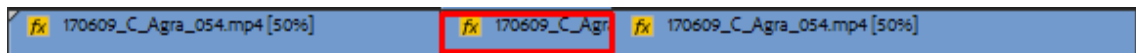


1. Aula 6

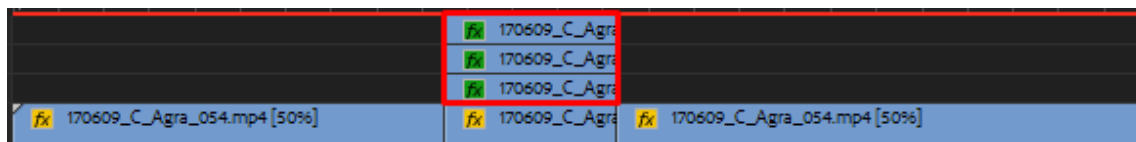
1.1. Transição RGB, Transições e Efeitos de Áudio

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.



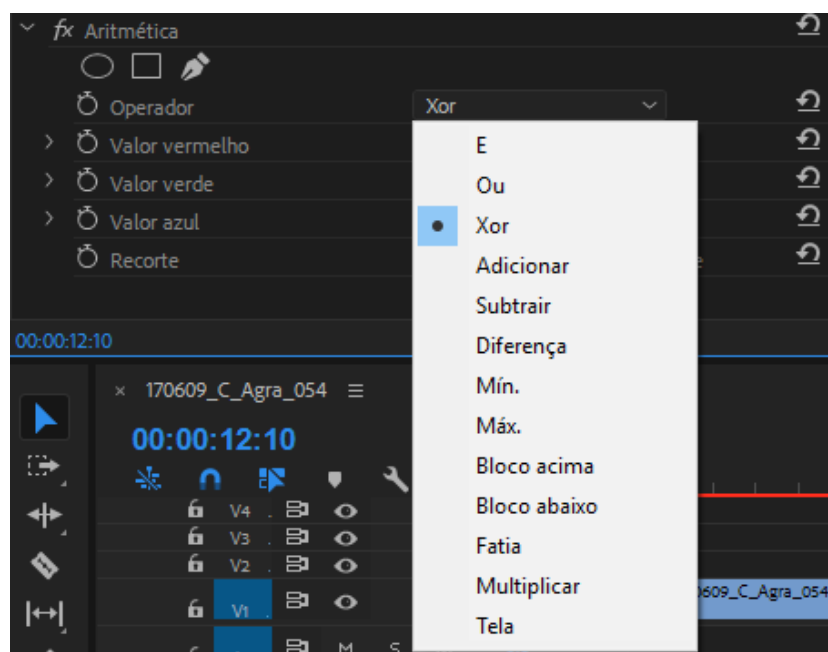
Quando tiver um trecho selecionado, crie três cópias dele nas tracks acima, cada cópia representará uma cor.



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.

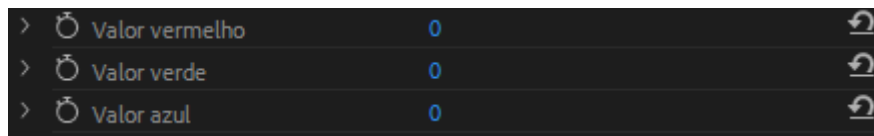
Parâmetros:

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.



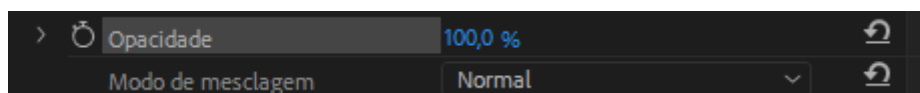
- **Valores de resultado do clipe:** Impede que todas as funções criem valores de cores que excedam a faixa válida. Se essa opção não estiver selecionada, alguns valores de cores poderão se misturar.

