

# Pinnacle Studio

Versão 15

*Incluindo Studio, Studio Ultimate  
e Studio Ultimate Collection*

***Sua vida nos filmes***

Documentação - Nick Sullivan

Copyright © 1996-2011 Avid Technology, Inc. Todos os direitos reservados.

Respeite os direitos dos artistas e autores. O conteúdo, como músicas, fotos, vídeo e imagens de celebridades, está protegido pelas leis de muitos países. Você não deve usar o conteúdo de outras pessoas, a não ser que possua os direitos ou tenha permissão do proprietário.

Este produto ou partes dele são protegidos por uma ou mais das seguintes patentes nos Estados Unidos: 5,495,291; 6,469,711; 6,532,043; 6,901,211; 7,124,366; 7,165,219; 7,286,132; 7,301,092 e 7,500,176; e, na Europa, por uma ou mais das seguintes patentes europeias: 0695094 e 0916136. Outras patentes estão pendentes.

Mpegable DS 2.2 ©2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. ♦ Fabricado sob licença da Dolby Laboratories. Dolby e o símbolo de D duplo são marcas comerciais da Dolby Laboratories. Trabalhos confidenciais não publicados. Copyright 1993 - 2005 Dolby Laboratories. Todos os direitos reservados. ♦ Tecnologia licenciada de codificação de áudio MPEG Layer-3 da Fraunhofer IIS e Thomson Multimedia. ♦ Partes deste produto foram criadas usando LEADTOOLS ©1991-2006, LEAD Technologies, Inc. Todos os direitos reservados. ♦ Partes utilizam tecnologias Windows Media ©1999-2005 Microsoft Corporation. ♦ Real Producer SDK ©1995-2005 Real Networks Inc. ♦ Este produto contém partes do código de imagem propriedade e protegido por direitos autorais da Pegasus Imaging Corporation, Tampa, FL. Todos os direitos reservados. ♦ Áudio MPEG Layer II da QDesign Corp. ♦ Este produto contém o YouTube API.

Tecnologia de áudio MPEG poderá estar incluída neste produto. Audio MPEG, Inc. e S.I.SV.EL., S.P.A. requerem esta nota: Este produto contém tecnologia de áudio MPEG licenciada pela Audio MPEG e SISVEL apenas para uso de acordo com o contrato de licença de usuário final (EULA) da Avid.

Nenhuma parte deste manual pode ser copiada ou distribuída, transmitida, transcrita, armazenada em um sistema de recuperação ou traduzida para qualquer língua ou linguagem de computação, de qualquer forma e por quaisquer processos, eletrônicos, mecânicos, magnéticos, manuais ou outros, sem a permissão expressa por escrito da Avid Technology, Inc.

Avid  
280 North Bernardo Avenue  
Mountain View, CA 94943

USA

# Índice analítico

<b>ÍNDICE ANALÍTICO</b> .....	<b>iii</b>
<b>ANTES DE COMEÇAR</b> .....	<b>xiii</b>
Requisitos de equipamento .....	xiii
Abreviaturas e convenções .....	xv
Ajuda on-line.....	xvii
<b>CAPÍTULO 1:</b>	
<b>UTILIZAÇÃO DO STUDIO</b> .....	<b>1</b>
Desfazer, Refazer, Ajuda, Suporte e Premium .....	2
Opções de configuração.....	3
<b>Modo Editar</b> .....	<b>4</b>
O Player.....	5
Controles de reprodução.....	7
Tópicos adicionais da edição.....	10
Expandir o Studio .....	11
<b>Arquivar e restaurar um projeto</b> .....	<b>13</b>
Arquivar um projeto do Studio .....	14
Restaurar um projeto arquivado.....	17
<b>CAPÍTULO 2:</b>	
<b>CAPTURA E IMPORTAÇÃO DE MÍDIA</b> .....	<b>19</b>
O assistente de importação do Studio.....	20

<b>Painéis do assistente de importação .....</b>	<b>21</b>
O painel 'Importar de' .....	21
O painel 'Importar para' .....	24
O painel 'Modo' .....	28
A janela Opções de compressão .....	30
A janela Opções de detecção de cena .....	31
O painel 'Nome do arquivo' .....	32
<b>Seleção de mídia para importação .....</b>	<b>34</b>
Importar de mídia baseada em arquivos .....	34
Importar de câmera DV ou HDV .....	41
Importar de fontes analógicas .....	45
Importar de DVD ou disco Blu-ray .....	47
Importar de câmeras digitais .....	48
Stop Motion .....	48
Instantâneo .....	51
<b>CAPÍTULO 3:</b>	
<b>O ÁLBUM.....</b>	<b>55</b>
<b>A seção vídeo.....</b>	<b>60</b>
Abertura de um arquivo de vídeo .....	63
Visualização de vídeo .....	67
Seleção de cenas e arquivos.....	68
Exibição de informação relativa à cena e ao arquivo.....	69
Vista de comentários .....	69
Combinação e subdivisão de cenas.....	71
Redetecção de cenas .....	73
<b>A seção Transições.....</b>	<b>74</b>
<b>A seção Temas Montage® .....</b>	<b>75</b>
<b>A seção Títulos.....</b>	<b>76</b>
<b>A seção Imagens fixas.....</b>	<b>78</b>
<b>A seção Menus de disco.....</b>	<b>79</b>
<b>A seção Efeitos sonoros .....</b>	<b>80</b>

<b>A seção Música .....</b>	<b>81</b>
<b>O Contendor do projeto.....</b>	<b>81</b>
<b>CAPÍTULO 4:</b>	
<b>A JANELA DO FILME .....</b>	<b>85</b>
<b>Vistas da Janela do filme .....</b>	<b>89</b>
Vista de storyboard.....	89
Vista de linha de tempo .....	89
Vista de texto.....	95
<b>As caixas de ferramentas .....</b>	<b>95</b>
A caixa de ferramentas de vídeo.....	97
A caixa de ferramentas de áudio.....	99
<b>CAPÍTULO 5:</b>	
<b>CLIPES DE VÍDEO .....</b>	<b>101</b>
<b>Introdução aos clipes de vídeo.....</b>	<b>102</b>
Acréscimo de clipes de vídeo a seu filme.....	102
Trabalho com múltiplos arquivos de captura.....	103
O formato de vídeo do projeto.....	104
Recursos de interface.....	107
<b>Corte de clipes de vídeo.....</b>	<b>108</b>
Corte na linha de tempo utilizando identificadores .....	109
Dicas de corte de clipes .....	112
Corte com a ferramenta <i>Propriedades do clipe</i> .....	112
Redefinição de clipes cortados .....	115
<b>Divisão e combinação de clipes.....</b>	<b>115</b>
<b>Edição avançada na linha de tempo.....</b>	<b>116</b>
Edição de inserções .....	118
Edição de divisões .....	119
<b>A ferramenta SmartMovie .....</b>	<b>123</b>

**CAPÍTULO 6:  
TEMAS DE MONTAGEM (MONTAGE®)  
E EDIÇÃO DE TEMAS .....127**

**Utilização de temas ..... 129**  
A seção *Temas* do Álbum ..... 130  
Criação de clipes de temas ..... 131  
Trabalho com clipes de temas na linha de tempo ..... 133  
Anatomia de um tema ..... 134  
Abertura da ferramenta *Editor de temas* ..... 137  
Utilização da ferramenta *Editor de temas* ..... 138

**CAPÍTULO 7:  
EFEITOS DE VÍDEO .....141**

Trabalho com a lista de efeitos ..... 142  
Alteração de parâmetros dos efeitos ..... 144  
Keyframing ..... 146  
Utilização de keyframing ..... 149  
Pré-visualização e renderização ..... 151

**Biblioteca de efeitos de vídeo ..... 152**

**Efeitos padrão ..... 153**  
Correção automática da cor ..... 154  
Brilho sonhador ..... 154  
Redução do ruído ..... 155  
Girar ..... 155  
Estabilizar ..... 156  
Velocidade ..... 156

**Efeitos Ultimate ..... 157**  
Desfocalização ..... 157  
Relevo ..... 158  
Filme antigo ..... 158  
Suavizar ..... 159  
Vidro colorido ..... 159  
Luma key ..... 159  
Editor 2D ..... 160  
Terramoto ..... 160  
Reflexo de flash ..... 160  
Lupa ..... 161  
Desfocalização de movimento ..... 161

Gota de água .....	161
Onda de água .....	161
Preto e branco .....	162
Correção da cor .....	162
Mapa de cores .....	162
Inverter .....	163
Iluminação .....	163
Posterização .....	163
Balço da cor RGB .....	164
Sépia .....	164
Balço do branco .....	164
<b>CAPÍTULO 8:</b>	
<b>EDIÇÃO DE DUAS TRILHAS.....</b>	<b>165</b>
Apresentação da trilha de <i>sobreposição</i> .....	165
Edição A/B .....	167
A ferramenta imagem em imagem (PIP) .....	168
A ferramenta chroma key .....	173
Seleção das cores .....	179
<b>CAPÍTULO 9:</b>	
<b>TRANSIÇÕES.....</b>	<b>181</b>
Tipos de transições e seus usos.....	182
Pré-visualização de transições em seu filme.....	184
Transições de áudio .....	185
O comando de Transição de ondulação .....	185
<b>Corte de transições .....</b>	<b>186</b>
Corte com a ferramenta <i>Propriedades do clipe</i> .....	187
<b>CAPÍTULO 10:</b>	
<b>IMAGENS FIXAS .....</b>	<b>189</b>
<b>Edição de imagens fixas .....</b>	<b>191</b>
Edição das propriedades do clipe da imagem .....	191
<b>O Isolador de quadros.....</b>	<b>197</b>
A ferramenta Isolador de quadros.....	198

<b>CAPÍTULO 11:</b>	
<b>MENUS DE DISCO .....</b>	<b>201</b>
Criação de discos no Studio.....	203
Utilização de menus do Álbum.....	204
O controle do Player de DVD.....	205
Edição de menus na linha de tempo.....	207
Edição com a ferramenta <i>Propriedades do clipe</i> .....	209
A ferramenta <i>Menu de disco</i> .....	213
<b>CAPÍTULO 12:</b>	
<b>O EDITOR DE TÍTULOS CLÁSSICOS .....</b>	<b>215</b>
Iniciação do Editor de títulos clássicos.....	216
<b>Os controles do Editor de títulos clássicos.....</b>	<b>217</b>
Botões de tipos de títulos.....	217
Caixa de ferramentas de objetos .....	218
Botões de seleção do modo de edição .....	220
Botões de layout de objetos .....	222
Botões da área de transferência e de exclusão .....	223
Controles de estilo do texto .....	224
<b>O Álbum do Editor de títulos clássicos.....</b>	<b>225</b>
O Navegador de estilos.....	226
A seção Fundos.....	228
A seção Imagens.....	229
A seção Botões .....	230
<b>CAPÍTULO 13:</b>	
<b>O EDITOR DE TÍTULOS EM MOVIMENTO (MOTION TITLER) ..</b>	<b>233</b>
Inicialização (e saída) do titulador.....	235
Operações de arquivamento.....	236
<b>O Álbum do Motion Titler.....</b>	<b>237</b>
A seção Vídeos .....	239
A seção Fotos .....	240
A seção Objetos.....	241
A seção Estilos .....	242
A seção Movimentos .....	248

<b>Criação e edição de títulos em movimento .....</b>	<b>250</b>
O Painel de fundo .....	252
A Janela de edição .....	253
Trabalhar com texto .....	255
Trabalhar com a Lista de camadas.....	259
Trabalhar com grupos de camadas .....	264
<b>CAPÍTULO 14:</b>	
<b>EFEITOS SONOROS E MÚSICA .....</b>	<b>269</b>
As trilhas de áudio na linha de tempo.....	271
A ferramenta <i>Áudio de CD</i> .....	273
A ferramenta <i>Música de fundo</i> .....	274
A ferramenta <i>Sobreposição de voz</i> .....	276
<b>Corte de clipes de áudio .....</b>	<b>278</b>
Corte com a ferramenta <i>Propriedades do clipe</i> .....	279
<b>Volume e mistura do áudio.....</b>	<b>280</b>
Anatomia de um clipe de áudio .....	281
Ajuste do áudio na linha de tempo .....	283
Transições nas trilhas de áudio .....	285
A ferramenta Volume e balanço .....	285
<b>CAPÍTULO 15:</b>	
<b>EFEITOS DE ÁUDIO .....</b>	<b>291</b>
Redução do ruído.....	292
<b>Efeitos Ultimate .....</b>	<b>293</b>
ChannelTool .....	294
Coro .....	294
DeEsser.....	294
Equalizador.....	295
Grungelizer .....	296
Nivelador .....	296
Reverberação .....	297
Eco estéreo.....	297
Espalhamento estéreo .....	297

<b>CAPÍTULO 16:</b>	
<b>CRIAÇÃO DE SEU FILME .....</b>	<b>299</b>
<b>Saída para disco.....</b>	<b>302</b>
<b>Saída para arquivo .....</b>	<b>306</b>
<b>Saída para fita.....</b>	<b>313</b>
Configurando a câmera ou o gravador de vídeo... ..	313
Enviar seu filme para fita de vídeo .....	315
<b>Saída para a Web .....</b>	<b>316</b>
<b>APÊNDICE A:</b>	
<b>OPÇÕES DE CONFIGURAÇÃO .....</b>	<b>319</b>
Preferências do projeto .....	320
Preferências de vídeo e áudio .....	322
Configurações em Criar disco .....	326
Configurações em Criar arquivo.....	331
Configurações em Criar arquivo Real Media .....	335
Configurações em Criar arquivo Windows Media .....	337
Configurações em Criar fita .....	339
<b>APÊNDICE B:</b>	
<b>DICAS E TRUQUES .....</b>	<b>341</b>
Hardware .....	341
Configurações da placa gráfica.....	343
Studio e animação computadorizada .....	343
<b>APÊNDICE C:</b>	
<b>RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS .....</b>	<b>345</b>
<b>Ajuda técnica on-line.....</b>	<b>346</b>
<b>Top de problemas de suporte .....</b>	<b>348</b>
Erros ou panes durante a instalação .....	348
O Studio bloqueia no modo Editar .....	349
O Studio bloqueia ao renderizar .....	353
O Studio bloqueia ao iniciar ou não inicia.....	355
O erro “Falha na gravação” surge no modo Criar filme .....	357

Os DVDs criados pelo Studio não são reproduzidos ou parecem vazios.  
..... 358

**APÊNDICE D:**

<b>DICAS DE VIDEOGRAFIA .....</b>	<b>361</b>
Criação de um plano de filmagem .....	362
Edição .....	363
Regras de ouro para a edição de vídeo .....	366
Produção da trilha sonora .....	368
Título .....	369

**APÊNDICE E:**

<b>GLOSSÁRIO .....</b>	<b>371</b>
------------------------	------------

**APÊNDICE F:**

<b>ATALHOS DE TECLADO .....</b>	<b>385</b>
---------------------------------	------------

<b>ÍNDICE REMISSIVO .....</b>	<b>391</b>
-------------------------------	------------

# Antes de começar

Obrigado por comprar o Pinnacle Studio. Esperamos que aproveite os vários recursos do software.

Este manual cobre todas as versões do Studio, incluindo Studio Ultimate e Studio Ultimate Collection. As diferenças entre versões serão apontadas conforme apropriado. Na maioria das vezes, a palavra “Studio” será utilizada genericamente para se referir a todas as versões. De maneira similar, as referências a “Studio Ultimate” se aplicam também ao Studio Ultimate Collection, a menos que seja especificado algo em contrário.

Caso nunca tenha utilizado o Studio anteriormente, recomendamos que mantenha o manual à mão para consulta se não o ler integralmente.

De modo a garantir uma entrada no mundo da edição de vídeo do Studio com o pé direito, favor rever os três tópicos abaixo antes de avançar para o *Capítulo 1: Utilização do Studio*.

