

# Montagem no Adobe Première

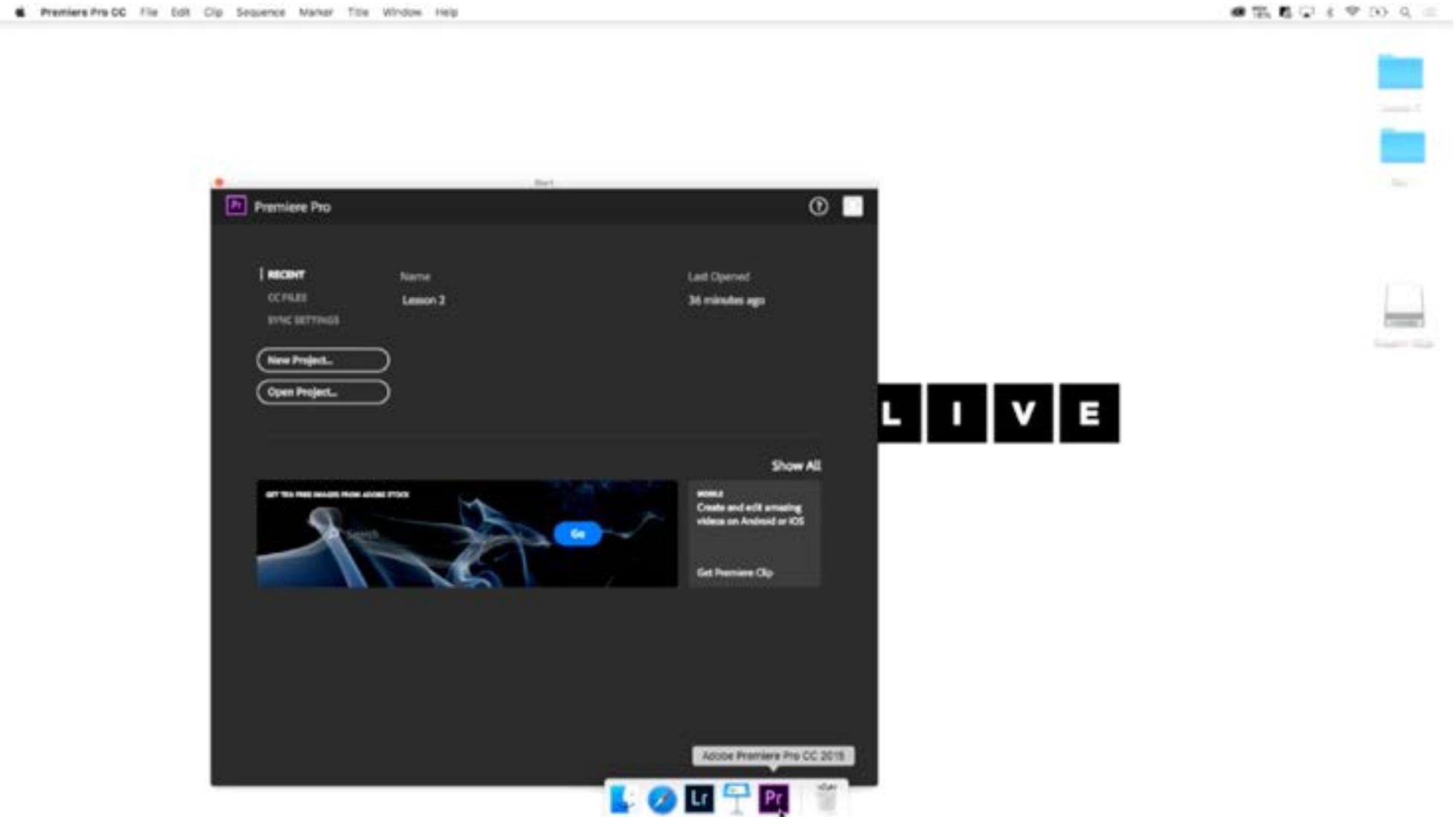
---

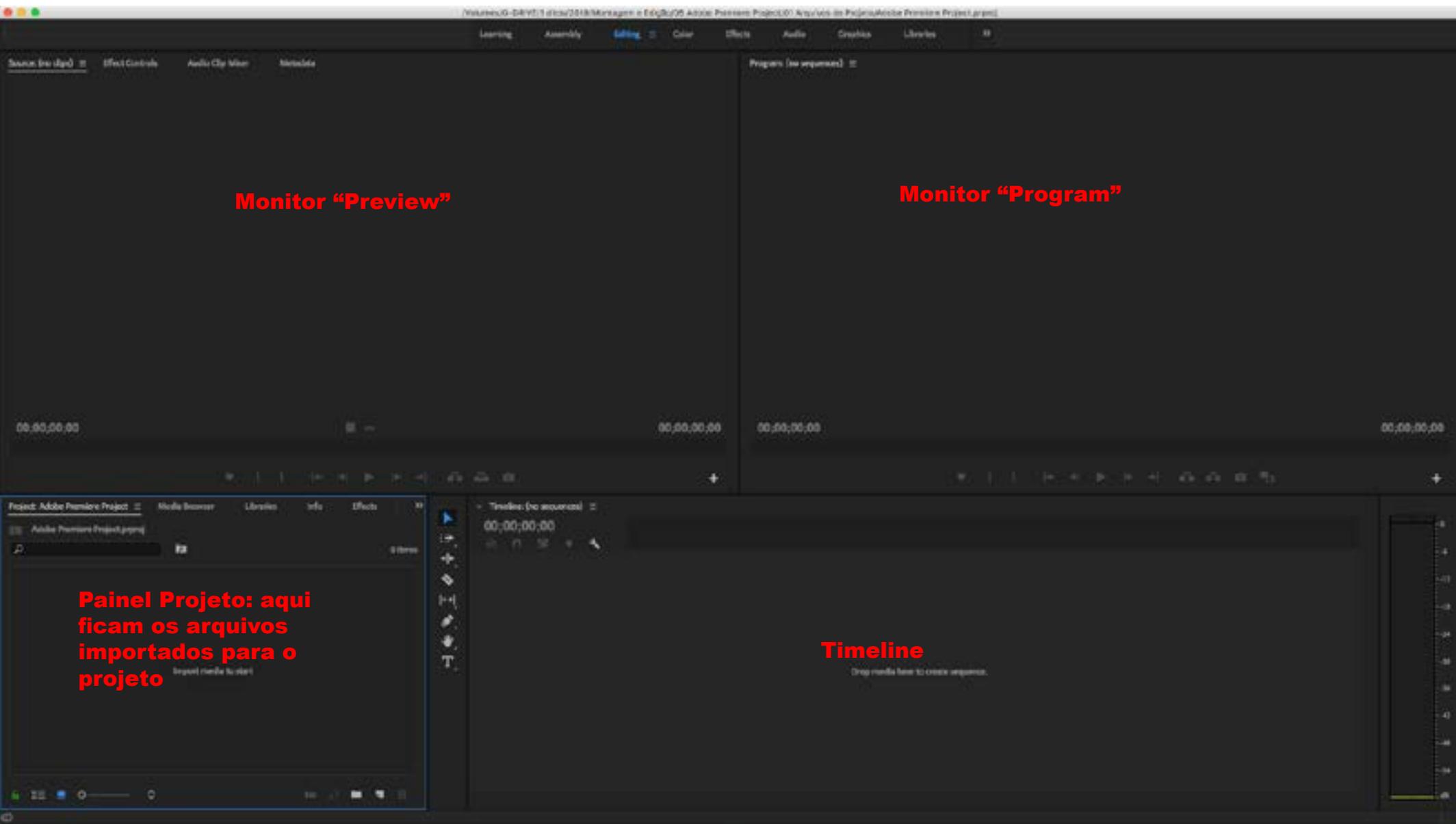
A interface

- O Fluxo de Trabalho Digital - Juntando as peças
- Um tour da Interface - Entendendo as janelas Project, Source, Program e Timeline/Sequence
- Trabalhando com mídia e o Painel Project
- Escolhendo sua tomada - revendo seu bruto e escolhendo a tomada
- Técnicas básicas de edição - É fácil assim!

Os projetos do Premiere abrem  
seja no MAC seja no PC

Criar um novo arquivo e colocar numa pasta dedicada. Vídeo ocupa muito espaço, é melhor armazenar em HDs externos ou dedicados ao projeto.





**Monitor "Preview"**

**Monitor "Program"**

**Painel Projeto: aqui ficam os arquivos importados para o projeto**

**Timeline**

Isto é importante de saber porque se trata de um processo não destrutivo. Ou seja, ao editar, não estamos interferindo na mídia original, ela fica preservada na pasta em que se encontra.

Importar um Arquivo a partir do Media Browser: o Premiere apenas aponta para o local onde o vídeo esta localizado no HD.

Isto é bom, porque os arquivos de vídeo são muito grandes e ocupam megabytes ou gigabytes de espaço. Imagina o tamanho que o arquivo ficaria se ele alocasse os vídeos dentro do projeto?!!

Antes de Trabalhar em um Novo Projeto, é melhor importar todos os vídeos do SD Card para um HD.

Ao deixar o vídeo no SD Card, há o risco de ele ser desconectado e toda a mídia do projeto ficar offline.

ATALHO:

a tecla “`” faz o Painel  
preencher a tela toda, facilitando  
a visualização.

O mouse sobre a mídia permite um preview do conteúdo.

O processo de importar os arquivos também é um processo de refinar o material bruto. São 3 etapas: na filmagem, fazer notas mentais para lembrar quais foram as boas tomadas; no material bruto transferir todo o conteúdo; ao importar, pré-selecionar o que é mais importante

Mesmo antes de importar o material para o Premiere é importante organizar o material nas pastas (e já descartar material inútil, como a câmera apontando para o chão ou cenas fora de foco).

É importante manter todo o material na mesma estrutura de pasta do projeto, para evitar o risco de ter mídias offline no momento da edição (por exemplo, quando importo um arquivo de um cartão SD ou de um pen drive que depois é ejetado do computador).

**Também é importante fazer um backup deste material.**

Organizar o material e assistir ele no Finder mesmo já é uma forma de ir se familiarizando com o material, mas é importante não ficar ainda com uma ideia muito rígida do que fazer. É importante aproveitar este momento para se abrir para possibilidades.

Em certos tipos de filmagem, por exemplo, um show de música, o editor já tem uma estrutura prévia que indica como a edição deve ser. Mas o importante é manter-se aberto e flexível para pensar além desta estrutura.

Ser flexível é uma das melhores estratégias para um editor de vídeo.

