

1. Aula 11

1.1. 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.

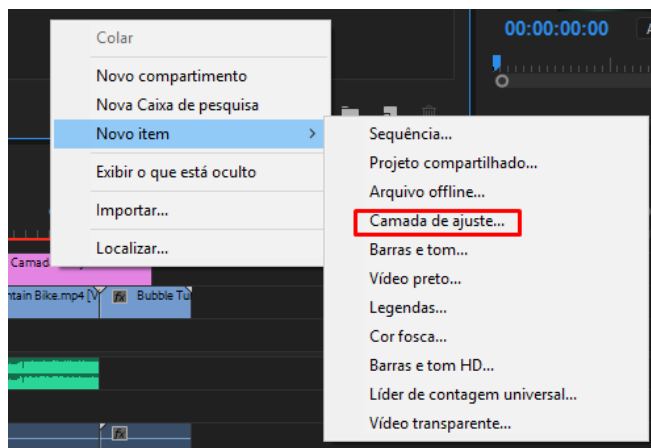
Ponto de ancoragem – permite definir o caminho de movimento do vídeo. (Em verde, trecho confuso...)



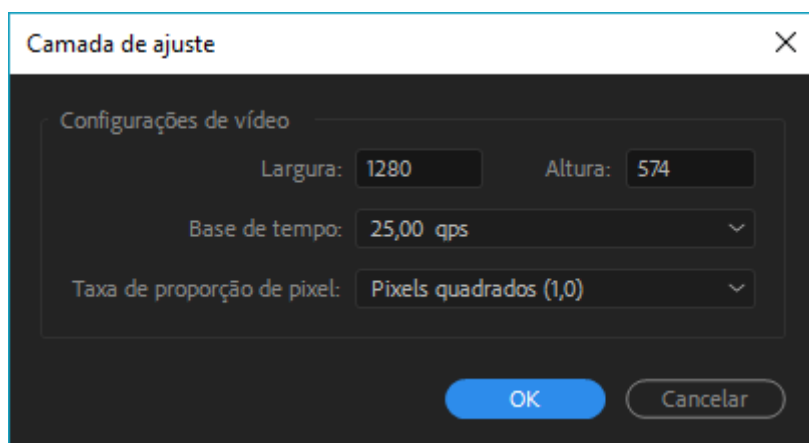
Camada de ajuste

No Adobe Premiere Pro, é possível usar uma camada de ajuste para aplicar o mesmo efeito a vários cliques 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.



1.2. 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:

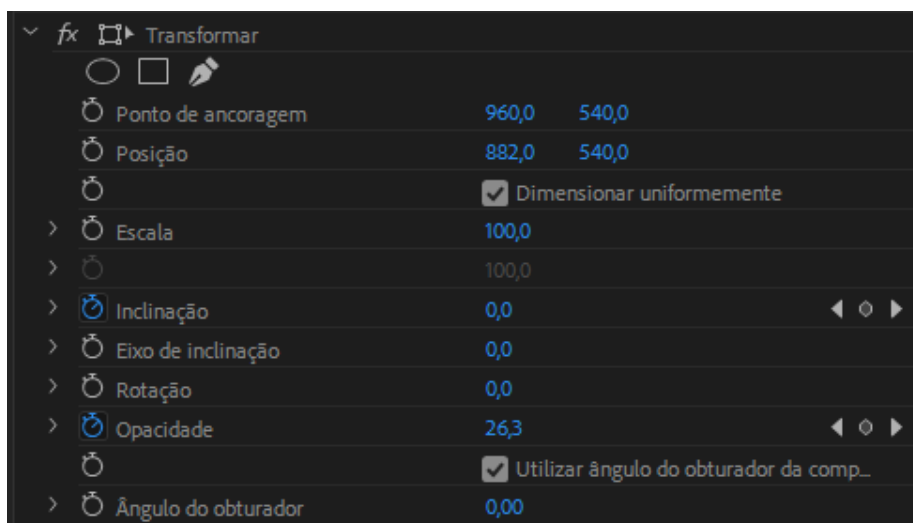
Posição – Esta opção altera a posição do vídeo na cena.

Escala – Altera o tamanho do vídeo na cena.