É também altamente recomendável para novos usuários o Tutorial do Studio. Para iniciar o Tutorial, clique no respectivo link na tela inicial quando abre o Studio ou use o comando de menu *Ajuda > Visita guiada* dentro do próprio aplicativo.

---

## Requisitos de equipamento

---

Além de seu software Studio, um sistema de edição Studio eficiente requer determinados níveis de desempenho do hardware, conforme realçado nesta seção. Tenha também em conta que embora as especificações sejam importantes, elas não dizem tudo: o correto funcionamento dos dispositivos de hardware também pode depender do software do driver fornecido pelo

fabricante. A consulta do website do fabricante para atualizações do driver e informação de suporte freqüentemente pode ser útil para a resolução de problemas com placas gráficas, placas de som e outros dispositivos.

**Nota:** Alguns recursos mencionados aqui requerem uma “ativação” gratuita ou paga através da Internet, dependendo de sua versão do Studio.

## Computador

- Intel Pentium ou AMD Athlon 1.8 GHz ou superior (recomendável: 2.4 GHz ou superior). Intel Core™ 2 ou i7 2.4 GHz necessário para edição AVCHD (2.66 GHz para AVCHD 1920)
- 1 GB de memória do sistema recomendada, 2 GB necessários para edição AVCHD
- Windows® 7, Windows Vista® com SP2 ou Windows XP com SP3
- Placa gráfica compatível com DirectX 9 ou 10 com 64 MB (recomendável: 128 MB ou superior); 256 MB para edição HD e AVCHD
- Placa de som compatível com DirectX 9 ou superior
- 3.2 GB de espaço no disco (plug-ins extra)
- Unidade de DVD-ROM para instalar o software.

### Os seguintes itens são opcionais:

- Gravador de CD-R(W) para criação de VideoCDs (VCDs) ou Super VideoCDs (SVCDs).
- Gravador de DVD-/R(W) para criação de discos DVD, HD DVD e AVCHD.
- Gravador de Blu-ray para criação de discos Blu-ray (Studio Ultimate).
- Placa de som com saída de som surround para pré-visualização de mixes surround.

## O disco rígido

Seu disco rígido deve ser capaz de ler e escrever a uma taxa sustentável de 4 MB/s. A maioria dos discos deve ser capaz disso. A primeira vez que capturar, o Studio testará seu disco para se certificar de que é suficientemente rápido. O vídeo em formato DV ocupa 3,6 MB de espaço no disco rígido por segundo, de tal modo que apenas quatro minutos e meio de vídeo DV consumirá um gigabyte completo no disco.

**Dica:** Para a captura a partir de fita de vídeo, recomendamos a utilização de uma unidade separada de disco rígido, no sentido de evitar a competição entre o Studio e outro software, incluindo o Windows, para utilizar a unidade de disco durante a captura.

## Hardware de captura de vídeo

O Studio pode capturar vídeo a partir de uma variedade de fontes digitais e analógicas. Consulte “Assistente de importação” na página 21.

## Hardware de saída de vídeo

O Studio pode enviar vídeo para:

- Qualquer filmadora ou videocassete HDV, DV ou Digital8. Isto exige uma porta IEEE-1394 (FireWire) compatível com OHCI (tal como fornecido pelo Pinnacle Studio DV). A filmadora deve ser configurada para gravar a partir da entrada DV.
- Qualquer filmadora ou videocassete analógicos (8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C ou SVHS-C). Isto exige Pinnacle Studio USB-700, PCI-500, PCI-700 ou outra placa Pinnacle com saídas analógicas. O envio para filmadoras ou videocassetes analógicos também é possível utilizando o Pinnacle Studio DV ou outra porta 1394 compatível com OHCI se sua filmadora ou videocassete DV ou Digital8 puder enviar um sinal DV para suas saídas analógicas (para mais informações, consulte o manual de sua filmadora e o *Capítulo 16: Criação de seu filme*).

---

## Abreviaturas e convenções

---

Este guia utiliza as seguintes convenções para ajudar a organizar o material.

### Terminologia

**AVCHD:** Um formato de dados de vídeo utilizado por algumas filmadoras de alta definição e para a criação de DVDs passíveis de ser lidos em players de Blu-ray. A edição bem sucedida de arquivos AVCHD requer mais capacidade computacional do que outros formatos suportados pelo Studio.

**DV:** O termo “DV” se refere a filmadoras, videocassetes e fitas DV e Digital8.

**HDV:** Um formato de “vídeo de alta definição” que permite que o vídeo nos tamanhos de quadro de 1280x720 ou 1440x1080 seja gravado no formato MPEG-2 em mídia DV.

**1394:** O termo “1394” se refere a interfaces, portas e cabos IEEE-1394, FireWire, DV ou i.LINK compatíveis com OHCI.

**Analógico:** O termo “analógico” se refere a filmadoras, videocassetes e fitas 8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C ou SVHS-C, e a cabos e conectores Vídeo composto/RCA e S-Video.

## **Botões, menus, caixas de diálogo e janelas**

Os nomes de botões, menus e itens relacionados são escritos em *itálico* para os distinguir do texto circundante, enquanto que os nomes de janelas e caixas de diálogo são escritos com iniciais maiúsculas. Por exemplo:

Clique no botão *Editar menu* para abrir seu menu no Editor de títulos clássicos.

## **Escolha de comandos de menu**

O símbolo com uma seta apontando para a direita (➤) indica o caminho para itens hierárquicos do menu. Por exemplo:

Selecione *Caixa de ferramentas* ➤ *Configuração* ➤ *Fonte de captura*.

## **Convenções de teclado**

Os nomes das teclas são indicados com inicial maiúscula e sublinhados. Um sinal de adição sugere uma combinação de teclas. Por exemplo:

Pressione Ctr+A para selecionar todos os clipes na Linha de tempo.

## **Cliques com o mouse**

Quando é necessário um clique com o mouse, o clique predefinido é sempre um clique com o botão esquerdo, salvo especificado o contrário:

Clique com o botão direito do mouse e selecione *Ir para o Editor de títulos/menus*.

---

## Ajuda on-line

---

Estão sempre disponíveis dois tipos de ajuda imediata enquanto trabalha com o Studio:

- **Arquivo de ajuda:** Clique no botão *ajuda*  na barra de menus principal do Studio, **ou** selecione o menu *Ajuda* ➤ *Tópicos da ajuda*, **ou** pressione F1 para abrir o arquivo de ajuda on-line do Studio.
- **Dicas de ferramentas:** Para descobrir o que um botão ou outro controle do Studio faz, posicione o ponteiro do mouse sobre o mesmo durante uns momentos. Surge uma “dica de ferramenta” explicando a sua função.

# Utilização do Studio

*A criação de filmes com Studio constitui um processo de três etapas:*

**1. Importar:** Importe material de vídeo de uma fonte – sua “metragem não editada” – para o disco rígido do PC. As fontes possíveis incluem fita de vídeo analógico (8mm, VHS etc.), fita de vídeo digital (HDV, DV, Digital8), cartões de memória e outras mídias baseadas em arquivos e vídeo ao vivo a partir de uma câmera de vídeo, filmadora ou webcam.

O modo Importar é descrito no *Capítulo 2: Captura e importação de mídia*.

**2. Editar:** Disponha seu material de vídeo da forma desejada reordenando cenas e eliminando metragem indesejada. Adicione efeitos visuais, tais como transições, títulos e imagens, e áudio suplementar, tal como efeitos sonoros e música de fundo. Para a criação de DVDs, discos Blu-ray e VCDs, crie menus interativos que darão ao seu público uma experiência de visualização personalizada.

O modo Editar constitui a arena para a maior parte de seu trabalho no Studio. Para uma introdução mais pormenorizada, consulte “Modo Editar” mais à frente neste capítulo (página 4).

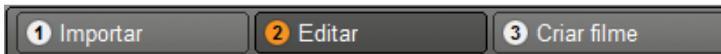
**Disponibilidade:** A criação de discos Blu-ray é suportada somente pelo Studio Ultimate e Studio Ultimate Collection.

**3. Criar filme:** Quando seu projeto estiver completo, gere um filme terminado no formato e mídia de armazenamento desejados: fita, VCD, S-VCD, DVD, AVI, MPEG, RealVideo, Windows Media e muitos outros.

O modo Criar filme é explicado no *Capítulo 16: Criação de seu filme*.

## Configuração do modo

Selecione a etapa do processo de criação do filme em que deseja trabalhar clicando em um dos três botões de *modo* na parte superior esquerda da janela do Studio:



Quando muda de modo, a tela do Studio muda para exibir os controles necessários para o novo modo.

---

## Desfazer, Refazer, Ajuda, Suporte e Premium

---

*Os botões Desfazer, Refazer, Ajuda, Suporte e Premium são sempre encontrados no canto superior direito da janela do Studio, não importando em qual dos três modos está trabalhando no momento.*



- *Desfazer* permite recuar anulando passo a passo quaisquer alterações efetuadas em seu projeto durante a sessão atual.
- *Refazer* retoma as alterações uma a uma caso tenha desfeito mais do que pretendia.
- O botão *Ajuda* inicia o sistema de ajuda integrada do Studio.
- O botão *Suporte* abre o site de suporte técnico do Studio em seu navegador da Web.
- O botão *Premium* permite a você expandir o Studio adquirindo e instalando conteúdo premium. (Para detalhes, consulte a página 11.)

*Todos os outros controles na tela do Studio se destinam a tarefas no âmbito do modo atual.*

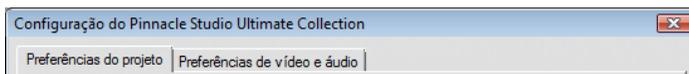
---

## Opções de configuração

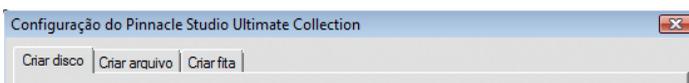
---

*A maioria das opções no Studio são definidas utilizando duas caixas de diálogo com guias.*

A primeira permite controlar opções relacionadas com o modo Editar. Contém duas guias:



A outra caixa de diálogo se refere a opções relacionadas com o modo Criar filme. Ela tem três guias, uma para cada um dos três tipos de saída do filme:



Cada painel de ambas as caixas de diálogo pode ser aberto individualmente com um comando correspondente no menu *Configuração* (p. ex. *Configuração* ➤ *Preferências do projeto*). Contudo, logo que uma caixa de diálogo seja aberta, todos os seus painéis ficam disponíveis através das guias.

Para simplificar nos referimos geralmente aos diferentes painéis de opções independentemente, tal como no “painel de opções *Preferências do projeto*”.

Explicações detalhadas das opções em ambas as caixas de diálogo se encontram no *Apêndice A: Opções de configuração*.

Opções adicionais de importação são disponibilizadas no painel *Modo* do assistente de importação. As opções disponíveis dependem do tipo de mídia que pretende importar, conforme explicado em “O painel *Modo*” na página 28.



## MODO EDITAR

*O Studio abre no modo Editar cada vez que é iniciado, porque este é o modo que você utiliza mais freqüentemente. A tela de exibição do modo Editar inclui três áreas principais.*

O Álbum armazena os recursos que utilizará em seus filmes, incluindo suas cenas de vídeo capturadas.

A Janela do filme é onde você cria seu filme editado dispondo clipes de vídeo e som, e aplicando transições e efeitos.

O Player permite a reprodução e a visualização prévia de qualquer item atualmente selecionado no Studio. Este pode ser um recurso do Álbum – tal como uma cena de vídeo, título ou efeito sonoro – ou seu filme editado, completo com transições, títulos, efeitos e várias trilhas de áudio. O Player é explicado abaixo.

Para informações detalhadas sobre estes tópicos, consulte o *Capítulo 3: O Álbum* e o *Capítulo 4: A Janela do filme*.



*O Studio no modo Editar com ❶ o Álbum, ❷ o Player e ❸ a Janela do filme, aqui ilustrados na vista de storyboard.*

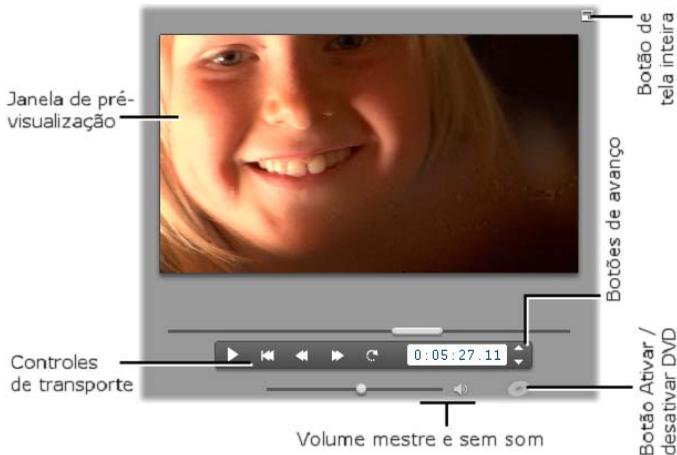
# O Player

*O Player exibe uma pré-visualização de seu filme editado ou do item atualmente selecionado no Álbum.*

Este é constituído por duas áreas principais: uma *janela de pré-visualização* e *controles de reprodução*. A janela de pré-visualização exibe imagens de vídeo. Os controles de reprodução permitem a você reproduzir o vídeo ou ir para uma posição exata dentro do mesmo. Estes controles assumem dois formatos: *padrão* e *DVD*.

## Modo padrão

Os controles de reprodução standard são semelhantes aos de uma filmadora ou videocassete. Eles são utilizados para visualizar vídeo comum.



## Modo DVD

Os controles de reprodução de DVD simulam os controles de navegação em um player de DVD ou controle remoto. Utilize-os para a pré-visualização de suas produções em DVD ou outro disco, incluindo a interação de menus.



## A janela de pré-visualização

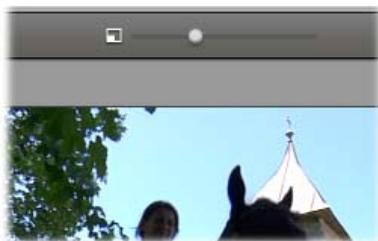
Esta é um ponto de realce no Studio porque é freqüentemente utilizada, principalmente para pré-visualizar seu filme. Pode ser também utilizada para exibir:

- Qualquer tipo de conteúdo do Álbum.
- Imagens fixas ou títulos de seu filme.
- Alterações a efeitos de vídeo em tempo real enquanto você ajusta os controles de parâmetros para os efeitos.
- Quadros fixos de seu vídeo.

Ao visualizar um quadro fixo, você pode avançar um único quadro passo a passo em qualquer direção com os controles de avanço (“jog”).

## Redimensionamento da pré-visualização do vídeo

Se as dimensões de sua tela permitirem, o Studio deixará você aumentar o Player – e, assim, a pré-visualização do vídeo – por meio do controle deslizante *Tamanho do Player*. Este controle surge por cima do Player, à esquerda do botão *Desfazer*, quando a reorganização da visualização é possível.



Arraste o botão do controle para a direita para aumentar o tamanho do Player ou para a esquerda para o reduzir. A posição mais à esquerda do botão corresponde ao tamanho mais pequeno, que é também a configuração padrão.



*O redimensionamento do Player otimiza sua utilização do ecrã “no estado real” de modo a obter uma maior pré-visualização do vídeo.*

## **O botão *Ativar/desativar DVD***

Altere entre os dois modos de reprodução com o botão *Ativar/desativar DVD* situado no canto inferior direito do Player.  Este botão está somente disponível quando seu filme editado contém no mínimo um menu.

---

## **Controles de reprodução**

---

*O Player apresenta um de dois conjuntos de controles de reprodução dependendo do modo de reprodução escolhido.*

Quando você reproduz seu filme como um vídeo comum, estará utilizando os *controles de reprodução padrão*. Se seu filme utilizar navegação de menu de disco, você poderá reproduzi-lo como um disco óptico com menus na tela interativa utilizando os *controles de reprodução de DVD*. Ambos os grupos de controles são explicados abaixo.