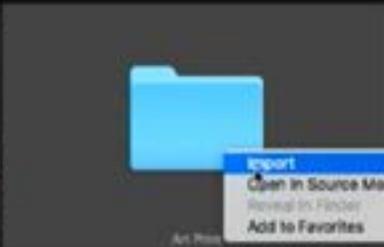
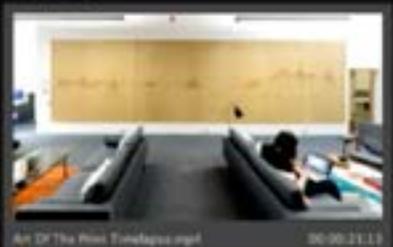
Preste atenção em  
grandes tomadas ou  
ótimos trechos de áudio  
que podem servir de  
ganchos para o processo  
de edição.

O bom de programas como o Premiere é que eles ajudam com a flexibilidade, é fácil de mover o material no Timeline e experimentar outras possibilidades.

É como um processador de textos para vídeo: é possível copiar e colar, mover as coisas, apagar coisas, inserir novas.

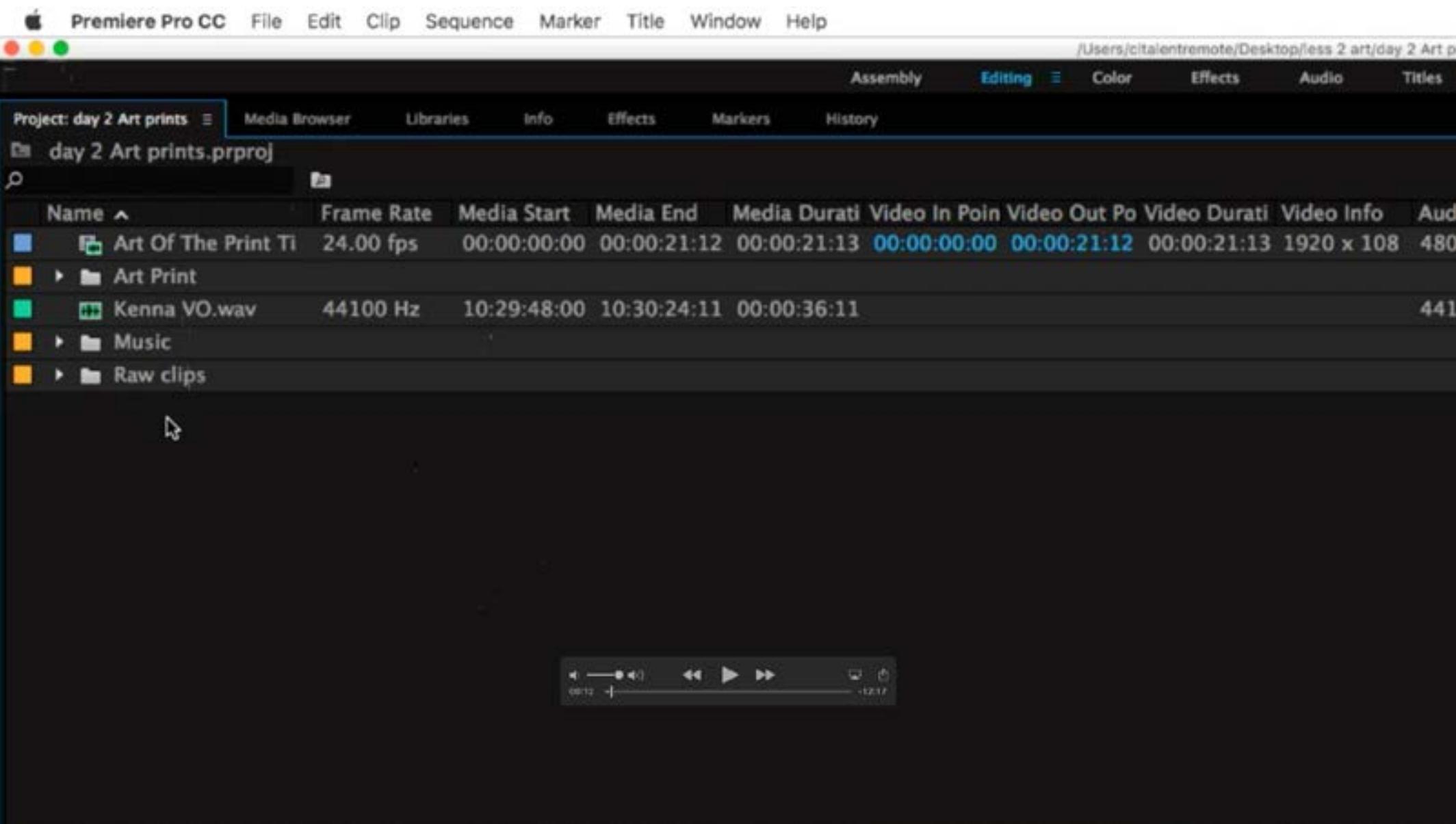
Lesson 2

- Local Drives
  - Macintosh HD
    - Applications
    - Library
    - System
    - Users
      - claudio
      - claudio@mac
      - Applications
      - Applications (Parallels)
      - Desktop
        - Day 1
        - less 2 art
        - Lesson 2
          - Lesson 2
          - Art Print
          - Music
          - Raw clips
          - Lesson 2.pproj
    - Documents
    - Downloads
    - Music
    - Music
    - Pictures
    - Public
    - Sites
    - VirtualBox VMs
- Shared
- Network Drives
  - Macintosh HD



Import  
Open in Source Monitor  
Reveal in Finder  
Add to Favorites

No canto inferior esquerdo, é possível mudar de visão Lista para visão Ícone

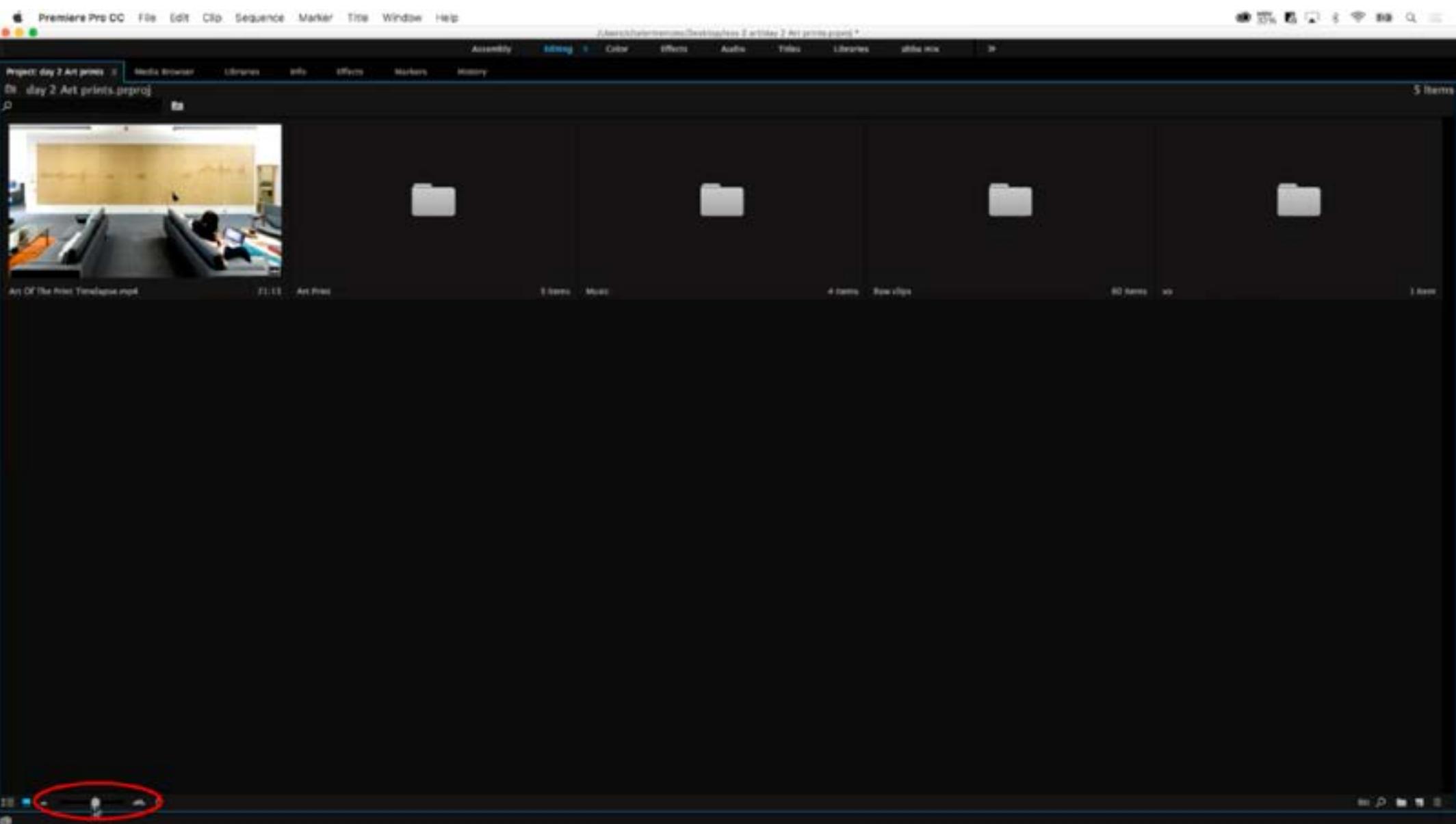


Uma das chaves do processo de edição é manter uma estrutura de organização coerente e fácil de ser compreendida.

ATALHO:

a tecla “`”, quando a tela esta preenchida, faz a interface voltar para o modo de visualização inicial.

No canto inferior esquerdo, há uma ferramenta para dar zoom no conteúdo da janela



Com a tecla Command (Alt) apertada, ao clicar na pasta ela abre uma nova aba

Com a tecla Option (Ctrl) apertada, ao clicar na pasta ela abre uma nova janela

## NAVEGAÇÃO:

é possível navegar pelo Media Browser para acessar o conteúdo disponível. Basta clicar nas pastas ou usar o ícone de retorno ao nível superior da estrutura, que fica no canto superior esquerdo.

DICA: deixar a Aba principal em lista para ver todo o conteúdo e abrir outras abas para ver o conteúdo das pastas como ícones

## ÍCONES:

O Premiere tem diferentes ícones para identificar os tipos de conteúdo disponível. O ícone de vídeo, o ícone de imagem, o ícone de áudio e o ícone de vídeo com áudio.

