere é a transição **Gradient Wipe**. Esta transição baseia-se numa imagem em tons de cinzento, em que a parte escura é progressivamente preenchida com a pista **B**. É aqui que reside a grande versatilidade desta transição, dado

que permite criar inúmeras imagens com diferentes gradientes, de forma a obter resultados muito diversos.

Vejamos um exemplo. Eliminamos novamente as transições que anteriormente inserimos e procuramos a transição **Gradient Wipe** na janela **Transitions**.



A caixa de diálogo **Gradient Wipe Settings** permite seleccionar a imagem que contém a graduação

Arrastamo-la para a pista **T**, e irá aparecer a caixa de diálogo de propriedades da transição. Fazemos clique em **Select Image** para seleccionar a imagem que contém a graduação. No directório **Gradients** do disco, podemos encontrar vários exemplos de imagens com gradientes; seleccionamos a imagem que mais nos agradar.

Após seleccionarmos o ficheiro, fazemos clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo.

A opção **Softness** ajusta a suavidade da graduação sobre os clips. Os valores mais elevados suavizam mais a mudança entre as imagens.

Premimos **Enter** para criar a pré-visualização. Se desejarmos alterar a imagem da graduação, fazemos duplo clique na transição. A caixa de diálogo de propriedades é semelhante às das restantes transições, excepto quanto ao botão **Custom**. Este botão permite à caixa de diálogo na qual podemos seleccionar uma nova imagem.

Activamos a opção **Show Actual Sources** e deslocamos as barras para ver uma imagem aproximada do resultado.

Filtros

Anteriormente vimos como através das transições os nossos vídeos ganhavam em espectacularidade, podíamos escolher entre mais de 70 transições e criar efeitos impressionantes na transição de dois clips. Mas o Premiere, para além das transições, incorpora também um conjunto de efeitos especiais que podemos aplicar directamente sobre um vídeo ou parte dele. Alguns filtros do Adobe Photoshop são compatíveis com o Premiere.

Na janela **Construction** devemos ter apenas um vídeo e devemos ajustá-lo ao ponto

00:00, fazendo clique sobre ele com o botão direito do rato para aparecer o menu contextual e seleccionamos o comando **Filters**.

Em seguida, aparecerá uma caixa de diálogo que contém todos os filtros do Premiere (63 no total). Devemos dividir em dois grandes grupos a totalidade dos filtros: filtros dinâmicos e não dinâmicos. Podemos ver cada um deles:

- Os filtros dinâmicos são os que permitem variações, ou seja, o filtro possui determinados valores no início do clip e outros diferentes no final. O Premiere criará automaticamente todas as alterações necessárias para passar de uns valores para outros. Por exemplo, se aplicarmos um filtro de brilho e tivermos estabelecido os valores de 0 no início e 100 no fim, o Premiere irá incrementando o brilho ao longo do vídeo até colocar o máximo no último fotograma.
- Os filtros não dinâmicos são aqueles que não permitem variações, ou seja, aplica-se o mesmo efeito dando apenas uns valores para a totalidade do clip.

Podemos ver exemplos de cada grupo, assim começaremos pelos não dinâmicos devido à simplicidade de manejo, tendo em conta que não nos vamos deter em cada um para ver a respectiva função. Vamos apenas concentrar-nos na forma como se aplicam. O efeito que cada um produz é algo que iremos descobrir à medida que os formos utilizando. Tendo aberta a janela **Filters**, deslocamos a lista para cima até encontrarmos o filtro **Emboss** (Relevo). Para acrescentarmos um filtro à lista **Current** (Actuais), podemos fazer duplo clique sobre o filtro ou seleccioná-lo e arrastá-lo até à referida janela. Escolhemos um filtro que não possui qualquer tipo de ajustamentos, portanto podemos fechar a caixa de diálogo premindo **Ok**.

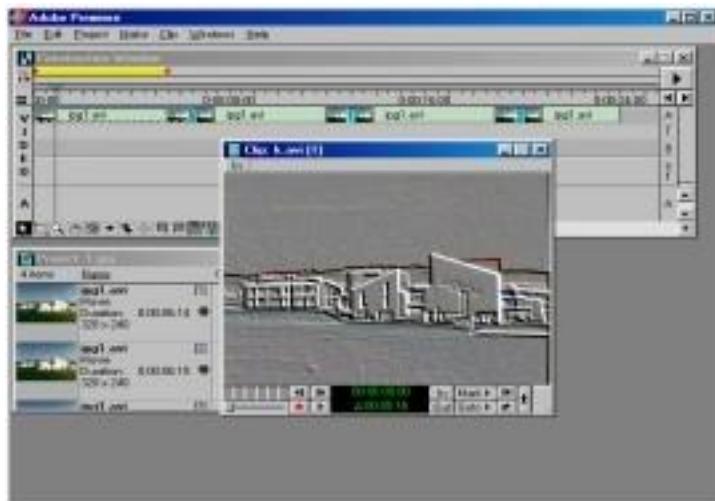


Acrescentámos o filtro **Emboss**, fazendo duplo clique sobre ele

Desmarcamos o clip na janela **Construction** e observamos como se acrescentou uma linha de cor azul ao longo de todo o clip.

