

1. 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.

1.1. 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.

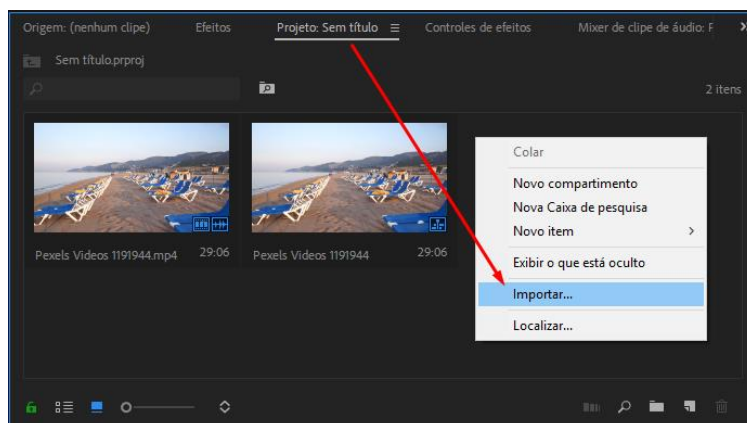
Porque usar marca d'água?

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?

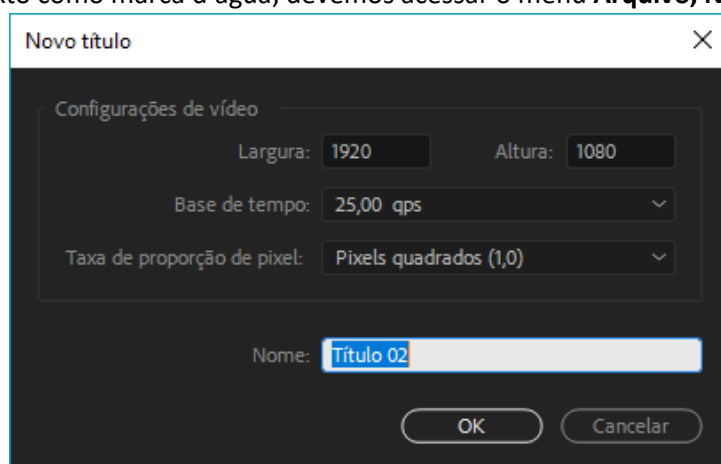
Para ajustar a transparência do logo, devemos selecionar na guia Controles de efeitos a opção **Opacidade** e regular o melhor valor.

A propriedade **Modo de mesclagem** possui diversas opções que podem facilitar o ajuste do logo no seu vídeo.

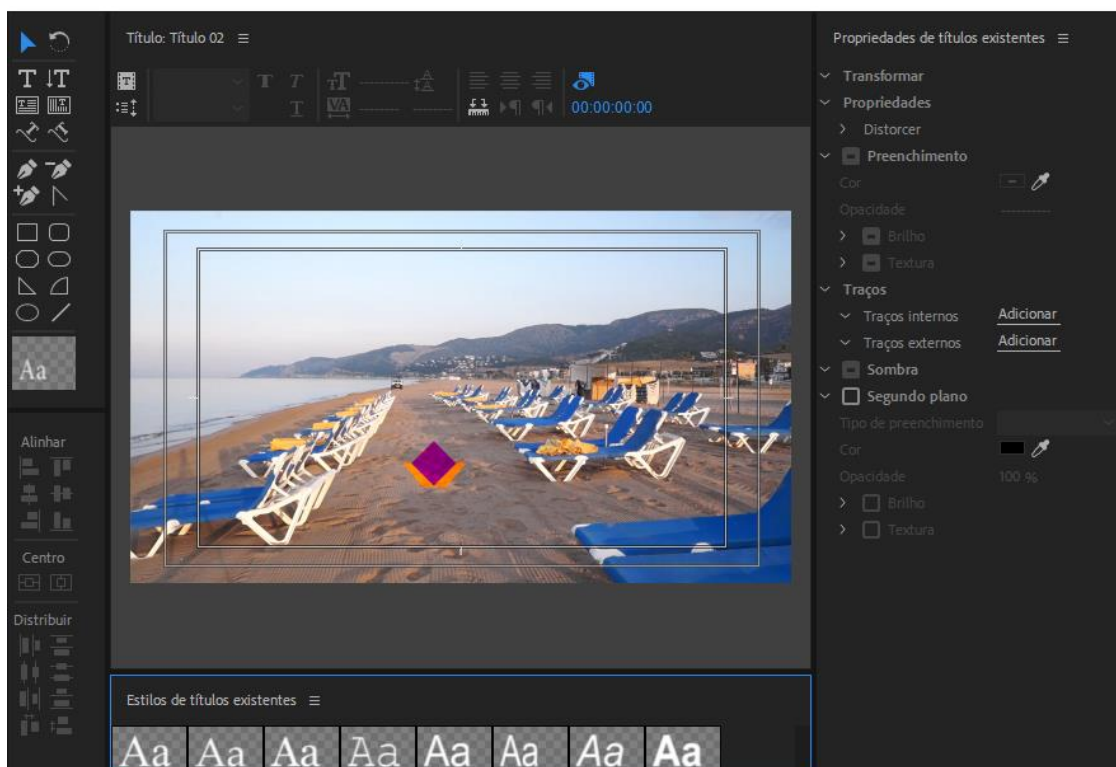
Normal	Mantem as cores originais.
Categoria Subtrativa	Escurecer, Multiplicar, Superexposição de cores, Superexposição linear, Cor mais escura. Esses modos de mesclagem tendem a escurecer as cores, alguns por meio da mistura de cores de forma semelhante à mistura de pigmentos coloridos em pintura.
Categoria 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.

1.2. 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.