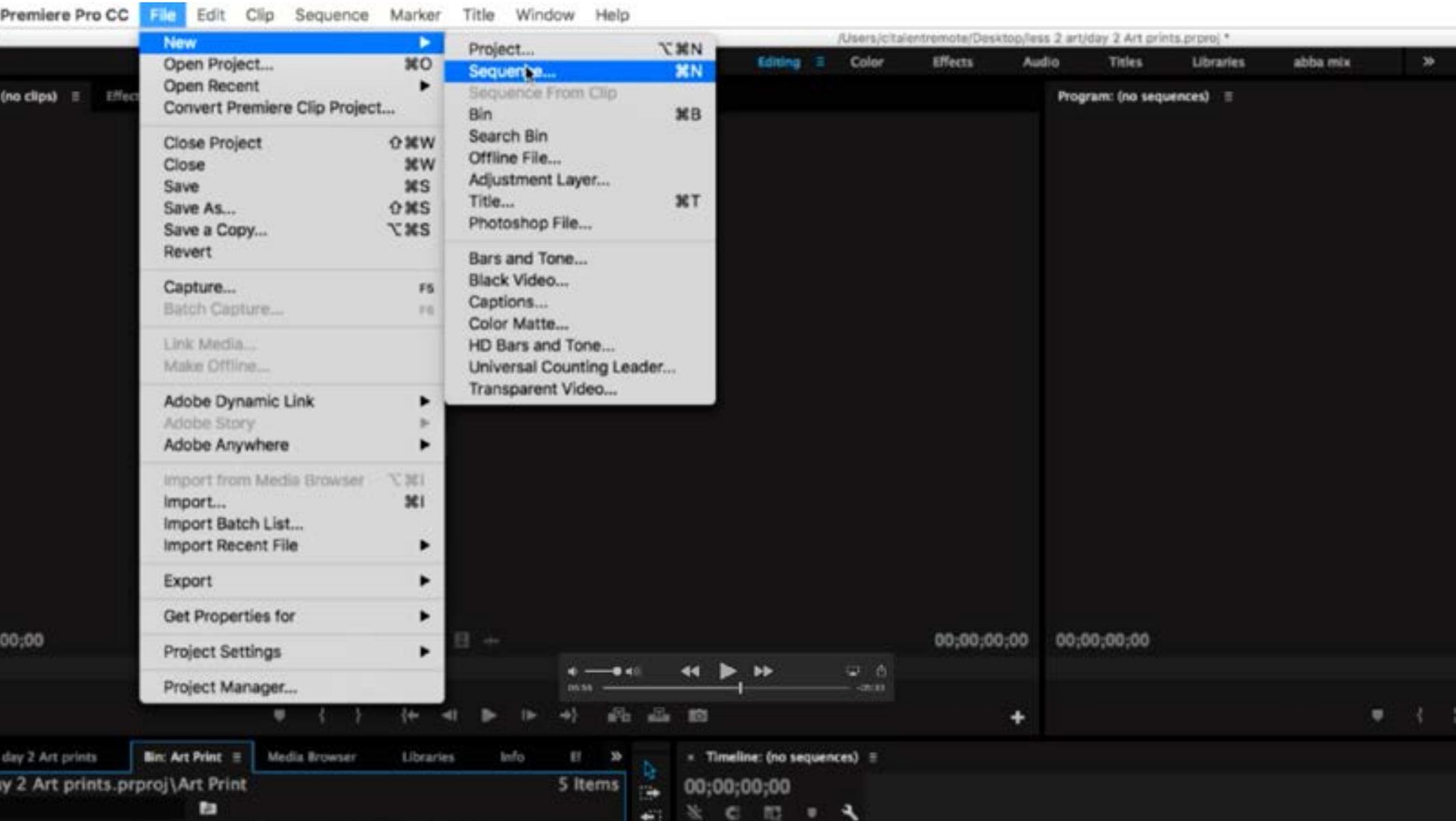
Ao criar a seqüência, o ideal é escolher o maior tamanho em que o vídeo vai ser usado, mesmo que também forem existir versões menores. É sempre possível reduzir o tamanho do conteúdo, mas aumentar vai implicar em perda de resolução.

## SEQÜÊNCIA:

Criar a seqüência é como abrir a página em branco onde as tomadas e sons serão organizados.

A visualização da seqüência exhibe, da esquerda para a direita, os elementos que forem sendo montados, na ordem que eles vão ser exibidos.

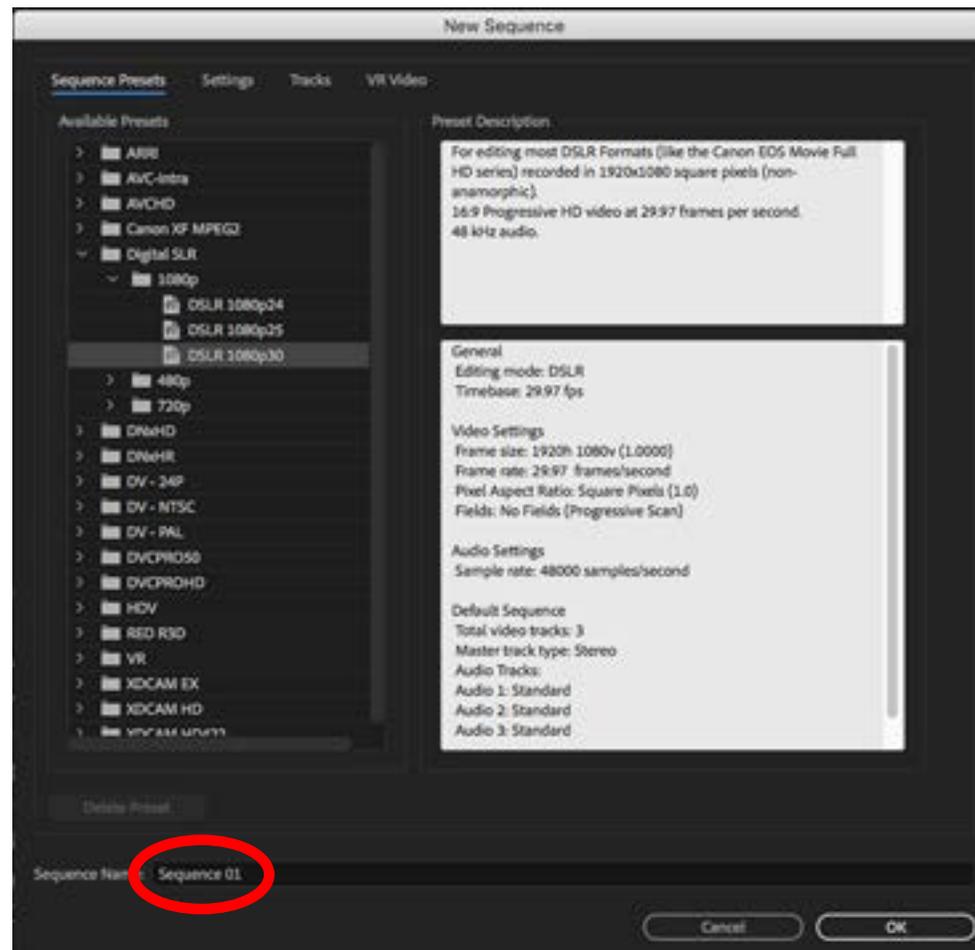
ATALHO: Command (Ctrl) + N



IMPORTANTE: Se uma seqüência tiver vídeo em formato diferente do padrão estabelecido, o Premiere vai converter automaticamente o conteúdo.

## FORMATOS:

Há muitos formatos disponíveis, que vamos discutir no momento oportuno. Por enquanto, basta escolher aquele que “combina” com o formato do vídeo que foi filmado em sua câmera.

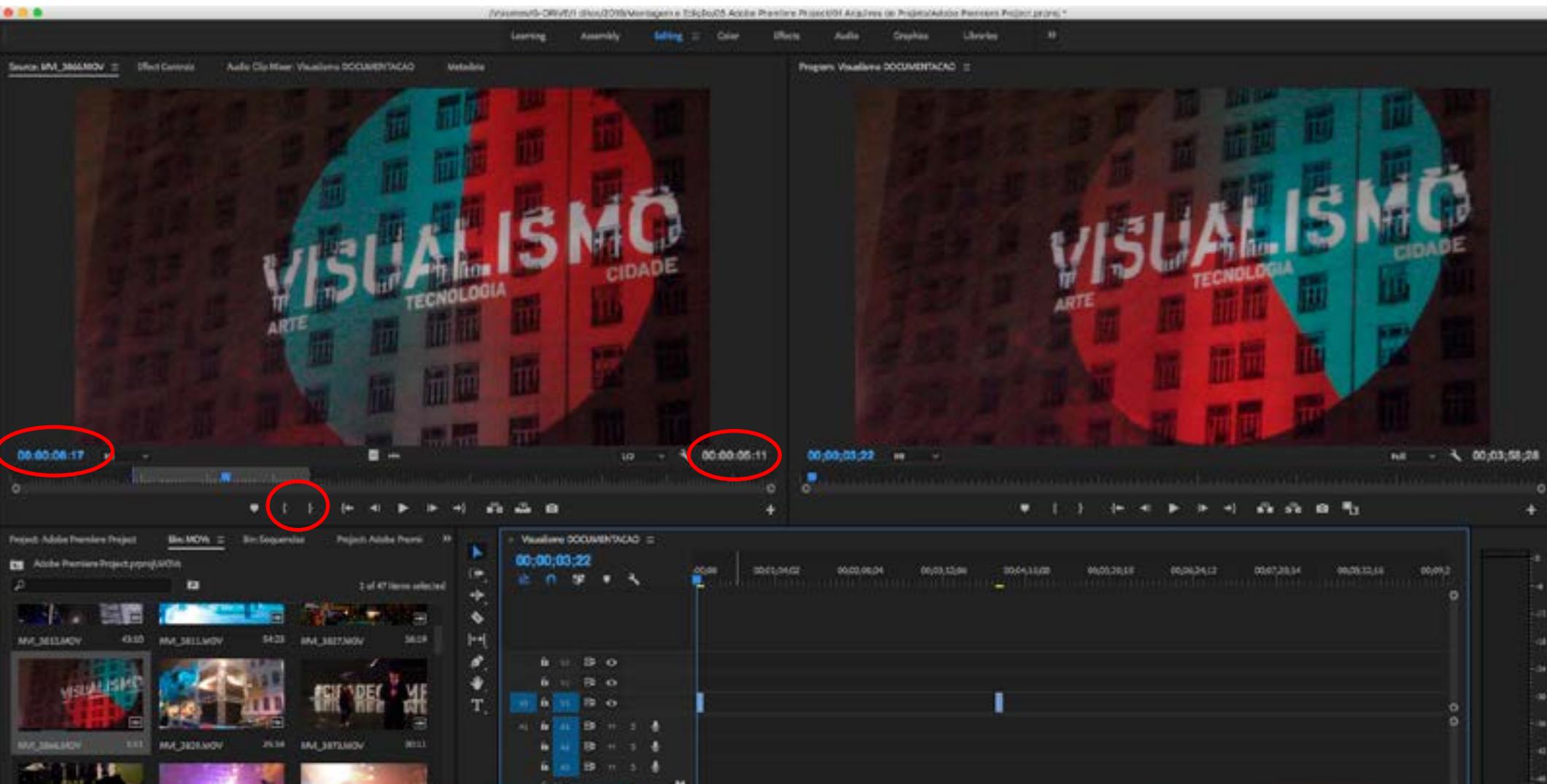


É importante criar um nome para a seqüência, para ajudar a localizar o conteúdo que esta sendo editado. Procure nomes capazes de explicar o que esta sendo feito.