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

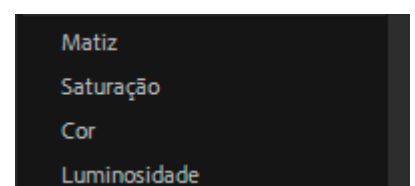
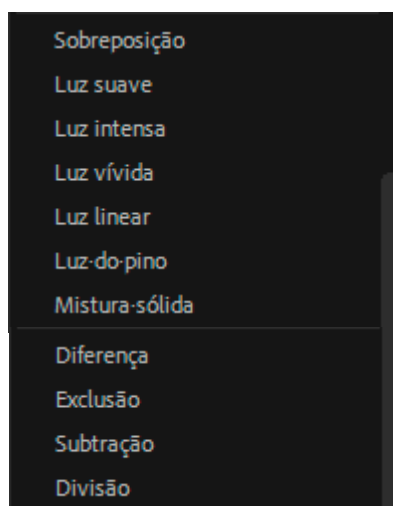
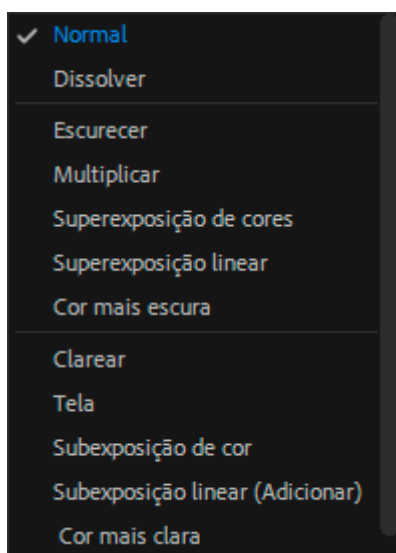
Para esta transição, o parâmetro **Operador** deve marcar a opção **Máx.**, e o valor das cores deve-se manter no valor máximo (255). Em seguida, o modo de mesclagem deve ser modificado.

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.



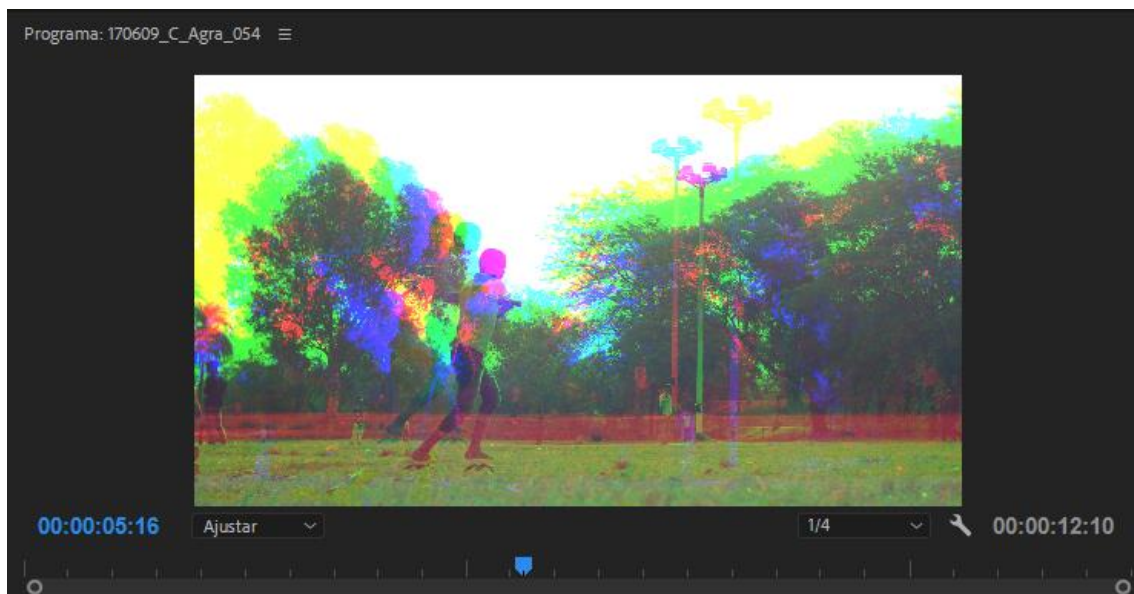
O menu Modo de mesclagem é subdividido em seis categorias com base nas semelhanças entre os resultados dos modos de mesclagem. Os nomes das categorias não aparecem na interface; as categorias são simplesmente separadas por linhas divisórias no menu.



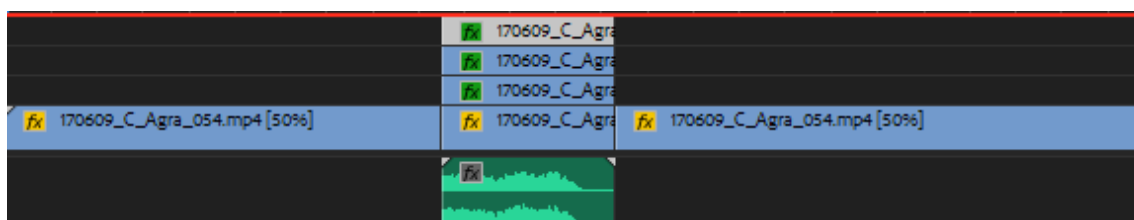
- **Categoria normal:** Normal, Dissolver. A cor resultante de um pixel não é afetada pela cor do pixel subjacente, a menos que a Opacidade seja menor que 100% para a camada de origem. Os modos de mesclagem de dissolução tornam alguns pixels da camada de origem transparentes.
- **Categoria subtrativa:** 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.

