



# Adobe Premiere Pro CC



**OURO MODERNO**  
ensino dinâmico

## Sumário

1. Aula 1.....	6
1.1. Introdução ao programa.....	6
1.2. Criando um projeto .....	6
1.3. Explorando a área de trabalho .....	7
1.4. Organizando a área de trabalho .....	9
1.5. Múltiplas áreas de trabalho.....	10
1.6. Importando arquivos.....	10
1.7. Adicionando mídias à linha do tempo.....	12
1.8. Exercícios de conteúdo.....	13
1.9. Exercício de Fixação.....	15
2. Aula 2.....	16
2.1. Ferramentas básicas de edição .....	16
2.2. Ferramenta Seleção.....	16
2.3. Ferramenta Selecionar Avanço de Faixa .....	16
2.4. Ferramenta Selecionar Retrocesso de Faixa .....	16
2.5. Ferramenta Edição de Ondulação .....	17
2.6. Ferramenta Esticar Taxa .....	17
2.7. Ferramenta Fatiar.....	18
2.8. Ferramenta Mão.....	18
2.9. Ferramenta Zoom.....	18
2.10. Ferramenta Texto .....	19
2.11. Ferramenta Texto Vertical.....	20
2.12. Fades (dissoluções).....	20
2.13. Atalhos básicos .....	21
2.14. Acessando e editando atalhos.....	23
2.15. Exercícios de conteúdo.....	25
2.16. Exercício de Fixação.....	28
3. Aula 3.....	30
3.1. Texto e Transições de vídeo .....	30
3.2. Exercícios de conteúdo.....	35
3.3. Exercício de Fixação.....	42
4. Aula 4.....	43
4.1. Transição Swish .....	43
4.2. Por onde começar?.....	43
4.3. Criando a transição Swish e o uso de keyframes .....	44
4.4. Toques finais da transição .....	46

4.5.	Áudio e efeito sonoro na transição .....	48
4.6.	Exercícios de conteúdo .....	49
4.7.	Exercício de Fixação .....	55
5.	Aula 5 .....	56
5.1.	Efeitos de vídeo, Predefinições e Camada de ajuste .....	56
5.2.	Exercícios de conteúdo .....	60
5.3.	Exercício de Fixação .....	67
6.	Aula 6 .....	68
6.1.	Transição RGB, Transições e Efeitos de Áudio .....	68
6.2.	Exercícios de conteúdo .....	74
6.3.	Exercício de Fixação .....	81
7.	Aula 7 .....	82
7.1.	Animação de formas e textos .....	82
7.2.	Exemplo de animação .....	83
7.3.	Exercícios de conteúdo .....	86
7.4.	Exercício de Fixação .....	91
8.	Aula 8 .....	92
8.1.	O que são Lower Thirds? .....	92
8.2.	Criando Lower Thirds .....	92
8.3.	Exercícios de conteúdo .....	101
8.4.	Exercício de Fixação .....	108
9.	Aula 9 .....	109
9.1.	Criando uma introdução .....	109
9.2.	Exercícios de conteúdo .....	115
9.3.	Exercício de Fixação .....	119
10.	Aula 10 .....	120
10.1.	Frame hold (Congelar Quadros) .....	120
10.2.	Bordas Desfocadas .....	122
10.3.	Exercícios de conteúdo .....	126
10.4.	Exercício de Fixação .....	130
11.	Aula 11 .....	131
11.1.	Movimento .....	131
11.2.	Transformar .....	132
11.3.	Replicar .....	133
11.4.	Espelho .....	133
11.5.	Redefinir parâmetro .....	134
11.6.	Interpolação de Curva de Escala .....	134

11.7.	Desfoque direcional.....	137
11.8.	Efeito Empurrar .....	137
11.9.	Desfoque direcional.....	138
11.10.	Exercícios de conteúdo.....	139
11.11.	Exercício de Fixação.....	142
12.	Aula 12.....	143
12.1.	Vídeo em preto e branco.....	143
12.2.	Fisheye.....	147
12.3.	Exercícios de conteúdo.....	149
12.4.	Exercício de Fixação.....	151
13.	Aula 13.....	152
13.1.	Máscara .....	152
13.2.	Modificar a máscara .....	152
13.3.	Difusão da máscara .....	153
13.4.	Opacidade da máscara .....	153
13.5.	Expansão da máscara .....	153
13.6.	Inverter máscara.....	154
13.7.	Velocidade/duração .....	154
13.8.	Exercícios de conteúdo.....	155
13.9.	Exercício de Fixação.....	156
14.	Aula 14.....	157
14.1.	Efeito herói Flash.....	157
14.2.	Exercícios de conteúdo.....	163
14.3.	Exercício de Fixação.....	169
15.	Aula 15.....	170
15.1.	Track Matte Key.....	170
15.2.	Exercícios de conteúdo.....	173
15.3.	Exercício de Fixação.....	176
16.	Aula 16.....	177
16.1.	Corretor rápido de cor.....	177
16.2.	Corretor de cor de três vias .....	178
16.3.	Exercícios de conteúdo.....	180
16.4.	Exercício de Fixação.....	181
17.	Aula 17.....	182
17.1.	Marca d'água .....	182
17.2.	Marca d'água com texto.....	183
17.3.	Exercícios de conteúdo.....	185

---

17.4.	Exercício de Fixação.....	186
18.	Aula 18.....	187
18.1.	Exportar clipe.....	187
18.2.	Exercícios de conteúdo.....	189
18.3.	Exercício de Fixação.....	190

# 1. Aula 1

## 1.1. Introdução ao programa

O Adobe Premiere Pro CC 2018 é um excelente editor de materiais audiovisuais. A sua primeira versão foi desenvolvida em 1991 pela empresa Adobe e, desde lá, nesses mais de 25 anos, foram feitas algumas atualizações e versões que tornaram o programa cada vez mais eficiente.

Com todas as melhorias e desempenho que o programa apresentou durante os anos, muitos diretores e editores de filmes de Hollywood começaram a prestar atenção ao que este incrível software era capaz de fazer. Antes de abrirem os olhos para o Adobe Premiere, os softwares de edição audiovisual mais usados eram o Final Cut e o Avid.

Obras cinematográficas como “Ave, César!”, “Garota Exemplar” e “Deadpool” foram editados total ou parcialmente através do Adobe Premiere.

Conhecendo todas as ferramentas que este programa pode lhe oferecer, aliadas à sua imaginação, você poderá produzir materiais incríveis.

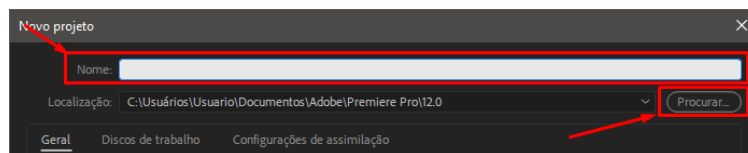
## 1.2 Criando um projeto

Ao abrir o Adobe Premiere 2018, uma janela inicial irá abrir. Para criar um projeto pela primeira vez, você deve clicar no botão **Novo Projeto** ou no botão **Criar**.

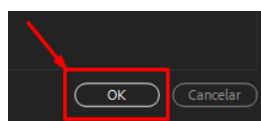


Após realizar essa ação, você deve digitar o nome do seu projeto, na caixa Nome, como destacado na imagem abaixo.

Caso você deseje alterar a localização do local de salvamento seu projeto, basta clicar em Procurar, como destacado abaixo, e selecionar a pasta de destino do seu arquivo. Se você não quiser salvar em nenhum local específico, o programa irá salvar automaticamente na Pasta Adobe, dentro de Documentos.

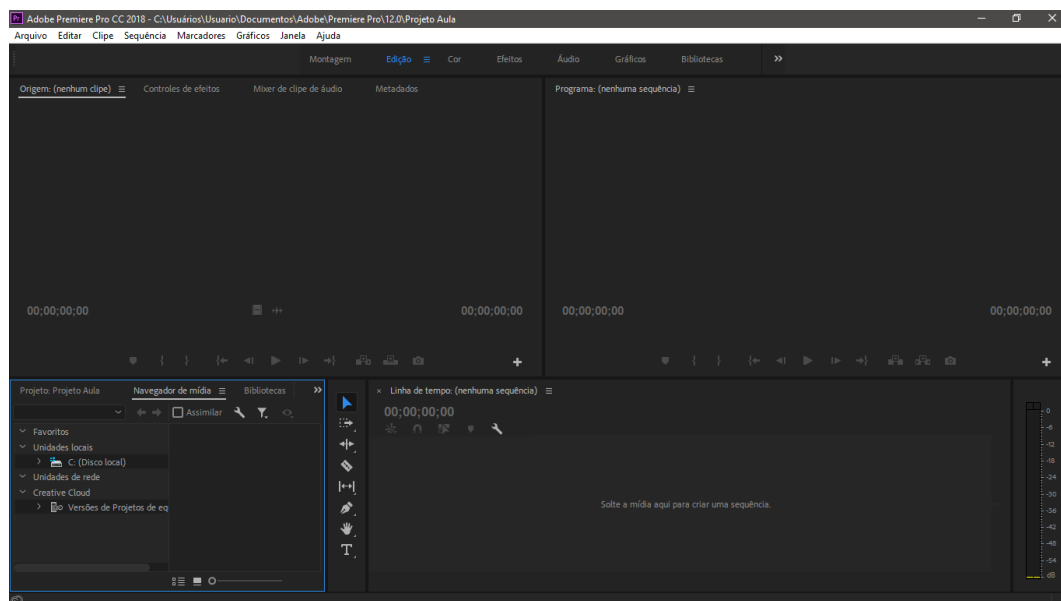


Para concluir e abrir a área de trabalho do programa, basta que você clique em OK.



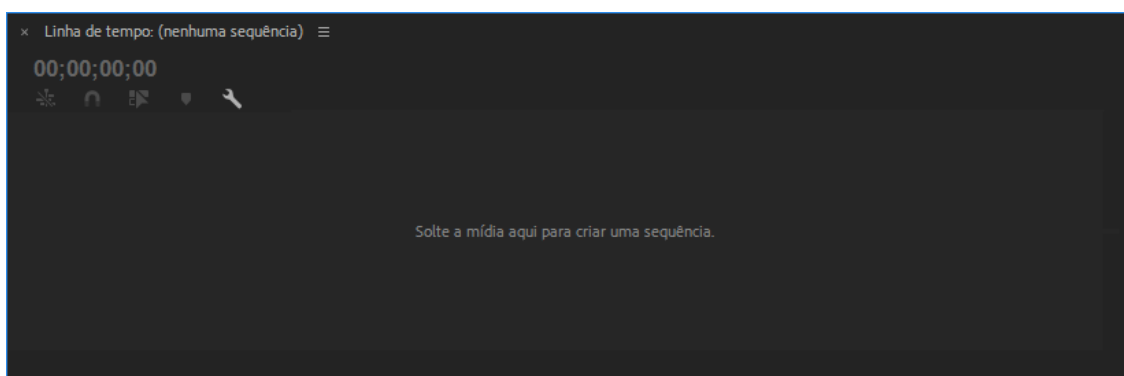
## 1.3 Explorando a área de trabalho

Abaixo você pode visualizar a área de trabalho do seu programa. Nela você tem todas as ferramentas necessárias para editar seu material audiovisual.

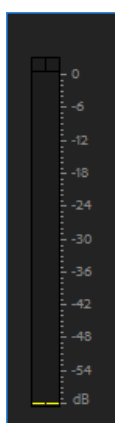


Abaixo vamos listar as principais partes da área de trabalho do Adobe Premiere 2018:

- 1) Timeline ou Linha do Tempo – Esse é um dos locais mais importantes do seu programa. É nele que você irá montar, cortar e editar cenas e áudios;



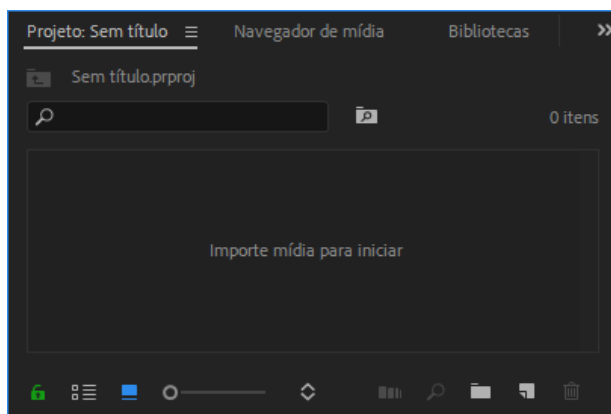
- 2) Controle de Volumes – Nesse menu você pode controlar o nível de decibéis dos seus áudios;



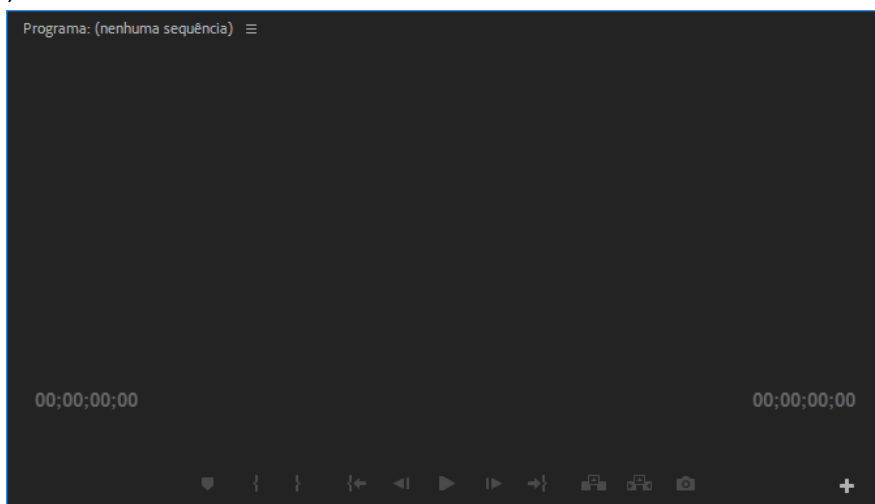
- 3) Ferramentas básicas de edição – Nesse menu, você pode acessar as principais ferramentas do Adobe Premiere. São elas: a) Ferramenta Seleção; b) Ferramenta Seleccionar Avanço de Faixa; c) Ferramenta Edição de Ondulação; d) Ferramenta Fatiar; e) Ferramenta Escorregar; f) Ferramenta Caneta; g) Ferramenta Mão; h) Ferramenta Texto;



- 4) Esse menu contém alguns painéis como Projeto, Navegador de Mídia, Bibliotecas, entre outros. Se você clicar no botão >> terá acesso a outros painéis.



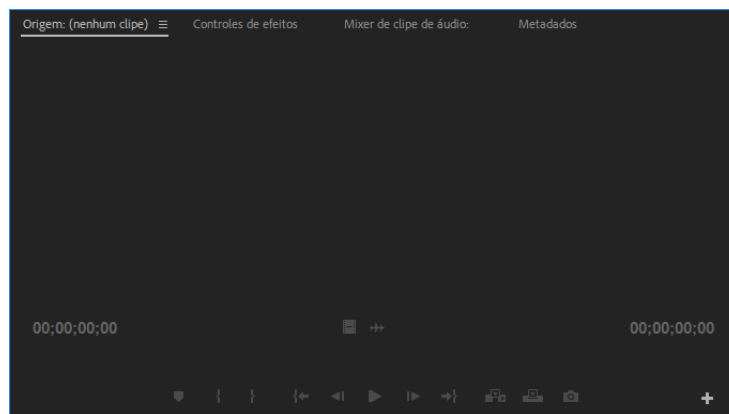
- 5) Preview – No Preview, você será capaz de visualizar uma prévia do material de vídeo que você está editando;



Na parte inferior desse menu, você terá acesso a algumas ferramentas. E se você clicar no sinal de +, como destacado na imagem abaixo, verá ainda mais opções de ferramentas.



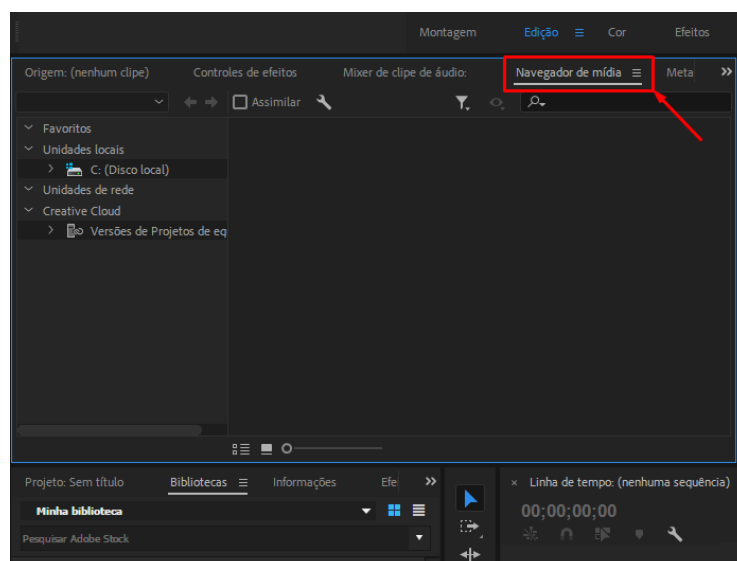
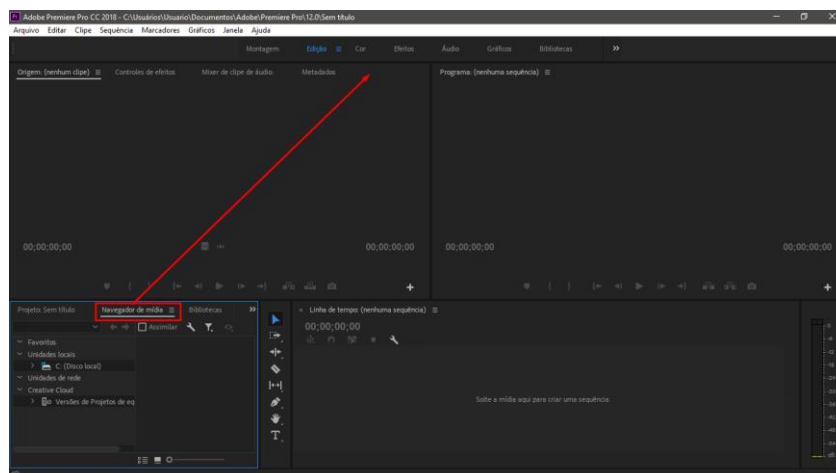
- 6) Nesse menu você terá acesso aos painéis Origem, Controle de Efeitos, Mixer de Clipe de Áudio e Metadados.



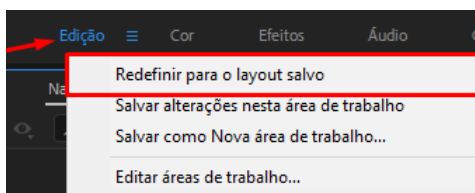
## 1.4 Organizando a área de trabalho

Caso ache a sua área de trabalho confusa e difícil de encontrar ferramentas e painéis, você tem a opção de personalizá-la completamente.

Basta que você arraste o painel ou menu até onde deseja colocá-lo, como demonstrado nas imagens abaixo:



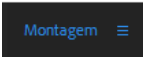
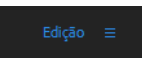
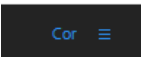
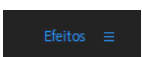
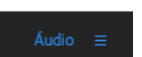
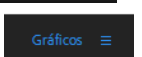
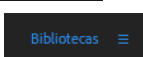
Agora, se você quiser desfazer as alterações feitas em sua área de trabalho, basta clicar com o botão direito sobre o nome da sua área de trabalho e depois clicar na opção **“Redefinir para o layout salvo”**.



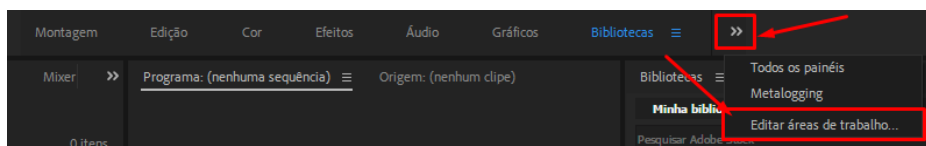
## 1.5 Múltiplas áreas de trabalho

O Adobe Premiere 2018 traz mais uma incrível opção na hora de trabalharmos com ele: você pode utilizar mais de uma área de trabalho para editar as suas mídias. Cada área de trabalho tem as mesmas ferramentas, painéis e menus disponíveis, porém, em cada uma, há uma configuração de layout específico para o tipo de trabalho que você está realizando no momento.

As áreas de trabalho disponíveis são:

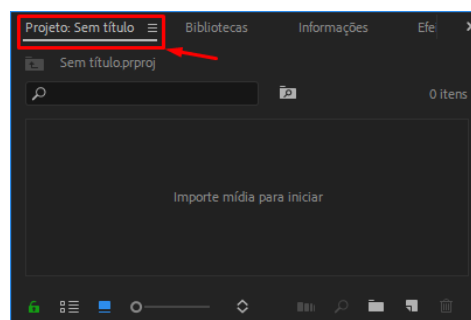
- Montagem: 
- Edição: 
- Cor: 
- Efeitos: 
- Áudio: 
- Gráficos: 
- Bibliotecas: 

Se você quiser mudar a localização das áreas de trabalho, basta você clicar nas setinhas que ficam ao lado direito delas, como destacado na imagem abaixo. Depois é só clicar em **Editar áreas de trabalho** e selecionar a ordem que você achar melhor para o seu projeto.

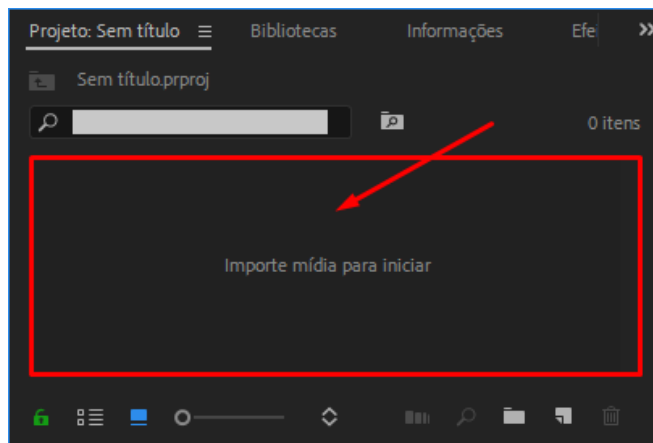


## 1.6 Importando arquivos

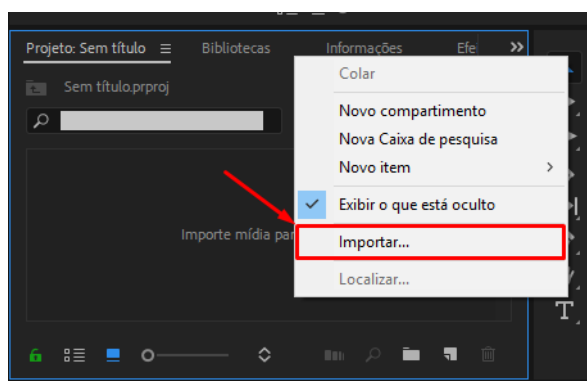
Para importar arquivos ao seu projeto do Adobe Premiere é muito simples. Primeiramente você deve encontrar e abrir o painel **Projeto**.



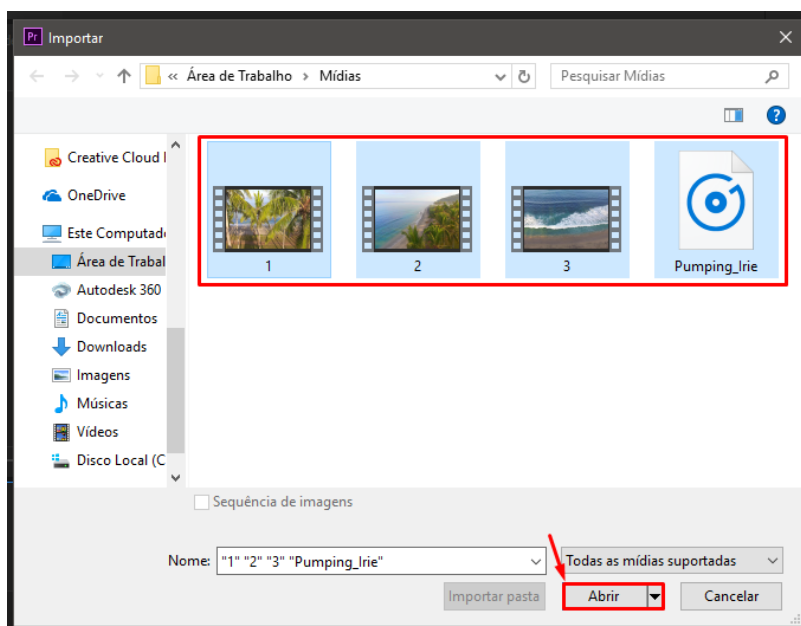
Depois é só clicar com o botão direito do mouse sobre a área destacada na imagem abaixo:



Ao fazer isso, algumas opções irão aparecer. Então, você deve clicar em **Importar**.



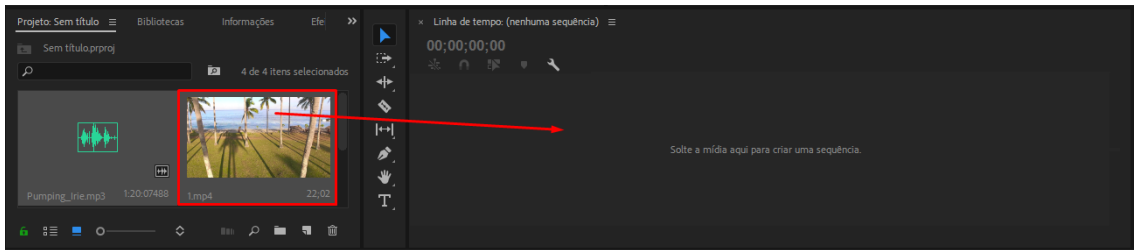
Depois de fazer isso é só selecionar o arquivo (imagem, vídeo ou áudio) que você deseja adicionar ao seu projeto e clicar em Abrir, como demonstrado na imagem abaixo.



## 1.7 Adicionando mídias à linha do tempo

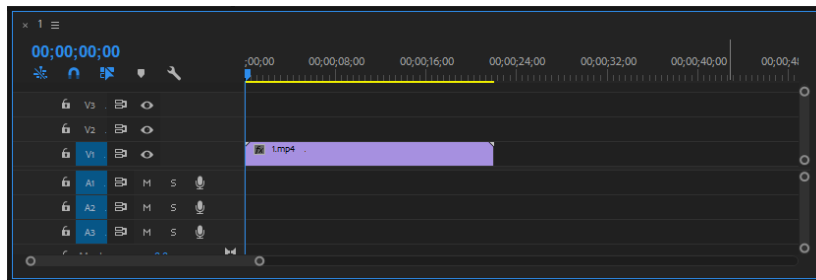
Depois de importar as mídias ao seu projeto do Adobe Premiere, você deve adicioná-las à linha do tempo para começar a editar o seu material.

Para fazer isso é muito fácil. Clique e arraste a mídia que você deseja e largue-a na linha do tempo, como demonstrado na imagem abaixo.

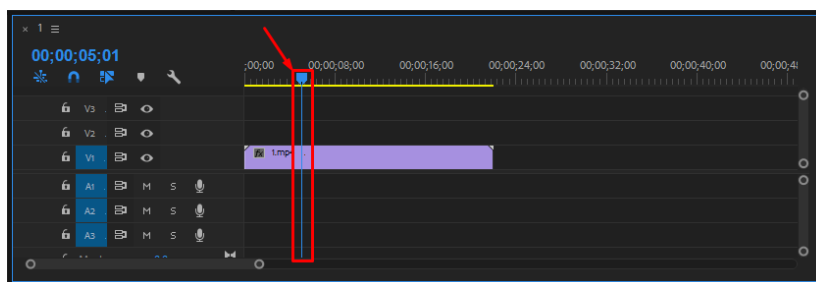


A sua linha do tempo ficará assim.

**Obs:** Observe que a linha do tempo é dividida em duas partes. A parte superior é dedicada às mídias de imagem e vídeo e a parte inferior é dedicada às mídias de áudio.



A barra em azul (conhecida também como agulha), destacada na imagem abaixo, serve para que você possa escolher um frame exato, seja para realizar algum corte ou apenas visualizá-lo. Cada vez que você der play no seu material, essa barra também irá percorrer a linha do tempo.



## 1.8. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

### Exercício 1

Este exercício tem como objetivo ensinar a criar um projeto no Adobe Premiere 2018.

- 1) Abra o **Adobe Premiere Pro CC**;
- 2) Clique em **Novo projeto**;
- 3) Defina o nome do projeto digitando **Projeto Aula** na caixa de texto Nome;
- 4) Clique em **Procurar**;
- 5) Defina a área de trabalho como o local para salvar o seu projeto. Depois clique em **Selecionar Pasta**.
- 6) Clique em **OK** e crie o projeto.

### Exercício 2

Este exercício tem como objetivo ensinar a organizar a área de trabalho do Adobe Premiere 2018.

- 1) Abra o projeto do **Adobe Premiere** que você criou no último exercício;
- 2) Vá até o menu que fica na parte inferior esquerda da sua área de trabalho e clique com o *botão direito* sobre o painel **Bibliotecas**;
- 3) Agora clique em **Fechar painel**;
- 4) Agora repita esse processo com os painéis **Informações**, **Marcadores** e **Histórico**;
- 5) Arraste o painel **Efeitos** até a barra de painéis localizada no menu que fica no canto superior esquerdo;
- 6) Arraste o painel **Projeto** para o mesmo local;
- 7) Pronto! o resultado será mostrado na sua tela.

### Exercício 3

Este exercício tem como objetivo ensinar como resetar a sua área de trabalho, fazendo com que ela fique com o layout original.

- 1) Abra o projeto que você salvou com o nome **Projeto Aula**;
- 2) Clique com o botão direito sobre a área de trabalho **Edição**;
- 3) Clique em **Redefinir para o layout salvo**;
- 4) Pronto! o resultado será mostrado na sua tela.

#### Exercício 4

Este exercício tem como objetivo ensinar você a importar arquivos no Adobe Premiere 2018.

- 1) Abra o arquivo do Premiere que você salvou como **Projeto Aula**;
- 2) Clique e abra o painel Projeto;
- 3) Com o painel aberto, clique com o botão direito dentro da área;
- 4) Clique em Importar;
- 5) Clique em Documentos > Arquivos Auxiliares > 1 e selecione todas as mídias (Se houver dúvidas de como encontrar esse local no seu computador, chame o seu instrutor);
- 6) Agora clique em **Abrir**;
- 7) Pronto! o resultado será mostrado na sua tela.

#### Exercício 5

Este exercício tem como objetivo ensinar você a como colocar mídias (imagens, vídeos ou áudios) na linha do tempo do seu Adobe Premiere.

- 1) Primeiramente, abra o arquivo **Projeto Aula**;
- 2) Clique e abra o painel Projeto;
- 3) Clique e selecione o vídeo 1;
- 4) Arraste o vídeo 1 até a sua linha do tempo;
- 5) Clique e selecione o seu áudio;
- 6) Agora, clique e arraste o áudio até a linha do tempo;
- 7) Pronto! Agora ouça o áudio para conferir se está tudo certo.

## 1.9. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

### Exercício 1

Este exercício tem como objetivo exercitar a criação de um projeto no Adobe Premiere.

- 1) Abra o Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Crie um novo projeto com o nome **Exercício Fixação 1**;
- 3) Defina a localização de salvamento do arquivo como a Área de Trabalho;
- 4) Pronto! O resultado será mostrado na sua tela.

### Exercício 2

Este exercício tem como objetivo exercitar a edição da área de trabalho.

- 1) Abra o Adobe Premiere;
- 2) Configure a sua área de trabalho de forma que fique como este vídeo.

### Exercício 3

Este exercício tem como objetivo exercitar a configuração de uma área de trabalho.

- 1) Abra o Adobe Premiere;
- 2) Faça com que sua área de trabalho volte para as configurações de layout originais;
- 3) Pronto! O resultado será mostrado na sua tela.

### Exercício 4

Este exercício tem como objetivo exercitar a importação de arquivos no programa.

- 1) Abra o seu programa;
- 2) Importe os arquivos localizados na pasta Arquivos Auxiliares > 1;
- 3) Pronto! O resultado será mostrado na sua tela.

### Exercício 5

Este exercício tem como objetivo exercitar colocar mídias na sua linha do tempo.

- 1) Abra o Adobe Premiere;
- 2) Arraste as suas mídias para a linha do tempo do programa de maneira que fiquem desta forma:

## 2. Aula 2

### 2.1. Ferramentas básicas de edição

As ferramentas básicas são as que você mais utilizará durante as suas edições com o programa Adobe Premiere 2018. Vamos conhecer as principais e suas utilidades.



### 2.2. Ferramenta Seleção



A Ferramenta Seleção, sem dúvidas, será a que você mais utilizará quando estiver editando seus materiais audiovisuais. Com ela, você pode arrastar tracks de vídeos, imagens ou áudios por sua linha do tempo. Além disso, você poderá utilizá-la quando precisar mover e dispor alguma imagem ou texto sobre outra imagem, um exemplo seria dispor um texto sobre uma imagem, escolhendo exatamente o ponto em que você deseja colocá-lo.

Você pode selecionar a Ferramenta Seleção, clicando sobre o seu ícone ou utilizando um atalho de teclado, pressionando a tecla V.

### 2.3. Ferramenta Selecionar Avanço de Faixa



Com Ferramenta Selecionar Avanço de Faixa, você pode selecionar todas as mídias que estejam à direita da primeira mídia a ser clicada.

Exemplo: Se você clicar na mídia 2, automaticamente a mídia 3 será selecionada.



Você pode selecionar essa ferramenta, clicando em seu ícone ou pressionando a tecla A do seu teclado.

### 2.4. Ferramenta Selecionar Retrocesso de Faixa

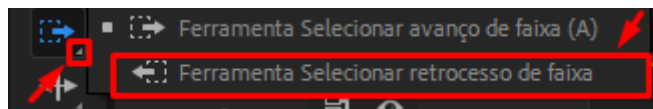


A Ferramenta Selecionar Retrocesso de Faixa funciona de forma parecida à Ferramenta Selecionar Avanço de Faixa. A única diferença é que com ela você pode selecionar todas as mídias que estejam à esquerda da primeira mídia a ser clicada.

Exemplo: Se você clicar na mídia 2, automaticamente a mídia 1 será selecionada.



Você pode selecionar essa ferramenta, clicando no canto inferior direito da Ferramenta Selecionar Avanço de Faixa e, então, clicar na opção Ferramenta Selecionar Retrocesso de Faixa, como demonstrado na imagem abaixo:



## 2.5. Ferramenta Edição de Ondulação



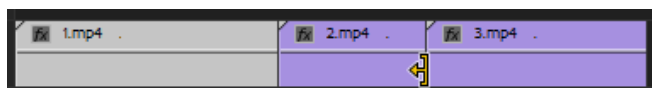
Com a Ferramenta Edição de Ondulação, você pode diminuir trechos de mídias em uma track sem que sobrem espaços vazios entre eles.

Trechos diminuídos com a Ferramenta Seleção:



Observe que espaços vazios ficaram entre as mídias.

Trechos diminuídos com a Ferramenta Edição de Ondulação:



Note que as mídias foram diminuídas, mas nenhum espaço vazio permaneceu entre elas.

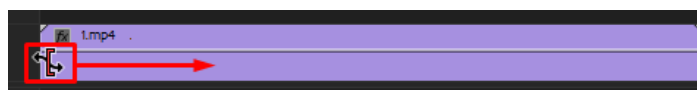
Você pode selecionar essa ferramenta, clicando em seu ícone ou pressionando a tecla B do seu teclado.

## 2.6. Ferramenta Esticar Taxa

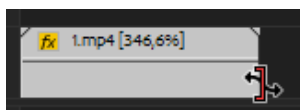


Utilizando a Ferramenta Esticar Taxa, você pode aumentar ou diminuir a velocidade dos seus vídeos.

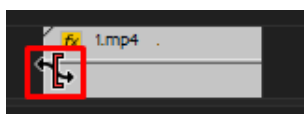
Para aumentar a velocidade do seu vídeo, basta clicar no começo ou final do vídeo e encurtar o vídeo, como se estivesse realizando um corte.



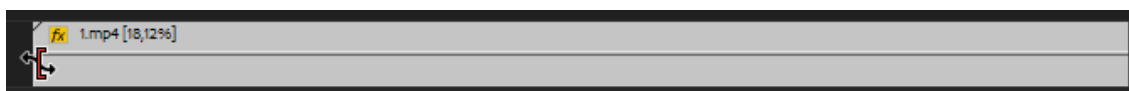
O resultado será este:



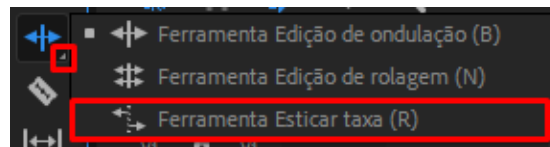
Para diminuir a velocidade do seu vídeo, basta que você clique no começo ou final do seu vídeo e estique o seu vídeo.



O resultado será esse:



Você pode selecionar essa ferramenta, clicando no canto inferior direito da Ferramenta Edição de Ondulação e depois selecionando a Ferramenta Esticar Taxa ou pressionando a tecla R do seu teclado.



## 2.7. Ferramenta Fatiar



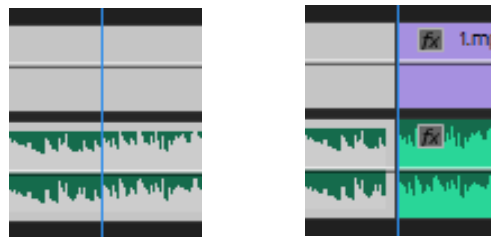
A Ferramenta Fatiar serve para que você realize cortes nas mídias que estão na sua linha do tempo.

Para cortar qualquer mídia, basta que você posicione o ícone da ferramenta (uma lâmina) sobre o ponto que você deseja cortar e, então, dê um clique com o botão direito do seu mouse.



Você pode usar o atalho de teclado Ctrl + K para realizar cortes. Basta selecionar uma ou mais mídias e posicionar a agulha (barra azul) no ponto onde você deseja realizar o corte e, então, pressionar as teclas Ctrl + K.

Veja o antes (imagem da esquerda) e depois (imagem da direita) da edição de corte:



Há também mais uma opção para realizar cortes em mídias simultaneamente. Para isso, basta que você segure a tecla Shift e, posteriormente, clique no ponto onde deseja realizar o corte. Desse modo, você não precisa selecionar as mídias antes de realizar essa edição.

Para selecionar a Ferramenta Fatiar, você pode clicar sobre o seu ícone ou então pressionar a tecla C do seu teclado.

## 2.8. Ferramenta Mão



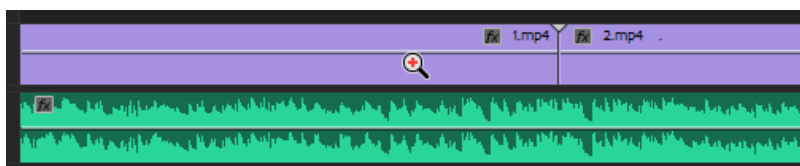
Com a Ferramenta Mão, você pode mover a sua linha do tempo para a esquerda ou direita. Para realizar essa ação, você deve clicar na sua linha do tempo e arrastá-la para onde desejar.

Para selecionar essa ferramenta, você pode clicar em seu ícone ou pressionar a tecla H do seu teclado.

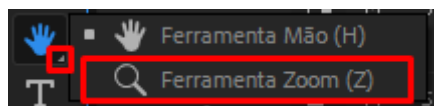
## 2.9. Ferramenta Zoom



Com essa ferramenta você pode aproximar (dar um zoom) a sua linha do tempo. Para dar um zoom basta que você dê um clique sobre o ponto desejado na sua timeline.

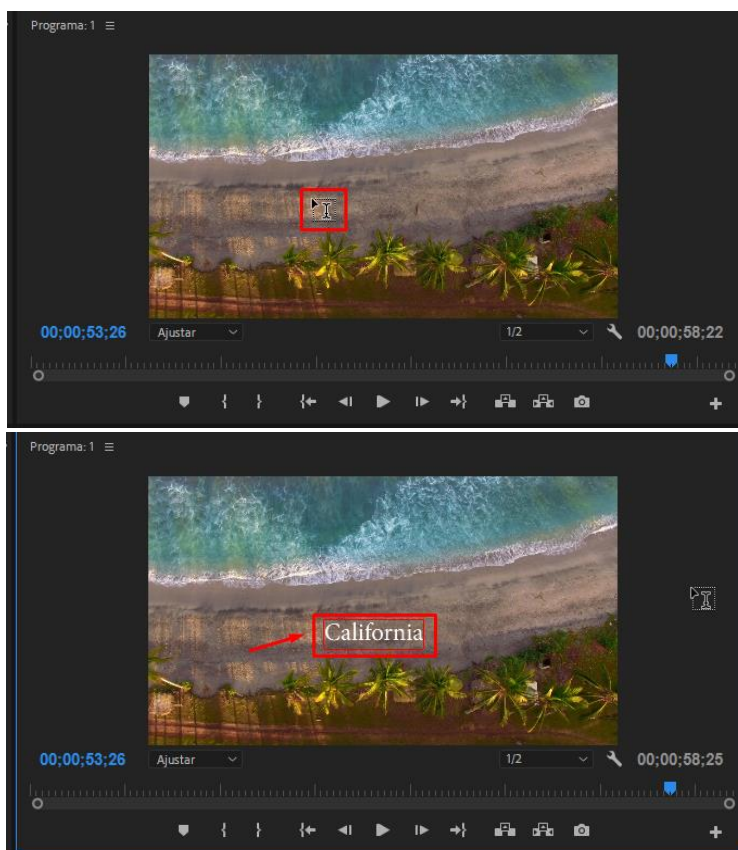


Para selecionar essa ferramenta, você deve clicar no canto inferior direito da Ferramenta Mão e, então, selecionar a Ferramenta Zoom ou você pode utilizar o atalho de teclado, pressionando a tecla Z.



## 2.10. Ferramenta Texto

Com essa ferramenta, você poderá criar mídias de textos em seus vídeos. Para utilizá-la é muito simples: basta clicar em algum ponto do preview de vídeo onde você deseja criar um texto e escrever o que desejar.

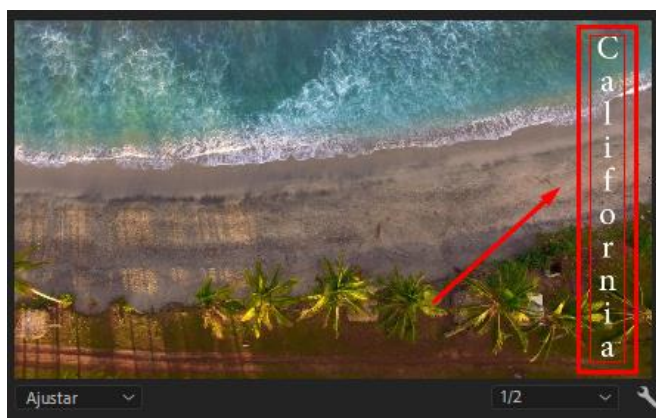


Você pode mover o texto utilizando a Ferramenta Seleção e arrastando o texto criado para o ponto que desejar no vídeo.

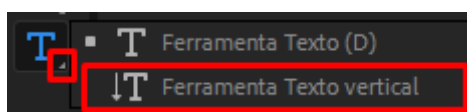
Para selecionar essa ferramenta você pode clicar sobre o seu ícone ou pressionar a tecla D do seu teclado.

## 2.11. Ferramenta Texto Vertical

Essa ferramenta funciona igualmente à Ferramenta Texto, porém ela cria um em sentido vertical.



Para selecioná-la, basta clicar no canto inferior direito da Ferramenta Texto e, então, selecionar a Ferramenta Texto Vertical.



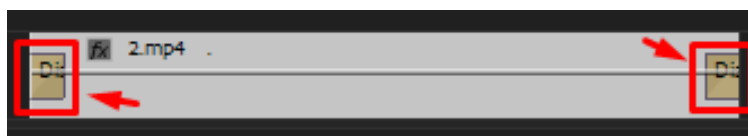
## 2.12. Fades (dissoluções)

Fades são transições suaves que você pode adicionar às suas mídias. Elas fazem com que vídeos, imagens ou áudios entrem ou sumam suavemente de cena.

- Fades em mídias de vídeo e imagem

Para adicionar fades à uma mídia de imagem ou vídeo, você deve selecionar a mídia e, então, pressionar as teclas Ctrl + D.

Ao fazer isso, duas barrinhas irão aparecer na sua mídia, como demonstrado na imagem abaixo.

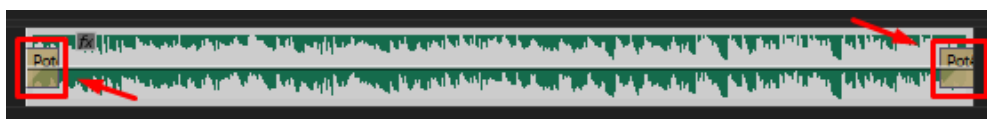


Para alterar o tempo que os fades irão aparecer, você deve clicar nas barrinhas de dissolução (como destacado na imagem anterior), definir o tempo necessário e clicar em OK.

- Fades em mídias de áudio

Para adicionar fades em mídias de áudio, você deve selecionar a mídia e pressionar as teclas Ctrl + Shift + D.

O resultado será este:

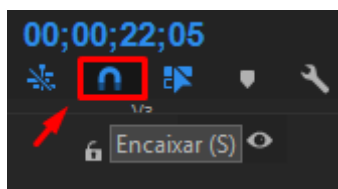


Para modificar o tempo dos fades de áudio, você deve fazer igualmente aos fades de vídeo e imagem (como explicado anteriormente).

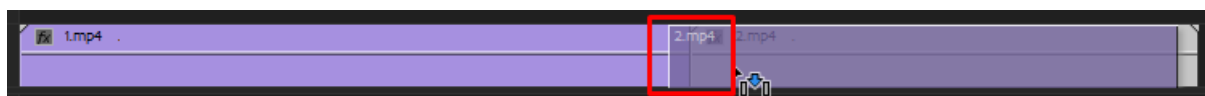
- Transições suaves em mídias de vídeo/imagem sobrepostas

Para adicionar transições suaves em mídias sobrepostas é simples:

- Primeiramente, desative a ferramenta “Encaixar” clicando sobre ela ou pressionando a tecla S do seu teclado;



- Sobreponha as duas mídias;



- Segure a tecla Shift e selecione as mídias;



- Pressione as teclas Ctrl + D e adicione as transições suaves à sua mídia. O resultado será este:



## 2.13. Atalhos básicos

Saiba que para a maioria das ações que você realiza no Adobe Premiere existem diversos atalhos correspondentes. Isso ajuda você a tornar o seu trabalho muito mais dinâmico e rápido, pois, sabendo as teclas necessárias, você não perderá tempo procurando por determinadas ferramentas.

Vamos listar agora os atalhos básicos que você deve conhecer ao utilizar o Adobe Premiere 2018:

- 1) Teclas direcionais do teclado (direita e esquerda) - Com essas teclas, você pode mover a agulha do seu teclado. É eficaz utilizar essas teclas quando você quiser achar um ponto exato do seu vídeo, pois com esses atalhos você pode caminhar frame por frame por seu material que está na linha do tempo;



- 2) Barra de Espaço – Esse atalho serve para que você dê play e pause na pré-visualização do seu material;



- 3) Teclas J, K e L – Você pode usar esses atalhos para retroceder (J), parar (K) e avançar (L) a pré-visualização do seu material;



- 4) Ctrl + Z – Ao pressionar essas teclas, você irá desfazer a última ação feita;



- 5) Del/Delete – Com esse atalho você consegue apagar uma mídia previamente selecionada;



- 6) Ctrl + C – Pressionando essas duas teclas você utilizará o comando copiar;



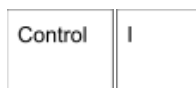
- 7) Ctrl + V – Pressionando essas duas teclas você utilizará o comando colar;



- 8) Teclas (-) e (=) – Utilizando essas teclas, você aumenta (=) ou diminui (-) o zoom da sua linha do tempo;



- 9) Ctrl + I – Esse comando serve para que você importe arquivos ao seu projeto de uma forma mais fácil;



- 10) Ctrl + L – Com esse comando, você pode desagrupar mídias. Por exemplo, se você importar um vídeo que já tenha áudio, mas por ventura não quer que ele fique no seu projeto, basta selecionar a mídias de vídeo (que vai estar basicamente grudada à mídia de áudio) e, então, pressionar as teclas Ctrl + L para que elas não fiquem mais agrupadas. Assim você pode excluir a mídia que deseja descartar.

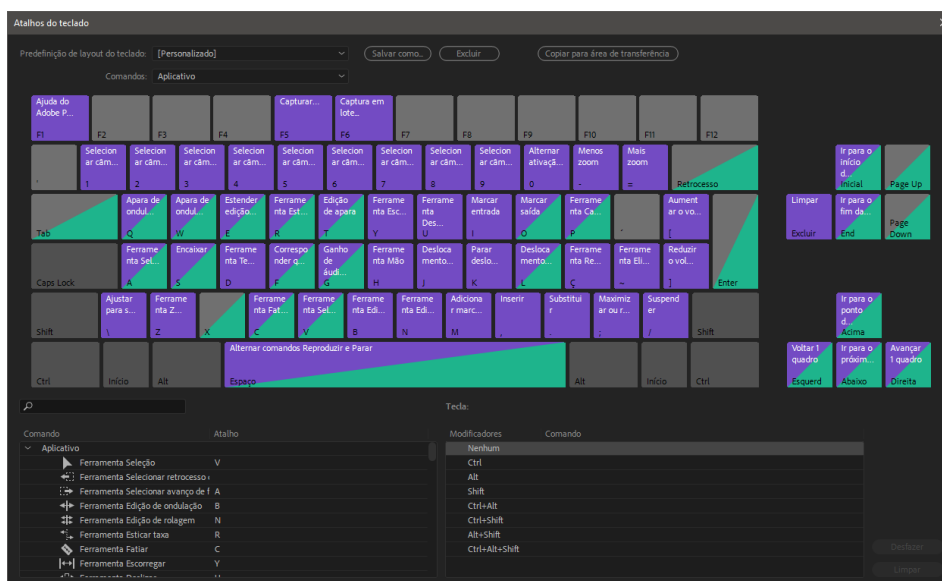


11) Ctrl + S – Você pode utilizar esse comando quando você desejar salvar o seu projeto. Ao pressionar as teclas Ctrl + S, o seu projeto será salvo instantaneamente.



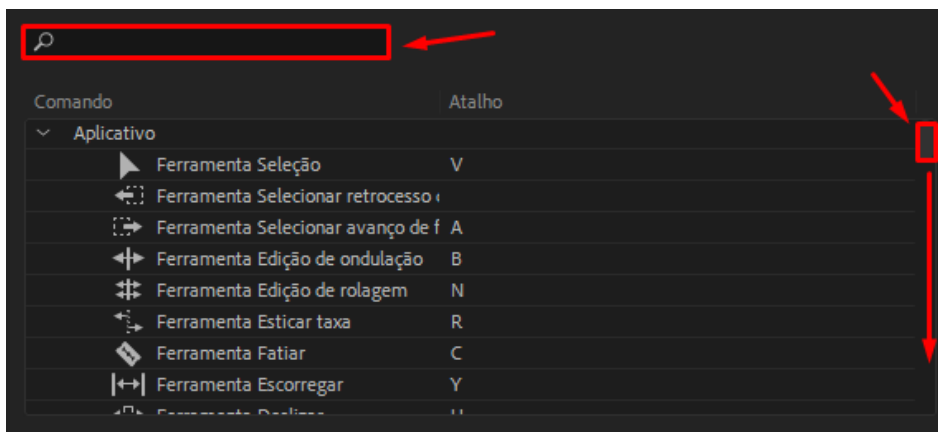
## 2.14. Acessando e editando atalhos

Você pode acessar e visualizar os atalhos do Adobe Premiere Pro CC 2018 pressionando as teclas Ctrl + Alt + K. Ao utilizar esse atalho, a seguinte janela se abrirá na tela do seu programa:



Aqui você terá acesso a todos os atalhos de comandos predefinidos originalmente no seu programa.

Para editar ou adicionar um comando ao seu programa, basta procurar nessa área pelo comando que você deseja

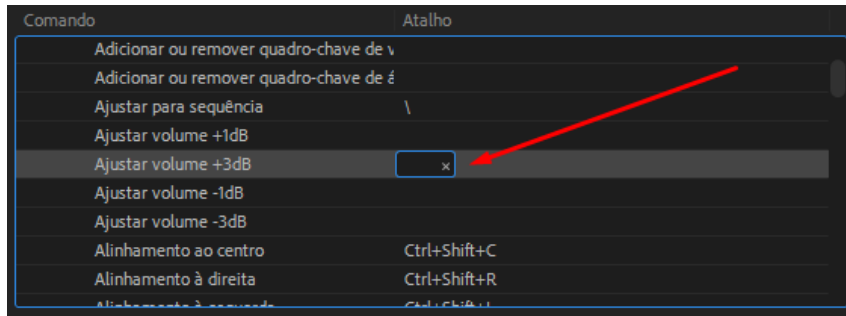


Depois de encontrar o comando que você quer, você deve dar um clique sobre o local indicado na imagem abaixo.

Uma caixa retangular irá aparecer. Então, nesse momento, você deve pressionar a tecla que irá ser o atalho desse comando. No exemplo abaixo, definimos o comando “Ajustar” volume +3dB para o atalho de teclado F3.



Depois disso basta pressionar a tecla Enter e fechar essa janela que o novo atalho será salvo.



## 2.15. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

### Exercício 1


Este exercício tem como objetivo exercitar a utilização da Ferramenta Fatiar.

- 1) Abra o Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Crie um novo projeto clicando em **Novo Projeto**;
- 3) Defina o nome do projeto para **Exercício** e então clique em **OK**;
- 4) Com o programa aberto, pressione **Ctrl + I** para importar arquivos;
- 5) Em **Arquivos Auxiliares**, acesse a pasta "2" (se necessitar ajuda nessa etapa, chame o seu instrutor). Feito isso, selecione as mídias *A*, *B*, *C* e *00áudio* e clique em **Abrir**;
- 6) Adicione as mídias *A*, *B* e *C* à sua linha do tempo, de forma que fiquem em ordem alfabética;
- 7) Selecione as três mídias;
- 8) Pressione as teclas **Ctrl + L** para desagrupar as mídias de seus respectivos áudios;
- 9) Selecione as mídias de áudio desagrupadas e pressione a tecla Delete;
- 10) A linha do tempo, apenas com as mídias de vídeo, deve ficar assim:
- 11) Agora, adicione a mídia *00áudio* à sua linha do tempo;
- 12) Selecione a Ferramenta Fatiar;
- 13) Com a Ferramenta Fatiar selecionada, corte a mídia de áudio no ponto em que as mídias de vídeo acabam, fazendo assim com que todas as mídias fiquem com o mesmo tempo na linha do tempo;
- 14) Agora, selecione a Ferramenta Seleção;
- 15) Selecione a parte cortada do áudio e pressione a tecla Delete para apagá-la;
- 16) O resultado será este:
- 17) Pressione as teclas Ctrl + S para salvar o seu projeto.



### Exercício 2

Este exercício tem como objetivo exercitar a utilização da Ferramenta Edição de Ondulação.

- 1) Abra o projeto Exercício;
- 2) Com o projeto aberto, selecione a Ferramenta Seleção;
- 3) Clique no começo da mídia *A* e arraste-a até 3 segundos;
- 4) A sua linha do tempo ficará assim:
- 5) Agora, selecione as mídias, *A*, *B* e *C* e arraste-as até o começo da linha do tempo;
- 6) Selecione a Ferramenta Edição de Ondulação; 
- 7) Deixe a agulha no tempo 06:05;

- 8) Clique no final da mídia A, que faz limite com a mídia B, e arraste-a até a agulha;
- 9) As mídias ficarão assim:
- 10) Coloque a agulha no tempo 18:20 na sua linha do tempo;
- 11) Clique no início da mídia de vídeo B e arraste-a até a agulha;
- 12) A linha do tempo ficará assim:
- 13) Para finalizar, clique no final da mídia de áudio e arraste-a até o final das mídias de vídeo,
- 14) O resultado será este:


### Exercício 3

Este exercício tem como objetivo exercitar a edição de atalhos no Adobe Premiere 2018.

- 1) Abra o projeto Exercício;
- 2) Com o projeto aberto, pressione as teclas Ctrl + Alt + K para abrir a janela de atalhos do Adobe Premiere 2018;
- 3) Com a janela de atalhos aberta, digite Ferramenta texto vertical na caixa de busca de ferramentas;
- 4) Dê um clique e selecione a Ferramenta Texto vertical. Depois disso, dê mais um clique no local indicado na imagem abaixo;
- 5) Uma pequena caixa preta retangular irá aparecer;
- 6) Dê um clique sobre essa caixa. Quando selecionada, ela deve ficar com bordas azuis;
- 7) Feito isso, pressione juntamente as teclas Ctrl e Y para que esse comando tenha como atalho as teclas Ctrl + Y.


### Exercício 4

Este exercício tem como objetivo exercitar o uso de fades em mídias de vídeo.

- 1) Abra o projeto Exercício;
- 2) Selecione a Ferramenta Seleção; 
- 3) Selecione as mídias de áudio A e B.
- 4) Pressione, juntamente, as teclas Ctrl e D para adicionar fades às mídias A e B.
- 5) Agora, selecione a mídia de vídeo C e pressione as teclas Ctrl + D e adicione um fade à essa mídia;
- 6) Você irá editar o tempo dos fades. Dê dois cliques sobre a barra de fades que faz limite com as mídias A e B;
- 7) Clique sobre a caixa destacada na imagem abaixo;
- 8) Deixe a caixa com o tempo de duração, digite 00:00:00:05 e clique em OK;
- 9) A barra de fade entre as mídias A e B ficará assim:
- 10) Agora, dê dois cliques sobre a barra de fade do início da mídia A para alterar a sua duração;
- 11) Defina a duração desse fade para 10 frames. Feito isso, clique em OK;
- 12) Clique na barra de fade no final da mídia C para redefinir o seu tempo de duração;
- 13) Defina o tempo de duração desse fade para 40 frames e então clique em OK.
- 14) O resultado final será esse:

## Exercício 5

Este exercício tem como objetivo exercitar o uso de fades em mídias de áudio.

- 1) Abra o projeto Exercício;
- 2) Com o projeto aberto, selecione a Ferramenta Seleção; 
- 3) Agora clique e selecione a mídia de áudio;
- 4) Utilize o atalho de teclado Ctrl + Shift + D para adicionar fade in e fade out à sua mídia de áudio;
- 5) A sua mídia de áudio ficará assim:
- 6) Dê dois cliques sobre a barra de fade no final da mídia de áudio;
- 7) Defina o tempo de duração da transição para 40 frame. Feito isso, clique em OK para confirmar;

## 2.16. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

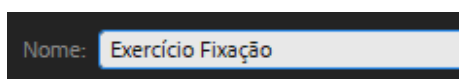
### Exercício 1

Este exercício tem como objetivo exercitar o desagrupamento de áudios vinculados a mídias de vídeo na sua linha do tempo.

- 1) Abra o programa Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Com o programa aberto, crie um novo projeto clicando em Novo Projeto;



- 3) Defina o nome do projeto como Exercício Fixação;



- 4) Importe as mídias A, B, C e 00áudio, localizados em Arquivos Auxiliares, dentro da pasta 2, para o projeto do Adobe Premiere;
- 5) Coloque apenas as mídias de vídeo na sua linha do tempo;
- 6) Desagrupe e exclua os áudios vinculados às mídias de vídeo;
- 7) Clique em Reproduzir para ouvir como ficou.

### Exercício 2

Esse exercício tem como objetivo exercitar a utilização da Ferramenta Edição de ondulação.

- 1) Abra o projeto Exercício Fixação;
- 2) Coloque a mídia de áudio 00áudio na sua linha do tempo;
- 3) Selecione a Ferramenta Edição de ondulação;
- 4) Utilize a Ferramenta Edição de ondulação para diminuir a track de áudio, de modo que fique do mesmo tamanho que a track de vídeo.

### Exercício 3

Esse exercício tem como objetivo exercitar o uso da Ferramenta Esticar taxa.

- 1) Abra o projeto Exercício Fixação;
- 2) Com o seu projeto aberto, selecione a Ferramenta Esticar Taxa;
- 3) Aumente a velocidade das mídias de áudio, de forma que o seu vídeo fique com um pouco menos de 30 segundos.

#### **Exercício 4**

Esse exercício tem como objetivo exercitar a utilização de fades em mídias de vídeo.

- 1) Abra o projeto Exercício Fixação;
- 2) Desative a Ferramenta Encaixar;
- 3) Sobreponha a mídia B sobre um pequeno pedaço da mídia A e a Mídia C sobre um pequeno pedaço da mídia B;
- 4) Agora, selecione as mídias de vídeo A, B e C e aplique fades a elas;
- 5) Clique em Reproduzir para ouvir como ficou.

#### **Exercício 5**

Este exercício tem como objetivo exercitar a utilização de fades em mídias de áudios.

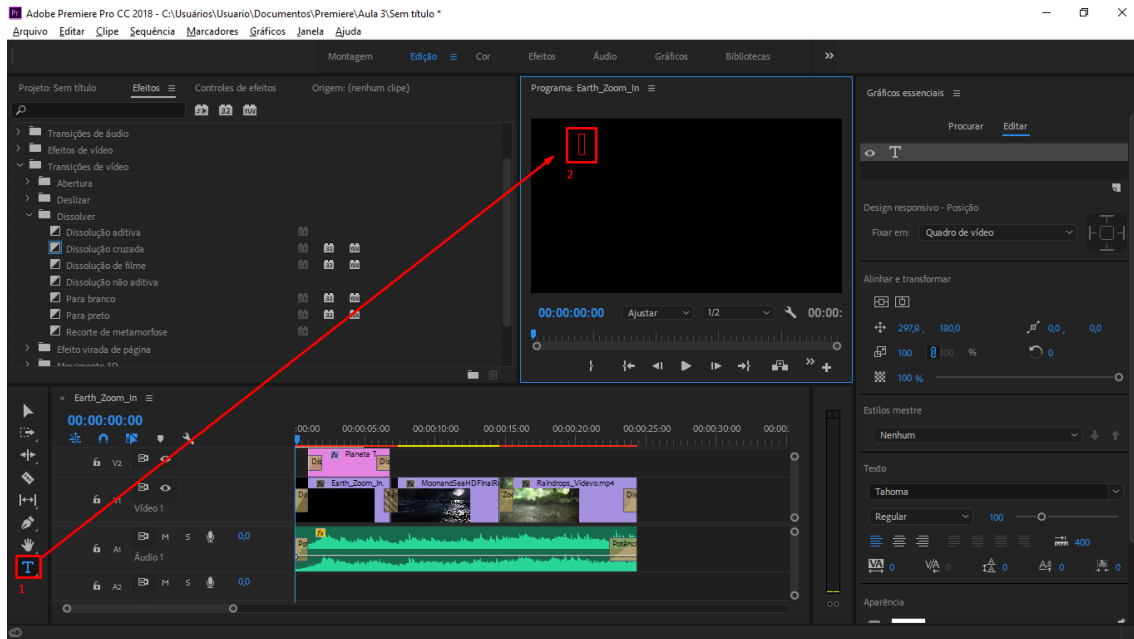
- 1) Abra o projeto Exercício Fixação;
- 2) Com o projeto aberto, selecione a mídia de áudio;
- 3) Adicione fades à essa mídia de áudio através do atalho de teclado;
- 4) Aumente a duração do fade que está no final da mídia de áudio para 40 frames;
- 5) Clique em Reproduzir para ouvir como ficou.

### 3. Aula 3

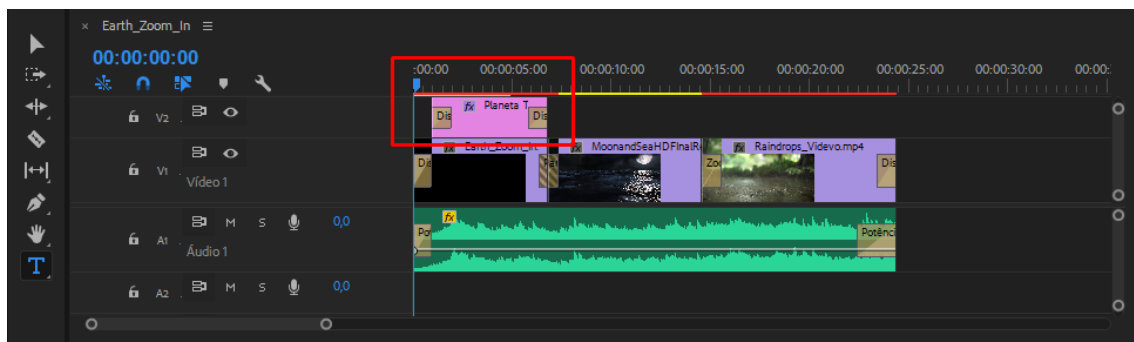
#### 3.1. Texto e Transições de vídeo

##### Texto

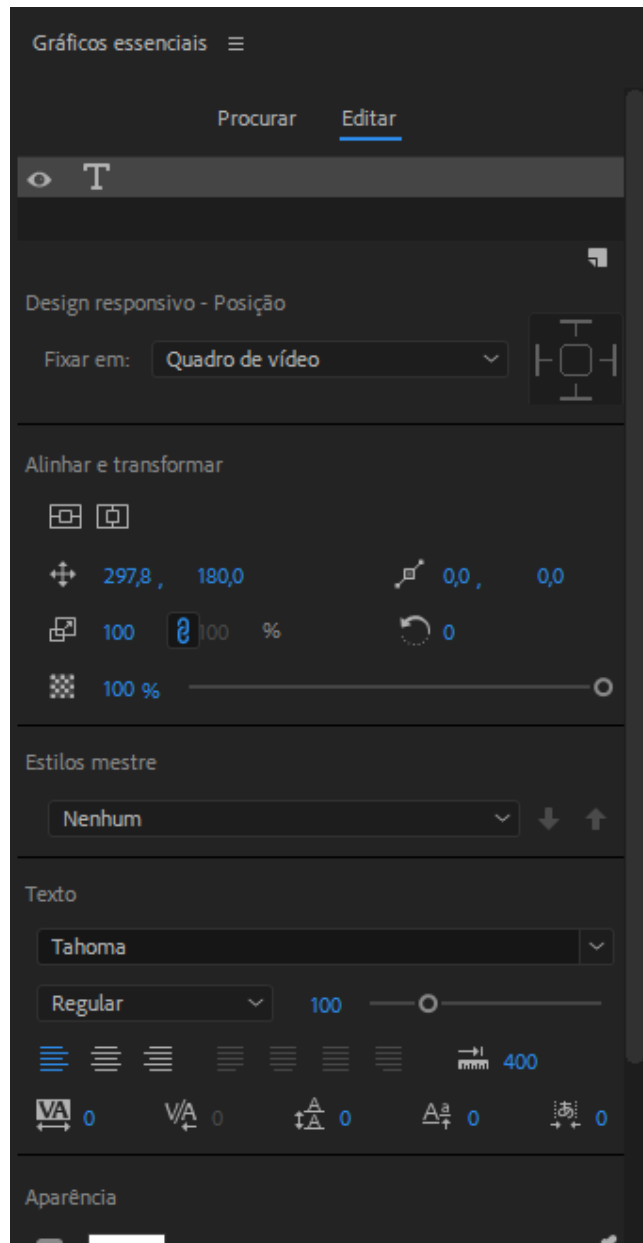
Os títulos são adicionados através da ferramenta texto. Após selecionada, basta clicar sobre o vídeo no preview e digitar o que deseja, um caminho praticamente intuitivo para usuários dos softwares da empresa.