*O botão de pré-visualização em tela inteira:* Este botão,  imediatamente acima do canto superior direito da janela de pré-visualização, alterna para uma pré-visualização em tela inteira. Está disponível em ambos os modos de reprodução. Em um sistema de monitor único, a exibição em tela inteira termina quando seu filme acaba ou quando você clica duas vezes na tela ou prime a tecla **Esc**. Para as configurações que se aplicam aos sistemas de monitores múltiplos, consulte as opções *Pré-visualização do vídeo* no painel Preferências de vídeo e áudio (página 322).

As opções *Pré-visualização do vídeo* no painel de opções *Preferências de vídeo e áudio* permitem a você dirigir a pré-visualização em tela inteira para o monitor secundário em seu sistema, se estiver algum disponível. No Studio Ultimate, você pode enviar, simultaneamente, sua pré-visualização para um dispositivo externo, se desejar.

## Controles de reprodução padrão

Estes botões controlam a reprodução no Player.

*Reproduzir / Pausar:* O botão *Reproduzir* pré-visualiza o filme a partir da posição atual. Uma vez iniciada a pré-visualização, o botão *Reproduzir* se transforma em *Pausar*. Se a reprodução for interrompida temporariamente, a cena do Álbum ou o clipe da Janela do filme em que foi efetuada a interrupção permanecem selecionados. A [Barra de espaço] pode ser também utilizada para iniciar e parar a reprodução. 

*Ir para o início:* Este botão interrompe a reprodução e recua para o primeiro quadro do material que está sendo pré-visualizado. 

*Avançar rapidamente, Voltar rapidamente:* Estes botões permitem que você pré-visualize seu filme a duas, quatro ou dez vezes a sua velocidade normal, em ambas as direções. Utilize-os para localizar um trecho particular do vídeo onde deseja trabalhar. Clique nos botões repetidamente para encontrar os fatores de velocidade. 

*Reproduzir continuamente:* Este botão faz com que os cliques atualmente selecionados na Janela do filme sejam reproduzidos continuamente. Este recurso é particularmente conveniente durante a seleção e a edição de efeitos e transições complementares. Clique em qualquer um dos botões de reprodução para interromper a reprodução contínua. O botão Reproduzir continuamente está aceso enquanto a reprodução contínua estiver ativa. A reprodução contínua se mantém mesmo que você altere as velocidades de reprodução. 

**Botões de avanço:** Este par de controles permite que você faça seu filme avançar ou recuar um quadro de cada vez. Para avançar segundos, minutos ou horas ao invés de quadros, selecione o campo correspondente no contador (vide abaixo), depois utilize os botões de avanço para modificá-lo.

## O controle deslizante do Player

Utilize o controle deslizante do Player para desviar seu vídeo capturado ou filme editado em ambas as direções. A posição do controle deslizante corresponde à posição do quadro atual no arquivo do vídeo capturado (*não* apenas a cena atual) ou no filme editado (*não* apenas o clipe atual). Assim, a barra do controle deslizante representa sempre o tamanho total do conteúdo que está sendo visto.



À medida que move o controle deslizante, a janela de pré-visualização mostra o quadro atual. Se você tiver ativado o botão de *depuração de áudio* na Janela do filme, você também ouvirá pedaços do áudio de seu filme durante a depuração. Consulte a página 86 para detalhes.

A capacidade da pré-visualização acompanhar o controle deslizante depende da velocidade de seu computador. Se mover o controle deslizante do Player suavemente, a exibição de pré-visualização responderá de forma suave. À medida que aumenta a taxa em que move o controle deslizante, a pré-visualização saltará quadros. O ponto em que faz isso depende de seu hardware. A suavidade da pré-visualização também diminui à medida que o tamanho global do material que está sendo exibido aumenta.

## O contador

O *contador* exibe a posição atual de reprodução em horas, minutos, segundos e quadros. Você pode modificar diretamente os campos do contador para selecionar um quadro exato para visualizar ou para iniciar a reprodução. Basta clicar no número que deseja alterar e digitar um novo valor. Para mudar para um campo diferente, clique novamente ou utilize as teclas Seta para a esquerda e Seta para a direita.



Você também pode modificar o valor em um campo selecionado usando os botões de avanço ao lado do contador ou as teclas Seta para cima e Seta para baixo.

## O controle deslizante do volume mestre



Este controle define o volume global do áudio durante a reprodução de pré-visualização. É equivalente a aumentar o volume mestre em sua placa de som utilizando a ferramenta de volume do sistema. Não afeta o volume do filme final que o Studio cria no modo Criar filme.

O pequeno alto-falante do lado direito do controle serve como um botão *sem som mestre* durante a reprodução.

## Controles de reprodução de DVD



Estes controles incluem os quatro botões de transporte padrão descritos acima (*Reproduzir/Pausar*, *Voltar rapidamente*, *Avançar rapidamente*, *Ir para o início*) mais o *Controle do Player de DVD*, que é descrito em “O controle do Player de DVD” na página 205.

---

## Tópicos adicionais da edição

---

Consulte os seguintes capítulos para detalhes sobre tópicos específicos da edição:

- Capítulo 5: Clipes de vídeo
- Capítulo 6: Temas e edição de temas
- Capítulo 7: Efeitos de vídeo
- Capítulo 8: Edição de duas trilhas
- Capítulo 9: Transições
- Capítulo 10: Imagens fixas
- Capítulo 11: Menus de disco
- Capítulo 12: O editor de títulos clássicos
- Capítulo 13: O Motion Titler
- Capítulo 14: Efeitos sonoros e música
- Capítulo 15: Efeitos de áudio

---

## Expandir o Studio

---

Uma maneira de adicionar extravagâncias a suas produções consiste na utilização de uma variedade de filtros de vídeo e áudio, transições animadas, títulos, menus de VCD e DVD, temas e efeitos sonoros.

O Studio inclui uma seleção extensa de centenas de itens de conteúdo e efeitos especiais, mas também está projetado para crescer de acordo com suas necessidades. Se você quiser um filtro particular, transição, menu ou efeito que não faça parte de seu conjunto básico, um mecanismo de atualização fácil de utilizar permite a você encontrar, adquirir e instalar os materiais desejados sem sair do programa.

### Novas ferramentas, novas mídias, novas fronteiras

Você pode adquirir mídias e filtros adicionais de qualquer uma das três formas a partir do Studio:

- Com o comando de menu *Ajuda* ➤ *Adquirir chaves de ativação* (ou o botão de atalho *premium* no topo direito da tela do Studio). 

Isto abre uma janela especial do navegador em que você pode acessar uma página do catálogo para qualquer tipo de conteúdo premium que tenha interesse para você.

- Com os comandos do Álbum *Mais transições*, *Mais temas*, *Mais efeitos sonoros* e *Mais menus*.

Estes comandos se encontram nas listas suspensas nas seções correspondentes do Álbum. Eles permitirão a você descarregar, experimentar e adquirir conteúdo premium adicional que não estava incluído com a instalação do programa.

- Clicando nos botões *ativar* que se encontram em algumas partes do Studio.



Estes botões podem ser encontrados sempre que seja exibido conteúdo premium no Studio. O botão acima, quando visto na ferramenta *Efeitos de áudio* e na ferramenta *Efeitos de vídeo*, permitiria a você ativar um pacote de filtros de áudio ou vídeo. Encontrará botões semelhantes no Álbum que lhe permitem adquirir toda a mídia em uma página específica do Álbum na forma de pacote temático.

## Como funciona a ativação

“Ativar” conteúdo premium para o Studio significa obter uma licença que permite a você utilizar sem restrições o conteúdo no computador onde está instalado o Studio. O mecanismo de licença emprega dois códigos distintos, mas mutuamente relacionados:

- Uma *chave de ativação* para cada item do conteúdo premium que você adquirir
- Seu *Passaporte*, que é um número gerado na primeira vez que instalar o Studio em seu computador. Você pode ver seu Passaporte selecionando o comando de menu *Ajuda* ➤ *Meu passaporte*.

Porque o Passaporte é específico de um computador, você precisará de obter novas chaves de ativação se instalar o Studio em um computador diferente. Estas serão fornecidas grátis, mas suas licenças de usuário para o Studio e qualquer conteúdo premium que tenha adquirido se aplicarão apenas ao novo computador.

**Nota:** Embora seu Passaporte seja específico de um computador individual, ele não é afetado por modificações comuns de hardware, tais como acrescentar ou remover placas de expansão, unidades ou memória.

## Caso você não tenha uma conexão com a Internet...

Você pode adquirir e aplicar chaves de ativação de conteúdo premium mesmo que você não tenha uma conexão com a Internet no computador onde o Studio está instalado. Se você clicar em um dos links de desbloqueio no Studio, será exibida uma caixa de diálogo com a informação necessária para solicitar o conteúdo específico desejado, incluindo:

- Um endereço na Internet onde você pode ativar o conteúdo
- Identificadores numéricos para o programa Studio e o item que deseja ativar
- Seu Passaporte e seu Número de série

Navegue até ao endereço indicado a partir de outro computador, digite a informação e conclua a aquisição seguindo as instruções. Será dada a você uma chave de ativação com a qual você pode ativar o conteúdo no computador original utilizando o comando de menu *Ajuda* ➤ *Digitar chaves de ativação*.

## Ocultar ou mostrar conteúdo premium

Se você preferir não visualizar o conteúdo e os recursos premium disponíveis no Studio, abra o painel de opções *Preferências do projeto* e desmarque uma ou ambas as opções *Mostrar conteúdo premium* e *Mostrar recursos premium*. (Consulte a página 320.)

## Importação de conteúdo de versões antigas

Caso tenha uma versão antiga do Studio, é provável que já possua itens de conteúdo, no disco “Bonus Content” ou “Premium Pack” ou, ainda, no disco rígido anexado ao sistema. O assistente “Transferir conteúdo” do Studio o auxiliará ao longo do processo de localização dos materiais disponíveis e os importará para uso na versão atual do software. Entre os tipos de item gerenciados pelo assistente estão os seguintes:

- Títulos
- Menus de disco
- Efeitos sonoros
- Transições Hollywood FX 3D
- Efeitos de vídeo RTFx

Para iniciar o assistente, vá ao grupo do Studio no menu *Iniciar* ➤ *Todos os programas* e selecione *Ferramentas* ➤ *Transferir conteúdo*.



## ARQUIVAR E RESTAURAR UM PROJETO

À medida que seus projetos do Studio crescem em tamanho e complexidade, manter um registro das diferentes mídias incorporadas pode constituir um desafio por direito próprio. As fotos e imagens, os trechos de vídeo e os arquivos de som incluídos em um filme específico podem provir de diferentes localizações no seu sistema. Para evitar o desperdício de espaço no disco, o Studio não faz cópias separadas dos arquivos utilizados. Contudo, se mover ou excluir um arquivo de mídia necessário para o projeto, o mesmo não estará disponível para a pré-visualização ou a geração do filme. Ao limpar o disco rígido, por exemplo, você deve proceder com

cuidado para não remover inadvertidamente mídia necessária aos seus projetos do Studio.

A função Arquivar e Restaurar do Studio resolve esse problema, permitindo a criação de um arquivo central contendo o projeto e toda a mídia por ele referida (com as exceções indicadas abaixo). Se os originais dos arquivos copiados para o arquivo forem removidos, por acidente ou por desejo, o projeto permanece seguro. Basta restaurar o projeto a partir do arquivo e tudo ficará bem.

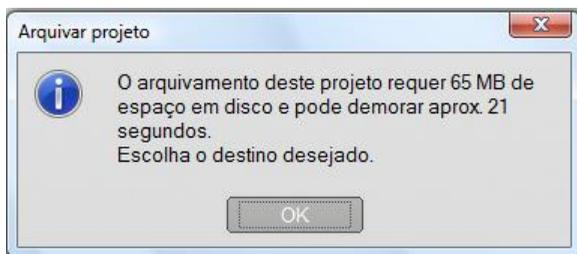
Esta função também pode ser utilizada para fazer o backup do projeto e seus arquivos de mídia: basta copiar o arquivo após a criação para a sua mídia de backup. No entanto, se você pretender restaurar o projeto para outro computador onde esteja instalado o Studio, tenha em atenção que alguns tipos de recursos não estão incluídos no arquivo. Por exemplo, os efeitos, as canções ScoreFitter, os menus de disco e outros, provenientes de pacotes de conteúdo que vieram com a sua versão do Studio ou foram obtidos em separado, não serão arquivados. Em vez disso, tais recursos devem estar devidamente instalados e disponíveis nas duas máquinas. Uma exceção semelhante é aplicada às fontes. Se você utilizar fontes standard ou aquelas instaladas com o Studio, não haverá problema. Caso contrário será preciso instalar as fontes inexistentes antes de o projeto ser corretamente renderizado.

---

## Arquivar um projeto do Studio

---

Para iniciar a operação de arquivamento do projeto, selecione o comando de menu *Arquivo* ➤ *Arquivar projeto...* Dentro de alguns segundos, o Studio responderá com uma caixa de diálogo indicando a quantidade de espaço em disco necessária para o arquivo. (Nota: Se o projeto incluir alterações não salvas, será perguntado se deseja salvá-las antes de continuar. Isto é porque o arquivamento funciona com o projeto no estado armazenado no disco.)

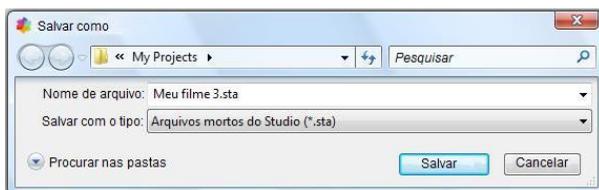


Uma vez que o tamanho total médio de um projeto do Studio pode ser muito grande, certifique-se de que a unidade onde pretende armazenar o arquivo tem espaço disponível superior ao espaço necessário. Lembre-se de que a sua partição do sistema (geralmente com a letra C) requer uma boa quantidade de espaço livre; se ficar demasiado cheia, o sistema ficará cada vez mais lento e poderá até ficar instável. As unidades e partições que não sejam do sistema podem ser utilizadas até próximo da sua capacidade máxima, se necessário.

Lembre-se também que algumas mídias têm limitações nos tamanhos dos arquivos que podem restringir o tamanho do arquivo de vídeo que o seu arquivo pode incluir. As unidades com formatação FAT32 e os sticks USB estão sujeitos a um limite no tamanho do arquivo de 4GB, independentemente da quantidade total de espaço livre eventualmente disponível.

O tempo estimado na caixa de diálogo é calibrado para uma unidade flash USB como o destino para a operação de arquivamento. Estando o arquivamento em andamento, a estimativa é dinamicamente ajustada de modo a refletir a velocidade atual de gravação verificada.

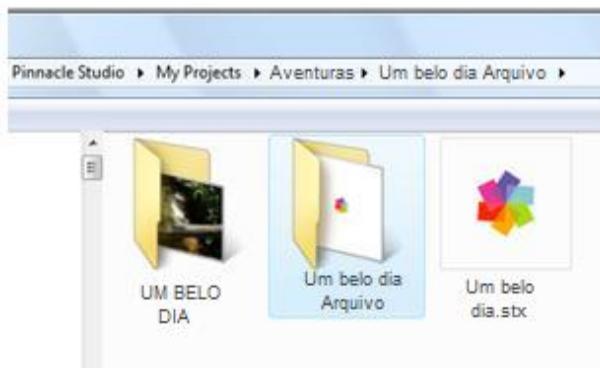
Depois de descartada a janela de informação, surge a caixa de diálogo Salvar para a seleção do nome de arquivo e a localização. Por padrão, o arquivo será criado na mesma pasta que o próprio projeto, em uma pasta com o mesmo nome do projeto acrescido da palavra 'Arquivo'.