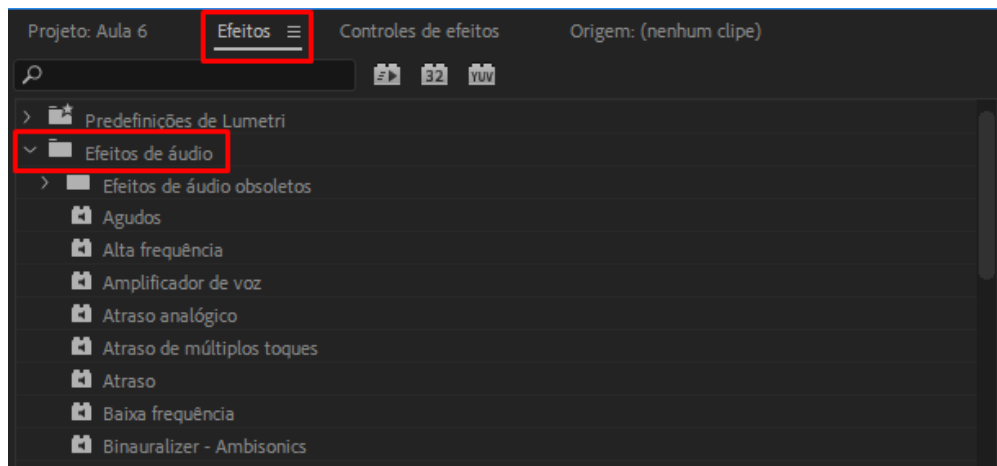


Transições e Efeitos de Áudio

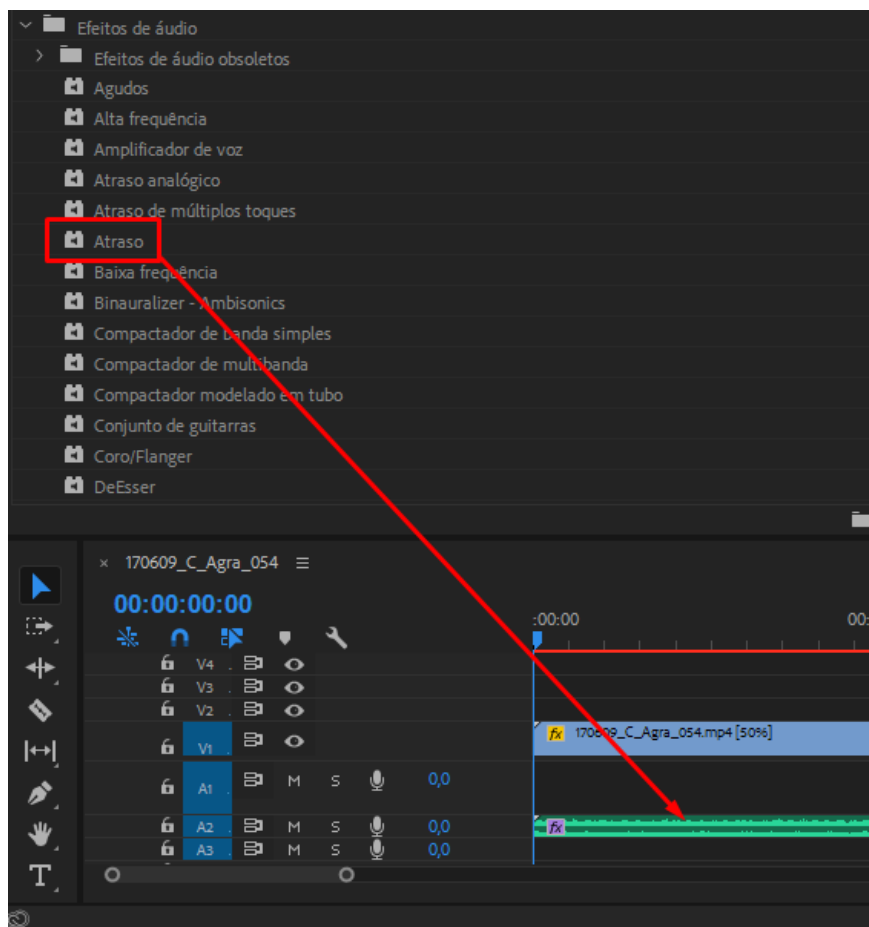
Efeitos

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:

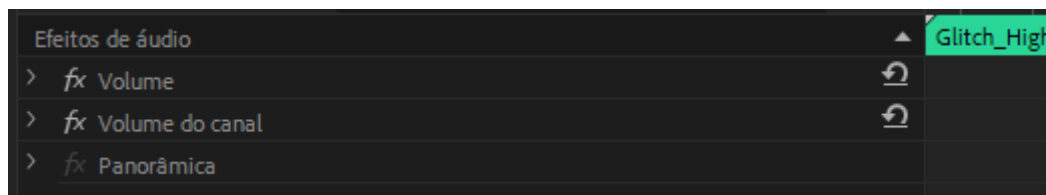


Áudio também contém efeitos fixos:

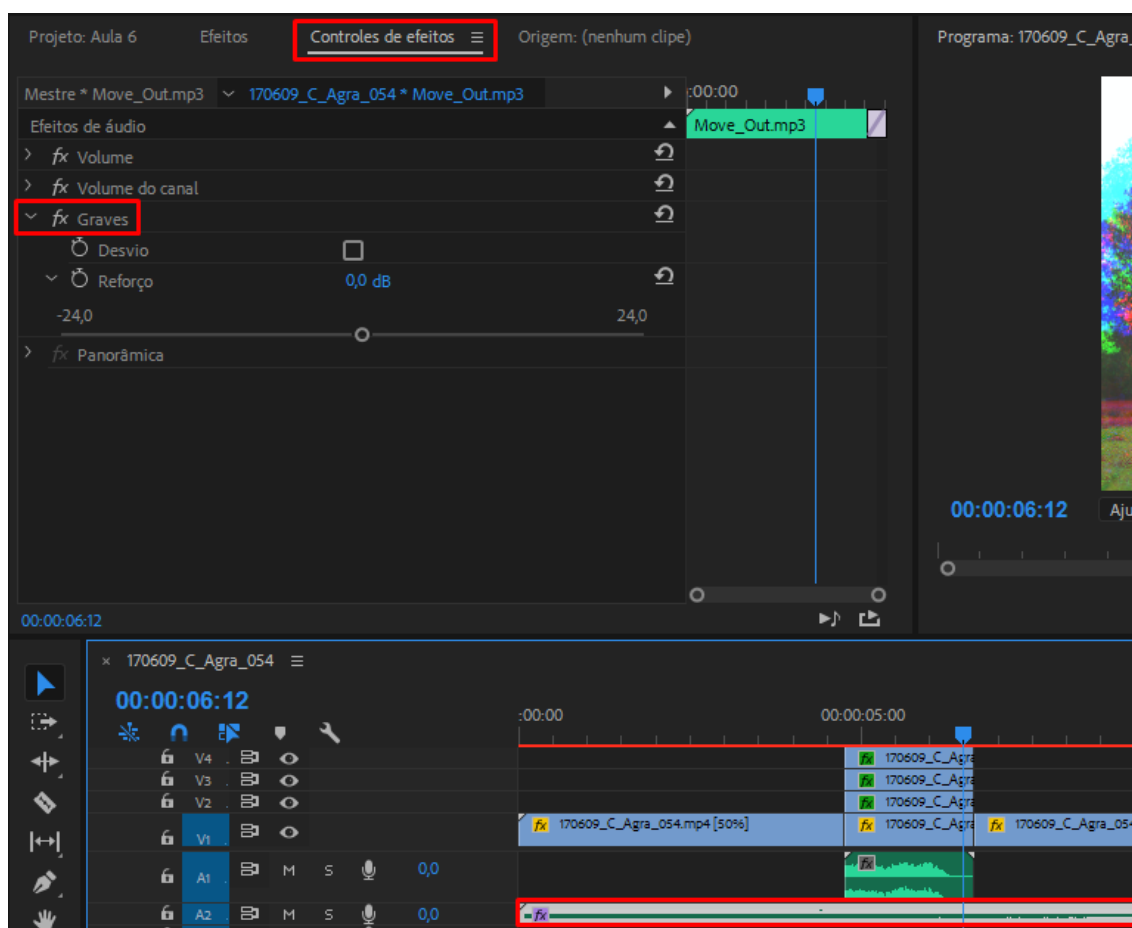
Volume: Controla o volume de qualquer vídeo que contenha áudio.