Após criar o texto no Premiere, ele não gera mais um clipe mestre que fica no painel do projeto como nas versões antigas, pois agora ele está exclusivamente na linha do tempo.

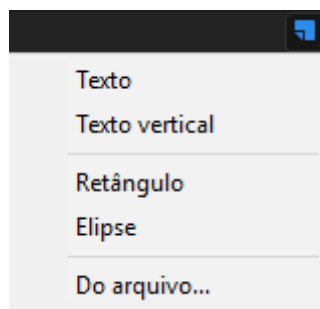


Já o painel “Gráficos essenciais” apresenta algumas novidades e facilidades para editar o texto com mais precisão.



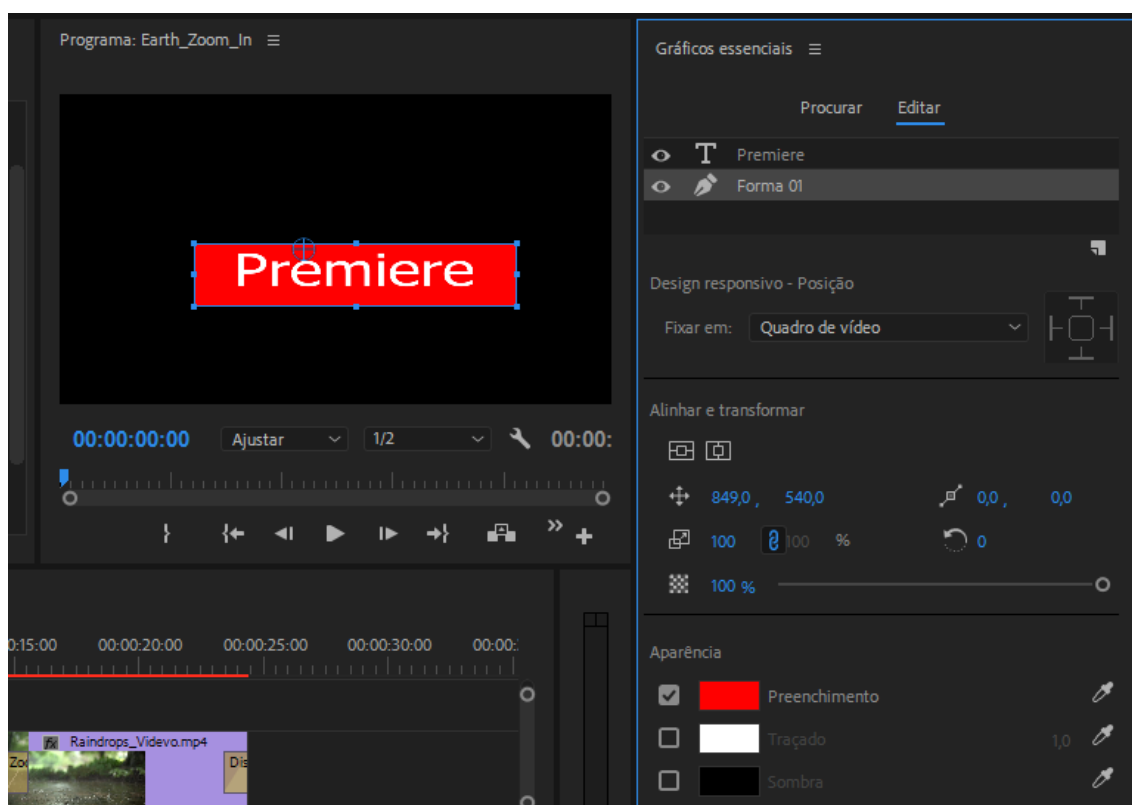
### Criar camadas de forma

Através da aba “Gráficos essenciais” é possível criar formas (Retângulo e Elipse). Você pode encontrá-las no ícone “Nova Camada”:

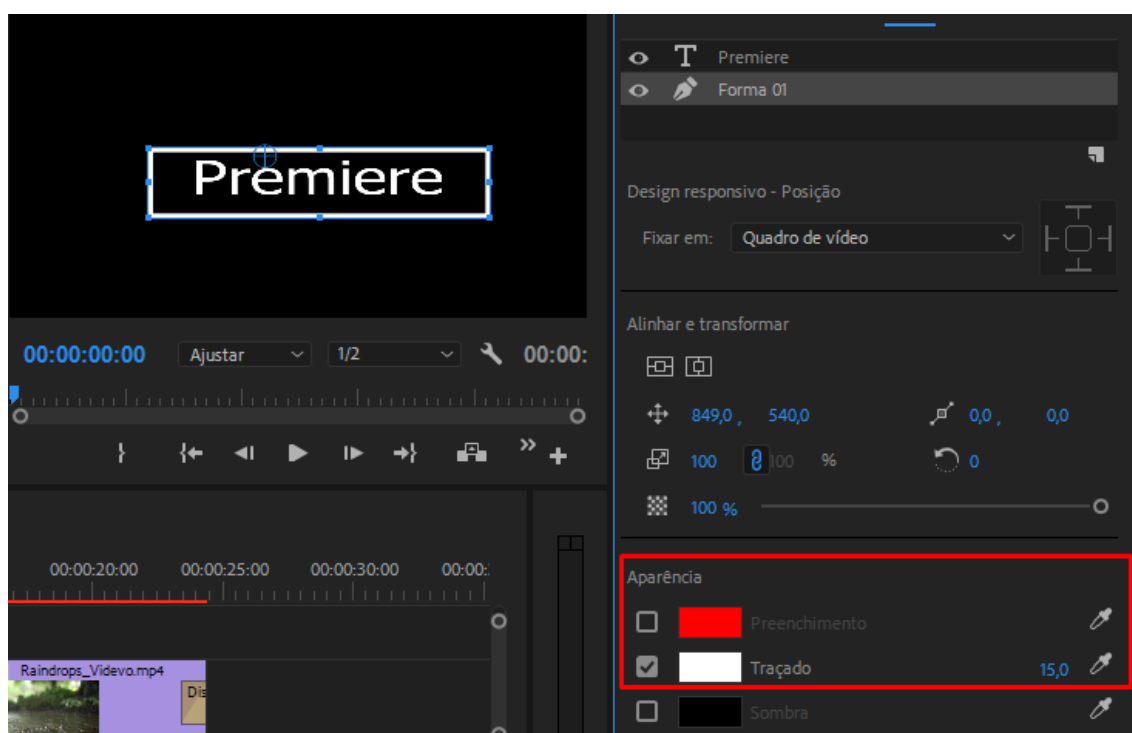


Use a ferramenta Seleção (V) para manipular diretamente a forma, incluindo alterações na posição, na escala, na rotação e no ponto de ancoragem.

Ajuste a aparência das formas usando a guia Editar do painel Gráficos essenciais.



Você pode arrumar aparência, removendo o preenchimento e adicionando um traçado, deixando o visual mais atraente:

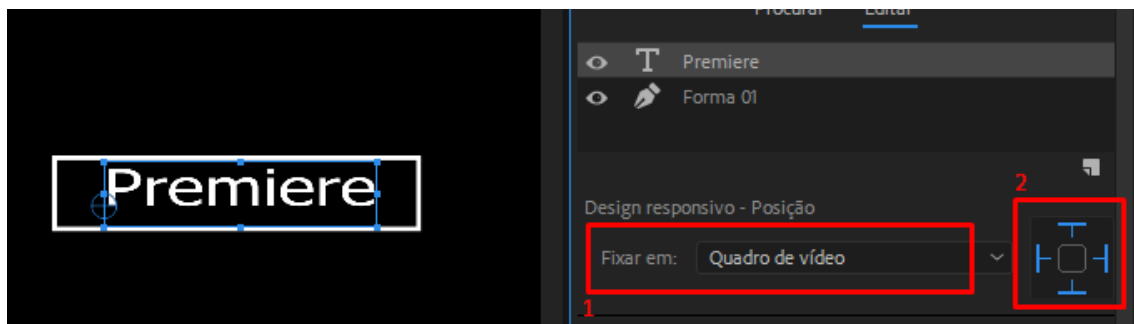


### Design responsivo – Posição

Os controles de Design responsivo baseados em posição permitem que os usuários definam as relações das camadas em um gráfico entre si ou com o próprio quadro de vídeo. Ao aplicar as designações de Design responsivo específicas para a Posição, você poderá projetar os gráficos para que eles se adaptem

automaticamente ao alterar o número de caracteres no título ou para que uma camada rastreie as propriedades de posição e escala de outra camada.

Os pinos azuis pequenos no Monitor de programa indicam se a camada atualmente selecionada está fixada a outra.



## Transições

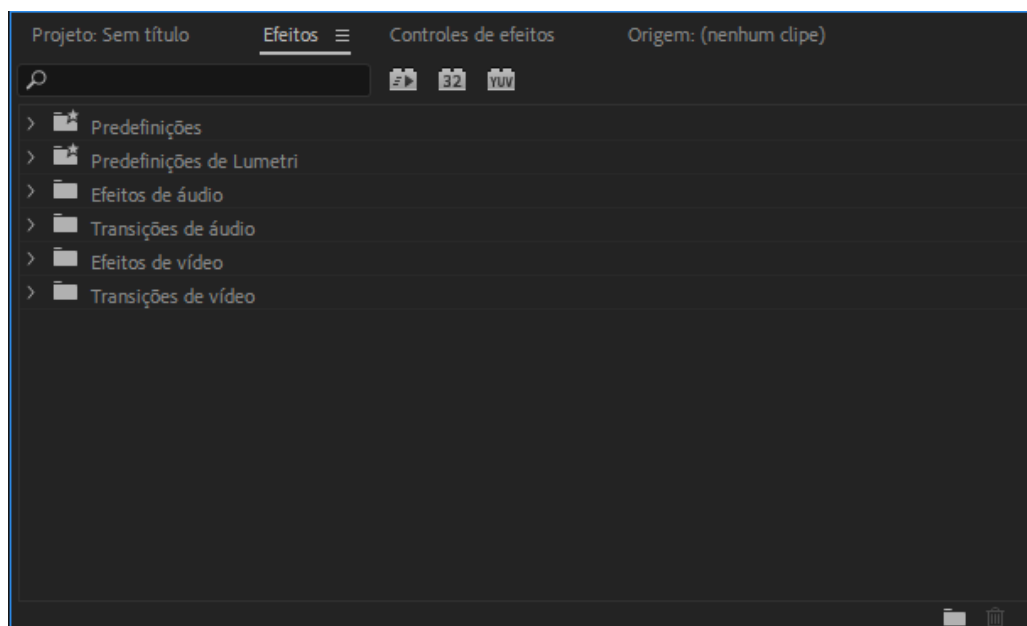
Uma transição move uma cena de uma tomada para a seguinte. Normalmente, usa-se um corte simples para se mover de tomada em tomada, mas, em alguns casos, pode ser necessária a transição entre tomadas gradualmente terminando uma e iniciando a outra. O Premiere oferece muitas transições que podem ser aplicadas à sequência. Uma transição pode ser um crossfade sutil ou um efeito estilizado, como uma virada de página ou um cata-vento girando. Embora normalmente se coloque uma transição em uma linha de corte entre tomadas, também é possível aplicar uma transição somente ao início ou ao final de um clipe.

Por padrão, inserir um clipe ao lado de outro em um painel Linha de tempo resulta em um corte, onde o último quadro de um clipe é simplesmente seguido do primeiro quadro do próximo. Quando desejar enfatizar ou adicionar um efeito especial a uma alteração de cena, é possível adicionar qualquer um de uma variedade de transições, como aberturas, zooms e dissoluções. Aplique transições à Linha de tempo usando o painel Efeitos e as edite usando a Linha de tempo e o painel Controles do efeito.

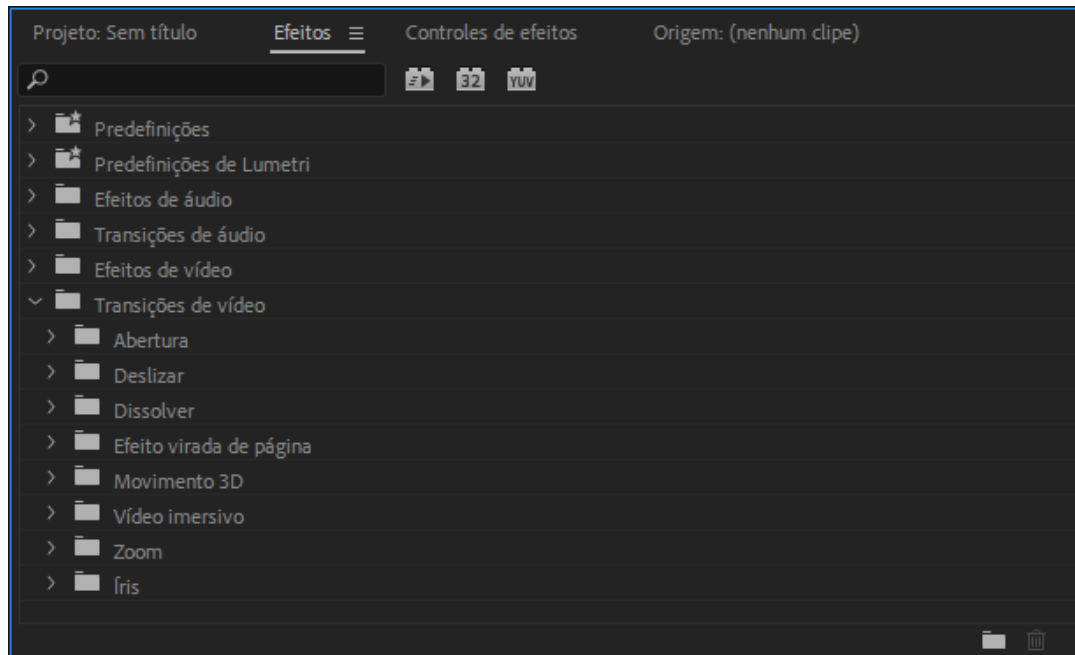
### Onde encontrar as Transições

É muito simples, basicamente são dois passos a serem seguidos:

1 - Encontre a aba efeitos:

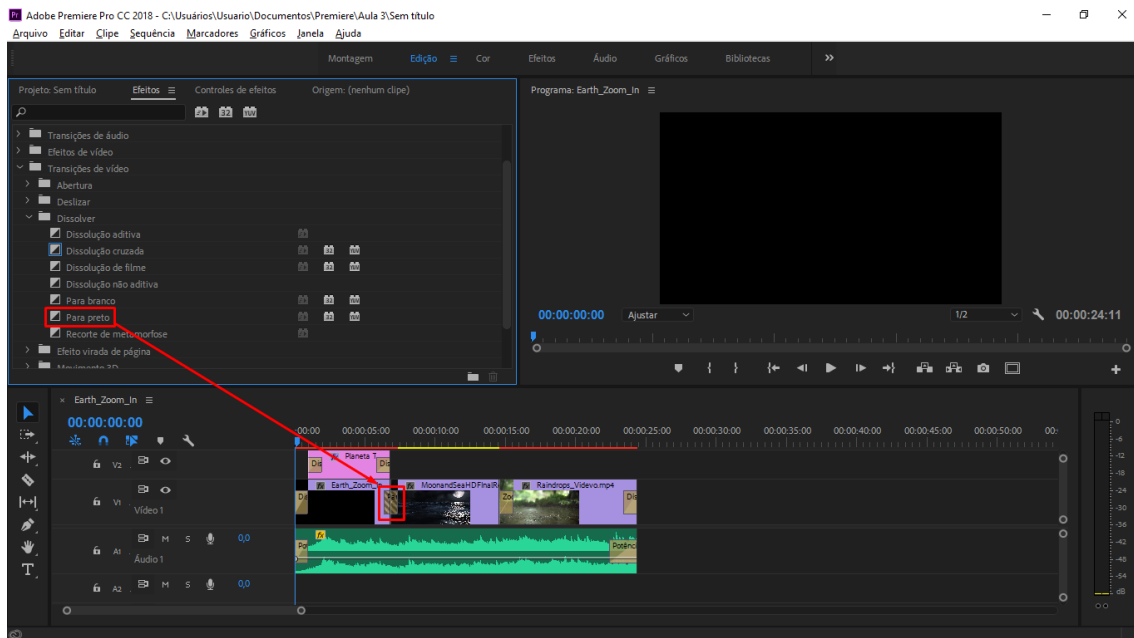


## 2 – Abra transições de vídeo:



Aqui elas são organizadas por tipo e dentro de cada um encontram-se os efeitos respectivos ao tipo. Para inserir uma transição entre dois clipes (centralizada na linha de corte), os clipes devem estar na mesma faixa, sem espaço entre eles.

Ao arrastar a transição para um painel Linha de tempo, é possível ajustar o alinhamento de forma interativa.

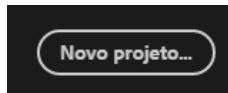


### 3.2. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

Este exercício tem como objetivo exercitar a utilização da ferramenta texto e utilização do efeito de transição:

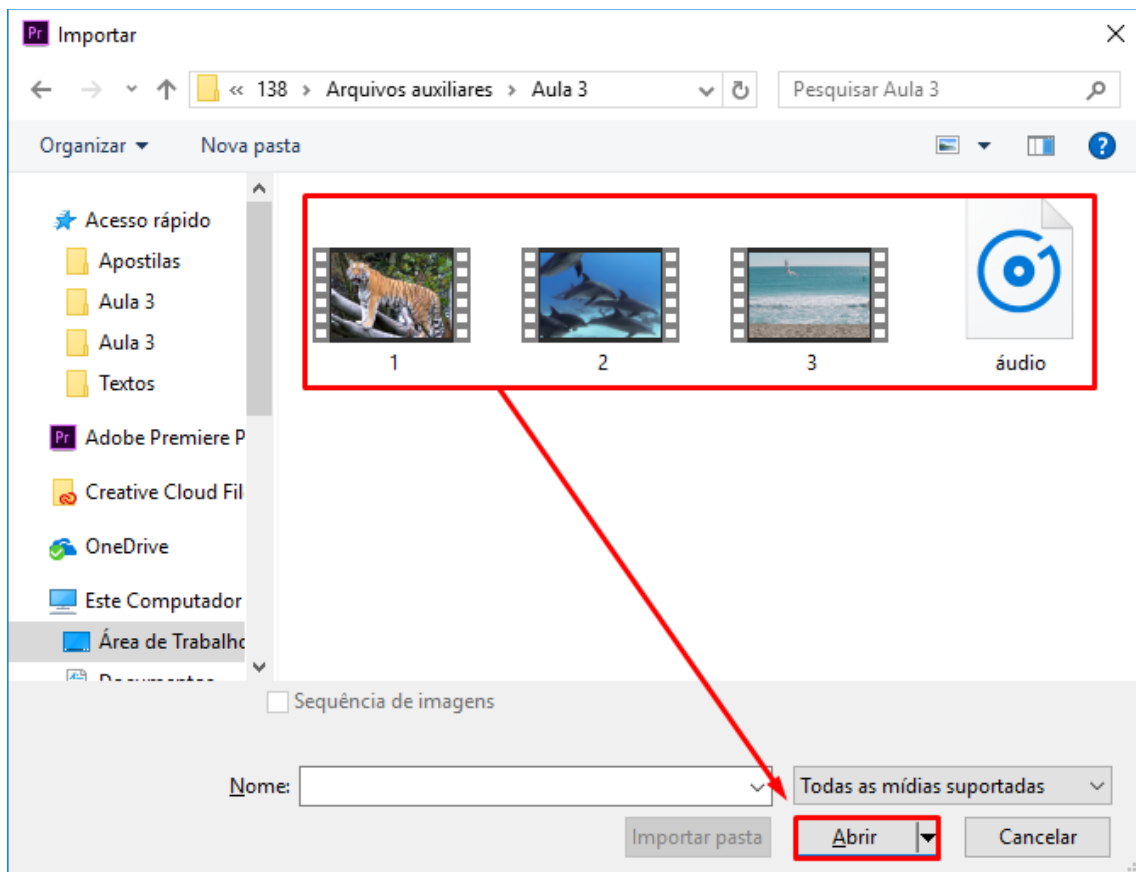
- 1) Abra o Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Crie um novo projeto clicando em Novo Projeto;



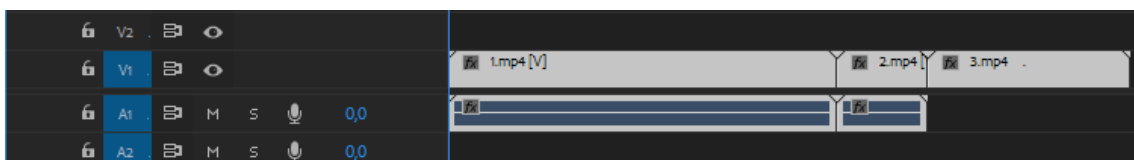
- 3) Defina o nome do projeto para “Animais” e então clique em OK;



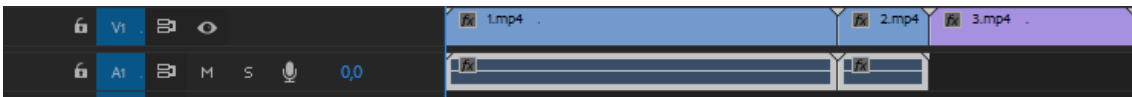
- 4) Com o programa aberto, pressione Ctrl + I para importar arquivos;
- 5) Em Arquivos Auxiliares, acesse a pasta “3” (se necessitar ajuda nessa etapa, chame o seu instrutor). Feito isso, selecione as mídias 1, 2, 3 e áudio e clique em Abrir;




- 6) Adicione as mídias 1, 2 e 3 à sua linha do tempo, de forma que fiquem em ordem numérica;
- 7) Selecione as três mídias;

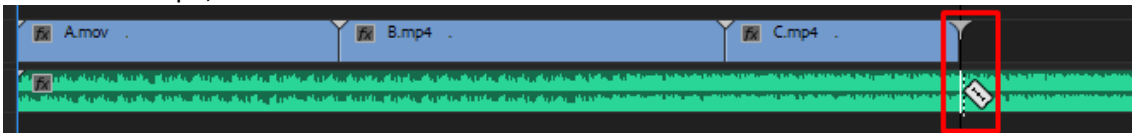



- 8) Pressione as teclas Ctrl + L para desagrupar as mídias de seus respectivos áudios;
- 9) Selecione as mídias de áudio desagrupadas e pressione a tecla Delete;

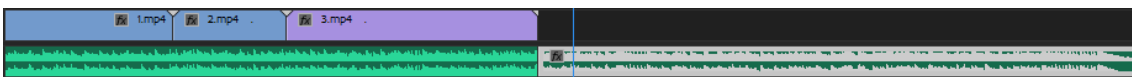


- 10) Agora adicione a mídia áudio à sua linha do tempo;
- 11) Selecione a Ferramenta Fatiar; 

- 12) Com a Ferramenta Fatiar selecionada, corte a mídia de áudio no ponto em que as mídias de vídeo acabam, fazendo assim com que todas as mídias fiquem com o mesmo tempo na linha do tempo;



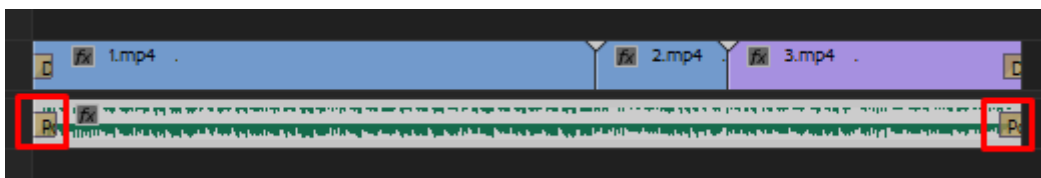
- 13) Agora selecione a Ferramenta Seleção ;
- 14) Selecione a parte cortada do áudio e pressione a tecla Delete para apagá-la;




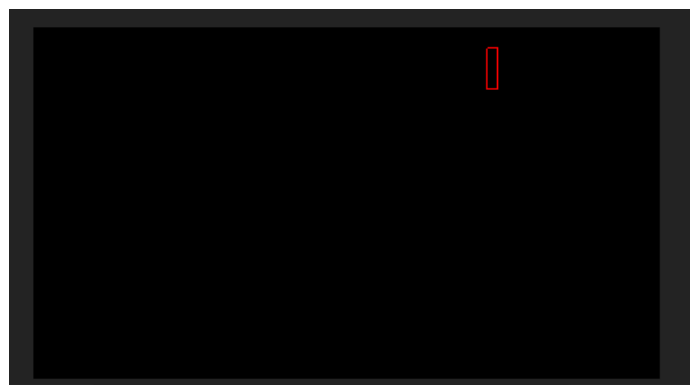
- 15) Selecione a mídia 1 e a 3. Após isso, aperte Ctrl + D para adicionar fade in e fade out ao vídeo:



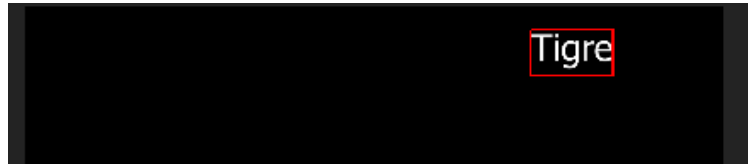
- 16) Selecione a mídia de áudio, após isso aperte Ctrl + Shift + D para adicionar fade in e fade out ao áudio:



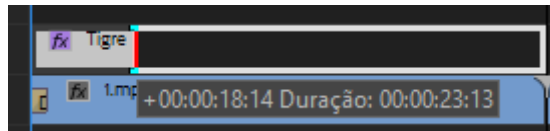
- 17) Selecione a ferramenta texto .
- 18) Clique sob o preview de vídeo, na parte superior direita, para adicionarmos o título:



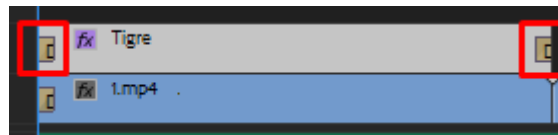
19) Digite Tigre:



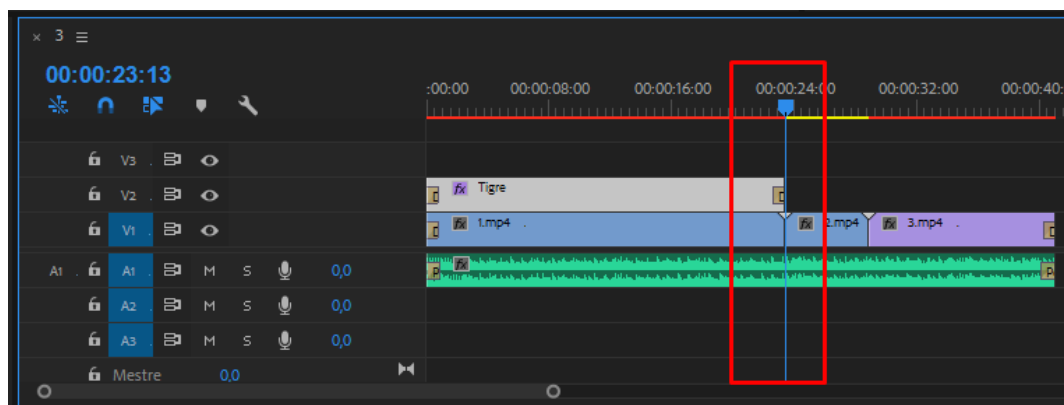
20) Na sua linha do tempo, clique sob o trecho referente ao texto e arraste até o fim do primeiro trecho de vídeo:



21) Selecione o trecho de texto e aperte Ctrl + D para adicionar fade in e fade out:



22) Selecione a linha do tempo e aperte a setinha para baixo no teclado para mover a agulha ao começo do segundo trecho:



23) Com a ferramenta texto novamente, clique no preview de vídeo para adicionarmos um segundo título:



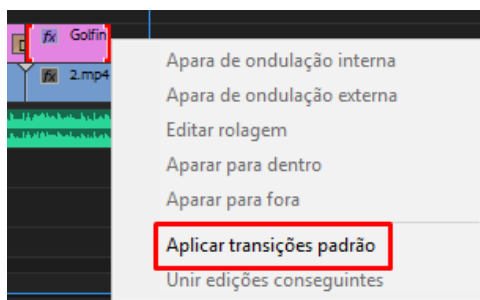
24) Digite Golfinhos:



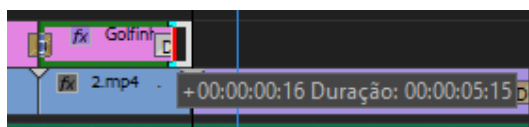
25) Selecione o começo e o final do novo trecho de texto (você sabe que selecionou o começo e fim pelos colchetes):



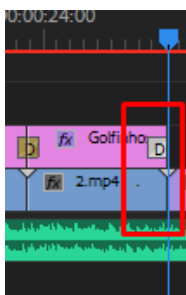
26) Clique com o botão direito sobre o colchete vermelho e clique em Aplicar transições padrão:



27) Arraste o trecho do texto ate o fim do trecho de vídeo adjacente, como feito no primeiro texto:



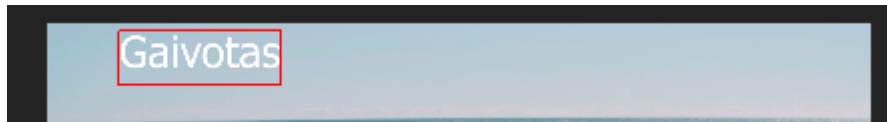
28) Posicione a agulha no começo do terceiro vídeo:



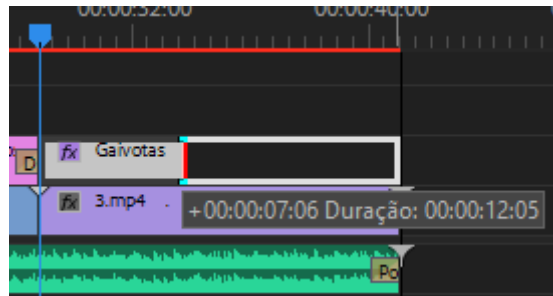
29) Com a ferramenta texto novamente, clique no preview de vídeo para adicionarmos um terceiro título:



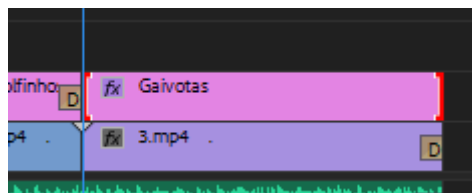
30) Digite Gaivotas:



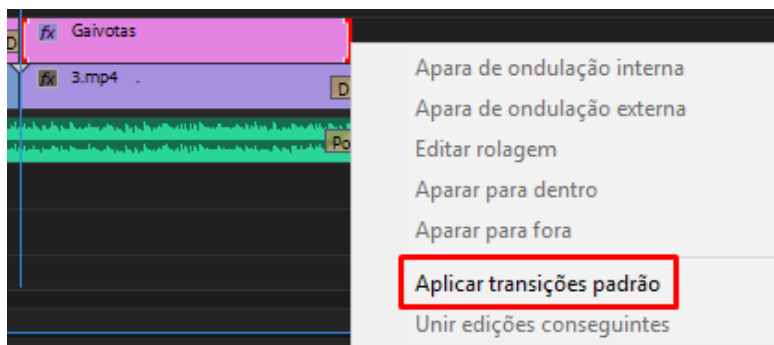
31) Na linha do tempo, arraste o trecho de texto até o fim do trecho adjacente:



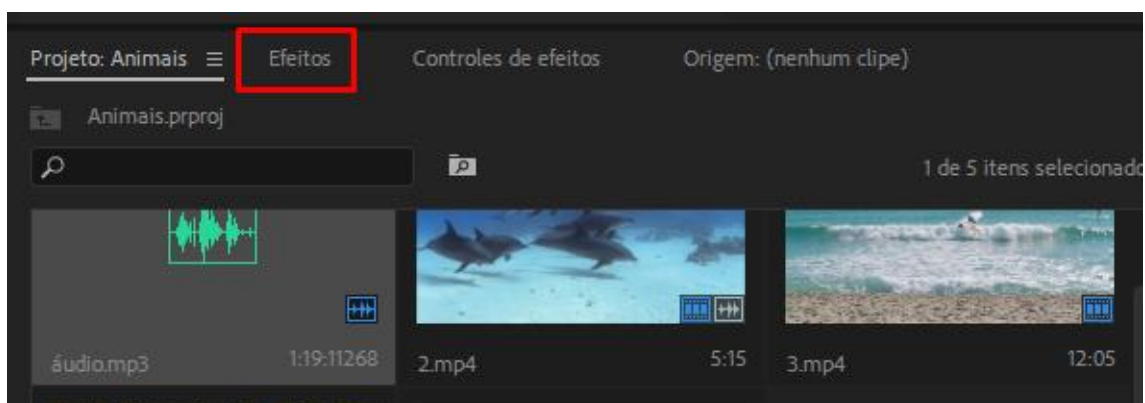
32) Selecione o começo e o final do novo trecho de texto:



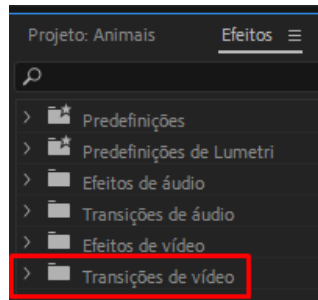
33) Clique com o botão direito sobre o colchete vermelho e clique em Aplicar transições padrão:



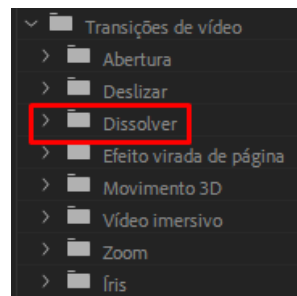
34) Agora vamos aplicar transições aos trechos cortados. Clique na aba efeitos:



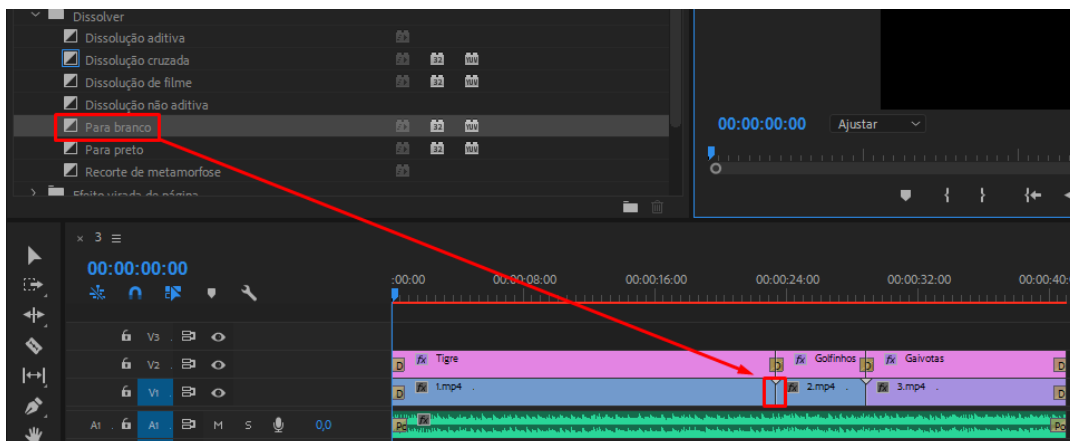
35) Clique em transições de vídeo:



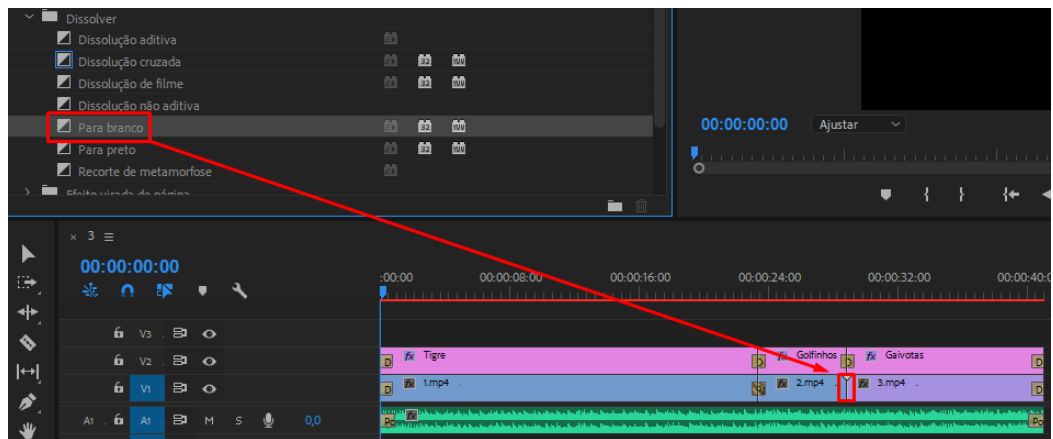
36) Clique em Dissolver:



37) Selecione o efeito “Para branco” e arraste até onde ocorre as transições do vídeo 1 para o 2 (se aparecer uma mensagem de mídia insuficiente, apenas clique em ok):



38) Repita o mesmo processo para a transição do vídeo 2 para o vídeo 3:



39) Aperte Play e veja o resultado.

40) Pressione as teclas Ctrl + S para salvar o seu projeto.

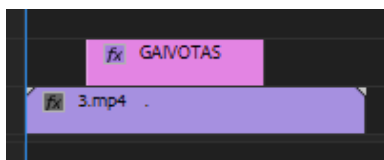
### 3.3. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

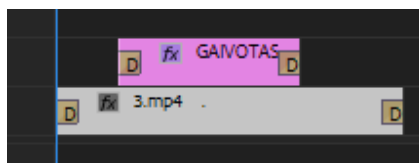
- 1) Abra o programa Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Com o programa aberto, crie um novo projeto clicando em Novo Projeto;
- 3) Defina o nome do projeto como Exercício Fixação;
- 4) Importe a mídia 3 e o áudio, localizados em Arquivos Auxiliares, dentro da pasta "3", para o projeto do Adobe Premiere;
- 5) Coloque a mídia na sua linha do tempo;
- 6) Utilize a ferramenta texto e escreva GAIVOTAS no preview de vídeo;
- 7) Usando a aba gráficos essenciais, altere a fonte de texto "Tahoma" para "Impact";
- 8) Crie um retângulo e reproduza o seguinte efeito:



- 9) Ajuste o trecho de texto na sua linha do tempo para ficar assim:



- 10) Adicione fade in e fade out ao texto e vídeo:



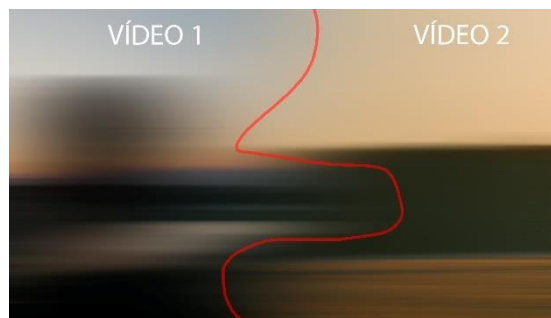
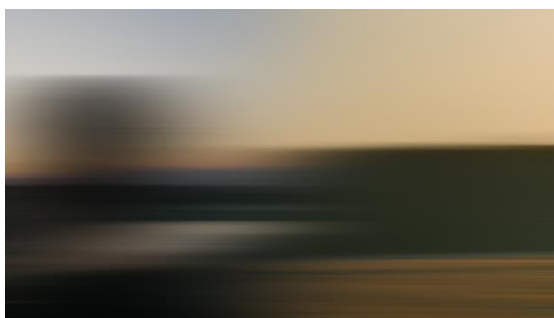
- 11) Arraste o áudio para sua linha do tempo;
- 12) Corte o áudio para ficar no mesmo tempo do trecho de vídeo;
- 13) Delete o que sobrar;
- 14) Adicione fade in e fade out ao áudio;
- 15) Clique no botão Reproduzir e ouça como ficou.

## 4. Aula 4

### 4.1. Transição Swish

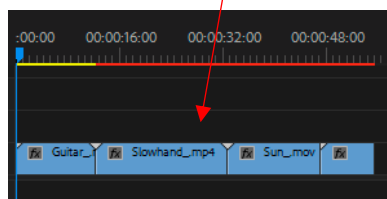
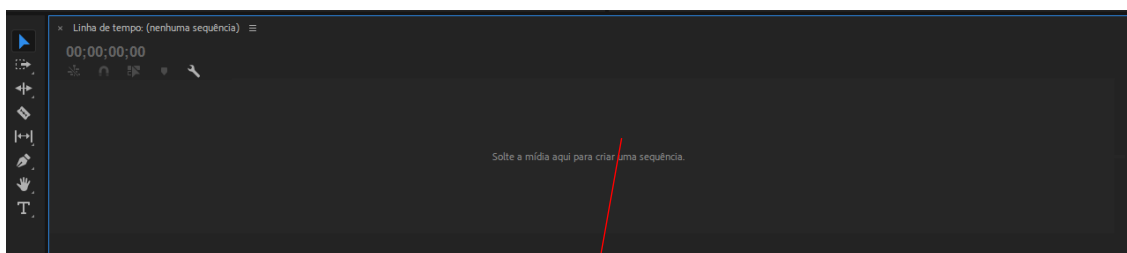
A transição Swish serve para que criemos trocas de cenas mais suaves e profissionais. Basicamente ela gera um desfoque, misturando duas mídias de vídeo.

Observe as imagens abaixo e veja como a transição mescla duas imagens de vídeos.

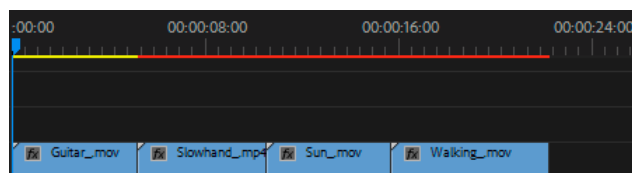


### 4.2. Por onde começar?

- 1) Para criar essa transição, o primeiro passo que você deve dar é adicionar as suas mídias de vídeo à linha do tempo do seu projeto.

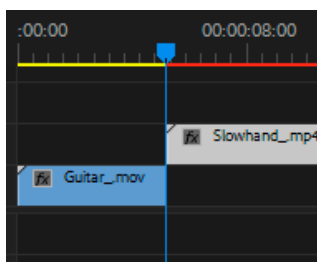


- 2) Depois de adicionar os vídeos que irá editar, você deve cortá-los e deixá-los no tempo que achar necessário. Neste exemplo, deixamos o material na linha do tempo com aproximadamente 20 segundos.

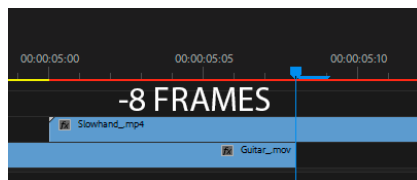
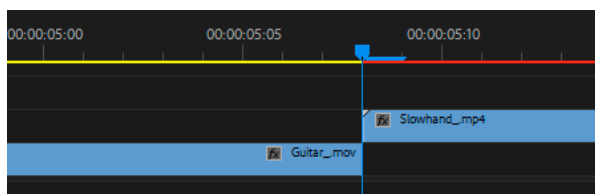


- 3) Após inserir e cortar as mídias, você deve posicionar os vídeos que estão à direita do primeiro em outras tracks de vídeo e que farão parte da transição, de maneira que forme uma escada. Isso será essencial para a edição das transições no seu material. Observe na imagem abaixo e veja como você deve posicionar as mídias de vídeo na sua linha do tempo (timeline). Basicamente o segundo vídeo ficará em uma track acima do primeiro; no terceiro, ficará uma track acima do segundo e assim

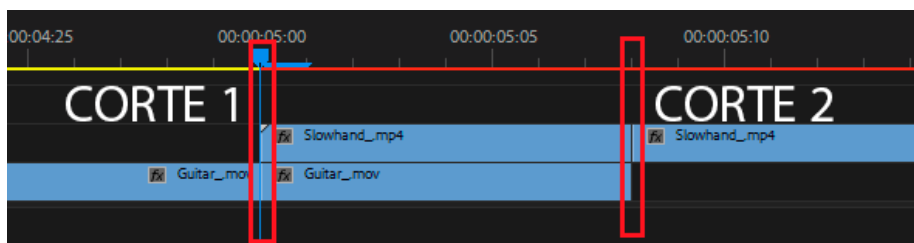
sucessivamente. Você pode fazer essa transição em quantos cortes de cena achar necessário, mas tome cuidado para não exagerar e acabar deixando seu vídeo muito repetitivo.



- 4) Depois de selecionar as duas mídias que farão parte da transição Swish, você deve arrastar a mídia que está uma track acima da mídia à esquerda, colocando-a 8 frames para a esquerda. Observe o exemplo abaixo:

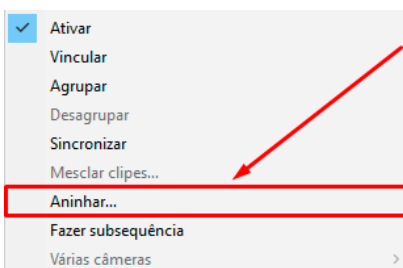
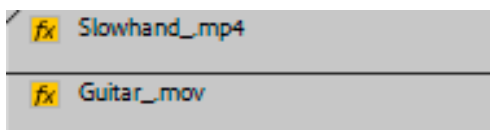


- 5) Com as duas mídias sobrepostas em 8 frames, vamos realizar dois cortes nas extremidades final e inicial dos vídeos. Observe a imagem abaixo e veja o local correto de corte.



### 4.3. Criando a transição Swish e o uso de keyframes

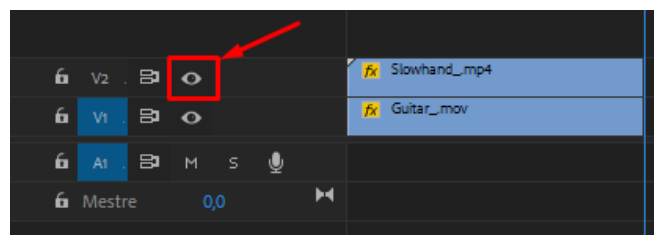
Agora você irá selecionar as duas mídias cortadas e que estão sobrepostas, segurando a tecla Shift e clicando sobre elas. Depois de selecionadas, clique com o botão direito do mouse sobre esses vídeos e então clique na opção Aninhar.



Essa opção criará uma sequência aninhada, colocando essas duas mídias selecionadas em um novo local. Na sua linha do tempo, você verá apenas uma mídia (que é a sequência que contém as duas mídias anteriormente aninhadas). Para abrir e visualizar os vídeos aninhados, basta clicar duas vezes sobre a sequência.

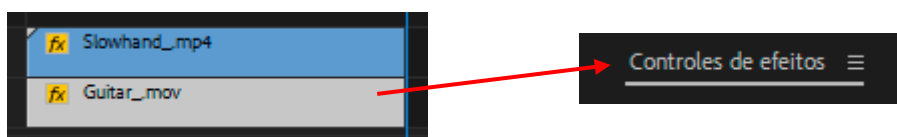


Abrindo a sequência aninhada, você verá as duas mídias de vídeo. Para começar a criar a transição, você deve desabilitar a visualização da track 2 de vídeo na linha do tempo. Para isso, basta clicar no local indicado no exemplo abaixo.

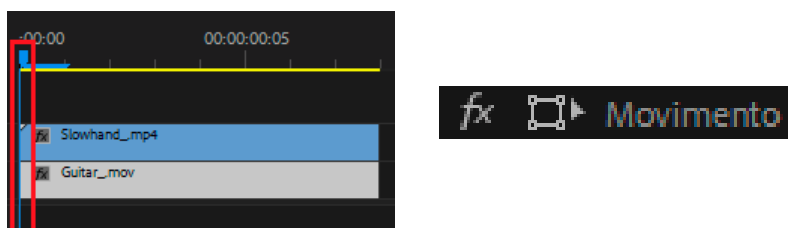


O próximo passo é adicionar keyframes às nossas mídias de vídeo. Mas o que exatamente são keyframes? Keyframes são pontos que indicam o início e o final de uma mudança que fazemos em nosso material. Ou seja, entre esses dois pontos acontecerá uma automação, onde o programa irá realizar a modificação que você deseja que ocorra em determinado ponto do seu vídeo. Você pode adicionar vários pontos de keyframes no seu material audiovisual, alterando tamanho, posição, cor ou o que sua criatividade mandar.

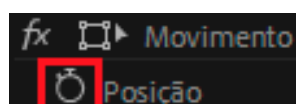
O primeiro passo é clicar e selecionar a mídia que está na primeira track de vídeo e, então, clicar no painel Controle de efeitos.



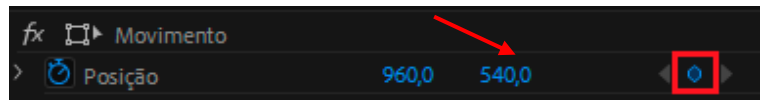
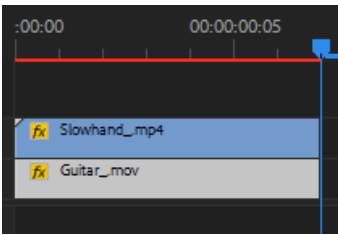
Com o painel Controles de efeitos aberto, posicione a agulha no começo da linha do tempo (timeline). Feito isso, clique e abra a opção Movimento, localizada no painel controle de Efeitos.



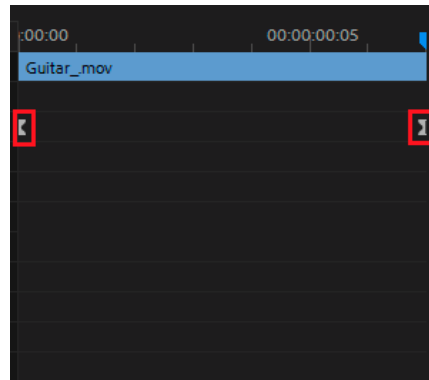
Agora vamos adicionar keyframes de posição a esse vídeo. Para adicionar um keyframe ao seu vídeo, basta posicionar a agulha no ponto exato da sua linha do tempo onde você deseja adicionar, clicando posteriormente no local destacado na imagem abaixo. Isso habilitará o primeiro keyframe dessa ferramenta de posição.



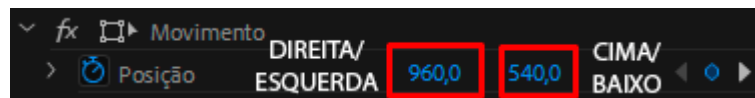
Depois de ativar o primeiro keyframe, você deve posicionar a agulha no final desse vídeo e clicar na bolinha azul que está à direita da opção Posição (observe os exemplos abaixo).



Você poderá ver e editar os keyframes de determinada mídia no local demonstrado abaixo:

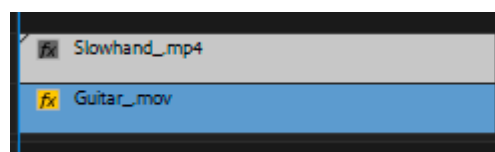


Com a agulha no local determinado e com o keyframe ativado, você pode alterar os valores de posição esquerda/direita e posição cima/baixo.



No último keyframe da primeira track, você deve selecionar uma posição para ser alterada. Por exemplo, você deve posicionar todo o seu vídeo para a esquerda/direita ou cima/baixo, alterando os valores mostrados na imagem anterior (você deve alterar os valores, de forma que o vídeo saia totalmente de exibição nesse keyframe). Lembre-se de que você irá mudar os valores em apenas um keyframe.

Ativando a visualização da track de vídeo 1 na linha do tempo, você deve selecioná-la e repetir o processo de ativar os keyframes no início e final dessa mídia, porém nessa mídia você irá alterar o valor de posição do keyframe apenas no começo do vídeo.

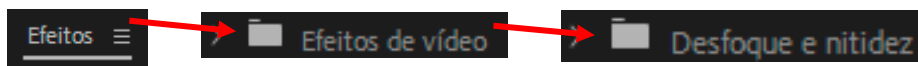


**PRESTE ATENÇÃO:** se você alterar o keyframe final da track de vídeo 1 para determinado lado, por exemplo à esquerda, no início da track de número 2, você deverá posicionar o vídeo para a posição contrária, nesse caso à direita.

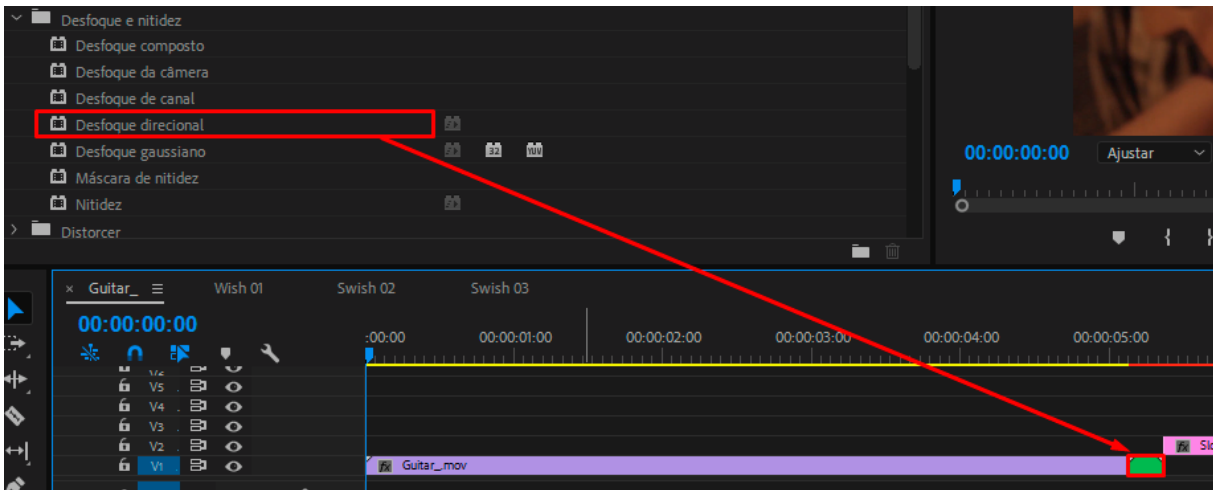
#### 4.4. Toques finais da transição

Depois de adicionar keyframes às mídias de vídeo, é hora de adicionar o efeito que dará o toque final à transição Swish.

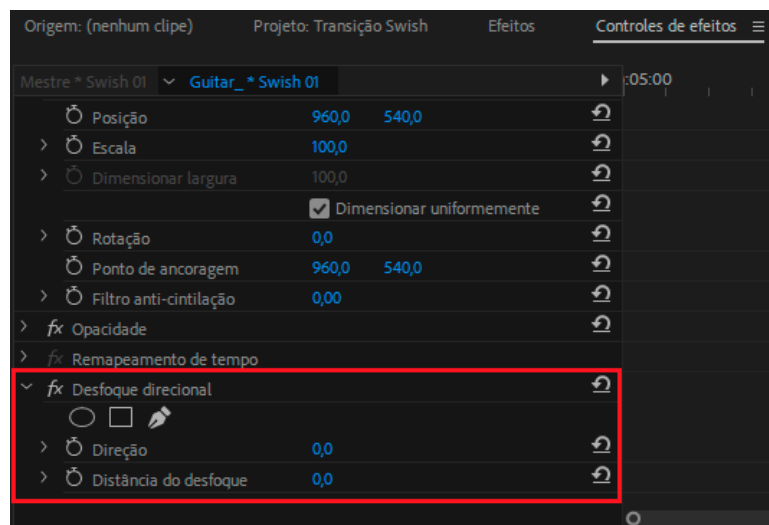
Para isso, vamos utilizar o efeito Desfoque direcional. Podemos encontrar esse efeito clicando no painel Efeitos > Efeitos de vídeo > Desfoque e Nitidez.



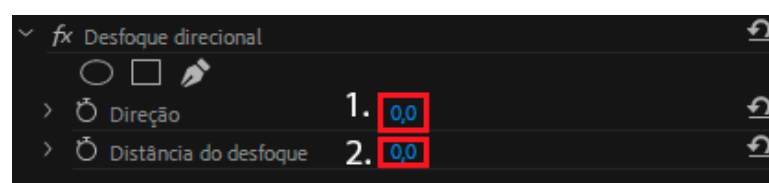
Depois de encontrar o efeito, basta que o arrastemos até a sequência aninhada na linha do tempo. Observe o exemplo abaixo:



Depois de aplicar o efeito à sequência, você deve clicar nela e ir até o painel Controle de efeitos. Nesse painel, você verá que o efeito Desfoque direcional irá aparecer.



Nos locais destacados na imagem, você pode alterar: 1. A direção que o efeito de desfoque irá tomar. Esse valor é medido em graus e você deve colocar o valor correspondente à direção que sua transição irá fazer (cima/baixo/direita/esquerda) 2. A distância do desfoque. Aqui você pode definir a quantidade de desfoque que o efeito aplicará à sua transição. Quanto mais desfoque você colocar, maior será a impressão de rapidez que a transição irá passar.

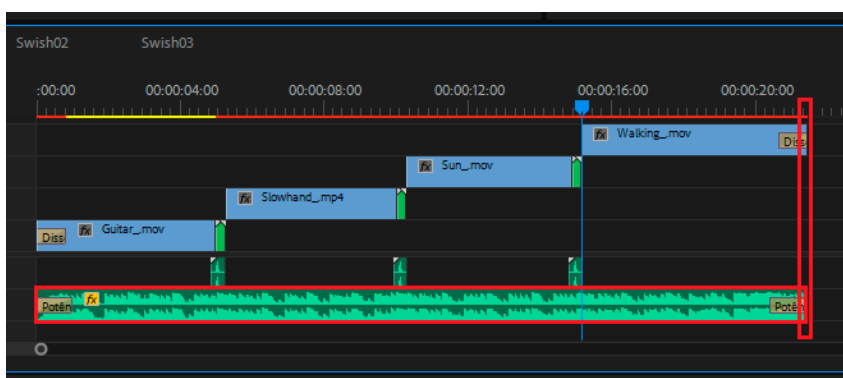


Depois de aplicar o efeito Desfoque direcional, a sua transição estará pronta. Você ainda pode adicionar fade in e fade out no começo e final dos seus vídeos, respectivamente, utilizando o atalho de teclado Ctrl + D. Você ainda poderá fazer mais algumas alterações em seu material para dar um toque mais profissional ao seu vídeo. Vamos ver isso no próximo tópico.

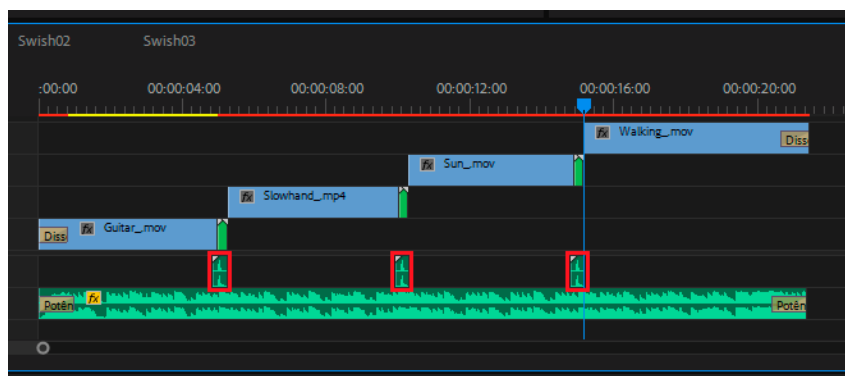
#### 4.5. Áudio e efeito sonoro na transição

O toque final que você pode dar ao seu material são áudios e efeitos sonoros. Eles são importantes, pois são um complemento às suas imagens e vídeos. Utilizando-os, você pode atribuir sensações diferentes ao seu material. Por isso, sempre escolha bem os áudios e efeitos sonoros que você irá utilizar em seus vídeos.

Depois de adicionar as mídias de áudio e efeito sonoro, corte o áudio no exato momento onde a sua mídia de vídeo acaba.



Depois posicione a (s) mídia (s) de efeito sonoro abaixo da (s) sequência (s) aninhada (s) e que contém as transições criadas. Esses efeitos sonoros darão uma sensação mais dinâmica à transição Swish.



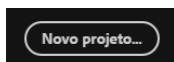
## 4.6. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

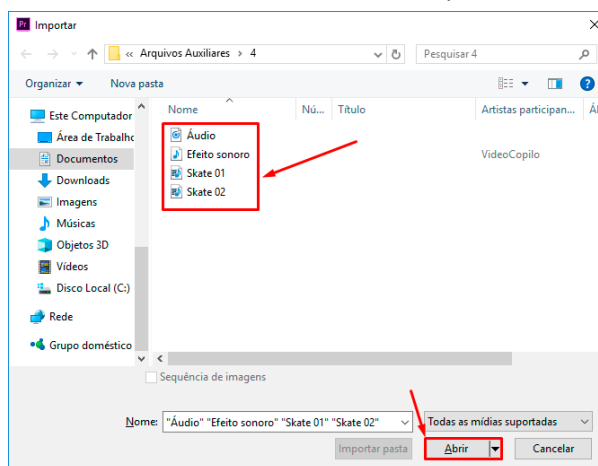
### Exercício 1

Este exercício tem como objetivo exercitar a criação da transição Swish.

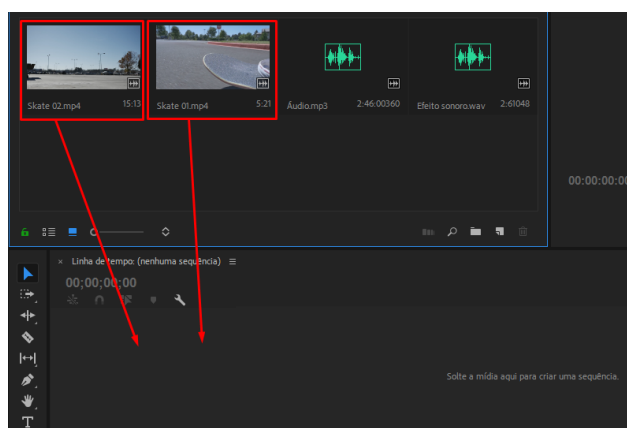
- 1) Abra o programa Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Clique em Novo Projeto;



- 3) Nomeie esse projeto como Transição Swish;
- 4) Ajuste a área de trabalho da forma que fique melhor para você trabalhar;
- 5) Pressione as teclas Ctrl + I para importar as mídias de áudio e vídeo ao seu projeto;
- 6) Em Arquivos Auxiliares, acesse a pasta "4" (se necessitar ajuda nessa etapa, chame o seu instrutor). Feito isso, selecione todas as mídias e clique em Abrir;



- 7) Depois de importar as mídias ao seu projeto, arraste o vídeo Skate 01 e Skate 02 até a linha do tempo, respectivamente;

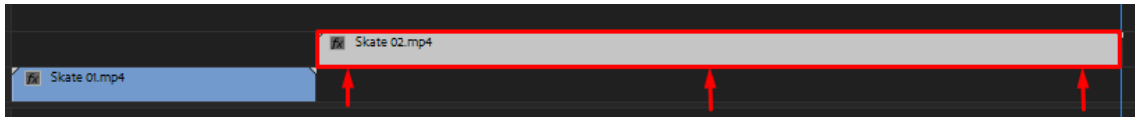


- 8) Pressione a tecla Shift e clique sobre os dois vídeos na linha do tempo. Feito isso, pressione as teclas Ctrl + L para desvincular as mídias de áudio que estão vinculadas aos vídeos;
- 9) Agora selecione apenas as mídias de áudio e pressione a tecla Delete para apaga-las;

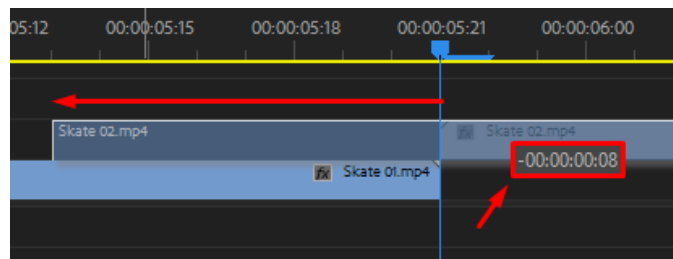


10) Clique e arraste o vídeo Skate 02 para uma track acima do vídeo Skate;

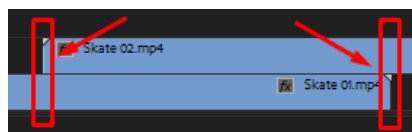
11) Posicione a agulha entre as duas mídias de vídeo e então pressione a tecla do seu teclado até ampliar completamente a sua linha do tempo;



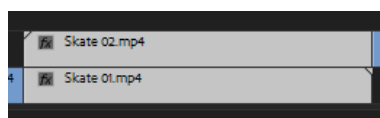
12) Agora clique no vídeo Skate 02 e arraste-o 8 frames para a esquerda, fazendo com que essa mídia fique acima da mídia de vídeo Skate 01;



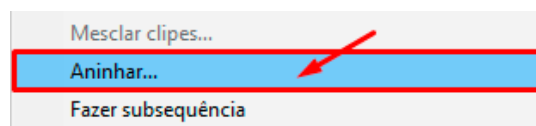
13) Você deve selecionar a Ferramenta fatiar (pressionando a tecla C) ou utilizar o atalho de teclado Ctrl + K para cortar as mídias nas extremidades que se encontram, como demonstrado no exemplo abaixo;



14) Pressione a tecla Shift e selecione as duas mídias que ficaram nesse corte (a parte final do vídeo Skate 01 e a parte inicial do vídeo Skate 02);



15) Agora clique com o botão direito do mouse sobre as mídias selecionadas e clique em Aninhar para criar uma nova sequência aninhada;

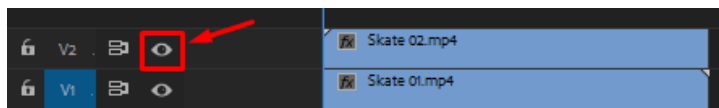


16) Para essa sequência, dê o nome de Transição e clique em OK para confirmar a ação;

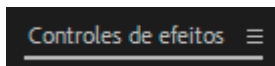
17) Dê dois cliques sobre a nova sequência aninhada para visualizar as mídias que ali se encontram;



18) Desabilite a visualização do vídeo que está na track dois.

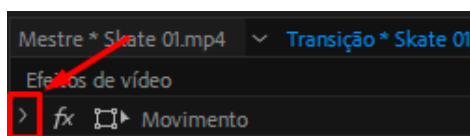


19) Feito isso, clique no painel Controle de efeitos e depois na mídia de vídeo Skate 01;

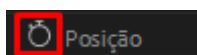


20) Com o painel de Controle de efeitos aberto e o vídeo Skate 01 selecionado, posicione a agulha no começo da linha do tempo;

21) Clique na setinha ao lado esquerdo da opção Movimento, localizada no painel Controle de efeitos;



22) Clique no ícone ao lado esquerdo de Posição para ativar o keyframe de posição nesse vídeo;



23) Posicione a agulha no ponto onde terminam os vídeos. Mantenha o vídeo Skate 01 selecionado;

24) Ainda no painel Controle de efeitos, clique no círculo que fica ao final da opção posição. Isso ativará um keyframe ao final desse vídeo.