O arquivamento começa depois de clicar em *Salvar*. Durante o arquivamento é exibida uma caixa de diálogo de progresso mostrando o tempo estimado até à conclusão. Se você clicar no botão *Cancelar* nessa

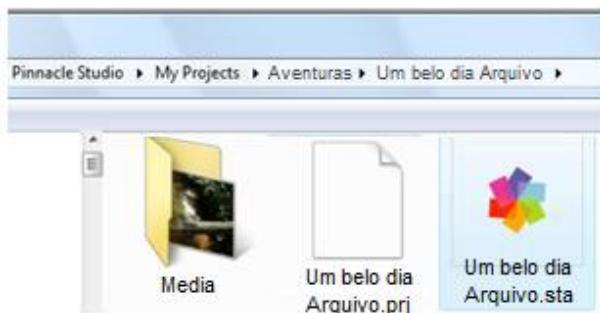
caixa de diálogo, o Studio pára e anula a operação de arquivamento sem mais demoras, deixando o sistema como estava anteriormente.

Após o arquivamento na localização padrão, a pasta dos projetos, você encontrará na mesma um novo item: a pasta do arquivo.



Aqui podemos ver o arquivo do projeto, “Um belo dia.stx”, a pasta dos arquivos de trabalho, “UM BELO DIA”, e a pasta do arquivo, “Um belo dia Arquivo”. Para uma maior clareza, a nossa pasta de exemplo contém apenas um projeto.

Dentro da pasta do arquivo encontramos dois novos arquivos, incluindo o próprio arquivo compactado (“Um belo dia Arquivo.sta”) Também foi criada uma subpasta “Mídia”; todas as diferentes mídias estão aqui centralizadas.

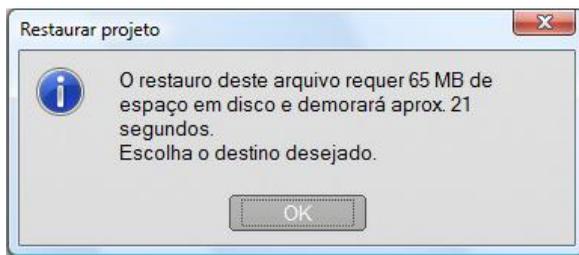


## Restaurar um projeto arquivado

A restauração do arquivo é, em vários aspectos, um espelho do processo de arquivamento, começando com o menu *Arquivo* ➤ *Restaurar projeto...*, o qual apresenta a caixa de diálogo Abrir arquivo. Procure a pasta do arquivo e clique duas vezes no nome do arquivo que encontramos acima.



Depois de examinado o arquivo, o Studio informa o espaço necessário na unidade de destino para uma restauração bem sucedida.

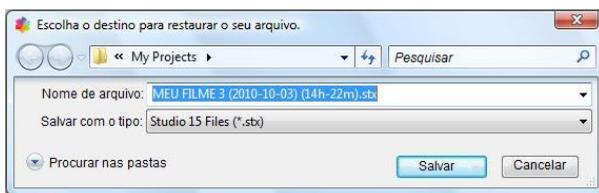


O passo final antes da restauração do arquivo consiste em selecionar o nome do projeto de destino e a localização. As observações relativas ao espaço em disco durante o arquivamento também são aqui aplicadas. Embora o Studio não inicie a restauração se não houver espaço suficiente na unidade de destino para concluir o processo, lembre-se de que o fato de ter espaço suficiente *próximo do limite* também pode ser problemático, principalmente na unidade do sistema. No sentido de evitar dores de cabeça

com a manutenção do sistema, certifique-se antecipadamente de que a mídia para a restauração tem capacidade suficiente.

Conforme referido na seção acima relativa ao arquivamento, o tempo estimado indicado nesta caixa de diálogo se baseia no valor previsto para a restauração para um dispositivo de armazenamento flash USB (3 MB/s). No caso de outro tipo de dispositivo, o tempo pode variar: a gravação para um disco rígido, por exemplo, deve ser consideravelmente mais rápida. No entanto, a estimativa será continuamente atualizada após o verdadeiro início da restauração, sendo cada vez mais precisa.

O nome de arquivo padrão incorpora a data e a hora em que o arquivo foi criado. Altere o nome e a pasta de destino conforme desejado e, depois, clique em *Salvar*.



O Studio cria um projeto com o nome especificado incluindo toda a mídia em uma única subpasta. Uma caixa de diálogo de progresso permite monitorizar o processo de restauração. Tal como acontece com o arquivamento, se você optar por cancelar esta caixa de diálogo, o Studio anula todas as operações realizadas e retorna ao projeto anteriormente aberto. Proceda com muito cuidado se, durante a restauração, optar por substituir uma versão anteriormente restaurada do mesmo projeto. O cancelamento neste caso removerá tanto a versão nova como a anterior do projeto restaurado.

# Captura e importação de mídia

O Studio permite incorporar muitos tipos de mídia em suas produções de vídeo. Se estes estiverem armazenados externamente ao computador – em uma fita de vídeo, por exemplo, ou em um stick de memória de sua câmera digital –, os mesmos terão de ser transferidos para o armazenamento local antes de os poder utilizar.

Este processo de transferência é chamado de "captura" ou "importação". É feita uma distinção entre "captura" a partir de fita e "importação" a partir de fontes baseadas em arquivos, porém atualmente é menos significativa, uma vez que a maioria das gravações audiovisuais são armazenadas em formato digital durante todo o seu ciclo de vida. Apenas no caso da gravação a partir de fontes analógicas (tais como VHS ou Hi8) continua havendo um processo de "captura" envolvendo a conversão para o formato digital.

Utilizaremos, geralmente, os termos "importar" e "importação" para significar todos os métodos de transferência de imagens e som para o Studio para serem usados em suas produções.

### O passo seguinte

Após o Studio ter terminado a importação de sua mídia, poderá acessar os arquivos importados para serem usados em suas produções. Consulte o *Capítulo 3: O Álbum* para detalhes.

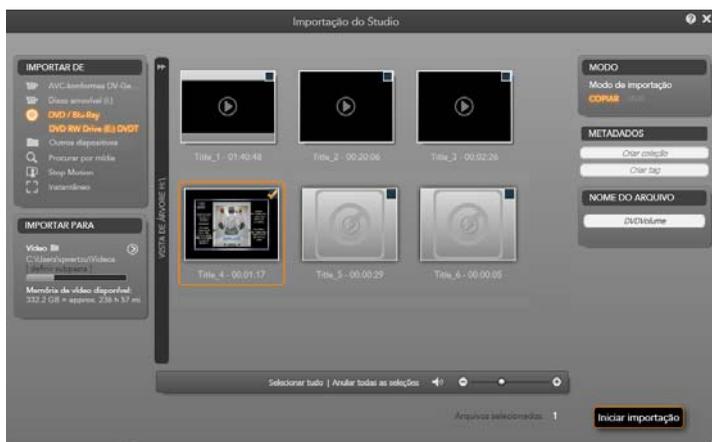
## O assistente de importação do Studio

O primeiro passo da captura consiste em abrir o assistente de importação do Studio clicando no botão *Importar* no canto superior esquerdo da tela.



O assistente de importação é composto por uma área central grande rodeada por uma série de painéis menores. Um destes, o painel 'Importar de' situado no canto superior esquerdo da tela, tem um papel central. Fornece uma lista de tipos de dispositivos que podem ser usados como fonte para a operação de importação. Sua escolha de fonte de entrada, por seu lado, determina o resto da tela do

assistente de importação. Contudo, o conjunto de controles disponibilizados na área central para pré-visualização, pesquisa e seleção de material depende do tipo de importação escolhido.



*Aqui o assistente de importação está configurado para a importação de material a partir de DVD. Para fontes de disco, a área central lista os 'capítulos disponíveis para importação'.*

A importação pode ser considerada um processo de quatro etapas:

1. Seleção da fonte de importação no painel 'Importar de'.
2. Confirmação ou ajuste das configurações nos outros painéis.
3. Seleção do material a importar da fonte escolhida.
4. Início da operação de importação.

O Studio inicia, depois, a transferência de áudio, vídeo e imagens solicitados do dispositivo de origem para seu disco rígido, usando as localizações definidas no painel Importar de. Depois de concluída a operação de importação, o assistente de importação fecha e devolve o controle ao Studio, onde pode acessar os arquivos importados através do Álbum. (Consulte o *Capítulo 3: O Álbum.*)



## PAINÉIS DO ASSISTENTE DE IMPORTAÇÃO

A seleção atual do material a importar tem lugar na área central do assistente de importação. Cada fonte de importação usa a área central de modo diferente.

Dependendo da fonte de entrada, a área central compartilha a interface do assistente de importação com até quatro painéis auxiliares com funções padrão.

---

### O painel 'Importar de'

---

Este é o painel superior esquerdo do assistente de importação, uma posição que reflete seu papel importante na configuração da operação de importação.

As fotos, a música e a metragem de vídeo que deseja importar podem estar em uma variedade de tipos de dispositivos e tecnologias. As fontes de importação suportadas incluem as seguintes:

- Todos os tipos de mídia de armazenamento baseada em arquivos, incluindo unidades ópticas, cartões de memória e sticks USB (consulte “Importar de mídia baseada em arquivos”, página 34). Clique em *Outros dispositivos* no painel 'Importar de' para iniciar.
- Câmeras de vídeo DV ou HDV usando uma conexão IEEE-1394 (FireWire) (consulte “Importar de câmera DV ou HDV”, página 41). Os dispositivos são listados no painel 'Importar de' por seu nome de dispositivo (p. ex., "Dispositivo DV"). Selecione o dispositivo aplicável.
- Câmeras de vídeo e videocassetes analógicos (consulte “Importar de fontes analógicas”, página 45). Todo o hardware de captura analógica em seu sistema é listado por nome (p. ex., "Pinnacle MovieBox").
- DVDs e discos Blu-ray (consulte “Importar de DVD ou disco Blu-ray”, página 47). Câmeras fotográficas digitais (consulte “Importar de câmeras digitais”, página 48).

Algumas fontes no painel 'Importar de' são selecionadas a partir de uma sublista de dispositivos atuais que surge ao clicar na entrada principal da fonte. Na figura foi escolhida a opção *DVD / Blu-Ray*. O usuário pode agora escolher entre as duas unidades de DVD instaladas neste sistema em particular.



## Importação de quadros individuais

O Studio disponibiliza dois modos especiais de importação de quadros individuais, ao invés de metragem contínua. Esses modos são os seguintes:

- Stop Motion: Criar um filme animado importando um quadro de cada vez de uma fonte de vídeo ao vivo (consulte "Stop Motion", página 48).
- Instantâneo: Importar imagens individuais de fita ou uma fonte ao vivo como uma webcam (consulte "Instantâneo", página 51).

## Ajuste dos níveis de áudio e vídeo analógicos

O hardware de captura analógica poderá permitir controles adicionais para modificação dos níveis dos parâmetros dos sinais de áudio e vídeo. Essa possibilidade é útil para a correção de problemas de exposição e outros no material de origem, e caso pretenda compensar diferenças no vídeo de múltiplas fontes.

Para acessar os controles, clique no botão *mais*  junto ao nome da fonte. Será aberta a janela Níveis de entrada analógica.



*A janela Níveis de entrada analógica permite ajustar uma série de parâmetros de vídeo e áudio. O controle deslizante Matiz (quarto a contar da esquerda) não é usado com fontes PAL.*

Embora também possa ajustar estes níveis com os *Efeitos de vídeo* adequados no modo Editar, a sua configuração correta para a captura evita ter de se preocupar mais tarde com a correção da cor.

A configuração correta das opções de áudio durante a captura ajudará a alcançar níveis e qualidade de volume consistentes.

Dispositivos de captura particulares podem oferecer menos opções do que as aqui ilustradas e descritas. Por exemplo, no caso de hardware que não suporte capturas estéreo, não surgirá o controle de balanço do áudio.

**Vídeo:** Escolha o tipo de vídeo que vai digitalizar clicando no botão *fonte* adequado (*Vídeo composto* ou *S-Video*). Os cinco controles deslizantes permitem controlar o brilho (ganho de vídeo), o contraste (relação desde mais claro a mais escuro), a nitidez, a matiz e a saturação da cor do vídeo de entrada.

- O controle deslizante *Matiz* pode ser útil para a correção de mudanças de cor indesejadas em material NTSC; não está disponível na captura a partir de uma fonte PAL.
- O controle deslizante *Saturação* regula a “saturação da cor” – a quantidade de cor – na imagem. (Uma imagem com saturação zero tem apenas tons de preto, branco e cinzento.)

**Áudio:** Os controles deslizantes do lado direito do painel permitem controlar o nível de entrada e o balanço estéreo do áudio de entrada.

---

## O painel 'Importar para'

---

Após a importação, seus itens de mídia poderão ser acessados na forma de arquivos no computador. O painel 'Importar para' do assistente de importação permite especificar onde os arquivos devem ser armazenados. Estão disponíveis pastas separadas para itens de vídeo, áudio e imagem, mas o painel 'Importar para' lista apenas aquelas que são relevantes para a fonte de importação atual, conforme definido no painel 'Importar de'.

À medida que o número de arquivos de mídia no sistema aumenta, será muito útil pensar na melhor forma de organizar o material em pastas e subpastas, de modo que no futuro possa encontrar rapidamente qualquer item desejado. Os controles situados no painel 'Importar para' servem para automatizar este processo a um qualquer nível escolhido.

## Trabalhar com pastas de importação

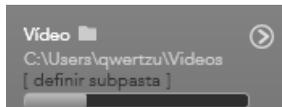
Salvo especificado em contrário, o assistente de importação utilizará as pastas de documentos padrão para vídeo, música e imagens em sua conta de usuário no Windows. A figura ilustra uma configuração típica no Windows Vista. Para alterar uma pasta de importação, clique no símbolo pequeno da pasta ou no caminho da pasta atual. (Consulte "Seleção de uma pasta de importação" abaixo.)



As pastas que escolher para cada tipo de mídia, padrão ou personalizadas, servem como *locais base* para seus arquivos importados. Para gerenciar de modo eficiente sua coleção de mídia, também pode especificar um nome personalizado da subpasta ou um método de criação automática de um nome com base na data atual ou na data de criação do material importado. Clique em “definir subpasta” ou no botão *mais*  do tipo de mídia para acessar as opções de subpasta. (Consulte "Definir uma subpasta" abaixo.)

Por exemplo, se definir "c:\vid" como a pasta de vídeo principal e "Mês atual" como o método de nomeação de subpastas, qualquer vídeo importado será transferido para uma pasta com o nome "c:\vid\2009-10".

**Indicador do nível de preenchimento:** Esta barra indica, para cada destino de importação, o espaço restante no dispositivo de armazenamento. A primeira parte da barra representa o espaço já ocupado no dispositivo. A parte colorida indica o espaço requerido pelos arquivos de mídia atualmente selecionados para importação.

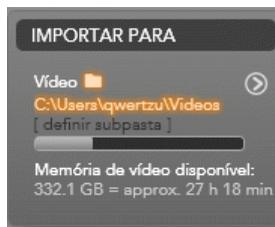


*Indicação do espaço de armazenamento disponível*

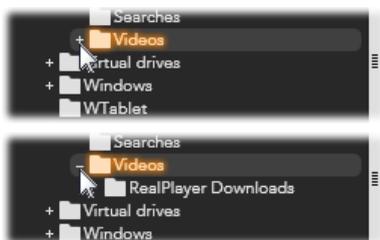
**Nota:** Se um dispositivo de destino alcançar 98 por cento da capacidade de armazenamento durante a importação, a operação será interrompida nesse ponto.