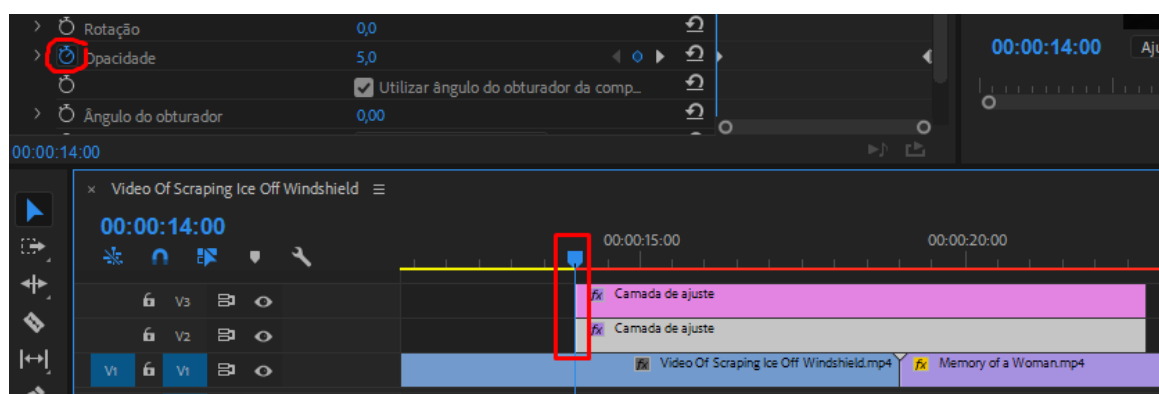
Inclinação – Permite definir um valor de inclinação para o vídeo. Inclina para a direita ou esquerda.

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).



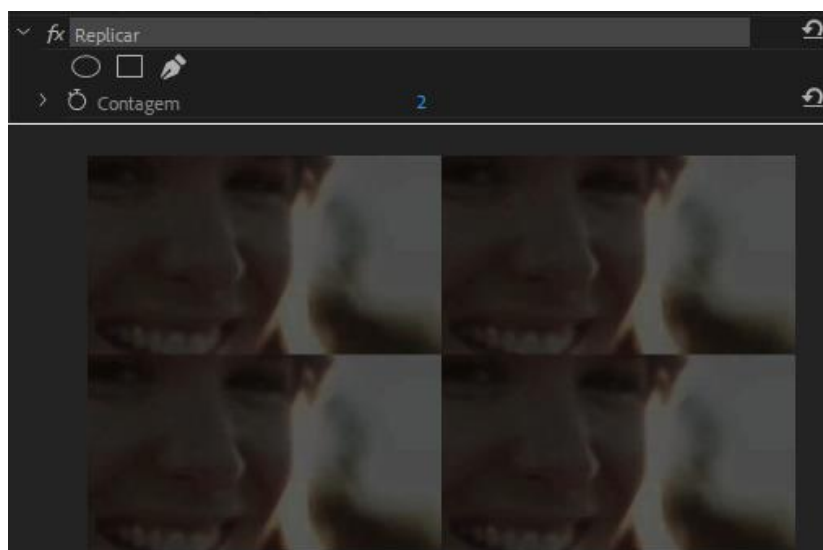
Devemos cuidar para que a agulha esteja no início da camada, como mostra a imagem acima.

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.

1.3. 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*.



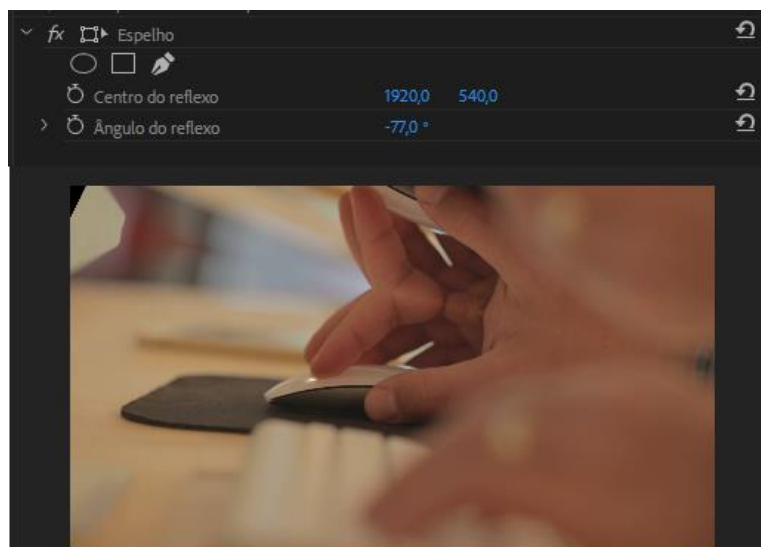
1.4. Espelho

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.