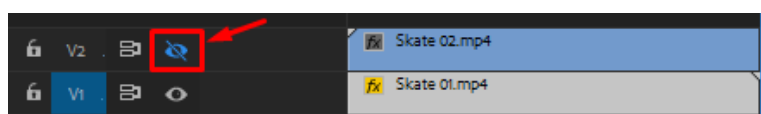


25) No vídeo Skate 01, vamos alterar apenas o último keyframe. Clique no local destacado na imagem abaixo;

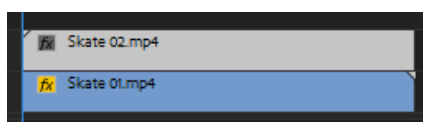


26) Digite o valor **2880** e pressione a tecla Enter;

27) Agora habilite a visualização do vídeo Skate 02, clicando no mesmo local que está destacado na imagem abaixo;



28) Agora clique e selecione a mídia de vídeo Skate 02;



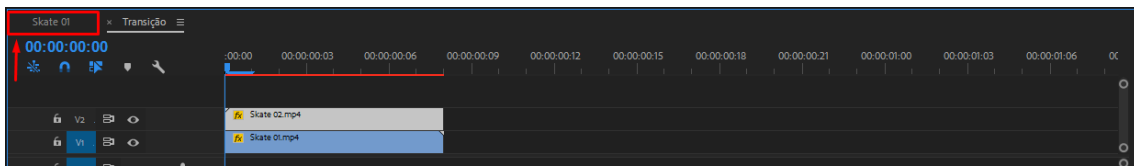
29) Com essa mídia selecionada, repita o mesmo processo de adição de keyframes no início e final do vídeo, da mesma forma que foi visto nos passos 21,22,23 e 24;

30) Posicione a agulha no começo da linha do tempo;

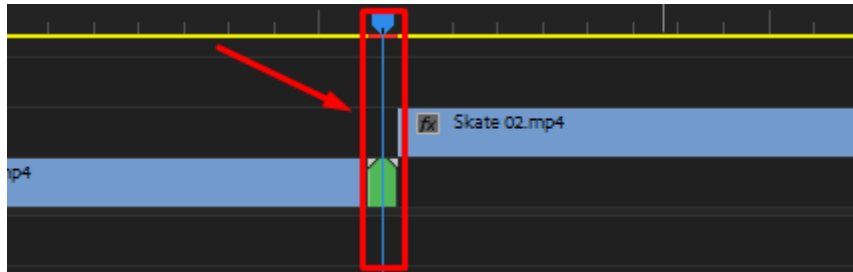
31) O keyframe a ser alterado nesse vídeo será o primeiro. Clique no local que está destacado na imagem abaixo;



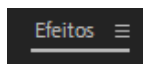
- 32) Digite o valor **-960** e pressione a tecla Enter para confirmar a ação;
- 33) Clique no local indicado para voltar à linha do tempo com o material de vídeo completo;



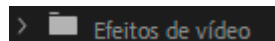
- 34) Posicione a agulha no meio da sequência aninhada que contém a transição Swish;



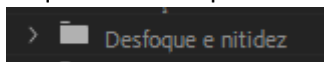
- 35) Abra o painel Efeitos;



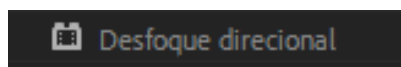
- 36) Clique e abra a opção Efeitos de vídeo;



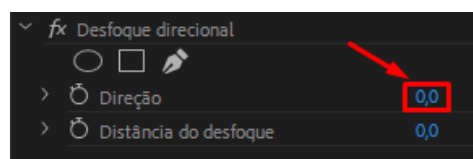
- 37) Clique em Desfoque e Nitidez;



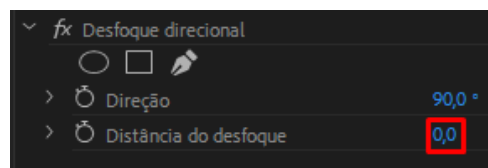
- 38) Arraste o efeito Desfoque direcional até a sequência aninhada;



- 39) Clique e abra o painel Controle de efeitos;
- 40) Clique e selecione a sequência que contém a transição Swish;
- 41) No painel Controle de efeitos, vá até Desfoque direcional e altere o valor de direção. Para isso, clique no local destacado na imagem abaixo;

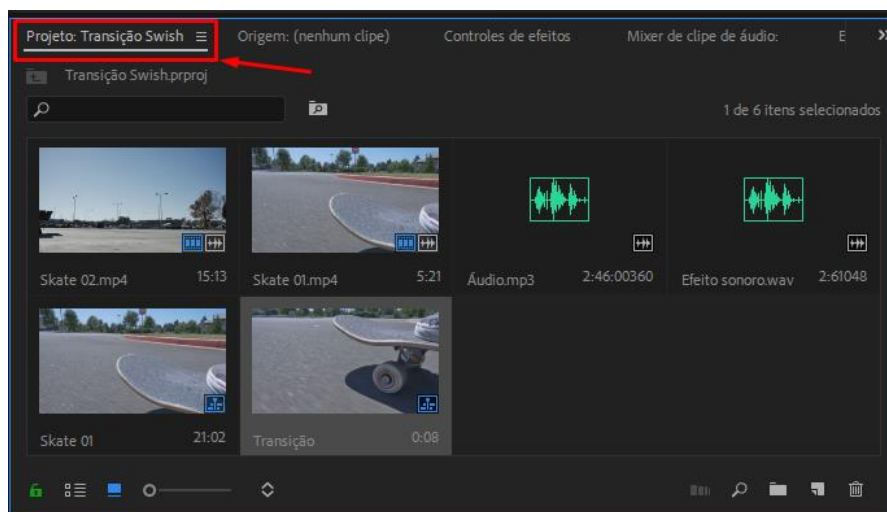


- 42) Digite 90 e pressione a tecla Enter para confirmar a ação;
- 43) Agora clique no local destacado para definir a quantidade de desfoque que o efeito irá realizar nessa transição;

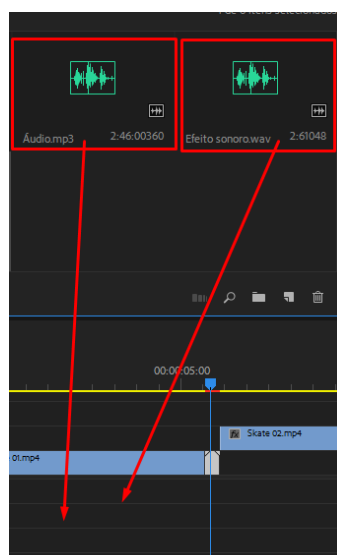


44) Digite 300 e pressione a tecla Enter para confirmar a ação;

45) Agora clique e abra o painel Projeto: Transição Swish;

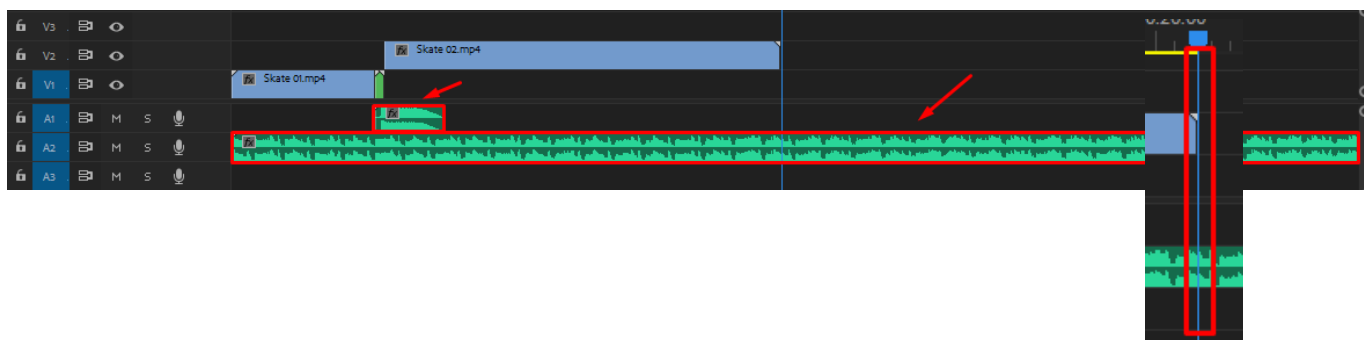


46) Agora arraste o áudio e o efeito sonoro até a linha do tempo;



47) Deixei as duas mídias de áudio, assim como está demonstrado na imagem abaixo. O arquivo Áudio deve estar na track de áudio 2 e o arquivo Efeito sonoro deve estar na track de áudio 1, logo abaixo da transição Swish (como pode ser visto no exemplo abaixo);

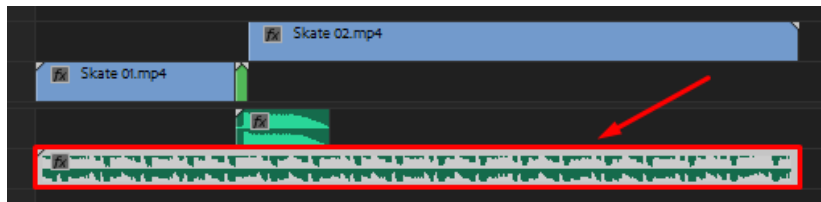
48) Posicione a agulha onde a segunda mídia de vídeo acaba e pressione a tecla Ctrl + K para cortar o excesso da mídia de áudio;



49) Selecione a parte que foi cortada da mídia de áudio e pressione a tecla Delete para excluí-la;



50) Clique e selecione a mídia de áudio que está na track 2 e pressione as teclas Ctrl + Shift + D para adicionar fade in e fade out à esse áudio;



51) Arraste o vídeo Skate 02 para a track de vídeo 1;



52) Segure a tecla Shift e selecione as mídias de vídeo Skate 01 e Skate 02. Feito isso, pressione as teclas Ctrl + D para adicionar fade in e fade out as mídias e finalizar o seu vídeo;



53) Clique no botão Reproduzir para ouvir como ficou.

## 4.7. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

Este exercício tem como objetivo exercitar a criação da transição Swish no Adobe Premiere Pro CC.

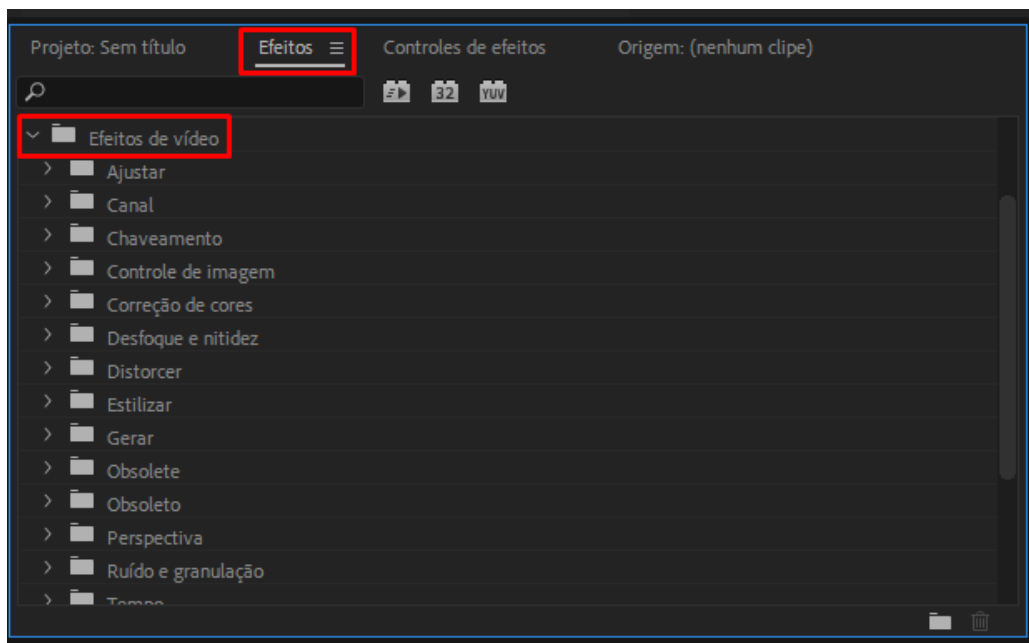
- 1) Abra o Adobe Premiere;
- 2) Crie um novo projeto, nomeando-o como Fixação Swish;
- 3) Ajuste a área de trabalho do seu Premiere da forma que ficar melhor para você trabalhar;
- 4) Importe as mídias de áudio e vídeo encontradas na pasta 4 dentro de Arquivos auxiliares;
- 5) Ponha as mídias de vídeo Skate 01 e Skate 02 na linha do tempo, respectivamente;
- 6) Desvincule os áudios dos vídeos que estão na linha do tempo. Depois de fazer isso, exclua esses áudios da linha do tempo;
- 7) Coloque a mídia Skate 02 na track de vídeo 2;
- 8) Arraste o vídeo Skate 02 8 frames para a esquerda;
- 9) Corte os vídeos, fazendo com que se possa realizar a ação de aninhar as duas mídias para a transição;
- 10) Crie uma sequência aninhada com as duas mídias que foram cortadas;
- 11) Crie keyframes nesses dois vídeos e faça com que a direção da transição seja para a direita;
- 12) Adicione o efeito Desfoque direcional à essa sequência aninhada e configure esse efeito de forma a transição seja concluída;
- 13) Adicione as mídias Áudio e Efeito Sonoro à sua linha do tempo e posicione-as corretamente;
- 14) Faça os cortes necessários na mídia Áudio;
- 15) Adicione fade in e fade out às mídias Skate 01, Skate02 e Áudio;
- 16) Visualize o vídeo.

## 5. Aula 5

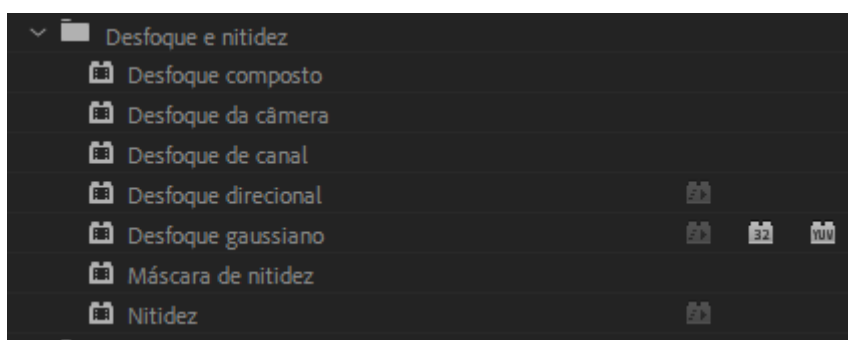
### 5.1. Efeitos de vídeo, Predefinições e Camada de ajuste

#### Efeitos

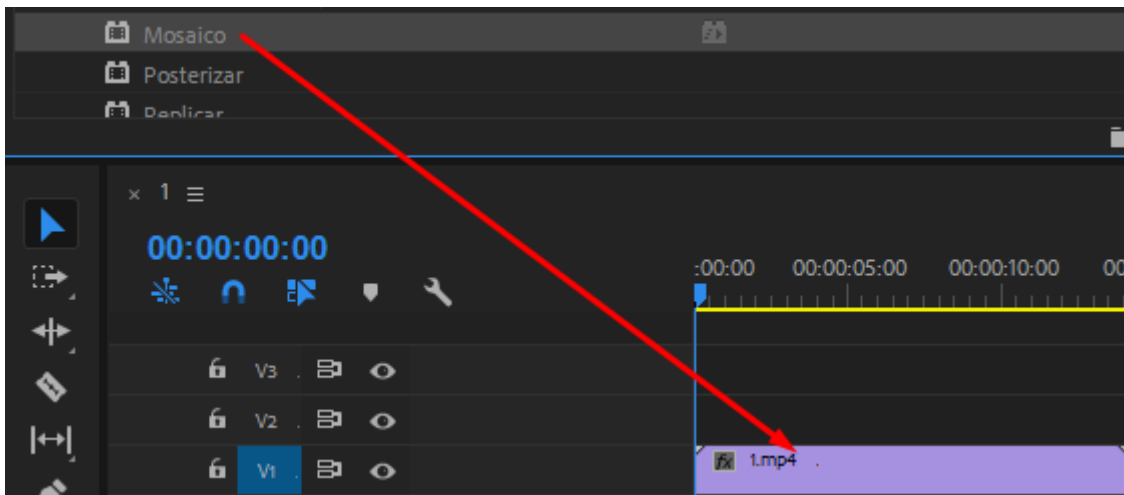
O Premiere inclui uma variedade de efeitos que você pode aplicar ao que foi gravado no programa de vídeo. Um efeito pode adicionar uma característica visual especial ou fornecer um atributo de recurso incomum. Por exemplo, um efeito pode alterar a exposição ou a cor da gravação, distorcer imagens ou adicionar efeitos artísticos. Também é possível usar efeitos para girar e animar um vídeo ou ajustar seu tamanho e posição dentro do quadro. Controle a intensidade de um efeito de acordo com os valores definidos para ele. Além disso, é possível editar a maioria dos efeitos, usando quadros-chave no painel Controles de efeito ou em um painel Linha de tempo. É possível encontrar a lista de Efeitos pelo seguinte caminho: aba efeitos ou pelo atalho Shift + F7 -> Efeitos de vídeo.



Dentro de cada compartimento, o Premiere lista os efeitos por tipo em compartimentos do mesmo estilo. Por exemplo, o compartimento “Desfoque e nitidez” contém efeitos que desfocam uma imagem, como o Desfoque gaussiano e Desfoque direcional.



Para aplicar um efeito de vídeo, você deve primeiramente escolher o efeito na lista e depois arrastá-lo até o trecho de vídeo na linha do tempo:

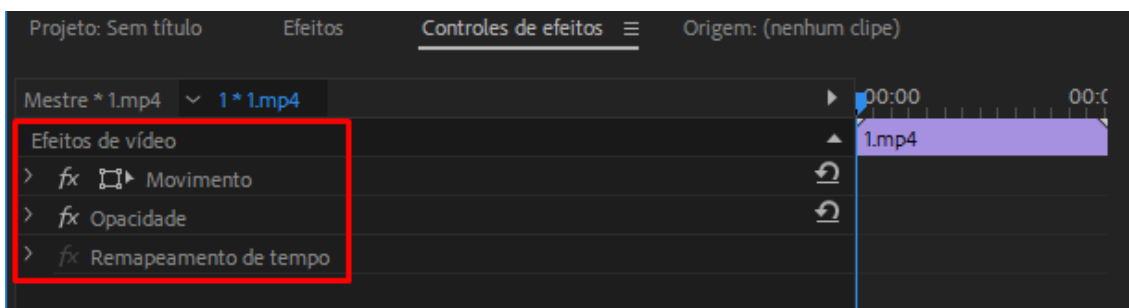


Após arrastar o efeito, você perceberá que a cor do “fx” irá alterar sua coloração.



### Efeitos Fixos:

Cada vídeo adicionado a um painel Linha de tempo tem efeitos fixos pré-aplicados ou integrados. Os efeitos fixos controlam as propriedades inerentes de um vídeo e aparecem no painel Controles do efeito sempre que o mesmo é selecionado. É possível ajustar todos os efeitos fixos no painel Controles do efeito. Os efeitos fixos incluem o seguinte:



### Movimento

Inclui propriedades que permitem animar, girar e dimensionar os vídeos, ajustar sua propriedade, etc.

### Opacidade

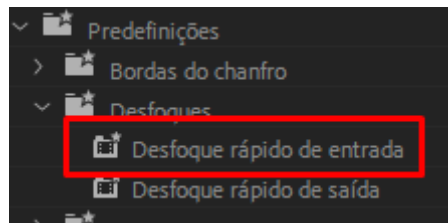
Permite reduzir a opacidade de um clipe para uso em efeitos como sobreposições, atenuações e dissoluções.

### Remapeamento de tempo

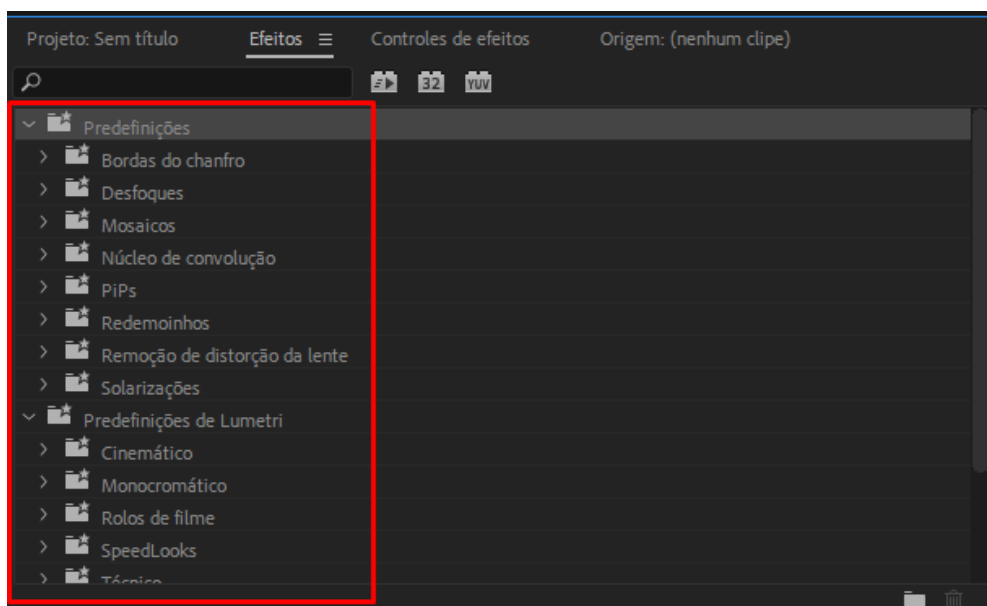
Permite desacelerar, acelerar ou reverter a reprodução ou congelar um quadro, de qualquer parte de um clipe. Fornece um controle fino da aceleração ou desaceleração dessas alterações.

## Predefinições

No painel Efeitos, temos predefinições para os efeitos populares. É possível economizar tempo usando uma predefinição criada para uma finalidade específica, ao invés de configurar algum você mesmo. Por exemplo, se desejar que um clipe tenha um desfoque de entrada rápido, você pode aplicar o efeito “Desfoque rápido” e definir quadros-chave para ele manualmente. No entanto, você economiza tempo se, ao invés disso, aplicar a predefinição Desfoque rápido de entrada.

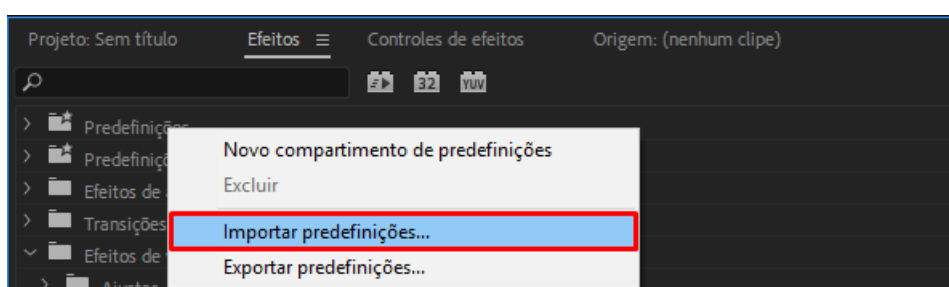


É possível personalizar as configurações de efeitos individuais e salvá-las como predefinições. Em seguida, é possível aplicá-las a outros clipes em qualquer projeto. Ao salvar um efeito como uma predefinição, os quadros-chave criados para ele também são salvos. Crie as predefinições de efeito no painel Controles de efeito e o Premiere irá armazená-las no Compartimento de predefinições raiz. É possível organizá-las dentro do Compartimento de predefinições. O Premiere também é enviado com várias predefinições de efeito, localizadas na pasta Predefinições do aplicativo.



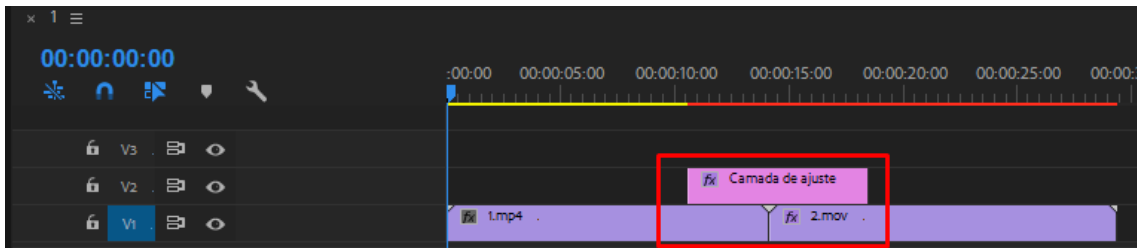
Para exibir as propriedades de uma predefinição de efeito, selecione uma no painel Efeitos e escolha Propriedades de predefinição no menu do painel Efeitos.

Também é possível importar predefinições (ou presets) do seu computador. A internet está cheia de materiais que você pode baixar e utilizar no programa. Clicando com o botão direito sobre a pasta predefinições e selecionando a opção importar predefinições, é possível realizar esse processo.



## Camada de ajuste

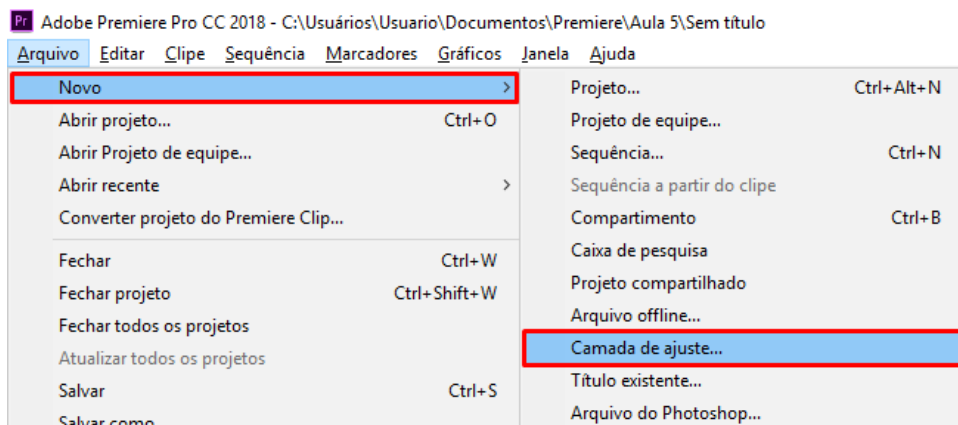
No Adobe Premiere, é possível usar uma camada de ajuste para aplicar o mesmo efeito a vários clipes na linha de tempo. Os efeitos aplicados a uma camada de ajuste afetam todas as que estão abaixo desta na ordem de empilhamento da camada.



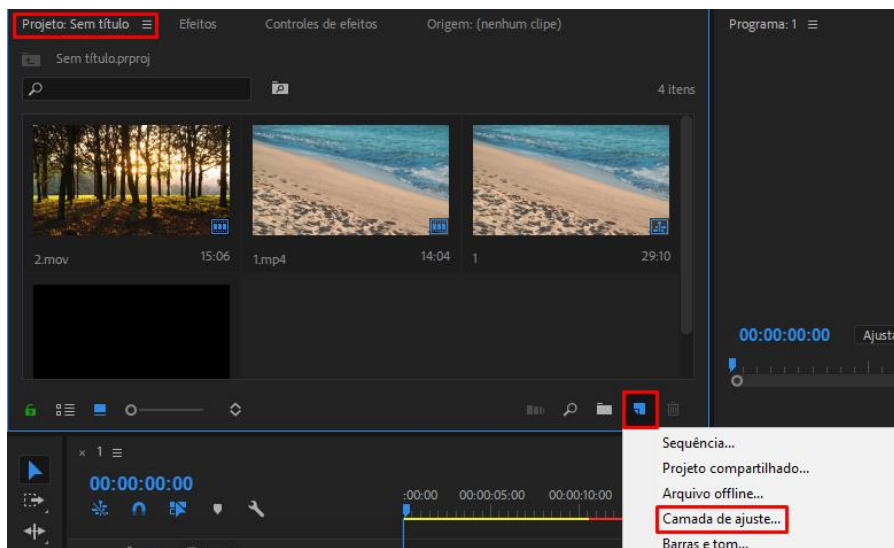
É possível usar combinação de efeitos em uma única camada de ajuste. Também é possível usar várias camadas de ajuste para controlar mais efeitos. Não há um limite.

### Como criar uma Camada de ajuste:

Existem dois caminhos para a criação da Camada de ajuste. O primeiro é através da barra de ferramentas. Selecione Arquivo > Novo > Camada de ajuste.



O segundo é através da aba projeto. Selecione Novo item > Camada de ajuste:

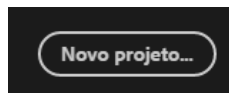


## 5.2. Exercícios de conteúdo

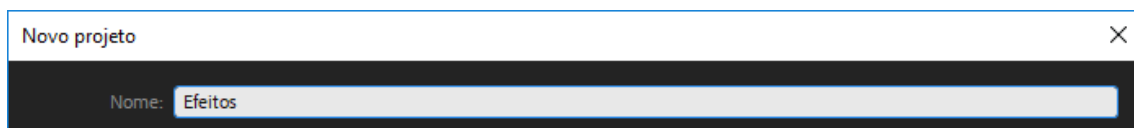
Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

Este exercício tem como objetivo exercitar a utilização de efeitos de vídeo:

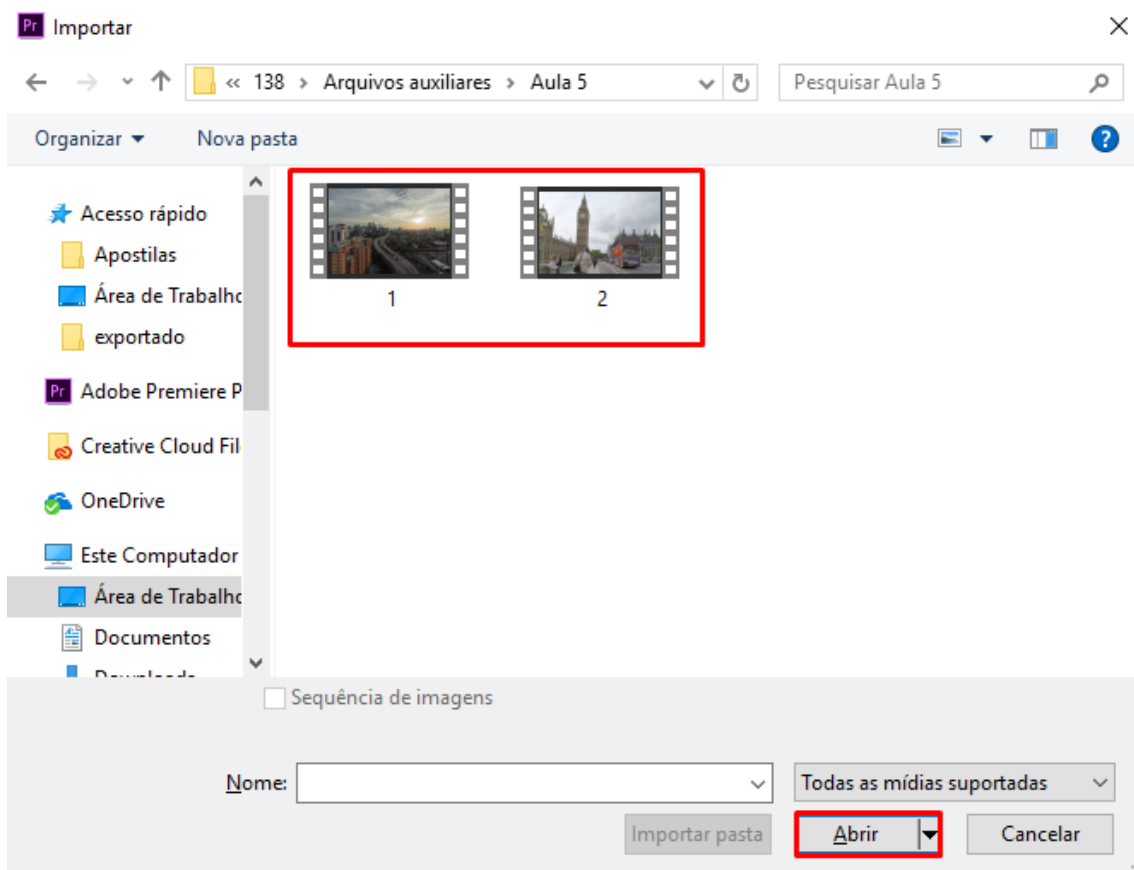
- 1) Abra o Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Crie um novo projeto clicando em Novo Projeto;



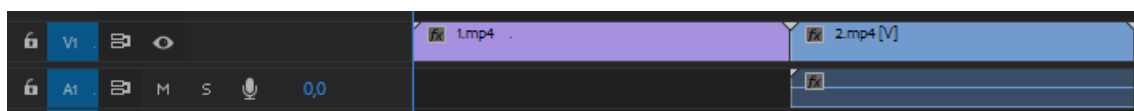
- 3) Defina o nome do projeto para "Efeitos" e, então, clique em OK;



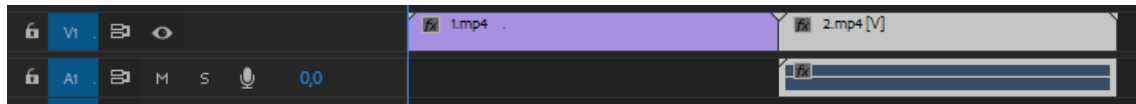
- 4) Com o programa aberto, pressione Ctrl + I para importar arquivos;
- 5) Em Arquivos Auxiliares, acesse a pasta "5" (se necessitar ajuda nessa etapa, chame o seu instrutor). Feito isso, selecione as mídias 1 e 2 e clique em Abrir;



- 6) Adicione as mídias 1 e 2 à sua linha do tempo, de forma que fiquem em ordem numérica;

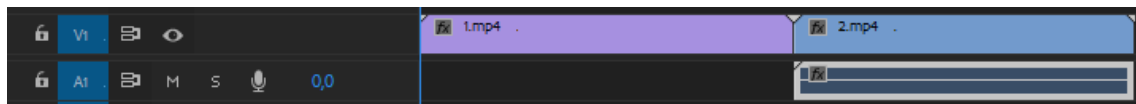


7) Selecione a mídia 2;

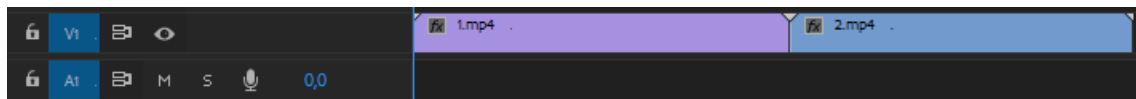


8) Pressione as teclas Ctrl + L para desagrupa a mídia de seu respectivo áudio;

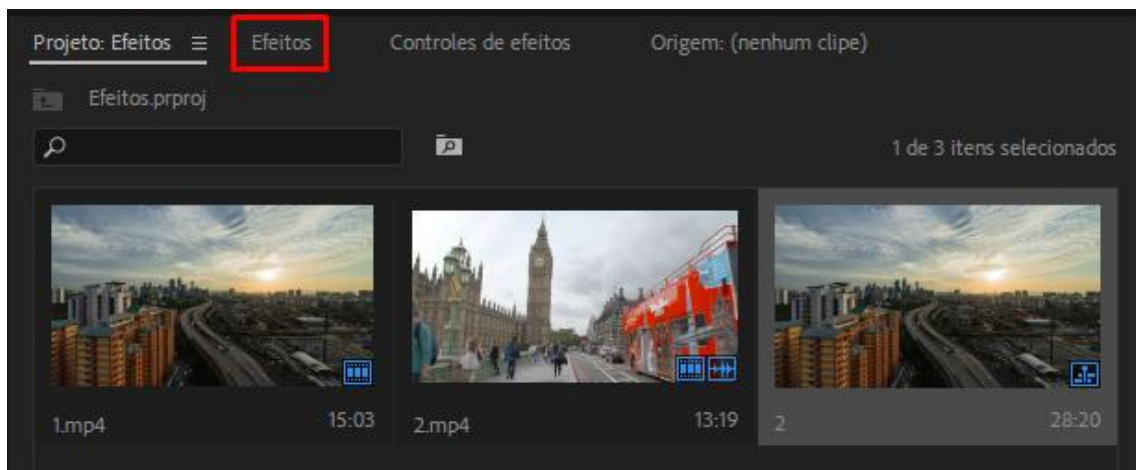
9) Selecione a mídia de áudio desagrupada e pressione a tecla delete;



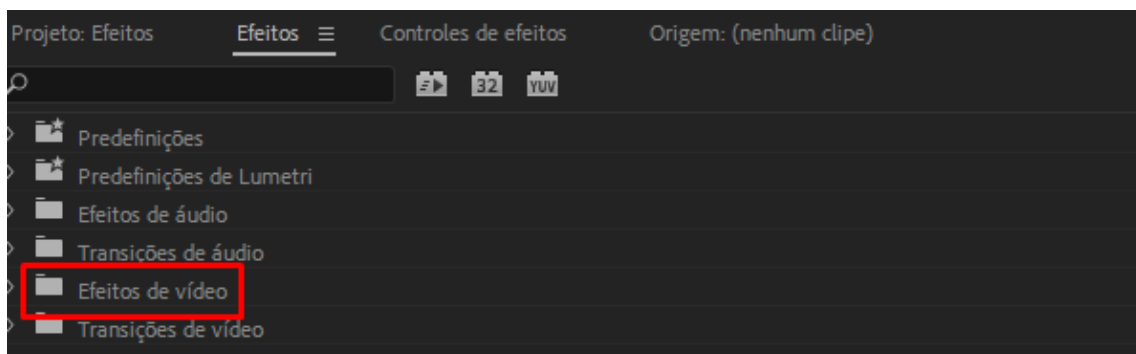
10) A linha do tempo, apenas com as mídias de vídeo, deve ficar assim:



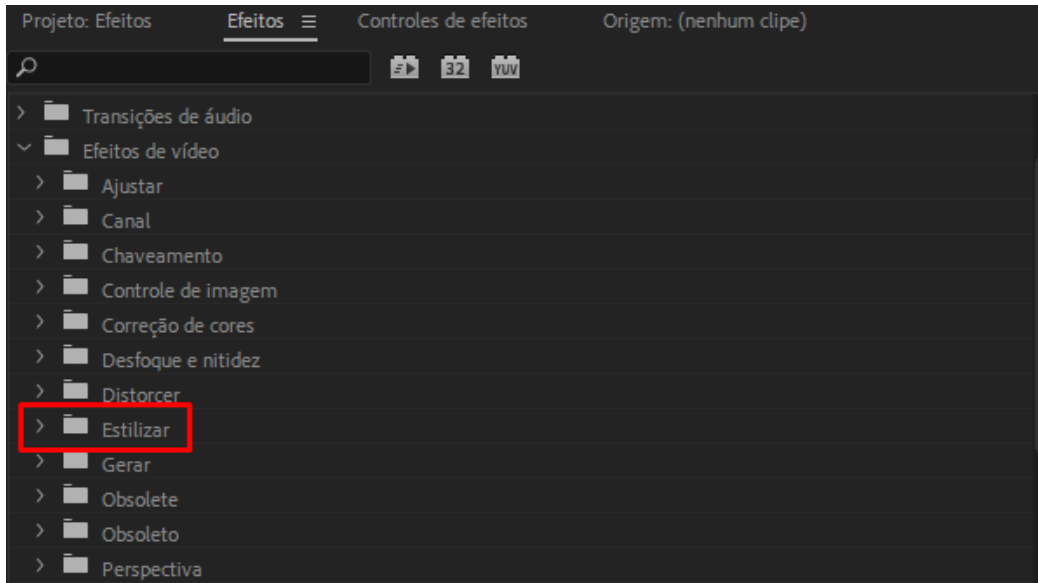
11) Agora clique na aba efeitos:



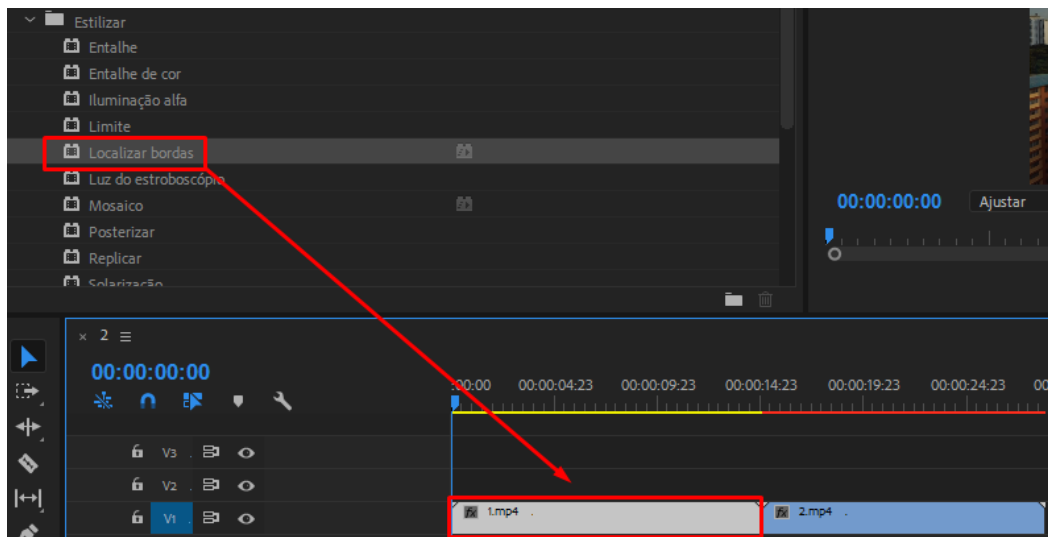
12) Clique em efeitos de vídeo:



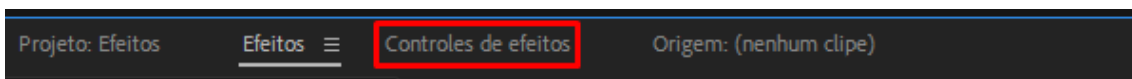
13) Clique em estilizar:



14) Selecione o efeito Localizar bordas e arraste até o trecho de vídeo 1:

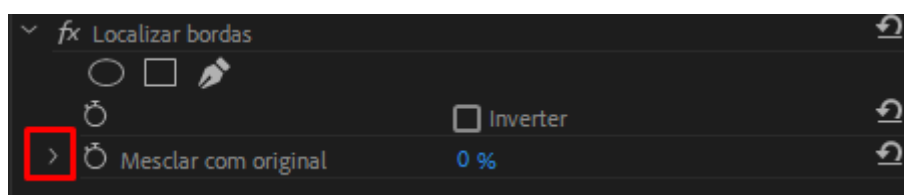


15) Clique na aba Controle de efeitos para realizarmos algumas alterações:

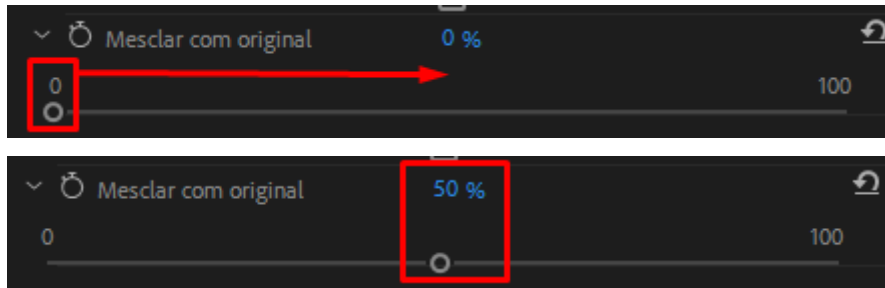


*Caso não tenha essa aba pressione Shift + 5*

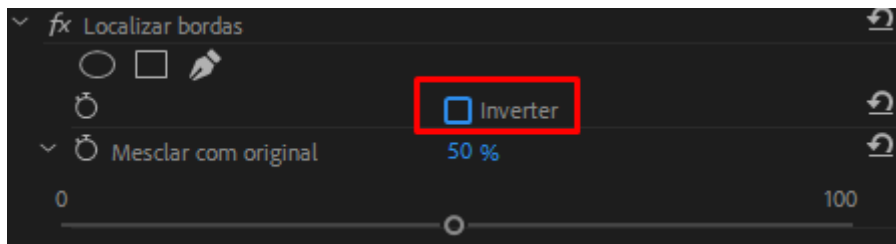
16) No quadro referente ao efeito localizar bordas, clique na setinha ao lado de onde diz Mesclar com original para abrir a barra de controle do efeito:



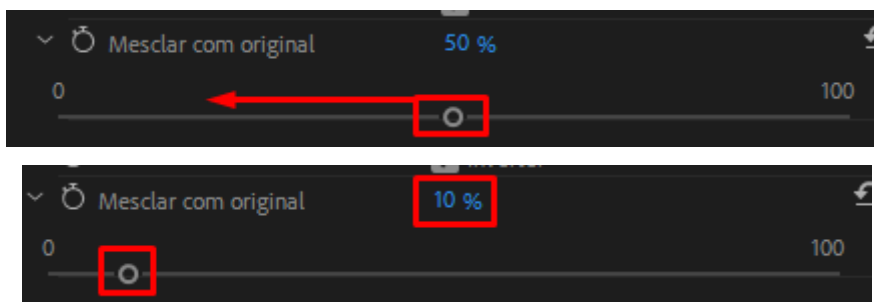
17) Pressione a bolinha no início da barra e arraste até atingir o valor de 50%:



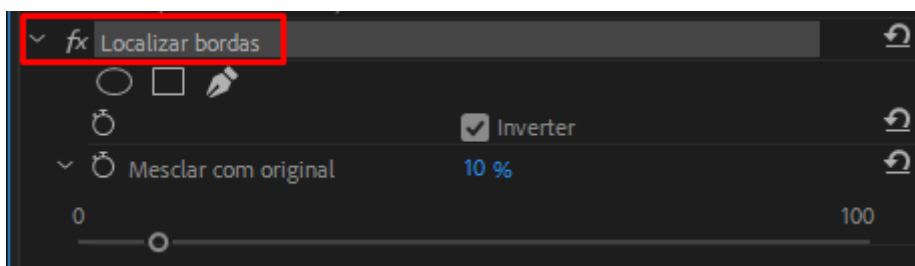
18) Pelo preview já é possível notar a diferença. Outra coisa legal é que é possível inverter as cores e mudar completamente o efeito. Clique em inverter:



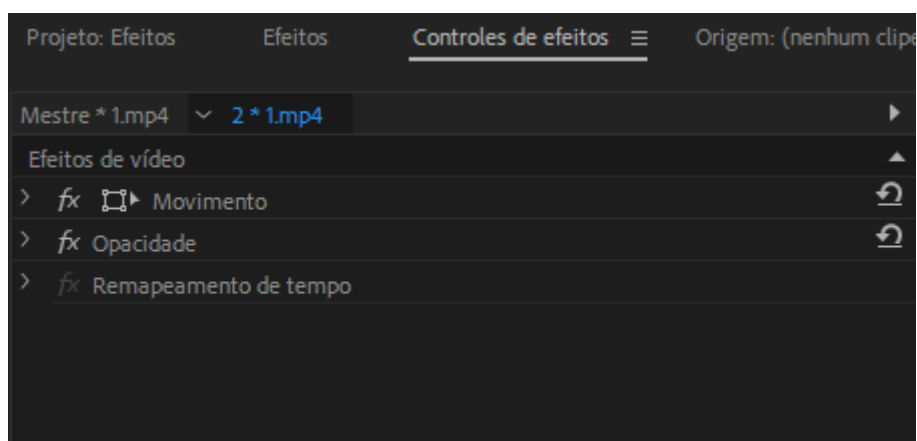
19) Arraste a bolinha na barra de controle de 50% para 10% para ver a diferença:



20) Legal, não é mesmo? Agora clique sobre o efeito localizar bordas:

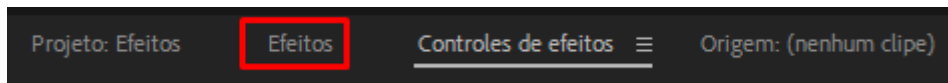


21) Clique em delete no seu teclado para apagar o efeito e prosseguir para o próximo exercício:



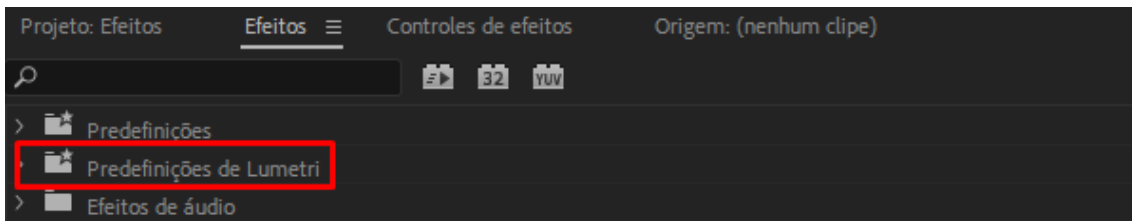
Este exercício tem como objetivo exercitar a utilização das predefinições:

22) Continuando de onde paramos. Clique no menu Efeitos para termos acesso as predefinições:

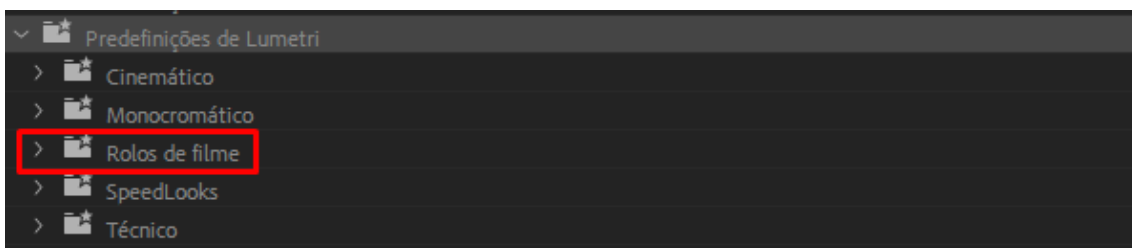


*Caso não tenha esse manu pressione Shift + 7*

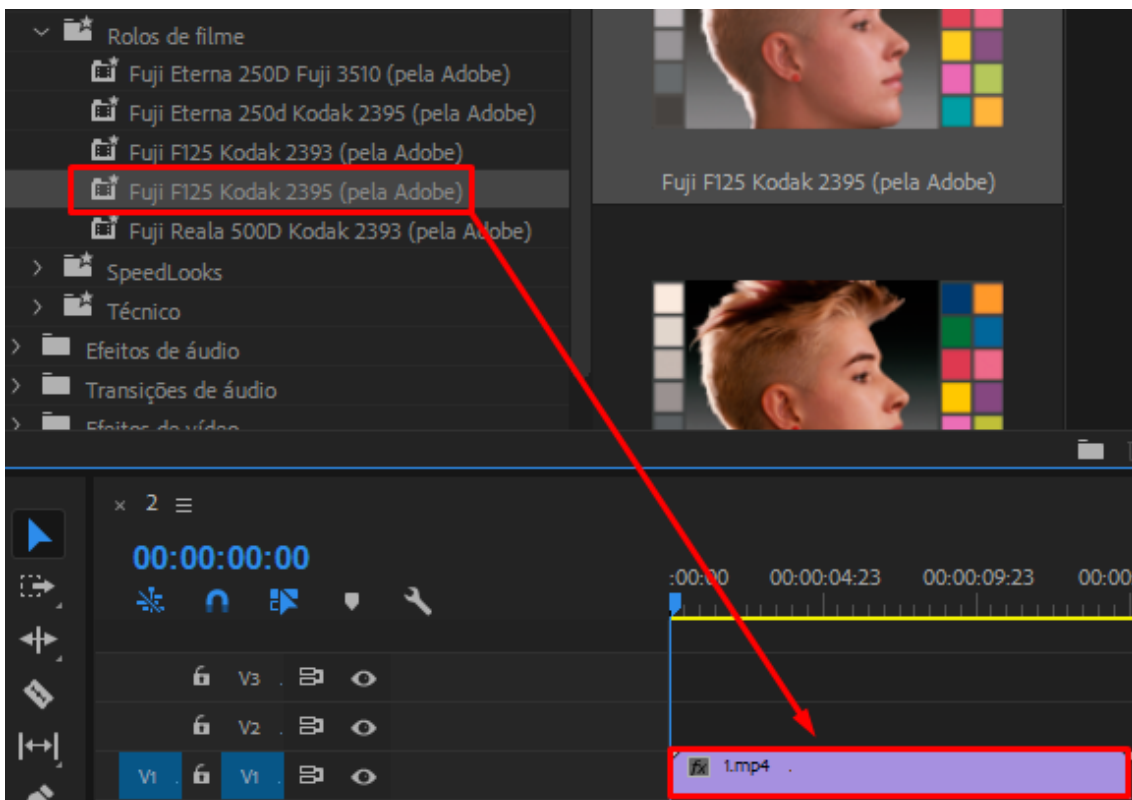
23) Clique em Predefinições de lumetri:



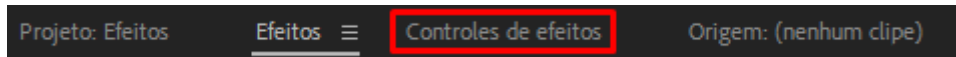
24) Clique em Rolo de filme:



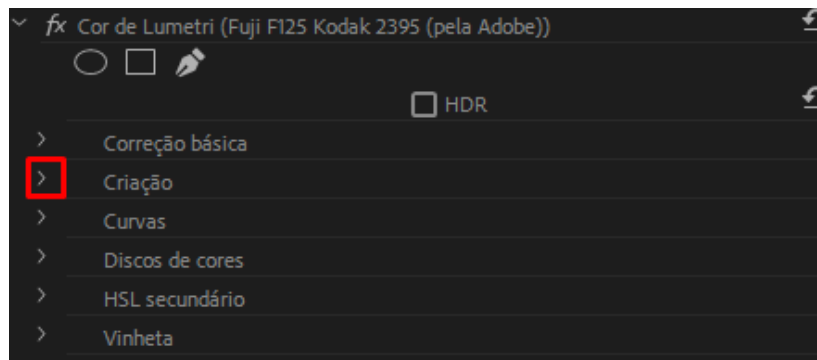
25) Selecione o efeito Fuji F125 Kodak 2395 e arraste até o trecho vídeo 1:



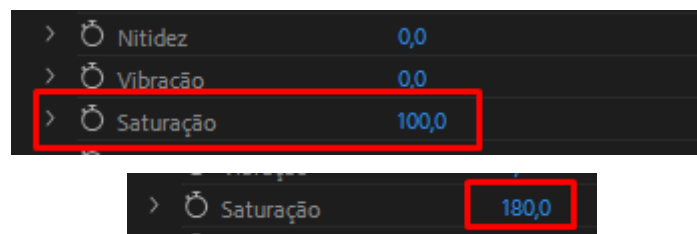
26) Clique na Aba controles de efeitos para fazer uma alteração na saturação:



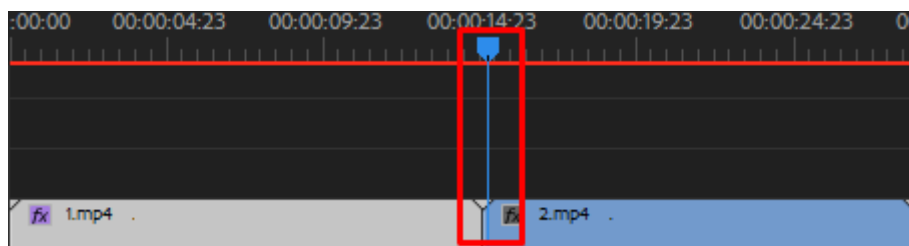
27) No quadro do efeito Fuji F125 Kodak 2395, clique na setinha ao lado da opção "Criação":



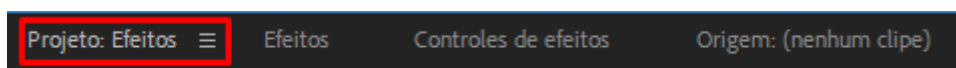
28) Encontre a opção de saturação e altere seu valor de 100 para 180:



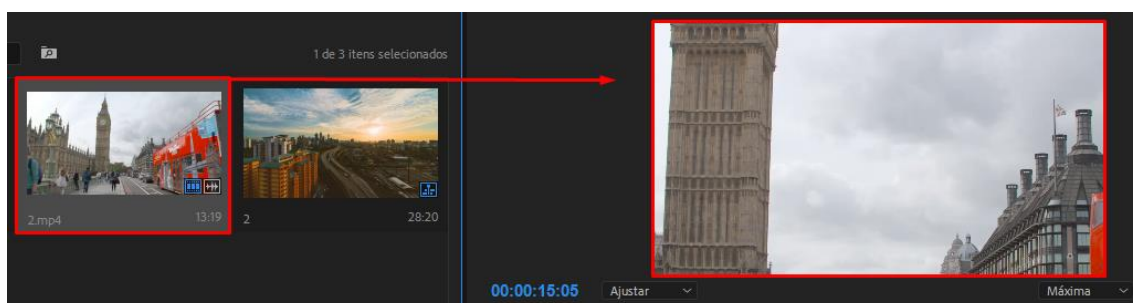
29) Muito bem! Agora, utilizando a agulha na linha do tempo, posicione-a no vídeo 2:



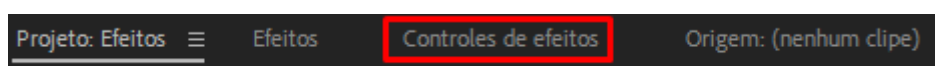
30) Clique na aba projeto:



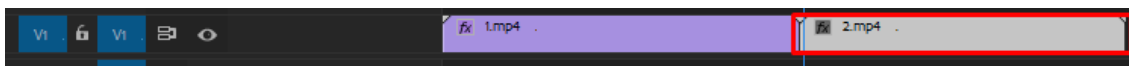
31) Você vai perceber que o vídeo 2 está aparecendo cortado no preview:



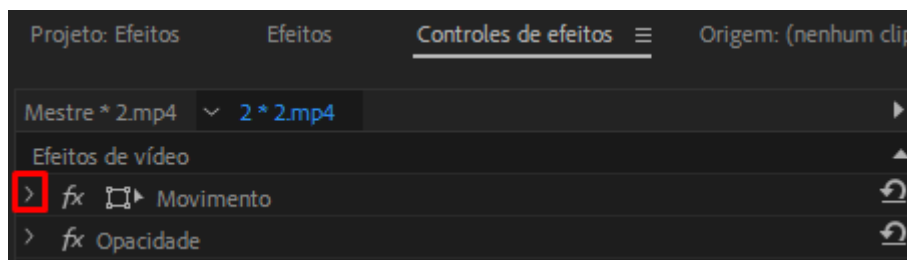
32) Vamos ajustar isso na aba Controles de efeitos. Nenhum efeito foi adicionado a ele, mas lembre-se de que ele tem os efeitos fixos, que serão os alterados. Clique na aba Controles de efeitos:



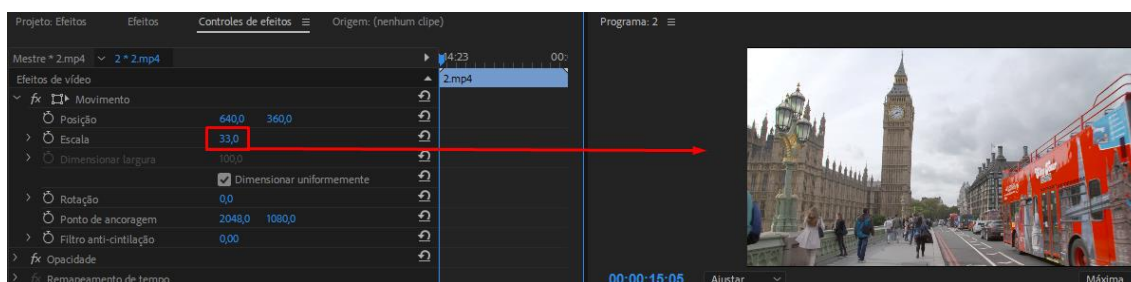
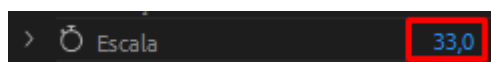
33) Selecione o vídeo 2 na linha do tempo:



34) Clique na setinha ao lado do quadro movimento:



35) Encontre a opção escala e altere seu valor de 100 para 33:

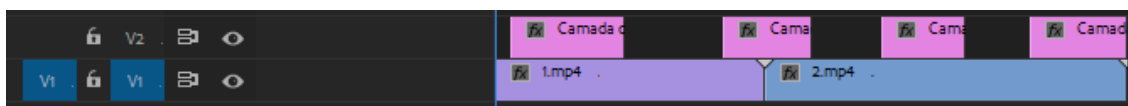


36) Simples, não é mesmo? Aperte Ctrl + S para salvar seu projeto.

### 5.3. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

- 1) Abra o programa Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Com o programa aberto, crie um novo projeto clicando em Novo Projeto;
- 3) Defina o nome do projeto como Exercício Fixação;
- 4) Importe a mídia 1 e 2, localizados em Arquivos Auxiliares, dentro da pasta "5", para o projeto do Adobe Premiere;
- 5) Coloque as mídias na sua linha do tempo;
- 6) Remova o áudio da mídia 2;
- 7) Arrume a escala da mídia 2, através da aba Controles de efeitos, no quadro movimento;
- 8) Adicione uma transição entre os vídeos;
- 9) Crie 4 Camadas de ajuste e as posicione como na imagem abaixo:



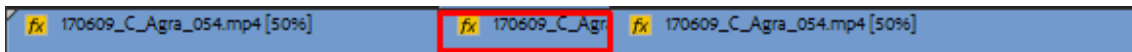
- 10) Em uma das camadas adicione o efeito "Manter cor", nas demais use sua criatividade e escolha os efeitos que mais lhe agradarem e mexa nas configurações na aba Controles de efeito para deixar o trabalho mais bonito;
- 11) Mostre para seu instrutor o resultado.

## 6. Aula 6

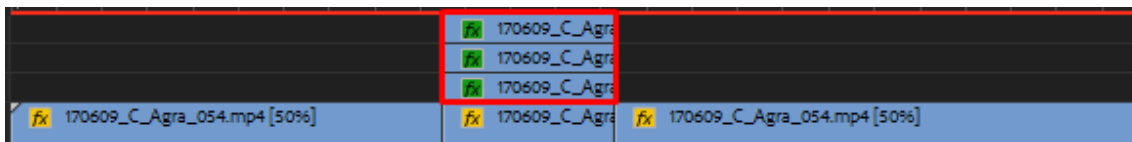
### 6.1. Transição RGB, Transições e Efeitos de Áudio

#### Transição RGB

RGB é a sigla do sistema de cores formada pelas iniciais das cores em inglês Red, Green e Blue, que em português significa, respectivamente, Vermelho, Verde e Azul. Para realizar esta transição, você deve escolher um trecho do seu vídeo onde deseja aplicar o efeito e cortá-lo do restante.



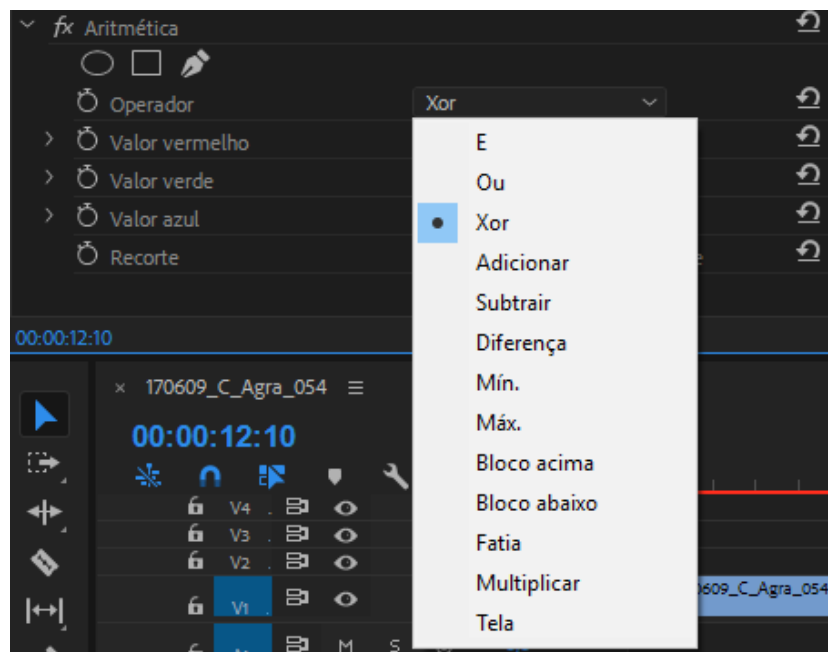
Quando tiver um trecho selecionado, crie três cópias dele nas tracks acima, cada cópia representará uma cor.



O efeito que você deve aplicar em cada um desses trechos chama-se Aritmética. Ele executa várias operações matemáticas simples nos canais vermelho, verde e azul de uma imagem.

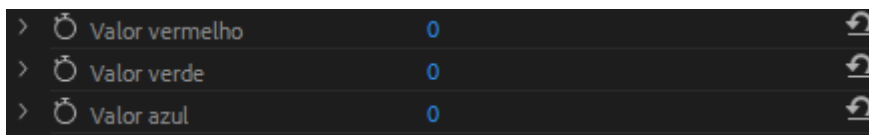
#### Parâmetros:

**Operador:** A operação a ser executada entre o valor especificado de cada canal e o valor existente desse canal para cada pixel na imagem:



- **E, Ou e Xor:** Aplique operações lógicas bit a bit.
- **Adição, Subtração, Multiplicação e Diferença:** Aplique funções básicas de matemática.
- **Máx.:** Defina o valor de canal do pixel para o maior valor especificado e para o valor original do pixel.
- **Mín.:** Defina o valor de canal do pixel para o menor valor especificado e para o valor original do pixel.
- **Bloco acima:** Defina o valor de canal do pixel para 0 se o valor original dele for maior que o valor especificado; caso contrário, deixe o valor original.

- **Bloco abaixo:** Defina o valor de canal do pixel para 0 se o valor original dele for menor que o valor especificado; caso contrário, deixe o valor original.
- **Fatia:** Defina o valor de canal do pixel para 1.0 se o valor original dele estiver acima do valor especificado; caso contrário, defina o valor para 0. Em ambos os casos, os valores dos outros canais de cores são definidos para 1,0.
- **Tela:** Aplicar uma tela.



- **Valor Vermelho, verde e azul:** Valor de predominância da cor, quanto maior, mais saliente a cor ficará no seu vídeo.



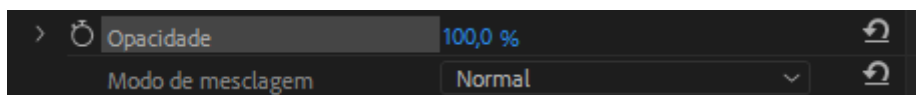
- **Valores de resultado do clipe:** Impede que todas as funções criem valores de cores que excedam a faixa válida. Se essa opção não estiver selecionada, alguns valores de cores poderão se misturar.