## Seleção de uma pasta de importação

Para escolher uma pasta base diferente para um determinado tipo de mídia, clique no símbolo de pasta correspondente ou no nome da pasta no painel 'Importar para'. Será aberta uma caixa de seleção de pastas onde poderá navegar, se necessário até criar, para a pasta que deseja utilizar.



As pastas que contêm subpastas estão identificadas com um sinal de mais do lado esquerdo do ícone da pasta quando estão fechadas e um sinal de menos quando estão abertas. O estado da pasta é alterado clicando no ícone.



*Clique no sinal de mais para ver o conteúdo de uma pasta.*

Para criar uma subpasta dentro da pasta atualmente selecionada, clique em “Nova pasta” na parte inferior do seletor de arquivos, digite um nome para a pasta e, depois, pressione Enter.

Para renomear uma pasta, selecione-a e, depois, clique uma vez com o botão esquerdo do mouse ou pressione a tecla F2. Será aberta uma caixa de edição no local que lhe permitirá substituir o nome anterior por um novo nome da sua escolha. Por fim, pressione Enter para aceitar ou Esc para cancelar a alteração do nome.

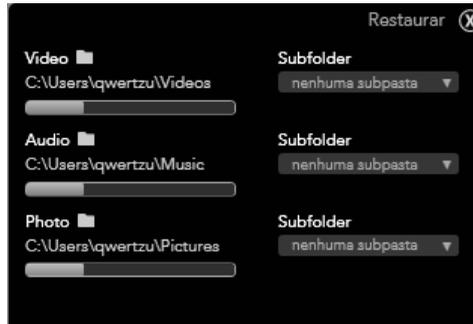


*Renomeação da pasta selecionada.*

Depois de localizada e selecionada a pasta que deverá servir de pasta base, clique no botão **OK** para aprovar a escolha e voltar à janela do assistente de importação.

## Definir uma subpasta

Para definir uma subpasta da pasta base como destino de importação atual para o tipo de mídia, clique no botão “definir subpasta” ou no botão *mais* (☰). Estes botões abrem uma janela de diálogo que representa uma versão expandida do painel 'Importar para', a qual inclui os controles necessários para a definição do nome da subpasta ou do método de nomeação para cada tipo de mídia suportado pela fonte de importação atualmente selecionada.



*A janela de diálogo 'Importar para' expandida para mídia baseada em arquivos. Uma vez que os arquivos podem ser de qualquer tipo de mídia, são fornecidos controles para todos os três tipos. A maioria das outras fontes importa somente mídia de vídeo e não apresenta os controles Áudio e Foto.*

A fila de controles para cada tipo de mídia inclui uma lista suspensa com as opções de nomeação:

- **Nenhuma subpasta:** Com esta opção, os arquivos importados serão armazenados na pasta base.
- **Personalizado:** Se escolher esta opção, surgirá uma caixa de edição no local. Digite o nome da subpasta onde devem ser armazenadas as próximas importações do tipo de mídia.
- **Hoje:** Suas importações irão para uma subpasta nomeada com a data atual, no formato “2009-10-25”.
- **Data de criação:** Cada arquivo importado será armazenado em uma subpasta nomeada com a data de criação da mídia, no mesmo formato indicado acima. Se forem transferidos vários itens de mídia como parte de uma única operação de importação, isso poderá comportar a criação ou atualização de múltiplas subpastas.
- **Mês atual:** Esta opção é semelhante à opção Hoje, porém sem a parte correspondente ao dia, p. ex. “2009-10”.

Depois de efetuada sua escolha, clique no botão  no canto superior direito da janela de diálogo para voltar ao assistente de importação.

---

## O painel 'Modo'

---

O painel 'Modo' do assistente de importação permite espaço para ajustar as opções oferecidas por várias fontes de importação.

### Opções de importação DV / HDV

As opções de importação DV e HDV estão distribuídas por três grupos no painel 'Modo'.

**Ajustes prévios:** O grupo *Ajustes prévios* oferece duas configurações padrão para a compressão de vídeo e áudio, e uma configuração personalizada que permite otimizar os parâmetros de compressão na janela Opções de compressão, que é aberta quando se clica no botão superior *mais* . (Consulte “A janela Opções de compressão” na página 30.) Os ajustes prévios fixos são os seguintes:

- DV: Este permite uma captura DV de elevada qualidade, usando aprox. 200 MB de espaço no disco por minuto de vídeo.
- MPEG: A compressão MPEG produz arquivos mais pequenos do que DV, porém requer uma maior capacidade computacional para codificar e decodificar. Isto poderá resultar num desempenho mais lento em computadores mais antigos.

**Detecção de cena:** Se a função de detecção de cena estiver ativa, sua metragem será dividida, durante a importação, em "cenas" que podem ser exibidas e manipuladas em separado no Álbum do Studio. Isto facilita bastante a tarefa de localização de material de interesse durante a edição.

Clique no botão inferior *mais*  para abrir a janela Opções de detecção de cena. (Consulte “A janela Opções de detecção de cena” na página 31.)



**Parar no fim da fita:** Esta opção faz com que o Studio pare automaticamente ou não se for detectada uma área em branco na fita. Uma área em branco – uma tira sem código temporal – indica fita virgem. Desde que tenha evitado deixar partes em branco durante a filmagem (sobrepondo ligeiramente filmagens adjacentes), esta opção permite uma captura autônoma.

## Opções de importação para mídia analógica

As opções para importação analógica são semelhantes às descritas para fontes digitais. Consulte abaixo para explicações das janelas Opções de compressão e Opções de detecção de cena.

*Parar se não houver sinal* é o equivalente analógico da opção *Parar no fim da fita* descrita acima. Se selecionada, o Studio parará automaticamente a captura se o sinal do dispositivo de origem for interrompido.



## Opções de importação para mídia baseada em arquivos

O painel 'Modo' oferece duas opções que afetam a importação de mídia baseada em arquivos.

**Excluir original:** Se esta opção for ativada, as cópias originais dos arquivos que importar serão excluídas após a operação de cópia. Esta opção é útil se estiver usando o assistente de importação para consolidar sua mídia e não pretender ter seu disco ocupado com cópias redundantes.

**Ignorar duplicados:** Esta opção ajuda a lidar com arquivos de mídia redundantes que *já* possui, indicando ao assistente de importação para não importar cópias adicionais de arquivos que, embora tenham um nome diferente, sejam aparentemente idênticos.



## Opções de importação para captura Stop Motion

Na animação Stop Motion (animação quadro-a-quadro), é capturada uma série de quadros individuais a partir de uma fonte de vídeo ao vivo. Dependendo de seus planos para a seqüência Stop Motion, pode indicar ao assistente de importação para integrar os quadros individuais em um filme ou simplesmente importar cada quadro como uma imagem ou para fazer ambas as coisas.

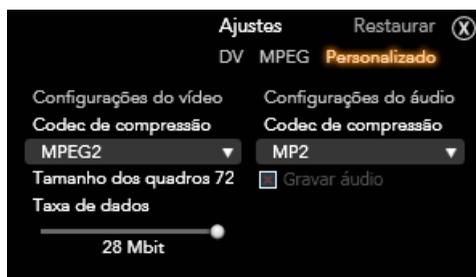


---

## A janela Opções de compressão

---

As opções oferecidas no painel 'Modo' para a importação DV / HDV e analógica incluem o acesso a esta janela para otimizar as preferências de compressão. Se selecionar o ajuste prévio DV ou MPEG, poderá utilizar esta janela para rever as configurações atuais utilizadas. A edição das configurações aqui seleciona automaticamente o ajuste prévio "Personalizado".



*A janela Opções de compressão para a importação de vídeo digital e analógico.*

Uma vez que algumas opções dependem de outras, nem todas estarão visíveis em simultâneo.

## Configurações do vídeo

**Codec de compressão:** Utilize esta lista suspensa para selecionar o codec que pretende usar.

**Tamanho dos quadros:** Esta linha indica as dimensões do vídeo capturado.

**Qualidade, taxa de dados:** Alguns codecs apresentam opções de qualidade em termos de uma porcentagem da compressão (*Qualidade*) e outros em termos da taxa de transferência de dados necessária em KB/s (*Taxa de dados*).

## Configurações do áudio

**Compressão:** Esta lista suspensa indica o codec que será utilizado para comprimir os dados de áudio de entrada.

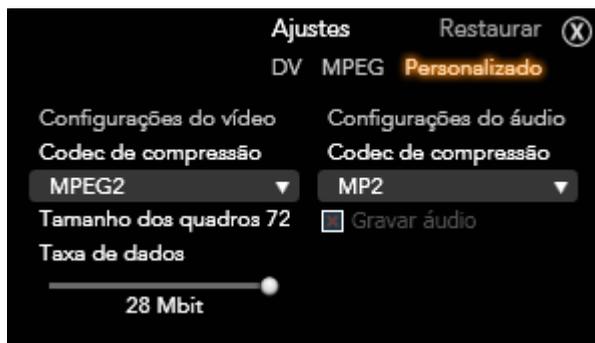
**Gravar áudio:** Desmarque esta caixa de seleção se não pretender usar o áudio capturado em sua produção.

---

## A janela Opções de detecção de cena

---

As opções oferecidas no painel 'Modo' para a importação DV / HDV e analógica incluem o acesso a esta janela para configurar as preferências de detecção de cena.



*A janela Opções de detecção de cena para a importação DV e HDV. No caso da importação a partir de fontes analógicas, serão suportadas somente as duas últimas opções.*

A detecção automática de cena constitui um recurso chave do Studio ao trabalhar com fontes DV e HDV. À medida que a captura do vídeo prossegue, o Studio detecta interrupções naturais no vídeo e divide-o em *cenas*. É criado um novo ícone na seção Cenas de vídeo do Álbum para cada cena detectada.

Dependendo do dispositivo de captura utilizado, a detecção automática de cena é executada ou em tempo real durante a captura ou como um passo separado imediatamente após a conclusão da captura.

As quatro opções de detecção de cena são as seguintes:

- **Automática, com base na data e hora da filmagem:** Esta opção está disponível somente você está capturando a partir de uma fonte DV. O Studio monitoriza o carimbo de data/hora na fita durante a captura e inicia uma nova cena sempre que seja encontrada uma descontinuidade.
- **Automática, com base no conteúdo do vídeo:** O Studio detecta alterações no conteúdo do vídeo e cria uma nova cena sempre que se verificar uma grande alteração nas imagens. Esta função pode não funcionar corretamente se a iluminação for instável. Como exemplo extremo, um vídeo filmado num clube noturno com uma luz de estroboscópio produziria uma cena cada vez que acendesse o flash do estroboscópio.
- **Criar nova cena a cada X segundos:** O Studio cria novas cenas em um intervalo escolhido pelo usuário. Isto pode ser útil para interromper uma metragem que contenha filmagens longas e contínuas.
- **Sem detecção automática de cena:** Seleccione esta opção se pretender monitorizar o processo de captura completo e decidir sozinho onde devem ocorrer as interrupções de cena. Pressione a [Barra de espaço] cada vez que pretender inserir uma interrupção de cena durante a captura.

---

## O painel 'Nome do arquivo'

---

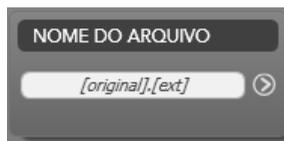
Este painel do assistente de importação é onde especifica os nomes com que os arquivos de mídia importados devem ser armazenados.

Cada tipo de fonte de entrada tem um nome de arquivo padrão atribuído pelo Studio. Por exemplo, o nome de arquivo padrão ao importar um instantâneo é "Snapshot". Para alterá-lo, clique no espaço e digite o nome desejado.

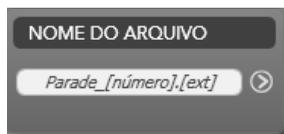


O assistente de importação nunca substitui um arquivo existente durante a importação. Caso já exista um arquivo com um nome igual ao desejado, será adicionado um número seqüencial ao nome do arquivo de entrada.

No caso de importação de mídia baseada em arquivo, estarão disponíveis recursos adicionais de nomeação de arquivos. Por padrão, a fórmula de nomeação para uma entrada baseada em arquivo é fornecida simbolicamente como "[original].[ext]", significando que são utilizados o nome do arquivo e a extensão originais.



Se pretender um nome personalizado, digite-o na caixa de edição da maneira habitual; contudo, no caso da mídia baseada em arquivo, o nome de arquivo de destino tem duas partes: um *corpo*, fornecido pelo usuário, e um *apêndice*, gerado segundo uma de três regras simples no momento da importação. A regra padrão acrescenta um número seqüencial único a cada nome de arquivo. Ao digitar o nome personalizado, a caixa de edição apresenta somente o corpo do nome. Porém quando o nome é exibido noutras situações, surge também o apêndice correspondente à regra aplicada.



Para selecionar uma regra diferente para a parte do apêndice, clique no botão *mais* . Será aberta uma janela de diálogo com duas listas suspensas. A primeira permite escolher entre "original" e "personalizado" para o corpo do nome. Pode usar esta lista se pretender reverter para a importação de arquivos com seus nomes originais. A segunda lista suspensa, que é exibida somente para nomes personalizados, apresenta as regras disponíveis para gerar a parte do apêndice:

- **Número:** Esta é a mesma regra aplicada por outros tipos de mídia no sentido de evitar conflitos. Se o corpo do nome for "Parada", o primeiro arquivo copiado será nomeado "Parada" (acrescido da extensão de arquivo original), o segundo será nomeado "Parada\_001" e assim sucessivamente.
- **Hora de criação:** A hora do dia em que o arquivo foi criado, em horas, minutos e segundos, é utilizada para gerar nomes de arquivos como "Parada\_20-30-00" para um arquivo que tenha sido criado exatamente às 8:30 da noite.
- **Hora do dia:** Esta é semelhante à opção anterior, porém é usada a hora de importação do arquivo.



*A janela Configuração do nome do arquivo de importação.*



## SELEÇÃO DE MÍDIA PARA IMPORTAÇÃO

Cada fonte suportada pelo assistente de importação tem seu próprio conjunto adequado de controles para selecionar o material. Se clicar no nome da fonte no painel 'Importar de', a área central do assistente se configura automaticamente com os controles necessários.

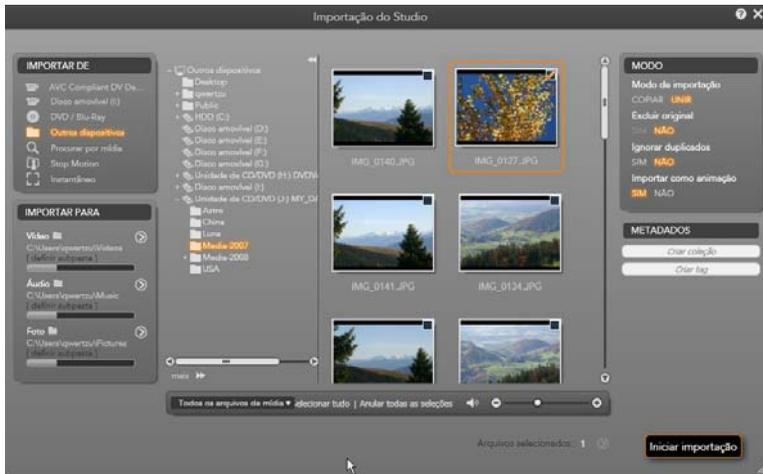
---

### Importar de mídia baseada em arquivos

---

Selecione *Outros dispositivos* no painel 'Importar de' do assistente de importação para preparar a importação a partir de mídia baseada em arquivos além dos discos rígidos locais, incluindo unidades ópticas, cartões de memória e sticks USB.

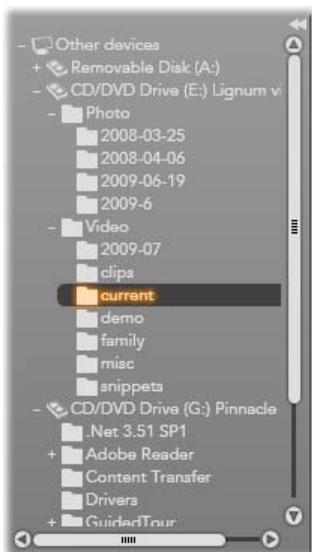
A tarefa de seleção dos arquivos a importar faz parte do browser de pastas e arquivos de mídia na área central da tela.