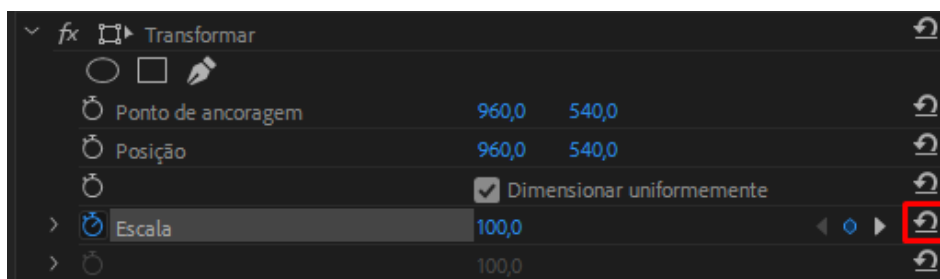
No exemplo abaixo, o vídeo foi espelhado, usamos um ângulo de -77° para adicionar o reflexo. Veja o resultado.



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

1.5. Redefinir parâmetro

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

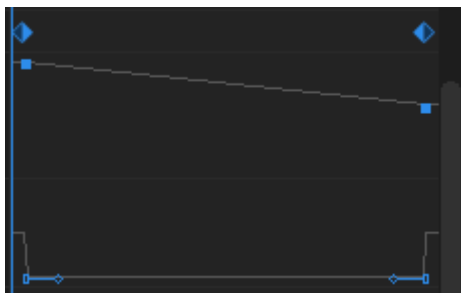


1.6. Interpolação de Curva de Escala

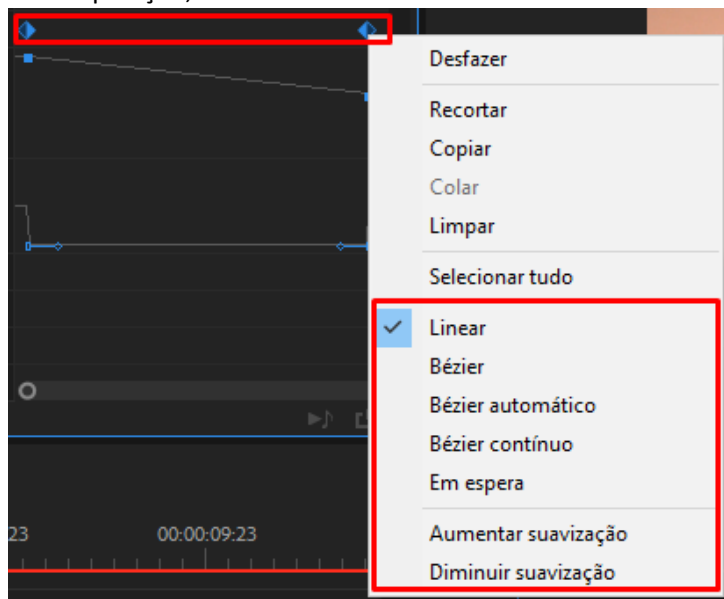
Interpolação é o processo de preenchimento de dados desconhecidos entre dois valores conhecidos. Em vídeos e filmes digitais, isso geralmente significa gerar novos valores entre dois quadros-chave. A interpolação entre quadros-chave pode ser usada para animar o movimento, efeitos, níveis de áudio, ajustes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

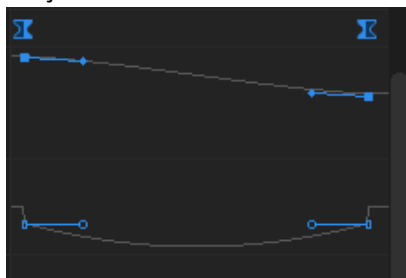


Conheça os métodos de interpolação no menu de contexto.

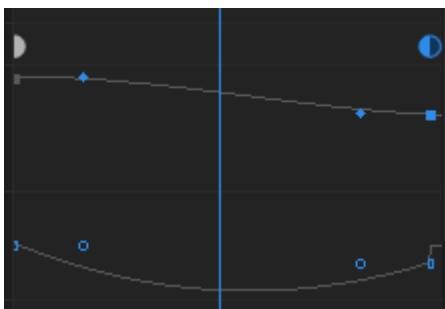
Linear – Cria uma taxa de alteração linear entre os quadros-chave.