Você encontra este efeito pelo caminho: Aba efeitos-> Efeitos de vídeo-> Canal-> Aritmética

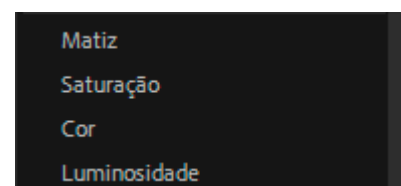
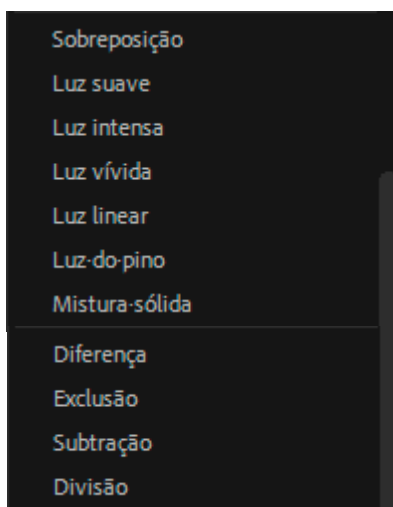
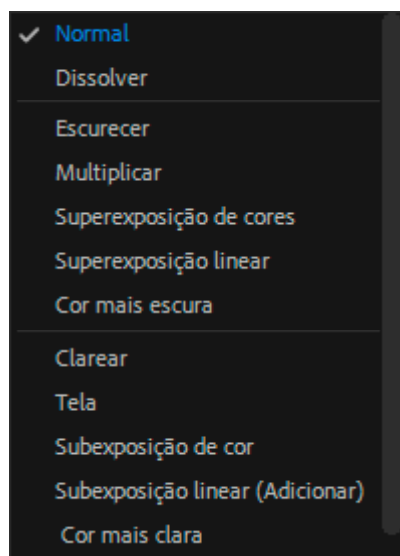
Para esta transição, o parâmetro **Operador** deve marcar a opção **Máx.**, e o valor das cores deve-se manter no valor máximo (255). Em seguida, o modo de mesclagem deve ser modificado.

### Modo de mesclagem

É possível selecionar a maneira como o Premiere mescla ou sobrepõe um clipe em uma faixa em uma Linha de tempo, com o clipe ou clipes nas faixas inferiores.



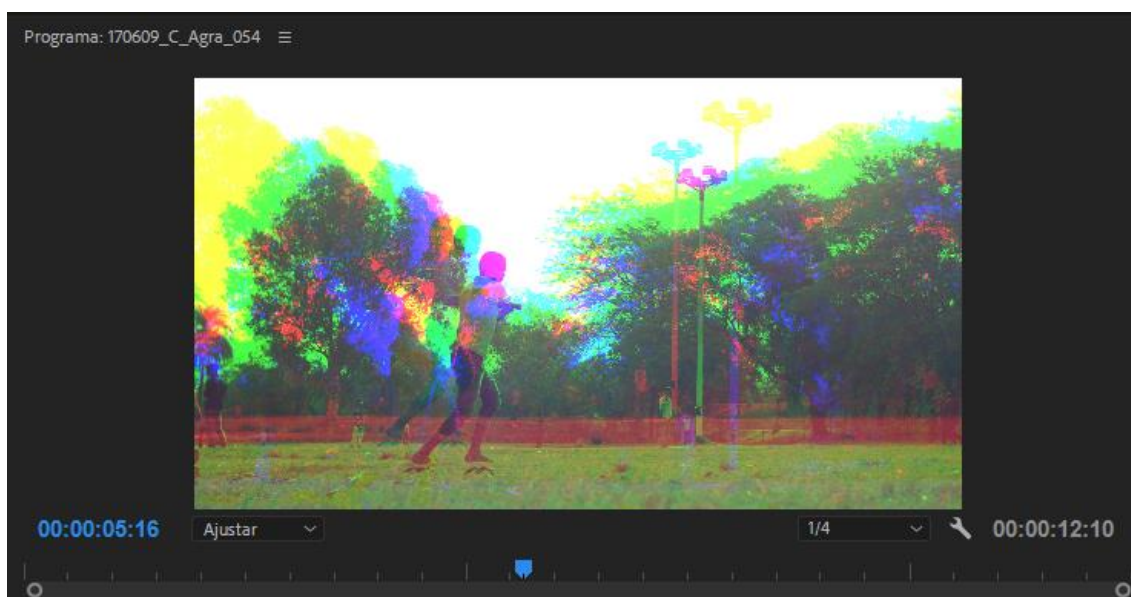
O menu Modo de mesclagem é subdividido em seis categorias com base nas semelhanças entre os resultados dos modos de mesclagem. Os nomes das categorias não aparecem na interface; as categorias são simplesmente separadas por linhas divisórias no menu.



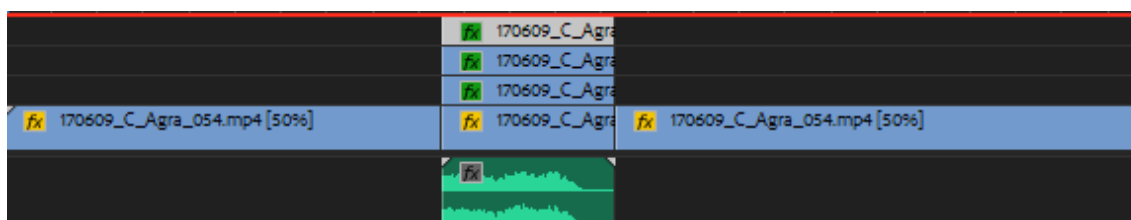
- **Categoria normal:** Normal, Dissolver. A cor resultante de um pixel não é afetada pela cor do pixel subjacente, a menos que a Opacidade seja menor que 100% para a camada de origem. Os modos de mesclagem de dissolução tornam alguns pixels da camada de origem transparentes.
- **Categoria subtrativa:** Escurecer, Multiplicar, Superexposição de cores, Superexposição linear, Cor mais escura. Esses modos de mesclagem tendem a escurecer as cores, alguns por meio da mistura de cores de forma semelhante à mistura de pigmentos coloridos em pintura.
- **Categoria aditiva:** Clarear, Tela, Subexposição de cor, Subexposição linear (Adicionar), Cor mais clara. Esses modos de mesclagem tendem a clarear as cores, alguns por meio da mistura de cores de forma semelhante à mistura de luz projetada.
- **Categoria complexa:** Sobreposição, Luz suave, Luz direta, Luz vívida, Luz linear, Luz do pino, Mistura sólida. Esses modos de mesclagem realizam diferentes operações nas cores de origem e subjacentes, dependendo de se uma das cores for mais clara do que 50% de cinza.
- **Categoria de diferença:** Diferença, Exclusão, Subtração, Divisão. Esses modos de mesclagem criam cores com base nas diferenças entre os valores da cor de origem e da cor subjacente.
- **Categoria HSL:** Matiz, Saturação, Cor, Luminosidade. Esses modos de mesclagem transferem um ou mais dos componentes de representação HSL de cor (matiz, saturação e luminosidade) da cor subjacente para a cor resultante.

Para esta transição o **Modo de mesclagem** deve marcar a opção **Subexposição linear(Adicionar)**.

Por fim, o efeito se dará ao modificar a **Posição** e **Escala** no parâmetro **Movimento** de cada camada de cor, deixando elas espalhadas de diferentes formas sobre o vídeo.



Para o efeito ficar mais legal, você pode adicionar um áudio de glitch (é possível encontrá-lo facilmente em buscas no google) que dure o mesmo tempo do trecho onde você aplicou a transição RGB.

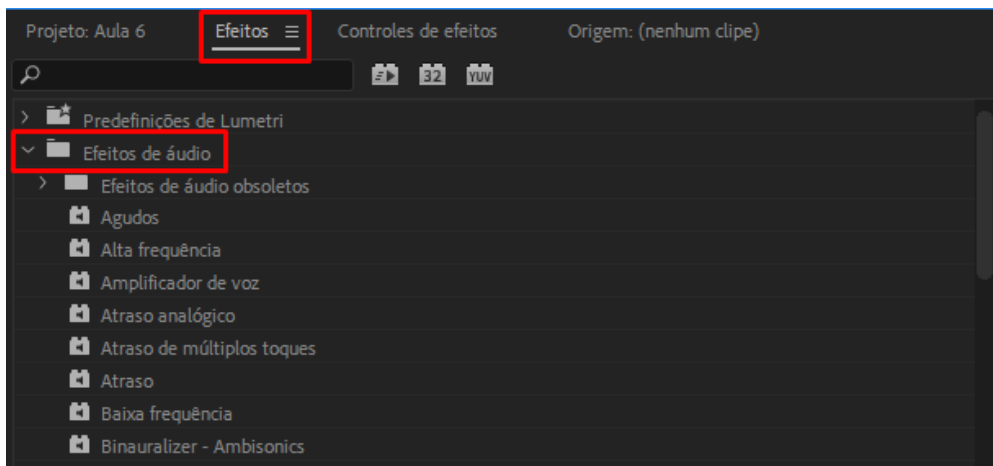


## Transições e Efeitos de Áudio

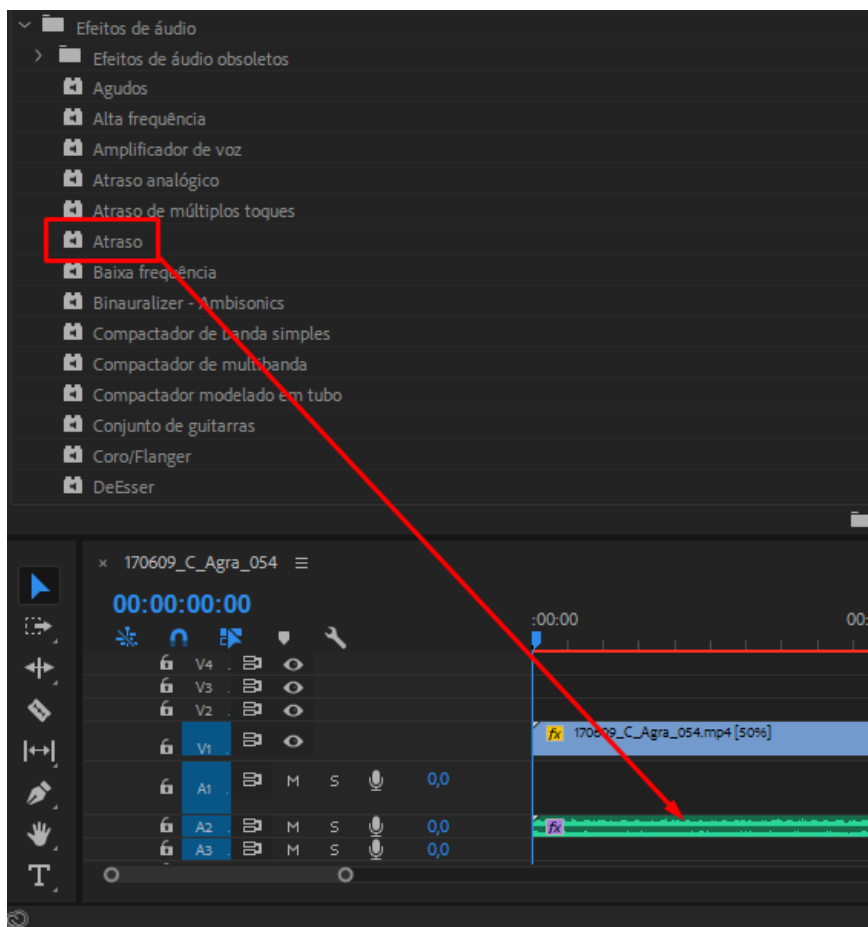
### Efeitos

Da mesma maneira que podemos adicionar transições e efeitos aos vídeos, o Premiere também tem uma variedade de efeitos de áudio. Um efeito pode adicionar uma característica de áudio especial ou fornecer um atributo de recurso incomum. Um efeito pode manipular o som por exemplo.

É possível encontrar a lista de Efeitos pelo seguinte caminho: aba efeitos ou pelo atalho Shift + F7 -> Efeitos de áudio



Para aplicar um efeito de áudio, você deve primeiramente escolher o efeito na lista e depois arrastá-lo até a faixa de áudio na linha do tempo:

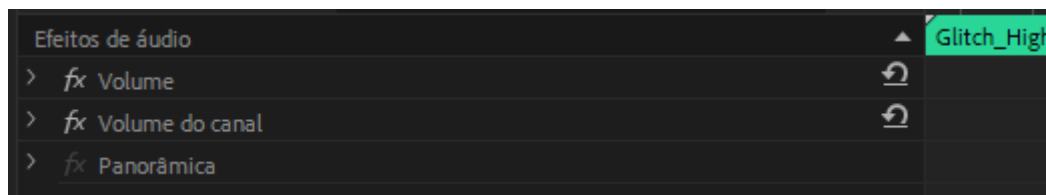


## Áudio também contém efeitos fixos:

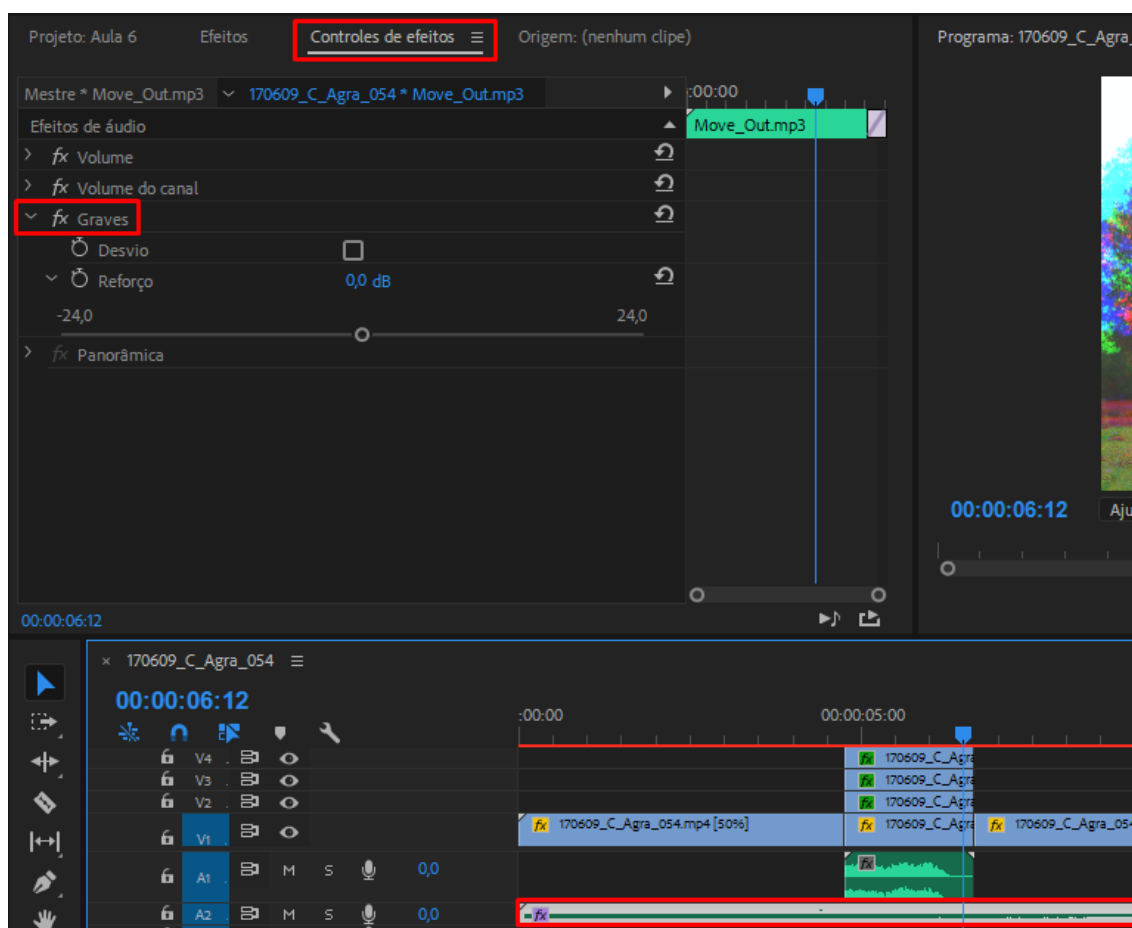
**Volume:** Controla o volume de qualquer vídeo que contenha áudio.

**Volume do canal:** permite controlar o volume de cada canal de forma independente em uma faixa ou vídeo. O nível de cada canal é medido em decibéis.

**Panorâmica:** é o movimento de áudio de um canal de saída para outro ao longo do tempo. Por exemplo, se um carro seguir do lado direito de um quadro de vídeo para o esquerdo, é possível usar a panorâmica do canal que contém o áudio do carro para que comece no lado direito da tela e termine no esquerdo. Ao fazer a saída de uma faixa mono para uma faixa surround 5.1 ou estéreo, é possível usar a panorâmica. Quando uma faixa de áudio e a faixa de saída são mono ou quando ambas as faixas são surround 5.1, panorâmica e equilíbrio não estão disponíveis.



Você pode editar todos os parâmetros do efeito de áudio através da aba Controle de efeitos, mas para isso o áudio deve estar selecionado na sua linha do tempo.

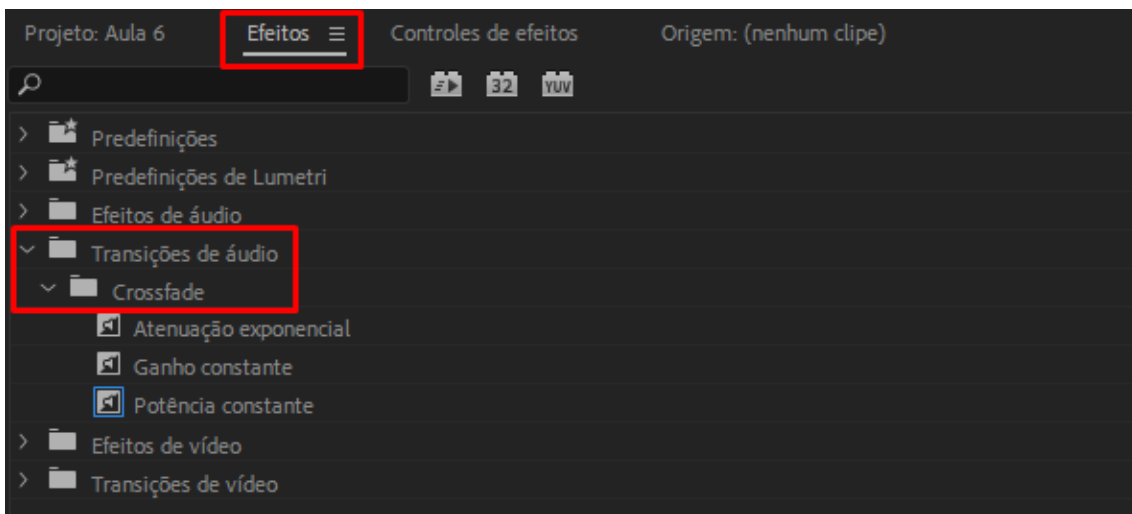


## Transições

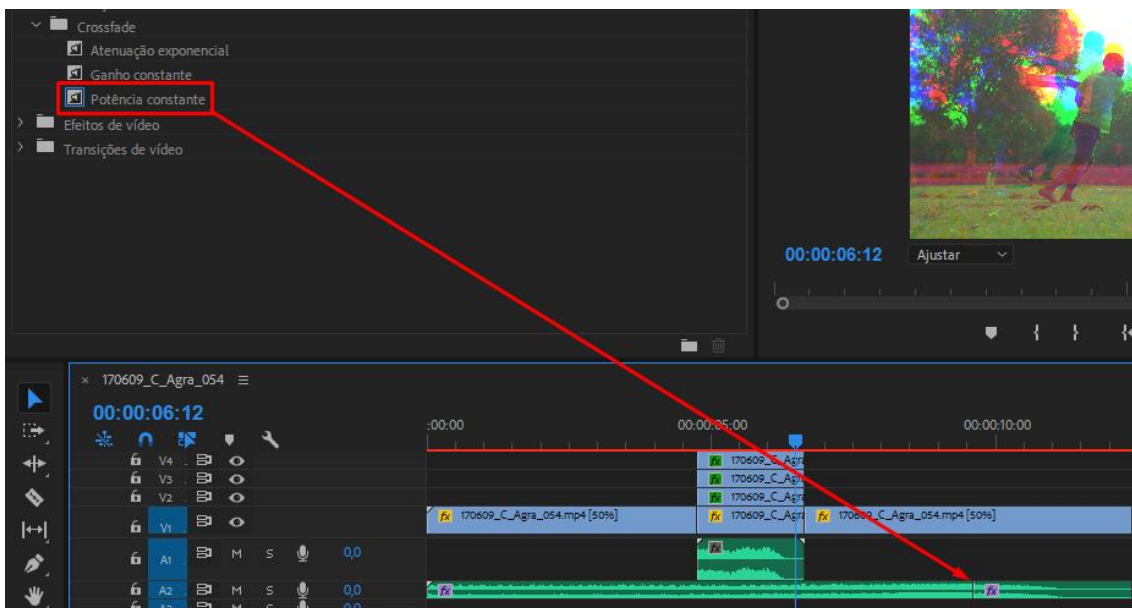
Conforme vimos em uma aula anterior, uma transição move uma cena de uma tomada para a seguinte. O mesmo pode ser feito entre áudios. Lembrando também que normalmente é colocada uma

transição em uma linha de corte entre trechos, sendo possível também é aplicar uma transição somente ao início ou ao final de um clipe.

É possível encontrar a lista de Transições pelo seguinte caminho: aba efeitos ou pelo atalho Shift + F7 -> Transições de áudio -> Crossfade



E para aplicá-la é muito simples também. Clique sobre a transição que você deseja e arraste até o ponto de destino:



### **Transição de ganho constante**

O crossfade de Ganho constante altera o áudio em uma taxa constante de entrada e saída conforme ele transita entre os clipes. Esse crossfade pode soar repentino.

### **Transição de potência constante**

Esse crossfade diminui o áudio do primeiro clipe lentamente no início e, em seguida, rapidamente, até o final da transição. No segundo clipe, esse crossfade aumenta o áudio rapidamente no início e, em seguida, mais lentamente, até o final da transição.

### **Transição de atenuação exponencial**

A Atenuação exponencial faz o desaparecimento gradual do primeiro trecho enquanto faz o aparecimento gradual do segundo. Ao selecionar uma opção no menu do controle Alinhamento, é possível especificar o posicionamento da transição.

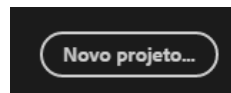
## 6.2. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

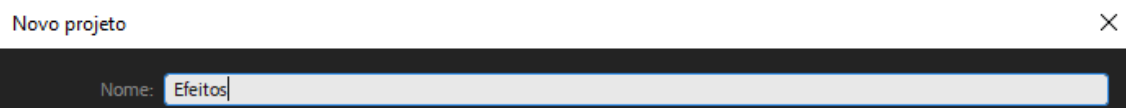
### Exercício 1

Esse exercício tem como objetivo exercitar a criação da transição RGB.

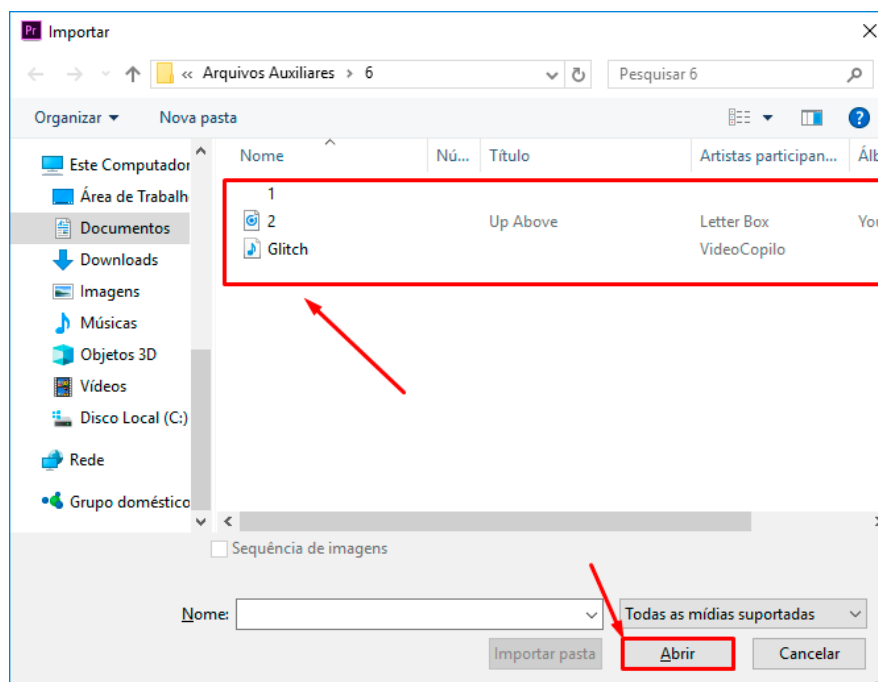
- 1) Abra o Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Crie um novo projeto clicando em Novo Projeto;



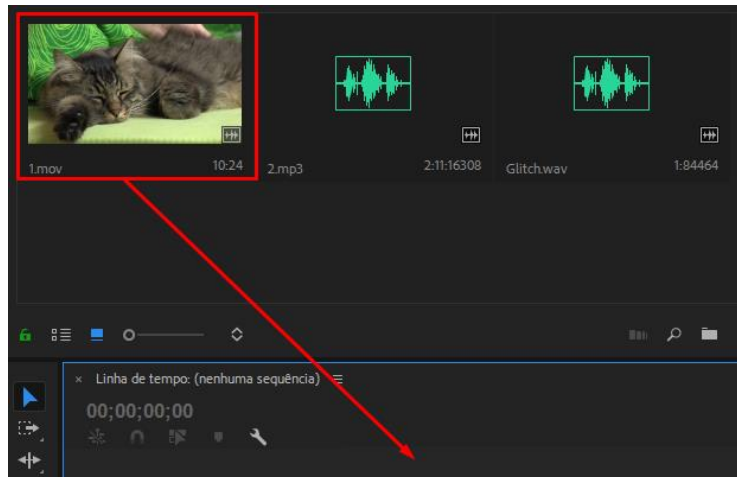
- 3) Defina o nome do projeto para “Efeitos” e, então, clique em OK;



- 4) Pressione as teclas Ctrl + I e adicione as mídias que se encontram na pasta 6 que se encontra dentro de Arquivos Auxiliares. Selecione-as e clique em OK para confirmar a ação;



5) Arraste a mídia de vídeo "1" até a linha do tempo;



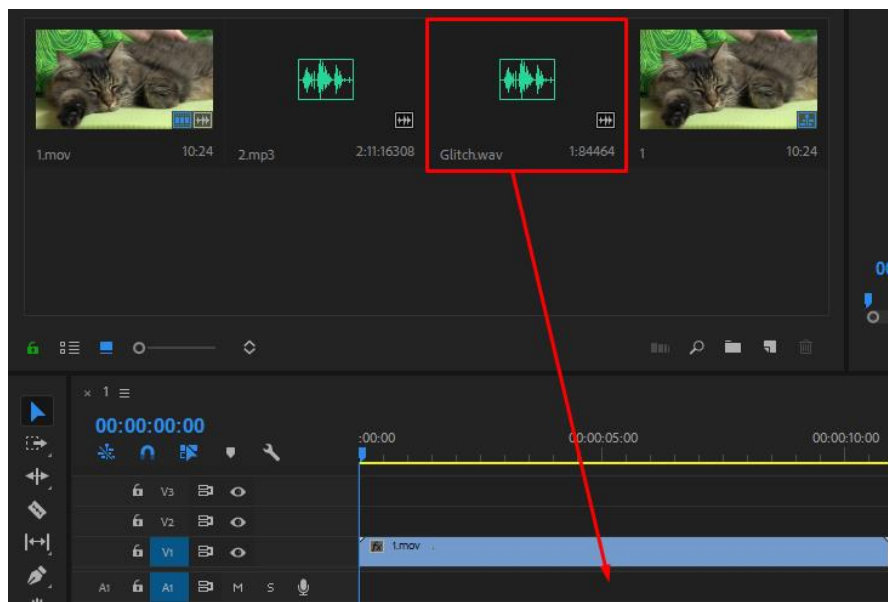
6) Clique e selecione a mídia de vídeo na linha do tempo e pressione as teclas Ctrl + L para desvincular a mídia de áudio desse vídeo;



7) Selecione a mídia de áudio que foi desvinculada e pressione a tecla delete para apagá-la;



8) Arraste a mídia de áudio Glitch até a linha do tempo;

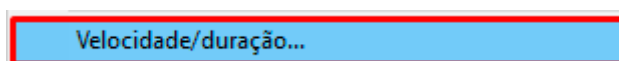


9) Clique com o botão direito do mouse

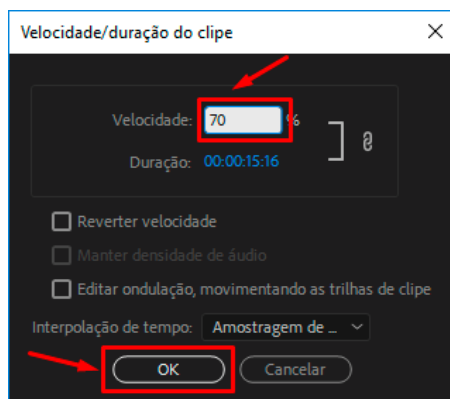
sobre a mídia de áudio na linha do tempo;



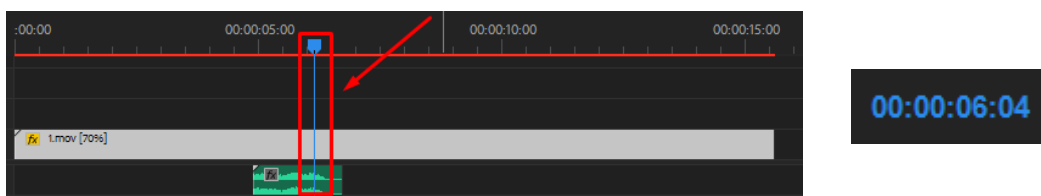
10) Agora clique na opção Velocidade/duração... para diminuir a velocidade desse vídeo;



- 11) Na opção Velocidade, digite o valor 70 (como destacado no exemplo abaixo) e clique em OK para confirmar a ação;



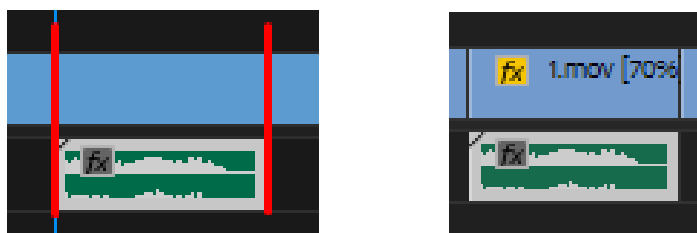
- 12) Arraste a agulha na linha do tempo até o tempo 06:04, como demonstrado nos exemplos abaixo;



- 13) Clique e arraste a mídia de áudio Glitch até o ponto onde se encontra a agulha na linha do tempo. É nesse ponto que você irá criar a transição RGB na sua mídia de vídeo;



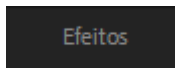
- 14) Selecione a Ferramenta Fatiar pressionando a tecla C e corte a mídia de vídeo de acordo com as duas extremidades da mídia de áudio. Observe o antes e depois nos exemplos abaixo;



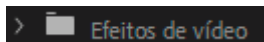
- 15) Selecione a Ferramenta Seleção pressionando a tecla V do seu teclado;  
16) Segure a tecla Alt, clique e arraste a mídia de vídeo que foi cortada (como demonstrado na imagem à esquerda abaixo) para cima para gerar uma cópia. Repita esse processo até gerar 3 cópias dessa mídia (como pode ser observado na imagem à direita abaixo);



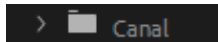
17) Clique e abra o painel Efeitos;



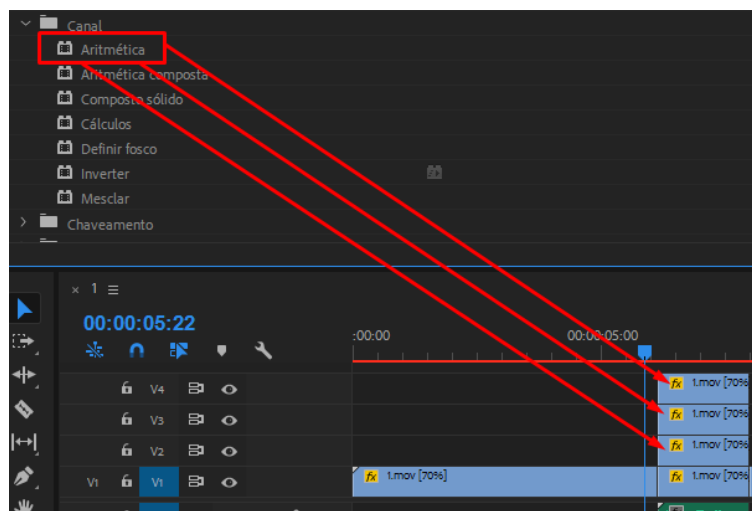
18) Clique em Efeito de vídeo;



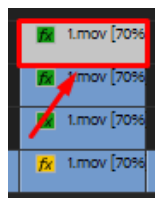
19) Clique em Canal;



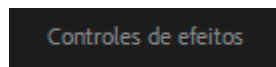
20) Clique e arraste o efeito Aritmética até as três mídias que foram criadas anteriormente, como demonstrado na imagem abaixo;



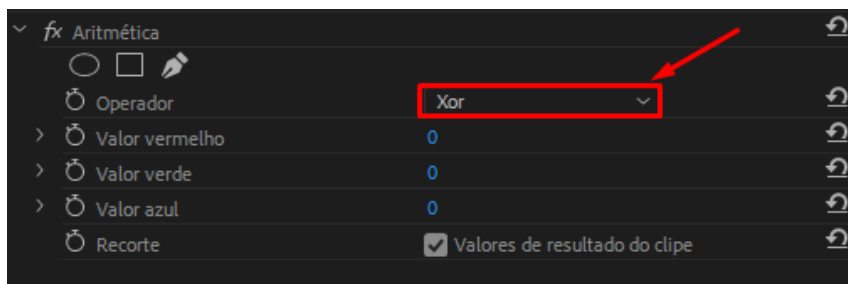
21) Clique e selecione a mídia de vídeo que está na track de vídeo 4;



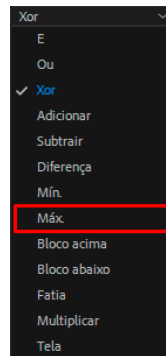
22) Agora clique e abra o painel Controle de efeitos;



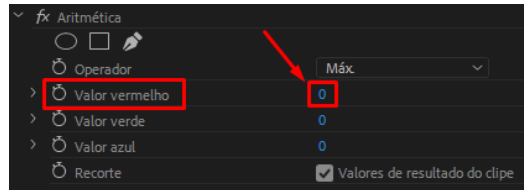
23) Vá até a opção Aritmética e clique no local que está indicado na imagem abaixo;



24) Clique em Máx.;



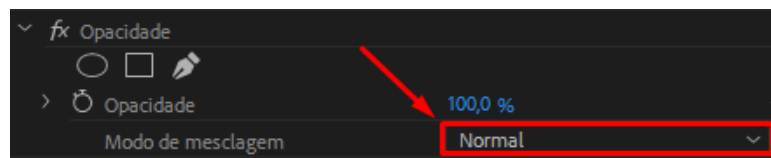
25) Clique no local indicado para alterar o valor da cor vermelha;



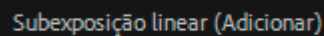
26) Digite 255 e pressione a tecla Enter;



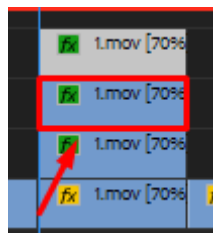
27) Agora vá até opacidade e clique em Normal, como demonstrado abaixo;



28) Selecione a opção Subexposição linear (Adicionar);

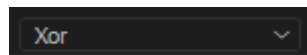


29) Clique e selecione a mídia de vídeo que está na track de vídeo 3;



30) Clique e abra o painel Controle de efeitos;

31) Vá até a opção aritmética e clique no local destacado na imagem abaixo;



32) Selecione a opção Máx.;



33) Nessa mídia você irá alterar o valor da cor verde. Clique no local indicado na imagem abaixo;



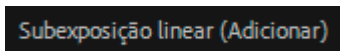
34) Digite 255 e pressione a tecla Enter para confirmar a ação;



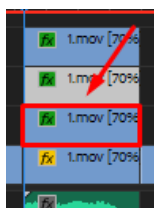
35) Vá até a opção Opacidade e clique em Normal;



36) Selecione a opção Subexposição linear (Adicionar);

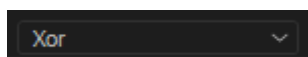


37) Clique e selecione a mídia de vídeo que está na track de vídeo 2;



38) Clique e abra o painel Controle de efeitos;

39) Vá até a opção Aritmética e clique no local destacado abaixo;



40) Selecione a opção Máx.;

41) Clique no local indicado para alterar o valor da cor azul;

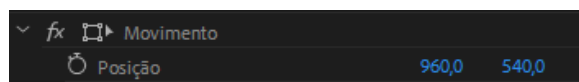


42) Digite 255 e pressione a tecla Enter para confirmar;

43) Clique e selecione a mídia de vídeo que está na track de vídeo 4;

44) Clique e abra o painel controle de efeitos;

45) Vá até a opção movimento e clique no valor 960 para modificar a direção direita/esquerda do vídeo;



46) Digite o valor 982 e pressione a tecla Enter para confirmar a ação;

47) Agora clique no valor 540 para modificar a direção cima/baixo do vídeo;

48) Digite o valor 560 e pressione a tecla Enter para confirmar;

49) Altere o valor de escala (localizado abaixo da opção Posição) para 110 e pressione Enter para confirmar;

50) Clique e selecione a mídia de vídeo que está na track de vídeo 3 e depois abra o painel Controle de efeitos;

51) Vá até a opção Posição, localizada em Movimento, e clique no valor 960 para alterá-lo;

52) Digite 975 e pressione a tecla Enter para confirmar;

53) Ainda na opção Posição, clique no valor 540 para alterá-la;

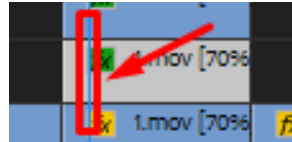
54) Digite o valor 555 e pressione a tecla Enter para confirmar a ação;

55) Vá até a opção Escala (localizada abaixo da opção Posição) e clique no valor 100,0 para alterá-lo;

56) Digite o valor 104 e pressione a tecla Enter para confirmar;

57) Clique e selecione a mídia que está na track de vídeo 2 e abra o painel Controle de efeitos;

58) Posicione a agulha um pouco depois do início do vídeo;

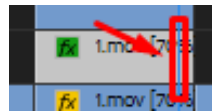


59) Clique no ícone ao lado esquerdo da opção Escala para adicionar um keyframe nesse ponto;

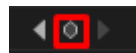


60) Clique no valor 100,0 da opção Escala para alterá-lo. Digite 140 e pressione Enter para confirmar a ação;

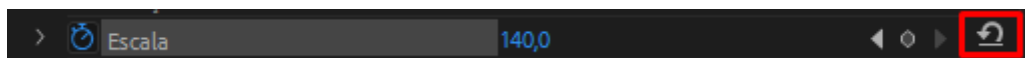
61) Agora posicione a agulha próximo ao final desse vídeo;



62) Ainda na opção Escala, clique no ícone que está à direita do valor (como demonstrado abaixo) para adicionar o último keyframe;



63) Clique em Redefinir parâmetro para alterar o valor do keyframe;



64) Assista ao vídeo completo.

### 6.3. Exercício de Fixação

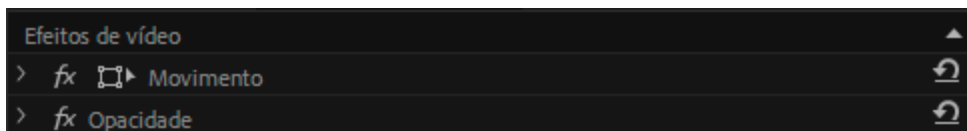
Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

- 1) Abra o programa Adobe Premiere;
- 2) Com o programa aberto, crie um novo projeto clicando em Novo Projeto;
- 3) Defina o nome do projeto como Exercício Fixação;
- 4) Importe a mídia 1 e o áudio Glitch, localizados em Arquivos Auxiliares, dentro da pasta "6", para o projeto do Adobe Premiere;
- 5) Coloque as mídias na sua linha do tempo;
- 6) Aplique a transição RGB no trecho do vídeo que você achar mais conveniente e alinhe o áudio glitch a esse trecho.
- 7) Mostre a seu instrutor.

## 7. Aula 7

### 7.1. Animação de formas e textos

Você pode animar qualquer mídia de imagem, vídeo ou texto que esteja na sua linha do tempo (a animação de qualquer uma dessas mídias tem como base as mesmas configurações). Para isso, você utilizará, basicamente, as opções encontradas no painel Controle de efeitos (lembre-se de que para ver essas opções você deve clicar e selecionar alguma mídia em sua linha do tempo). As configurações que você mais utilizará se encontram em Movimento e Opacidade.

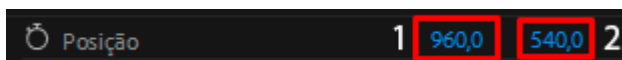


As principais configurações de Movimento são:

#### 1) Posição:

Em Posição, você pode alterar a localização de determinada mídia. Observe a imagem abaixo. No primeiro valor destacado (1), você tem o correspondente à posição esquerda/direita. Você pode alterar esse valor ao clicar sobre ele e digitar um novo ou clicar sobre o valor e arrastar o mouse para a esquerda (para mover a mídia para a esquerda no vídeo) ou clicar sobre o valor e arrastar o mouse para a direita (para mover a mídia para a direita no vídeo).

#### 2) Escala:



Em Escala, você pode alterar o tamanho (escala) de determinada mídia.



#### 3) Rotação:

Ao alterar os valores de Rotação, você pode rotar o seu objeto em tantos graus achar necessário. Ex: você pode girar uma mídia em 30° ou 360° ou ainda -30° e -360° para que a mídia realize uma rotação anti-horária.



Em Opacidade, você pode definir a transparência que determinada mídia irá ter.



Você pode utilizar somente uma dessas opções para animar algo dentro do Adobe Premiere. Por exemplo: você pode fazer com que uma imagem entre em cena crescendo, parando somente quando atingir o tamanho que você definir através de keyframes (configuração de Escala). Além disso, você pode utilizar mais de uma configuração em sua animação. Você pode, por exemplo, animar as rodas de uma bicicleta, fazendo com que elas girem e no final saiam de cena se movimentando (configurações de Rotação e Posição).

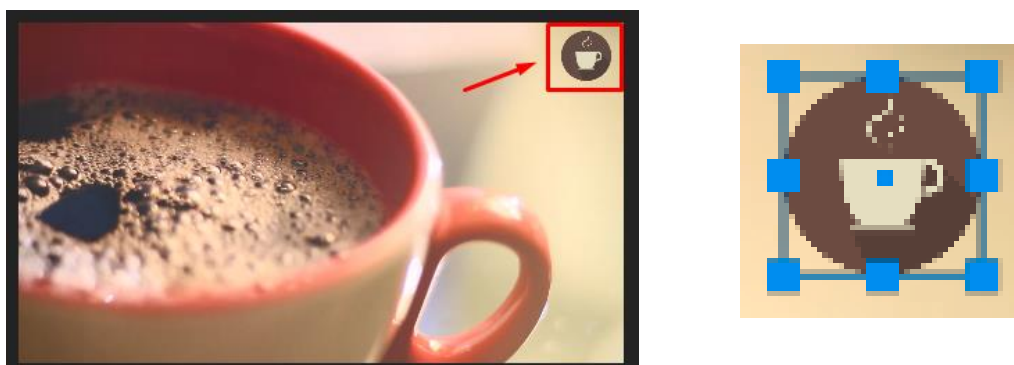
Lembre-se que para que suas mídias mudem suas configurações ao decorrer de um vídeo, você deve criar keyframes em cada opção de mudança que utilizar.

Para diferenciar ainda mais a sua animação, você pode utilizar efeitos. Aqui vale ter criatividade e não ter medo de errar, mas sempre tenha atenção para não exagerar utilizando muitos efeitos ou escolhendo alguns que não combinem com o tipo de material que você está editando.

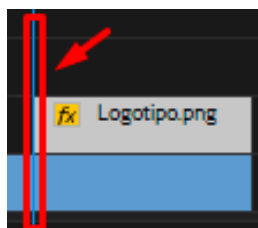
Vamos ver um exemplo de criação de animação no próximo tópico.

## 7.2. Exemplo de animação

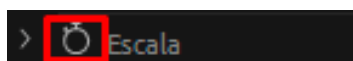
O primeiro passo que você deve realizar é adicionar a mídia que quer animar à sua linha do tempo, ajustando no tempo exato em que quer que ela apareça. Feito isso, ela irá aparecer no seu preview de vídeo. No preview, você deve clicar e arrastá-la até onde achar melhor. Ao clicar sobre a sua mídia, 8 pequenos quadrados irão aparecer em suas extremidades (como pode ser visto na imagem abaixo, à direita). Ao movimentar qualquer um desses quadrados, você consegue alterar o tamanho (escala) do seu objeto.



Depois de fazer todos os ajustes básicos em sua mídia, você deve selecioná-la e colocar a agulha sobre o seu início na linha do tempo (como demonstrado na imagem abaixo) e por último abrir o painel Controle de efeitos. Será nesse painel que, basicamente, você irá animar a sua mídia, seja de texto, imagem ou vídeo.



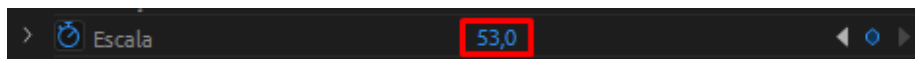
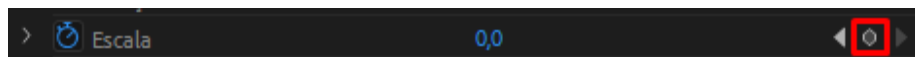
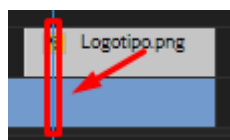
Aberto o painel Controle de efeitos e com a agulha posicionada, você deve selecionar alguma opção para animar a sua mídia (aqui iremos mostrar a opção de escala). Para animar, você deve criar keyframes em cada uma das opções desejadas. Para isso, basta clicar no ícone que lembra um cronômetro. Ao fazer isso, ele criará um keyframe no ponto onde a sua agulha se encontra, com as configurações que aquela opção apresenta.



No primeiro keyframe, vamos definir o valor de escala de 53,3, para 0,0. Isso fará com que a nossa mídia entre em cena como se estivesse crescendo.

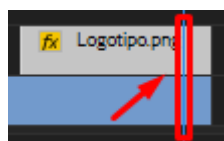


Depois vamos posicionar a agulha um pouco mais para frente (como pode ser observado na primeira imagem). Será nesse ponto que vamos criar um novo keyframe. Ao criarmos um keyframe aqui, alteraremos o valor de escala de 0,0 para 53,0. Esse novo keyframe, juntamente com o primeiro keyframe adicionado anteriormente, farão com que a imagem vá crescendo sua escala (de 0,0 até 53,0) progressivamente.

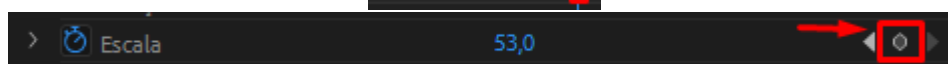
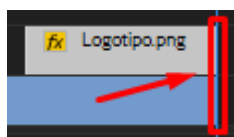


Você pode alterar a ordem e fazer com que uma imagem comece a diminuir seu tamanho progressivamente, por exemplo. É o que vamos ver agora.

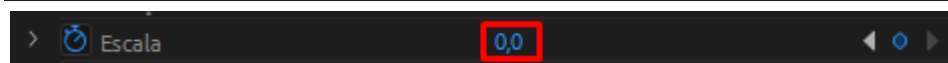
Criaremos mais dois keyframes de escala nessa imagem. Posicionando a agulha mais perto do final da mídia, vamos abrir o painel Controle de efeitos e criar um keyframe com as configurações de escala que já estão definidas (como pode ser observado nas imagens abaixo).



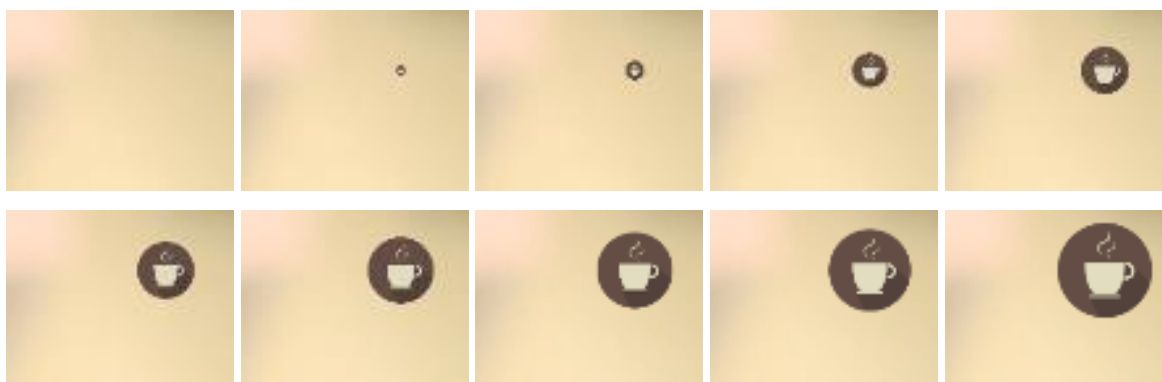
Agora, no instante final de nossa mídia, vamos criar o último keyframe de escala. Com a agulha já posicionada corretamente, devemos criar um keyframe (como destacado nas imagens abaixo).



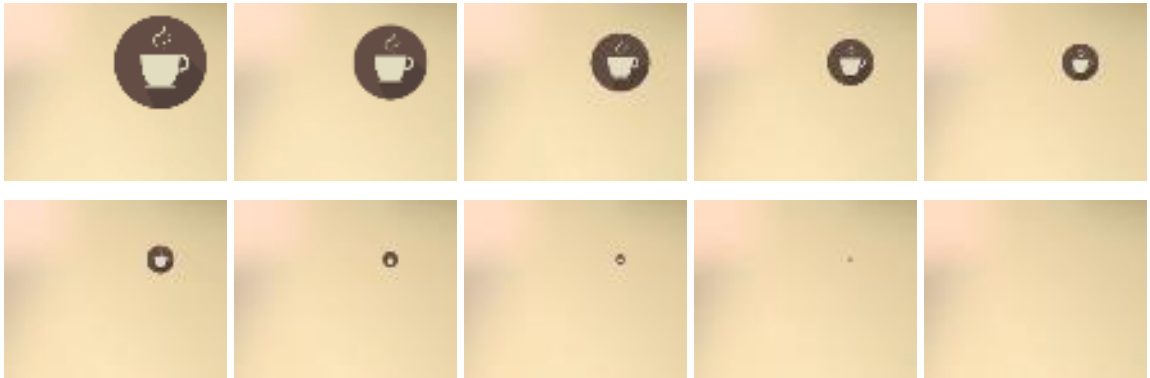
Vamos alterar o valor de escala nesse keyframe de 53,0 para 0,0. Isso fará com que a mídia vá desaparecendo de cena progressivamente.



Veja a evolução da imagem nos dois primeiros keyframes criado, onde há o crescimento progressivo da imagem:



Agora observe a evolução da imagem nos dois últimos keyframes criados, onde há a redução progressiva da imagem:



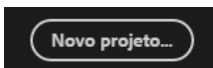
### 7.3. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

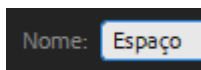
#### Exercício 1

Esse exercício tem como objetivo exercitar a animação de mídias utilizando keyframes de Escala e Rotação.

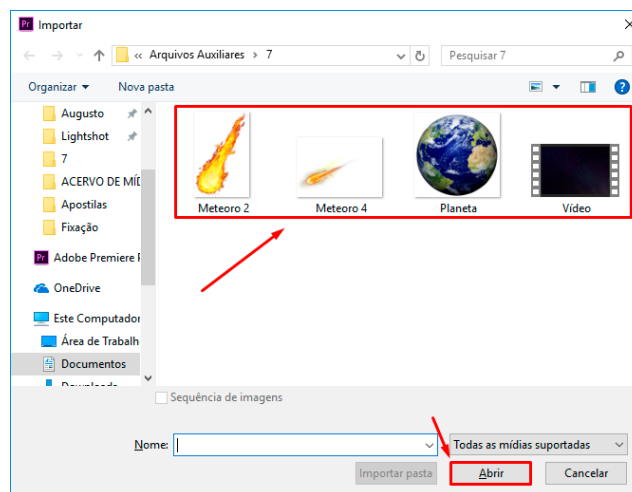
- 1) Abra o Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Crie um novo projeto clicando em Novo projeto;



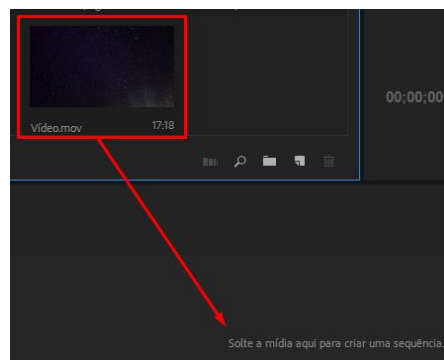
- 3) Nomeie esse projeto com o nome Espaço;



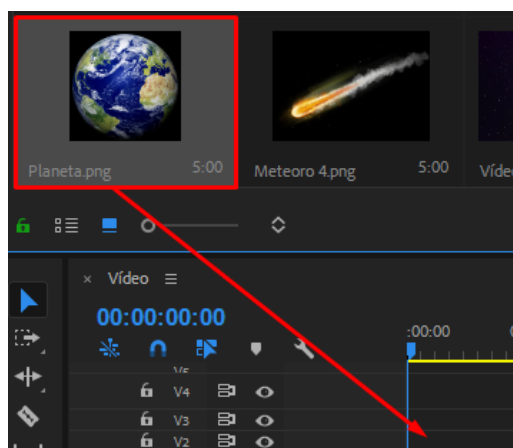
- 4) Configure a sua área de trabalho da forma que ficar mais fácil para você trabalhar;
- 5) Agora importe as mídias necessárias ao seu projeto. Para isso, pressione as teclas Ctrl + I e abra a pasta "7", localizada em Arquivos auxiliares (se encontrar dificuldade nesse passo, peça ajuda ao seu instrutor), selecione todas as mídias e clique em Abrir;



- 6) Primeiramente, clique e arraste a mídia Vídeo até a sua linha do tempo;



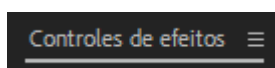
7) Agora clique e arraste a mídia Planeta até a linha do tempo, sobre a mídia Vídeo;



8) Feito isso, clique na parte final da mídia Planeta e arraste-a até ficar do mesmo tamanho da mídia Vídeo (observe os exemplos abaixo);



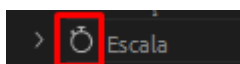
9) Agora clique e selecione a mídia Planeta e abra o painel Controle de efeitos.



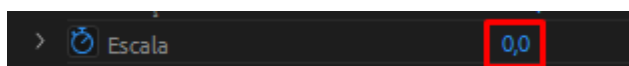
10) Posicione a agulha no começo da linha do tempo;



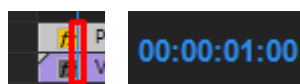
11) Ative o keyframe de Escala, clicando no mesmo local que está destacado na imagem abaixo;



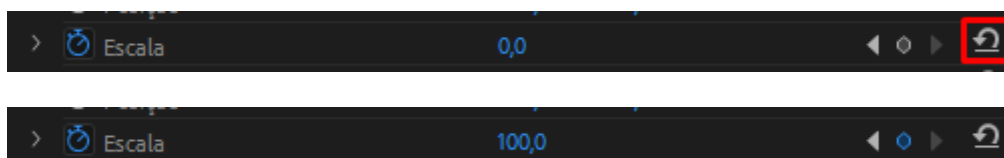
12) Nesse keyframe vamos definir o valor de Escala para 0,0;



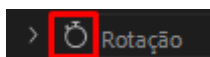
13) Ainda com a mídia Planeta selecionada, posicione a agulha em 1 segundo na linha do tempo, conforme os exemplos abaixo;



14) Clique em redefinir parâmetro (como destacado na primeira imagem abaixo) para criar um keyframe com as configurações de Escala anteriores dessa mídia. Ao fazer isso, a escala voltará para o valor 100,0, como você pode observar na segunda imagem abaixo;



15) No ponto onde a agulha se encontra, crie um keyframe de Rotação na mídia Planeta;



16) Agora posicione a agulha no final das duas mídias em sua linha do tempo, como demonstrado no exemplo abaixo;



17) Nesse ponto, crie um novo keyframe de Rotação (clique no local indicado na primeira imagem abaixo) e defina o valor de 0,0 para 360° (como demonstrado na segunda imagem abaixo);

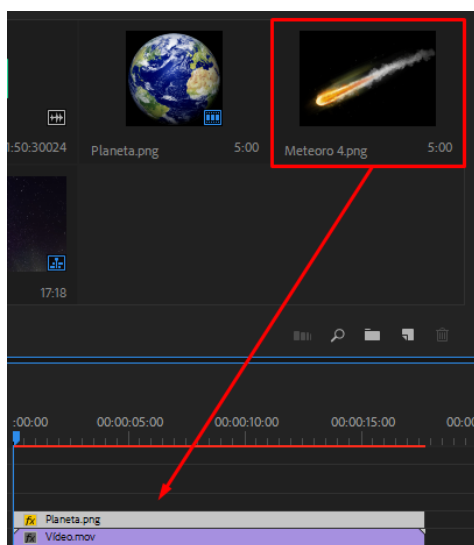


18) Assista o seu vídeo;

## Exercício 2

Esse exercício tem como objetivo exercitar a animação de mídias, utilizando keyframes de Posição e Rotação.

- 1) Abra o projeto Espaço;
- 2) Clique e arraste a mídia Meteoro 4 até a sua linha do tempo;



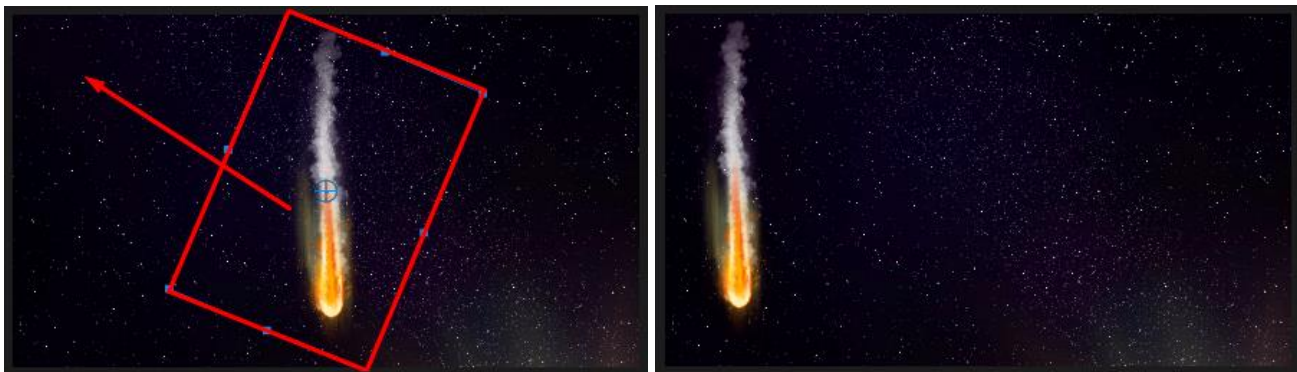
3) Faça com que a mídia Meteoro 4 fique com a mesma duração que as demais mídias.



4) Sem ativar keyframes, altere o valor da rotação dessa mídia para -67,0°;



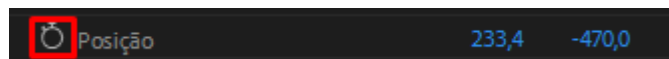
- 5) Dê dois clique sobre a mídia Meteoro 4 no seu preview de vídeo e arraste-a até o canto superior esquerdo, como pode ser visto na imagem a direita abaixo;



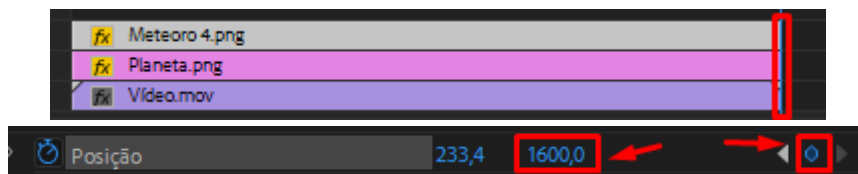
- 6) Com a mídia localizada no local certo e com a agulha no início da sua linha do tempo, vá até a opção de Posição e altere o valor de cima/baixo que aparece para você (no exemplo abaixo o valor é 518,0) para o valor -470,0;



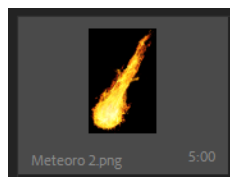
- 7) Feito isso, ative o keyframe de Posição, clicando no local indicado no exemplo abaixo;



- 8) Agora, posicionando a agulha no final dessa mídia (como demonstrado na primeira imagem abaixo), crie um novo keyframe e defina o segundo valor de posição para 1600,0;



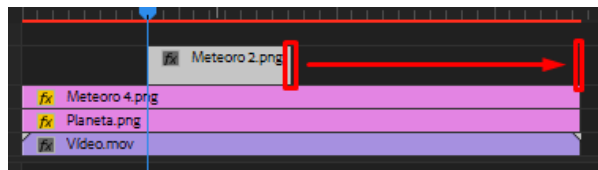
- 9) Clique e arraste a mídia Meteoro 2 até a sua linha do tempo;



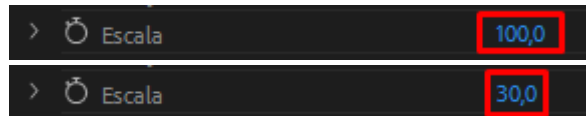
- 10) Posicione essa mídia no tempo 4 segundos na sua linha do tempo;



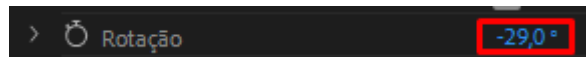
- 11) Agora arraste o final dessa mídia até ficar do tamanho das demais mídias na linha do tempo (como demonstrado na imagem abaixo);



- 12) Clique e selecione a mídia Meteoro 2 na linha do tempo e abra o painel Controle de efeitos;  
13) Agora altere o valor de Escala de 100,0 para 30,0;



- 14) Agora vá na opção Rotação e altere o valor para -29°;



- 15) Posicione a mídia na lateral direita do seu preview de vídeo;



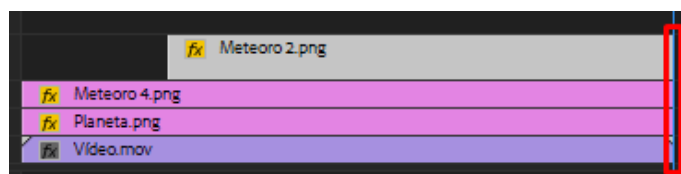
- 16) Ainda com a agulha posicionada no início da mídia Meteoro 2, crie um keyframe de Posição;



- 17) Altere o segundo valor de Posição para -437,7



- 18) Posicione a agulha no final dessa mídia;



- 19) Nesse local, crie um keyframe de Posição e altere o segundo valor para 1570,0;



## 7.4. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

- 1) Abra o seu programa Adobe Premiere;
- 2) Crie um novo projeto e nomeie-o como Fixação Espaço;
- 3) Adicione as mídias que se encontram na pasta "7", localizada em Arquivos Auxiliares;
- 4) Faça com que a mídia Planeta cresça gradativamente até o primeiro segundo de vídeo e depois fique girando no sentido horário até o final do vídeo;
- 5) Faça com que as mídias Meteoro 2 e Meteoro 4 deem a impressão de estarem caindo no vídeo, como legítimos meteoros;
- 6) Salve e assista o seu vídeo;

## 8. Aula 8

### 8.1. O que são Lower Thirds?

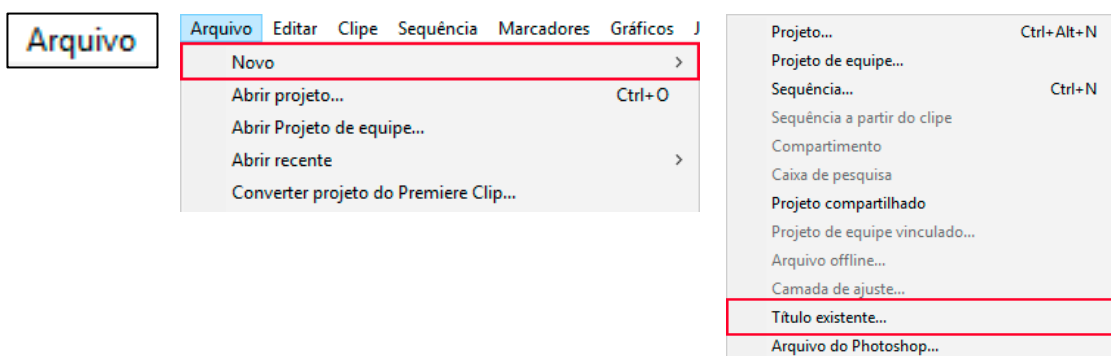
Lower Thirds são barras que, basicamente, trazem informações, como nome de alguma pessoa, localidade, etc. Elas são muito utilizadas também para mostrar redes sociais no começo ou final de algum vídeo, por isso são muito importantes, uma vez que você pode trazer dados adicionais ao seu material audiovisual.



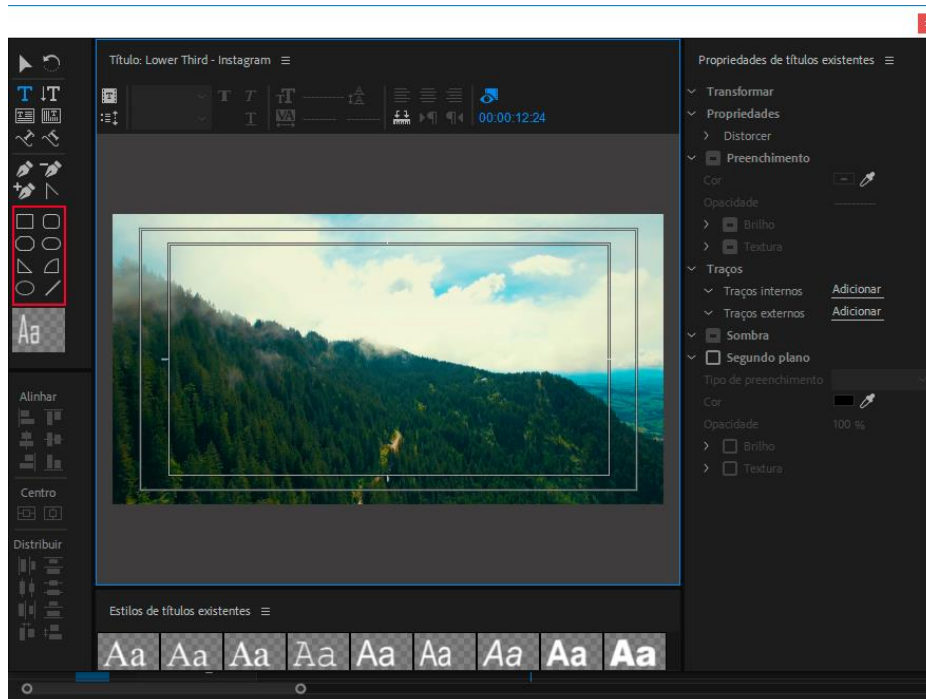
### 8.2. Criando Lower Thirds

Antes de criar uma Lower Third para o seu vídeo, você deve ter em mente em qual momento do seu material essa mídia contendo informações aparecerá. Você pode, por exemplo, colocar uma Lower Third logo após alguém falar uma informação sobre redes sociais ou pode, ainda, colocar uma Lower Third logo que uma pessoa aparece em cena, mostrando, assim, informações sobre ela (como nome, profissão etc.). O que vale aqui é você trabalhar sua criatividade, utilizando o timing certo para que as barras de informações apareçam no momento correto.