O tempo que leva a realização da pré-visualização dependerá do equipamento que possuirmos e da complexidade do filtro. Podemos acrescentar a um mesmo clip todos os filtros que desejarmos. Vamos voltar à caixa de diálogo fazendo clique com o botão direito do rato sobre o clip e seleccionando o comando **Filters**.

Procuramos agora o filtro **Roll** e fazemos duplo clique sobre ele.



Os resultados oferecidos pelos filtros agradarão mesmo aos mais exigentes

Aparece a caixa de diálogo **Roll Settings** na qual deverá especificar a direcção do filtro. Escolhemos **Up** e premimos **Ok**. O filtro é acrescentado automaticamente à lista **Current**. Os filtros são executados pela ordem em que aparecem; se pretendemos alterar essa ordem, basta escolher o filtro na janela **Current** e arrastamo-lo para a nova posição.

Premindo **Ok** para fechamos a caixa de diálogo e voltamos a fazer uma pré-visualização.

Filtros Dinâmicos

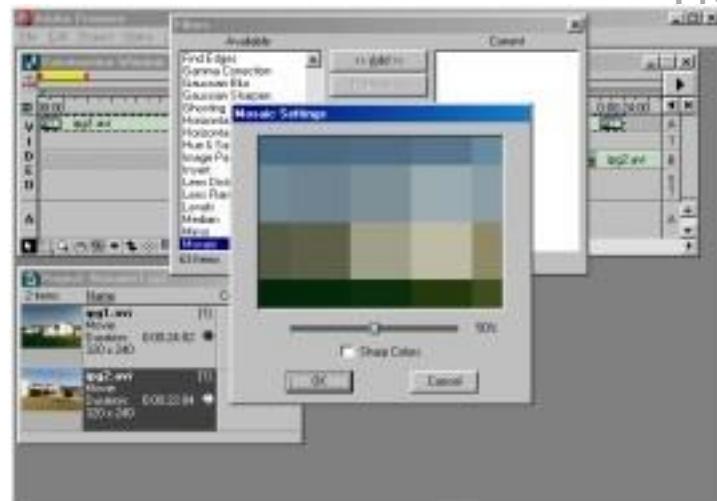
Os filtros dinâmicos são os que oferecem mais potência ao Premiere no que se refere a efeitos especiais. Com eles podemos inclusive simular as ondas do mar em movimento. O seu funcionamento é semelhante ao dos filtros não dinâmicos, mas neste caso poderemos estabelecer valores no início e no fim do clip criando uma transição entre ambos. Se não alterarmos o valor final, este adopta o mesmo do início, comportando-se então como um filtro não di-

nâmico.

Vendo um exemplo prático, primeiro vamos eliminar os dois filtros anteriores. Para isso, acedemos de novo à caixa de diálogo de filtros, seleccionando o primeiro e fazendo clique sobre **Remove**. Procedemos da mesma forma com o seguinte.

Procuramos agora o filtro **Twirl** na lista **Available** (Disponíveis) e fazemos duplo clique sobre ele. Aparecerá a caixa de diálogo correspondente. Como primeiro valor vamos estabelecer 0, quer escrevendo o dígito directamente quer ajustando a barra de deslocação (triângulo com o vértice para cima).

Premimos **Ok** para fechar a caixa de diálogo. Para especificar os valores finais fazemos clique sobre a opção **Vary**. Volta a abrir-se a mesma caixa diálogo. Desta vez, digitamos um valor diferente do anterior. No nosso caso escolhemos -57, que se adapta perfeitamente ao nosso objectivo. Por fim, podemos exibir a pré-visualização.



O segundo vídeo inicia-se com 50% de filtro

Confirmamos e fechamos as duas caixas de diálogo. O passo seguinte consiste em aplicar o mesmo efeito no outro vídeo, mas em sentido contrário. Abrimos a caixa de diálogo Filtros fazendo clique sobre o segundo clip.

Acrescentamos o filtro **Mosaic** na janela **Current** e estabeleça um valor de **50%**. Premimos **Ok**.