Ao importar a partir de mídia baseada em arquivos, o assistente de importação disponibiliza um navegador de pastas e arquivos na área central. Tem do seu lado esquerdo os painéis 'Importar de' e 'Importar para', e, do seu lado direito, os painéis 'Modo' e 'Nome do arquivo'. O botão Iniciar importação no canto inferior direito coloca as coisas em movimento após a seleção dos arquivos de mídia desejados.

Pode ocorrer uma única operação de importação em múltiplos tipos de arquivos de mídia a partir de múltiplas pastas de origem. Cada arquivo selecionado será copiado para a pasta correta para o respectivo tipo de mídia (conforme especificado no painel 'Importar para').

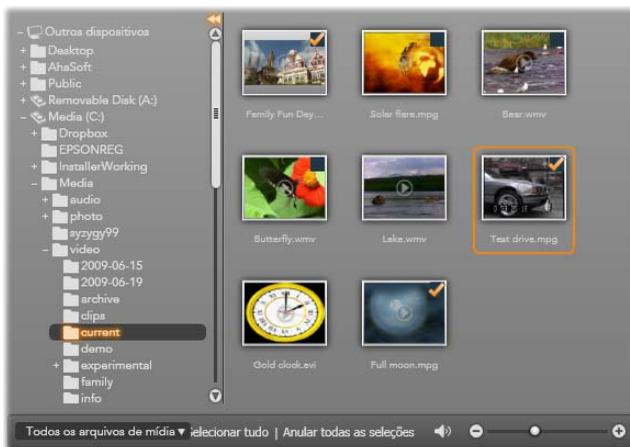
## O navegador de pastas e arquivos de mídia



A coluna esquerda do navegador constitui uma vista hierárquica de todas as pastas em todos os dispositivos de armazenamento de arquivos conectados ao computador. Estes dispositivos incluem discos rígidos, unidades de disco óptico, cartões de memória e sticks USB.

A navegação nesta "árvore de pastas" é semelhante à navegação no Windows Explorer e outros programas. As pastas que contêm outras pastas estão identificadas com um sinal de mais do lado esquerdo do nome quando estão fechadas e um sinal de menos quando estão abertas. Clique no sinal para abrir ("expandir") ou fechar ("recolher") uma lista de subpastas de uma pasta.

Só pode ser realçada uma entrada da árvore de pastas de cada vez. Os arquivos de mídia eventualmente existentes nessa pasta são imediatamente listados na área grande do lado direito do navegador. Pode pré-visualizar os arquivos no local e assinalar aqueles que pretende importar marcando a caixa no canto superior direito do ícone de cada arquivo.



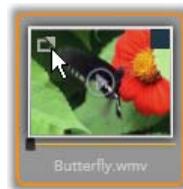
Aqui a pasta **video\current** está aberta, mostrando oito arquivos de vídeo. Para selecionar (anular a seleção de) um arquivo para seleção, clique na caixa de seleção no canto superior direito do respectivo ícone. Na figura foram selecionados três arquivos.

## Pré-visualização de arquivos de mídia

**Pré-visualização de áudio e vídeo:** O navegador de arquivos de mídia inclui a pré-visualização integrada para todos os tipos de mídia suportados. Clique no botão *reproduzir* no centro dos ícones dos arquivos de vídeo e áudio para pré-visualizar a mídia que representam. Para uma rápida visualização, os arquivos de vídeo são reproduzidos dentro do próprio quadro do ícone. Clique em qualquer lugar sobre o ícone para parar a reprodução, caso contrário será pré-visualizado o arquivo completo.



**Pré-visualização em tela inteira:** Durante a reprodução do vídeo, um botão para *pré-visualização em tela inteira* é exibido no canto superior esquerdo do ícone do arquivo. Este botão funciona de modo semelhante ao botão de pré-visualização em tela inteira do Player no modo Editar do Studio (consulte a página 7)..



A pré-visualização em tela inteira fecha automaticamente no final do vídeo. Para fechá-la manualmente, pressione a tecla Esc ou clique duas vezes na tela durante a pré-visualização.

Para visualizar fotos digitais ou outros arquivos de imagem com a resolução de tela inteira, clique duas vezes no respectivo ícone.

**Deslocar a pré-visualização:** Os clipes de áudio e vídeo fornecem um controle deslizante imediatamente abaixo do ícone do arquivo. Clique e arraste o *botão do controle deslizante* para rever manualmente qualquer parte do arquivo. O ponteiro do mouse muda para uma seta horizontal de duas pontas quando está corretamente posicionado para o deslocamento.



## Seleção de arquivos de mídia para importação

Para selecionar um arquivo de mídia de cada vez para importação, clique na *caixa de seleção* no canto superior direito do ícone do arquivo.



*Clique na caixa de seleção para selecionar ou anular a seleção do arquivo.*

**Seleção múltipla:** O navegador também fornece um método de seleção (ou anulação de seleção) simultânea de um grupo de arquivos realçados. Para realçar um arquivo individual, basta clicar em seu nome ou seu ícone; o estado realçado é indicado por uma borda laranja. Para realçar arquivos adicionais, clique nos ícones em combinação com uma das teclas Shift ou Ctrl, conforme se descreve a seguir:

- Clique mantendo pressionada a tecla Ctrl para adicionar ou remover o realce de um arquivo sem afetar os restantes no grupo.
- Clique mantendo pressionada a tecla Shift para realçar o ícone clicado e todos aqueles entre o mesmo e o ícone *anteriormente* clicado, inclusive. O realce é removido de quaisquer ícones que não se situem nesse intervalo.

Também pode realçar um conjunto de ícones diretamente com o mouse, arrastando um retângulo que englobe os ícones a incluir. Clique no primeiro ícone e mova para o último antes de soltar o botão do mouse.

Tendo realçado alguns ícones que pretende importar, clique na caixa de seleção de qualquer um deles para selecionar ou anular a seleção do grupo completo de uma só vez.



Um grupo de quatro ícones de arquivos de vídeo realçados. A seleção ou anulação da seleção de qualquer um deles afetará o grupo completo.

**Selecionar tudo e Anular todas as seleções:** Clique neste botões situados na área inferior do navegador de arquivos de mídia para selecionar para importação todos ou nenhum dos arquivos de mídia listados na pasta atual. Eles não afetam os arquivos atualmente selecionados em outras pastas.



Utilize o botão **Selecionar tudo** para selecionar todos os arquivos de mídia na pasta atual.

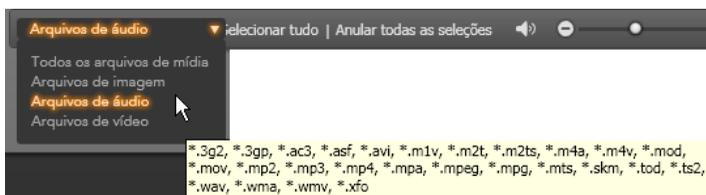
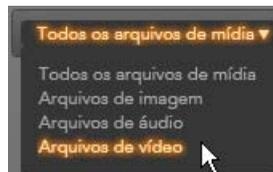
Cada vez que um arquivo for adicionado ou removido da lista de arquivos a importar, o navegador de mídia atualiza o *indicador do estado de seleção* situado na área inferior da tela.

## Personalização do navegador

Vários controles permitem configurar o navegador de arquivos de mídia de modo adequado ao hardware de exibição e aos requisitos.

**Fechar a árvore de pastas:** Para maximizar o espaço de visualização de arquivos, clique no ícone de duas setas apontando para a esquerda no topo da barra de rolagem da árvore de pastas. Isso recolhe a árvore de pastas de modo a formar uma barra vertical do lado esquerdo. No topo da barra está situada uma seta dupla apontando para a direita que reabre a árvore. O nome da pasta atual também é exibido.

**Filtrar a lista de arquivos:** Outra forma de otimizar o uso da área de arquivos consiste em limitar os arquivos exibidos de modo a incluir apenas um tipo de mídia. Esta é a função da lista suspensa de filtros de mídia no canto inferior esquerdo do navegador. Por padrão, todos os tipos de arquivos de mídia suportados surgem no navegador, porém é possível limitar a visualização de arquivos de imagem, arquivos de áudio ou arquivos de vídeo usando a seleção aqui. Para ver exatamente que tipos de arquivos estão incluídos em cada seleção, passe o mouse sobre o item durante um ou dois segundos para fazer surgir a lista.



*A passagem do mouse sobre a opção **Arquivos de áudio** faz surgir uma lista de tipos de arquivos a partir dos quais é suportada a importação de áudio.*

**Definir o tamanho da pré-visualização:** Uma ferramenta final de gerenciamento do estado real da tela é o controle deslizante do tamanho da pré-visualização situado no canto inferior direito do navegador. Mova o controle deslizante para a esquerda para reduzir ou para a direita para aumentar o tamanho das imagens pré-visualizadas no navegador de arquivos. Há três formas de mover este controle deslizante com o mouse:



- Clique no botão do controle deslizante e arraste para a esquerda ou direita.
- Clique ao lado do botão do controle deslizante para o fazer avançar na direção adequada.
- Clique nos botões de menos/mais nas extremidades da escala do controle deslizante para mover o botão em intervalos maiores.

**Definir o volume da pré-visualização:** Para definir o volume de reprodução de clipes de áudio e vídeo para pré-visualização, passe o ponteiro do mouse sobre a área do botão *áudio/sem som* na barra inferior do navegador de arquivos de mídia. Surgirá um *controle deslizante do volume* junto ao botão. Arraste o botão do controle deslizante para cima e para baixo para controlar o volume. Clique no botão *áudio/sem som* para ativar/desativar a opção sem áudio.



## Acerto da data e hora do arquivo de importação

Os relógios internos dos dispositivos de gravação estão frequentemente desacetados, resultando no carimbo incorreto de data e hora dos arquivos de mídia. O assistente de importação pode corrigir este tipo de problema acertando a data e a hora dos arquivos importados de acordo com suas especificações.

### Para corrigir a hora ou data do arquivo:

Utilize o botão *mais*  nas linhas “Arquivos selecionados” para abrir uma janela que oferece duas opções de acerto dos carimbos de data e hora:

- **Corrigir zona temporal:** Este controle deslizante altera o carimbo de data e hora de quaisquer arquivos de mídia importados até 12 horas em cada direção. Pode utilizar este ajuste para compensar diferenças horárias quando traz vídeo de suas viagens.
- **Definir data e hora:** Estes campos permitem inserir a data e a hora exatas da sua escolha. A data e a hora de quaisquer arquivos de mídia importados serão alteradas para as aqui selecionadas.

---

## Importar de câmera DV ou HDV

---

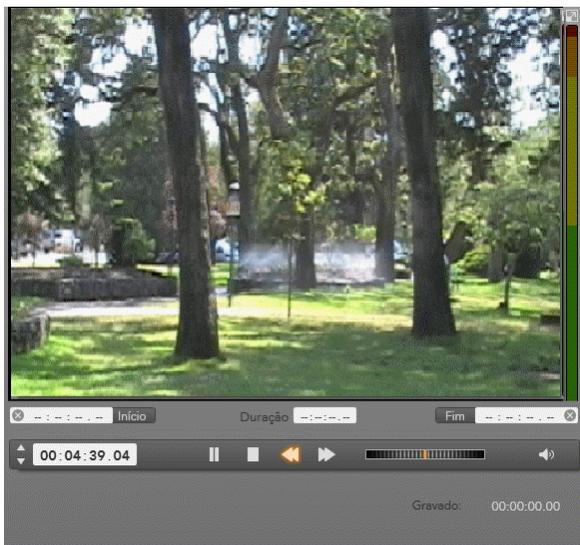
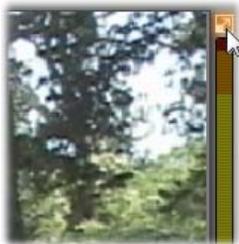
Para preparar para a importação de vídeo digital, ligue seu dispositivo DV ou HDV no modo de reprodução e selecione-o no painel 'Importar de' do assistente de importação.

Também precisará de se certificar da correta configuração da pasta de destino, dos ajustes prévios de compressão e de outras opções em outros painéis. (Consulte “Painéis do assistente de importação”, página 21.)



## Pré-visualização de vídeo

O vídeo atualmente em reprodução no dispositivo de origem deve estar agora visível na área de pré-visualização na área central da tela. Ao longo da extremidade direita da pré-visualização do vídeo existe uma escala que indica o nível do áudio momento a momento. Acima dessa escala, junto ao canto superior direito do quadro de pré-visualização, está um pequeno botão que muda para a pré-visualização em tela inteira.



*Se for selecionada uma fonte DV ou HDV, a área central do assistente de importação fornecerá controles para a pré-visualização e importação do material gravado.*

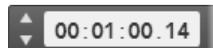
Abaixo da imagem de pré-visualização está uma fila de controles para automatizar a captura definindo pontos marcados de início e fim. Consulte “Gravação de vídeo e áudio” na página 44 para mais informações.

Outra fila de controles, a *barra de transporte*, serve como consola de navegação para o dispositivo de origem.



A barra de transporte para a importação DV e HDV, com (a partir do lado esquerdo) botões de avanço e leitura do código temporal, botões de transporte, um controle de transporte e um botão de áudio com um controle deslizante pop-out para controlar o volume da pré-visualização.

O indicador do código temporal atual indica a posição da reprodução de acordo com o código temporal gravado na fita aquando da filmagem. Os quatro campos representam as horas, os minutos, os segundos e os quadros, respectivamente. Do lado esquerdo do indicador está um par de botões de seta; utilize estes botões para avançar a posição um quadro para a frente ou para trás de cada vez.



Da esquerda para a direita, os botões de transporte são reproduzir/pausar, parar, rebobinar e avançar rapidamente. Estes botões transmitem comandos à câmara. Seu uso é equivalente ao uso dos controles integrados da câmara, porém geralmente mais convenientes.



Arraste a agulha laranja no controle de transporte para a esquerda ou para a direita para alterar a posição da reprodução para a frente e para trás, respectivamente. A velocidade do motor aumenta à medida que afasta a agulha do centro. Ao soltar a agulha, a mesma regressa à posição central e pausa a reprodução.



**Definir o volume da pré-visualização:** Para definir o volume de reprodução para a pré-visualização, passe o ponteiro do mouse sobre a área do botão *áudio/sem som* na barra inferior do navegador de arquivos de mídia. Surgirá um *controle deslizante do volume* junto ao botão. Arraste o botão do controle deslizante para cima e para baixo para controlar o volume. Clique no botão *áudio/sem som* para ativar/desativar a opção sem áudio.



- **Marca de início/fim:** A marca de início e a marca de fim indicam o ponto inicial e o ponto final planejados de uma captura de vídeo. Consulte a página 44 para mais informações.

**Nota:** As fontes DV e HDV também são adequadas para instantâneos; consulte a página 51 para detalhes.

## Gravação de vídeo e áudio

O assistente de importação suporta duas possibilidades de selecção de um intervalo de vídeo a importar.

Na possibilidade manual, só precisa estar atento à pré-visualização e pressionar *Iniciar captura* no início da metragem desejada. Depois de alcançado o final do segmento, pressione *Parar captura*. Se tiver um código temporal contínuo na metragem de origem e tiver selecionado "Sim" em "*Parar no fim da fita*" no painel 'Modo', poderá ausentar-se, pois o assistente de importação desligará automaticamente depois de esgotado o material de entrada.

O método automático de captura é ideal para a definição de pontos inicial e final da captura (a "marca de início" e a "marca de fim") com elevada precisão e para a importação autônoma que deve parar antes do final do material gravado.