Com sua mídia já posicionada na linha do tempo, no exemplo que iremos lhe ensinar, você deve criar 3 barras retangulares. Para isso, você deve utilizar a opção “Título existente”, que traz várias opções para criação de textos e outros gráficos. Para abrir essa opção, você deve clicar em Arquivo > Novo > Título Existente.



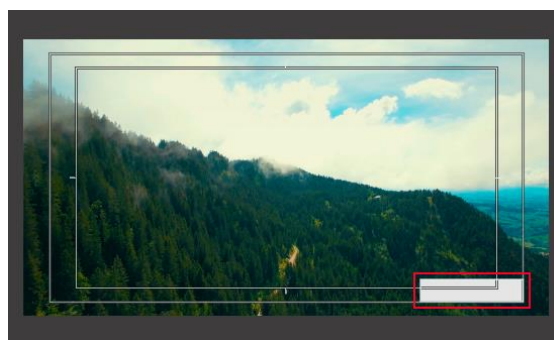
Depois de clicar em Título existente, uma janela igual a da imagem abaixo irá aparecer. Será nela que você irá criar as barras. Na imagem abaixo, note que há uma parte destacada em vermelho. Nesse local, você poderá selecionar as formas que desejar para criar a sua Lower Third.



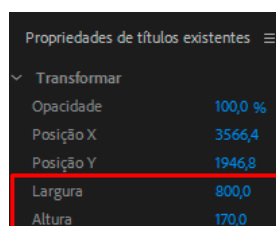
Para a nossa Lower Third, utilizaremos a Ferramenta Retângulo, que está destacada no exemplo abaixo:



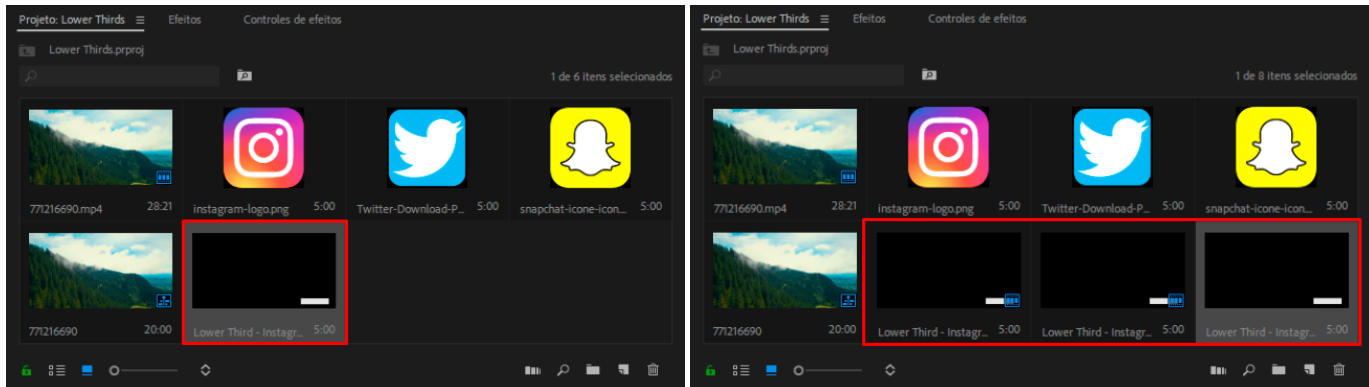
Com a Ferramenta Retângulo selecionada, você deve criar um pequeno retângulo no local que achar mais adequado para a sua Lower Third. Aqui criamos um retângulo, com os valores de altura 170 e largura 800. Lembre-se que esses valores não são estáticos. Você pode definir o tamanho de retângulo que ficar mais adequado para o tamanho do seu vídeo.



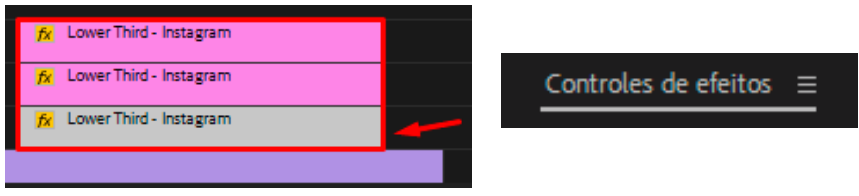
Para alterar as configurações de escala da sua forma, você pode ir até o canto superior direito dessa janela e alterar as opções de Largura e Altura, encontrado em Transformar.



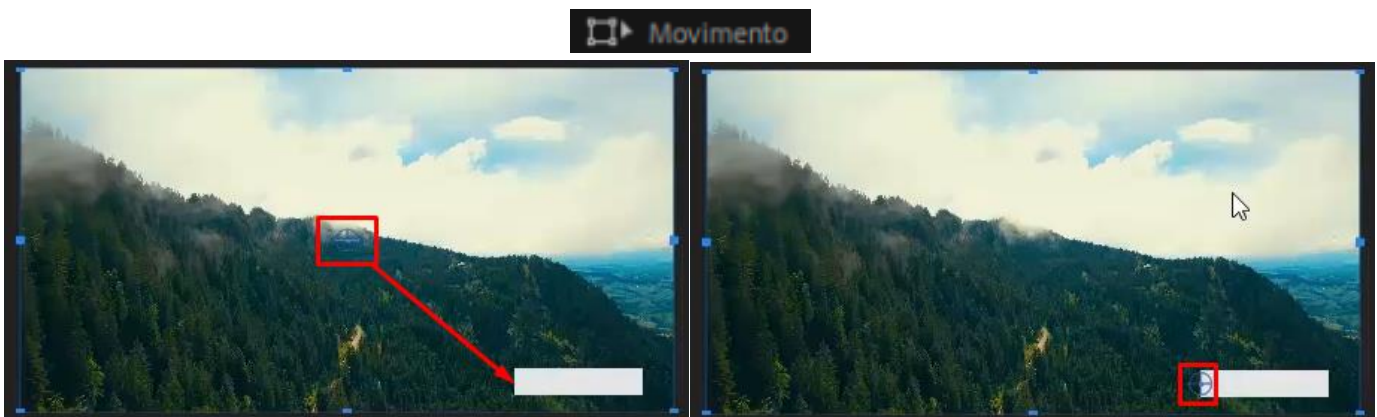
Depois de criar a barra, você poderá encontrá-la na no painel Projeto. Nesse painel, você deverá copiar essa mídia (utilizando as teclas Ctrl + C) e colar (utilizando as teclas Ctrl + V) para criar mais duas barras idênticas à criada anteriormente, totalizando 3 barras.



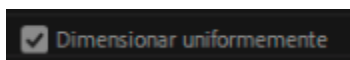
Com as três barras criadas, você deve posicioná-las cada uma em um track de vídeo diferente na sua linha do tempo, no local que você determinar (observe a imagem abaixo). Feito isso, você deve clicar e selecionar a mídia que está na track de vídeo 2 e então abrir o painel Controle de Efeitos para animar essa mídia.



Depois de abrir o painel Controle de efeitos, clique em Movimento. Ao fazer isso, o seu preview de vídeo ficará contornado por linhas azuis. No centro, você verá um ícone parecido com uma direção. Você deve arrastar esse ícone até a lateral esquerda dessa barra. Isso fará com que as ações que você animar na sua mídia tenham como ponto base esse local.



Feito isso, você deve criar keyframes de escala. Mas antes de criar esses keyframes, você deve clicar em Dimensionar uniformemente para ativar as opções de configurar a altura e largura da sua mídia.



Com a agulha posicionada no começo da mídia selecionada, na linha do tempo, crie um keyframe em dimensionar largura e altere o valor nesse keyframe para 0.



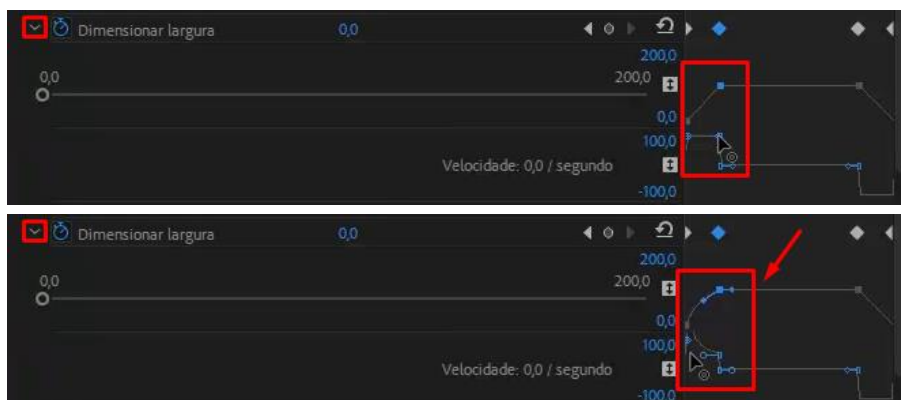
Depois você deve posicionar a agulha 1 segundo depois do começo da sua mídia. Nesse ponto, você deve criar um keyframe e alterar o valor de largura para 100.



Agora, com a agulha posicionada 1 segundo antes do final dessa mídia (como demonstrado na imagem abaixo, à esquerda), deve-se criar um keyframe de Dimensionar largura. Nesse keyframe, deixe o valor de largura em 100. Depois você deve posicionar a agulha no final da mídia, criar um keyframe de largura e alterar o valor desse keyframe para 0 (como demonstrado na imagem abaixo, à direita).

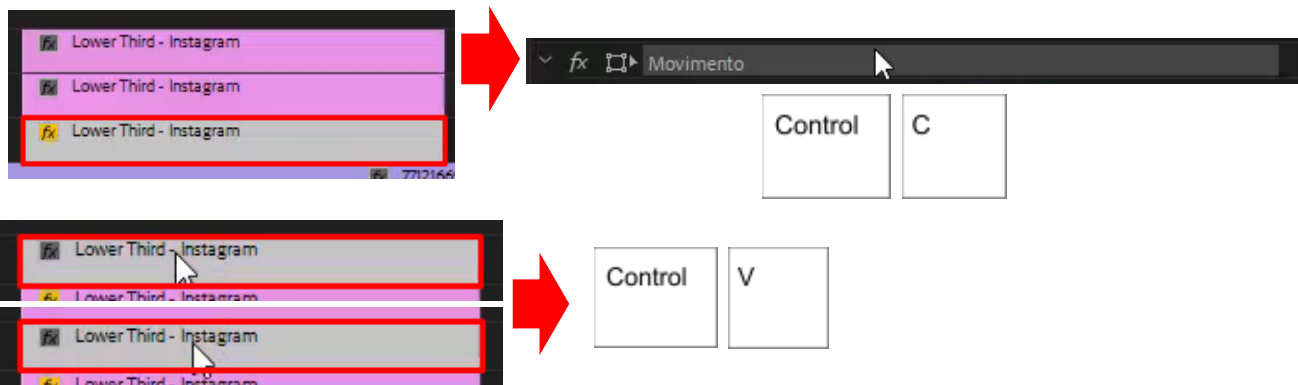


Para que a animação dessa mídia tenha mais suavidade, você pode modificar os gráficos da opção Dimensionar largura. Basta clicar na seta que está à esquerda dessa opção para abrir o gráfico e fazer com que o começo e final do gráfico fique com uma ponta mais arredondada, como pode ser observado na 2ª imagem abaixo.

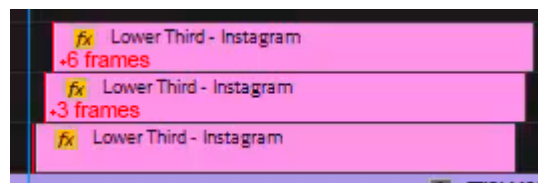


Todas as configurações que você viu até agora devem ser feitas também com as outras duas barras que foram criadas. Para fazer isso, de uma forma fácil e rápida, basta que você selecione a mídia que já foi animada e copie as informações de movimento, clicando em Movimento e pressionando as teclas Ctrl + C (comando de copiar). Feito isso, você deve clicar e selecionar, individualmente, as outras duas mídias que

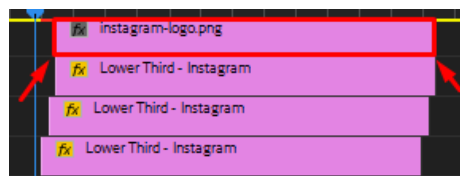
contém as barras e pressionar as teclas Ctrl + V (comando de colar) para colar as informações de animação nessas formas.



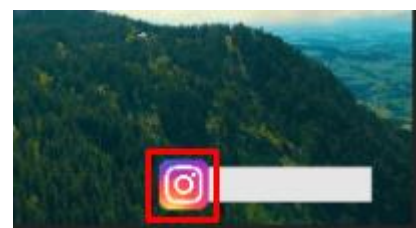
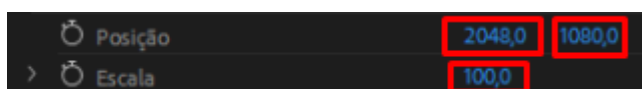
Depois de animar todas as barras criadas, você deve dispô-las da seguinte forma: a mídia que está na track de vídeo 3 deve ficar 3 frames à frente da mídia que está na track de vídeo 2. A mídia que está na track de vídeo 4 deve ficar 6 frames à frente da mídia que está na track de vídeo 2 (observe o exemplo abaixo). Essa disposição dará um efeito mais dinâmico à sua Lower Third.



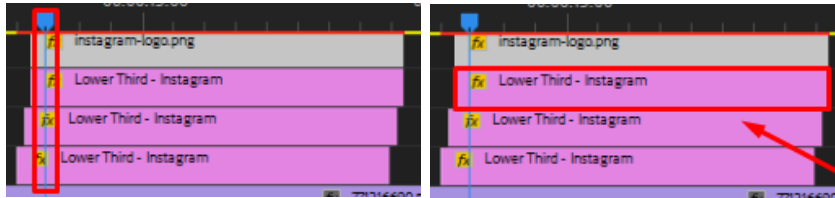
Feito isso, é hora de adicionar o logotipo que você utilizará na sua Lower Third à sua linha do tempo. Ela deve ter a mesma duração e estar posicionada no mesmo local que a terceira mídia que contém a barra retangular. Nesse caso, a mídia que iremos tomar como base é a que está na track de vídeo 4.



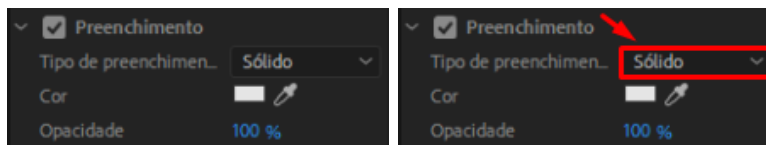
Depois de posicionar corretamente o logotipo, coloque a agulha sobre essa mídia e selecione-a. Abra, então, o painel Controle de efeitos para que você possa alterar a escala e posição dessa imagem (esse processo dependerá do arquivo que você importar ao seu projeto, pois cada imagem terá uma escala diferente). Nas opções Posição e Escala, você deve alterar os valores de forma que o seu logotipo fique à esquerda das barras retangulares e sua escala seja apenas um pouco maior que essas barras.



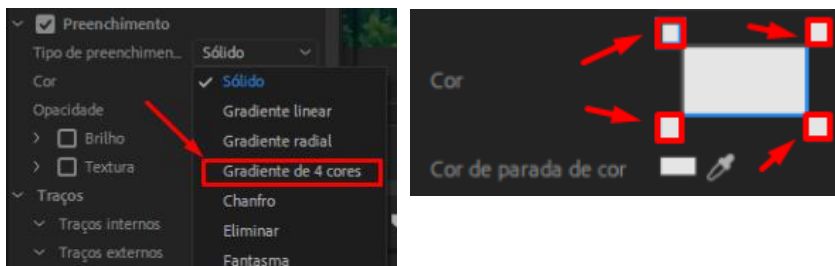
Agora vamos ver como colorir as barras que criamos anteriormente. Posicione a agulha em um ponto onde você possa ver as três barras posteriormente (observe o exemplo abaixo, à esquerda). O próximo passo será mudar a cor de cada uma das barras para dar um efeito dinâmico à Lower Third que estamos criando. Vamos definir primeiro a cor da barra que está na track de vídeo 3, pois essa será a barra que ficará na frente das demais, consequentemente será a que ficará mais tempo no vídeo (com a que está na track de vídeo 3 selecionada, você deve clicar duas vezes sobre ela para que as opções de configurações).



Com a janela de configurações dessa mídia aberta, vá até as opções de preenchimento. É aqui que você pode alterar a cor, opacidade e algumas outras configurações. Nesse track de vídeo que foi selecionada, você deve alterar o tipo de preenchimento. Para isso, deve clicar em Sólido.



Nesse exemplo, queremos que nossa barra fique com as cores parecidas com a do logotipo da rede social Instagram, que tem um degrade misturando alguns tons de violeta, amarelo e rosa. Para dar esse efeito à sua barra, você deve escolher a opção Gradiente de 4 cores. Essa opção fará com que você possa escolher 4 cores diferentes para os 4 cantos da sua barra (como pode ser observado na imagem abaixo, à direita).



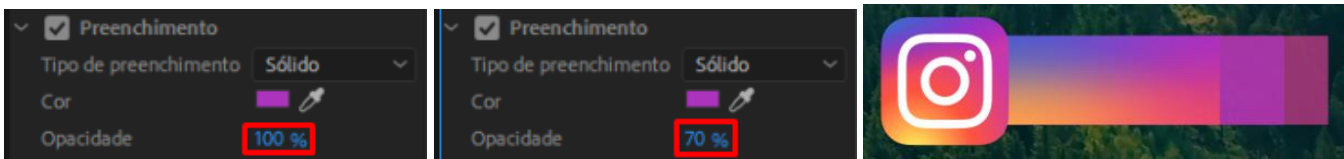
Como temos 4 cantos com cores, iremos copiar as 4 cores das extremidades do logotipo. Para selecionar as cores, clicamos em um dos quadrados dentro da opção preenchimento, que determinará o local onde será aplicado a cor e depois clicamos no ícone de conta-gotas para selecionar a cor que queremos copiar de determinado local do nosso logotipo. Feito isso, basta escolher o ponto do logotipo que você quer copiar a cor e clicar nele com a ferramenta conta-gotas (como pode ser visto na imagem abaixo, à direita).



Depois de selecionar as cores dos quatro cantos, a sua imagem ficará como o exemplo abaixo.



Nas outras duas mídias, que contêm as barras criadas e que ainda não foram coloridas, você deve adicionar cores parecidas e que harmonizem com barra que ficará mais tempo no vídeo. Além disso, nessas mídias, adicione preferencialmente apenas uma cor, diminuindo a sua opacidade para 70% ou 60%. Realizando essas configurações a sua Lower Third ficará parecida com a imagem à direita abaixo.



Agora é o momento de animar o seu logotipo. Para isso, primeiramente, posicione a agulha na linha do tempo no início dessa mídia que contém o logotipo. Além disso, selecione-a também. Feito isso, você deve abrir o painel Controle de efeitos.

Nesse ponto, você deve criar dois keyframes. Um na opção Escala e outro na opção Rotação. Defina, nesse primeiro keyframe de Escala o valor para 0. Já, em Rotação, defina o valor para 35°. Essa combinação de keyframes fará com que a sua imagem/logotipo entre realizando uma pequena rotação. Lembre-se que esses valores que estamos lhe ensinando não devem ser estáticos e tomados como regra absoluta. No seu estudo, procure ter criatividade e não ter medo de criar novas formas de animar o seu material audiovisual.



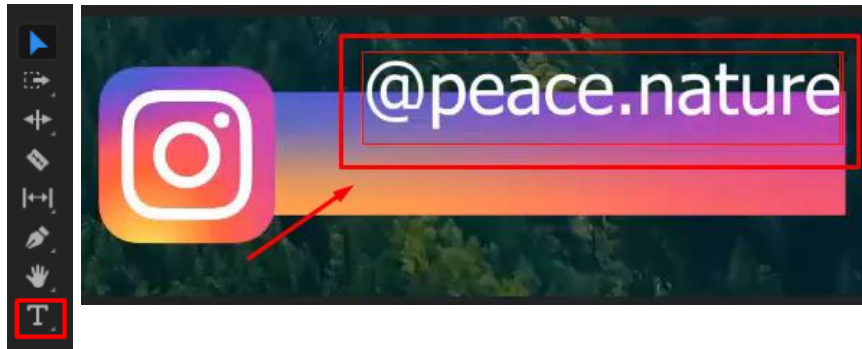
Depois de criar esses dois keyframes, você deve posicionar a agulha 1 segundo à frente do começo da mídia do logotipo (como demonstrado na imagem abaixo, à esquerda). Nesse ponto, crie mais dois keyframes de Escala e Rotação. Em Escala, coloque o valor 7. Lembre-se que essa escala se aplica à imagem que estamos usando. Ao utilizar outras, o importante é que você, nesse segundo keyframe, deixe a imagem com o tamanho que fora definido antes de ativar o primeiro keyframe de escala. Na opção Rotação, coloque o valor 0.



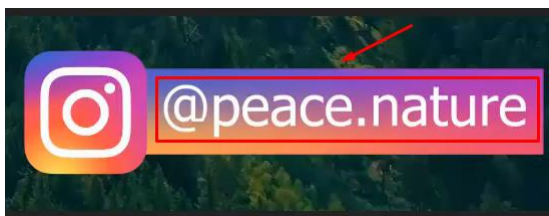
Agora vamos posicionar a agulha no final da mídia. Vamos criar dois frames de opacidade. O primeiro vamos marcar poucos frames antes do final da nossa mídia. Já o segundo keyframe de opacidade, colocaremos 1 frame depois do término de nossa mídia na linha do tempo. Nesse keyframe, vamos definir o valor para 0.



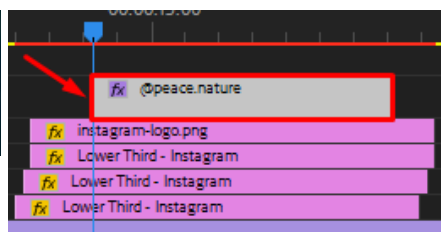
A última parte da criação da Lower Third é adicionar o texto sobre as barras criadas. Para isso, você deve selecionar a Ferramenta Texto, clicar sobre o seu preview de vídeo e digitar o nome da sua rede social (nesse caso, digitamos @peace.nature).



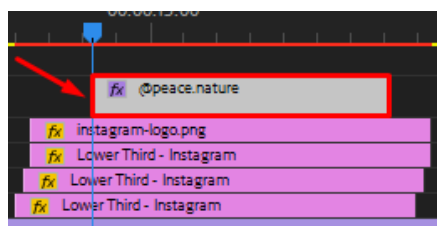
Aqui vamos posicionar o texto no centro da barra, apenas clicando nele e arrastando até o ponto onde ficar melhor. Depois, no painel Controle de efeitos, desça a barra de rolagem e edite a escala desse texto, deixando num tamanho adequado, que não seja muito pequeno e nem muito grande.



Agora o que faremos é posicionar a mídia de texto na linha do tempo corretamente. Primeiramente, vamos posicionar onde o texto já apareça totalmente dentro da barra. Por último, faremos com que a mídia saia exatamente quando a barra começar a sair de cena (como pode ser observado nas imagens abaixo).



Com a nossa mídia já selecionada, vamos adicionar fade in e fade out. Isso dará o toque final ao nosso Lower Third. Para realizar essa ação, pressione as teclas Ctrl + D para realizar essa ação.



Veja o resultado:



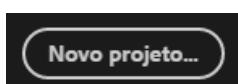
### 8.3. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

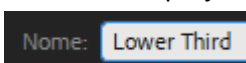
#### Exercício 1

Este exercício tem como objetivo exercitar a criação de Lower Thirds.

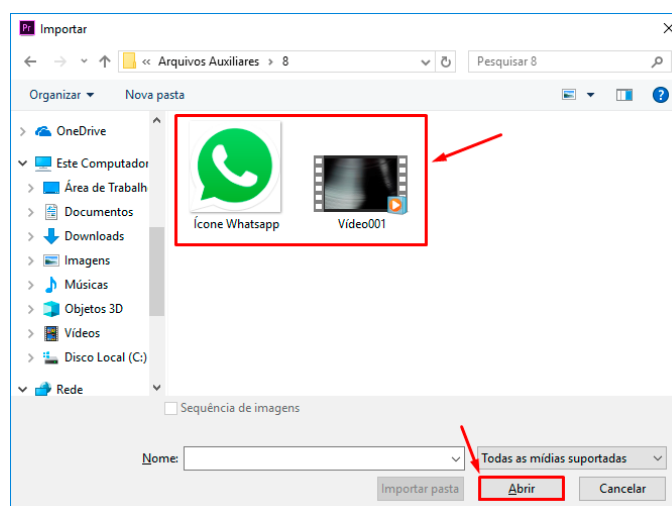
- 1) Abra o Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Clique em Novo Projeto;



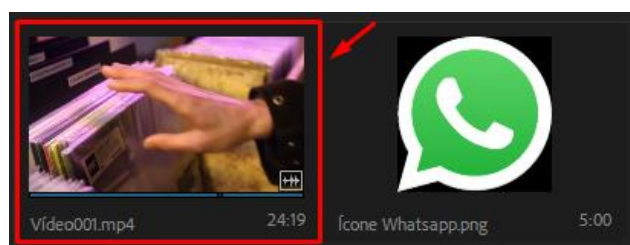
- 3) Nomeie esse projeto como "Lower Third";



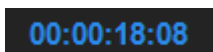
- 4) Feito isso, pressione as teclas Ctrl + I para importar os arquivos necessários ao seu projeto;
- 5) Vá até a pasta "8", localizada dentro de Arquivos Auxiliares, selecione os arquivos "Ícone Whatsapp" e "Vídeo001" e clique em Abrir;



- 6) Clique e arraste a mídia Vídeo001 até a sua linha do tempo;

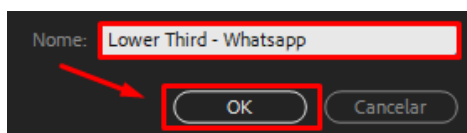


- 7) Posicione a agulha em sua timeline no tempo 18:08;

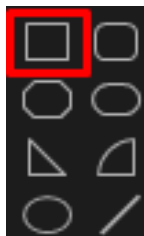


- 8) Clique em Arquivo > Novo > Título existente;

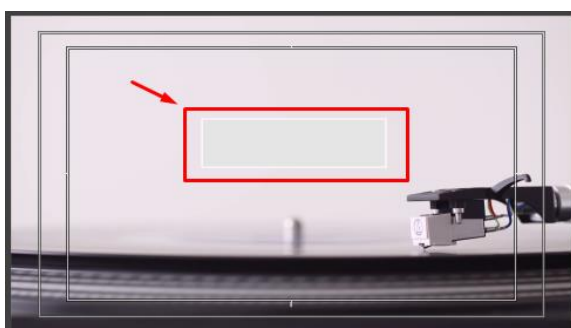
9) Defina o nome para Lower Third – Whatsapp;



10) Clique e selecione a Ferramenta Retângulo;



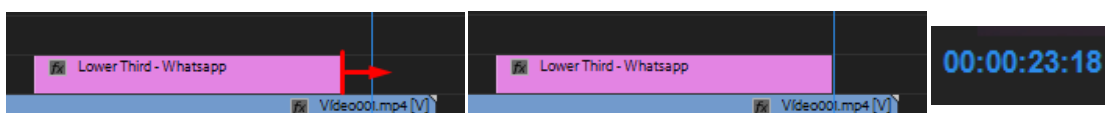
11) Crie uma barra retangular no centro do preview dessa janela (como demonstrado na imagem abaixo, à esquerda). Tente deixar os valores de Largura e Altura como os mostrados na imagem abaixo, à direita;



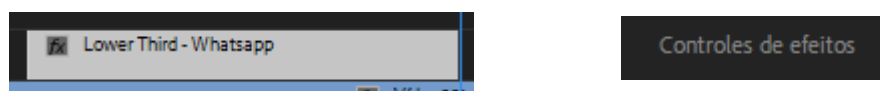
12) Arraste a barra criada anteriormente até o ponto onde se encontra a agulha na linha do tempo;



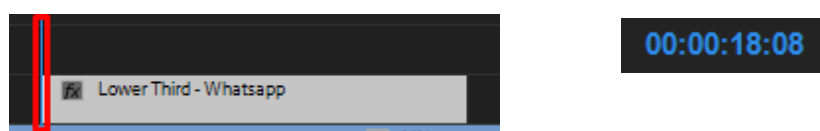
13) Arraste a agulha até o tempo 23:18 e depois arraste o final da mídia até a agulha, como demonstrado nas imagens abaixo;



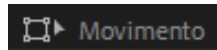
14) Clique e selecione a mídia Lower Third – Whatsapp e abra o painel Controle de efeitos;



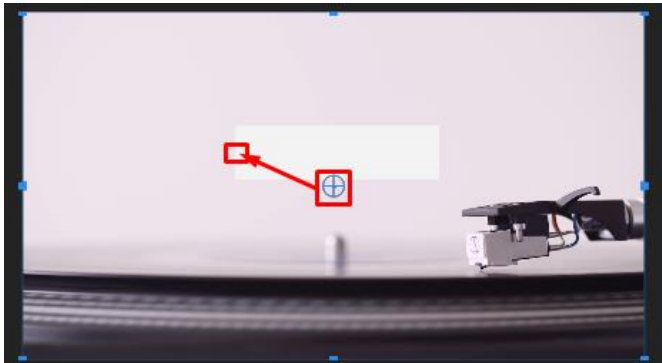
15) Arraste, então, a agulha até o começo dessa mídia, no tempo 18:08;



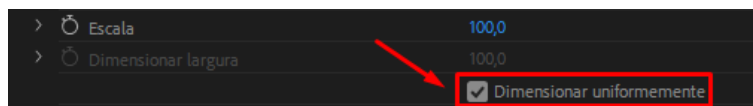
16) No painel Controle de efeitos, clique em Movimento;



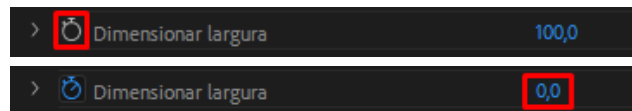
17) Você notará, no seu preview de vídeo, que ele ficará contornado por linhas azuis e com um ícone em forma de círculo no seu centro. Arraste esse ícone até o centro da lateral esquerda dessa barra;



18) Nas opções de Escala, clique em Dimensionar uniformemente para desabilitar essa opções;



19) Agora crie um keyframe em Dimensionar largura e defina o valor de 100 para 0;



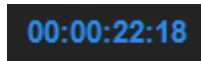
20) Feito isso, posicione a agulha 1 segundo depois do começo dessa mídia, mais precisamente no tempo 19:08;



21) Nesse ponto, crie um novo keyframe de Dimensionar largura e defina o valor de 0 para 100;



22) Agora posicione a agulha 1 segundo antes do fim dessa mídia, no tempo 22:18;

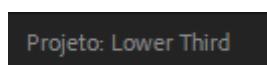


23) Nesse ponto, crie mais um keyframe em Dimensionar largura, sem alterar o seu valor;

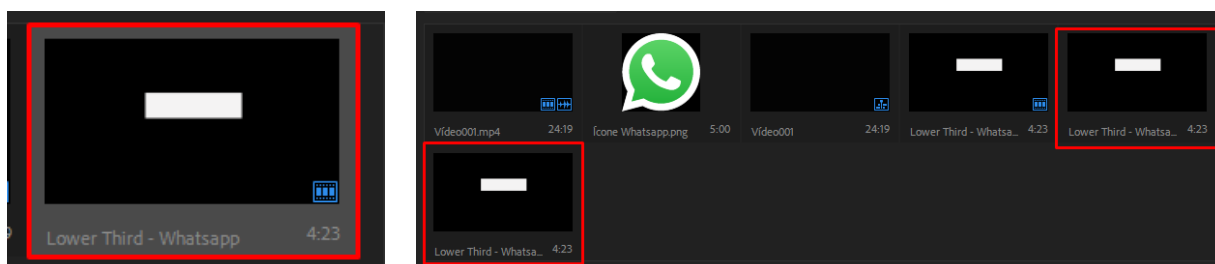
24) Agora, com a agulha posicionada no final dessa mídia, em 23:18, crie um último keyframe em Dimensionar largura e altere o valor de 100 para 0;



25) Com essas alterações feitas, clique e abra o painel Projeto: Lower Third;



- 26) Clique e selecione a mídia Lower Third – Whatsapp. Com essa mídia selecionada, pressione as teclas Ctrl + C (copiar) e depois Ctrl + V (colar) para criar uma cópia da mídia selecionada. Realize essa ação até criar duas cópias da mídia original;



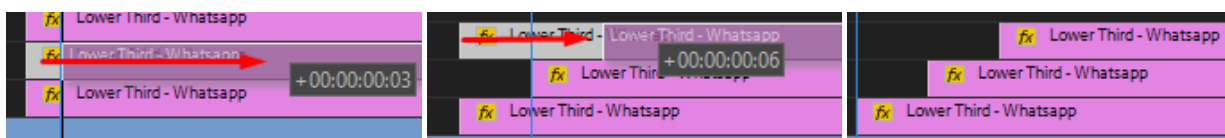
- 27) Arraste cada uma dessas mídias para tracks acima da barra que foi editada anteriormente. Deixe as duas novas barras com o mesmo tamanho que a barra original, na linha do tempo, como demonstrado nas imagens abaixo;



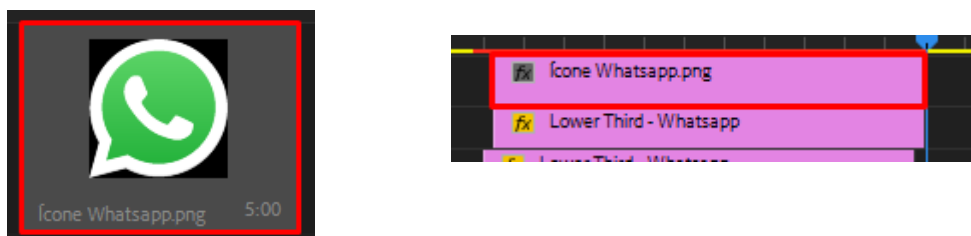
- 28) Com a barra que está localizada na track de vídeo 2, abra o painel Controle de efeitos, clique em Movimento e pressione as teclas Ctrl + C para copiar as animações de movimento dessa mídia;



- 29) Agora clique sobre as tracks que se encontram nas tracks de vídeo 3 e 4, individualmente, e pressione as teclas Ctrl + V para colar as informações copiadas anteriormente;
- 30) Arraste a mídia que está na track de vídeo 3, 3 frames a frente da mídia que está na track de vídeo 2. Depois arraste a mídia que está na track de vídeo 4, 6 frames a frente da mídia que está na track de vídeo 2. Observe os exemplos abaixo:



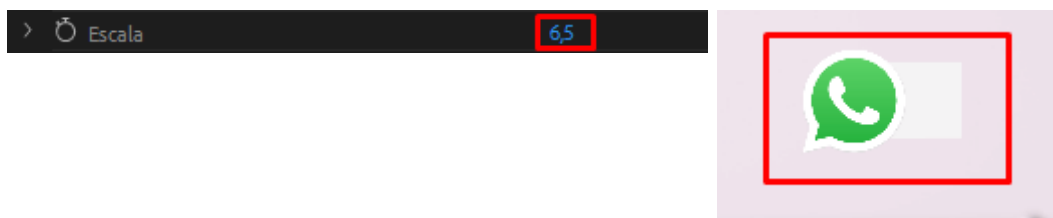
- 31) Arraste a imagem “Ícone Whatsapp” e posicione-a sobre a última barra de Lower Third, localizada na track de vídeo 4. Deixe essa mídia com a mesma duração da mídia que está na track de vídeo 4;



32) Selecione a mídia “Ícone Whatsapp”, posicione a agulha em 18:14 na linha do tempo e abra o painel Controle de efeitos;



33) Defina a escala dessa mídia para 6,5 e posicione o logotipo à esquerda das barras criadas anteriormente;



34) Posicione a agulha em 19:02 na sua linha do tempo;

35) Dê dois cliques sobre a mídia que está na track de vídeo 4 para abrir as suas configurações;



36) Clique no conta-gotas da opção Cor e clique na cor verde do logotipo;



37) Agora dê dois cliques sobre a mídia que está na track de vídeo 3. Repita o mesmo processo do passo 37: clique no conta-gotas da opção Cor e clique na cor verde do logotipo;



38) Defina a opacidade dessa mídia para 70%;

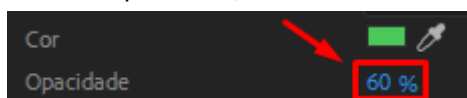


39) Dê dois cliques sobre a mídia que está na track de vídeo 2;



40) Repita o mesmo processo do passo 37 nessa mídia;

41) Defina a opacidade dessa mídia para 60%;



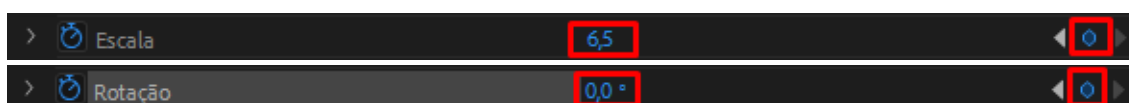
42) Clique e selecione a mídia Ícone Whatsapp. Feito isso, abra o painel Controle de efeitos e posicione a agulha em 18:14 na sua linha do tempo;

43) Nesse ponto, crie dois keyframes, um de Escala e outro de Rotação. Em Escala, defina o valor para 0 e em Rotação defina o valor para 35°;



44) Agora posicione a agulha em 19:14 na sua linha do tempo;

45) Nesse ponto, crie mais dois keyframes de Escala e Rotação. Em Escala, determine o valor para 6,5. Já, em Rotação, defina o valor para 0°;



46) Feito isso, posicione a agulha em 23:20 na sua linha do tempo. Nesse ponto, crie um keyframe em Opacidade, deixando o valor em 100%;

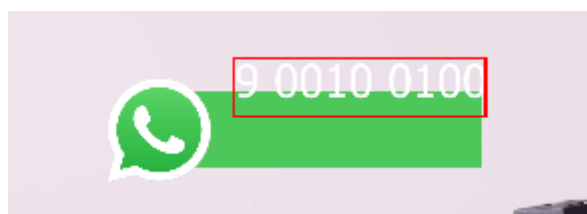


47) Posicione a agulha em 24:00 na sua linha do tempo e crie mais um keyframe em Opacidade. Defina o valor de Opacidade para 0;



48) Selecione a Ferramenta Texto;

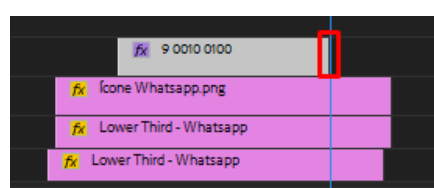
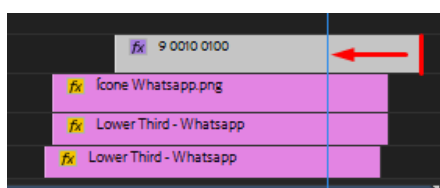
49) Clique sobre o seu preview de vídeo e digite os números 9 0010 0100;



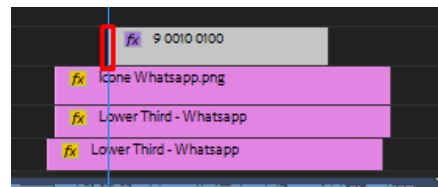
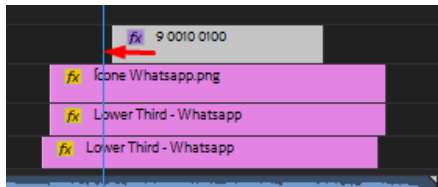
50) Selecione a Ferramenta Seleção e posicione esse texto sobre o centro da barra verde;



51) Posicione a agulha em 23:00 na sua linha do tempo e arraste o final da mídia de texto até esse ponto, como demonstrado nas imagens abaixo;



52) Depois posicione a agulha em 19:11 e arraste o começo da mídia de texto até esse ponto;



- 53) Com a mídia de texto ainda selecionada, pressione as teclas Ctrl + D para adicionar Fade In e Fade Out à essa mídia;
- 54) Clique e selecione a mídia que está na track de vídeo 1 e repita o mesmo processo do passo 54, para adicionar Fade In e Fade Out ao vídeo;
- 55) Assista ao seu vídeo.

## 8.4. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

- 1) Abra o seu programa Adobe Premiere;
- 2) Crie um novo projeto e nomeie-o como Fixação Lower Third;
- 3) Adicione as mídias que se encontram na pasta "8", localizada em Arquivos Auxiliares;
- 4) Adicione a mídia de vídeo "Vídeo001" à sua linha do tempo;
- 5) Crie uma barra retangular, utilizando a opção Título existente;
- 6) Clique em Movimento, no painel Controle de efeitos e posicione o círculo redondo que está no centro do preview de vídeo até o centro da lateral esquerda dessa barra;
- 7) Anime essa barra, criando 4 keyframes de Dimensionar largura;
- 8) Cria mais duas cópias dessa barra e adicione cada uma à sua linha do tempo;
- 9) Copie as configurações de Movimento da barra original e cole na demais barras;
- 10) Disponha as 3 barras, de forma que a segunda mídia fique 3 frames à frente da primeira e a terceira fique 6 frames à frente da primeira mídia;
- 11) Adicione a mídia "Ícone Whatsapp" à sua linha do tempo;
- 12) Altere a escala dessa imagem para que fique de um tamanho próximo à escala das barras criadas anteriormente;
- 13) Aplique a cor verde do logotipo às 3 barras. Atente para deixar a barra que se encontra na track de vídeo 3 com opacidade em 70% e a barra que se encontra na track de vídeo 2 com 60%;
- 14) Anime o logotipo para que ele entre em cena como se estivesse crescendo e girando a partir de 35° e no seu final desapareça conjuntamente com as barras;
- 15) Crie um texto e digite um número de celular fictício;
- 16) Adicione fade in e fade out à essa mídia de texto e faça com que ela apareça quando todas as barras entrarem em cena e saia de cena quando as barras começarem a voltar para o seu ponto de origem;
- 17) Assista ao seu vídeo.

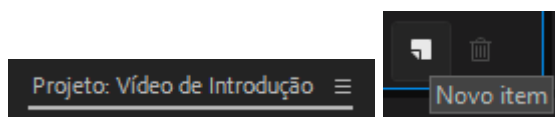
## 9. Aula 9

### 9.1. Criando uma introdução

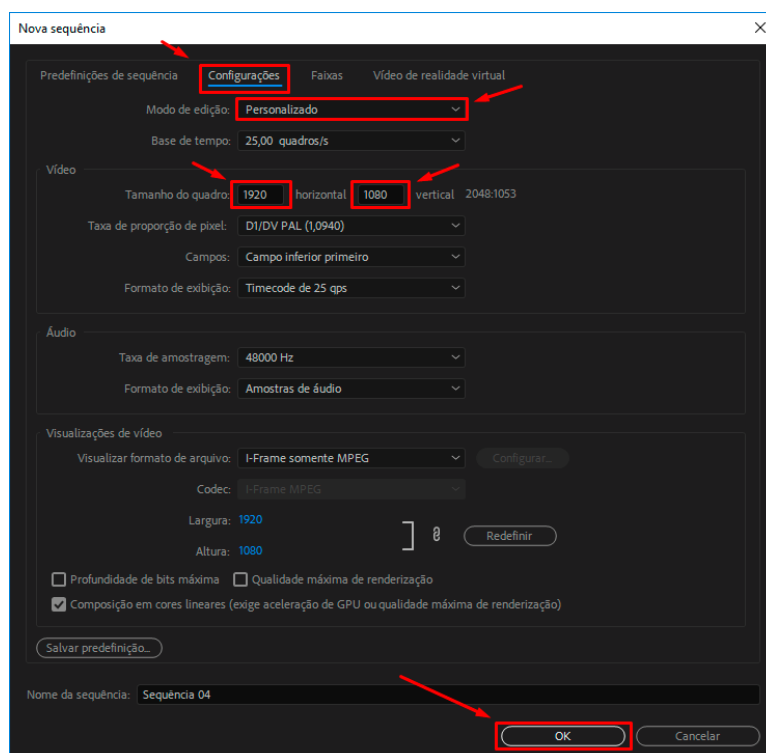
#### Primeiros passos

Sempre que você for criar uma introdução para o seu vídeo deve definir as proporções (tamanho) que ela terá. Essas definições sempre devem estar de acordo com o vídeo que virá posteriormente à essa introdução ou devem ter o tamanho que você definir como o apropriado para o seu material. O importante é que você saiba essas configurações antes de começar o seu projeto.

Você pode definir as configurações de proporção de vídeo após importar os arquivos necessários para a criação do seu vídeo de introdução. Para isso, basta clicar na janela do seu projeto e depois na opção “Novo item”, como demonstrado nos exemplos abaixo:



Ao clicar na opção Novo item, o que você deve fazer é criar uma nova sequência, clicando em “Sequência...”. Ao fazer isso, você criará uma sequência com as configurações que você deseja que seu vídeo de introdução tenha. Após clicar na opção “Sequência...”, uma janela irá aparecer e, então, você deverá realizar as seguintes ações, respectivamente: clicar em Configurações; alterar a opção “Modo de edição” para personalizado (isso possibilitará que você consiga alterar as proporções do seu vídeo); na opção Tamanho de Quadro, defina o tamanho de largura e altura do seu vídeo (no exemplo, utilizamos 1920 x 1080). Feito isso, basta clicar em “OK” para salvar as configurações e criar uma nova sequência. Na opção “Base de tempo”, você pode utilizar 29,97 quadros, mas nesse caso é opcional a alteração dessa configuração.



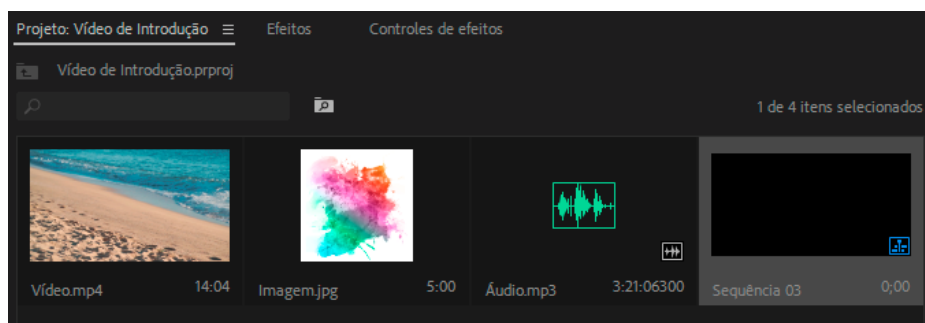
## O que devo fazer primeiro?

Basicamente, você deve ter em mente que há inúmeras formas de se criar uma introdução para algum vídeo. Tudo dependerá do tipo de material de vídeo que você tem gravado, onde será exposto o vídeo final (Youtube, Cinema, Faculdade etc.) e qual será sua pretensão com ele (introdução + vídeo), ou seja, qual a mensagem que o seu vídeo passará ao espectador. Por exemplo, um vídeo sobre futebol de um canal de esportes no Youtube terá uma introdução diferente de um que está na mesma plataforma de streaming, em outro canal, mas que tem como tema principal saúde e beleza. Lembre-se disso: *antes de criar uma introdução, saiba a mensagem que você deseja passar em seu vídeo.*

Para criar uma introdução, é interessante que você escolha uma música que se conecte com a mensagem que você deseja passar. Além disso, escolhendo primeiramente a música da sua introdução, você poderá pensar em possíveis animações que estejam sincronizadas com as batidas que a música escolhida tenha. Escolher primeiro a música que fará parte da sua introdução lhe dará muito mais ideias sobre aquilo que pode ser feito nela.

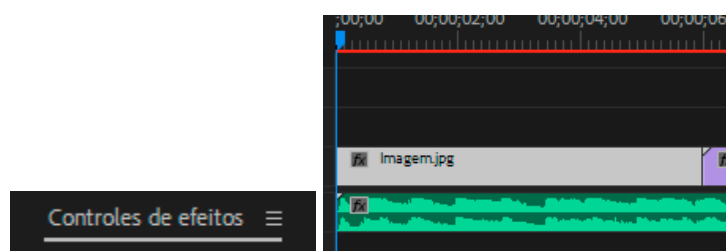
Utilizaremos as mesmas mídias que você viu em aula para explicar a criação do vídeo de introdução.

Depois de adicionar as mídias (imagens, vídeos, músicas, etc) que você utilizará para criar a introdução, como demonstrado na primeira imagem abaixo, você deve colocar a mídia de áudio e a imagem ou vídeo que quer que seja o plano de fundo da sua introdução. Nesse caso, utilizamos uma imagem.



## Criando keyframes de rotação na imagem de plano de fundo

Para realizar essa edição, você deve, primeiramente, selecionar a mídia que contém a imagem de plano de fundo. Feito isso, clique e abra a janela “Controle de efeitos”. Depois, você deve posicionar a agulha exatamente no começo da mídia de imagem em questão, pois será nesse ponto que irá adicionar o primeiro keyframe nessa mídia.



Depois de realizar essas ações, você deve ir até a opção “Rotação”, dentro da janela “Controle de efeitos”, e clicar no símbolo do relógio para criar um keyframe de Rotação.



Agora é hora de definir o segundo keyframe de Rotação da mídia de imagem. Ele será posicionado exatamente num momento em que há um pico na música. Basicamente, esse segundo keyframe será posicionado no tempo 01:07.

00:00:01:07



No primeiro keyframe, você deve definir o valor de Rotação para 90°. O segundo keyframe não necessita de alterações.

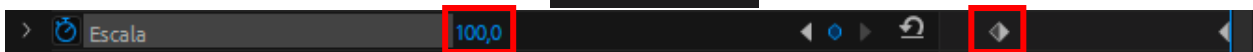


### Criando keyframes de escala na imagem de plano de fundo

Com a mídia que será o plano de fundo da introdução selecionada, você deve criar dois keyframes de Escala.

O primeiro keyframe deve ser criado no tempo 01:07. A escala nesse keyframe deve estar em 100%. Já o segundo keyframe, você deve criar no final dessa mídia, mais precisamente no tempo 05:29. Nesse keyframe, você deve definir o valor de Escala para 110%. Isso gerará um pequeno zoom do ponto de início (primeiro keyframe de Escala) até o final dessa mídia (segundo keyframe de Escala).

00:00:01:07



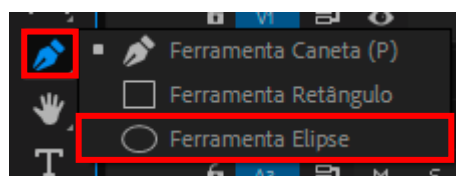
00:00:05:29



### Criando uma forma “vazada”

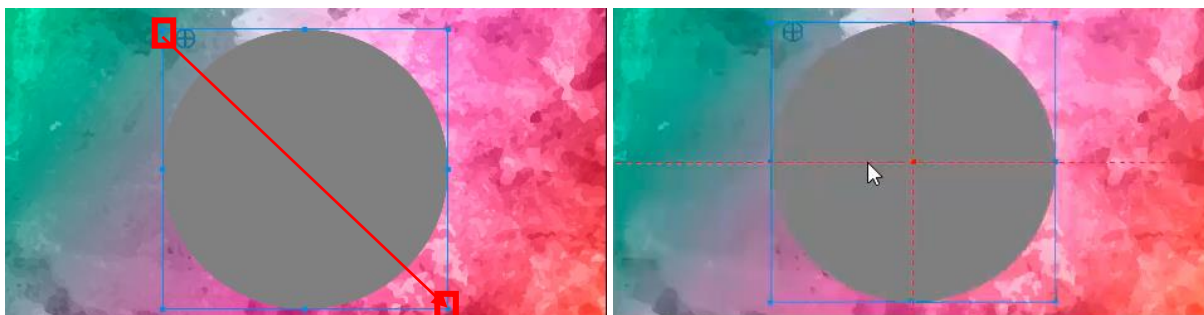
Uma forma “vazada” pode ser um círculo, um retângulo, um quadrado, etc. Criando uma forma vazia, ou seja, sem preenchimento, é possível criar inúmeras animações, dependendo da criatividade que você tiver ao editar o seu material. Um exemplo de como utilizar formas vazadas foi apresentado na aula que você assistiu anteriormente. Nele utilizamos um texto no centro dessa forma, de maneira a dar um destaque ao texto que foi criado. Além disso, o efeito Cortar foi aplicado à essa forma, dando a impressão de que ela estava se completando ao longo do vídeo de introdução.

Primeiramente, para criar uma forma vazada, devemos selecionar uma forma. Nesse caso, vamos utilizar como exemplo a forma elipse, clicando na Ferramenta Caneta e em seguida selecionando a Ferramenta Elipse. Com essa ferramenta criaremos um círculo.

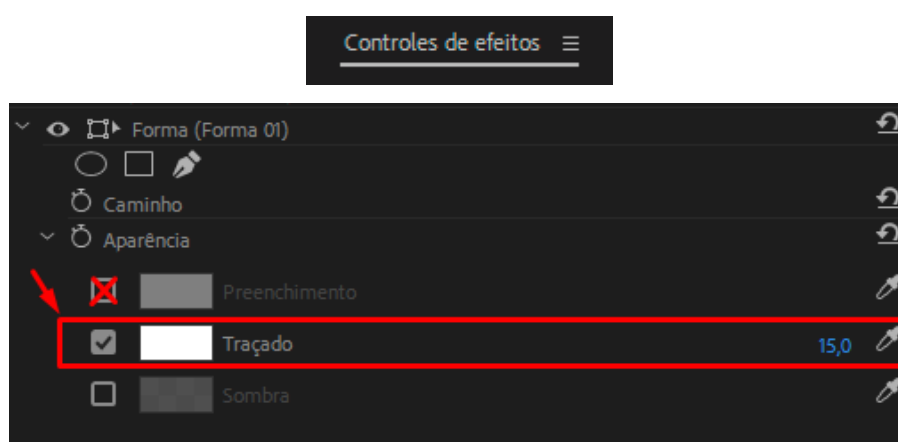


Depois de selecionar a Ferramenta Elipse, você deve segurar a tecla Shift clicar em um ponto do seu preview de vídeo, manter a tecla do mouse pressionada e, então, arrastar até um segundo ponto para criar a forma circular (como demonstrado na imagem à esquerda, abaixo). Segurar a tecla Shift faz com que você crie uma forma simétrica e regular.

Feito isso, você deve centralizar esse círculo. A maneira mais rápida e eficaz para realizar essa ação é segurar a tecla Ctrl e arrastar o círculo no preview de vídeo até que duas linhas vermelhas tracejadas apareçam, uma horizontal e outra vertical (como demonstrado na imagem à direita, abaixo). Quando essas duas linhas aparecerem, isso será o indicativo de que a sua mídia está alinhada horizontal e verticalmente.

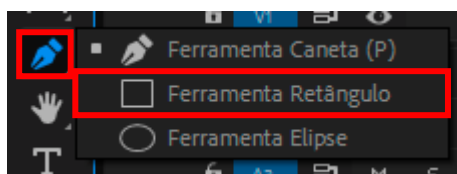


Com o círculo alinhado é hora de fazer com que a forma fique vazada, ou seja, ela irá conter apenas o seu próprio contorno. Para realizar essa edição é muito simples. Com a mídia do círculo selecionada na linha do tempo, você deve clicar e abrir a janela “Controle de efeitos” e descer até a opção Forma. Nessa opção, você deve clicar e desativar o Preenchimento e ativar apenas o Traçado dessa mídia. Em Traçado, você deve escolher qual a melhor espessura para a sua forma. Nesse caso, utilizamos a espessura 15,0.



### Criando retângulos

Para criar os retângulos será muito similar à criação dos círculos, porém eles não serão vazados, serão formas com preenchimento total. Para criá-los, basta clicar na ferramenta Caneta e depois clicar na Ferramenta Retângulo.



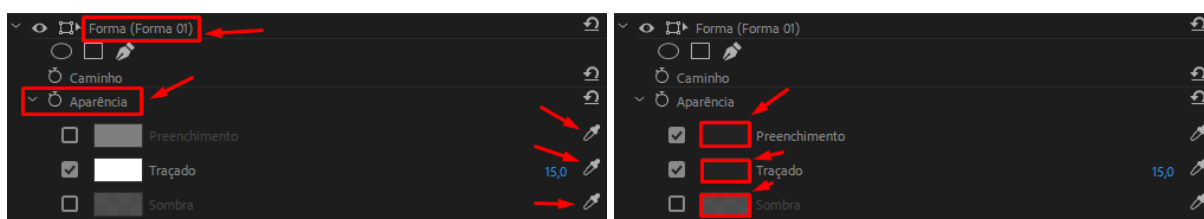
Com a ferramenta selecionada, basta que você clique em um ponto do seu preview de vídeo e arraste até outro ponto, como pode ser visto na imagem abaixo.



## Alterando a cor de uma forma

Para alterar a cor de uma forma criada através das Ferramentas Retângulo ou Elipse, você deve acessar a janela Controle de efeitos, com a mídia que deseja alterar a cor selecionada em sua linha do tempo.

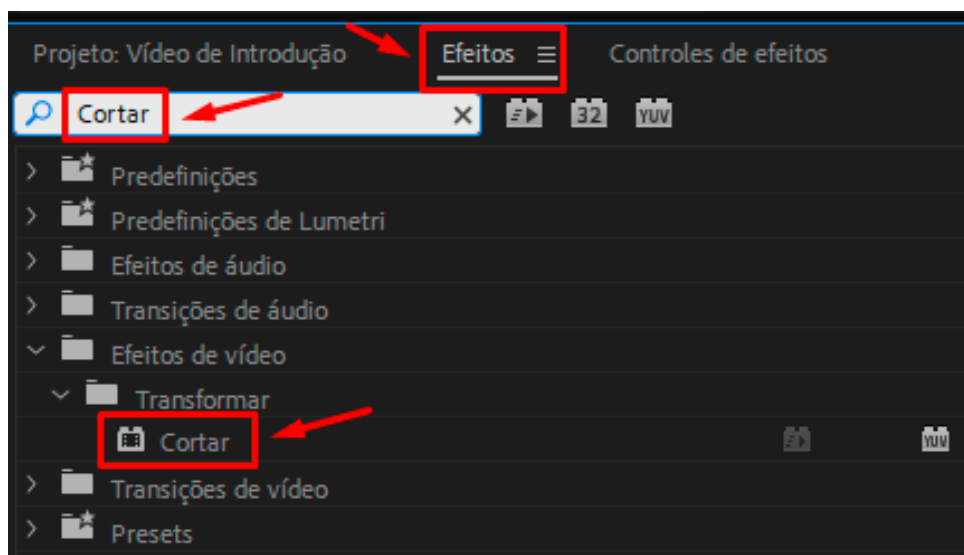
Ao acessar Controle de efeitos, você deve ir até Forma. Dentro de Forma, vá até a opção Aparência, no mesmo local onde há as opções de Preenchimento, Traçado e Sombra da sua forma. Você pode alterar as cores dessas três características da forma criada. Caso você tenha criado um círculo vazado, que contém apenas o traçado, como no exemplo visto anteriormente, você deve clicar no conta-gotas que está ao lado direito da janela e depois clicar na cor que gostaria de aplicar a ela ou escolher uma cor na janela de seleção de cores, clicando no retângulo que fica ao lado esquerda de cada uma dessas opções (Preenchimento; Traçado; Sombra). Caso você tenha uma forma apenas com preenchimento, você deve realizar a mesma ação. Caso tenha, por exemplo, uma forma que contenha preenchimento, traçado e sombra, pode realizar a mesma ação para cada uma também.



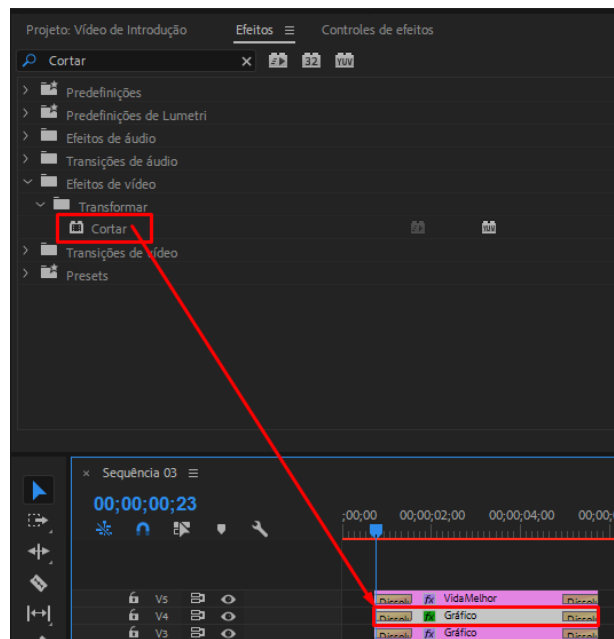
## Utilizando o efeito “Cortar” em formas

Ao utilizar o efeito Cortar em formas que criou, você poderá criar efeitos que façam com que sua forma vá se completando, tanto diagonal quanto verticalmente, como pôde ser visto anteriormente.

Para utilizar esse efeito, você deve clicar e acessar a janela Efeitos. Nessa janela, digite “Cortar” na barra de pesquisas para encontrar o efeito Cortar. O efeito aparecerá logo abaixo da barra de pesquisas.

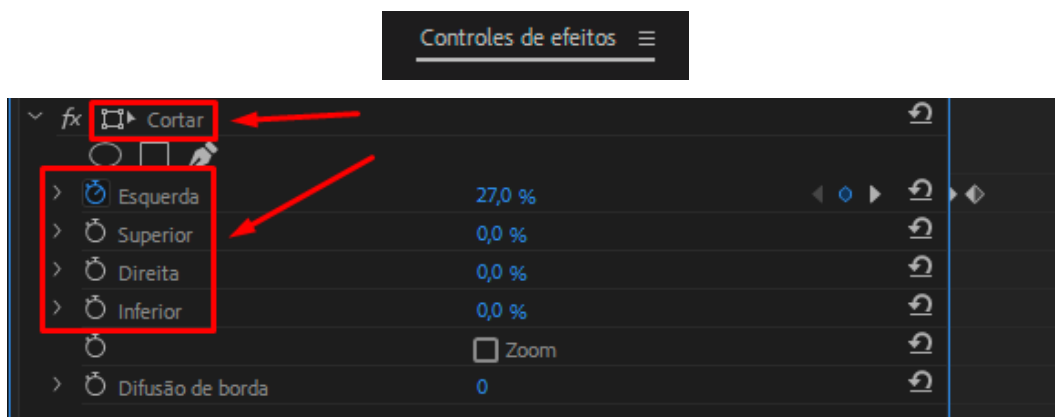


Após encontrar o efeito desejado, basta arrastá-lo até a mídia que contém a forma em que você deseja criar uma animação. Exatamente como demonstrado na imagem abaixo.



Depois de adicionar o efeito à forma em sua linha do tempo, você deve clicar e abrir a janela Controle de efeitos.

Nessa janela, vá até o efeito Cortar. Na lateral esquerda do efeito, você verá as opções Esquerda, Superior, Direita e Inferior. Alterando os valores dessas quatro opções, que se encontram no centro da janela, você poderá fazer com que as partes da sua forma ou imagem desapareçam e apareçam novamente. Para realizar essa ação, basta que você utilize os keyframes na opções Esquerda, Superior, Direita e Inferior, citadas anteriormente.