Fazemos clique sobre **Vary** e ajustamos a percentagem de filtro para **0**. Para finalizar vamos inserir a transição entre os dois clips. Seleccionamos **Cross Dissolve** na janela **Transitions** e colocamo-la na pista **T**, precisamente onde coincidem os dois clips. Certifique-se de que a seta que indica a direcção da transição está para baixo. Ajustamos a barra da área de trabalho de forma a incluir os dois clips e premimos **Enter** para fazer uma pré-visualização.

C

ombinar filtros e transições

No exercício seguinte vamos ver como utilizar filtros em clips, criando uma combinação perfeita entre estes e as transições. O objectivo do exercício consiste em criar um efeito sobre um clip, aplicando valores iniciais e finais distintos, de modo que o fim do primeiro clip seja o início do segundo.

Colocamos os vídeos de modo que possamos inserir uma transição entre ambos. Seleccionamos o primeiro vídeo e abrimos a caixa de diálogo **Filters**. Faça duplo clique sobre o filtro **Mosaic** e estabeleça um valor de **0%**. Feche a caixa premindo **Ok**.

Agora vamos estabelecer os valores finais fazendo clique sobre **Vary**. Desta vez ajustamos para **50%**.

B

rilho e contraste

Outro dos efeitos que são básicos no mundo da edição de vídeo, são os desvanecimentos. É muito mais agradável um vídeo começar a partir de um ecrã preto e transformar-se a pouco a pouco na imagem real, do que começar de repente. O mesmo sucede no fim, sendo muito mais profissional ir desvanecendo a imagem em preto. Vamos ver como podemos proceder.

Apagamos o segundo vídeo e também a transição. Em seguida, faça clique sobre o primeiro vídeo com o botão direito do rato e seleccionamos o comando **Filters**. Eliminamos o filtro **Mosaic** e fechamos a caixa de diálogo.

Se aplicarmos o filtro ao vídeo tal como está agora, o efeito estender-se-ia à totalidade do vídeo. Como só pretendemos o efeito no princípio e no fim, vamos ter de o cortar em 3 partes.



O filtro **Brightness & Contrast** permite-nos alterar o brilho e o contraste

Seleccionamos a ferramenta **Razor** e cortamos o vídeo fazendo clique sobre ele, aproximadamente durante o primeiro segundo. Para ser mais exacto, colocando-nos na janela **Info**, que nos mostra onde está situado o cursor (**Cursor At**). Quando marcar um segundo, fazemos clique sobre o clip.

Executamos a mesma operação, seleccionando de novo a ferramenta, mas desta vez fazendo o corte no último segundo antes do fim.

Agora, seleccionamos o primeiro corte fazendo clique sobre ele com o botão direito do rato e aceda à caixa de diálogo **Filters**.

O filtro que necessitamos para criar o efeito de desvanecimento é **Brightness & Contrast** (Brilho e contraste), que nos permite alterar o brilho e o contraste do vídeo.

O valor inicial deve deixar o ecrã preto, portanto vamos reduzir o contraste em 100% e o brilho em -100%.

Premimos **Vary** para ajustar os valores finais.

Para deixarmos o brilho e o contraste nos seus valores originais, temos de definir tanto o **Brightness** como o **Contrast** em **0**.

Agora devemos fazer o mesmo com o último corte, mas invertendo os valores, ou seja, definindo os valores originais no início e preto no fim.

Definimos os valores finais ajustando o brilho em -100% e o contraste em 100.

Por fim ajustamos a área de trabalho e vemos apré-visualização.

Movimentos da Câmera

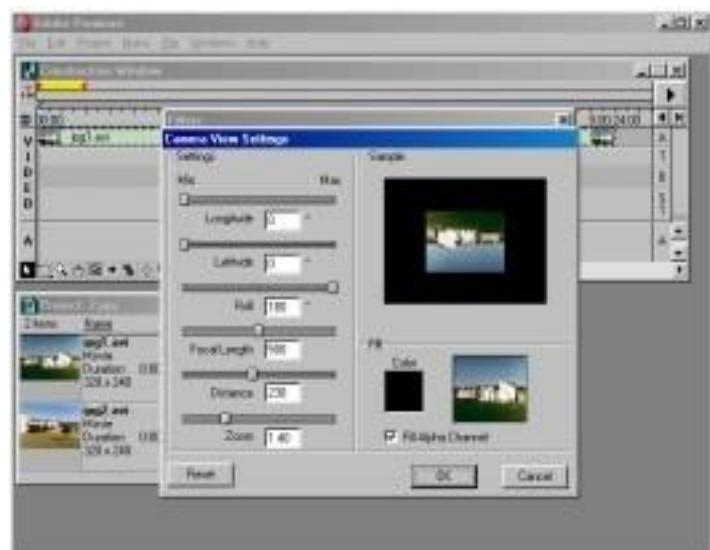
O Premiere possui um filtro denominado **Camera View** que nos permite mover a imagem do vídeo, girar, afastar, aproximar..., como se estivéssemos a observá-la através da objectiva de uma máquina fotográfica.