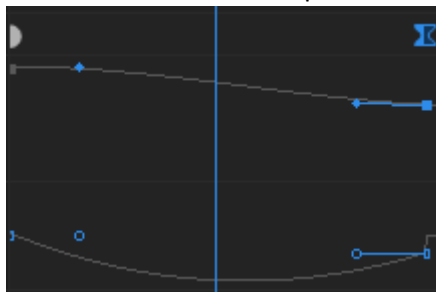
Bézier – Permite ajustar manualmente a forma do gráfico e a taxa de alteração em ambos os lados de um quadro-chave. É possível criar alterações muito suaves utilizando esse método.



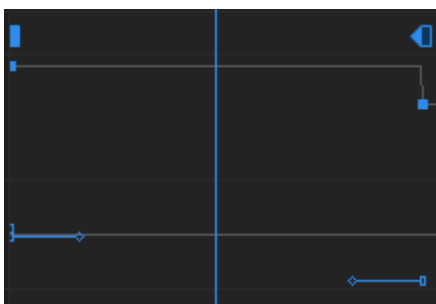
Bézier automático – Cria uma taxa de alteração suave através de um quadro-chave. Ao alterar o valor de um quadro-chave, as alças de direção de Bézier automático são modificadas para manter uma transição suave entre os quadros-chave.



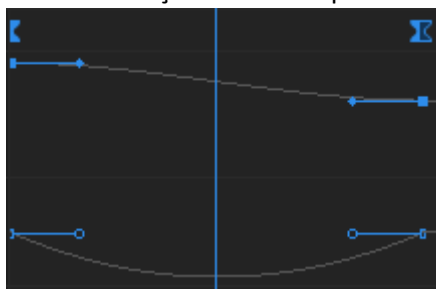
Bézier contínuo – Cria uma taxa de alteração suave através de um quadro-chave. Entretanto, diferentemente do método de interpolação de Bézier automático, o Bézier contínuo permite ajustar manualmente as alças de direção. Conforme se altera a forma de um gráfico em um lado de um quadro-chave, a forma 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.

1.7. 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.

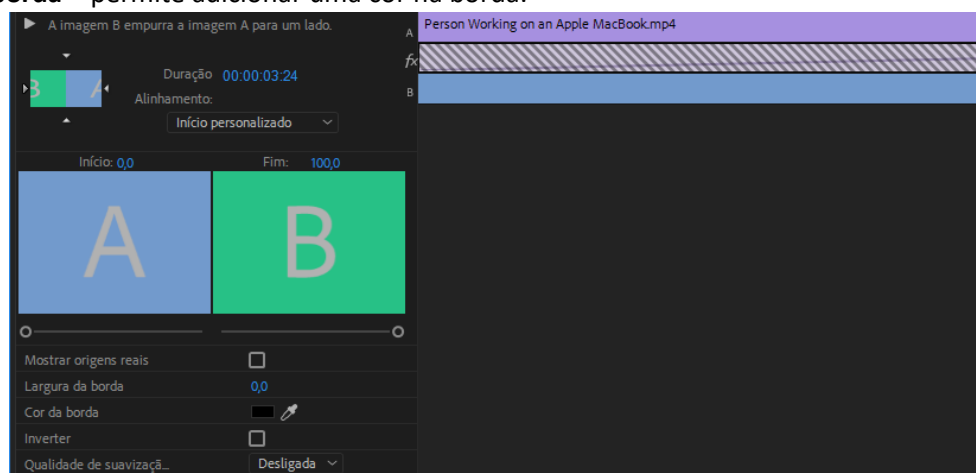
1.8. Efeito Empurrar

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.

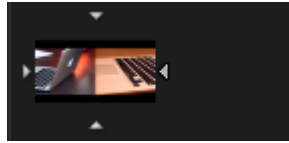
Cor da borda – permite adicionar uma cor na borda.



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.

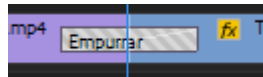
Seta superior – define a direção do vídeo de cima para baixo.

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

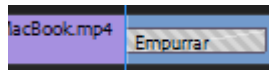
Seta inferior – define a direção do vídeo de baixo para cima.

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.

1.9. 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.