## 9.2. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

- 1) Abra o Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Clique em Novo Projeto;
- 3) Renomeie o arquivo para Vídeo de Introdução. Selecione o destino onde você quer salvar esse arquivo e então clique em OK;
- 4) Ajuste a área de trabalho da forma que ficar melhor para você editar no Adobe Premiere;
- 5) Pressione as teclas Ctrl + I e importe os arquivos que se encontram na pasta “9”, localizada em “Arquivos Auxiliares”;
- 6) Leve o cursor do mouse até o canto inferior direito da janela Projeto, clique no quarto ícone (opção “Novo item”) e depois clique em Sequência para criar uma nova sequência;
- 7) Clique em configurações;
- 8) Defina o modo de edição para personalizado;
- 9) Defina a opção “Base de tempo” para 29,97 quadros/s;
- 10) Configure as proporções de tela dessa nova sequência para 1920x1080 e então clique em OK;
- 11) Com a nova sequência criada, adicione a mídia “Música” à linha do tempo;
- 12) Selecione a Ferramenta Fatiar e realize um corte na mídia “Música” exatamente no tempo “13;06”;
- 13) Agora, selecione a Ferramenta Seleção, clique e selecione o pequeno pedaço da mídia que foi cortado e pressione a tecla Delete para apagá-lo;
- 14) Clique e arraste a mídia restante até o início da linha do tempo;
- 15) Arraste a agulha até o tempo 05;14 na linha do tempo, selecione a Ferramenta Fatiar e realize um corte nesse ponto;
- 16) Selecione a Ferramenta Seleção, clique e selecione a mídia excedente, que está após o tempo “05;14” e pressione a tecla Delete para apagá-la;
- 17) Dê um zoom na linha do tempo para ter uma melhor visualização na sua edição;
- 18) Adicione a mídia “Imagem1” à linha do tempo. A duração dessa mídia na linha do tempo deve ser de 00;00 até 00;10. Depois de realizar essa ação, arraste a agulha para o começo da linha do tempo;
- 19) Selecione a mídia “Imagem1” na linha do tempo e depois clique e abra a janela Controle de efeitos;
- 20) Crie um keyframe de Escala no começo dessa mídia e configure o valor para 41. Depois, crie mais um keyframe de Escala no final dessa mídia e configure o valor para 44. Arraste a agulha para o começo da linha do tempo;
- 21) Clique e abra a janela Projeto, adicione a mídia “Imagem2” à linha do tempo. Coloque-a logo ao lado da mídia “Imagem1” adicionada anteriormente. Essa nova mídia, então, deve estar posicionada na linha do tempo de 00;10 a 00;20;
- 22) Selecione a mídia “Imagem2”, abra a janela Controle de efeitos e crie um keyframe de escala no começo dessa mídia, configurando o valor para 38. Depois, crie mais um keyframe no final dessa mídia e configure o valor para 41. Por último, arraste a agulha para o início dessa mídia;
- 23) Ainda na janela Controle de efeitos e com a mídia “Imagem2” selecionada, altere o valor de Posição vertical de 540 para 627;
- 24) Abra a janela Projeto, clique e arraste a mídia “Imagem3” até a linha do tempo. Posicione essa mídia exatamente ao lado da mídia “Imagem2”, adicionada anteriormente. Ela deve, então, estar posicionada na linha do tempo de 00;20 a 00;29. Por último, coloque a agulha no começo dessa mídia;

- 25) Selecione a mídia “Imagem3”, clique e abra a janela Controle de efeitos. Nessa janela, crie um keyframe em Escala, no início dessa mídia, e defina o valor para 39. Posteriormente, crie mais um keyframe de escala no final dessa mídia, em 00;29, e defina o valor para 42;
- 26) Clique e abra a janela Projeto e arraste a mídia “Imagem4” até a linha do tempo. Posicione essa mídia ao lado da mídia “Imagem3”, adicionada anteriormente. Essa nova mídia deverá ter a sua duração entre 00;29 e 01;23 na linha do tempo. Posicione a agulha no começo dessa mídia;
- 27) Abra a janela Controle de efeitos e selecione a mídia “Imagem4” na linha do tempo. Nessa janela crie um keyframe de escala no começo dessa mídia, definindo o valor para 35. Depois, crie mais um keyframe de Escala, no tempo 01;23, definindo o valor para 45. Por último, arraste a agulha para o começo dessa mídia;
- 28) Abra a janela Projeto, clique e arraste a mídia “Imagem5” até a linha do tempo. Posicione essa mídia na track de vídeo 2, uma track acima das outras mídias. A duração dessa mídia na linha do tempo deve ser de 01;18 a 05;14. Posicione a agulha no começo dessa mídia;
- 29) Abra a janela Controle de efeitos e selecione a mídia “Imagem5” na linha do tempo. Crie um keyframe de Escala no começo dessa mídia, configurando o valor para 41. Depois, crie mais um keyframe de Escala em 01;23. Nesse tempo, o valor de Escala deve continuar como 41;
- 30) Ainda com a mídia “Imagem5” selecionada e com a janela Controle de efeitos aberta, arraste a agulha até 05;14 na linha do tempo e crie mais um keyframe de Escala, alterando o valor para 65 nesse ponto;
- 31) Crie um efeito Swish (efeito aprendido em aulas anteriores) entre as mídias “Imagem4” e “Imagem5”. O swish deverá ser feito exatamente entre o tempo 01;18 e 01;23. A direção do efeito Swish é por sua escolha. Deixe a agulha posicionada no meio da mídia que contém o efeito Swish, na linha do tempo;
- 32) Abra a janela Efeitos e procure pelo efeito Desfoque direcional. Arraste esse efeito até a mídia que contém o Swish na linha do tempo;
- 33) Abra a janela Controle de efeitos e vá até “Desfoque direcional”. Defina o valor da opção Direção para 90° e o valor da opção Distância para 180;
- 34) Abra a janela Projeto, clique e arraste a mídia “mão direita” até a linha do tempo. Essa mídia deve ser posta na track de vídeo 3. Sua duração na linha do tempo deve começar em 01;23 e terminar em 04;02. Posicione a agulha no começo dessa mídia;
- 35) Abra a janela Controle de efeitos e selecione a mídia “mão direita”. Crie um keyframe de Posição em 01;23 e defina os valores de posição horizontal e vertical da seguinte forma, respectivamente: -890 e 977;
- 36) Defina o valor de Escala para 234;
- 37) Na janela Controle de efeitos, e ainda com a mídia “mão direita” selecionada na linha do tempo, crie um keyframe de Posição no tempo 02;00 e defina o valor de posição horizontal para 808;
- 38) Crie mais um keyframe de Posição no tempo 03;24. Não altere nenhum valor nesse keyframe;
- 39) Crie um último keyframe de Posição no tempo 04;02. Defina o valor de posição horizontal para -106 e depois posicione a agulha no início dessa mídia;
- 40) Crie mais uma track de vídeo clicando no lado esquerdo da linha do tempo e depois em Adicionar faixas e depois clique em OK;
- 41) Selecione os keyframe de Posição da mídia “mão esquerda”, na janela Controle de efeitos, clique com o botão esquerdo do mouse sobre um dos keyframes e mude a Interpolação temporal para Bézier;
- 42) Abra a janela Projeto, clique e arraste a mídia “1” até a linha do tempo, na track de vídeo 4. A duração dessa mídia na linha do tempo deve começar em 01;25 e terminar em 02;06;
- 43) Clique e arraste a mídia “2” da janela Projeto até a linha do tempo, na track de vídeo 4. A duração dessa mídia na linha do tempo deve começar em 02;06 e terminar em 02;11;
- 44) Clique e arraste a mídia “3” da janela Projeto até a linha do tempo, na track de vídeo 4. A duração dessa mídia na linha do tempo deve começar em 02;11 e terminar em 02;19;

- 45) Clique e arraste a mídia “4” da janela Projeto até a linha do tempo, na track de vídeo 4. A duração dessa mídia na linha do tempo deve começar em 02;19 e terminar em 02;29;
- 46) Clique e arraste a mídia “5” da janela Projeto até a linha do tempo, na track de vídeo 4. A duração dessa mídia na linha do tempo deve começar em 02;29 e terminar em 03;10;
- 47) Clique e arraste a mídia “6” da janela Projeto até a linha do tempo, na track de vídeo 4. A duração dessa mídia na linha do tempo deve começar em 03;10 e terminar em 03;19;
- 48) Clique e arraste a mídia “7” da janela Projeto até a linha do tempo, na track de vídeo 4. A duração dessa mídia na linha do tempo deve começar em 03;19 e terminar em 04;02;
- 49) Selecione a mídia “1” na linha do tempo, abra a janela Controle de efeitos e posicione a agulha no início dessa mídia;
- 50) Defina as configurações de Escala para 158 e as configurações de Posição para 1020 e 372, respectivamente;
- 51) Na janela Controle de efeitos, clique em Movimento e depois pressione as teclas Ctrl + C. Depois de fazer isso, clique sobre as demais imagens (2,3,4,5,6,7) na linha do tempo, e pressione as teclas Ctrl + V. Faça isso individualmente em cada mídia de imagem que foi indicada;
- 52) Com a janela Controle de efeitos aberta, clique e selecione a mídia “1” na linha do tempo. Depois, crie dois keyframes de Escala nessa mídia, um em 01;25 e outro em 02;06. No primeiro keyframe, defina o valor de Escala para 0 e no segundo keyframe, defina o valor de Escala para 158;
- 53) Altere a interpolação temporal desses keyframes para Bézier;
- 54) Ainda com a janela Controle de efeitos aberta, clique e selecione a mídia “7” na linha do tempo. Posteriormente, crie dois keyframes de Escala nessa mídia, um em 3;24 e outro em 04;02. No primeiro keyframe, defina o valor de Escala para 158 e no segundo keyframe, defina o valor de Escala para 0. Altere a interpolação temporal desses keyframes para Bézier;
- 55) Posicione a agulha em 04;02 na linha do tempo, selecione a ferramenta Retângulo e crie um retângulo que seja, aproximadamente, do tamanho de 1/3 do preview de vídeo. Clique no retângulo criado e abra a janela Controle de efeitos;
- 56) Selecione a Ferramenta Seleção, clique no retângulo no preview de vídeo, segure a tecla Ctrl e alinhe essa forma horizontal e verticalmente;
- 57) Com a mídia do retângulo selecionada na linha do tempo, abra a janela Controle de efeitos e vá até a opção Forma. Desabilite o Preenchimento e habilite o Traçado. Defina o valor de Traçado para 10;
- 58) A duração dessa mídia na linha do tempo deve começar em 04;02 e terminar em 05;11;
- 59) Posicione a agulha no começo dessa mídia na linha do tempo, abra a janela Efeitos e procure pelo efeito Cortar. Clique e arraste o efeito sobre a mídia do retângulo na linha do tempo;
- 60) Selecione a mídia do retângulo na linha do tempo e abra a janela Controle de efeitos. Desça a barra de rolagem dessa janela até encontrar o efeito Cortar;
- 61) Crie dois keyframes na opção Esquerda. O primeiro keyframe deve iniciar em 04;02, com o valor em 50%, e o segundo keyframe deve ser criado em 04;09, com o valor definido para 0%;
- 62) Crie dois keyframes na opção Direita. O primeiro keyframe deve iniciar em 04;02, com o valor em 50%, e o segundo keyframe deve ser criado em 04;09, com o valor definido para 0%;
- 63) Posicione a agulha em 04;09 na linha do tempo. Clique em Arquivo > Novo > Título existente;
- 64) Defina o nome dessa mídia para Título e clique em OK;
- 65) Selecione a ferramenta Texto, clique no centro do retângulo e escreva o seguinte: Mundo Sustentável. Pressione a tecla Enter após a palavra Mundo, de modo que cada palavra fique em uma linha;
- 66) Com a ferramenta texto selecionada, selecione o texto e depois clique na ferramenta Alinhamento ao centro;
- 67) Agora, selecione a fonte Kozuka Ghotic Pro e aumente o tamanho da fonte para 235;
- 68) Altere o estilo da fonte para Light;

- 69) Selecione a ferramenta Seleção e ajuste o posicionamento do texto, de forma que fique o mais no centro possível;
- 70) Selecione a ferramenta Texto, selecione o texto e defina o valor de Espaçamento para 22;
- 71) Com a ferramenta Texto, selecione o texto novamente, clique no conta-gotas da opção Preenchimento e então clique na cor do retângulo para que o texto fique com a mesma coloração;
- 72) Feche a janela de Título existente, abra o painel Projeto e arraste a mídia Título até a linha do tempo. A duração dessa mídia na linha do tempo deve começar em 04;07 e terminar em 05;11;
- 73) Selecione a mídia Título na linha do tempo e pressione as teclas Ctrl + D para criar um fade in e fade out nessa mídia. Ajuste o fade in para terminar no tempo 04;10 e o fade out para começar no tempo 05;06;
- 74) Abra a janela Efeitos, procure o efeito Dissolução cruzada. Arraste esse efeito até o final das mídias “Gráfico” (que contém o retângulo) e a mídia “Imagem5”. Na mídia Gráfico, ajuste o fade out para que comece em 05;06 e na mídia “Imagem5” ajuste o fade out para que comece no tempo 05;11;
- 75) Selecione a mídia de áudio e pressione as teclas Ctrl + Shift + D, para criar um fade in e fade out nessa mídia. Clique e selecione o fade in e pressione a tecla Delete para apagá-lo. Configure o fade out para que comece em 05;06;
- 76) Visualize o seu vídeo.

### 9.3. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

#### Exercício:

- 1) Abra o programa Adobe Premiere;
- 2) Com o programa aberto, crie um novo projeto, clicando em Novo Projeto;
- 3) Defina o nome do projeto como Exercício Introdução – Fixação e clique em OK;
- 4) Abra a pasta “Fixação”, localizada em Arquivos Auxiliares > 9;
- 5) Importe os arquivos que estão dentro dessa pasta;
- 6) Adicione a mídia “Vídeo” na linha do tempo e delete o áudio que está vinculado a ela;
- 7) Realize um corte na mídia de vídeo em 06;10 e exclua a mídia excedente;
- 8) Adicione o efeito Desfoque Gaussiano à essa mídia e crie dois keyframes para esse efeito. O primeiro keyframe deve ser no início do vídeo, e o valor do efeito deve estar em 0. O segundo keyframe deve ser criado em 01;09;
- 9) Com a mídia de vídeo selecionada, adicione um apenas um fade out a ela. Esse fade out deve começar em 06;00;
- 10) Adicione a mídia “Trilha” à sua linha do tempo;
- 11) Deixe essa mídia com a mesma duração do vídeo adicionado anteriormente;
- 12) Adicione apenas um fade out à essa mídia;
- 13) Crie um texto, utilizando a Ferramenta Texto;
- 14) O texto deve ser o seguinte: Vida na cidade;
- 15) O tamanho do texto deve ser 230 e o espaçamento deve ser de 70;
- 16) Aplique a fonte Kozuka Ghotic Pro à essa mídia de texto;
- 17) A duração do texto deve começar em 01;15 e terminar em 06;01;
- 18) Centralize esse texto;
- 19) Adicione fade in e fade out ao texto, sendo que o fade in deve ir no máximo até 01;20;
- 20) Crie um retângulo que cubra o texto criado anteriormente, utilizando a Ferramenta retângulo;
- 21) Deixe esse retângulo apenas com a opção Traçado habilitada;
- 22) Deixe o traçado definido para 7;
- 23) Centralize esse retângulo;
- 24) Adicione apenas um fade out à essa mídia;
- 25) Essa mídia deve iniciar em 01;09 e terminar em 06;01;
- 26) Adicione o efeito Cortar ao retângulo criado;
- 27) Faça com que as laterais estejam cortadas em 50% em um primeiro keyframe e 0% em outro keyframe;
- 28) O primeiro keyframe deve ser em 01;09 e o segundo em 01;15;
- 29) Adicione a mídia “Efeito sonoro” em 01;09;
- 30) Visualize o seu vídeo.

## 10. Aula 10

### 10.1. Frame hold (Congelar Quadros)

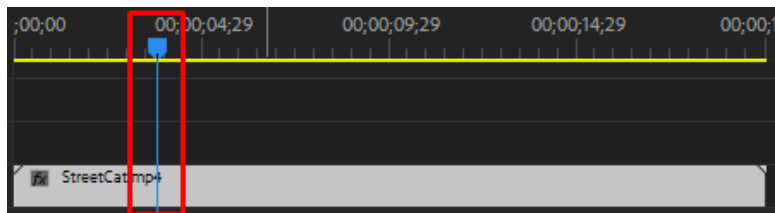
O Premiere Pro oferece várias maneiras de congelar quadros de um clipe com facilidade. Você pode usar as opções de congelamento de quadro, congelar um para toda a duração do clipe (como se você tivesse importado o frame como uma imagem estática) ou usar a técnica de “Remapeamento” de tempo para congelar uma parte do quadro.

#### Congelar vídeo usando as opções de Congelamento de quadro

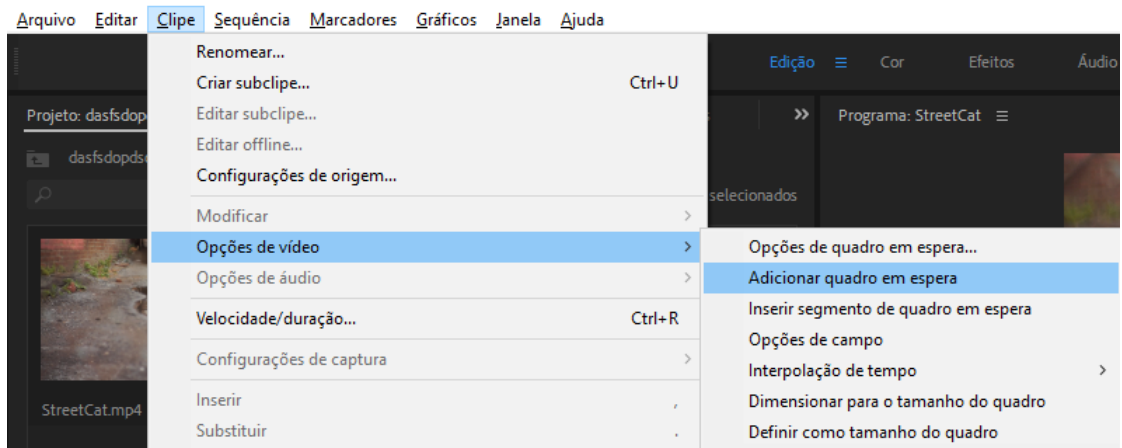
As opções de Congelamento de quadro foram projetadas para capturar um quadro congelado sem criar nenhuma mídia ou itens de projeto adicionais.

#### Frame hold pela duração do vídeo:

1. Posicione o indicador de reprodução no quadro que você deseja de capturar.



2. Escolha Clipe > Opções de vídeo > Adicionar quadro em espera.

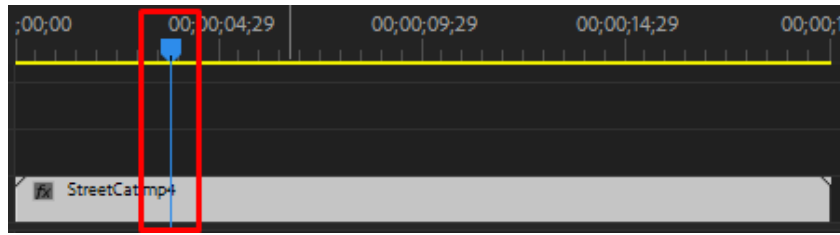


Uma imagem estática da posição atual do indicador de reprodução é criada na Linha de tempo.

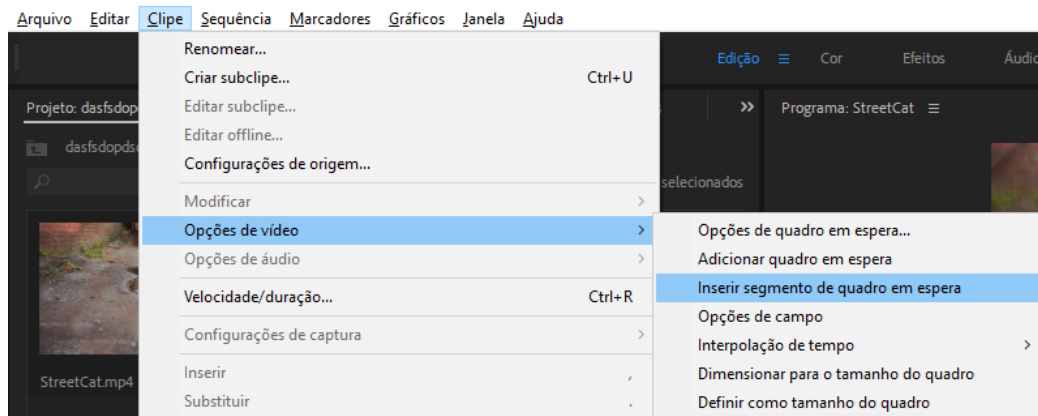


#### Como inserir um segmento de frame hold:

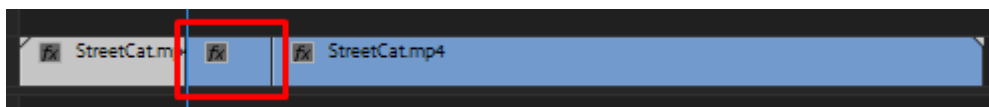
1. Posicione o indicador de reprodução na Linha de tempo onde deseja inserir um quadro congelado.



2. Escolha Clipe > Opções de vídeo > Inserir segmento de quadro em espera.

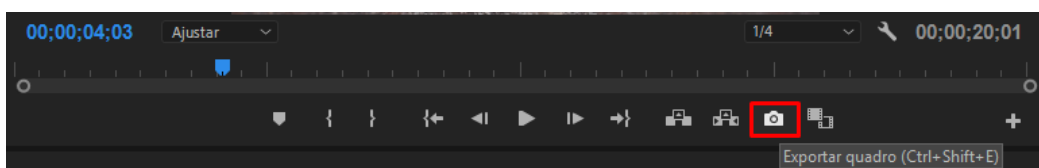


O vídeo na posição do indicador de reprodução é dividido e é inserido um frame congelado de dois segundos.

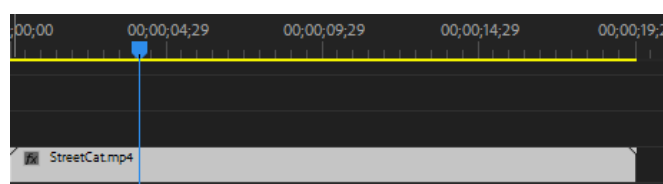


### Exportar um Frame:

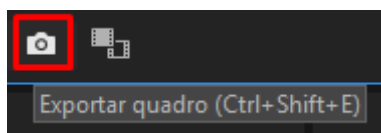
O botão "Exportar quadro", no Monitor de programas, permite exportar rapidamente um quadro de um vídeo:



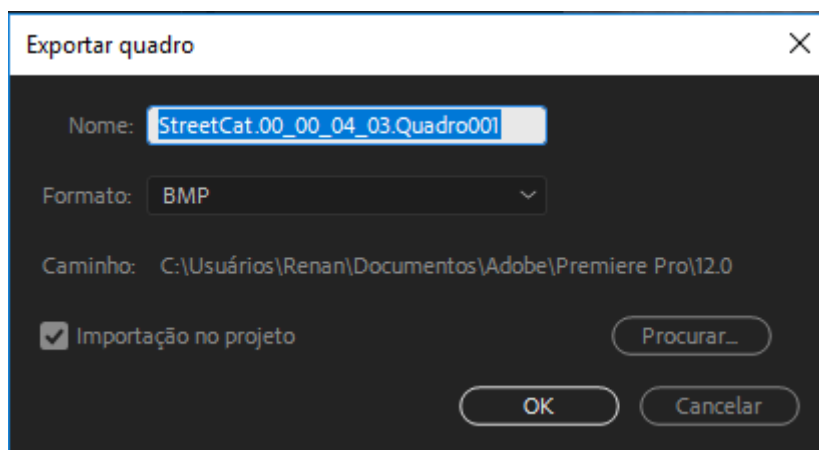
1. Posicione o indicador de reprodução no quadro congelado desejado em um clipe ou uma sequência que deseja exportar.



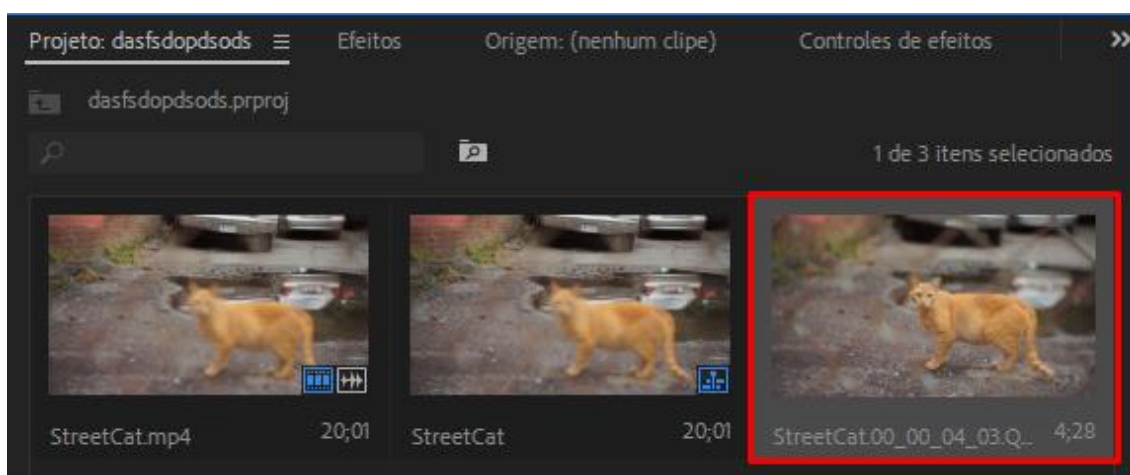
2. Clique no botão Exportar quadro.



3. A caixa de diálogo "Exportar quadro" é aberta com o campo Nome no modo de edição de texto. O timecode de quadro do clipe original é adicionado ao nome do clipe da imagem congelada. Por exemplo, StreetCat.00\_00\_04\_03.Quadro001




O Premiere Pro cria um arquivo de imagem congelada no disco e o importa novamente para o projeto por padrão, adicionando um item de projeto. Em seguida, é preciso editar manualmente o clipe de imagem estática em uma sequência.



## 10.2. Bordas Desfocadas

As bordas desfocadas servem para dar um efeito visual mais diferenciado à sua cena, dando um foco especial ao centro do seu vídeo. Interessante para mostrar uma mensagem ou dar ênfase no nome de algum lugar ou estabelecimento, uma cena importante, etc.

Para aplicar este efeito é necessário o uso de máscaras. Elas permitem que você defina uma área específica em um vídeo que deseja desfocar, sobrepor, realçar, aplicar efeitos ou colorir de forma correta.

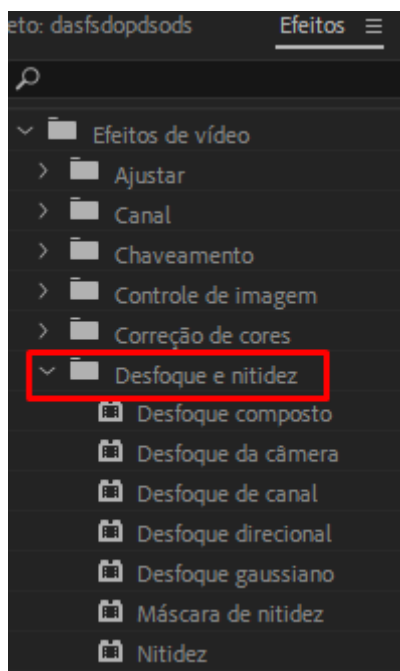
Você pode criar e modificar máscaras com formas diferentes, como uma Elipse ou um Retângulo ou você pode desenhar formas livres. As máscaras se encontram na janela controle efeitos e são representadas por estes três ícones: .

É possível aplicar efeitos dentro ou fora da área mascarada. Pode-se usar a ferramenta de formas mais criativas como a aplicação de uma máscara para corrigir uma cor específica. Você pode utilizar uma seleção de máscara inversa para excluir a área mascarada das correções de cor aplicadas ao restante do vídeo. Além disso, você pode adicionar várias máscaras de forma com efeitos diferentes a diferentes áreas de um vídeo.

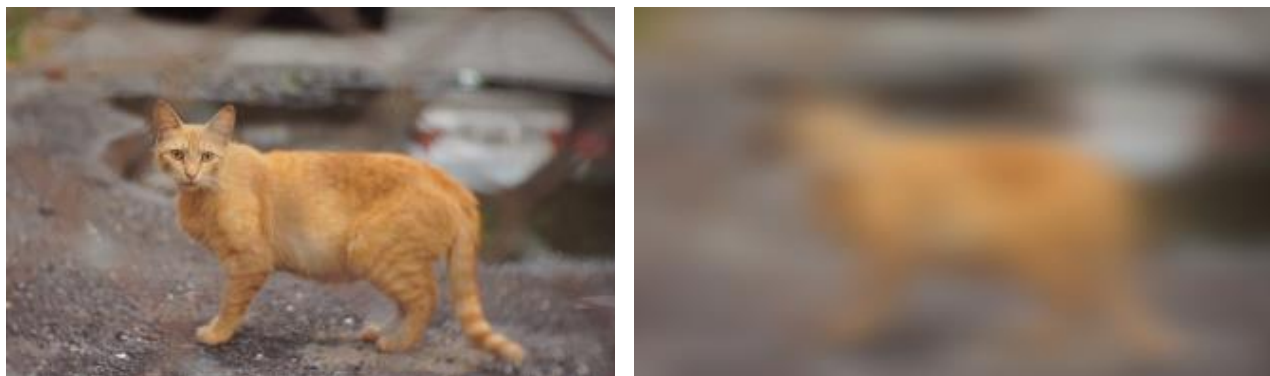
#### Aplicando o efeito:

Primeiro, deve ser aplicado o efeito de desfoque, através do caminho:

1. Efeitos > Efeitos de vídeo > Desfoque e nitidez

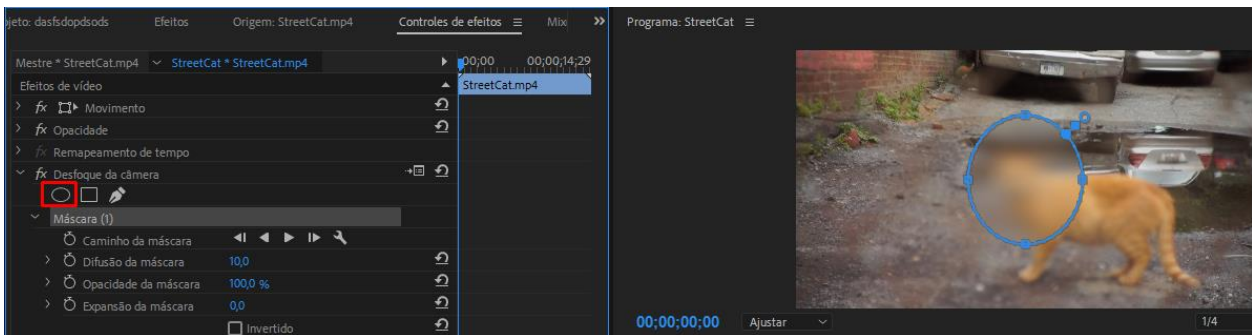


Para este exemplo, foi utilizado o efeito “Desfoque de câmera”:

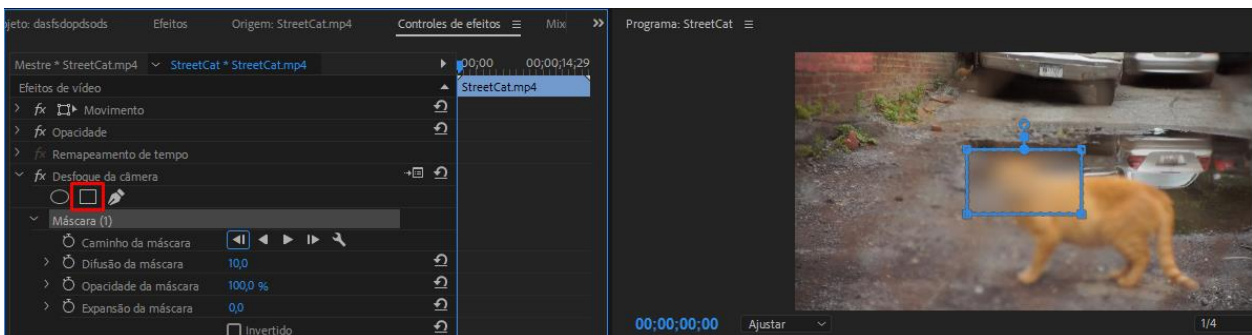


Com o vídeo selecionado, na janela controle de efeitos, escolha a forma da máscara. Normalmente é utilizada a forma elipse ou retângulo. Desenho livre pode ser uma opção para fazer formas mais específicas, como uma estrela, ou para focar em alguma pessoa no vídeo:

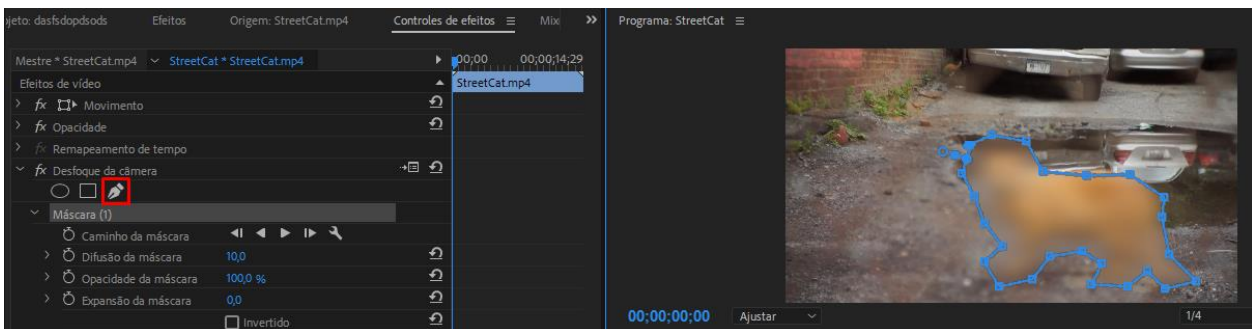
## Elipse:



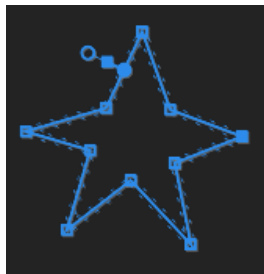
## Retângulo:



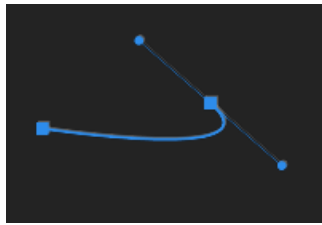
## Desenho Livre:



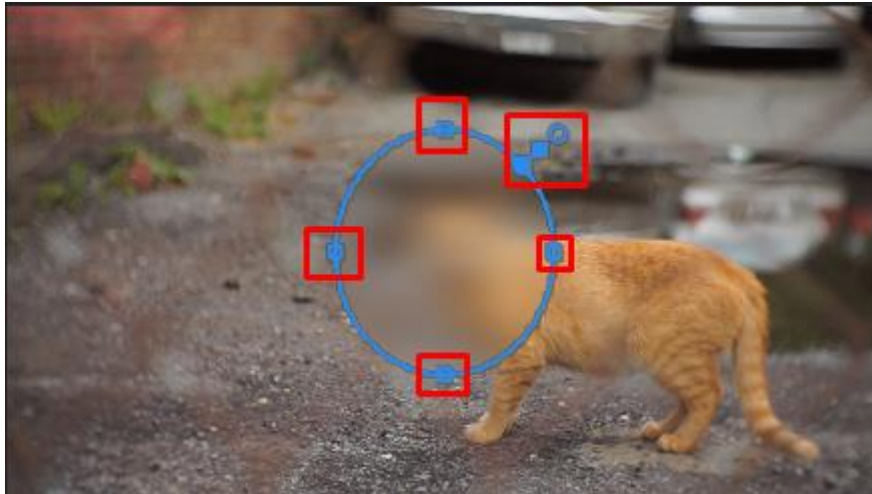
O caminho mais simples que você pode desenhar com a ferramenta Caneta é uma linha reta com dois pontos. Se você continuar clicando, criará um caminho composto de segmentos de linha reta conectados por pontos. **Para desfazer uma ação, pressione Ctrl + Z.**



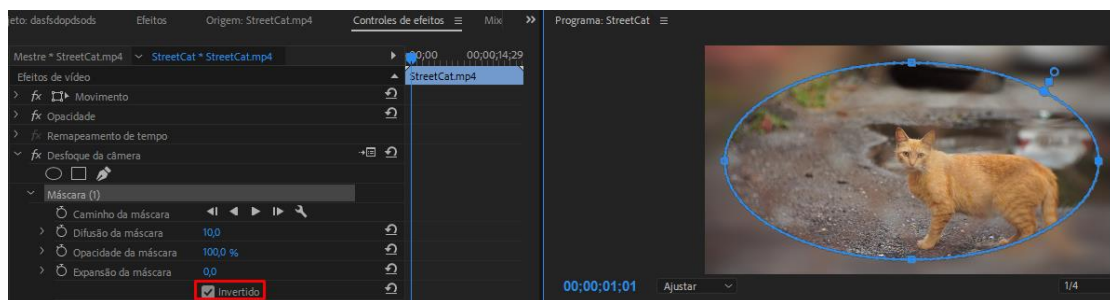
Também é possível criar curvas. Para isso, deve-se clicar e pressionar com o botão esquerdo do mouse para desenhar a curva:



Os pontos de vértice em uma máscara permitem que você controle a forma, o tamanho e a rotação.



O efeito de desfoque fica concentrado dentro da área da máscara. Isso é facilmente resolvido, marcando a caixa “Invertido”:



**Resultado:**



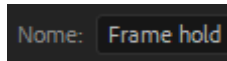
### 10.3. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

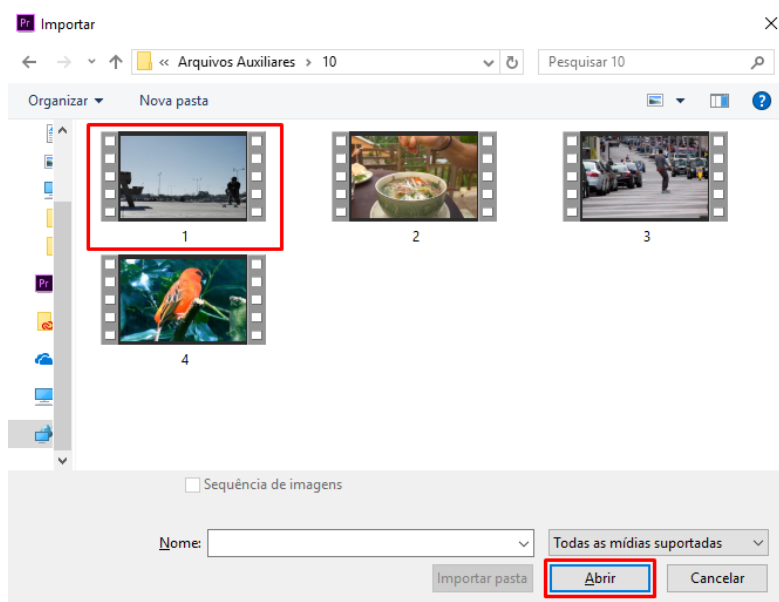
- 1) Abra o Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Clique em Novo Projeto:



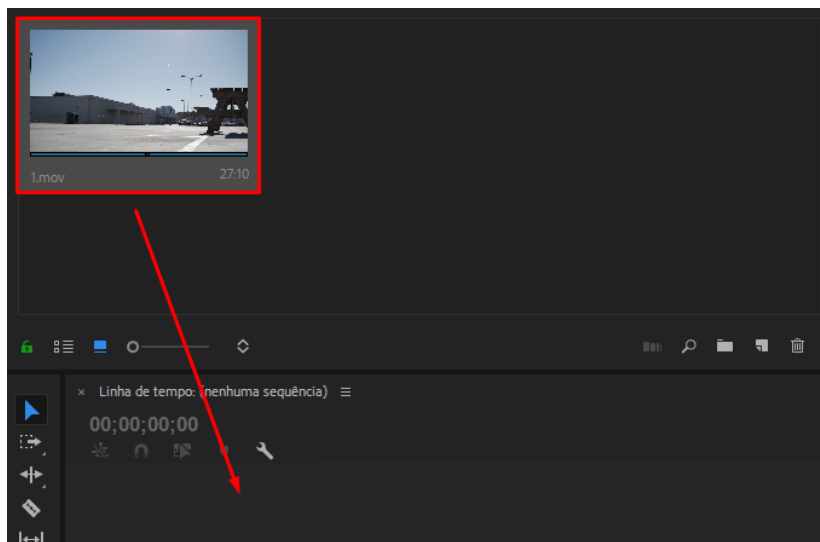
- 3) Nomeie esse projeto como "Frame hold":



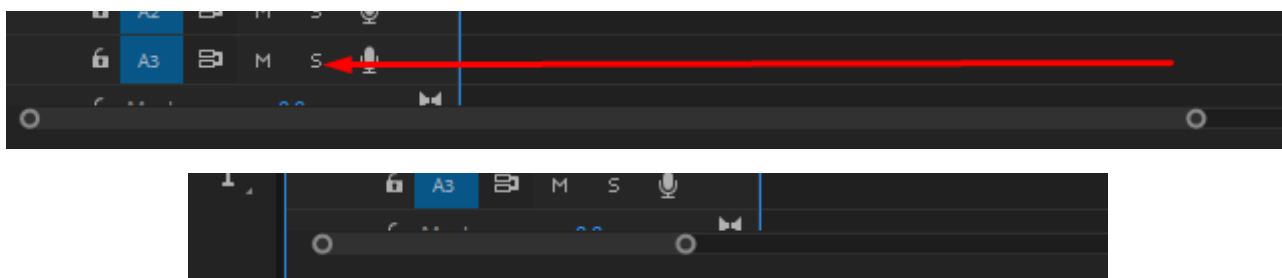
- 4) Organize a sua área de trabalho da forma que ficar melhor para você realizar esse exercício;
- 5) Feito isso, pressione as teclas Ctrl + I para importar os arquivos necessários ao seu projeto;
- 6) Vá até a pasta "10", localizada dentro de Arquivos Auxiliares, selecione os arquivos "1" e clique em Abrir;



- 7) Clique e arraste a mídia 1 até a sua linha do tempo:



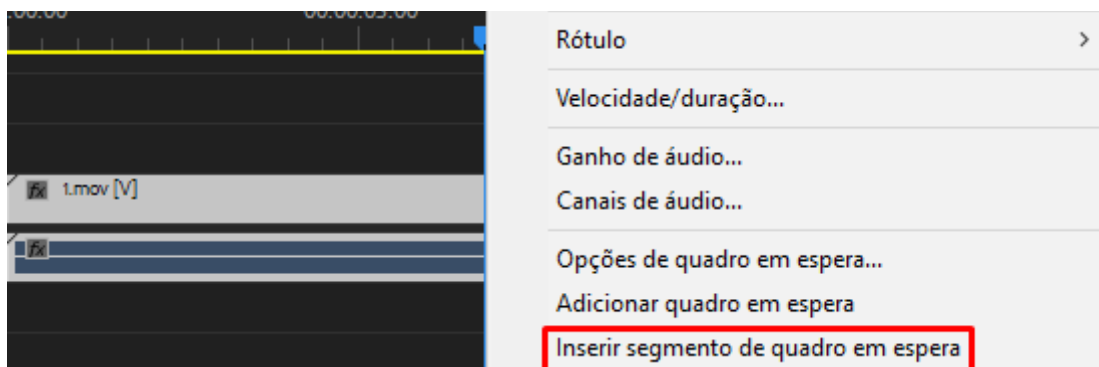
- 8) Diminua a barra abaixo da sua linha do tempo para ter uma melhor visualização da contagem de frames:



- 9) Posicione a agulha em sua timeline no tempo 06:19:

00:00:06:19

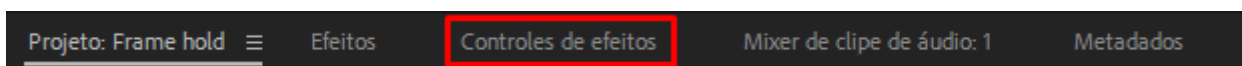
- 10) Clique com o botão direito sobre a mídia e na lista de opções que abrir, clique em “inserir segmento de quadro em espera”:



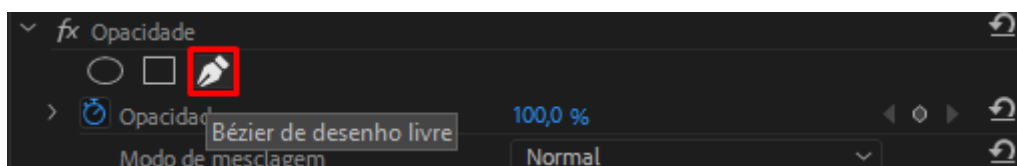
- 11) Selecione o novo segmento:



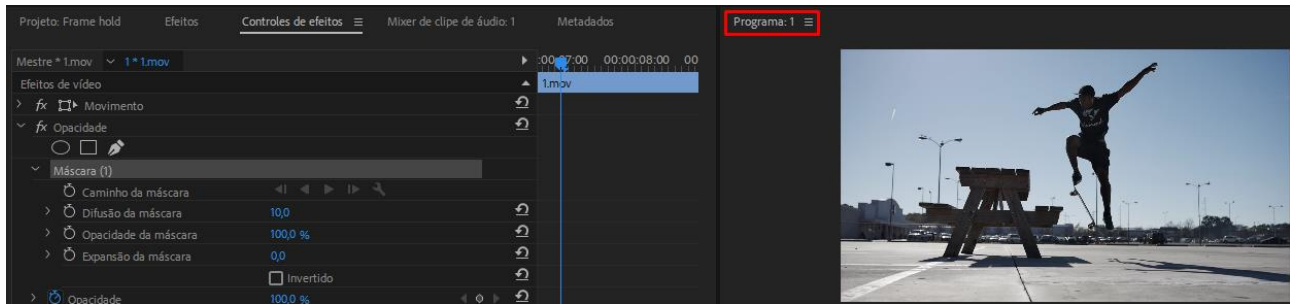
- 12) Clique em controle de efeitos:



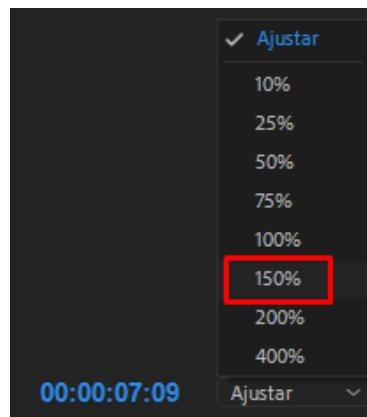
- 13) Em opacidade, escolha b ezier de desenho livre:



14) Dê um duplo clique no nome da aba de reprodução de vídeo para aumentar a visualização:



15) Aumente o zoom para 150%:



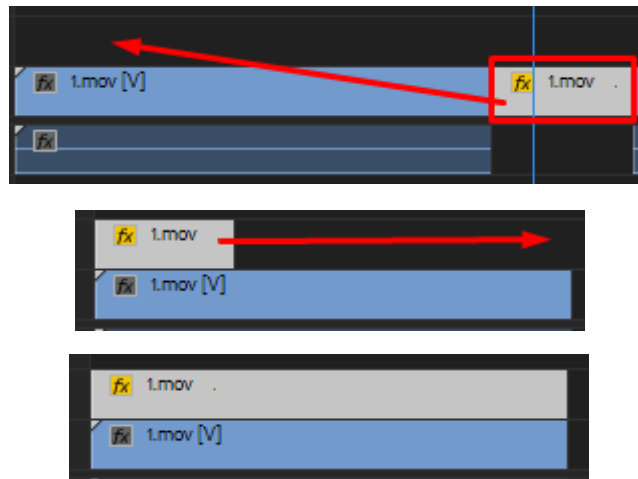
16) Contorne o skatista utilizando a ferramenta b ezier de desenho livre. Deve ficar assim:



17) Dê um duplo clique no nome da aba de reprodução de vídeo para diminuir a visualização:



18) Agora mova o trecho que foi aplicada a máscara acima da primeira parte do vídeo, deixando-as com o mesmo tempo:



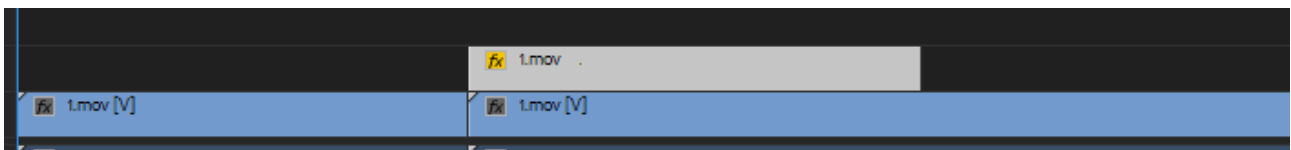
19) Apague o espaço vazio que ficou entre os trechos. Para isso, selecione o espaço e aperte del no seu teclado:



20) Muito bem!! Aperte play e veja o resultado:



21) Agora vamos fazer o efeito reverso, onde o clone aparece depois da linha de corte. Para isso, arraste o trecho com a máscara para começar em 06:19:



22) Arraste o trecho para ficar com o mesmo tamanho do vídeo:



23) Aperte play e veja o resultado.

24) Pressione as teclas Ctrl + S para salvar o seu projeto.

25) Chegamos ao fim do exercício.

## 10.4. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

### **Primeiro:**

- 1) Abra o programa Adobe Premiere;
- 2) Com o programa aberto, crie um novo projeto clicando em Novo Projeto;
- 3) Defina o nome do projeto como Exercício Fixação;
- 4) Importe a mídia 2, localizada nos Arquivos Auxiliares, dentro da pasta “10”, para o projeto do Adobe Premiere;
- 5) Coloque a mídia na sua linha do tempo;
- 6) Aplique o efeito de bordas desfocadas utilizando a ferramenta “criar máscara de elipse”.
- 7) Assista ao seu vídeo.

### **Segundo:**

- 1) Abra o programa Adobe Premiere;
- 2) Com o programa aberto, crie um novo projeto clicando em Novo Projeto;
- 3) Defina o nome do projeto como Exercício Fixação;
- 4) Importe a mídia 4, localizada nos Arquivos Auxiliares, dentro da pasta “10”, para o projeto do Adobe Premiere;
- 5) Coloque a mídia na sua linha do tempo;
- 6) Aplique o efeito de bordas desfocadas utilizando a ferramenta “criar máscara de polígono de 4 pontos”.
- 7) Assista ao seu vídeo.

## 11. Aula 11

### 11.1. Movimento

O Adobe Premiere permite alterar recursos como a posição do vídeo no quadro, o tamanho e o ângulo. Vamos conferir as propriedades:

**Posição** – Permite alterar a posição do vídeo na área de trabalho para cima e/ou para baixo.

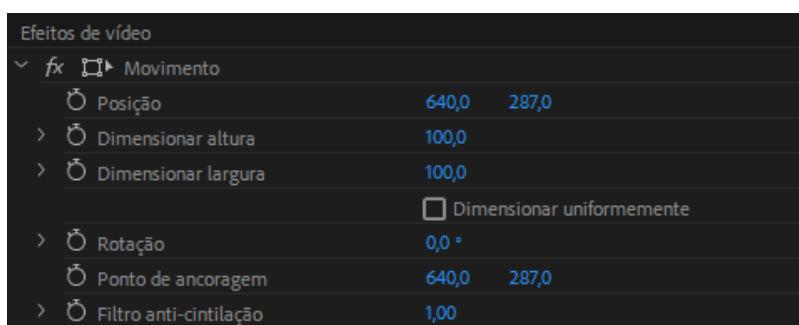
**Escala** – Permite redimensionar o tamanho do vídeo.

**Dimensionar uniformemente** – Quando desmarcamos esta opção, podemos alterar a largura e/ou altura do vídeo.

**Rotação** – Permite alterar o ângulo de rotação do vídeo em graus.

**Filtro anti-cintilação** - As linhas finas e bordas nítidas em imagens, às vezes, cintilam quando mostradas em exibições entrelaçadas, como em várias telas de TV. O controle Filtro Anti-cintilação, localizado na guia *Controles de efeitos, Movimento*, pode reduzir ou eliminar essa cintilação. Ao aumentar a intensidade, mais cintilação é eliminada, mas a imagem também se torna mais suave. Talvez seja necessário defini-lo relativamente alto para imagens com muitas bordas nítidas e com alto contraste.

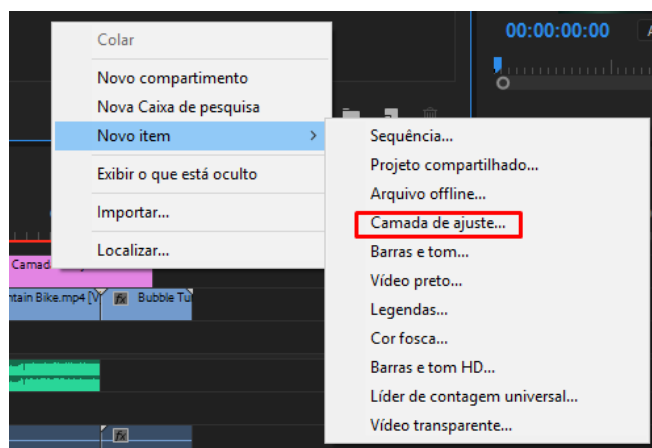
**Ponto de ancoragem** – permite definir o caminho de movimento do vídeo. (Em verde, trecho confuso...)



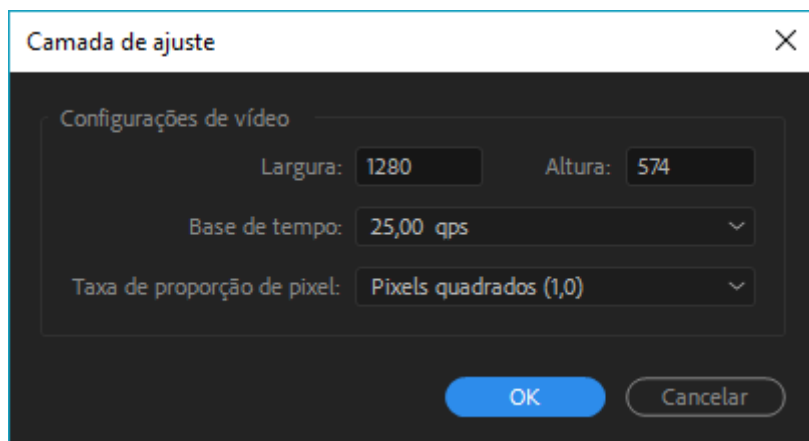
### Camada de ajuste

No Adobe Premiere Pro, é possível usar uma camada de ajuste para aplicar o mesmo efeito a vários clipes na linha de tempo. Os efeitos aplicados a uma camada de ajuste afetam todas as que estão abaixo dela na ordem de empilhamento da camada.

É possível usar combinação de efeitos em uma única camada de ajuste, como também é possível usar várias camadas de ajuste para controlar mais efeitos.



Escolhendo a opção **Camada de ajuste**, a seguinte caixa de diálogo é exibida com informações de largura e altura do vídeo.



## 11.2. Transformar

O efeito **"Transformar"** aplica transformações geométricas bidimensionais a um clipe. Caso deseje renderizar as configurações de ponto de ancoragem, posição, escala ou opacidade do clipe antes de outros efeitos Padrão serem renderizados, aplique o efeito Transformar em vez de usar efeitos Fixos do clipe. As propriedades Ponto de ancoragem, Posição, Rotação, Escala e Opacidade funcionam de forma semelhante aos efeitos Fixos:

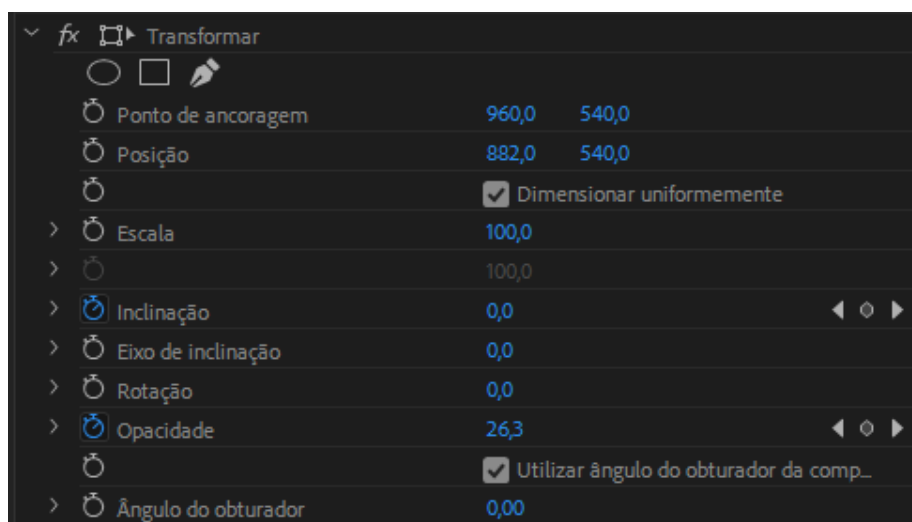
**Posição** – Esta opção altera a posição do vídeo na cena.

**Escala** – Altera o tamanho do vídeo na cena.

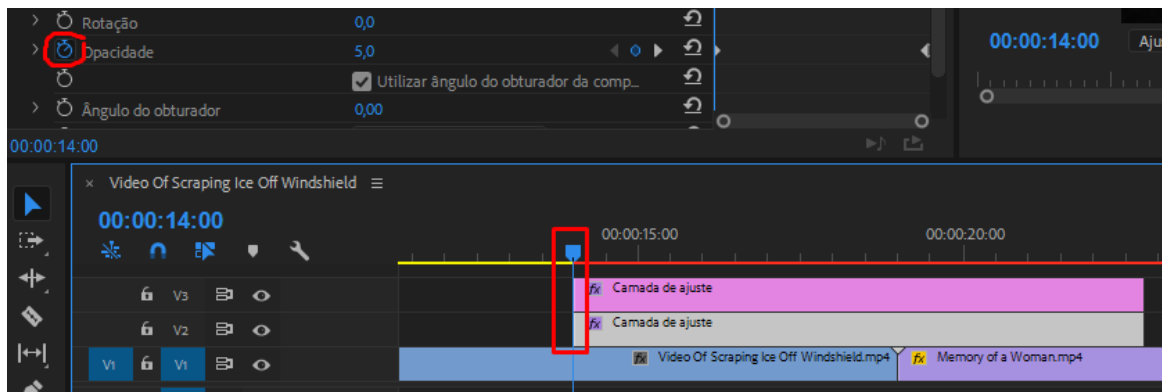
**Inclinação** – Permite definir um valor de inclinação para o vídeo. Inclina para a direita ou esquerda.

**Rotação** – Permite definir um valor de rotação do vídeo.

**Opacidade** – Permite definir um valor de transparência a ser aplicado no vídeo, de **0** (zero) a **100**.



Para aplicar um dos efeitos, primeiramente devemos clicar sobre o relógio ao lado do efeito. Dessa forma, marcamos o início do efeito (keyframe).



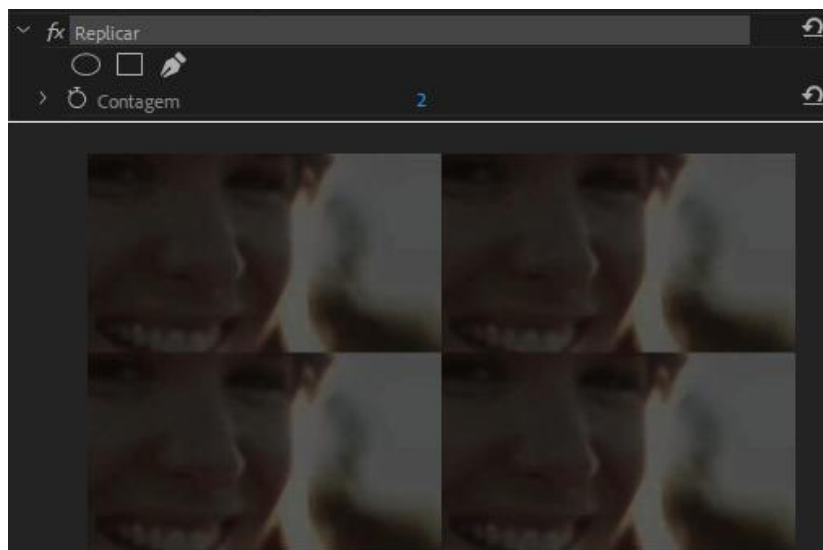
Devemos cuidar para que a agulha esteja no início da camada, como mostra a imagem acima.

**Observação:** Lembrando que, principalmente para efeitos como a Escala, é importante você reduzir o vídeo de forma que ele não fique menor que a área da cena, pois se isso acontecer o programa vai mostrar uma área em preto nos espaços não ocupados pelo vídeo.

### 11.3. Replicar

O efeito “**Replicar**” divide a tela em mosaicos e exibe a imagem inteira em cada um deles. Defina o número de mosaicos por coluna e linha, arrastando o controle deslizante.

Para utilizar este efeito acesse *Efeitos de vídeo, Estilizar*.



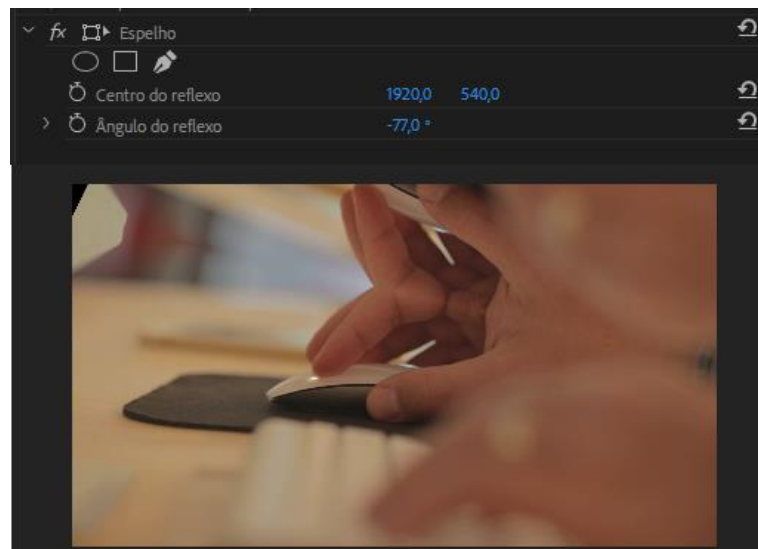
### 11.4. Espelho

O efeito “**Espelho**” divide a imagem em uma linha e reflete um lado no outro.

**Centro do reflexo** - A posição da linha em que o reflexo ocorre.

**Ângulo do reflexo** - O ângulo da linha em que o reflexo ocorre. Um ângulo de 0° reflete o lado esquerdo no direito. Um ângulo de 90° reflete a parte superior na parte inferior.

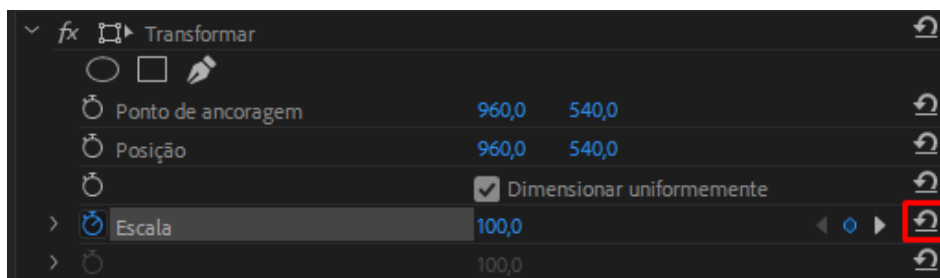
No exemplo abaixo, o vídeo foi espelhado, usamos um ângulo de -77° para adicionar o reflexo. Veja o resultado.



Para utilizar esse efeito, acesse *Efeitos de vídeo, Distorcer*.

### 11.5. Redefinir parâmetro

Quando um efeito é alterado, podemos voltar as configurações padrão, clicando no botão Redefinir parâmetro.

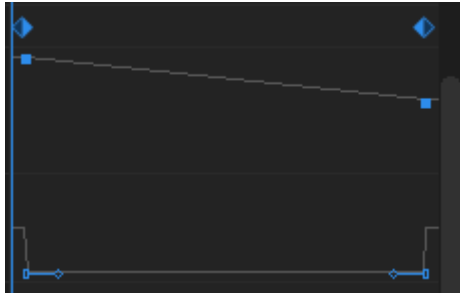


### 11.6. Interpolação de Curva de Escala

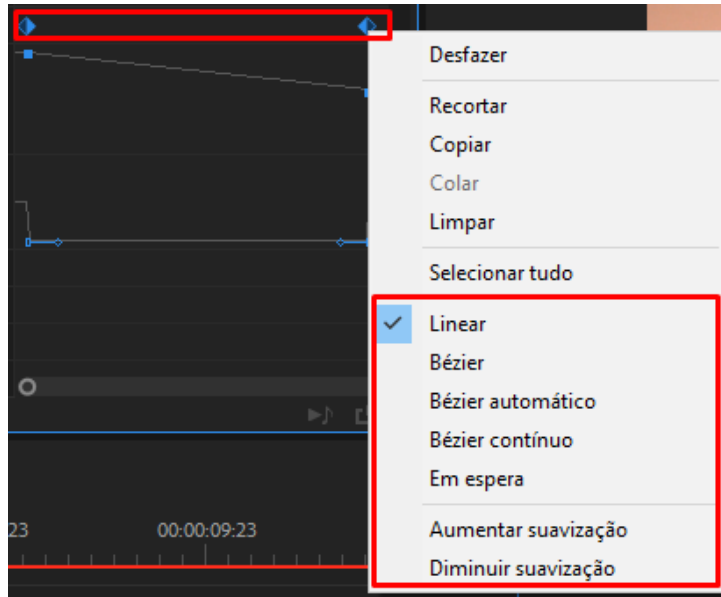
Interpolação é o processo de preenchimento de dados desconhecidos entre dois valores conhecidos. Em vídeos e filmes digitais, isso geralmente significa gerar novos valores entre dois quadros-chave. A interpolação entre quadros-chave pode ser usada para animar o movimento, efeitos, níveis de áudio, ajustes de imagem, transparência, alterações de cor e muitos outros elementos visuais e auditivos.

A linha que surge revela a velocidade da animação entre os dois keyframes. O Premiere permite que o formato do gráfico seja alterado quando selecionamos os pontos que definem os dois keyframes. Para selecioná-los, clique nos pontos utilizando a tecla **Shift**.

Veja que o gráfico exibe as **linhas-guia** em azul na linha cinza, em cada *keyframe*.



Para alterar o tipo de interpolação, devemos clicar com o botão direito em um dos keyframes.

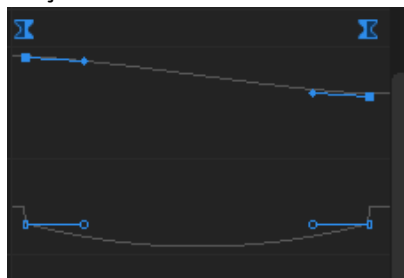


Conheça os métodos de interpolação no menu de contexto.

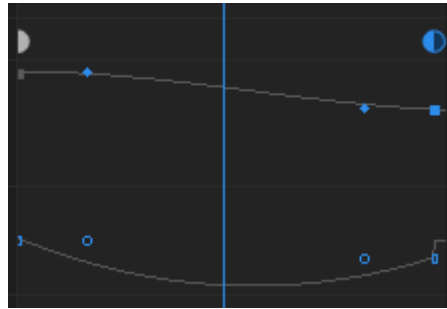
**Linear** – Cria uma taxa de alteração linear entre os quadros-chave.



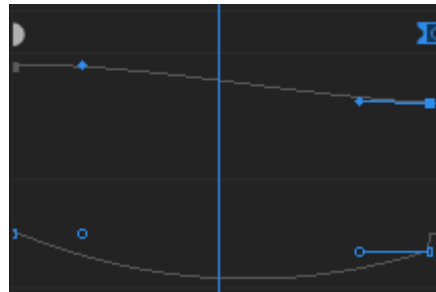
**Bézier** – Permite ajustar manualmente a forma do gráfico e a taxa de alteração em ambos os lados de um quadro-chave. É possível criar alterações muito suaves utilizando esse método.



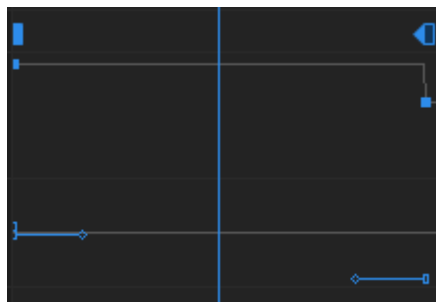
**Bézier automático** – Cria uma taxa de alteração suave através de um quadro-chave. Ao alterar o valor de um quadro-chave, as alças de direção de Bézier automático são modificadas para manter uma transição suave entre os quadros-chave.



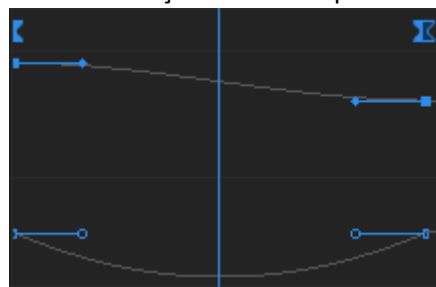
**Bézier contínuo** – Cria uma taxa de alteração suave através de um quadro-chave. Entretanto, diferentemente do método de interpolação de Bézier automático, o Bézier contínuo permite ajustar manualmente as alças de direção. Conforme se altera a forma de um gráfico em um lado de um quadro-chave, a forma no outro lado do quadro-chave é modificada para manter uma transição suave.



**Em espera** – Altera o valor de uma propriedade sem transição gradual (alterações repentinas do efeito). O gráfico após um quadro-chave com a interpolação “Em espera” aplicada aparece como uma linha reta horizontal.



**Aumentar suavização** – Desacelera as alterações de valor que entram em um quadro-chave.



**Diminuir suavização** – Acelera gradualmente as alterações de valor que saem de um quadro-chave.

**Ângulo do Obturador** – Este efeito aplica um “blur” de movimento à transição, ou seja, reproduz um desfoque nas imagens do vídeo.