Por vezes pode querer usar a hora de início e deixar por preencher a hora de fim. Ao clicar em *Iniciar captura*, o assistente de importação localizará a hora de início e, depois, capturará até indicação para parar (ou no fim da fita).

Também pode definir uma hora de fim e deixar por preencher a hora de início. A importação será imediatamente iniciada após clicar em *Iniciar captura* e terminará automaticamente no ponto com marca de fim. A inserção de uma duração e a inserção de uma hora de fim são equivalentes. Independentemente da escolha, o assistente de importação calcula e exhibe a outra automaticamente.

**Nota:** Antes de iniciar a operação de importação, verifique se as configurações no painel 'Importar para' e outros painéis (consulte a página 21) foram corretamente realizadas.

### **Capturar manualmente com os botões *Iniciar captura* e *Parar captura*:**

1. Certifique-se de que os pontos de início e fim não estão definidos. Se necessário, utilize o botão  associado ao campo para eliminá-lo com um clique.
2. Inicie manualmente a reprodução da fita de origem antes do ponto de início desejado da captura.
3. Clique no botão *Iniciar captura* depois de alcançado o ponto de início. A legenda do botão muda para *Parar captura*.

4. Clique novamente no botão no final do segmento. O material capturado é armazenado no Álbum.
5. Pare manualmente a reprodução (exceto se for definido o desligamento automático conforme indicado acima).

### **Capturar automaticamente definindo a *marca de início* e a *marca de fim*:**

1. Utilize os controles do contador para definir os valores para a marca de início e a marca de fim – os pontos de início e fim da metragem desejada.

Para definir a marca de início, insira um valor diretamente no campo relativo ao início ou navegue para o ponto desejado e clique no botão *Iniciar*. Pode ser utilizada uma abordagem semelhante para definir a marca de fim.



2. Clique em *Iniciar captura*. O Studio posiciona o dispositivo de origem na marca de início e começa automaticamente a gravação.
3. Depois de alcançada a marca de fim, é terminada a importação e parado o dispositivo de origem.
4. O material capturado é armazenado no Álbum.

---

## **Importar de fontes analógicas**

---

Para gravar vídeo analógico (p. ex., VHS e Hi8) necessita de um conversor passível de ser conectado ao computador e apresentando as conexões de vídeo e áudio adequadas. O mesmo também se aplica no caso da gravação a partir de fontes de som analógico, tais como um gravador.

Os dispositivos atualmente suportados incluem os produtos Avid e Dazzle, tais como USB 500/510, USB 700/710 e DVC 100, e webcams baseadas na tecnologia DirectShow.

Para preparar para a importação a partir de uma fonte analógica, ligue o dispositivo e selecione-o pelo nome no painel 'Importar de' do assistente de importação. Escolha também a entrada aplicável (p. ex., "Vídeo composto" ou "S-Video"). Caso pretenda ajustar o sinal analógico de entrada antes de iniciar a digitalização, clique no botão *mais* , o qual permite o acesso à janela Níveis de entrada analógica. (Consulte a página 23 para mais informações.)



Antes de iniciar a captura, certifique-se da correta configuração da pasta de destino, dos ajustes prévios de compressão e de outras opções em outros painéis. (Consulte "Painéis do assistente de importação", página 21.)

### **Capturar a partir de uma fonte analógica:**

1. Verifique se está conectada a entrada correta (p. ex., "S-Video").
2. Ligue o dispositivo de reprodução mesmo antes do ponto em que deseja iniciar a captura.  
A pré-visualização de vídeo e áudio deve estar ativa. (Se não estiver, verifique os cabos e a instalação do conversor.)
3. Clique no botão *Iniciar captura* para começar a gravação.  
A legenda do botão muda para *Parar captura*.
4. Clique novamente no botão no final do segmento. O material capturado é armazenado no Álbum.
5. Pare o dispositivo de origem.

## Importar de DVD ou disco Blu-ray

O assistente de importação pode importar dados de vídeo e áudio de DVDs e BDs (discos Blu-ray). Para iniciar, insira o disco de origem na respectiva unidade e selecione-a no painel 'Importar de' do assistente de importação. Caso tenha mais de uma unidade óptica, escolha o dispositivo correto entre os listados.



**Nota:** Não pode ser importada mídia protegida contra cópia.

Antes de iniciar a captura, certifique-se da correta configuração da pasta de destino e do nome do arquivo em outros painéis. (Consulte “Painéis do assistente de importação”, página 21.)

Uma vez que podem estar envolvidos arquivos grandes na importação a partir de discos ópticos, é importante a seleção do diretório de importação correto. Em especial, certifique-se de que o local de armazenamento escolhido tem espaço suficiente disponível (consulte a página 24).

### Pré-visualização dos arquivos de discos

As mídias em discos ópticos são acessadas através do sistema de arquivos do computador. Por esse motivo, os controles de pré-visualização na área central, os métodos de seleção de arquivos e o procedimento de importação são semelhantes aos usados para as comuns mídias baseadas em arquivos (exceto o fato de a vista de pastas desnecessárias iniciar na posição fechada). Consulte a página 34 para mais informações.

---

## Importar de câmeras digitais

---

Tal como acontece nas unidades de disco óptico, a mídia em câmeras digitais é acessada através do sistema de arquivos do computador. A câmera pode aparecer na lista de fontes como uma unidade de disco amovível. A pré-visualização, a seleção e a importação são semelhantes às usadas para as comuns mídias baseadas em arquivos (exceto o fato de a vista de pastas iniciar na posição fechada). Consulte a página 34 para mais informações.



---

## Stop Motion

---

A função Stop Motion do assistente de importação permite criar filmes animados juntando quadros individuais isolados de uma fonte de vídeo ao vivo, como, por exemplo, uma câmera de vídeo analógico ou webcam. O resultado da importação Stop Motion será um filme com 8 a 12 quadros por segundo, a coleção de imagens paradas isoladas ou ambos, dependendo das configurações efetuadas no painel 'Modo'.

Para preparar para a importação Stop Motion, certifique-se de que o dispositivo está ligado e, depois, selecione-o pelo nome sob o título Stop Motion no painel 'Importar de' do assistente de importação. (Consulte a página 23 para mais informações.)

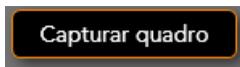
Antes de iniciar a captura, certifique-se da correta configuração da pasta de destino, das opções e do nome do arquivo em outros painéis. (Consulte “Painéis do assistente de importação”, página 21.)



Se seu equipamento de origem estiver funcionando corretamente, terá uma pré-visualização ao vivo na área central da janela do assistente de importação. Para uma pré-visualização em tela inteira, clique no botão no canto superior direito da pré-visualização incorporada. Para terminar o modo de tela inteira, pressione a tecla Esc ou clique no botão *fechar* no canto superior da tela.



Quando estiver pronto para capturar uma imagem, clique no botão *Capturar quadro*. Uma miniatura do quadro isolado é acrescentada à Bandeja de imagens na área inferior da janela. (Consulte “Utilização da Bandeja de imagens” na página 52 para mais informações.)



Uma vez que se trata de uma seqüência Stop Motion, depois de isolada cada uma das imagens, efetuará, geralmente, pequenas alterações à cena que está filmando de modo a criar a ilusão de movimento de um quadro para o quadro seguinte.

Para facilitar a tarefa de visualização, a pré-visualização Stop Motion inclui um efeito "pele de cebola", consistindo na exibição simultânea de quadros sucessivos em camadas transparentes, de modo que as diferenças podem ser claramente notadas. Este recurso pode ser configurado na barra de controle.

O número de imagens filmadas até ao momento e a duração do filme (com base no número de imagens, arredondado) são exibidos do lado direito, por baixo da barra de controle.

## A barra de controle Stop Motion

Esta barra fornece funções de transporte e outras para a importação Stop Motion.



Da esquerda para a direita:

- **Indicadores Live e Arquivo:** Estes permitem alternar entre a pré-visualização do feed de vídeo ao vivo e a pré-visualização dos quadros capturados na Bandeja de imagens. É possível rever – e, se necessário, substituir – quadros particulares sem ter de desfazer outras operações efetuadas.

- **Contador:** Esta leitura indica a posição atual dentro da animação em horas, minutos, segundos e quadros. O valor do contador depende do número de quadros isolados e da velocidade da animação em quadros por segundo. As setas para cima e para baixo do lado esquerdo do contador permitem avançar passo a passo durante a pré-visualização da animação.
- **Botões de navegação:** Estes botões servem para a pré-visualização da animação. Um botão de *retorno* permite percorrer a animação continuamente para uma verificação facilitada.
- **Taxa de quadros:** Esta taxa, em quadros por segundo, determina o número de quadros que terá de criar para juntar um segundo de vídeo. Esta taxa influencia a velocidade aparente da animação.
- **Configurações da função pele de cebola:** Clique no botão *mais*  para abrir uma pequena janela onde pode ser configurada a função pele de cebola. O primeiro controle deslizante indica a diferença na transparência entre quadros sucessivos, enquanto o segundo controla o número de quadros, além do atual, que integrarão o efeito. Experimente ambas as configurações até determinar os níveis que garantem melhores resultados no filme.



## Importação da animação

Depois de ter adicionado todos os quadros desejados à animação, clique no botão *Iniciar importação*. O assistente de importação adiciona o filme animado e/ou os quadros individuais capturados às seções adequadas do Álbum do Studio.

## Instantâneo

A função Instantâneo do assistente de importação é utilizada para gravar quadros individuais (imagens paradas) a partir de câmeras ou players conectados ao sistema. Para preparar, certifique-se de que o dispositivo de origem está ligado e, depois, selecione-o pelo nome sob o título Instantâneo no painel 'Importar de' do assistente de importação. (Consulte a página 23 para mais informações.)



Antes de iniciar a captura, certifique-se da correta configuração da pasta de destino e do nome do arquivo em outros painéis. (Consulte “Painéis do assistente de importação”, página 21.)

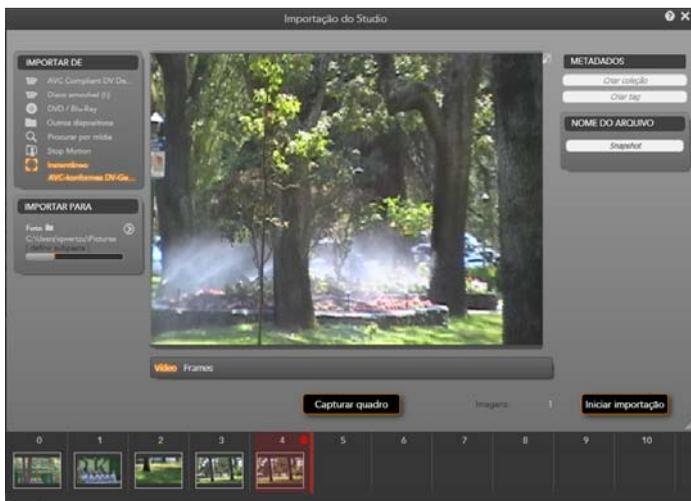
Ligue agora a câmera ou coloque a fita a passar e inicie a monitorização da tela de pré-visualização incorporada na área central da janela do assistente de importação.

Para uma pré-visualização em tela inteira, clique no botão no canto superior direito da pré-visualização incorporada. Para terminar o modo de tela inteira, pressione a tecla Esc ou clique no botão *fechar* no canto superior da tela.



Se desejar capturar uma imagem à medida que a mesma passa, clique no botão *Capturar quadro*. Uma miniatura do quadro isolado é acrescentada à Bandeja de imagens na área inferior da janela.





*Captura de instantâneos no assistente de importação. Durante a pré-visualização de vídeo ao vivo ou gravado na área central da janela, utilize o botão **Capturar quadro** para isolar imagens paradas. Os quadros isolados permanecem na *Bandeja de imagens* na área inferior da janela até que seja clicado no botão **Iniciar importação** para transferi-los para o *Álbum do Studio*.*

Capture tantos quadros adicionais quanto desejado. O assistente de importação adiciona um de cada vez à crescente coleção na *Bandeja de imagens*. Durante a captura, pode trocar de fitas, re-orientar a câmera e tudo o que entender necessário. Não é necessário interromper o vídeo de origem desde que haja um sinal quando clicar no botão *Capturar quadro*.

## Utilização da *Bandeja de imagens*

Para a revisão imediata de um quadro já isolado, clique na miniatura de um quadro qualquer, exceto no mais recente, na *Bandeja de imagens*. Isso muda a tela de pré-visualização da fonte de vídeo para o arquivo capturado e ativa o indicador *Arquivo*. Também pode ativar o indicador clicando diretamente no mesmo.



*Clique no indicador **Arquivo** ou em qualquer miniatura na **Bandeja de imagens** para rever imagens já isoladas. Aqui foi clicado na miniatura 3 e o mouse está pousado sobre o ícone da lixeira para eliminá-lo. A linha destacada do lado direito da miniatura selecionada indica onde deve ser inserida a miniatura do próximo quadro isolado.*

Para eliminar um quadro capturado, selecione-o na **Bandeja de imagens** e, depois, clique no ícone da lixeira que surge no canto superior direito da miniatura.

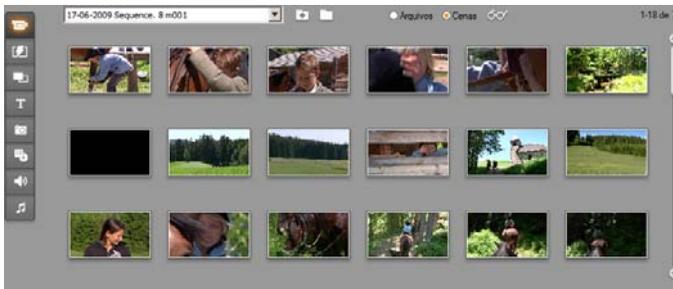
Para voltar à pré-visualização de vídeo após a revisão dos arquivos na **Bandeja de imagens**, clique no indicador **Live** por baixo da tela de pré-visualização.

## **Importação de quadros**

Depois de ter isolado todos os quadros desejados da fonte de vídeo, clique no botão **Iniciar importação**. O assistente de importação adiciona as imagens isoladas à seção de imagens paradas do **Álbum do Studio**.

## CAPÍTULO 3:

# O Álbum



*A seção Vídeos do Álbum no modo Cenas. Os ícones ilustrados aqui representam as cenas em um arquivo de filme específico. Os controles são fornecidos (topo) para acessar arquivos de filme em qualquer parte do sistema. Clique nas guias para baixo na parte esquerda do Álbum para acessar os materiais nas outras seções.*

Com a atual explosão das tecnologias de mídia digital, atualmente é muito mais fácil obter itens de mídia de alta qualidade e incorporá-los em suas produções.

Muitos tipos de mídia e recursos podem servir de ingredientes em filmes do Studio, além de apenas vídeo. Começando pelos elementos visuais, pode incluir fotografias digitais e arte, títulos modernos e transições animadas. No que respeita ao áudio, pode aprimorar ou, mesmo, substituir a trilha sonora do próprio vídeo de origem por música, efeitos sonoros e sobreposições de voz.

Depois ainda há os itens especiais. Para um DVD desejará incluir menus de navegação atrativos, enquanto, para dar um toque de extravagância a qualquer produção, pode escolher modelos de temas Montage® do Studio, os quais permitem recombinar outros recursos para obter layouts de vídeo dinâmicos e criativos.

Sua instalação do software Studio já inclui uma ampla coleção de recursos criados por profissionais, estando também disponíveis inúmeros pacotes bônus. Existem outras possibilidades praticamente ilimitadas para a utilização de todos os tipos de mídia adicional, quer criada pelo usuário quer de outras fontes.

## Gerenciar sua mídia

Manter o controle desta abundância de riquezas poderia facilmente ser uma tarefa quase impossível, porém o Studio fornece duas importantes ferramentas de gerenciamento para navegar e acessar suas mídias com toda a facilidade.