Antes de entrarmos no funcionamento do filtro, vamos criar um novo projecto, visto que os vídeos que existem na janela **Construction** foram recortados. Depois de abrirmos dois vídeos, colocamos os vídeos na janela **Construction**. A finalidade do exercício consiste em fazer rodar a imagem para a direita e afastá-la simultaneamente. O segundo vídeo realizará o movimento contrário, rodará igualmente para a direita, mas aproximando-a.

Tal como no exercício anterior, os filtros deverão aplicar-se a uma parte do clip, concretamente aquela

onde os dois clips coincidem. Seleccionamos a ferramenta **Razor** para fazer o primeiro corte, que corresponderá aos dois últimos segundos do primeiro clip. Fazemos clique sobre o clip para o cortar, devemos cortar o segundo clip de modo que o corte contenha os dois primeiros segundos.

O passo seguinte consiste em aplicar os filtros. Escollhemos o primeiro corte e fazemos clique com o botão direito para fazer aparecer o menu contextual.



O filtro **Camera View** permite-nos rodar e mover a imagem do vídeo

Podemos alterar os valores iniciais para:

Roll: 180

Focal Length: 500

Distance: 230

Zoom: 1.40

Como cor de fundo podemos escolher aquela que mais nos agradar. Para o segundo clip fazemos exactamente o mesmo processo, mas os dados vão ser diferentes:

Roll: 0

Focal Length: 500

Distance: 1

Zoom: 1.00

No final ajustamos a área de trabalho e premimos **Enter** para fazer pré-visualização.

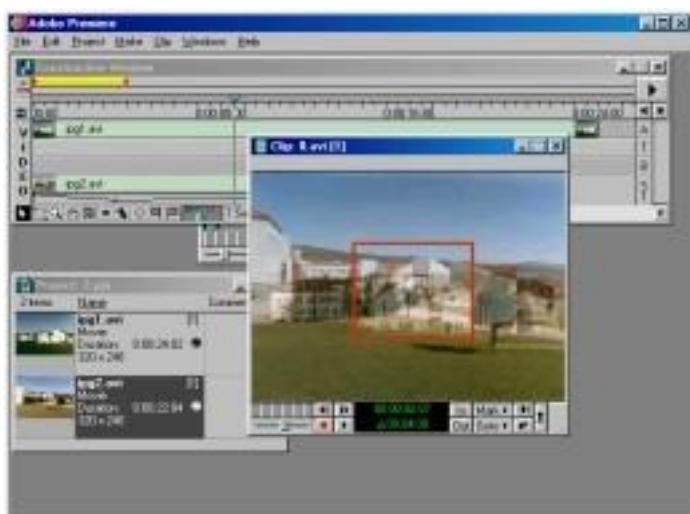
Sobreposição

Até agora trabalhámos sobre pistas de vídeo **A** e **B** e colocámos transições na pista **T**. A pista **S1** vai permitir-nos acrescentar vídeos nos quais controlamos totalmente a opacidade. Para mostrar a pista **S1** fazemos duplo clique com o botão direito do rato sobre o título da janela Construção. Na caixa de diálogo **Construction Window Options** vamos activar a opção **Superimpose**.

Após abrirmos os dois clips, colocamos o primeiro na posição **00:00** na janela Construction. Em seguida, colocamos o segundo na pista **S1**. podemos reparar que o vídeo da pista **S1** possui uma linha que o da pista **A** não tem. Esta linha controla a opacidade, ou seja, a transparência do vídeo, e denomina-se **Controlo de esbatido**.

Por defeito, o **Controlo de esbatido** encontra-se no máximo e se fizermos uma pré-visualização neste momento, observariamos como o segundo vídeo se sobrepõe completamente ao primeiro. Experimentamos criar