**Utilizar ângulo do obturador da composição** – Este recurso permite ajuste de forma manual à propriedade. Essa propriedade vai até 360.

## 11.7. Desfoque direcional

O efeito “**Desfoque direcional**” dá a um clipe a ilusão de movimento.



**Direção** – A direção do desfoque. O desfoque é aplicado igualmente em ambos os lados do centro de um pixel. Consequentemente, uma configuração de 180° e uma configuração de 0° têm a mesma aparência.

### Efeito Desfoque gaussiano

O efeito “Desfoque gaussiano” desfoca e suaviza a imagem e elimina o ruído. É possível especificar que o desfoque é horizontal, vertical ou ambos.

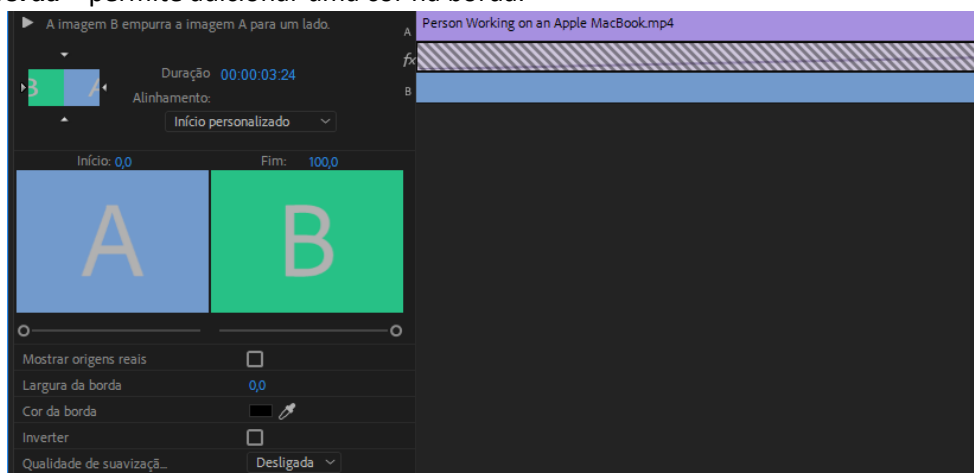
## 11.8. Efeito Empurrar

O efeito “Empurrar” permite que dois vídeos na interação deslizem de acordo com a ordem que foram inseridos. Além disso, podemos definir em valores qual o ponto de início e fim dos vídeos para a transição.

**Mostrar origens reais** – este recurso quando habilitado exibe as imagens nos quadros acima.

**Largura da borda** – permite adicionar uma borda ao redor do vídeo.

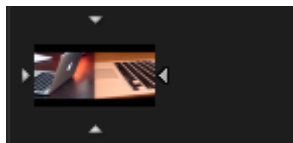
**Cor da borda** – permite adicionar uma cor na borda.



**Inverter** – ativando este recurso a ordem de deslizamento é invertido.

**Qualidade de suavização** – permite aplicar uma das resoluções da lista para melhoria na qualidade da imagem.

### Direções da interação



Cada seta permite definir uma orientação para o seu vídeo.

Seta esquerda – define a direção do vídeo da esquerda para a direita.

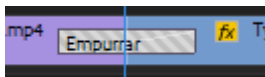
Seta superior – define a direção do vídeo de cima para baixo.

Seta direita – define a direção do vídeo da direita para a esquerda.

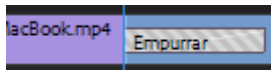
Seta inferior – define a direção do vídeo de baixo para cima.

Alinhamento – permite definir onde o efeito vai iniciar.

**Centralizar no corte** – define que o efeito vai ser distribuído a partir da linha entre os dois vídeos.



**Iniciar no corte** – define que o efeito vai iniciar no corte em entre os vídeos.



**Encerrar no corte** – define o efeito para o outro lado da linha divisória.

**Onde encontrar:** Efeitos de vídeo, Transições de vídeo, Deslizar e Empurrar.

## 11.9. Desfoque direcional

O efeito “Desfoque direcional” dá a um clipe a ilusão de movimento.

**Direção** - A direção do desfoque. O desfoque é aplicado igualmente em ambos os lados do centro de um pixel. Consequentemente, uma configuração de 180° e uma configuração de 0° têm a mesma aparência.

**Distância do desfoque** – O valor informado define a distância entre o efeito e a imagem.

**Onde encontrar:** Efeitos de vídeo, categoria Desfoque e nitidez, opção Desfoque direcional.

## 11.10. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

### Exercício 1

Esse exercício tem como objetivo aplicar um efeito de Zoom e Blur no momento da transição dos vídeos.

1-Abra o programa **Adobe Premiere Pro CC**;

2-Clique em **Novo Projeto**;

3-Importe os vídeos “Coffee 1 e Coffee 2” encontrado na pasta **Aula11** que está na pasta **Arquivos auxiliares**.

4-Arraste os vídeos até a linha de tempo na sequência.

5-Clique com o botão direito dentro da área Projeto: Aula 11 – Exercício 1.

6-Escolha **Novo item**, ao lado clique em **Camada de ajuste**.

7-Nesta caixa de diálogo, clique em OK.

8-Arraste a camada de ajuste até a linha de tempo.

9-Use o sinal de “+” para ampliar a área de trabalho na linha de tempo, arraste a agulha até a linha que divide os vídeos, utilizando a seta de controle para à esquerda, avance 10 quadros.

10-Clique nesta camada e pressione as teclas “CTRL + K” para cortar.

11-Clique na parte maior da camada e, em seguida, pressione a tecla Delete.

12-Arraste novamente a camada de ajuste até a linha de tempo e posicione a agulha até a linha que divide os vídeos, utilizando a seta de controle para à direita, avance 10 quadros.

**Obs:** Utilize a tecla “SHIFT” ao arrastar a agulha até a linha divisória, assim facilita o posicionamento.

13-Clique nesta camada e pressione as teclas “CTRL + K” para cortar.

14-Clique na parte maior da camada e, em seguida, pressione a tecla Delete.

**Neste momento, vamos definir uma escala para o Zoom, a variação vai ser de 300 até 100.**

15-Arraste a agulha até o início da camada, utilizando a tecla “SHIFT” para facilitar o processo.

16-Clique em “**Efeitos**”, “*Efeitos de vídeo*”, “*Distorcer*” e arraste o efeito “**Transformar**” até a primeira camada.

17-Clique em “**Controles de efeitos**”. Na lista abaixo, clique em “*Alternar animação*” ao lado da opção “**Escala**”. Digite **300** e pressione enter.

18-Desloque a agulha até a outra extremidade da camada e, na escala digite **100**, logo pressione enter.

O efeito que vamos produzir agora é o de replicar o vídeo seis vezes para auxiliar no efeito de zoom.

**Ocultando a primeira camada:**

19-Clique no botão “Alternar saída de faixa” na primeira camada.

**Procedimento para replicar o vídeo:**

20-Desloque a agulha para o início da camada 2 e, em seguida, clique em “**Efeitos**”.

21-Clique em “**Estilizar**”, arraste o efeito “**Replicar**” até a camada.

22-Clique em “**Controles de efeitos**”, digite em “*Contagem*” o valor “**3**” e pressione enter.

Veja que o vídeo foi replicado, agora precisamos aplicar 4 filtros de espelho para remover as linhas divisórias entre os vídeos.

23-Clique em “**Efeitos de vídeo**”, “*Distorcer*”, arraste 4 vezes o filtro “Espelho” até a camada.

24-Clique em “**Controles de efeitos**”

25-No primeiro filtro “Espelho”:

Digite em “Ângulo de reflexo” o valor igual a **90** e, em seguida, pressione enter.

Digite em “Centro do reflexo” o valor igual a **719** na segunda coluna e, em seguida, pressione enter.

Note que algumas linhas abaixo sumiram.

26-No segundo filtro “Espelho”:

Digite em “Ângulo de reflexo” o valor igual a **-90** e, em seguida, pressione enter.

Digite em “Centro do reflexo” o valor igual a **360** na segunda coluna e, em seguida, pressione enter.

Note que algumas linhas acima sumiram.

27-No terceiro filtro “Espelho”:

Digite em “Ângulo de reflexo” o valor igual a **180** e, em seguida, pressione enter.

Digite em “Centro do reflexo” o valor igual a **640** na primeira coluna e, em seguida, pressione enter.

Note que algumas linhas no lado esquerdo sumiram.

28-No quarto filtro “Espelho”:

Em “Ângulo de reflexo” mantenha o valor **0**.

Digite em “Centro do reflexo” o valor igual a **1279** na primeira coluna e, em seguida, pressione enter.

Note que algumas linhas no lado direito sumiram.

### **Aplicando suavização da escala.**

29-Desmarque a opção “Alternar saída de faixa” da primeira camada.

30-Clique na primeira camada e na guia “Controles de efeitos” ajuste a propriedade “Escala”, clicando na seta ao lado.

31-Selezione as guias com auxílio da tecla “SHIFT”.

32-Clique com o botão direito em uma das guias e selecione a opção “Aumentar suavização”.

33-Desmarque as guias clicando fora delas, arraste a guia do lado direito um pouco para esquerda. Desloque a agulha até a linha divisória e agora ajuste as linhas-guia no centro.

### **Ativando o filtro “Blur”.**

34-Clique em “Utilizador ângulo do obturador” e digite o ângulo igual a **360** e pressione enter.

35-Clique no botão Reproduzir e confira como ficou.

## Exercício 2

Esse exercício tem como objetivo aplicar um efeito de slide na transição dos vídeos.

1-Abra o programa **Adobe Premiere Pro CC**;

2-Clique em **Novo Projeto** e digite **Aula 11 – Exercício 2**;

3-Importe os vídeos “Informática 1 e Informática 2” encontrado na pasta **Aula11** que está na pasta **Arquivos auxiliares**.

4-Arraste os vídeos até a linha de tempo na sequência.

5-Clique com o botão direito dentro da área **Projeto: Aula 11 – Exercício 2**.

6-Escolha **Novo item**, ao lado clique em **Camada de ajuste**.

7-Nesta caixa de diálogo, clique em OK.

### Removendo o áudio:

8-Clique no primeiro vídeo, acesse o menu “**Clipe**” e selecione a opção **Desvincular** ou utilize as teclas “**CTRL + L**” para desvincular o vídeo do áudio.

9-Clique dentro da área do áudio e pressione a tecla “delete”.

### Aplicando o efeito do tipo slide:

10-Clique em **Efeitos/ Transições de vídeo/ Deslizar**.

11-Arraste o efeito “**Empurrar**” entre os vídeos.

12-Desloque a agulha entre os vídeos.

13-Clique no sinal de “+” para ampliar a área que o efeito foi aplicado.

14-Seleção o efeito “Empurrar” que aparece entre os vídeos.

15-Para modificar as propriedades, clique na guia “**Controles de efeitos**”.

16-Você pode mudar a direção do slide, clique na opção *Leste a oeste*.

### Aplicando o efeito Blur:

17-Clique na guia **Projeto: Aula 11 – exercício 2**.

18-Arraste a “*Camada de ajuste*” e acerte o tamanho da área conforme o efeito “*Empurrar*”.

19-Clique em **Efeitos/ Efeitos de vídeo/ Desfoque e nitidez**.

20-Arraste o efeito “**Desfoque direcional**” até a camada de ajuste.

21-Clique na camada de ajuste e selecione a guia *Controles de efeitos*.

22-Em “*Direção*”, digite **90** e pressione enter.

23-Em “*Distância do desfoque*”, digite **45** e pressione enter.

24-Clique no botão “Ir para entrada” e, em seguida, clique no botão *Reproduzir*, confira como ficou.

### 11.11. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

Este exercício tem como objetivo aplicar o efeito Zoom e rotação na transição dos vídeos.

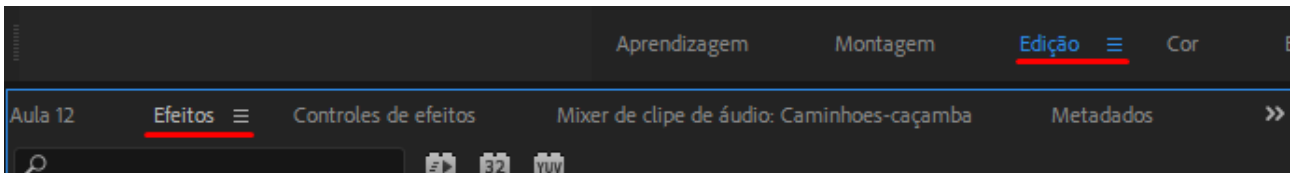
- 1) Abra o Adobe Premiere;
- 2) Crie um novo projeto, nomeando-o como **Fixação Aula 11**;
- 3) Importe os vídeos “FixacaoImagem1 e FixacaoImagem2” encontrado na pasta **Aula 11** dentro de *Arquivos auxiliares*;
- 4) Adicione duas camadas de ajuste no vídeo.
- 5) Aplique o efeito “*Transformar*” que encontramos em *Efeitos de vídeo, Distorcer*.
- 6) Adicione quatro espelhos na segunda camada.
- 7) Visualize o vídeo.

## 12. Aula 12

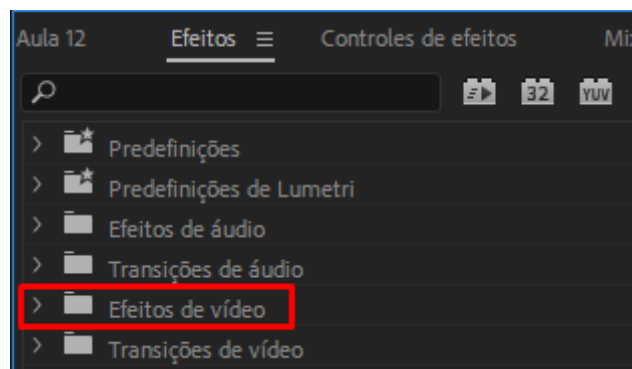
### 12.1. Vídeo em preto e branco

O **Adobe Premiere** apresenta novas melhorias referentes às ferramentas de cores que ajudam você a se tornar mais criativo quando trabalhar com vídeos.

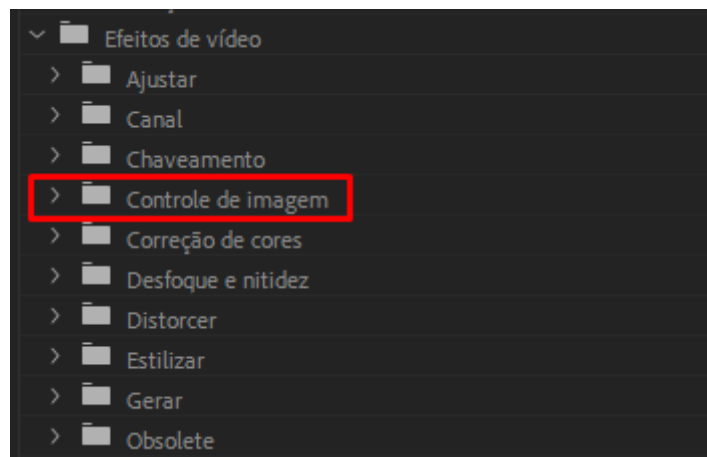
Veja o menu **Edição**.



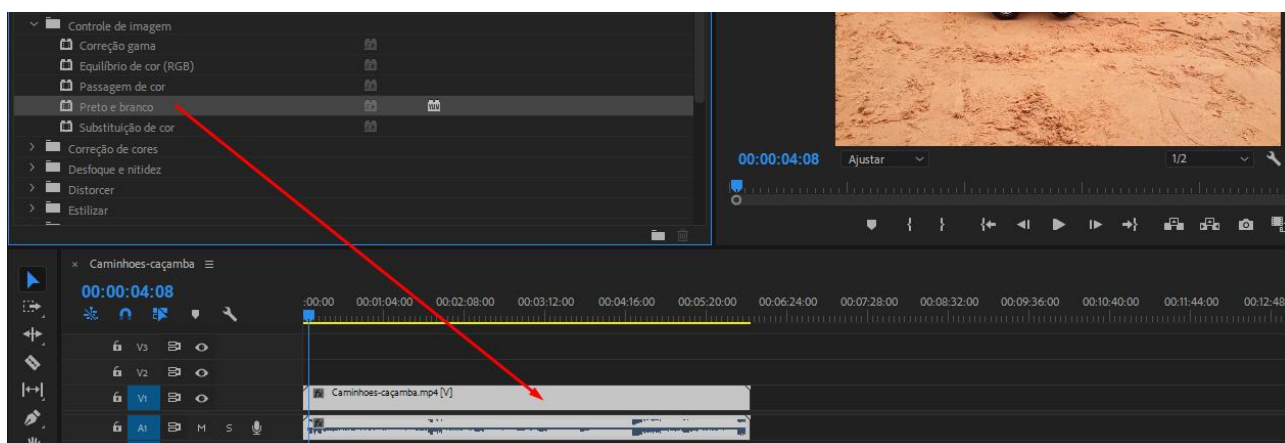
Quando acessamos este painel, encontramos algumas categorias que apresentam uma lista de efeitos: Predefinições, Predefinições de Lumetri, Efeitos de áudio, Transições de áudio, Efeitos de vídeo e Transições de vídeo.



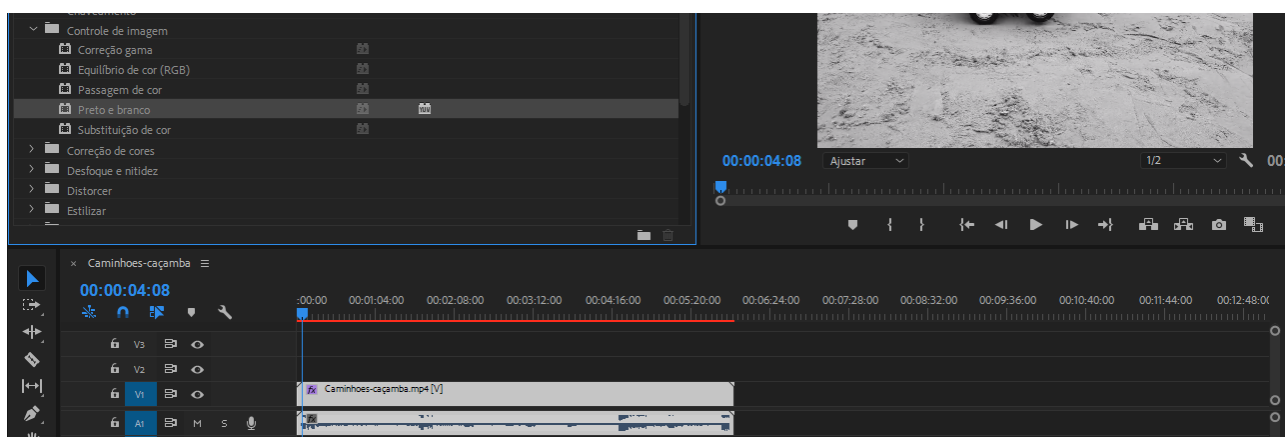
Ao acessar a categoria *Efeitos de vídeo*, uma nova lista é apresentada com as seguintes opções: Ajustar, Canal, Chaveamento, Controle de imagem, Correção de cores, Desfoque e nitidez, Distorcer, Estilizar, Gerar, Obsoleto, Obsoleto, Perspectiva, Ruído e granulação, Tempo, Transformar, Transição, Utilitário, Vídeo e Vídeo imersivo.



Na opção **Controle de imagem**, iremos encontrar o efeito **Preto e branco** que, ao ser arrastado até o vídeo, automaticamente aplica a mudança de cor.



Veja com a aplicação:



Podemos utilizar alguns plugins para alterar a variação do preto e branco no vídeo, através do painel Efeitos, Efeitos de vídeo, em *Correção de cores*.

A opção **Equilíbrio de cores (HLS)** exibe *Matiz*, *Luminosidade* e *Saturação*.

#### **Matiz:**

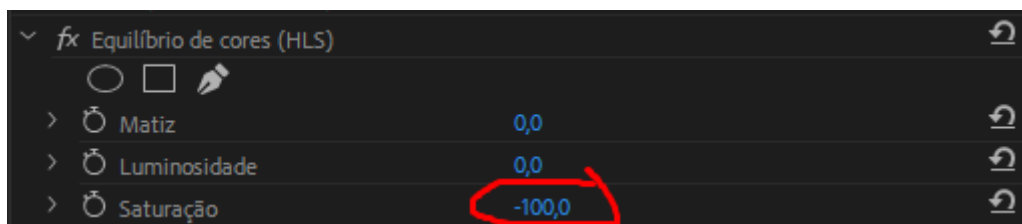
É o estado puro da cor, sem o branco ou o preto agregado. É um atributo associado com a longitude de onda dominante na mistura das ondas luminosas. O Matiz se define como um atributo de cor que nos permite distinguir o vermelho do azul e se refere ao percorrido que faz um tom para um ou outro lado do círculo cromático, pelo qual o verde amarelado e o verde azulado serão matizes diferentes do verde.

#### **Saturação:**

Também chamada Croma, este conceito representa a pureza ou intensidade de uma cor particular, a vivacidade ou palidez da mesma e pode se relacionar com a largura de banda da luz que estamos visualizando. As cores puras do espectro estão completamente saturadas. Uma cor intensa é muito viva. Quanto mais se satura uma cor, maior é a impressão de que o objeto está se movendo.

Para alterar a cor e definir preto e branco, devemos alterar a saturação para o valor **-100**.

Quando arrastamos o filtro *Equilíbrio de cores(HLS)* até o vídeo, devemos acessar o painel **Controles de efeitos** para ter acesso as opções.



Modifique a saturação para controlar o nível de intensidade do nosso preto e branco do vídeo e para manter deixe em -100. Dessa forma, seu vídeo vai chegar no tom desejado.

### **Brilho e contraste**

#### **Brilho:**

Refere-se à clareza de uma imagem, tanto das partes iluminadas quanto dos contornos.

#### **Contraste:**

Refere-se à diferença entre a região clara e escura da imagem.



No caso acima, foi aplicada uma saturação de -100.

Vamos manter a saturação com -100 e aplicar um contraste de 55. Com este valor, vamos ter mais clareza no vídeo.



Outro recurso é trabalhar nivelando as cores através do plugin “Curvas RGB” para nivelar em escalas de cinza ou puxando para o vermelho, verde ou azul.

No painel Efeitos, Efeitos de vídeo e Obsoleto, encontramos a opção **Curvas RGB**. Arraste até o vídeo e, logo em seguida, na aba **Controles de efeitos**, podemos modificar as curvas para alterar os níveis da cor.

Veja a aparência da imagem com apenas a saturação em -100.



Abaixo, a imagem com uma suave aplicação de vermelho.



Para mover a linha e criar uma curva, devemos adicionar um ponto e, em seguida, mover um dos pontos de base, como mostra a imagem acima.



## 12.2. Fisheye

A lente **Fisheye** ou olho de peixe é um tipo de lente capaz de capturar imagens em 180 graus, apresentando um efeito semelhante a uma esfera e que também recebe este nome. No entanto, utilizaremos esse efeito, reproduzido em uma câmera fotográfica dentro do Adobe Premiere, utilizando algumas ferramentas de apoio.

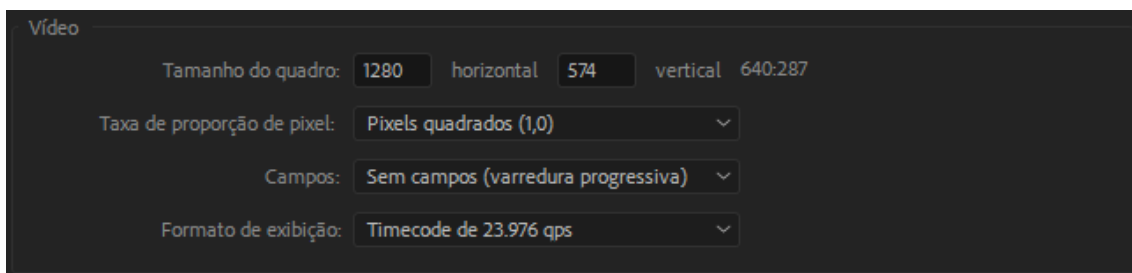
Primeiramente, devemos descobrir as dimensões do nosso vídeo para ajustar a altura da lente, utilizando a opção **Configurações de sequência...**



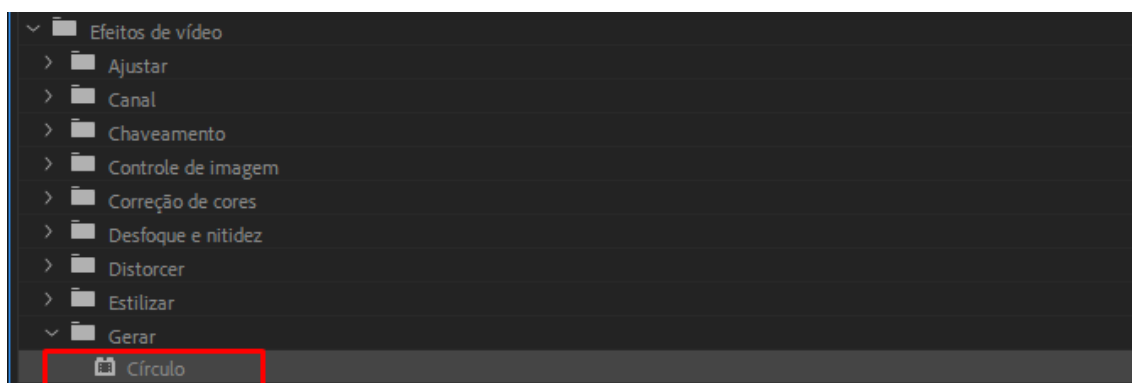
Abre uma janela com informações separadas por vídeo, áudio e visualizações de vídeo.

### Vídeo

Exibe as dimensões do vídeo em pixels.



A elipse é encontrada na opção **Círculo**, precisamos acessar o menu **Efeitos, Efeitos de vídeo, Gerar**.



Em *Controle de efeitos*, na categoria **Círculo**, encontramos as seguintes opções:

**Centro** – permite alterar a posição X e Y da figura.

**Raio** – permite definir o diâmetro da figura.

**Borda** – podemos ativar a borda na figura e definir até mesmo a espessura.

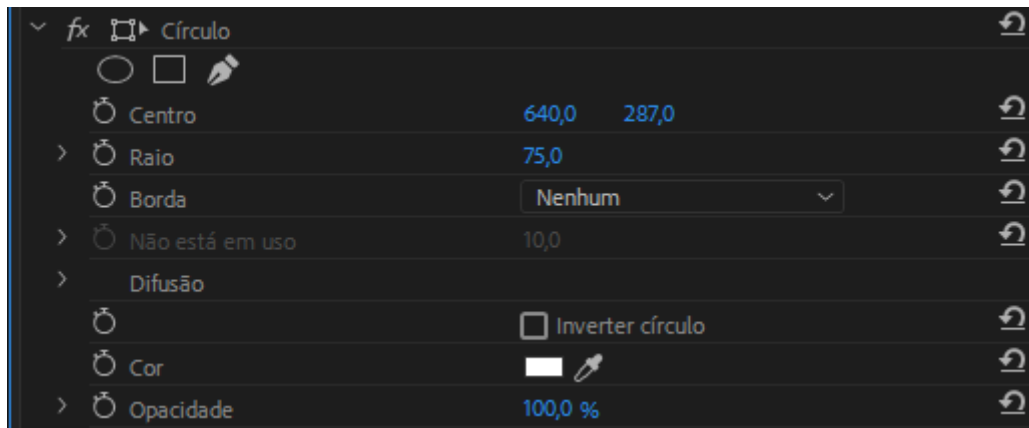
**Inverter círculo** – faz com que o fundo preto esteja na figura.

**Cor** – define uma cor para o fundo.

**Opacidade** – Definir transparência a partir de uma porcentagem.

**Difusão** – este recurso define uma suavidade, como uma forma de embaçar o contorno da figura.

**Modo de mesclagem** – permite alterar o vídeo adicionando recursos como escurecer, clarear, Saturação, entre outros.



Para aplicar o efeito que exibe uma distorção no vídeo, conforme a elipse, devemos utilizar o efeito **Esferização** e definir o raio conforme a dimensão da altura do vídeo.

Encontramos no menu *Efeitos*, no painel *Efeitos de vídeo*, **Distorcer**, **Esferização**, **Raio**. Após ter arrastado o efeito no vídeo, acesse o painel *Controles de efeitos*.



### 12.3. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

#### Exercício 1

Esse exercício tem como objetivo ajustar em tons de cinza o vídeo e ainda definir uma lente.

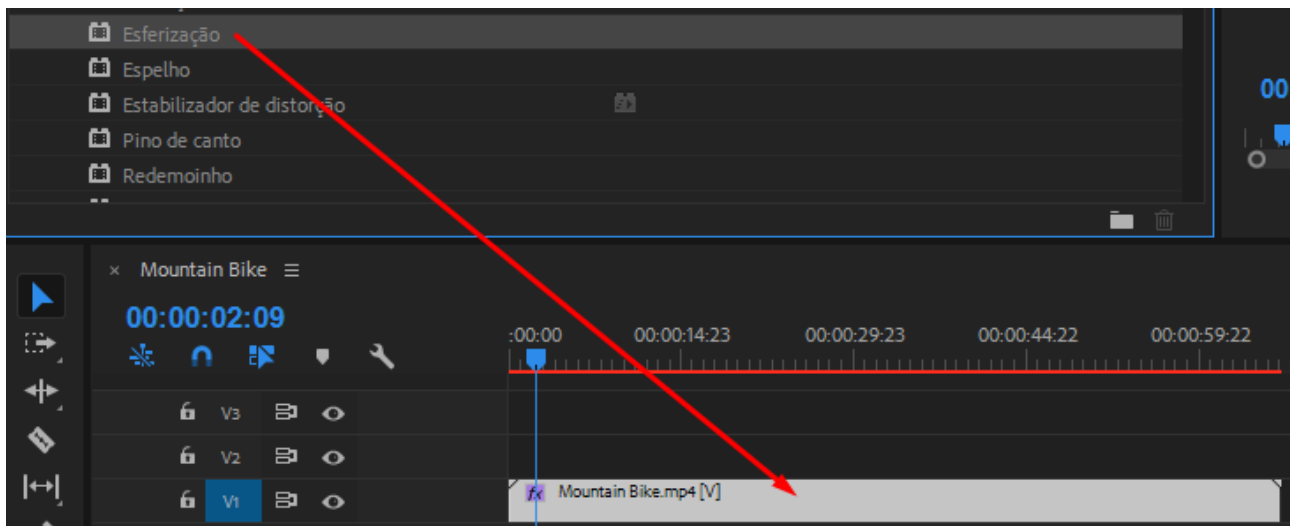
- 1-Abra o programa **Adobe Premiere Pro CC**;
- 2-Clique em **Novo Projeto** e digite *Aula 12 – Exercício 1*
- 3-Importe o vídeo “Mountain Bike” encontrado na pasta 12 que está na pasta **Arquivos auxiliares**.
- 4-Para criar a lente precisaremos descobrir a altura do clip.
- 5-Arraste o vídeo até a linha de tempo;
- 6-Clique com o botão direito no vídeo e, em seguida, clique em **Configurações de sequência**.
- 7-Anote a medida vertical em destaque.

**Antes de criarmos a lente, vamos converter nosso vídeo em preto e branco;**

- 8-Clique no painel **Efeitos**.
- 9-Clique em *Efeitos de vídeo* e, em seguida, em **controle de imagem**.
- 10-Arraste o filtro **Preto e branco** até o vídeo.
- 11-Clique no botão **Reproduzir** e confira o vídeo.

Agora vamos criar a nossa lente no vídeo.

- 12-Clique em “Efeitos, Efeitos de vídeo, Gerar”.
- 13-Arraste a opção **Círculo** até o vídeo.
- 14-Clique no menu **Controles de efeitos**.
- 15-Clique na opção **Inverter círculo**.
- 16-Clique na opção **Cor** e selecione preto.
- 17-Em “Modo de mesclagem”, clique em **Normal**.
- 18-Altera o **Raio** para o valor de 500.
- 19-Clique em “Difusão” e em **Borda exterior de difusão**. Após, digite o valor igual a 30 e pressione enter.
- 20-Clique no menu *Efeitos*, em seguida no painel *Efeitos de vídeo, Distorcer*.
- 21-Arraste o filtro **Esferização** até o vídeo.
- 22-Clique em Reproduzir e confira o efeito.



22-Clique em Controles de efeitos.

23-Digite na opção *Raio* a medida vertical do vídeo como foi pedido para anotar no início do exercício.

24-Nesse caso, digite o valor de *Raio* igual a **574** e pressione enter.

25-Clique no botão Reproduzir e confira o resultado.

## 12.4. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

Este exercício tem como objetivo exercitar a criação do recurso para deixar o vídeo em preto e branco (tons de cinza) com uma leve aplicação da cor verde.

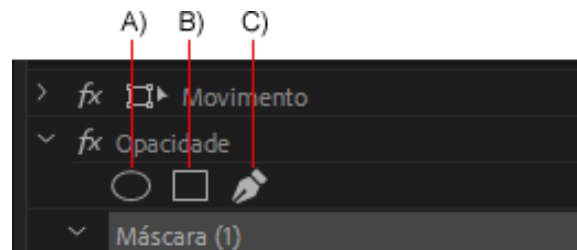
- 1) Abra o Adobe Premiere;
- 2) Crie um novo projeto, nomeando-o como Fixação preto e branco;
- 3) Ajuste a área de trabalho do seu Premiere da forma que ficar melhor para você trabalhar;
- 4) Importe o vídeo "Pexels Videos 3452" encontrado na pasta **Aula 12** dentro de *Arquivos auxiliares*;
- 5) Aplique um recurso para que a cor do vídeo seja "preto e branco".
- 6) Utilize o filtro "Curvas RGB".
- 7) Comece a modificar a cor levemente para o verde.
- 8) Visualize o vídeo.

## 13. Aula 13

### 13.1. Máscara

As máscaras permitem que você defina uma área específica em um clipe que deseja desfocar, sobrepor, realçar, aplicar efeitos ou colorir de forma correta.

Você pode criar e modificar máscaras com formas diferentes, como uma Elipse ou um Retângulo ou pode desenhar formas livres de Bézier com a ferramenta Caneta.



**A)** Ferramenta forma de elipse.

**B)** Ferramenta forma de retângulo.

**C)** Ferramenta Caneta.

É possível aplicar efeitos dentro ou fora da área mascarada. Um dos usos comuns do mascaramento é desfocar o rosto de uma pessoa para proteger sua identidade. Por exemplo, é possível mascarar o rosto de uma pessoa, aplicando um efeito de desfoque ou um efeito de mosaico.

Você também pode usar o mascaramento de formas mais criativas, como a aplicação de uma máscara para corrigir uma cor específica. Além disso, você pode utilizar uma seleção de máscara inversa para excluir a área mascarada das correções de cor aplicadas ao restante do clipe, como também pode adicionar várias máscaras de forma com efeitos diversos a diferentes áreas de um clipe.


Com a ferramenta forma de elipse, podemos criar uma máscara circular ou uma ferramenta forma de retângulo para criar um polígono de quatro lados.


### 13.2. Modificar a máscara



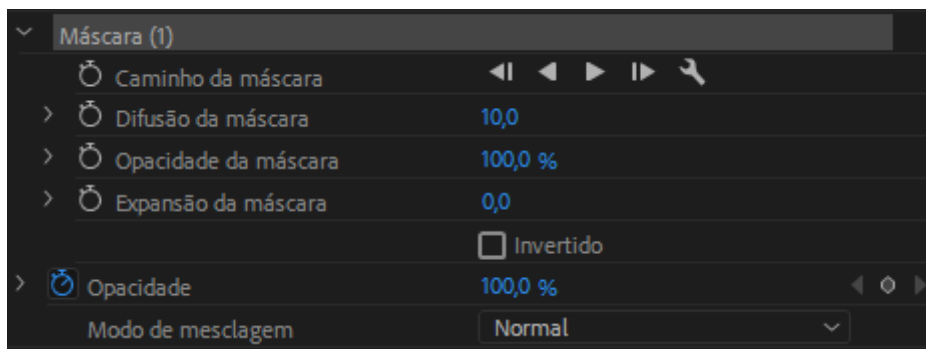
Os pontos de vértice em uma máscara permitem que você controle a forma, o tamanho e a rotação de uma máscara.

Para mover um vértice, arraste o vértice com a ferramenta Seleção. Observe que, ao arrastar uma máscara em elipse, esse formato não é mantido.

Para adicionar um vértice, coloque o cursor sobre uma borda de máscara ao pressionar a tecla Ctrl (Win) ou Cmd (Mac). O cursor muda para a forma da caneta com um sinal de "+" . Clique para adicionar o vértice à forma da máscara.

Para remover um vértice, coloque o cursor sobre o ponto a remover, pressionando a tecla de tecla Ctrl (Win) ou Cmd (Mac). O cursor muda para a forma da caneta com um sinal de menos . Clique para remover o vértice selecionado na forma de máscara.

### Veja algumas opções encontradas na máscara



### 13.3. Difusão da máscara

Suavize as bordas da forma de uma máscara, aplicando a difusão. A difusão suaviza a borda da seleção da máscara para que se misture à área fora da seleção, fornecendo um resultado esteticamente satisfatório.

A alça de difusão da máscara permite que você controle a quantidade de difusão diretamente na estrutura de tópicos da máscara no Monitor de programas. O Premiere Pro exibe uma guia de difusão em torno da estrutura de tópicos da máscara. Ele é exibido como uma linha tracejada. Também é possível especificar um valor de Difusão da máscara no painel Controle de efeitos. Afaste a alça do guia de difusão para aumentar ou aproxime a guia da difusão para diminuir.

### 13.4. Opacidade da máscara

Para ajustar a opacidade, especifique um valor de Opacidade da máscara. O controle deslizante controla a opacidade da máscara. Em um valor de 100, a máscara é opaca e bloqueia qualquer área subjacente da camada. Quanto mais baixa for a opacidade, mais a área abaixo da máscara fica visível.

### 13.5. Expansão da máscara

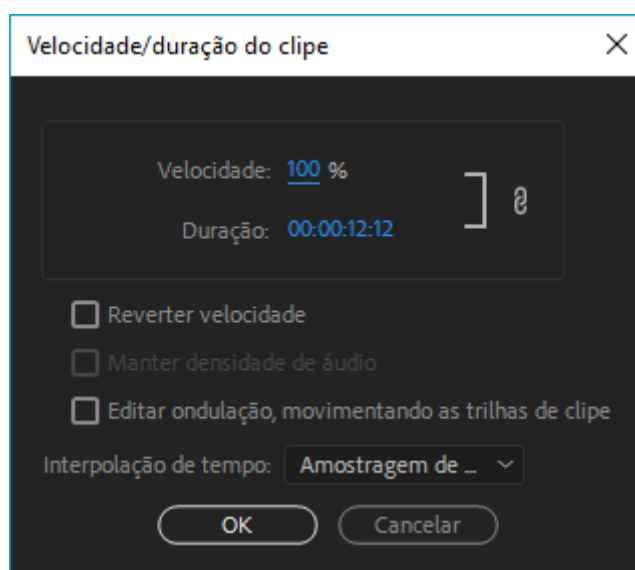
A alça de posição da máscara permite mover as alças de difusão e expansão de uma só vez ao longo da estrutura de tópicos dela. Com a alça de posicionamento, você pode colocar os controles de difusão e expansão em uma posição conveniente na máscara.

### 13.6. Inverter máscara

Marque a caixa de seleção **Invertido** para inverter as áreas com ou sem máscara. É possível proteger as áreas que você deseja deixar como estão.

### 13.7. Velocidade/duração

É possível alterar a velocidade e a duração de um ou mais clipes por vez. O Premiere Pro oferece várias maneiras de alterar a velocidade e a duração dos clipes. Você pode usar o comando **Velocidade/duração**, a ferramenta “**Esticar**” taxa ou o recurso de Remapeamento de tempo.



**Velocidade/duração:** Quanto maior o valor da porcentagem, mais rápido fica o vídeo. Exemplo: se for digitado 200%, a velocidade do vídeo irá dobrar, se for digitado 50%, ela cai pela metade.

**Reverter velocidade:** O vídeo vai rodar ao contrário.

**Manter densidade de áudio:** esta opção procura preservar o áudio, sem alterar o tom da voz mesmo se o vídeo aumentar ou diminuir a velocidade.

**Editar ondulação, movimentando as trilhas de clipe:** Para manter os clipes, acompanhando os alterados em Editar ondulação, movimentando as trilhas.

## 13.8. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

### Exercício 1

Este exercício tem como objetivo de rodar o vídeo ao contrário.

1-Abra o programa **Adobe Premiere Pro CC**;

2-Clique em **Novo Projeto** e digite em **Nome** “Aula 13 - Exercício1”;

3-Importe o vídeo “Pexels Vídeos 5041” encontrado na pasta **Aula13**, localizado na pasta **Arquivos auxiliares**.

4-Arraste o vídeo até a linha de tempo;

5-Para visualizar o vídeo, clique no botão **Reproduzir**;

6-Agora clique com o botão direito no vídeo;

7-Selezione a opção **Velocidade/duração**;

8-Clique na caixa **Reverter velocidade**;

9-Novamente, clique no botão **Reproduzir**.

### Exercício 2

Este exercício tem como objetivo criar uma transição entre dois vídeos.

1-Abra o programa **Adobe Premiere Pro CC**;

2-Clique em **Novo Projeto** e digite em **Nome** “Aula 13 – Exercício2”;

3-Importe o vídeo “transição1 e transição2” encontrado na pasta **Aula13**, localizado na pasta **Arquivos auxiliares**.

4-Arraste os vídeos até a linha de tempo, um acima do outro. Nesse caso, o vídeo “transição1” deve ser arrastado em primeiro, ou seja, abaixo;

5-Agora vamos definir o tempo que a transição será iniciada. Para isso, vamos usar a agulha.

6-Clique na “transição2” e, em seguida, na guia Controles de efeitos.

7-Na categoria *Opacidade*, clique na ferramenta *Polígono de 4 ponto* e, em seguida, contorne uma parte da imagem conforme vídeo.

### 13.9. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

Este exercício tem como objetivo reduzir a velocidade do vídeo em 50%

- 1) Abra o Adobe Premiere;
- 2) Crie um novo projeto, nomeando-o como “Fixação Aula 13”;
- 3) Importe o vídeo “*Pexels Videos 948404*” encontrado na pasta **Aula 13** dentro de *Arquivos auxiliares*;
- 4) Visualize o vídeo.

## 14. Aula 14

### 14.1. Efeito herói Flash

#### Filmagem

A captação de imagem é tão importante quanto os efeitos aplicados ao vídeo. Um motivo simples para essa afirmação é o fato de que, com uma gravação em alta qualidade, ou simplesmente com uma qualidade melhor, você terá um menor esforço em edições.

Uma dica para dar um efeito diferente ao vídeo na gravação é:

- ao entrar ou sair de cena, fazer alguma pose para dar a impressão que você está pegando impulso para correr ou desacelerando para parar:



#### Efeitos utilizados para edição

##### Relâmpago:

O efeito Relâmpago cria relâmpagos e outros visuais elétricos entre dois pontos especificados em um vídeo. Além disso, ele é animado automaticamente no intervalo de tempo do clipe.



## Parâmetros:

<input type="checkbox"/>	Ponto inicial	713,4	978,6	
<input type="checkbox"/>	Ponto final	695,8	238,0	
>	<input type="checkbox"/> Segmentos	14		
>	<input type="checkbox"/> Amplitude	19,000		
>	<input type="checkbox"/> Nível de detalhe	2		
>	<input type="checkbox"/> Amplitude do detalhe	0,300		
>	<input type="checkbox"/> Ramificações	0,120		
>	<input type="checkbox"/> Ramificar novamente	0,000		
>	<input type="checkbox"/> Ângulo da ramificação	20,000		
>	<input type="checkbox"/> Comprimento do segm_	1,200		
>	<input type="checkbox"/> Segmentos de ramifica_	6		
>	<input type="checkbox"/> Largura de ramificação	0,500		
>	<input type="checkbox"/> Velocidade	2		
>	<input type="checkbox"/> Estabilidade	0,300		
<input type="checkbox"/>	Ponto de extremidade f_	<input checked="" type="checkbox"/>	Ponto de extremidade f_	
>	<input type="checkbox"/> Largura	10,000		
>	<input type="checkbox"/> Variação de largura	0,500		
>	<input type="checkbox"/> Largura principal	0,500		
<input type="checkbox"/>	Cor externa			
<input type="checkbox"/>	Cor interna			
>	<input type="checkbox"/> Intensidade do impulso	0,000		
>	<input type="checkbox"/> Direção do impulso	0,0		
>	<input type="checkbox"/> Distribuição aleatória	100		
<input type="checkbox"/>	Modo de mesclagem	Tela		
<input type="checkbox"/>	Simulação	<input type="checkbox"/>	Executar novamente a _	

**Ponto inicial, Ponto final:** Onde o relâmpago começa e termina.

**Segmentos:** O número de segmentos que formam o relâmpago principal. Valores mais altos produzem mais detalhes, mas reduzem a suavidade do movimento.

**Amplitude:** O tamanho das ondulações no relâmpago.

**Nível de detalhe, Amplitude do detalhe:** A quantidade de detalhes que é adicionada ao relâmpago e todas as ramificações.

**Ramificações:** A quantidade de ramificações (bifurcações) exibidas nas extremidades dos segmentos do relâmpago. Um valor de 0 não produz nenhuma ramificação; um valor de 1,0 produz ramificações em cada segmento.

**Ramificar novamente:** A quantidade de ramificações. Valores mais altos produzem relâmpagos tipo galhos de árvore.

**Ângulo da ramificação:** O ângulo entre uma ramificação e o relâmpago principal.

**Comprimento do segmento de ramificação:** O comprimento do segmento de cada ramificação.

**Segmentos de ramificação:** O número máximo de segmentos para cada ramificação. Para produzir ramificações longas, especifique valores mais altos para Comprimento do segmento de ramificação e para os Segmentos de ramificação.

**Largura de ramificação:** A largura média de cada ramificação.

**Velocidade:** A rapidez com a qual o efeito age em cena.

**Estabilidade:** O quão próximo o relâmpago segue a linha definida pelos pontos iniciais e finais. Valores mais baixos mantêm o relâmpago próximo da linha; valores mais altos criam uma instabilidade.

**Ponto de extremidade fixo:** Determina se o ponto final do relâmpago permanece fixo no lugar. Se esse controle não for selecionado, a extremidade dele ondulará em torno do ponto final.

**Largura, Variação de largura:** A largura do relâmpago principal e quanto a largura de diferentes segmentos pode variar. As mudanças de largura são aleatórias. Um valor de 0 não produz nenhuma alteração de largura; um valor de 1 produz o máximo de alterações de largura.

**Largura principal:** A largura do brilho interno, conforme especificado pelo valor de Cor interna.

**Cor externa, Cor interna:** As cores usadas para o brilho interno e externo do relâmpago. Como o efeito Relâmpago adiciona essas cores por cima das existentes na composição, as cores primárias geralmente produzem os melhores resultados. As brilhantes geralmente se tornam mais claras (algumas vezes brancas), dependendo do brilho das que estão abaixo delas.

**Intensidade do impulso, Direção do impulso:** A intensidade e a direção de uma força que impulsiona o relâmpago.

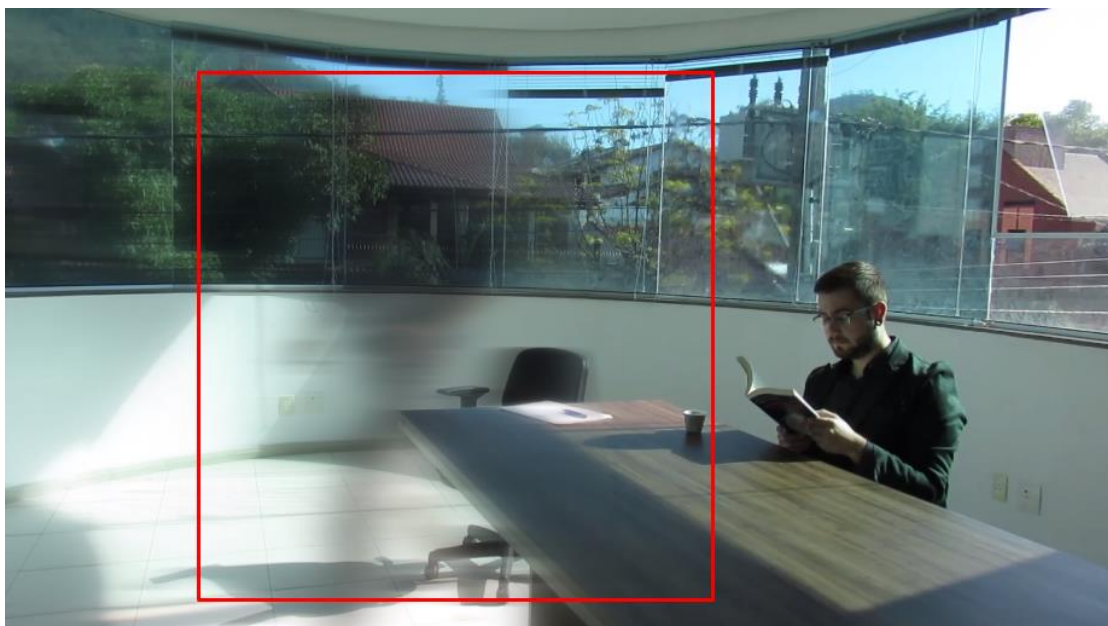
**Distribuição aleatória:** Um valor de entrada para o gerador de ruído aleatório, que é a base do efeito Relâmpago.

**Modo de mesclagem:** O modo de mesclagem a ser usado para a composição do relâmpago na parte superior do vídeo original.

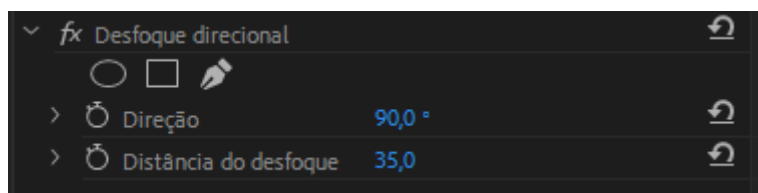
**Executar novamente a cada quadro:** Regenera o relâmpago a cada quadro. Para fazer o relâmpago se comportar da mesma maneira no mesmo quadro sempre que você o executar. Selecionar essa opção aumenta o tempo de renderização.

### **Desfoque direcional**

O efeito Desfoque direcional dá a um vídeo a ilusão de movimento.



### Parâmetros:



**Direção:** A direção do desfoque. O desfoque é aplicado igualmente em ambos os lados do centro de um pixel. Consequentemente, uma configuração de 180° e uma configuração de 0° têm a mesma aparência.

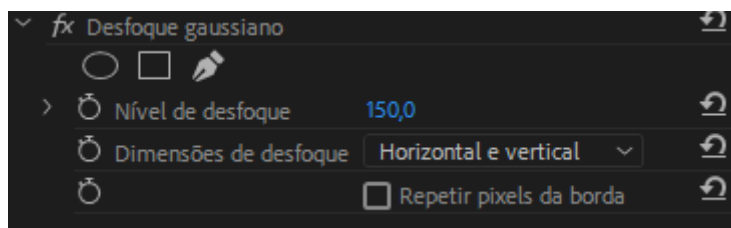
**Distância do desfoque:** É a intensidade do efeito, quanto maior esse valor, mais desfocada fica a cena. Um valor 0 não aplica nenhum desfoque a cena.

### Desfoque gaussiano:

O efeito Desfoque gaussiano desfoca e suaviza a imagem, eliminando o ruído.



### Parâmetros:



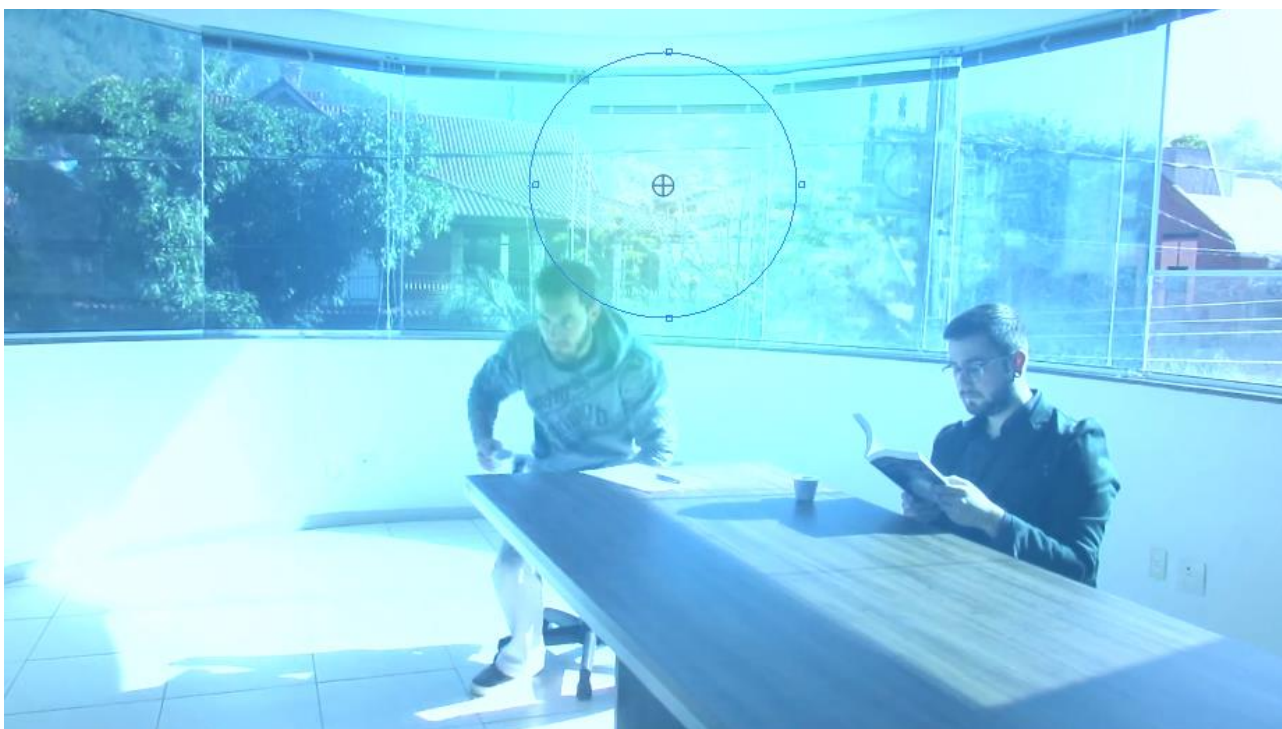
**Nível de desfoque:** É a intensidade do efeito, quanto maior esse valor, mais desfocada fica a cena. Um valor 0 não aplica nenhum desfoque a cena.

**Dimensões de desfoque:** Especifica se o desfoque é horizontal, vertical ou ambos.

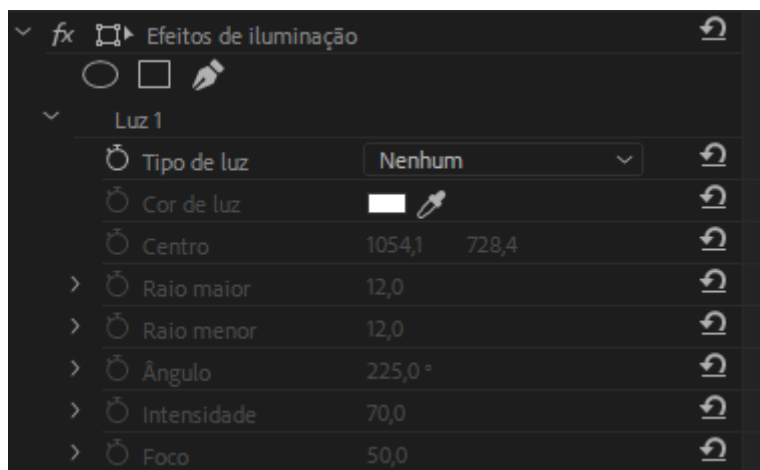
**Repetir pixels da borda:** desfoca os pixels além da borda do vídeo. Esse efeito mantém as bordas nítidas, evitando que elas escureçam e se tornem mais transparentes. Desmarque essa opção para o desfoque funcionar como se os valores de pixels além da borda do vídeo fossem zero.

### **Efeito Efeitos de iluminação:**

Efeitos de iluminação aplica efeitos de iluminação a um vídeo com até cinco luzes para inserir uma iluminação criativa. Além disso, ele permite controlar as propriedades de iluminação, tais como: tipo de iluminação, direção, intensidade, cor, centro de iluminação e distribuição de iluminação.



### **Parâmetros:**



**Tipo de luz:** Você pode escolher entre os tipos de luz (Direcional, Omni ou ponto de luz). Dependendo do tipo que escolher, serão liberados os parâmetros abaixo.

**Cor de luz:** Permite escolher a cor da luz.

**Centro:** Posição da luz.

**Raio maior:** Expansão e diminuição do raio maior de luz.

**Raio menor:** Expansão e diminuição do raio menor de luz.

**Ângulo:** Rotaciona o tipo de luz.

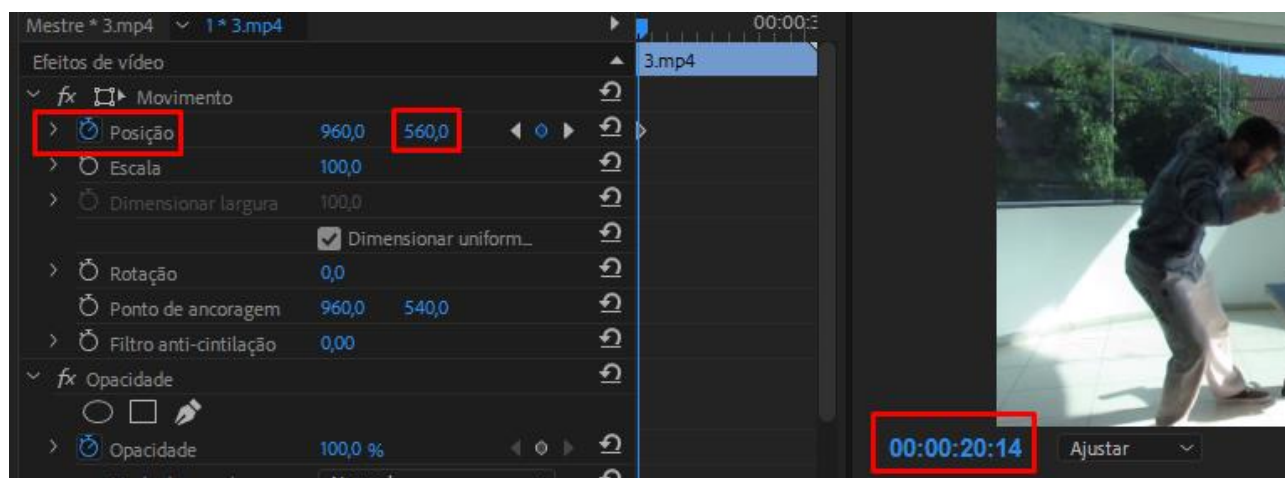
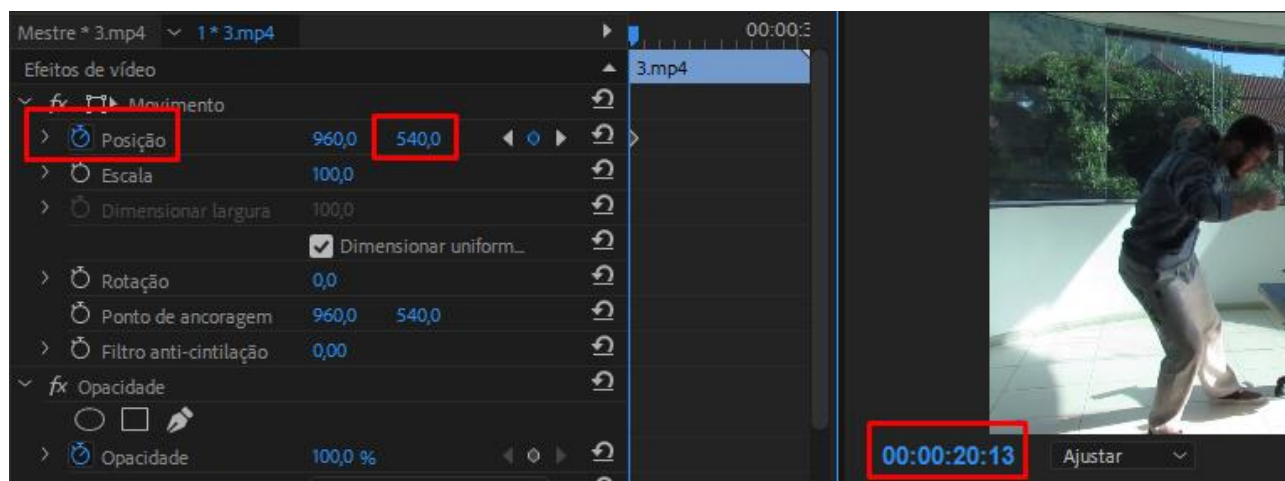
**Intensidade:** Indica a qualidade da luz, quanto maior o valor, mais forte será o brilho.

**Foco:** Aumenta ou diminui o foco do ponto de luz dentro do raio maior e menor.

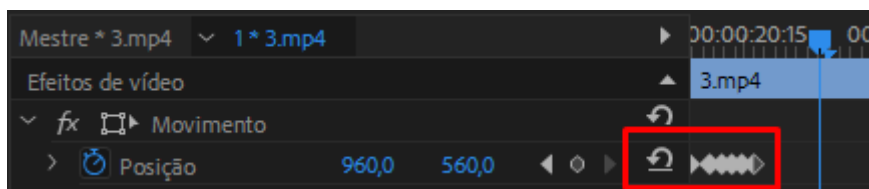
### Efeito de câmera tremendo:

Este efeito dá um visual muito mais artístico para seu vídeo. E o melhor, é um efeito bem simples de ser feito. Ele é um pouco diferente dos outros, pois é montado de forma manual, através de keyframes de posição.

Basicamente você vai selecionar o trecho de vídeo que contenha a parte que você quer que trema como, por exemplo, no frame em que o personagem pisa no chão. A partir desse frame, você irá adicionar keyframes de posição, normalmente entre 6 e 10, um seguido do outro, alternando os valores verticais de posição do vídeo como, por exemplo, de 540 para 560, conforme veremos na imagem a seguir, fazendo um efeito de vai e volta na posição do vídeo.