O *Álbum* permite a pesquisa inteligente de toda sua coleção de mídias. Permite localizar rapidamente e pré-visualizar qualquer item desejado, bem como introduzi-lo em sua produção, bastando para isso arrastar o seu ícone para a Janela do filme. Deixa também compartilhar todos os seus projetos e fazer uso do Álbum, sendo este um recurso permanente do modo Editar do Studio.

O *Contentor do projeto* é uma versão especial do Álbum dedicada ao gerenciamento dos recursos necessários pelo projeto atual. Os itens de mídia adicionados ao filme são automaticamente incluídos no Contentor, porém também pode adicionar itens diretamente, de modo a facilitar a sua posterior utilização. O Contentor permite reunir e arquivar todos os materiais necessários para uma produção e mantê-los à mão ao longo do processo de edição, prontos para serem utilizados sempre que seu projeto seja carregado.

Neste capítulo é descrito, primeiro, o Álbum, mas a maioria dos conceitos e das operações descritas se aplica também ao Contentor, o qual é descrito a partir da página 81.

## Acesso à mídia do Álbum

Os materiais de origem de que necessita para criar um filme são armazenados nas várias seções do Álbum, cada uma é acessada através de sua respectiva guia da seguinte forma:

**Vídeo:** Esta seção contém metragem de vídeo realizada pelo usuário ou obtida de outro modo. Os formatos de arquivo de vídeo suportados são: **avi, mpg, mpeg, mod, mp2, mp4, m2ts, mt2, m2t, tod, m1v, m2v, mpv, 3gp, wmv, mov e skm.** Pode acessar e pré-visualizar os arquivos diretamente ou pode abrir um arquivo individual para acessar suas cenas obtidas, as quais são representadas por ícones de miniaturas.



Para utilizar algumas das cenas em seu filme, basta arrastar os seus ícones para a Janela do filme. Consulte “A seção Cenas de vídeo”, página 60.

**Transições:** Esta seção do Álbum contém fades, decomposições, coberturas e outros tipos de transições, incluindo as elaboradas transições Hollywood FX. Para utilizar uma transição, posicione-a perto ou entre os cliques de vídeo e imagens na Janela do filme. Consulte “A seção Transições”, página 74.



**Temas Montage®:** Um tema no Studio é um conjunto de modelos correspondentes. Você pode utilizar os modelos para criar seqüências eficazes que combinam seu vídeo e suas imagens fixas com animações e efeitos integrados. Consulte “A seção Temas Montage®”, página 75.



**Títulos:** Esta seção contém títulos editáveis que você pode utilizar como sobreposições ou como imagens de tela inteira. Você pode criar seus próprios títulos do nada ou utilizar ou adaptar os fornecidos. O Studio suporta rolagens horizontais, rolagens verticais, movimentos animados e muitos efeitos tipográficos. Consulte “A seção Títulos”, página 76.



**Fotos e quadros isolados:** Esta é uma seção de fotografias, bitmaps e quadros de vídeo isolados. Você pode utilizar estas imagens em tela inteira ou como sobreposições no vídeo principal. A maioria dos formatos padrão de arquivos de imagem é suportada: **bmp, dtl, gif, jpg, jpeg, pcx, png, psd, tga, tif e wmf**. Consulte “A seção Fotos e quadros isolados”, página 78.



**Menus de disco:** O Studio tem uma extensa coleção de menus de capítulo para usar na criação de DVDs, VCDs e S-VCDs. Você também pode utilizá-los como são, modificá-los ou criar os seus próprios. Consulte “A seção Menus de disco”, página 79.



**Efeitos sonoros:** O Studio traz consigo uma ampla variedade de efeitos sonoros de elevada qualidade. Você também pode utilizar arquivos que tenha gravado você mesmo ou obtido através de outras fontes. Os formatos suportados são: **wav, mp3, mpa, m4a, wma, avi e ac3**. Consulte “A seção Efeitos sonoros”, página 80.

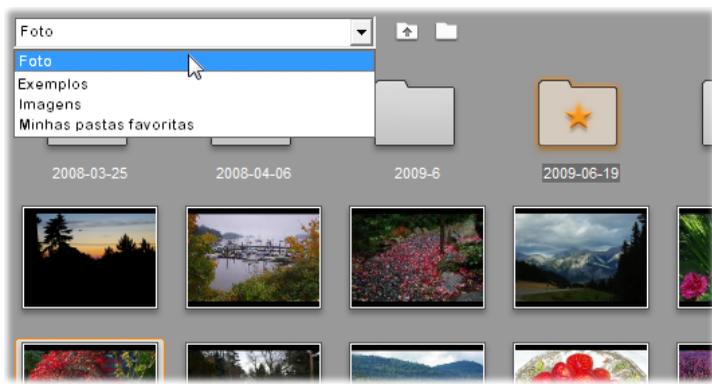


**Música:** Nesta seção do Álbum, você pode localizar e utilizar arquivos de música armazenados em seu disco rígido. Os formatos suportados são os mesmos suportados para os efeitos sonoros. Consulte “A seção Música”, página 81.



## Utilização do Álbum

É exibida uma lista suspensa de pastas em todas as seções do Álbum. Em algumas, por exemplo na seção Fotos e quadros isolados, onde as pastas representam os verdadeiros diretórios em seu disco rígido, são também fornecidos controles de navegação adicionais.



*É exibida uma lista suspensa de pastas na seção Fotos e quadros isolados. Aqui a pasta atual contém arquivos de imagem e subpastas, tendo sido uma delas definida como 'favorita' (estrela). As pastas favoritas podem ser facilmente consultadas clicando em Minhas pastas favoritas na lista.*

Os recursos em cada pasta são representados por ícones. Se não for possível exibir o número total de recursos disponíveis, uma barra de rolagem permitirá acessar os restantes. No canto superior direito de cada página do Álbum, o Studio mostra o número total de itens na pasta e o intervalo atualmente visível.



*A leitura acima da barra de rolagem indica que estão sendo exibidos os primeiros 18 de 77 ícones.*

Todos os tipos de conteúdos do Álbum podem ser pré-visualizados simplesmente com um clique nos ícones.

Este capítulo apresenta cada uma das seções do Álbum de acordo com sua seqüência, com uma descrição detalhada da muito importante seção Vídeos. De facto, a utilização dos conteúdos do Álbum para criar seu filme editado será o tema dos capítulos 4 a 15.

## Pastas de origem para o conteúdo do Álbum

A maioria das seções do Álbum contém arquivos de mídia comuns de vários tipos, porém há três exceções. Os ícones das cenas no modo *Cenas* da seção Vídeos representam segmentos dentro de um arquivo de vídeo específico, enquanto os ícones nas seções Transições e Temas representam recursos especiais associados ao programa Studio.

Contudo, as outras cinco seções e o modo *Arquivos* da seção Vídeos apresentam os arquivos contidos em alguma pasta específica do disco.



*Os ícones na seção Títulos representam os arquivos armazenados em uma pasta de origem selecionada em seu disco rígido. A lista suspensa na parte superior da página do Álbum permite selecionar a partir de qualquer uma das várias pastas de títulos instaladas. O botão Pasta junto à lista permite acessar títulos em outras pastas diferentes das listadas, se necessário. A seção Menus de disco funciona de modo semelhante.*

A pasta de origem para o conteúdo de cada seção é listada na lista suspensa no canto superior esquerdo do Álbum, junto a um pequeno botão *Pasta* . Para mudar a origem da seção atual, selecione uma pasta a partir da lista suspensa ou clique neste botão, procure outra pasta em seu sistema e selecione qualquer arquivo. O arquivo que selecionar será destacado na seção do Álbum reocupado.

Algumas seções do Álbum também fornecem um botão *Pasta pai*  para facilitar a navegação dentro de um grupo de pastas contendo mídia do mesmo tipo.

As mídias baseadas em arquivos no Álbum disponibilizam um comando no menu de contexto, *Abrir pasta de conteúdo*, que abre uma janela do Windows Explorer com o respectivo arquivo selecionado.



## A SEÇÃO VÍDEO

É aqui que o processo de edição realmente começa – na seção Vídeo do Álbum com sua filmagem capturada por editar. Numa produção típica, seu primeiro passo será provavelmente arrastar algumas cenas do Álbum para a Janela do filme (consulte *Capítulo 5: Clipes de vídeo*). 

No Álbum, as cenas são exibidas pela ordem em que ocorrem no vídeo. Esta seqüência não pode ser alterada, uma vez que é determinada pelo arquivo subjacente, mas podem ser adicionadas cenas a seu filme na seqüência que desejar. De modo semelhante, enquanto você não pode cortar (editar) cenas do Álbum, você pode utilizar qualquer trecho desejado de uma cena quando ela aparece como um clipe em seu filme.

### **Modo Arquivos e modo Cenas**

A escolha de uma cena de vídeo em particular para usar em um filme constitui um processo de duas fases. Primeiro, você deve selecionar o arquivo de vídeo que contém a cena desejada procurando em um dispositivo de armazenamento – normalmente um disco rígido – ligado a seu sistema. Em segundo lugar, você escolhe a cena que deseja entre aquelas que o arquivo selecionado contém.

Para procurar um arquivo de vídeo na seção Vídeo do Álbum, selecione o botão de opção.



Procure pastas e arquivos de vídeo em seu computador selecionando o modo *Arquivos* na seção *Vídeo do Álbum*. Clique duas vezes sobre um arquivo de vídeo e selecione o botão de opção *Cenas* para mudar para o modo *Cenas*.

## Opções de visualização

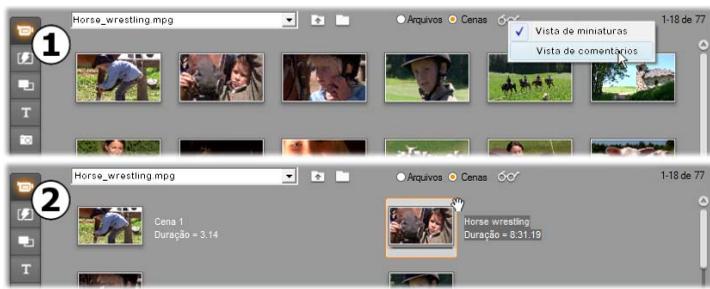
Os modos *Arquivos* e *Cenas* suportam múltiplas opções de visualização que permitem a você adaptar a visualização às suas necessidades mostrando mais ou menos informação sobre cada item do Álbum.

O Studio fornece vários métodos para acessar estas opções de visualização:

- Através de comandos no menu *Vista*.
- Através do menu de contexto do botão direito do mouse no Álbum.
- Através do botão do menu pop-up que aparece quando você clica no botão *Vista* na parte superior da página do Álbum do lado direito.



No modo *Arquivos*, a seção *Vídeo* suporta três vistas com diferentes níveis de detalhes: **1** *Vista de ícones*, **2** *Vista de detalhes* e **3** *Vista de miniaturas*.



As duas opções de visualização disponíveis no modo Cenas são: **1** Vista de miniaturas e **2** Vista de comentários.

## Recursos da interface

A seção Vídeo oferece vários recursos especiais da interface:

- As cenas que foram acrescentadas à Janela do filme são diferenciadas no Álbum por uma marca de verificação no canto superior direito do ícone da cena. A marca de verificação permanece enquanto houver um clipe na Janela do filme que tenha tido origem nessa cena. Um quadrado com fundo colorido no mesmo canto do ícone indica que o mesmo foi explicitamente adicionado ao Contentor do projeto. Os dois indicadores podem ocorrer em simultâneo (vide abaixo).
- Para ver como uma determinada cena do Álbum é utilizada no projeto atual, utilize o comando do menu *Álbum* > *Localizar cena no projeto*. O Studio destaca os eventuais clipes na Janela do filme que tenham tido origem na cena selecionada (ou cenas). Para fazer de outra forma, utilize o comando *Localizar cena no álbum*, que está no menu do botão direito do mouse para clipes na Janela do filme.



O símbolo no canto superior direito de um ícone no Álbum ou no Contentor do projeto revela seu estado: **1** não utilizado (nenhum símbolo); **2** utilizado no projeto; **3** adicionado ao Contentor; **4** utilizado no projeto e adicionado ao Contentor.

Quase todos os comandos de menu que se aplicam a cenas estão disponíveis tanto no menu principal *Álbum* como no menu pop-up que surge quando clica com o botão direito do mouse numa cena selecionada. Quando esta documentação chama um comando de menu como *Álbum* ➤ *Combinar cenas*, tenha em mente que um comando equivalente está normalmente também disponível no menu “de contexto”. Muitos comandos também estão disponíveis no Contentor do projeto.

## Resumo das operações

Por causa do seu papel central, a seção *Vídeo* do *Álbum* fornece um amplo conjunto de operações. Estas são explicadas mais abaixo nos seguintes tópicos:

- Abertura de um arquivo de vídeo
- Visualização de vídeo
- Seleção de cenas e arquivos
- Exibição de informação relativa à cena e ao arquivo
- Vista de comentários
- Combinação e subdivisão de cenas
- Redetecção de cenas

---

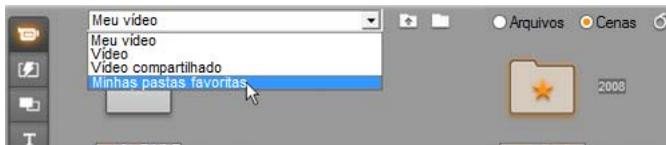
## Abertura de um arquivo de vídeo

---

As localizações padrão para seus arquivos de vídeo são a pasta de vídeo pública do Windows e a pasta correspondente em sua conta de usuário. Quando você está visualizando a seção *Vídeo* no modo *Arquivos*, ambas estas localizações aparecem sempre na lista suspensa na parte superior do *Álbum*.

Você também pode escolher outras pastas do disco rígido para acessar arquivos de vídeo armazenados. O Studio permite a você navegar até à pasta onde seus arquivos se encontram clicando nos ícones no modo *Arquivos*. Você também pode selecionar diretamente um arquivo clicando no botão *procurar arquivo* no modo *Arquivos* ou *Cenas*. São também listadas as pastas atual e anterior caso sejam diferentes das duas localizações padrão, fazendo com que possam aparecer quatro pastas diferentes de uma só vez.

A entrada final na lista suspensa é "Minhas pastas favoritas". Se estiver trabalhando com várias pastas de vídeo diferentes, o recurso "favoritos" do Studio facilita a navegação. Para considerar favorita uma pasta, utilize o comando do menu do botão direito do mouse *Definir como pasta favorita*. As pastas favoritas são assinaladas com uma estrela no Álbum. Para voltar a uma pasta favorita, selecione "Minhas pastas favoritas" e, depois, a pasta específica que tinha em mente.

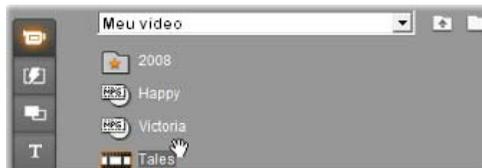


*Seleção de 'Minhas pastas favoritas'. A pasta do lado direito foi definida como favorita, conforme indicado pela estrela.*

Consulte *A seção Vídeo* (página 60) para detalhes sobre os modos e as opções de visualização ao trabalhar com cenas de vídeo no Álbum.

## Abertura de uma pasta

O conteúdo da pasta é exibido no modo *Arquivos*. As subpastas e os arquivos de vídeo digital na pasta atual são apresentados.

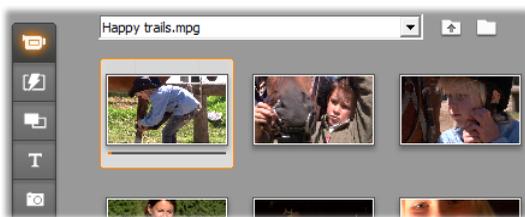


### