

1. Aula 15

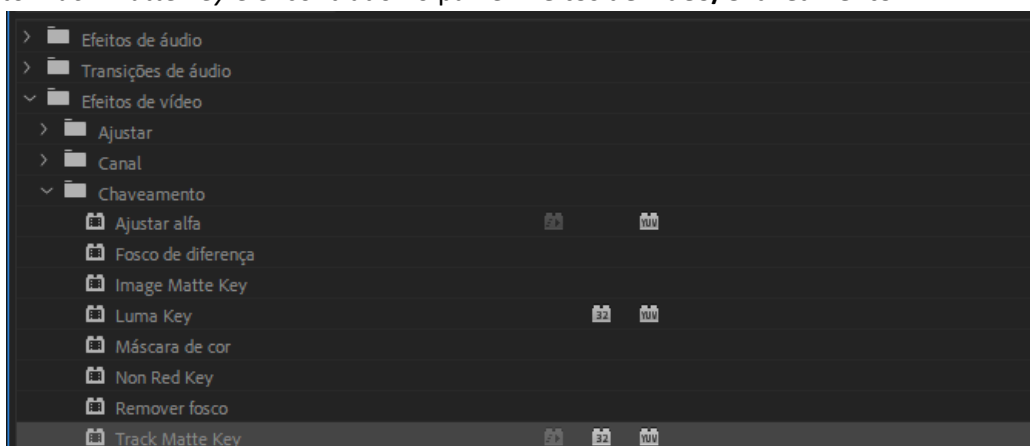
Nesta aula, vamos aprender a criar uma composição com vários vídeos. É possível tornar partes de um ou mais vídeos transparentes para que outros possam aparecer.

1.1. 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.

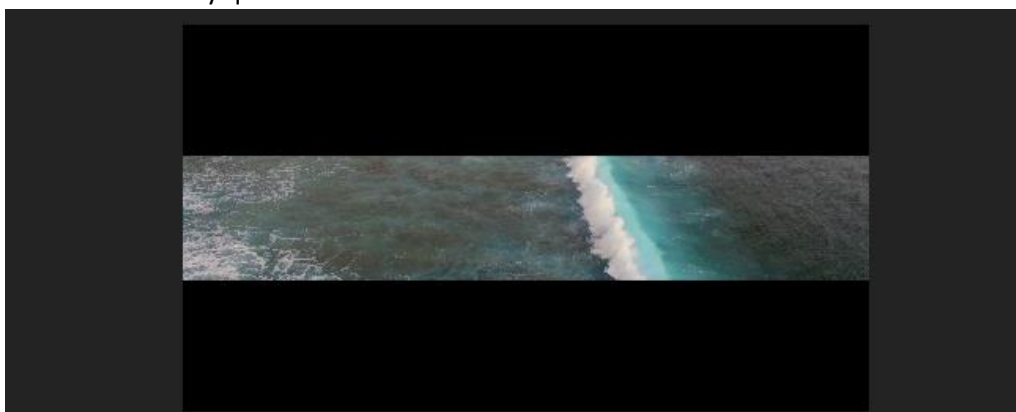
O fosco que contém movimento é chamado de fosco móvel ou fosco em movimento, pois consiste na gravação de movimento (como uma silhueta de tela verde), ou em um fosco de imagem congelada que foi animado. É possível animar uma imagem congelada, aplicando o efeito Movimento ao fosco. Se animar uma imagem 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**.

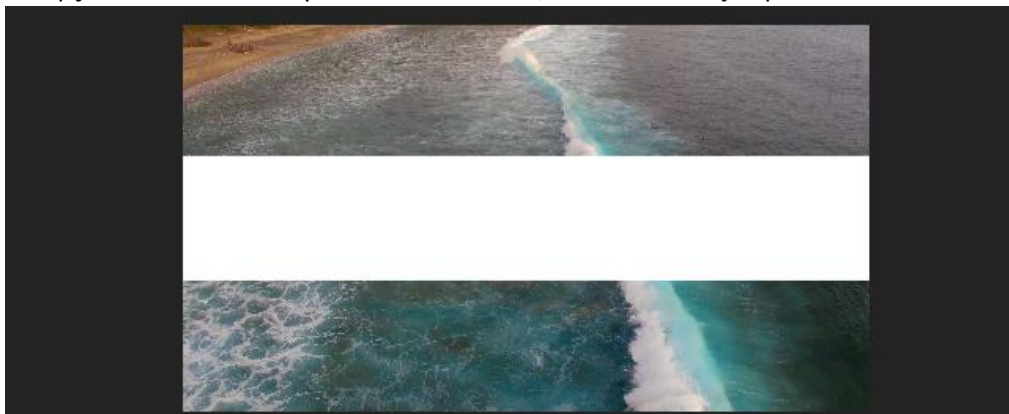


Para aplicar o efeito Track Matte Key, ele deve ser arrastado até um determinado vídeo. E para visualizar os recursos, acesse a aba *Controles de efeitos*.