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.

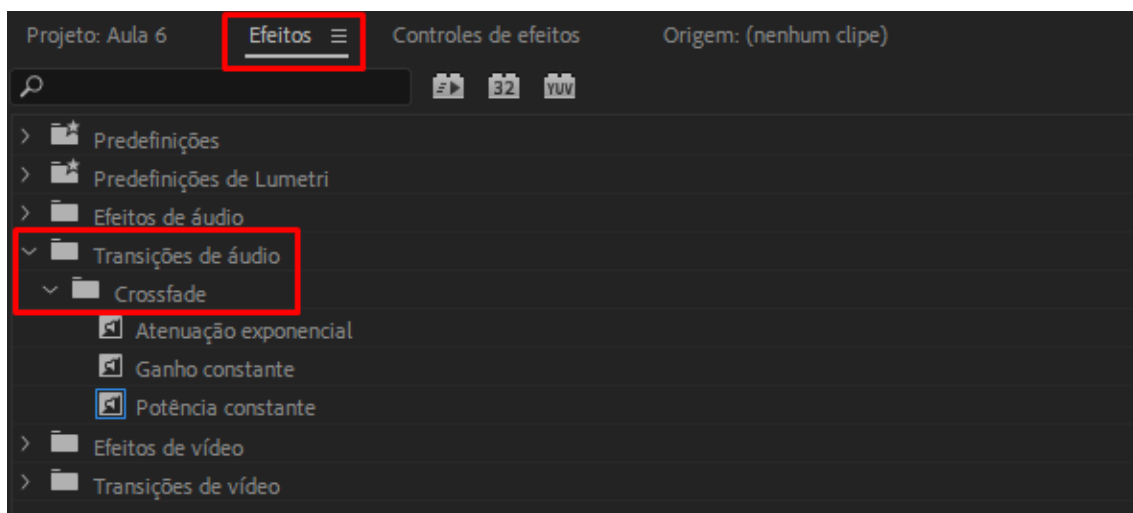


Transições

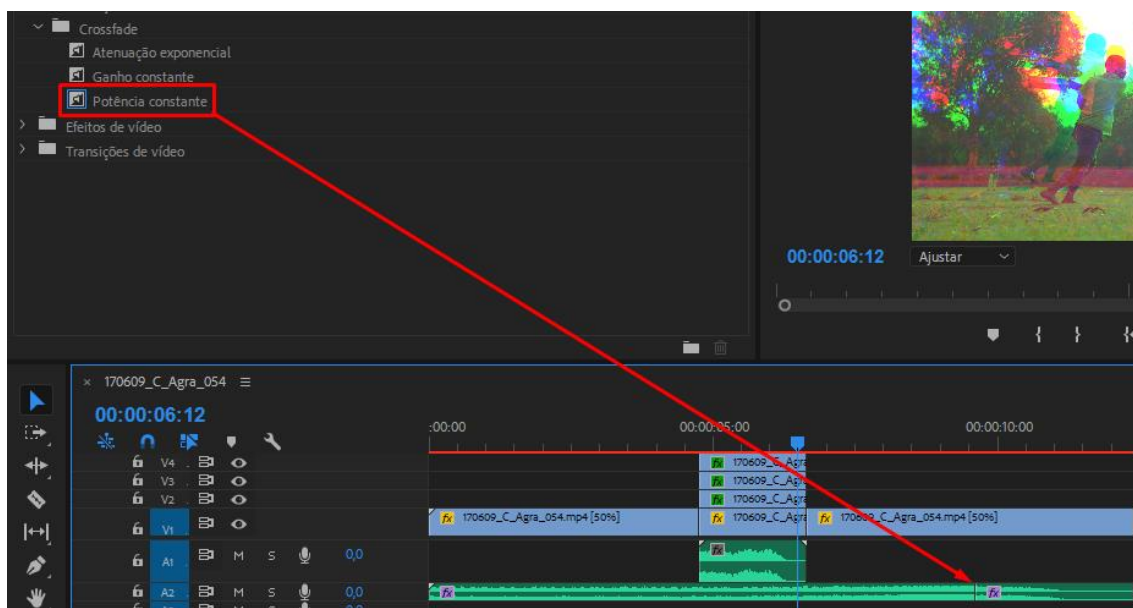
Conforme vimos em uma aula anterior, uma transição move uma cena de uma tomada para a seguinte. O mesmo pode ser feito entre áudios. Lembrando também que normalmente é colocada uma

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.