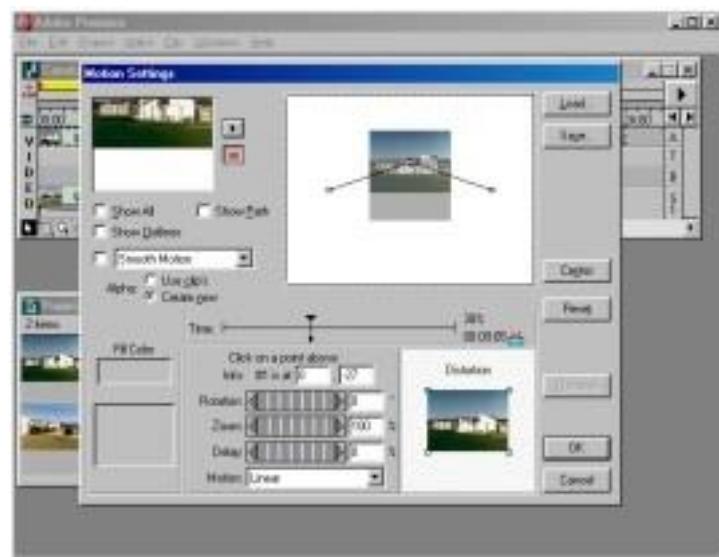
vários pontos de controlo e baixamos a linha para o mínimo. Para criarmos um ponto de controlo, colocamos o ponteiro do rato sobre a linha até que ele se transforme numa mão, momento em que podemos premir e criar o ponto. Ajustamos a área de trabalho e pré-visualizamos o efeito final.



Movimento de clips

O comando **Motion** (Movimento) permite criar trajectórias pelas quais se move um clip. Abrimos um clip e adicionamo-lo ao projecto. Colocamos o clip na janela **Construction** no ponto **00:00**. Escolhemos o comando **Motion** através do menu contextual. A caixa de diálogo **Motion Settings** apresenta uma pré-visualização do movimento. Por defeito está atribuído um deslocamento da esquerda para a direita. A trajectória começa no ponto marcado com **Start** e termina em **Finish**. Para acrescentar novos nós basta fazer clique em pontos intermédios entre o primeiro e o último. Para deslocar um ponto seleccionamo-lo e arrastamos o rato até à nova posição.

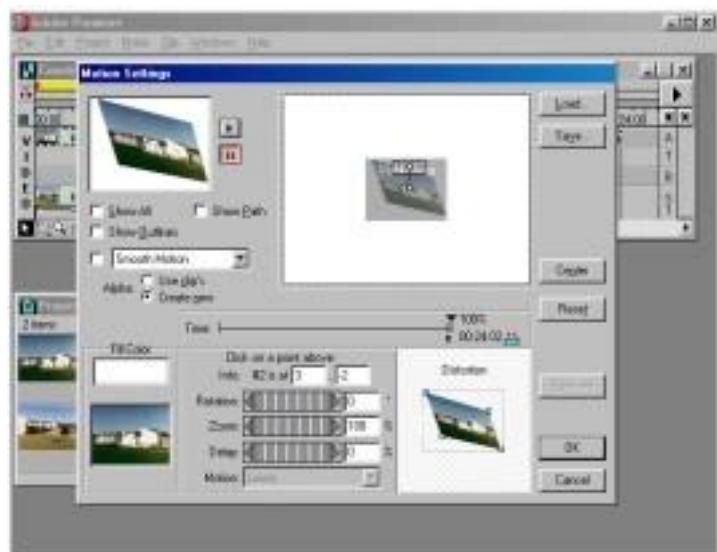
Podemos experimentar acrescentar um ponto no meio do trajecto, colocando este por cima do resto. Observamos como a imagem sobe até acima e desce imediatamente, ao mesmo tempo que se desloca para a direita.



Para acrescentar novos nós fazemos clique sobre a trajectória

Os pontos que vamos acrescentando na trajectória são apresentados na barra de tempo como um triângulo preto virado para baixo. Podemos mudar a sua situação no tempo deslocando o triângulo para qualquer dos dois lados.

Também podemos criar rotações sobre as imagens. Seleccionamos o ponto médio que criámos anteriormente e escrevemos 360 na quadrícula **Rotation**.



Outra propriedade do comando **Motion** é a distorção

Observamos o que sucede se introduzirmos o valor **0** em **Zoom**. A opção **Motion** permite mudar a velocidade a que se produz o efeito:

- Linear: a velocidade é constante do princípio ao fim.

- Acelerada: o movimento é mais lento no início do que no fim.

- Desacelerado: o movimento atrasa no início e normaliza no fim.

Se desejarmos, podemos guardar a trajectória premindo o botão **Save**. Quando necessitarmos de a recuperar, basta utilizar o botão **Load** e seleccionar o ficheiro que foi guardado.

Títulos

Todos os equipamentos de edição de vídeo, por muito simples que sejam, possuem um sistema de títulos. Este sistema permite-nos acrescentar texto ao nosso vídeo. O referido texto pode estar

fixo ou em movimento e é sobreposto na imagem do vídeo. Algumas câmaras de vídeo já integram a referida característica, que costuma utilizar-se para acrescentar a data e o objecto da gravação.

Vamos agora criar um logotipo na janela **Title** utilizando as funções de texto e desenho.

Para criar um novo título podemos utilizar qualquer das seguintes opções:

- Executar o comando **Title** do menu **File/New**.