Os keyframes vão ficar um ao lado do outro:



## 14.2. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

- 1) Abra o Adobe Premiere Pro CC;
- 2) Clique em Novo Projeto;
- 3) Defina o nome do projeto para Exercício Efeito Flash;
- 4) Defina o local de salvamento do projeto e depois clique em OK;
- 5) Ajuste a sua área de trabalho da forma que ficar melhor para você editar no Adobe Premiere;
- 6) Pressione as teclas Ctrl + I para abrir a janela de importação de arquivos;
- 7) Abra as seguintes pastas: Arquivos Auxiliares > 14. Selecione todos os arquivos que se encontram nessa pasta e clique em Abrir;
- 8) Abra a janela "Projeto" e adicione a mídia "01" à track de vídeo 1 na linha do tempo;
- 9) Clique sobre a mídia "01" na linha do tempo e pressione as teclas Ctrl + L para desvincular o áudio dessa mídia;
- 10) Clique na mídia de áudio que está na track de áudio 1 e pressione a tecla Delete para apagá-la;
- 11) Pressione três vezes a tecla "=" do seu teclado para aumentar a visualização da sua linha do tempo;
- 12) Vá até a janela "Projeto" e adicione a mídia "02" à track de vídeo 2 na linha do tempo;
- 13) Repita o processo feito nos passos 9 e 10 na mídia "02" que está na track de vídeo 2;
- 14) Vá novamente até a janela "Projeto" e adicione a mídia "02" à track de vídeo 3 na linha do tempo. Repita o mesmo processo feito no passo anterior;
- 15) Agora, clique com o botão direito do mouse na lateral esquerda da linha do tempo. Feito isso, clique em Adicionar Faixas e clique em OK para adicionar mais uma track de vídeo;
- 16) De volta à janela "Projeto", arraste a mídia "03" até a track de vídeo 4 na sua linha do tempo;
- 17) Arraste a agulha até 01;00 na linha do tempo;
- 18) Selecione as mídias das tracks de vídeo 2 e 3 (antes de selecionar fique pressionando a tecla Shift, então clique sobre a mídia da track 2, selecione-a e depois clique na mídia da track 3);
- 19) Agora, pressione as teclas Ctrl + K para cortar as mídias selecionadas;
- 20) Pressione a tecla Delete para apagar as mídias que ficaram antes do corte em 01;00;
- 21) Selecione novamente as mídias das tracks de vídeo 2 e 3 e arraste-as para o começo da linha do tempo;
- 22) Pressione mais uma vez a tecla "=" para aumentar a visualização da linha do tempo;
- 23) Posicione a agulha em 00;08 na linha do tempo, selecione a mídia que está na track de vídeo 4 e pressione as teclas Ctrl + K e depois Delete para apagar o começo dessa mídia;
- 24) Selecione novamente a mídia que está na track de vídeo 4 e arraste essa mídia para o começo da linha do tempo;
- 25) Vá até a janela "Projeto" e arraste a mídia "King\_s\_Men" até a track de áudio 1 na sua linha do tempo;
- 26) Arraste a agulha até 00;23, selecione a mídia de áudio, pressione as teclas Ctrl + K para cortar essa mídia e depois pressione a tecla Delete para apagar o pedaço da mídia que está antes de 00;23;
- 27) Selecione novamente a mídia de áudio e arraste-a até o começo da linha do tempo;
- 28) Pressione 4 vezes a tecla "-" para diminuir a visualização da sua linha do tempo;
- 29) Ainda com a mídia de áudio selecionada, arraste a agulha até o tempo 05;06 e arraste o final dessa mídia até o ponto onde a agulha se encontra;
- 30) Pressione 3 vezes a tecla "=" para aumentar a visualização da sua linha do tempo;

- 31) Desabilite a visualização das tracks de vídeo 3 e 4, clicando no símbolo de um olho, que fica à esquerda das tracks na linha do tempo;
- 32) Posicione a agulha em 02;08 na sua linha do tempo;
- 33) Abra a janela “Controle de efeitos” e selecione a mídia que se encontra na track de vídeo 2 na sua linha do tempo;
- 34) Vá até o preview de vídeo e altere a opção de visualização de “Ajustar” para “10%”;
- 35) Na janela “Controle de efeitos”, vá até a opção Opacidade e clique em “Criar máscara de polígono de 4 pontos”;
- 36) Arraste a máscara de opacidade para o canto superior direito do seu preview de vídeo, de modo que os lados direito superior dessa máscara fiquem um pouco fora da área do vídeo;
- 37) Clique no quadrado do canto inferior direito da máscara de opacidade e arraste-o para baixo, até um pouco depois do limite de onde acaba a linha horizontal direita do vídeo;
- 38) Clique no quadrado do canto inferior esquerdo da máscara de opacidade e arraste diagonalmente para baixo e para a esquerda ao mesmo tempo, de modo que esse quadrado saia da linha horizontal do preview de vídeo. Tente fazer ao máximo que a pessoa que está à direita no vídeo apareça mais, ao movimentar esse ponto da máscara;
- 39) Clique no quadrado que se encontra no canto superior esquerdo da máscara de opacidade e arraste-o para a esquerda, de forma que o rosto e a mão da pessoa apareçam no vídeo;
- 40) Agora, aumente a visualização do seu preview de vídeo da opção “10%” para a opção “Ajustar”;
- 41) Posicione o cursor do mouse sobre a linha da máscara de opacidade que faz limite com o objeto que está sendo arremessado, de modo que o cursor mude para um ícone de caneta. Quando isso acontecer, dê um clique com o botão direito do mouse para criar mais um ponto nessa máscara de opacidade;
- 42) Clique e puxe o ponto criado anteriormente um pouco para a esquerda;
- 43) Na janela “Controle de efeitos”, mude o valor de difusão da máscara de “10” para “150”;
- 44) Ative a visualização da track de vídeo 4, clicando no símbolo do olho que fica no canto esquerdo dessa track;
- 45) Clique e selecione a mídia que está na track de vídeo 4;
- 46) Posicione a agulha em 02;15 na linha do tempo;
- 47) Vá até a opção Opacidade na janela “Controle de efeitos” e clique em “Criar máscara de polígono de 4 pontos”;
- 48) Altere a visualização do preview de vídeo da opção “Ajustar” para “10%”;
- 49) Clique e arraste a máscara de opacidade para o canto superior esquerdo do preview de vídeo, de forma que os lados esquerdo e superior dessa máscara fiquem um pouco fora das linhas superior e esquerda do preview de vídeo;
- 50) Clique e arraste o ponto inferior esquerdo da máscara de opacidade para baixo, de modo que passe um pouco da linha inferior do preview de vídeo;
- 51) Agora, clique e arraste o ponto inferior direito da máscara de opacidade para baixo, de modo que passe um pouco da linha inferior do preview de vídeo;
- 52) Altere a opção de visualização do preview de vídeo de “10%” para “75%”. Depois de realizar essa ação, arraste a barra inferior do preview de vídeo para a esquerda e a barra lateral direita para cima, de modo que seja possível visualizar a máscara de opacidade, o rosto e as mãos da pessoa que está à esquerda do vídeo;
- 53) Posicione o cursor do mouse sobre a máscara de opacidade no preview de vídeo, de forma que apareça um ícone de caneta e, então, clique num local da máscara que está à frente do objeto que aparece em cena para criar mais um ponto na máscara de opacidade;
- 54) Clique no ponto criado anteriormente na máscara de opacidade e arraste-o um pouco para a direita;
- 55) Ajuste a opção de visualização do preview de vídeo de “75%” para a opção “Ajustar”;
- 56) Desabilite a visualização da track de vídeo 4 e habilite a visualização da track de vídeo 3;

- 57) Clique e selecione a mídia que se encontra na track de vídeo 3;
- 58) Posicione a agulha em 02;09 na linha do tempo;
- 59) Com a janela “Controle de efeitos” aberta, vá até Opacidade e crie uma máscara de opacidade clicando em “Criar máscara de elipse”;
- 60) Arraste os pontos da máscara de modo que eles envolvam o máximo possível o objeto que está sendo arremessado;
- 61) Aumente a visualização do preview de vídeo para “50%” e arraste a barra lateral do preview um pouco para cima para que seja possível visualizar a máscara de opacidade;
- 62) Nesse ponto, na opção Opacidade, dentro da janela “Controle de efeitos”, crie um keyframe em “Caminho da máscara”;
- 63) Altere o valor de Difusão da Máscara de “10” para “60”;
- 64) Mova a agulha 1 frame para frente e movimente a máscara de opacidade para que ela contorne o objeto que está sendo arremessado. Antes de mover essa máscara de opacidade nesse e em próximos passos, se necessário, arraste as barras inferior e direita do preview de vídeo para ter uma melhor visualização da máscara;
- 65) Vá movendo a agulha frame por frame e arrastando a máscara de opacidade até o tempo 02;25 na linha do tempo;
- 66) Diminua a visualização do preview de vídeo de “50%” para a opção “Ajustar”;
- 67) Selecione a mídia que está na track de vídeo 2 e arraste a agulha até o ponto 01;27 na linha do tempo;
- 68) Selecione a Ferramenta Fatiar e realize um corte na mídia da track de vídeo 2 no ponto onde a agulha se encontra;
- 69) Arraste a agulha na linha do tempo até 02;14;
- 70) Selecione a Ferramenta Seleção e depois clique e selecione novamente a mídia que está na track de vídeo 2 que está no lado direito do corte realizado anteriormente;
- 71) Realize um corte na mídia selecionada, utilizando a Ferramenta Fatiar, no ponto onde a agulha se encontra. Depois, selecione a Ferramenta Seleção novamente;
- 72) Arraste a agulha até o tempo 03;09 na linha do tempo e depois desloque o começo da última parte cortada na track de vídeo 3 até o ponto onde a agulha está;
- 73) Selecione a mídia que está antes de 03;09 na track de vídeo 2 clique com o botão direito sobre ela e depois clique na opção “Velocidade/duração”;
- 74) Defina a velocidade para 40% e clique em OK;
- 75) Habilite a visualização da track de vídeo 4 e selecione a mídia que está nessa track;
- 76) Arraste a agulha até o tempo 01;19 na linha do tempo e realize um corte na mídia selecionada nesse ponto, utilizando a Ferramenta Fatiar. Depois arraste a agulha até 02;06 e realize mais um corte nessa mídia. Feito isso, selecione a Ferramenta Seleção;
- 77) Arraste a agulha até o tempo 03;01 e depois arraste o começo da última parte que foi cortada desse vídeo nessa track para o ponto onde a agulha se encontra;
- 78) Clique e selecione a mídia que está antes de 03;01 na track de vídeo 4, clique com o botão direito do mouse sobre ela, depois clique em “Velocidade/duração” e defina a velocidade para “40%”;
- 79) Selecione a mídia que está na track de vídeo 3 e aumente a velocidade dessa mídia para 500%. Depois, posicione essa mídia de 02:21 a 03:15;
- 80) Abra a janela “Controle de efeitos” e altere o valor de Difusão da máscara, na opção Opacidade, das 3 mídias da track de vídeo 4 de “10” para “100”;
- 81) Selecione a mídia da track de vídeo 3 e altere o valor de Difusão da máscara, na opção Opacidade dentro de Controle de efeitos, de “60” para “120”;
- 82) Arraste a agulha até o tempo 03:11 na linha do tempo, selecione a terceira mídia da track de vídeo 4 e realize um corte no ponto onde a agulha foi posicionada, utilizando a Ferramenta Fatiar;
- 83) Arraste a agulha até o tempo 03:28 na linha do tempo, selecione a mídia da track de vídeo 4 que se encontra nesse ponto e realize um corte nela, utilizando a Ferramenta Fatiar;

- 84) Selecione a Ferramenta Seleção e selecione a mídia que está entre 03:11 e 03:28 na track de vídeo 4;
- 85) Arraste a agulha até o tempo 03:11 na linha do tempo;
- 86) Abra a janela “Controle de efeitos”, vá até Opacidade e clique na opção Máscara para visualizar a máscara de opacidade nesse trecho;
- 87) Altere a visualização do preview de vídeo para “50%”;
- 88) Crie pontos nessa máscara de opacidade e ajuste-a, de forma que a máscara contorne o puff escuro e a linha entre o tatame e o chão. Feito isso, altere a visualização do preview de vídeo para a opção “Ajustar”;
- 89) Com a mídia ainda selecionada, crie 7 frames de Posição, alterando o segundo valor entre 540 e 560 a cada keyframe. O primeiro keyframe deve começar em 03:11 e o último em 03:17;
- 90) Altere o valor de Difusão da máscara da mídia que está selecionada de “100” para “60”;
- 91) Abra o painel “Projeto”, clique em Novo Item e depois dê mais um clique em Vídeo Transparente. Feito isso, clique em OK;
- 92) Crie mais uma track de vídeo, clicando com o botão direito do mouse sobre a área esquerda da linha do tempo e depois clicando em Adicionar faixa. Feito isso, abra a janela Projeto e arraste a mídia “Vídeo transparente” até a track de vídeo 5;
- 93) Arraste a agulha até o tempo 2:27 na linha do tempo, clique e arraste o começo da mídia que está na track de vídeo 5 até o ponto onde a agulha se encontra. Feito isso, arraste a agulha até o tempo 03:05 na linha do tempo e ajuste o final da mídia arrastando-a até onde se encontra a agulha. Por fim, aumente um pouco a visualização da linha do tempo, utilizando a tecla “=”;
- 94) Abra a janela “Efeitos”, procure o efeito Relâmpago e arraste-o até a mídia que está na track de vídeo 5. Depois, abra a janela “Controle de efeitos”;
- 95) Arraste a agulha até o ponto 02:27 na linha do tempo, vá até Opacidade na janela “Controle de efeitos” e altere a o Modo de mesclagem para Tela;
- 96) Aumente a visualização do preview de vídeo para “50%”;
- 97) Na janela “Controle de efeitos” clique em Relâmpago. Posteriormente, clique no ponto direito do relâmpago criado, no preview de vídeo, e arraste até o centro da mão da pessoa em cena;
- 98) Arraste a agulha até o tempo 03:00 e arraste a barra lateral do preview de vídeo um pouco para cima, de modo a conseguir enxergar o vulto da garrafa que está sendo arremessada;
- 99) Vá novamente até a janela “Controle de efeitos” e clique novamente em relâmpago e arraste o ponto esquerdo do relâmpago na linha do tempo até o vulto da garrafa;
- 100) Ainda na janela “Controle de efeitos”, nas opções do efeito Relâmpago, defina as seguintes configurações: a) Segmentos: 3 / b) Amplitude : 8 / c) Variação de largura: 0,250 / d) Largura principal: 0,500 / e) Distribuição aleatória: 100 / f) Modo de mesclagem: Tela;
- 101) Ainda nas opções do efeito Relâmpago, dentro da janela “Controle de efeitos”, altere a Cor interna para um azul de um tom mais fraco que o azul da Cor externa;
- 102) Aumente o valor de Largura do efeito Relâmpago para “20”;
- 103) Minimize o efeito Relâmpago, clique sobre ele e depois crie mais duas cópias pressionando os atalhos Ctrl + C (copiar) / Ctrl + V (colar). Ao criar cada cópia, ajuste sua ponta superior, de modo que fiquem um pouco abaixo do primeiro relâmpago;
- 104) Abra a janela “Efeitos”, procure pelo efeito Desfoque Gaussiano e arraste-o até a mídia que contém os relâmpagos, na track de vídeo 5. Feito isso, procure pelo efeito na janela “Controle de efeitos”;
- 105) Defina o Nível de desfoque desse efeito para “150”;
- 106) Crie uma cópia da mídia que contém o relâmpago, clicando sobre ela, pressionando a tecla Alt e arrastando essa mídia uma track para cima, deixando a cópia exatamente em cima da mídia original;

- 107) Com a janela “Controle de efeitos” aberta, selecione a cópia que foi criada no passo anterior na linha do tempo, vá até o efeito Desfoque gaussiano e altere o valor de Nível de desfoque de “150” para “5”;
- 108) Configure a visualização do preview de vídeo para a opção “Ajustar”. Feito isso, diminua a visualização da linha do tempo, pressionando uma vez a tecla “-” do seu teclado e arraste a agulha até o tempo 03:08;
- 109) Crie uma mídia de vídeo transparente, arraste-a até o ponto 03:08 na linha do tempo, na track de vídeo 5. Deixe a duração dela da seguinte forma: início em 03:08 e término em 03:12;
- 110) Procure o efeito Relâmpago na janela “Efeitos” e arraste-o até a mídia criada anteriormente;
- 111) Arraste a agulha para o tempo 03:08 na linha do tempo;
- 112) Com a mídia criada anteriormente selecionada na linha do tempo, abra a janela “Controle de efeitos”, vá até o efeito Relâmpago e clique sobre ele. Feito isso, ajuste o relâmpago no preview de vídeo de forma que a sua ponta direita fique perto da janela da porta, e a outra ponta fique sobre as mãos da pessoa que está à esquerda no vídeo. Se precisar, aumente/diminua a visualização do preview de vídeo. Feito isso, clique no canto esquerdo do efeito Relâmpago, em Controle de efeitos, para ver suas configurações;
- 113) Defina as seguintes informações no efeito Relâmpago: Segmentos = 20 / Amplitude = 8 / Variação de largura = 0,500 / Largura principal = 0,500 / Distribuição aleatória = 100 / Modo de mesclagem = Tela / Cor interna = escolha um azul mais fraco do que o da cor externa;
- 114) Com o efeito Relâmpago selecionado na janela “Controle de efeitos”, deixe a visualização do preview de vídeo em “Ajustar” e então clique na opção Criar máscara de elipse no efeito Relâmpago. Deixe que a máscara pegue todo o relâmpago. Avance um frame e crie um keyframe em Caminho de máscara. Depois, avance até 03:11 na linha do tempo, e na mídia selecionada crie mais um keyframe em Caminho de máscara. Nesse ponto coloque a parte superior da máscara para baixo, de forma que o relâmpago suma de cena;
- 115) Adicione o efeito Desfoque gaussiano e altere o valor de Nível de desfoque para 150. Crie uma cópia dessa mídia, exatamente uma track acima e nessa cópia altere apenas o valor de Nível de desfoque para 5;
- 116) Abra a janela “Projeto”, clique em Novo item > Cor fosca e depois clique em OK. Selecione a cor Azul. Feito isso, arraste a agulha até o ponto 01:23 na linha do tempo, crie uma nova track de vídeo e arraste a mídia de cor fosca até essa nova track onde a agulha se encontra. Defina o final dessa mídia como sendo o ponto 02:02 na linha do tempo;
- 117) Abra a janela “Controle de efeitos”, selecione a mídia criada anteriormente e altere o modo de mesclagem para Subexposição Linear (Adicionar). Feito isso, vá até a janela “Efeitos”, procure pelo efeito chamado Efeitos de iluminação e adicione à mídia selecionada. Abra novamente a janela “Controle de efeitos”, vá até o efeito adicionado e defina as seguintes configurações: Tipo de luz = Omni / Raio maior = 5,0 / Intensidade = 70,0. Depois de realizar essas ações, clique em Centro e arraste o ícone em forma de lâmpada que irá aparecer no preview de vídeo até as costas da pessoa que está à direita na cena;
- 118) Ainda na janela “Controle de efeitos” e com a mídia criada anteriormente selecionada, vá até a opção Opacidade, crie um keyframe em 01:23 e outro em 02:02. No primeiro keyframe deixe o valor de opacidade em 100% e no último keyframe defina o valor de opacidade para 0%;
- 119) Crie mais uma track de vídeo, depois posicione a agulha em 02:28 na linha do tempo e crie uma cópia do efeito de luz criado anteriormente no ponto onde a agulha se encontra. Com essa cópia selecionada, vá até as opções de Efeitos de iluminação na janela “Controle de efeitos” e altere o valor de Centro para os respectivos valores: 998,4 e 271,1;
- 120) Posicione a agulha em 03:08 na linha do tempo, crie uma cópia da mídia efeito de luz que começa em 02:28 e arraste-a até o local onde a agulha se encontra, na track de vídeo 7. Feito isso, crie mais uma cópia da mídia criada anteriormente na track de vídeo 7 e arraste-a para o local onde a agulha se encontra, porém, na track de vídeo 8. Altere os valores de Centro dos

- Efeitos de iluminação, em “Controle de efeitos”: Na mídia que se encontra em 03:08, na track de vídeo 7 defina o Centro para os seguintes valores = 483,4 e 298,2 / Na mídia que se encontra em 03:08, na track de vídeo 8 defina o Centro para os seguintes valores = 244,0 e 903,8;
- 121) Abra a janela Projeto. Arraste a mídia “Noise” até a track de áudio 2, no tempo 01:23. Depois arraste a mídia “Dramatic Hit” até a track de áudio 3 em 02:27 e na track de áudio 2 em 03:10;
  - 122) Realize um corte nas mídias das tracks 1, 2 e 4, no tempo 05:02, utilizando a Ferramenta Fatiar. Apague as mídias que excederem esse tempo. Nas tracks de áudio, realize um corte nas mídias no ponto 05:04 na linha do tempo e apague as mídias que excederem esse tempo;
  - 123) Adicione o efeito Potência constante ao final das três mídias de áudio. Ajuste o tempo do fade para que comece em 04:25;
  - 124) Realize um corte nas mídias das tracks de vídeo 1,2 e 4 no tempo 04:25. Selecione as três mídias cortadas, crie uma sequência aninhada e adicione o efeito Dissolução cruzada à essa mídia. Ajuste o fade out para que inicie em 04:26;
  - 125) Visualize o seu vídeo.

### 14.3. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

#### Primeiro:

- 1) Abra o programa Adobe Premiere;
- 2) Com o programa aberto, crie um novo projeto clicando em Novo Projeto;
- 3) Defina o nome do projeto como Exercício Efeito Flash;
- 4) Importe as mídias que se encontram na pasta "14", dentro de "Arquivos auxiliares";
- 5) Adicione a mídia "01" à track de vídeo 1 na linha do tempo. Adicione a mídia "02" as track de vídeo 2 e 3 na linha do tempo. Adicione a mídia "3" na track de vídeo 4 na linha do tempo;
- 6) Realize um corte nas mídias das tracks de vídeo 2 e 3 em 01:00 na linha do tempo e corte as partes que ficaram antes de 01:00. Depois, coloque essas mídias no começo da linha do tempo;
- 7) Realize um corte na mídia que está na track de vídeo 4 em 00:08 na linha do tempo, apague a parte cortada do começo e arraste a mídia para o início da linha do tempo;
- 8) Adicione a mídia "Kings\_s\_Men" à sua linha do tempo e realize os cortes necessários na música;
- 9) Crie uma máscara de opacidade na mídia da track de vídeo 2, fazendo com que apenas a pessoa que está à direita na tela fique em cena. Ajuste os valores de Difusão da máscara necessários;
- 10) Crie uma máscara de opacidade na mídia da track de vídeo 4, realizando as alterações necessárias, fazendo com que apenas a pessoa que está à esquerda na tela fique em cena nessa mídia;
- 11) Crie uma máscara de opacidade na mídia da track de vídeo 3, fazendo com que apenas a garrafa fique em cena nessa mídia. Para isso, crie keyframes de caminho de máscara. Realize os demais ajustes necessários;
- 12) Selecione a mídia que está na track de vídeo 2 e arraste a agulha até o ponto 01:27 na linha do tempo. Selecione a ferramenta fatiar e realize um corte na mídia da track de vídeo 2 no ponto onde a agulha se encontra. Arraste a agulha até o tempo 02:14, selecione a Ferramenta Seleção e depois clique e selecione novamente a mídia que está na track de vídeo 2, ao lado direito do corte realizado anteriormente. Faça um corte nesse ponto. Defina a velocidade de duração desse trecho cortado entre 01:27 e 02:14 para 40%;
- 13) Corte a mídia da track de vídeo 4 entre 01:19 e 02:06 e defina a velocidade de duração para 40%;
- 14) Aumente a velocidade da mídia que está na track de vídeo 3 para 500%, colocando-a no tempo 02:21 na linha do tempo;
- 15) Realize um corte na mídia da track de vídeo 4 exatamente entre o momento que a pessoa está recebendo o objeto. Crie uma máscara de opacidade nessa mídia que contorne o puff e o tatame do chão. Feito isso. Crie 7 keyframes de Posição, alterando entre os valores 540 e 560. Realize as demais alterações necessárias;
- 16) Crie os efeitos de relâmpago e de luz;
- 17) Adicione os efeitos sonoros que faltam;
- 18) Realize os cortes finais nas mídias de áudio e vídeo, adicionando fade out de som e imagem;
- 19) Visualize o seu vídeo.

## 15. Aula 15

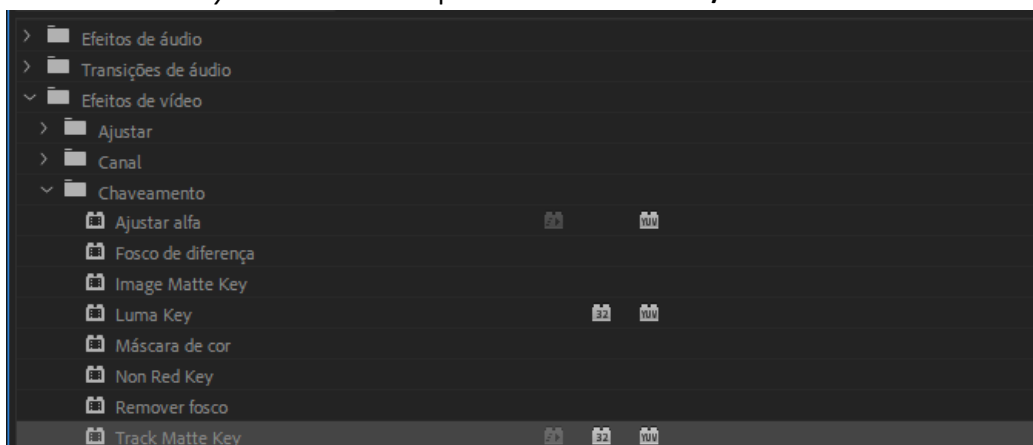
Nesta aula, vamos aprender a criar uma composição com vários vídeos. É possível tornar partes de um ou mais vídeos transparentes para que outros possam aparecer.

### 15.1. Track Matte Key

O efeito Track Matte Key revela um clipe (clipe de plano de fundo) por meio de outro (clipe sobreposto), usando um terceiro arquivo como um fosco que cria áreas transparentes no clipe sobreposto. Esse efeito requer dois clipes e um fosco, cada um colocado em sua própria faixa. As áreas brancas no fosco são opacas no clipe sobreposto, evitando que os subjacentes apareçam, já as áreas pretas no fosco são transparentes e as cinzas são parcialmente transparentes.

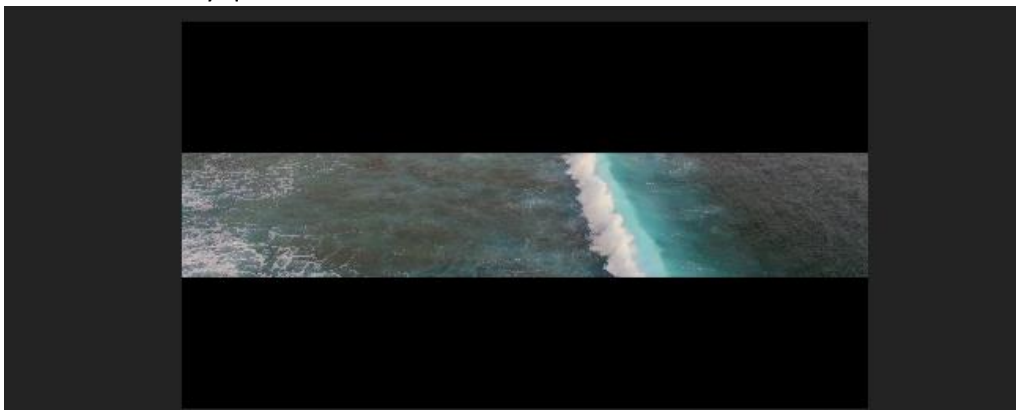
O fosco que contém movimento é chamado de fosco móvel ou fosco em movimento, pois consiste na gravação de movimento (como uma silhueta de tela verde), ou em um fosco de imagem congelada que foi animado. É possível animar uma imagem congelada, aplicando o efeito Movimento ao fosco. Se animar uma imagem congelada, considere tornar o tamanho do quadro fosco maior que o tamanho do quadro da sequência, de modo que as bordas do fosco não sejam exibidas quando este for animado.

O efeito *Track Matte Key* é encontrado no painel **Efeitos de vídeo/Chaveamento**.

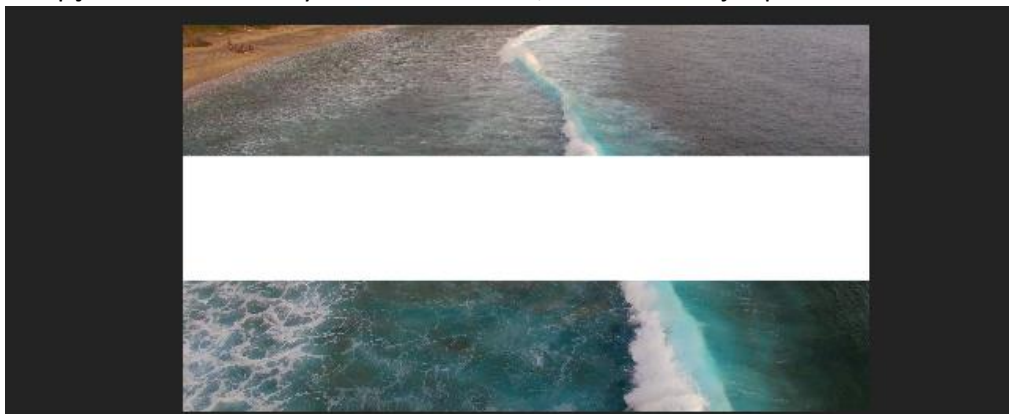


Para aplicar o efeito Track Matte Key, ele deve ser arrastado até um determinado vídeo. E para visualizar os recursos, acesse a aba *Controles de efeitos*.

A opção Track Matte Key quando ativada vai exibir o vídeo dentro da máscara de cor.



Quando a opção Track Matte Key estiver desativada, o vídeo e a tarja aparecem sem mescla.

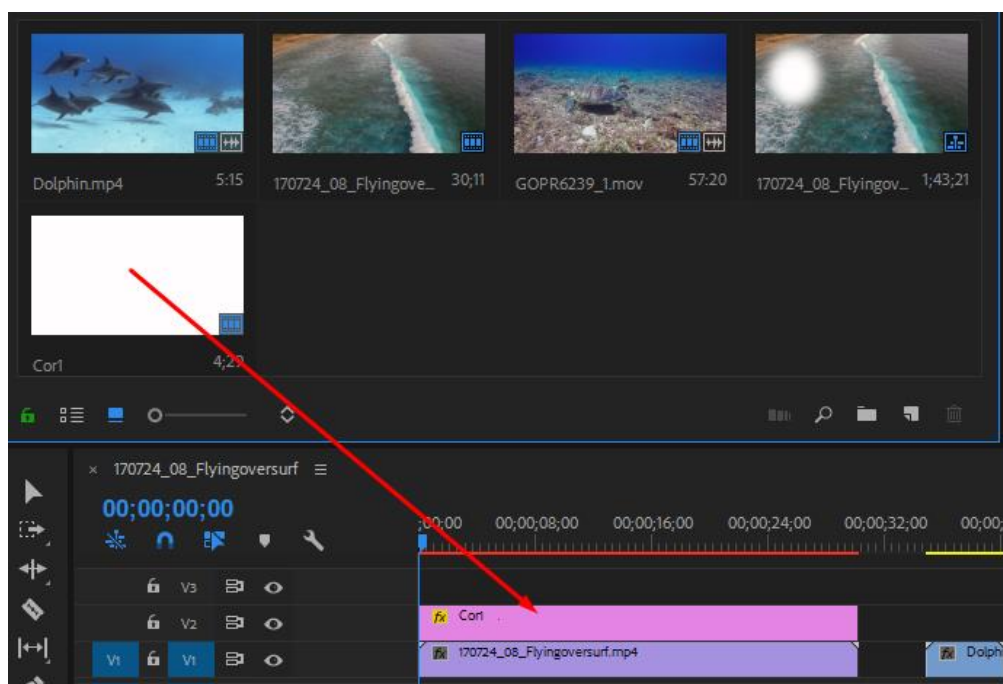


Esta tarja branca no vídeo é um recurso chamado **Cor fosca**, que tem como finalidade mapear uma parte que você quer que apareça. Quando ativamos o Track Matte Key, as áreas vazias de uma faixa aparecem pretas se nenhuma outra área visível do clipe estiver presente nas faixas de vídeo subjacentes.

Para criar esse recurso, devemos acessar o menu **Arquivo/Novo/Cor fosca**.

Vai surgir uma caixa de diálogo para que sejam definidas as medidas da área do vídeo e, em seguida, outra caixa de diálogo surge, onde iremos definir a cor branca, como exemplo. As propriedades que foram definidas devem receber um nome para ser representado dentro do programa. Exemplo: Cor1. É com esta área que iremos criar o nosso mapeamento no vídeo, basta alterar as dimensões de altura e largura.

Arraste esta área cor fosco até a linha de tempo.

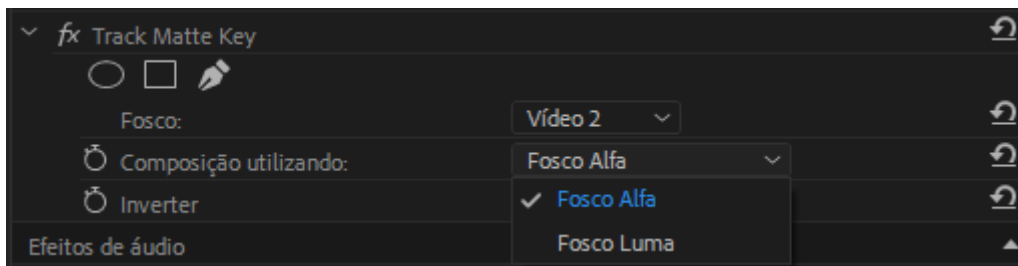


**Propriedade Fosco:** permite definir qual o vídeo será aplicado à máscara.

**Propriedade Composição utilizando:** Possui as opções Alfa e Luma.

A opção **Alfa** compõe os clipes, usando os valores do canal alfa do fosco da imagem.

A opção **Luma** compõe os clipes, usando os valores de luminância do fosco da imagem.



Para criar uma máscara o programa disponibiliza três ferramentas: A Elipse, o Polígono de 4 pontos e a Bézier.

**Elipse:** permite criar uma forma circular.

**Polígono de 4 pontos:** criar uma forma retangular que permite alterar a posição dos pontos.

**Bézier:** permite desenhar livremente a máscara.

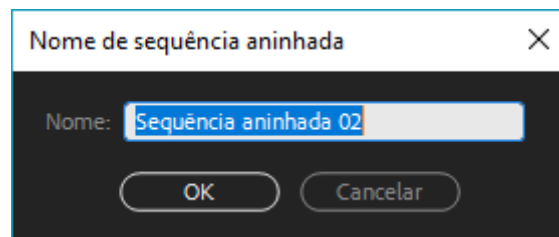
#### Sequência aninhada:

Cada projeto Premiere pode conter uma ou mais sequências, e cada sequência em um projeto pode ter configurações diferentes das configurações dos outros.

É possível, por exemplo, mover a máscara, seja ela uma Elipse, Polígono ou Caneta, permitindo mudar o foco de visão do vídeo.

#### Como adicionar este recurso:

Devemos clicar com o *botão direito* no item *Cor fosca* e na lista selecionar a opção **Aninhar**.



Na caixa de diálogo podemos manter ou alterar o nome da sequência.

Somente quando a sequência for editada que é possível modificar a posição da máscara no vídeo, e para isso, devemos clicar duas vezes sobre a Sequência aninhada, em seguida, ajustar a máscara conforme o local que você deseja.

Ao editar o vídeo, irá aparecer uma aba com o nome da sequência.



## 15.2. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

### Exercício 1

Este exercício tem como objetivo criar uma máscara com uma elipse e um polígono de 4 pontos.

1-Abra o **Adobe Premiere**.

2-Clique em **Novo Projeto**.

3-Defina o nome do projeto para "**Máscara1**" e, então, clique em OK. Ajuste a área de trabalho como preferir.

4-Pressione CTRL + I para importar o arquivo de vídeo **Pessoas** que está dentro da pasta *Arquivos Auxiliares*.

5-Arraste o vídeo até a linha de tempo.

6-Adicionando um mapeamento no vídeo. Clique no menu Arquivo/Novo/Cor Fosca.

7-Clique no botão OK. Selecione a cor branco e clique no botão OK.

8-Digite Cor1 e pressione o botão OK.

9-Clique na linha de tempo e amplie o zoom.

10-Arraste a Cor1 até a linha de tempo.

11-Desloque a agulha até o tempo 1:00, e mova os dois itens utilizando a tecla Shift para o mesmo tempo.

12-Clique na Cor1 e no painel Controles de efeitos.

13-Na categoria Opacidade, clique na Elipse.

14-Ajuste a máscara na imagem.

15-Clique em "Alternar animação" nas propriedades *Expansão da máscara* e a *Difusão da máscara*.

16-Desloque a agulha até o tempo 1:05 e adicione um quadro-chave nas propriedades *Expansão da máscara* e em *Difusão da máscara*. Altere o valor da *Difusão* para 50 e o valor da *Expansão* para 300.

17-Adicione uma nova faixa clicando com o botão direito do mouse dentro da linha de tempo como mostrado no vídeo.

18-Clique em Projeto:Máscara1 e arraste até a linha de tempo.

19-Arraste a Cor1 até a linha de tempo.

20-Para ajustar a máscara, primeiramente vamos ocultar o vídeo em V3 e, em seguida, clique na máscara polígono de 4 pontos.

21-Mova a agulha até o tempo 2:00 na linha de tempo.

22-Ajuste a máscara aproveitando as guias para criar curvas.

23-Clique em "Alternar animação" nas propriedades *Expansão da máscara* e a *Difusão da máscara*.

24-Mova a agulha até o tempo 2:10 e adicione um quadro-chave nas propriedades *Expansão da máscara* e em *Difusão da máscara*.

25-Na propriedade *Difusão da máscara*, defina o valor de 50

26-Desloque a agulha para o tempo 2:00 e na propriedade *Expansão da máscara* para o valor -550

27-Ative novamente o vídeo em "V3" clicando em "Alternar saída de faixa".

28-Abra o menu Efeitos, a categoria Efeitos de vídeo, Chaveamento, e arraste o Track Matte Key para os dois vídeos.

29-Clique no vídeo em "V1", vá no menu Controles de efeitos/Track Matte Key, clique na caixa Fosco e selecione Vídeo2. Clique no vídeo em "V3", vá no menu Controles de efeitos/Track Matte Key, clique na caixa Fosco e selecione Vídeo4.

30-Mova a agulha para o início do vídeo e clique em **Reproduzir**.

31-Ajuste o tamanho das áreas mapeadas conforme o tamanho dos vídeos.

32-Para exportar o vídeo, primeiramente selecione a linha de tempo, clique no menu Arquivo/Exportar/Mídia/ defina um nome e o local de destino, logo clique no botão Exportar.

33-Salve o projeto acessando o menu Arquivo/Salvar.

34- Abra a pasta onde foi salvo o seu projeto e abra-o.

## Exercício 2

Este exercício tem como objetivo criar um efeito de polígonos para revelar partes de um vídeo.

1-Abra o Adobe Premiere

2-Clique em Novo Projeto e nomeie como Máscara Carros

3-Seleção a aba **Projeto: Máscara carros** e importe o vídeo *“Mercedes Benz On The Road”*

4-Arraste o vídeo até a linha de tempo

### Criando o mapeamento de imagem para máscara:

5-Abra o menu Arquivo/Novo/Cor fosca, clique no botão OK para confirmar as medidas. Selecione a cor branca e clique no botão OK. Nomeie como Cor1 e clique em OK.

6-Arraste a Cor1 até a linha de tempo

Criando uma sequência para fazer uso de uma outra linha de tempo somente para o efeito.

7-Clique com o botão direito do mouse na Cor1, escolha *Aninhar* e confirme.

### Editando a sequência:

8-Clique duas vezes sobre a sequência que criamos, agora na Cor1.

9-Clique em **V2** e, em seguida, clique na aba *Controles de efeitos*. Selecione o Polígono de 4 pontos e altere a propriedade *Difusão da máscara* para o valor zero. Ajuste a posição e o tamanho da máscara como preferir.

10-Ajuste a posição e o tamanho.

### Duplicando a sequência em mais 6 faixas.

11-Clique em **V2**, arraste para cima, uma a uma, para ir criando as novas faixas até chegar na **V8**.

12-Clique em **V3**, selecione a Máscara(1) e ajuste a posição.

13-Clique em **V4**, selecione a Máscara(1) e ajuste a posição.

14-Clique em **V5**, selecione a Máscara(1) e ajuste a posição e o tamanho, um pouco maior.

15-Clique em **V6**, selecione a Máscara(1) e ajuste a posição e o tamanho, um pouco maior.

16-Clique em **V7**, selecione a Máscara(1) e ajuste a posição e o tamanho, um pouco menor.

17-Clique em **V8**, selecione a Máscara(1) e ajuste a posição e o tamanho, um pouco menor.

### Aplicando efeito:

18-Clique em **V2**, selecione a Máscara(1), selecione a opção *“Alternar animação”* na propriedade *“Posição”*. Desloque a agulha até o tempo 1:00. Adicione um quadro-chave. Desloque a agulha até o início da linha de tempo e defina o valor **150** na posição 540.

19-Clique em **V3**, e repita o mesmo procedimento do passo 18.

20-Clique em **V4**, e repita o mesmo procedimento do passo 18.

21-Clique em **V5**, selecione a Máscara(1), selecione a opção “Alternar animação” na propriedade “Posição”. Desloque a agulha até o tempo 1:00. Adicione um quadro-chave. Desloque a agulha até o início da linha de tempo e defina o valor **300** na posição 960.

22-Clique em **V6**, e repita o mesmo procedimento do passo **21**, apenas altere o valor de 960 para **1500**.

23-Clique em **V7**, e repita o mesmo procedimento do passo **21**, apenas altere o valor de 540 para **1500**.

24-Clique em **V8**, e repita o mesmo procedimento do passo **21**, apenas altere o valor de 540 para **1500**.

25-Fechre a guia Sequência aninhada 01.

26-Mova para 3 segundos a agulha da linha de tempo, selecione os itens utilizando a tecla **shift** como auxiliar e arraste-os até a agulha.

27-Clique na linha de tempo para desmarcar os elementos e clique apenas em **V1**. Clique na aba *Efeitos/Efeitos de vídeo/Chaveamento* e arraste o efeito *Track Matte Key* até o vídeo. Agora vá até a aba *Controles de vídeos* e, em seguida, na propriedade **Fosco** selecione *Vídeo 2*.

28-Volte para o início do vídeo, e clique no botão **Reproduzir**.

#### **Exportando o vídeo:**

29-Clique dentro da linha de tempo, selecione o menu **Arquivo/Exportar/Mídia**. Nomeie como “Máscara carro”, escolha como local a Área de trabalho e pressione em *Exportar*.

30-Acesse a Área de trabalho e abra o vídeo para conferir como ficou.

### 15.3. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

Este exercício tem como objetivo criar três máscaras no vídeo conforme imagem.



- 1) Abra o Adobe Premiere;
- 2) Crie um novo projeto, nomeando-o como “Fixação Aula 15”;
- 3) Importe o vídeo “Run\_5\_wo\_metadata\_h264420\_720p\_UHQ” encontrado na pasta **Aula 15** dentro de *Arquivos auxiliares*;
- 4) Visualize o vídeo.

## 16. Aula 16

Olá, seja bem-vindo a mais uma aula do nosso de Adobe Premiere. É uma grande satisfação tê-lo(a) como aluno(a).

Nesta aula, iremos trabalhar com cores. Utilizá-las pode parecer simples, mas nem sempre é fácil decidir se aquela determinada cor vai se encaixar, por isso é importante estudá-las, assim como conhecer técnicas de como combiná-las. E não esquecendo que temos outras propriedades como sombra, luzes, entre outros.

### 16.1. Corretor rápido de cor

Com este recurso é possível localizar os efeitos de ajuste de cor e de luminância no compartimento Correção de cores dentro do compartimento Efeitos de vídeo. Embora outros efeitos também ajustem a cor e a luminância, os efeitos da correção de cores foram projetados para fazer correções finas de cores e luminância.

Para acessar este efeito, siga os passos abaixo:

#### 1- Abrir Efeitos/Efeitos de vídeo/Obsoleto.

Veja o painel do efeito:



**Ângulo de matiz:** Gira a cor em direção a uma cor de destino. Mover o anel exterior para a esquerda gira as cores para verde. Mover o anel exterior para a direita gira as cores para vermelho.

**Magnitude de equilíbrio:** Controla a intensidade da cor introduzida no vídeo. Mover o círculo para fora do centro aumenta a magnitude (intensidade). A intensidade pode receber um fino ajuste movendo a alça de Ganho de equilíbrio.

**Ângulo de equilíbrio:** Desloca a cor do vídeo em direção a uma cor de destino. Mover o círculo de Magnitude de equilíbrio em direção a um matiz específico desloca, por consequência, a cor. A intensidade do deslocamento é controlada pelo ajuste combinado da Magnitude de equilíbrio e do Ganho de equilíbrio.

**Ganho de equilíbrio:** Afeta a aspereza ou delicadeza relativa do ajuste de Magnitude de equilíbrio e de Ângulo de equilíbrio. Manter a alça perpendicular desse controle perto do centro do disco torna o ajuste muito sutil (fino). Mover a alça em direção ao anel exterior torna o ajuste bastante óbvio (áspero).

**Saturação:** O controle deslizante de saturação controla a saturação de cores no vídeo. Mover o controle deslizante para 0 remove a saturação da imagem de modo que apenas os valores de luminância são exibidos (uma imagem feita de

	branco, tons de cinza e preto). Mover o controle deslizante para a direita aumenta a saturação.
--	---

**Nível de preto:** Mapeia o tom de amostra para a configuração do controle deslizante de Saída de preto. Clique em uma área no Monitor de programas que você deseja que seja o valor mais escuro da imagem. Também é possível clicar na amostra de cor para abrir o Seletor de cores da Adobe e selecionar uma para definir a sombra mais escura na imagem.

**Nível de cinza:** Mapeia o tom de amostra para um cinza médio (nível 128). Isso altera os valores de intensidade do intervalo intermediário de tons de cinza sem modificar drasticamente os realces e as sombras. Também é possível clicar na amostra de cor para abrir o Seletor de cores da Adobe e selecionar uma para definir o cinza médio na imagem.

**Nível de branco:** Mapeia o tom de amostra para a configuração do controle deslizante de Saída de branco. Clique em uma área no Monitor de programas que você deseja que seja o valor mais claro da imagem. Também é possível clicar na amostra de cor para abrir o Seletor de cores da Adobe e selecionar uma para definir o realce mais claro na imagem.

## 16.2. Corretor de cor de três vias

Este efeito tem controles para equilibrar cores rapidamente para que o branco, os tons de cinza e o preto fiquem neutros. O ajuste que neutraliza o matiz de cor em uma área de amostra é aplicado à imagem inteira. Isso pode remover o matiz de cor de todas as cores. Por exemplo, caso uma imagem tenha um matiz azulado indesejado, ao obter a amostra de uma área que deveria ser branca, o controle de Equilíbrio de branco adiciona amarelo para neutralizar o matiz azulado. Esse ajuste amarelo é adicionado a todas as cores na cena, o que deve remover o matiz de cor da cena inteira.



Para restringir a correção de cores a um intervalo tonal específico, escolha Sombras, Meios-tons ou Realces.

**Saída:** O menu Saída tem duas opções, Vídeo e Luma. A opção Composição foi remarcada como Vídeo.

**Exibição dividida:** A Exibição dividida está recolhida por padrão.

**Disco de cores mestre:** A opção Mestre substitui o Disco de cores mestre. Quando essa opção é selecionada, todos os três discos de cores se comportam como o Disco de cores mestre. Uma alteração em um disco é refletida nos outros.

**Discos de cores de Sombras, Meios-tons e Realces:** Os discos de cores de Sombras, Meios-tons e Realces têm seletores de cores associados a eles. Para definir as propriedades como valores numéricos, role para baixo para obter as opções. É possível expandir todas as três opções para definir ou exibir suas propriedades.

**Saturação:** A saturação, ou croma, se refere à pureza da cor. Como demonstra o exemplo de tabela de variação, os níveis de saturação descrevem a tendência da cor de ir em direção ou se afastar do cinza. Com o máximo de saturação a cor não possui nada de cinza; tais cores são chamadas de vívidas, brilhantes, ricas, cheias, etc. Em níveis de saturação menores, as cores contêm quantidades cada vez maiores de cinza, o que resulta em cores opacas.

**Correção de cores secundárias:** Os efeitos Corretor luma, Corretor de cor RGB e Corretor de cor de três vias permitem definir os intervalos tonais de sombras, meios-tons e realces para que seja possível aplicar uma correção de cores a um intervalo tonal específico em uma imagem. Quando usados em conjunto com a Correção de cores secundárias, definir um intervalo tonal pode ajudar a aplicar ajustes a elementos muito específicos na imagem.

**Suavizar:** Aplica um desfoque Gaussiano à área selecionada gerada pelos controles de Correção de cores secundárias. O intervalo é de 0 a 100 e a configuração padrão é 50. Esse controle é útil para suavizar a aplicação da correção de cores às áreas selecionadas, de forma que se mescle com o restante da imagem.

**Atenuação de borda:** Atenua ou expande a borda da área selecionada gerada pelos controles de Correção de cores secundárias. O intervalo é de -100 (bordas finas, nitidamente definidas) a +100 (bordas expandidas, difundidas). O valor padrão é 0.

### 16.3. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

#### **Exercício 1**

Este exercício tem como objetivo manter apenas a cor do céu original.

- 1-Abra o Adobe Premiere
- 2-Clique em Novo Projeto e nomeie como Cores 1.
- 3-Clique Projeto: Cores 1 e importe o vídeo “Pexels vídeos 1171503”, utilize as teclas CTRL + I.
- 4-Arraste o vídeo até a linha de tempo.
- 5-Clique em V1, selecione a opção Efeitos/Efeitos de vídeo/Obsoleto.
- 6-Arraste o efeito “Corretor de cor de três vias” até o V1.
- 7-Clique em V1 e no menu “Controles de efeitos”
- 8-Vá até a opção “Correção de cores secundárias”
- 9-Abra a lista de propriedades;
- 10-Clique no primeiro conta-gotas e selecione o fundo azul.
- 11-Clique na opção Mostrar máscara
- 12-Clique no segundo conta-gotas e selecione outra área em azul
- 13-Clique na propriedade Saturação e ajuste da melhor forma para mapear a imagem.
- 14-Clique em Luma para ajustar melhor a luminosidade
- 15-Em Suavizar, digite o valor 1 e pressione a tecla enter.
- 16-Em Atenuação de bora digite o valor 1 e pressione a tecla enter.
- 17-Na propriedade Inverter, selecione Inverter máscara.
- 18-Desmarque a opção Mostrar máscara.
- 19-Em Meios-tons, ajuste próximo do amarelo
- 20-Ajuste Sombras e Realces, conforme a preferência.

## 16.4. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

Este exercício tem como objetivo alterar apenas as cores das cadeiras de praia conforme imagem abaixo.

Imagem onde apenas as cadeiras continuam da mesma cor.



Imagem sem modificação



- 1) Abra o Adobe Premiere;
- 2) Crie um novo projeto, nomeando-o como “Fixação Aula 16”;
- 3) Importe o vídeo “Pexels Videos 1191944” encontrado na pasta **Aula 16** dentro de *Arquivos auxiliares*;
- 4) Visualize o vídeo.

## 17. Aula 17

Olá, seja bem-vindo a mais uma aula do nosso de Adobe Premiere. É uma grande satisfação tê-lo(a) como aluno(a).

Nesta aula, iremos aprender como inserir marca d'água em vídeos.

### 17.1. Marca d'água

A marca d'água pode ser uma mensagem, um logo/ícone sobreposto a uma imagem ou vídeo com uma dose de transparência. Assim, torna-se possível visualizar a sua presença sem interferir na imagem do vídeo.

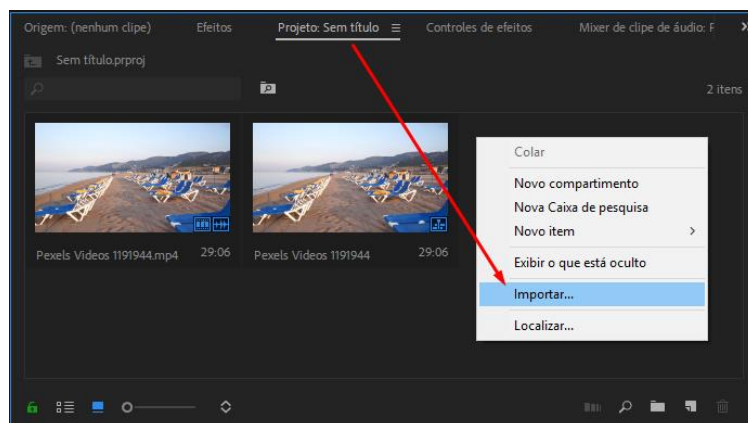
#### Porque usar marca d'água?

O uso da marca d'água tem como finalidade proteger os direitos autorais do(s) seu(s) vídeo(s).

Dessa forma, evitamos o uso ilícito de materiais criativos, sem a autorização do seu criador, além de ser uma maneira efetiva de promover a sua marca.

#### Como adicionar a marca d'água no seu vídeo?

Primeiramente, devemos inserir o logo, clicando com o botão direito do mouse na aba **Projeto** e selecionando a opção **Importar**.



Para ajustar o logo dentro do vídeo, devemos exibir as margens de segurança. Sendo assim, com as linhas guia, fica mais fácil arrastar o logo para qualquer lado.



Para regular o logo, podemos arrastá-lo para uma das extremidades. Normalmente, para não atrapalhar a visão do vídeo, posicionamos no canto inferior direito. As bordas externas da margem de segurança representam o limite em que seu logo, texto ou objeto pode estar.

### Como ajustar a transparência?

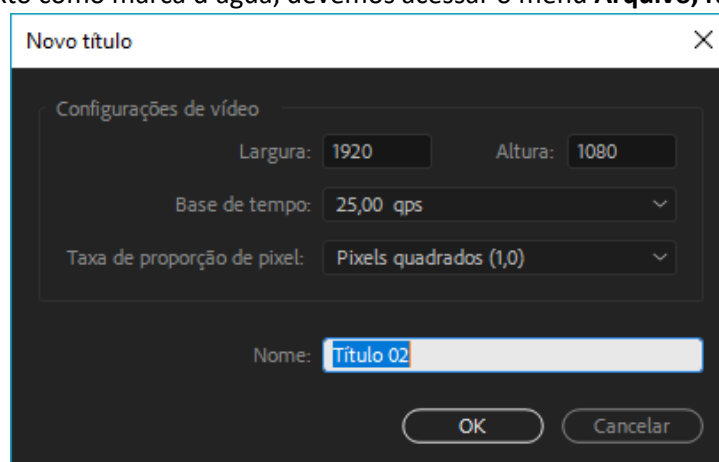
Para ajustar a transparência do logo, devemos selecionar na guia Controles de efeitos a opção **Opacidade** e regular o melhor valor.

A propriedade **Modo de mesclagem** possui diversas opções que podem facilitar o ajuste do logo no seu vídeo.

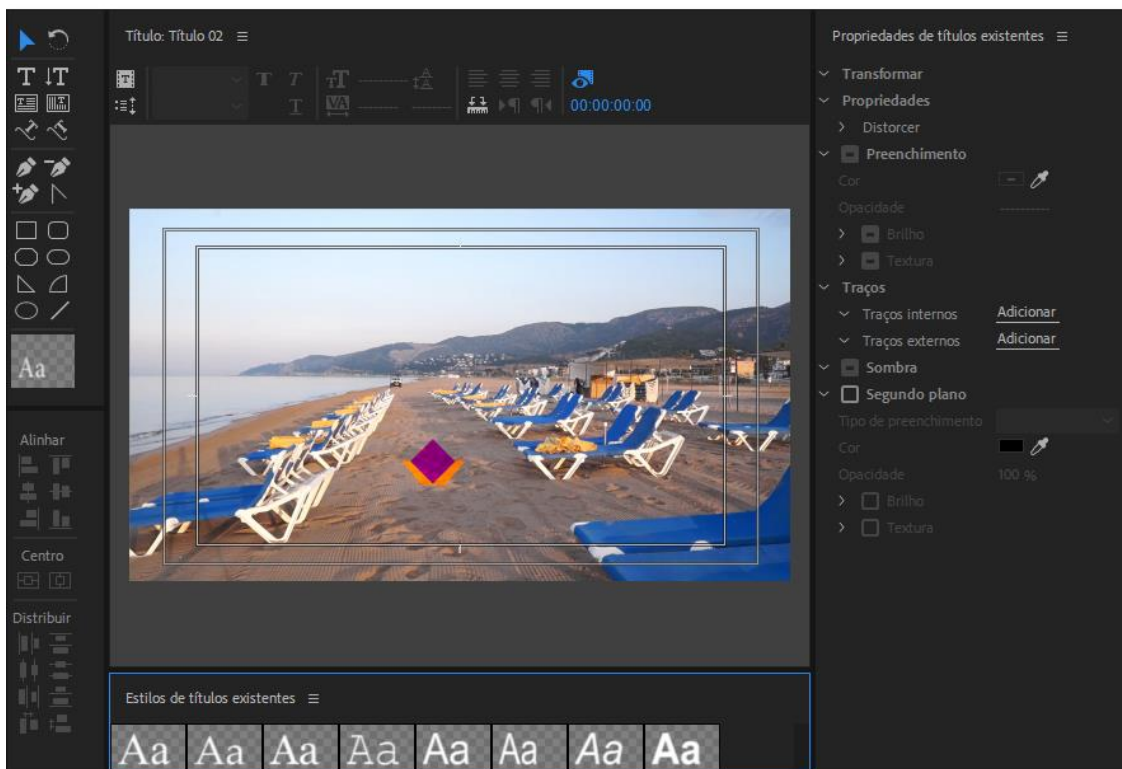
Normal	Mantem as cores originais.
Categoria Subtrativa	<b>Escurecer, Multiplicar, Superexposição de cores, Superexposição linear, Cor mais escura.</b> Esses modos de mesclagem tendem a escurecer as cores, alguns por meio da mistura de cores de forma semelhante à mistura de pigmentos coloridos em pintura.
Categoria Complexa	<b>Sobreposição, Luz suave, Luz direta, Luz vívida, Luz linear, Luz do pino, Mistura sólida.</b> Esses modos de mesclagem realizam diferentes operações nas cores de origem e subjacentes, dependendo de se uma das cores for mais clara do que 50% de cinza.
Categoria de Diferença	<b>Diferença, Exclusão, Subtração, Divisão.</b> Esses modos de mesclagem criam cores com base nas diferenças entre os valores da cor de origem e da cor subjacente.
Categoria HSL	<b>Matiz, Saturação, Cor, Luminosidade.</b> Esses modos de mesclagem transferem um ou mais dos componentes de representação HSL de cor (matiz, saturação e luminosidade) da cor subjacente para a cor resultante.

## 17.2. Marca d'água com texto





Para utilizar um texto como marca d'água, devemos acessar o menu **Arquivo, Novo, Título existente.**



Nesta caixa de diálogo, podemos alterar o tamanho, tempo e taxa de proporção, assim como o nome do título. Assim que forem confirmadas as configurações, a seguinte tela aparece. Vamos conhecer alguns recursos.



Nesta caixa de diálogo, encontramos algumas ferramentas, veja abaixo:

Ferramenta de Seleção:	Selecionar objetos	
Ferramentas de Texto:	Digitar um texto na horizontal	
Ferramenta Texto Vertical:	Digitar um texto na vertical, ou seja, uma letra abaixo da outra.	
Ferramenta Tipo de área e Tipo de área vertical:	Antes de digitar o texto, deve ser definido uma área de texto, clicando e arrastando o ponteiro do mouse para abrir um espaço para digitação.	
Ferramenta Tipo de caminho e Tipo de caminho vertical:	Desenhe um caminho no qual o texto irá ser digitado	



Abaixo poderemos usar a ferramenta caneta para criar um desenho à mão livre, podendo adicionar, remover e mover os pontos da linha. Encontramos também diversas formas geométricas, assim como ferramentas de alinhamento e distribuição de objetos no lado esquerda da janela.

No lado direito, encontramos uma outra divisão, a categoria Transformar, Propriedades, Preenchimento, Traços e Sombras.

**Transformar** possui opções que permitem alterar o tamanho e/ou a posição dos objetos.

**Propriedades** possui opções que permitem alterar o tipo de letra, tamanho, entre outros.

**Preenchimento** permite colorir a fonte e até mesmo definir o tipo de preenchimento.

**Traços** permite adicionar uma borda no texto, com aplicação de cor e espessura.

**Sombras** permite adicionar uma sombra, e definir propriedades como opacidade, cor, entre outros.

### 17.3. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

#### Exercício 1

Este exercício tem como objetivo inserir um logo no vídeo e adicionar uma marca d'água.

- 1-Abra o Adobe Premiere
- 2-Clique em Novo Projeto e nomeie como **"Aula17-exercicio1"**.
- 3-Clique **Projeto: Aula17-exercicio1**, clique com o botão direito e selecione a opção **Importar**
- 4-Seleção o vídeo *"Pexels Videos 3671"* e o arquivo *"Logo"*.
- 5-Arraste o vídeo até a linha de tempo.
- 6-Arraste o logo até a linha de tempo.
- 7-Ajuste o tamanho da trilha conforme o tamanho do vídeo.
- 8-Clique no botão **Configurações** e selecione *"Margens de segurança"*.
- 9-Clique em *"V2"* e, em seguida, clique na aba *"Controles de efeitos"*
- 10-Em **"Opacidade"** altere o valor para 40%.
- 11-Clique duas vezes no logo que está no vídeo, e arraste-o para o canto inferior direito.
- 12-Na propriedade **"Escala"**, altere o tamanho para *"70"*.

#### Exportando o vídeo:

- 13-Clique no menu Arquivo/ Exportar/ Mídia.
- 14-Em *"Nome de saída"*, clique, escolha como destino a *Área de trabalho* e nomeie como *Aula17-exercicio1* para finalizar, clique no botão *Exportar*.
- 15-Acesse o local onde foi exportado o vídeo, clique duas vezes para abri-lo.

#### Exercício 2

Este exercício tem como objetivo inserir um texto no vídeo e adicionar uma marca d'água.

- 1-Abra o Adobe Premiere
- 2-Clique em Novo Projeto e nomeie como **"Aula17-exercicio2"**.
- 3-Clique **Projeto: Aula17-exercicio2**, clique com o botão direito e selecione a opção **Importar**
- 4-Seleção o vídeo *"Pexels Videos 3671"* e clique em Abrir.
- 5-Arraste o vídeo até a Linha de tempo.

#### Digitando um texto:

- 6-Clique no menu **Arquivo, Novo, Título existente**, mantenha o mesmo nome e clique no botão OK.
- 7-Clique na ferramenta Texto, clique dentro de uma área do vídeo e digite **Adobe Premiere**, troque a fonte para *"Bauhaus 93"* e o tamanho da fonte para 79.
- 8-Arraste o Título 01 até a linha de tempo e ajuste o tamanho da trilha com o tamanho do vídeo.
- 9-Clique em **Controles de efeitos**, em *Modo de mesclagem* altere para o efeito *"Luz suave"*.
- 10-Clique na linha do tempo, vá até o menu Arquivo, Exportar, Mídia.
- 11-Em **Nome de saída**, clique e digite *"Aula17 - exercicio2"*, clique no botão *Exportar*.
- 12-Clique duas vezes no vídeo para conferir o resultado.

#### 17.4. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

Este exercício tem como objetivo criar uma marca d'água para os títulos "Templos e Tailândia" e outra marca d'água para o logo.



- 1) Abra o Adobe Premiere;
- 2) Crie um novo projeto, nomeando-o como "Fixação Aula 17";
- 3) Importe o vídeo "Pexels Videos 1244987" encontrado na pasta **Aula 17** dentro de *Arquivos auxiliares*;

Visualize o vídeo.

## 18. Aula 18

Olá, seja bem-vindo a mais uma aula do nosso de Adobe Premiere. É uma grande satisfação tê-lo(a) como aluno(a).

Nesta aula, iremos aprender como exportar o vídeo.

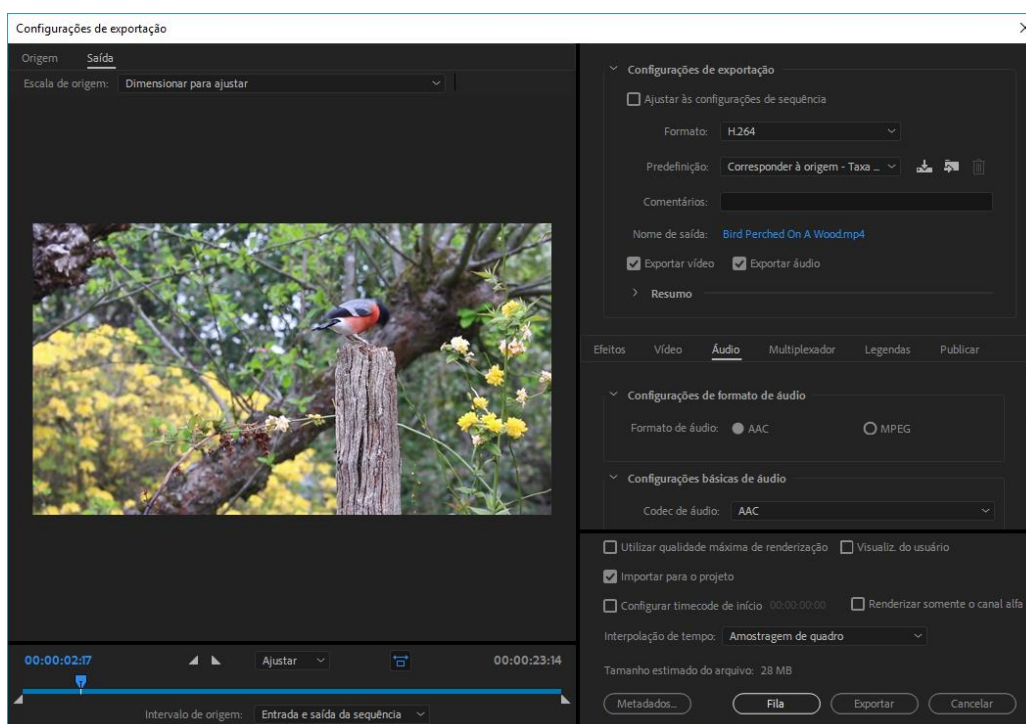
### 18.1. Exportar clipe

É possível exportar vídeo de uma sequência na forma mais adequada para edição futura ou para um público-alvo. O Premiere Pro oferece suporte para exportação em formatos para vários usos e dispositivos de destino.

É possível exportar arquivos editáveis de áudio ou de filme. Em seguida, é possível visualizar o trabalho com efeitos e transições inteiramente renderizados. Além disso, também é possível continuar a editar os arquivos em aplicativos diferentes do Premiere Pro. De modo semelhante, é possível exportar uma sequência de imagens congeladas, assim como pode-se exportar uma imagem congelada de um único quadro de vídeo para uso em um título ou em um gráfico.

#### Onde encontramos os recursos de exportação?

Menu Arquivo/ Exportar/ Mídia



#### Escala de origem:

Use as opções no menu Escala de origem do diálogo Exportar configurações para dimensionar melhor os quadros de origem em quadros de saída com quadros de origem de tamanho diferentes. Essa configuração está disponível para qualquer formato de saída com dimensões editáveis de quadro.

### **Dimensionar para ajustar**

Dimensiona o quadro de origem para ajustar ao de saída, mantendo a relação de aspecto de pixel da origem. Os quadros de origem ficam em “letter box” ou “pillar box” dentro do quadro de origem, conforme o necessário. Se você cortou o vídeo, as dimensões dele cortadas são ajustadas para caber na largura e altura do quadro especificado na guia Vídeo. Se a proporção definida por esses valores não corresponde a do vídeo recortado, a gravação codificada apresentará barras pretas.

### **Dimensionar para preencher**

Dimensiona o quadro de origem para preencher completamente o de saída, recortando o quadro de origem, conforme o necessário. A relação de aspecto do pixel de origem é mantida.

### **Esticar para preencher**

Redimensiona o quadro de origem para preencher completamente o de saída. As proporções de pixel da origem não são mantidas, por isso pode ocorrer distorções caso o quadro de saída não tenha a mesma proporção que a fonte.

Digite aqui o seu texto, digite aqui o seu texto, digite aqui o seu texto, digite aqui o seu texto, digite aqui o seu texto, digite aqui o seu texto, digite aqui o seu texto.

### **Dimensionar para ajustar com bordas pretas**

O quadro de origem, incluindo a área cortada, é dimensionado para se ajustar no quadro de saída. A relação de aspecto de pixel é mantida. Uma borda preta é aplicada ao vídeo, mesmo se a dimensão de destino for menor do que o vídeo de origem.

### **Alterar tamanho de saída para corresponder à origem**

Define automaticamente a altura e largura do quadro de vídeo de saída como a altura e largura do quadro de vídeo de origem, substituindo as configurações de tamanho do quadro de saída. Selecione esta configuração se você deseja que o tamanho do quadro de saída corresponda ao tamanho de quadro de origem.

### **Configurações de exportação:**

**Formato:** Esta propriedade apresenta diversos tipos de extensões para gravação do arquivo. Os formatos H.264 e HEVC incluem um menu Desempenho com Acelerado por hardware selecionado por padrão. A aceleração por hardware permite uma codificação mais rápida ao usar o hardware integrado do sistema.

**Predefinição:** Permite especificar a qualidade de saída do vídeo.

**Nome de saída:** Permite definir um nome e o local onde será gravado.

**Exportar Vídeo e/ou Áudio:** permite exportar os dois formatos ou pelo menos um.

## 18.2. Exercícios de conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você realize todos os exercícios.

### Exercício 1

Este exercício tem como objetivo exportar o vídeo sem áudio.

1-Abra o Adobe Premiere

2-Clique em Novo Projeto e nomeie como “**Aula18-exercicio1**”.

3-Ajuste as ferramentas e clique **Projeto: Aula18-exercicio1**,

4-Clique com o botão direito e selecione a opção **Importar**

5-Selezione o vídeo “*Bird Perched On A Wood*” que está na pasta Arquivos Auxiliares/Aula18 e clique no botão Abrir.

6-Arraste o vídeo até a linha de tempo.

#### Criando uma marca d'água com o texto:

7-Menu Arquivo/Novo/Título existente e clique no botão OK.

8-Clique na ferramenta Texto e digite Natureza.

9-Troque a fonte para “Broadway” e o diminua um pouco o tamanho.

10-Fechete a janela e arraste o título até a linha de tempo.

11-Amplie esta faixa no mesmo tamanho do vídeo.

12-Clique no botão Reproduzir para conferir como ficou até aqui.

13-Clique em Título1 que está na trilha V2.

14-Clique em Controles de efeitos/ Modo de mesclagem/ Luz suave.

15-Clique no botão Reproduzir para conferir como ficou agora.

#### Exportando o vídeo:

16-Clique no menu Arquivo/ Exportar/ Mídia.

17-Em “*Nome de saída*”, clique, escolha como destino a *Área de trabalho* e nomeie como *Aula18-exercicio1* para finalizar, clique no botão *Exportar*.

18-Acesse o local onde foi exportado o vídeo, clique duas vezes para abri-lo, veja que somente o vídeo será rodado, o áudio foi removido na exportação.

---

### 18.3. Exercício de Fixação

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios de fixação. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante que você faça todos os passos do exercício.

Este exercício tem como objetivo exportar somente o áudio do vídeo.

- 1) Abra o Adobe Premiere;
- 2) Crie um novo projeto, nomeando-o como “Fixação Aula 18”;
- 3) Importe o vídeo “*Pexels Videos 1069804*” encontrado na pasta **Aula 18** dentro de *Arquivos auxiliares*;
- 4) Visualize o vídeo.