## SEQÜÊNCIAS:

É possível criar mais de uma seqüência para cada projeto. Usar várias seqüências pode ser uma boa forma de organizar o conteúdo (p. ex. Cada seqüência pode corresponder a uma parte específica da montagem). Para organizar tudo, o ideal é montar uma pasta específica para manter todas as seqüências, dentro do projeto

Ao clicar duas vezes no vídeo, ele abre no painel Preview. Lá é possível ver a indicação de tempo do material bruto, conforme a agulha corre. Também é possível selecionar uma parte do bruto, escolhendo um ponto de entrada (I) e um ponto de saída (O). Quando a seleção estiver feita, a interface também indica o tempo de material que foi selecionado. Para adicionar o conteúdo ao Timeline, basta arrastar.

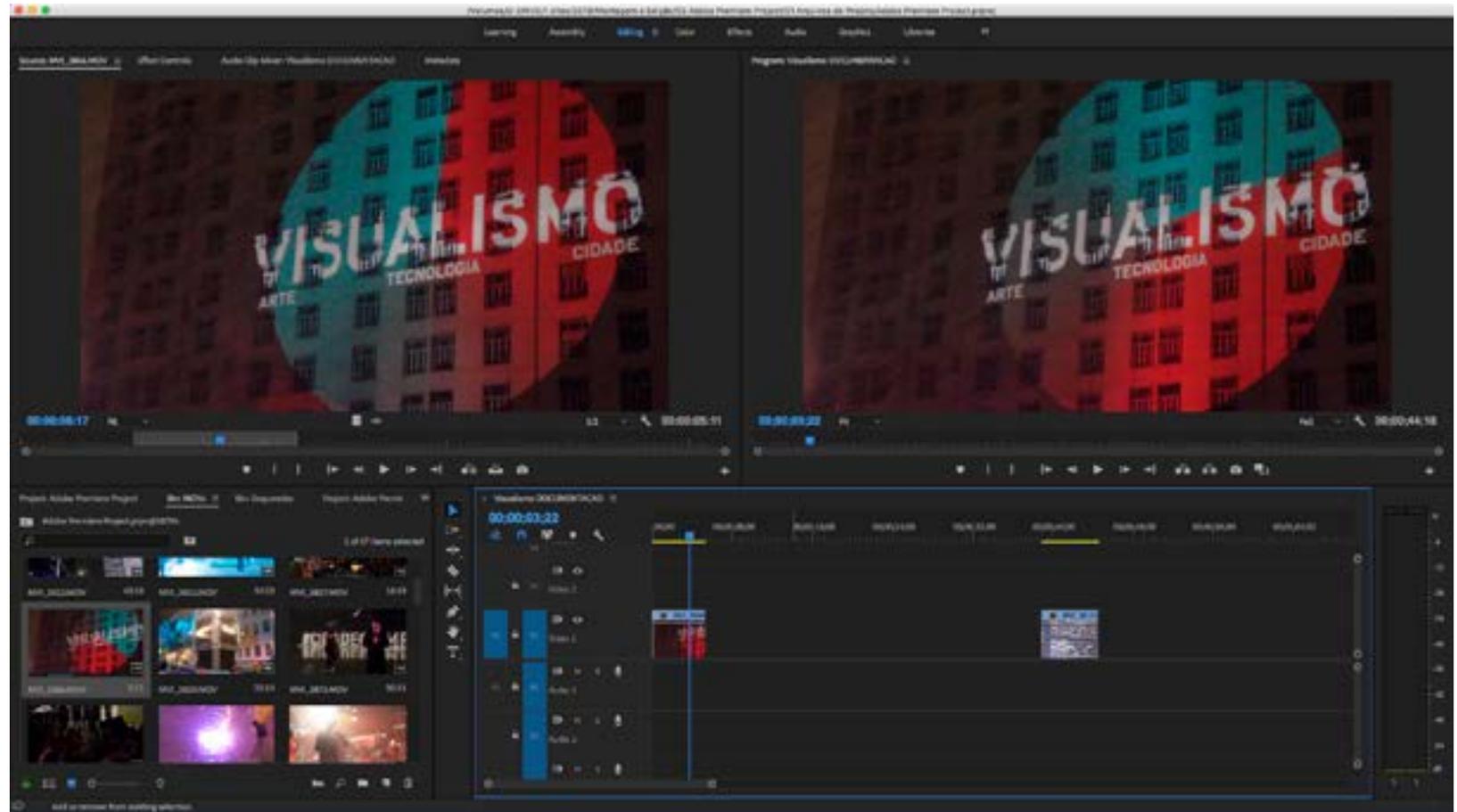


## ATALHOS:

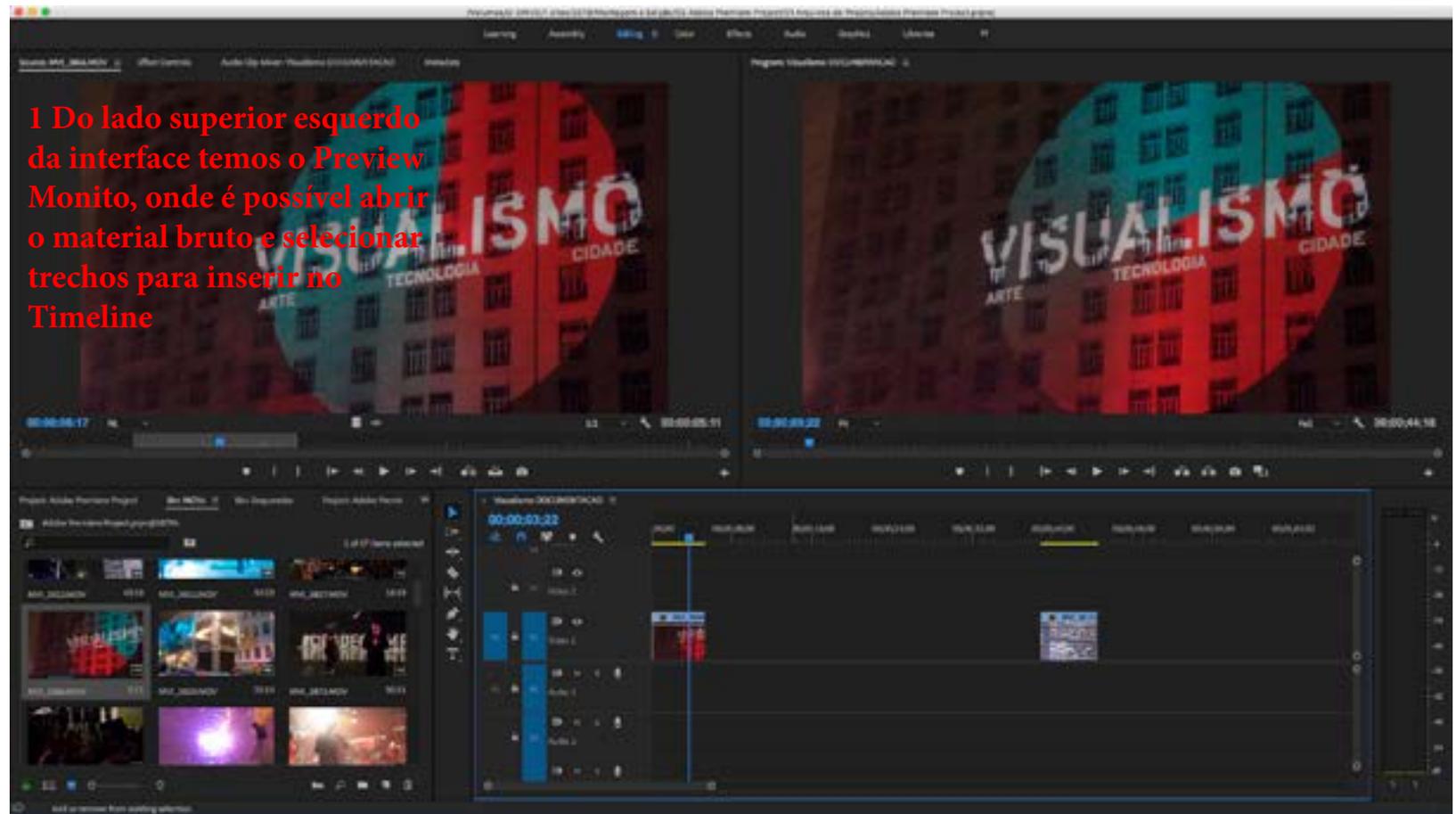
No Timeline, as teclas + e - deixam ampliar e reduzir o conteúdo horizontalmente. Com o Command apertado (Ctrl no PC), elas permitem o zoom vertical pelo Timeline.

A barra de espaço permite tocar e pausar o conteúdo.