- Executar o comando **New Title** do menu contextual que aparece quando se prime o botão direito do rato sobre a janela do Premiere.

- Premindo directamente a tecla F8. Após termos criado um novo título através de um dos métodos anteriores, aparecerá a janela Título. O seu tamanho dependerá directamente do formato do projecto que especificámos ao iniciar a aplicação.

A janela Title divide-se em: área de desenho e barra de ferramentas.



Vamos fazer clique sobre a ferramenta de selecção para validar o texto.

Por defeito o Premiere enche o objecto com um gradiente de cinzentos.

Agora seleccionamos a ferramenta texto (**Draw Text**) e fazemos clique sobre a área de desenho. Escrevemos **Valbom** e fazemos clique sobre a ferramenta de selecção (**Select Object**).

O passo seguinte consistirá em dar sombra ao texto. Para isso basta seleccionar o texto (Valbom) e arrastar o ícone de sombra (**Shadow Position**) um pixel para o canto inferior direito.

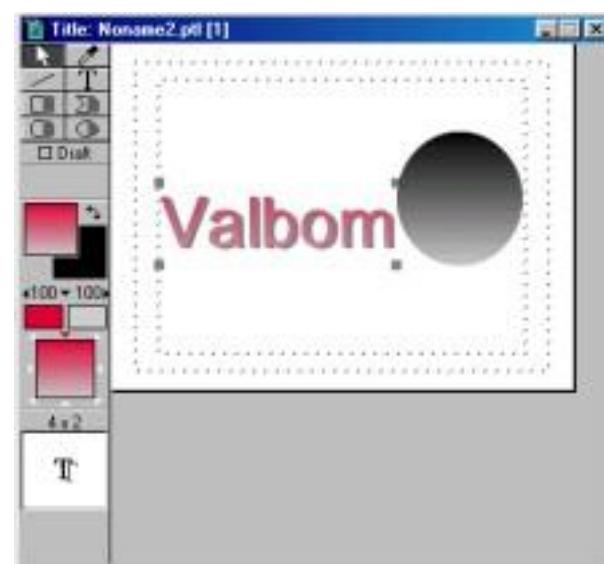


Janela **Title** (Título)

O logotipo será constituído por um círculo e texto.

Vamos dar cor ao círculo e sombre ao texto.

Começamos pelo círculo, fazemos clique sobre a ferramenta oval (**Draw Oval**) e premindo a tecla Shift para manter as proporções desenhamos o círculo.



Aspecto final do logotipo

A sombra sob o texto é criada automaticamente com a cor de fundo que tivermos seleccionada.



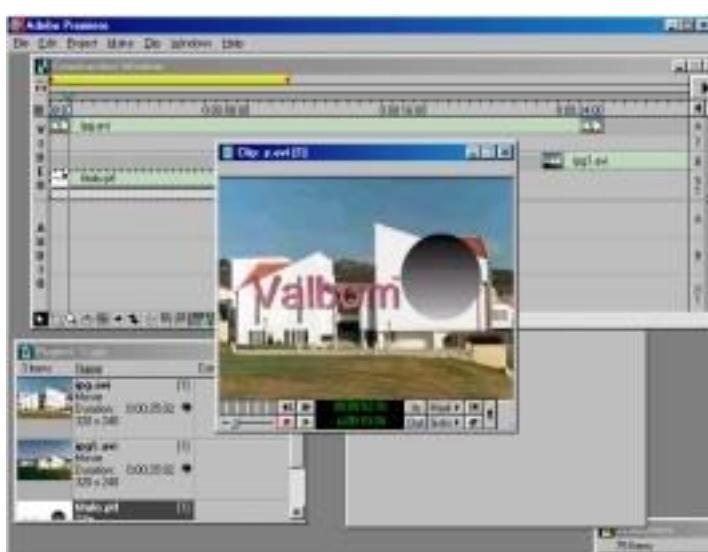
Modos de transparência no Premiere

Para terminar, devemos guardar o título, num ficheiro com o nome de **titulo1.ptl**, por exemplo.

Finalmente temos o vídeo na pista **A** e colocamos o título na pista **S1**.

Atribuímos ao título uma duração suficientemente ampla para que possa ler-se sem problemas. Para escolhermos o tipo de transparência que queremos usar, seleccionamos o comando **Transparency** e como o fundo do título é branco, vamos utilizar o modo **White Alpha Matte**, que converte o branco na cor transparente.

Estamos prontos para ver uma pré-visualização.



O título sobrepõe-se à imagem utilizando a cor branca como transparência.