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.

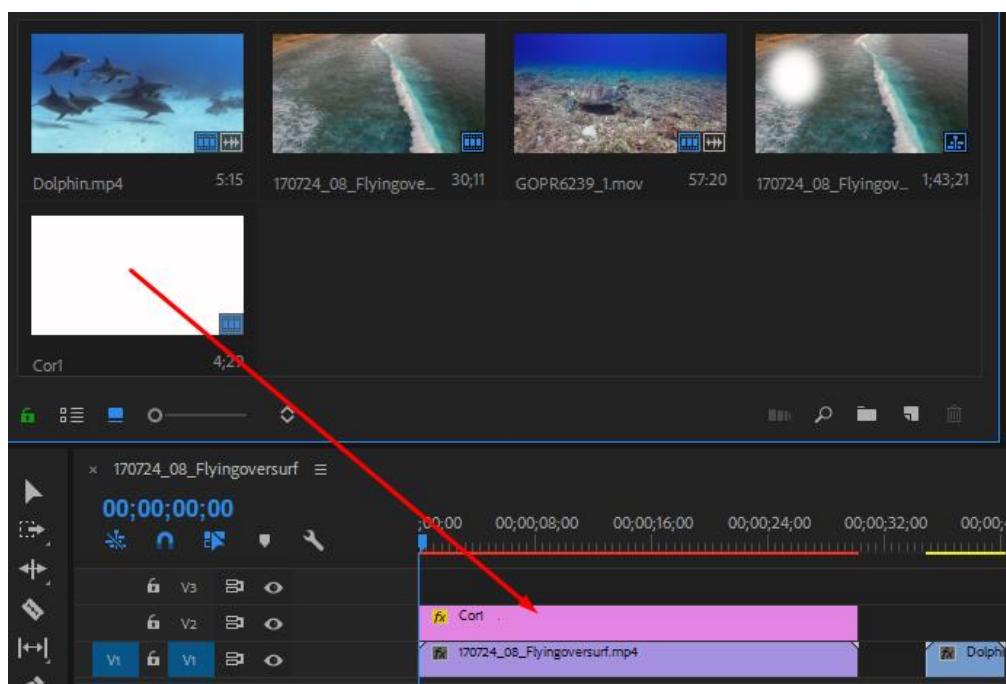


Esta tarja branca no vídeo é um recurso chamado **Cor fosca**, que tem como finalidade mapear uma parte que você quer que apareça. Quando ativamos o Track Matte Key, as áreas vazias de uma faixa aparecem pretas se nenhuma outra área visível do clipe estiver presente nas faixas de vídeo subjacentes.

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.

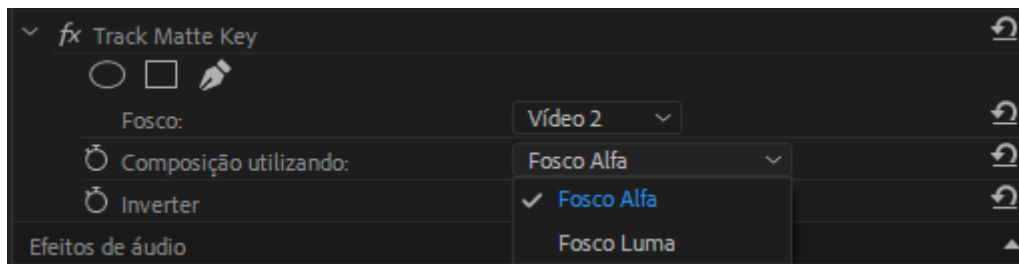


Propriedade Fosco: permite definir qual o vídeo será aplicado à máscara.

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.

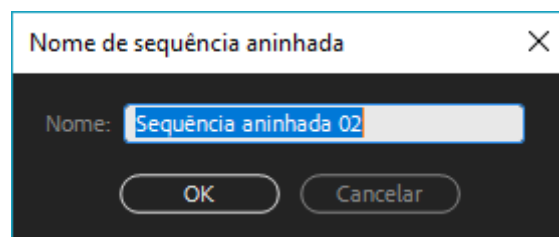
Sequência aninhada:

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.