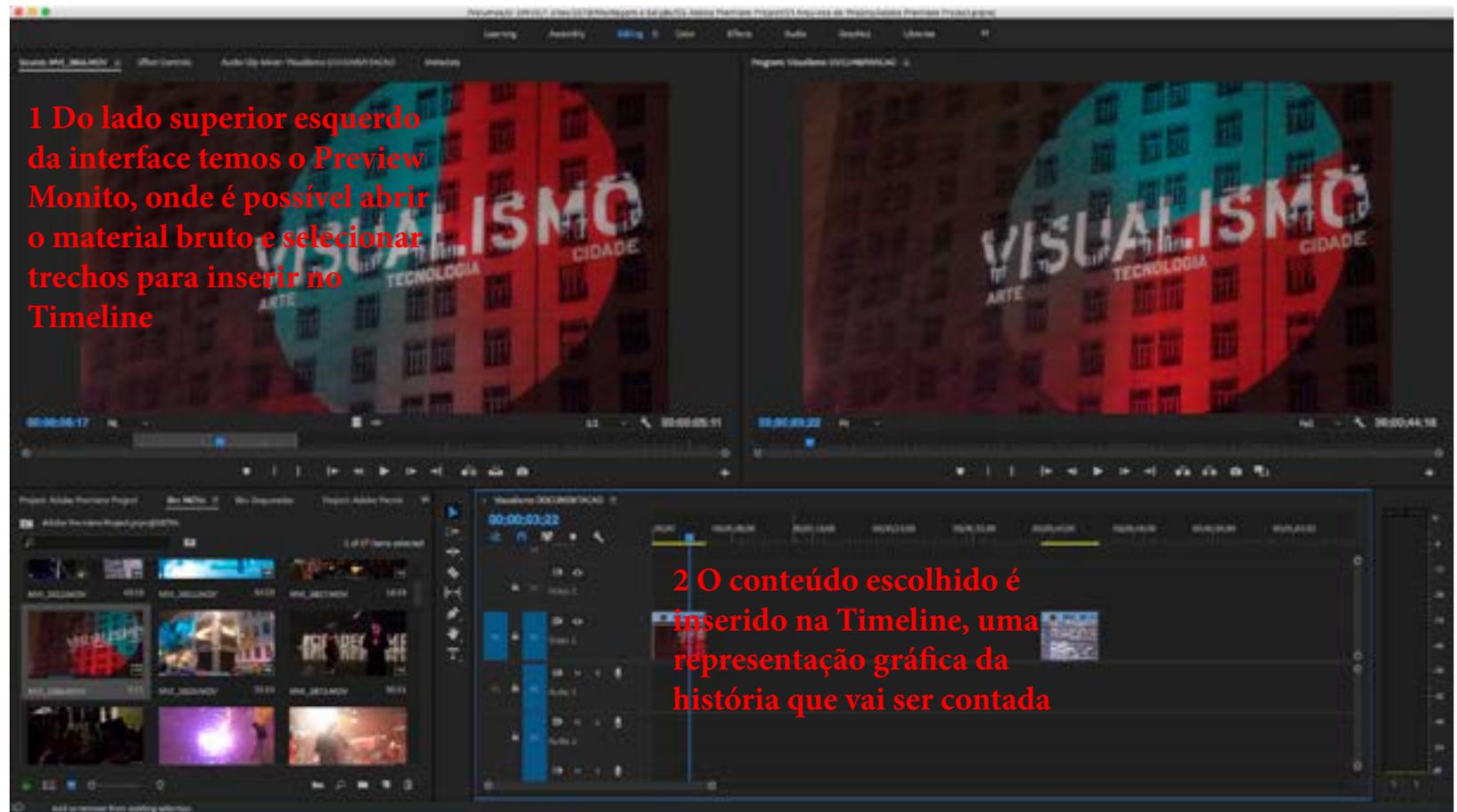
# RESUMINDO O PROCESSO



# RESUMINDO O PROCESSO



# RESUMINDO O PROCESSO



# RESUMINDO O PROCESSO

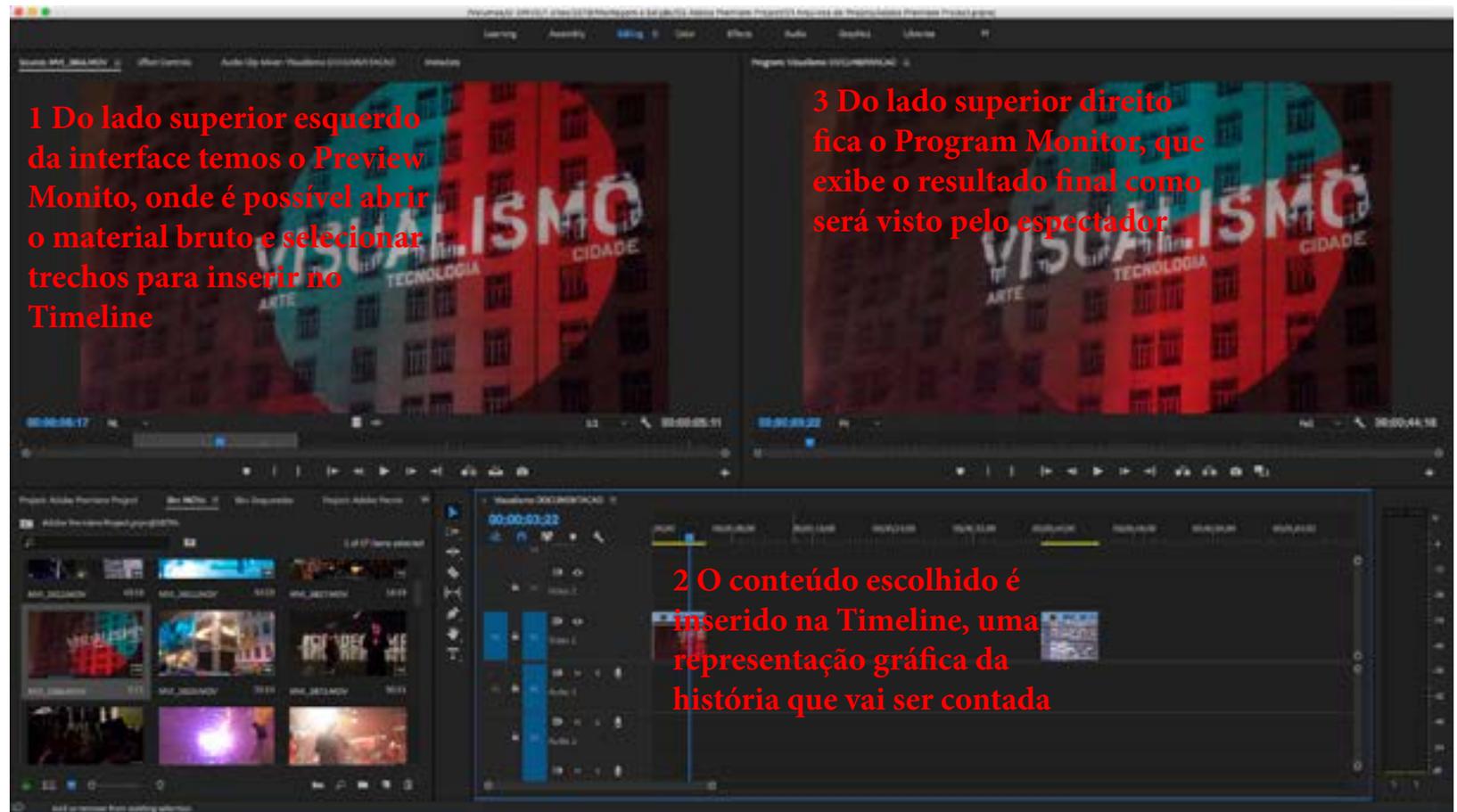
The image shows a screenshot of the Adobe Premiere Pro software interface. The interface is divided into several panels. At the top, there are menu options like 'Learning', 'Assembly', 'Editing', 'Color', 'Effects', 'Audio', 'Graphics', 'Library', and 'Help'. Below the menu, there are two preview monitors. The left monitor is labeled 'Source Monitor' and the right is 'Program Monitor'. Both monitors display a video clip with the text 'VISUALISMO' and 'CIDADE' overlaid on a building. Below the monitors is the 'Timeline' panel, which shows a multi-track editing interface with various tracks and a video clip placed on the main track. The interface is dark-themed.

**1** Do lado superior esquerdo da interface temos o Preview Monito, onde é possível abrir o material bruto e selecionar trechos para inserir no Timeline

**2** O conteúdo escolhido é inserido na Timeline, uma representação gráfica da história que vai ser contada

**3** Do lado superior direito fica o Program Monitor, que exibe o resultado final como será visto pelo espectador

# RESUMINDO O PROCESSO

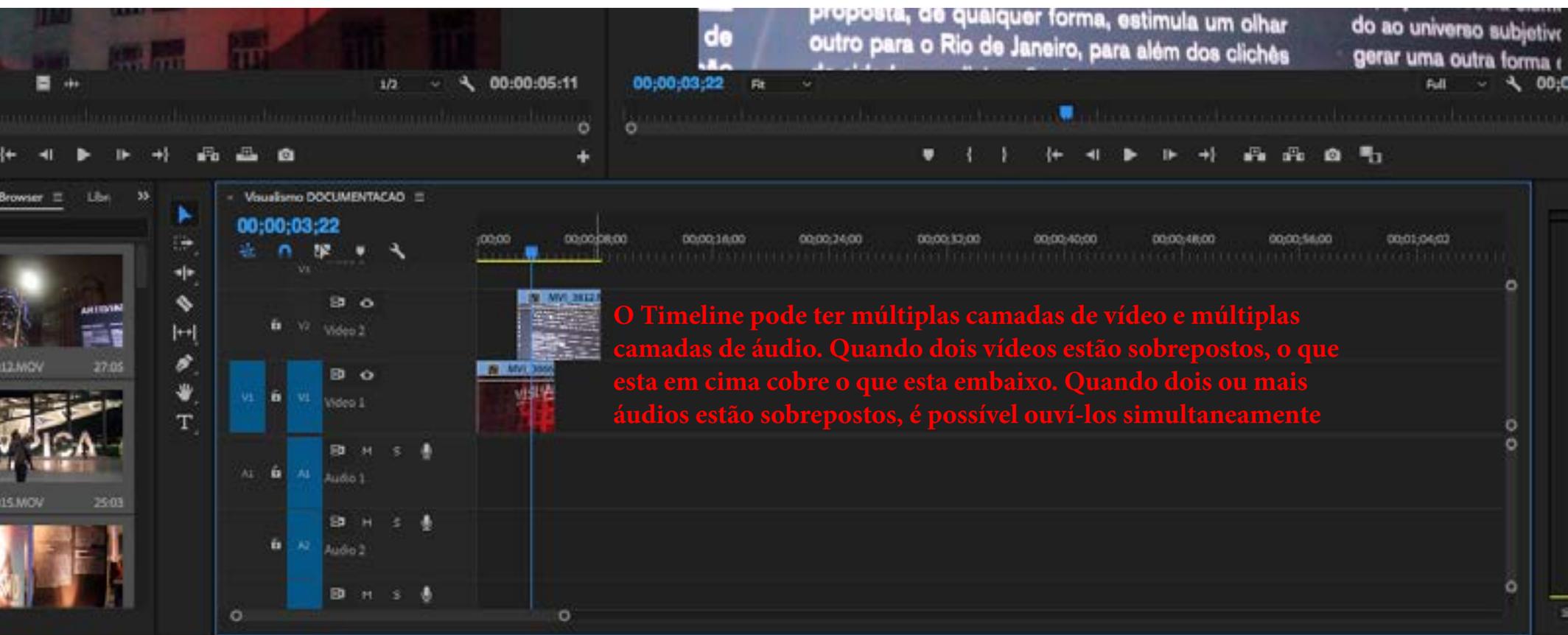


1 Do lado superior esquerdo da interface temos o Preview Monito, onde é possível abrir o material bruto e selecionar trechos para inserir no Timeline

3 Do lado superior direito fica o Program Monitor, que exibe o resultado final como será visto pelo espectador

2 O conteúdo escolhido é inserido na Timeline, uma representação gráfica da história que vai ser contada

CONFORME O TIMELINE É EXECUTADO, O PROGRAM MONITOR SE ATUALIZA, PORTANTO O TIMELINE É UMA REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DO PROGRAM MONITOR.



O Timeline pode ter múltiplas camadas de vídeo e múltiplas camadas de áudio. Quando dois vídeos estão sobrepostos, o que esta em cima cobre o que esta embaixo. Quando dois ou mais áudios estão sobrepostos, é possível ouvi-los simultaneamente

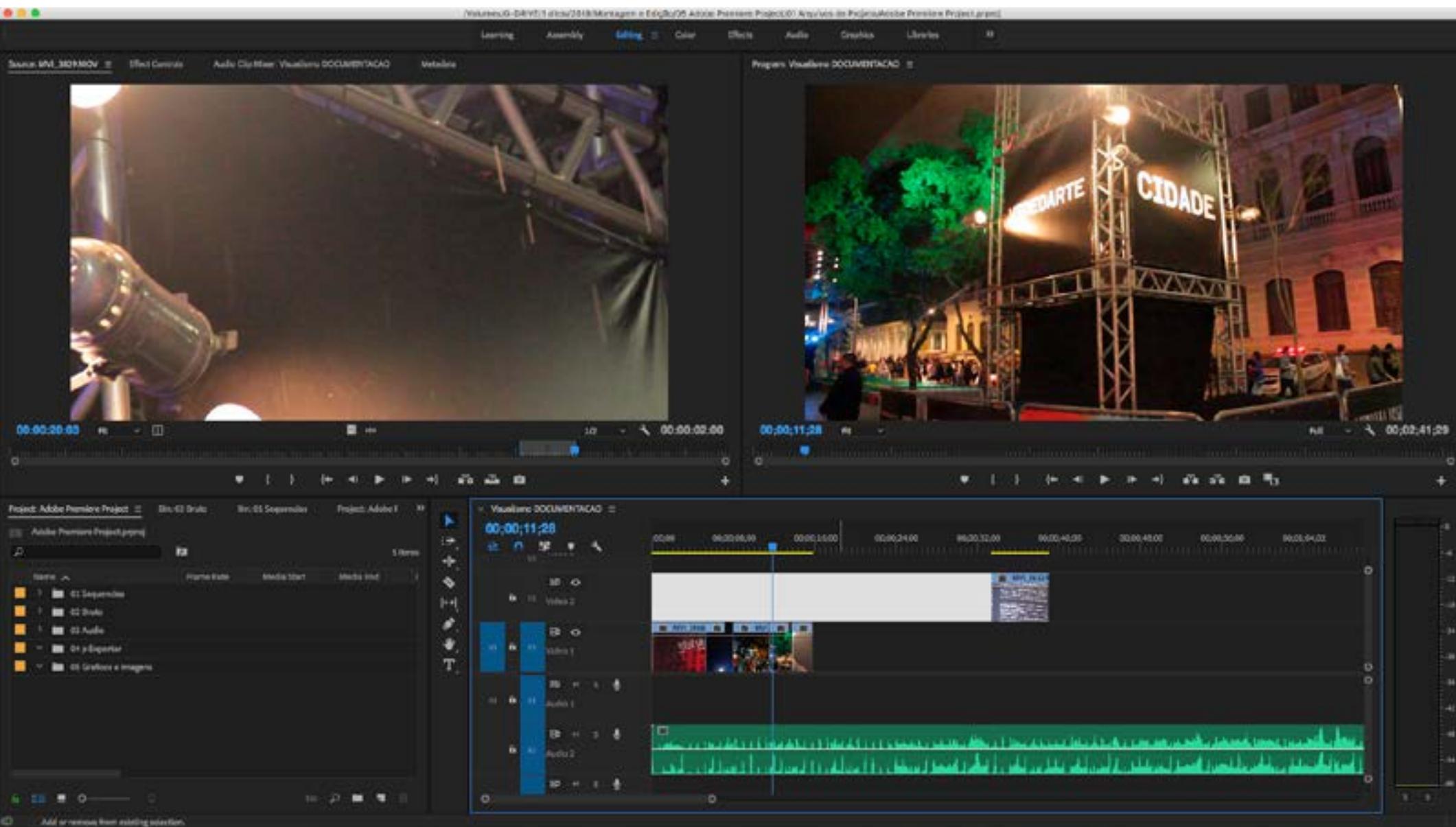
O processo de Edição não é estático. A qualquer momento, é possível voltar ao Media Browser para incluir novos conteúdos no projeto.

# Trabalhando com Música

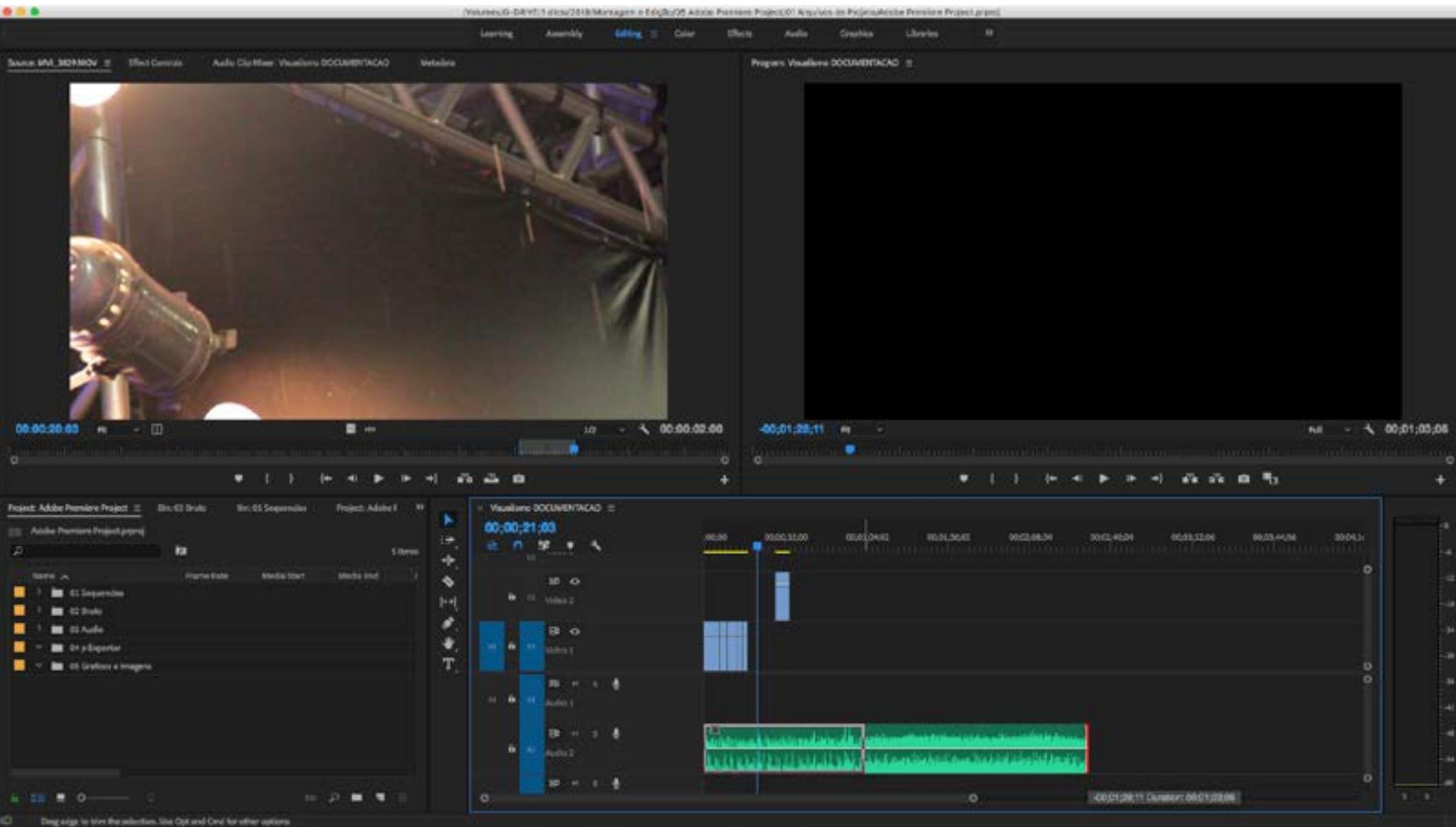
Uma das formas de montar um vídeo é trabalhar com a música como um guia para a Edição. Explorar os ritmos e climas do som como um ponto de partida para decidir que cortes fazer, qual vai ser a duração das cenas, qual vai ser sua ordem (para sincronizar com determinadas partes da música).

A música vai criar  
o clima do vídeo

Ao usar música, uma boa ideia é deixá-la na segunda camada de áudio, para reservar a primeira camada para a narração (o que torna mais fácil de localizá-la)

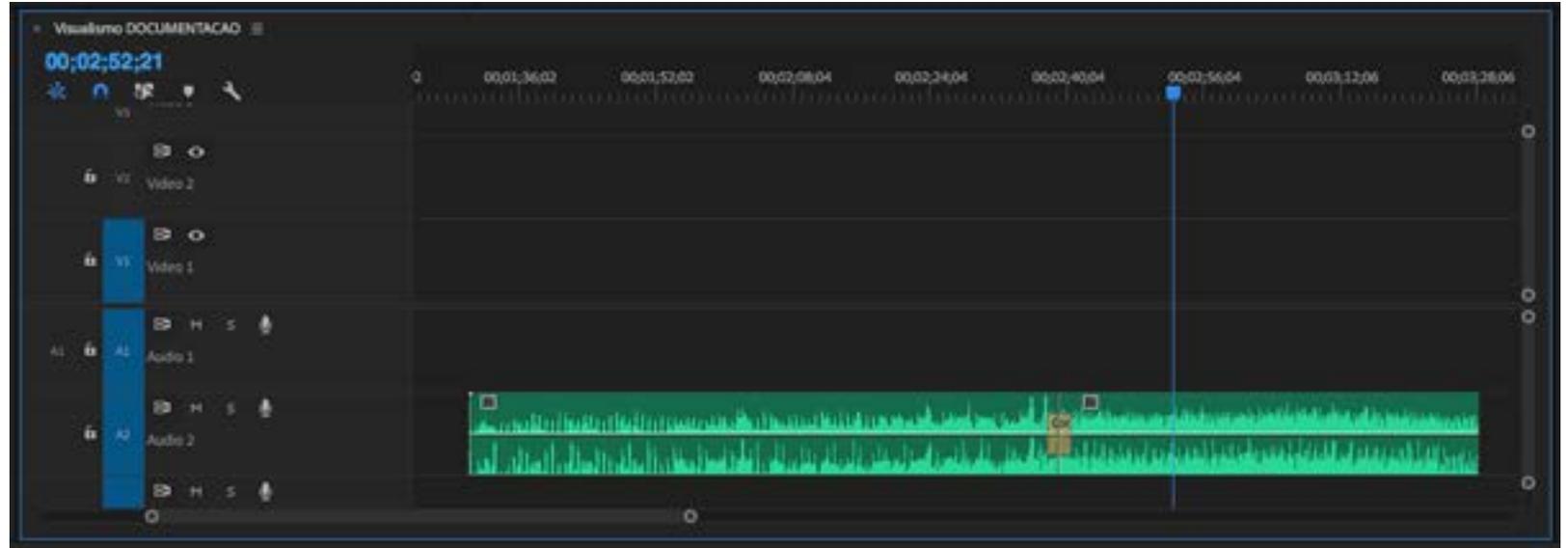


Ao clicar no final de um clipe e arrastar, é possível cortar seus pontos de entrada e saída direto no Timeline.



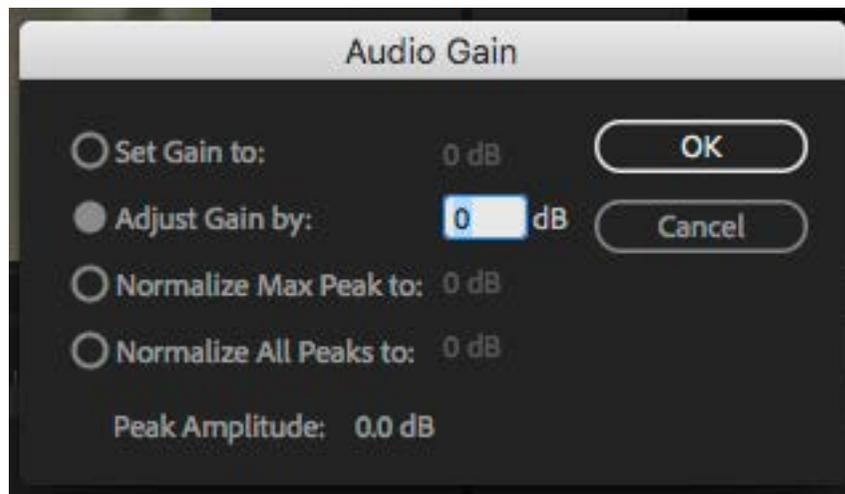
ATALHO:

A tecla C ativa a ferramenta Navalha. Com ela é possível cortar pontos no meio de um clipe.



ATALHO:

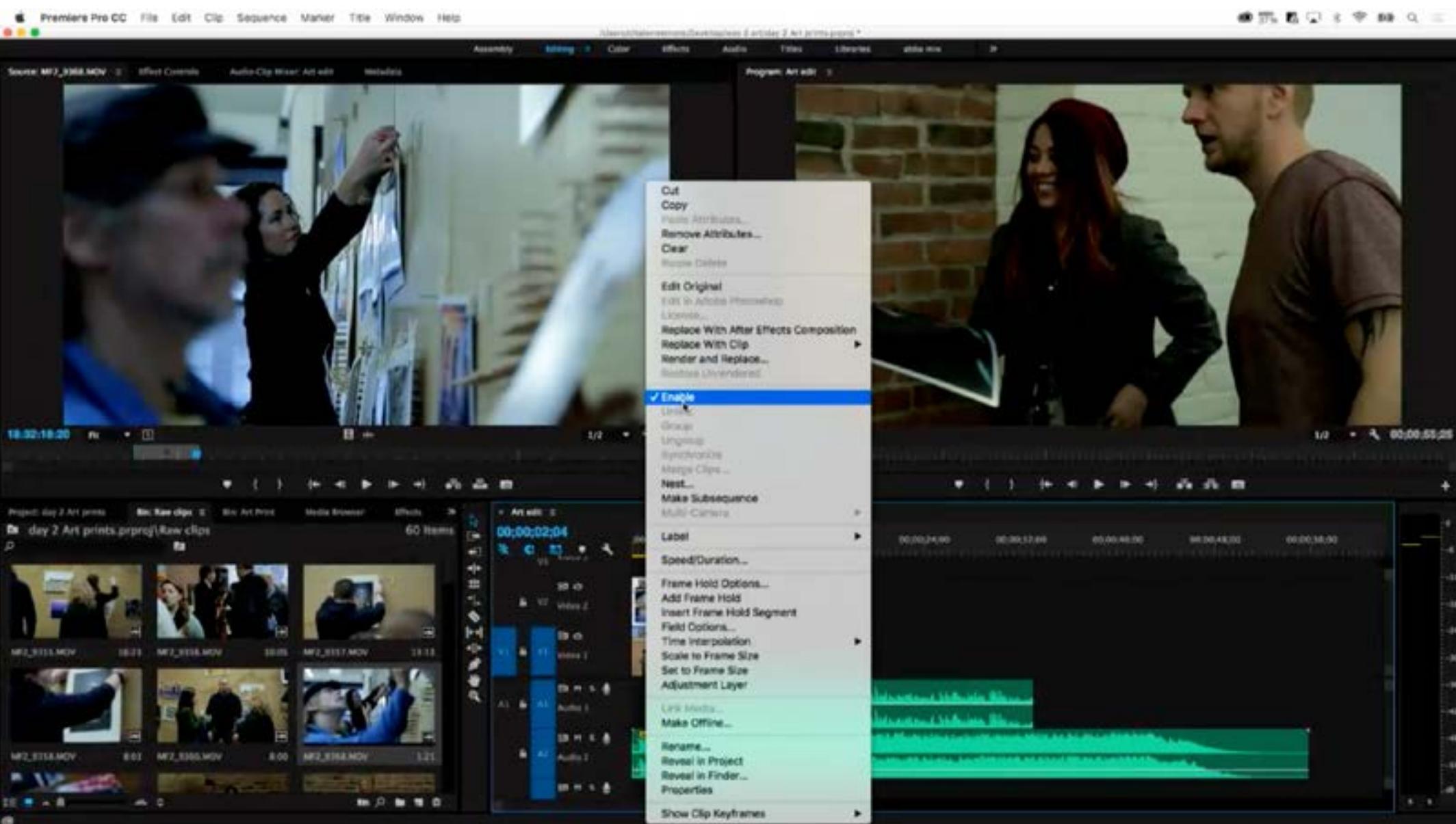
Além de ser possível mudar o volume do áudio pelas linhas no meio do clipe, no Timeline, com a tecla G é possível ter acesso ao controle de ganho do som.



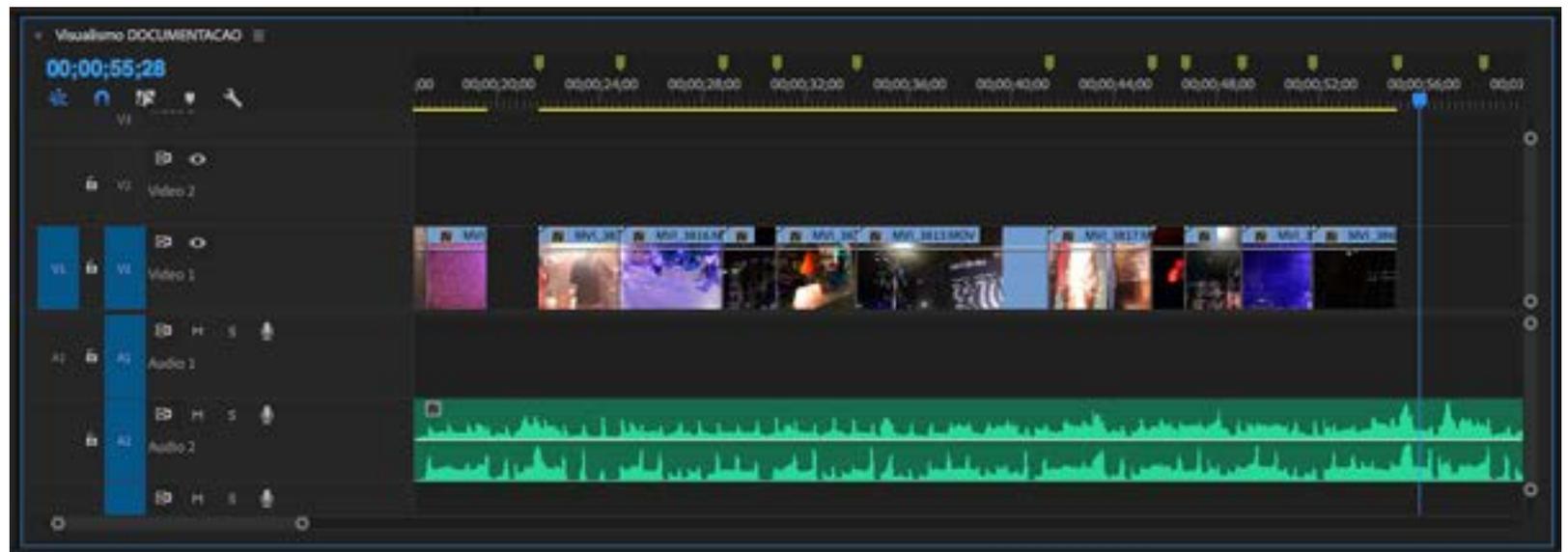
Com o Áudio posicionado, é possível ir montando a seqüência de vídeo. Basta escolher o material bruto na pasta apropriada e ir arrastando para o Timeline. Na visualização em ícone, também é possível marcar os pontos de entrada e saída direto na pasta.

Se, no processo de edição, houver mudança de ideia sobre a ordem dos clipes, é possível alterar movendo eles pelo Timeline. Na dúvida entre duas tomadas, é possível deixar uma em cima da outra no Timeline, para decidir depois qual usar.

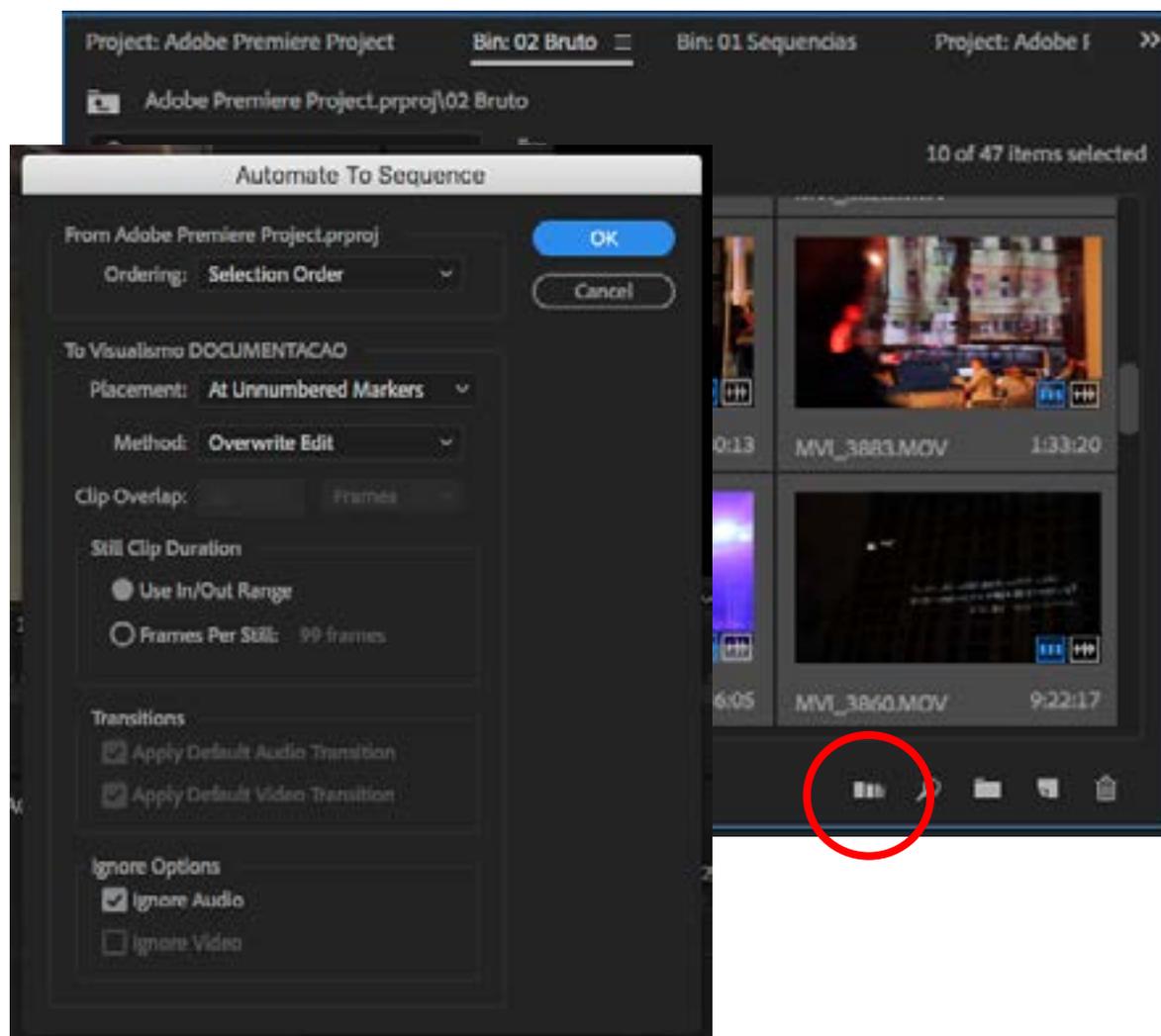
Quando um clipe esta em cima de outro no Timeline, clicando o botão direito sobre ele é possível desabilitar sua visualização, para ver o clipe de baixo sem apagar o que esta em cima.



No processo de editar a partir da música, é possível automatizar o corte usando marcadores.



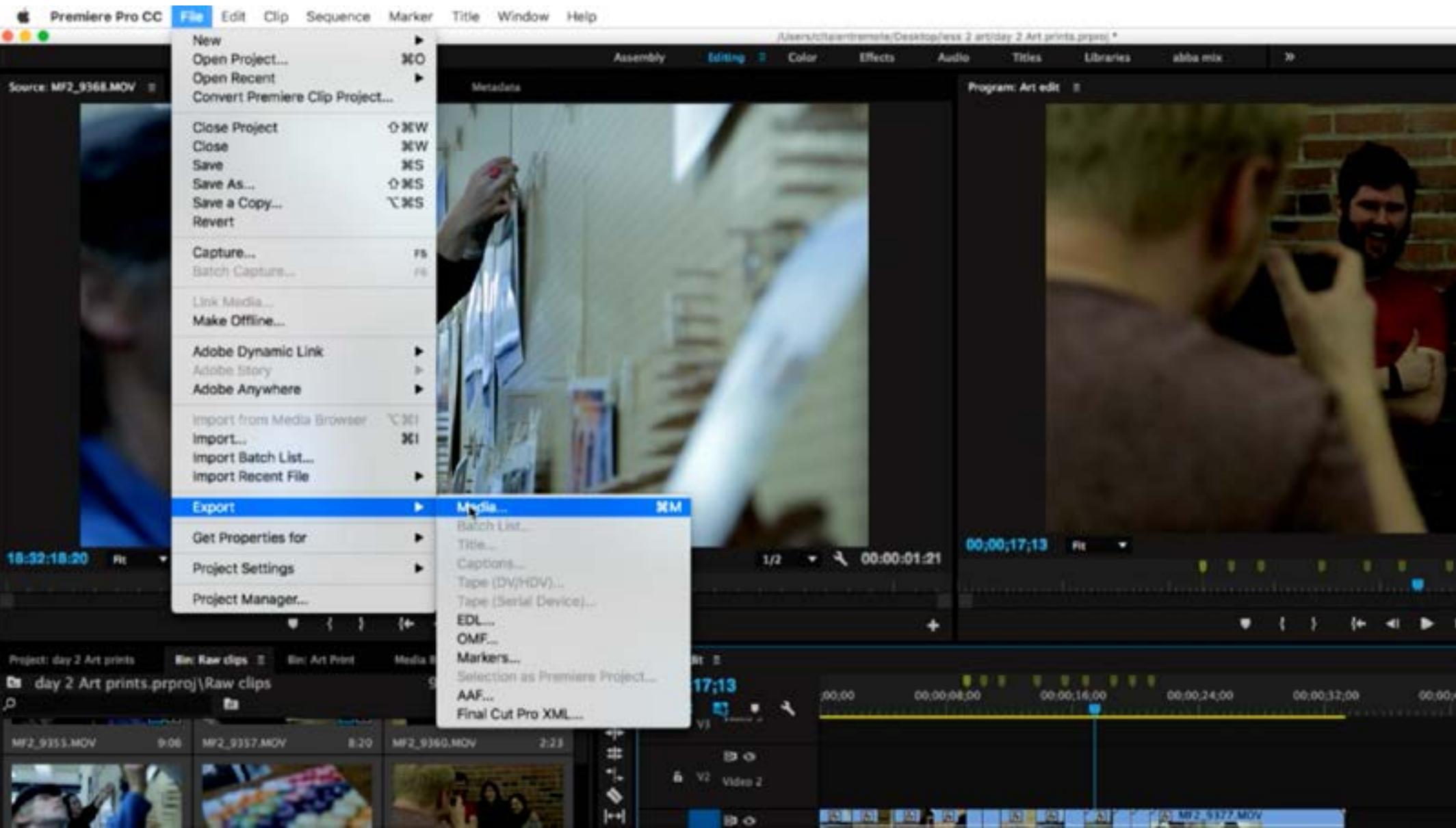
Basta seleccionar um grupo de clipes e arrastar para o ícone no canto inferior direito do Painel



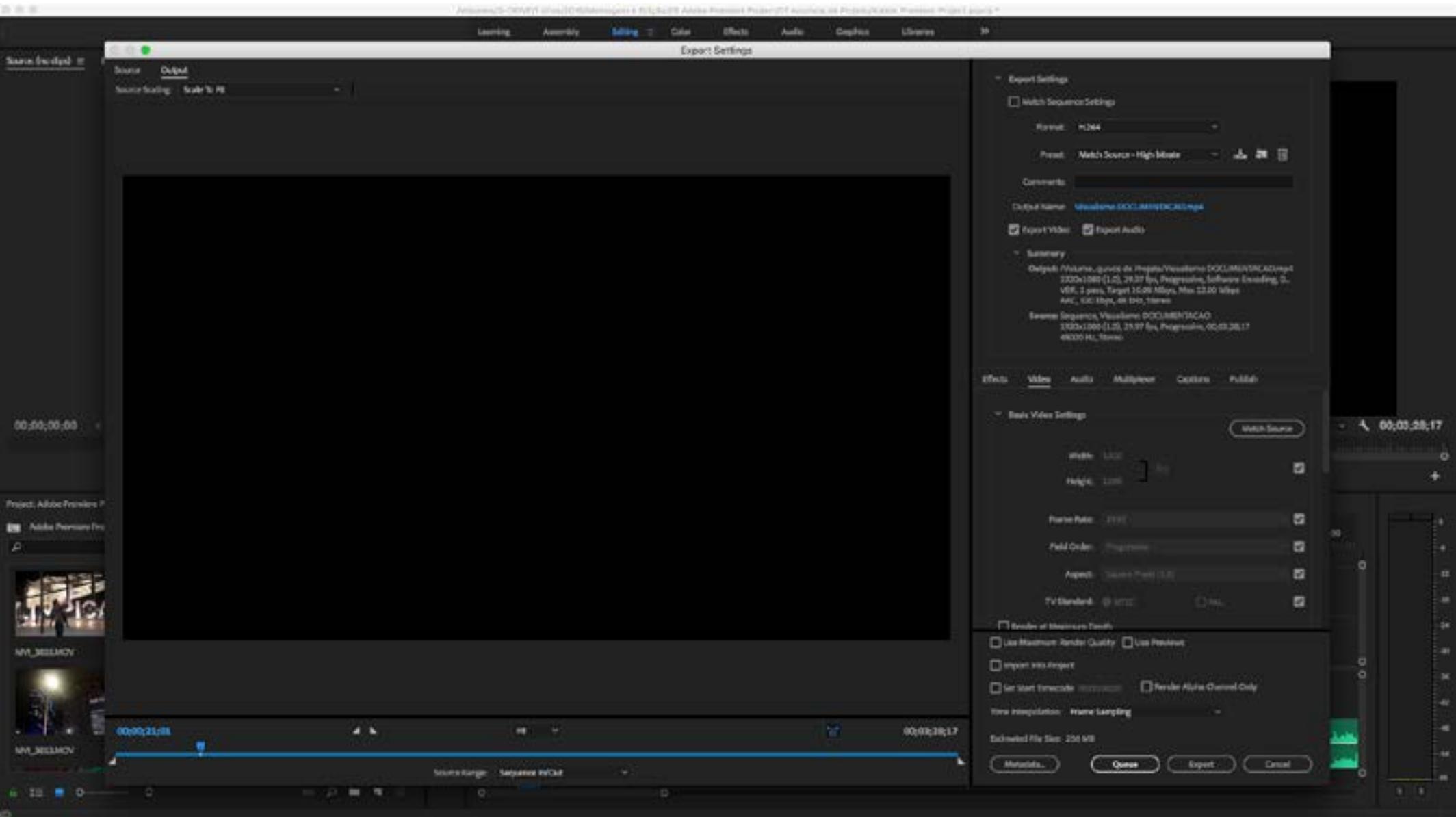
Ao fazer a edição automática dos clipes, é possível que algumas das cenas não surjam em seu melhor momentos. Para ajustar, é possível usar a ferramenta Slip (atalho “S”). Ela permite mudar o conteúdo do clipe sem deslocar ele no Timeline. Ou seja, os pontos de entrada e saída vão mudar, mas o clipe vai continuar fixo no mesmo ponto do Timeline.



Com o trabalho concluído, é hora de exportar o conteúdo criado.



Mais para frente vamos discutir os detalhes da caixa de diálogo “Export”; por enquanto, basta exportar o vídeo em h264, indicando a opção “Match Source - High bitrate”



Ao exportar o vídeo, o Première cria um arquivo pronto para ser enviado ao cliente ou publicado na Internet. Ele faz todos os cálculos e matemática, caso eu tenha adicionado filtros ou efeitos especiais, se foi preciso fazer o Render dos conteúdos. Ele faz tudo isso e geralmente dá tempo de ir comer um sanduíche e tomar um café.