Áudio

O Premiere trabalha automaticamente com o áudio se os clips não o integrarem. Quando descolamos um clip estamos a mover as duas pistas simultaneamente, áudio e vídeo. Tal como sucedia com os clips de vídeo que colocámos na pista **S1**, que dispunham de uma linha de controlo de opacidade, os clips de áudio dispõem de outra linha, mas com a finalidade de ajustar o volume. Podemos subir e baixar o volume, bastando para isso adicionar pontos e alterar a altura da linha.

Filtros de áudio

É possível, tal como se faz com os clips de vídeo, aplicar filtros para alterar o resultado final. Desta vez, o número de filtros de áudio está reduzido a cinco, sendo a função de cada um:

- **Backwards** (Áudio): inverte a direcção do som, permitindo que se ouça para trás.
- **Echo**: produz efeito de eco.
- **Fill Left**: permite que o som só se ouça no canal esquerdo.
- **Fill Right**: o mesmo efeito do anterior, mas para o canal direito.

- **Pan**: Desloca o som de um canal para outro.

Tanto o filtro **Echo** como o filtro **Pan** são dinâmicos, podendo variar os valores iniciais e finais de forma a obter interessantes efeitos.

O modo de aplicar os filtros é o mesmo dos clips devídeo.

Compressão de Video Digital

Compressão é um processo de perda ou reestruturação de informação para diminuir a dimensão de um ficheiro. Os ficheiros de vídeo digital são geralmente muito grandes e requerem grandes taxas de transferência de informação que para captar vídeo, quer para reproduzi-lo. Quando se cria um ficheiro em Video for Windows ou QuickTime, a sua informação é comprimida para reduzir o tamanho do ficheiro e facilitar a execução do filme.

Existem vários algoritmos de compressão/ descompressão (Codecs) de vídeo for Windows w QuickTime. Estes Codecs podem ser suportados por software ou hardware. A compressão por hardware é naturalmente mais rápida que a compressão por software. Em geral, o vídeo em tamanho real com 24 Bit de cor, só pode corre num computador em tempo real com descompressão por hardware.

Os Codecs, tem ainda seguinte catalogação:

Lossless - Processo de compressão que preserva a imagem original garantindo que esta não perde informação depois da compressão e descompressão. Usam geralmente um processo que elimina manchas contínuas da mesma cor (**Run-Length Encoding**). É portanto, utilizado na compressão de imagens geradas por computador onde é usual a existência de zonas coloridas por uma mesma cor sólida. Pela mesma razão não é muito eficiente na compressão de vídeo ou imagens digitalizadas.

Lossy - Este processo por sua vez, tenta tirar informação à imagem por forma a que o espectador não note. Por esta razão, não preserva a imagem original perdendo informação impossível de se recuperar. Neste caso a quantidade de informação perdida depende da percentagem de compressão, controlada pelo parâmetro de qualidade da imagem na caixa de diálogo **Compression Settings**.

Para além disto muitos compressores deste tipo aumentam a quantidade de informação perdida sempre que a imagem é “recompactada”. Este factor varia de codec para codec, sendo o QuickTime um dos que menos informação perde neste processo.

Spatial Compression - Este processo comprime a informação de cada frame do clip, enquanto que o processo **Temporal Compression** comprime informação por comparação dos frames ao longo do tempo. O primeiro processo (Spatail) tem como principal desvantagem o aparecimento de pequenos blocos, linhas ou até mesmo regiões de cor constante.

Frame Differencing - É um processo do tipo **Temporal Compression** que só guarda a informação referente às diferenças que os frames de um clip têm em relação ao frame anterior.

C

ompressão por Software

Os seguintes Codecs para *Video for Windows*, podem ser escolhidos da caixa de diálogo **Compression Settings**, na opção Compressor/Method:

- **Microsoft Video 1** - É um compressor do tipo **Lossy** e **Spatial** com suporte para 8 ou 16 bits de cor.

- **Microsoft RLE** - É útil para a compressão de imagens e animações geradas por computador, dado que usa técnicas de **Run-Length Encoding**. No entanto é um compressor do tipo **Spatial** que só suporta 8 bits de cor (256 cores).

- **Cinepak Codec by Radius** - É um compressor ideal para vídeo com 24 bits de cor que vá ser visto a partir de CD-ROM. Tem um factor de compressão, uma qualidade de imagem e uma velocidade de descompressão superiores ao Microsoft Video 1. Está disponível tanto para Windows como para Macintosh e permite que se defina a Taxa de Trans-

ferência de Dados durante a descompressão.

- Intel Indeo Video R3.2 - É um Codec muito semelhante ao anterior com particulares apetências para vídeo destinado a CD-ROMs ou apresentações por computador. Quando usado com taxa de transferência de dados definida, atinge níveis de qualidade comparáveis ao Cinepac.

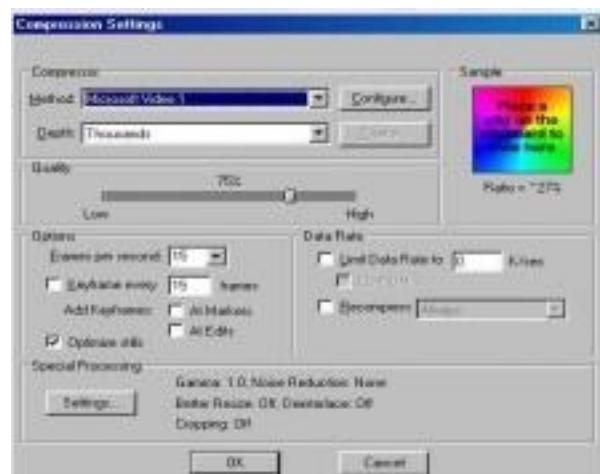
- Intel Indeo Video Raw - Este processo deve ser usado para capturar vídeo sem compressão. Garantindo assim uma excelente qualidade de imagem.

Opcões de compressão

As opções de compressão são inicialmente definidas ao escolher-se um Preset para o projecto. no entanto pode haver necessidade de se ajustarem os factores de compressão, pelo que se segue uma descrição das opções da caixa de diálogo **Compression settings**:

Compression Type - Permite especificar qual o tipo do filme final, AVI (Video for Windows) ou QuickTime.

Compressor - Zona de definição do tipo de codec utilizado.



Janela de **Compression Settings**

Quality - Esta opção, quando está activa, permite definir a qualidade de imagem em relação ao factor de compressão.

Sample - Área de previsão da qualidade da imagem final.

Frames per second - Esta opção especifica a cadência máxima de fotogramas por segundo a que o filme poderá ser visto. Estas cadências estão directamente limitadas pela velocidade do CPU, do Disco Rígido e Placa Gráfica, pelo que devem ser escolhidas com a devida prudência para que não exista perda de fotogramas (frames) durante a visualização.

Key Frame - Um Key Frame é base de comparação para os fotogramas que se seguem no clip. No vídeo final os Key Frames serão gravados na íntegra, e os fotogramas intermédios vão sofrer uma compressão com base na sua diferença em relação ao Key Frame.

Opcões de Output de um Projecto

A caixa de diálogo **Project Output Options** permite a especificação de como o vídeo será compilado, em termos de tipo de ficheiro, qual a parte da janela de construção a compilar, dimensões dos seus frames e características do áudio.



Janela **Project Output Options**

- **Output:** permite escolher qual a parte da janela de construção que será compilada: *Entire Project* usa tudo o que está na janela de construção; *Work Area* faz a compilação apenas do segmento definido pela barra amarela de Área de Trabalho. A opção que se encontra imediatamente à direita de Output, permite que se escolha o tipo de ficheiro com que será gravado o vídeo.

- **Size:** Neste campo determinam-se as dimensões (em pixels) dos fotogramas do filme.

- **4:3 Aspect:** O aspecto proporcional standard dos fotogramas de vídeo analógico é de 4 na largura para 3 na altura. Esta opção deve manter-se activa para que não haja distorção de imagens capturadas de vídeo analógico.

- **Type:** O parâmetro desta opção deve coincidir com a forma de interpretação do sinal de vídeo que faz a placa de vídeo utilizada (se for este o caso). Deve-se deixar em *Full Size Frame* se aplca de vídeo não processar *fields* de vídeo.

- **Rate:** Esta opção permite que se defina a frequência dos clips de áudio.

- **Format:** Através desta opção é possível determinar se o áudio vai ser gravado com 8 bits ou 16 bits mono ou stéreo.

- **Type:** Esta opção determina a compressão de áudio.

- **Interleave:** Esta opção permite que se defina a quantidade de áudio que será guardada entre blocos do vídeo; cujo nome é *Interliving Audio & Video*.

T

Terminologia do Adobe Premiere

Clip: O Premiere considera um clip qualquer vídeo digital, imagem estática ou som. Os clips do Premiere incluem a localização do ficheiro original.

Fotograma: unidade básica de qualquer ficheiro de vídeo. Um vídeo digital não é mais do que uma sucessão de imagens visualizadas a uma determinada velocidade. Cada imagem é designada por fotograma, e o seu número depende do sistema utilizado. Por exemplo, nos EUA, o sistema utilizado NTSC, o qual visualiza 30 fotogramas por segundo. No entanto, na grande maioria dos países europeus, é utilizado o sistema PAL, com 25 fotogramas por segundo.

Codec: algoritmo de compactação/descompactação utilizado nos vídeos em formato AVI e QuickTime.

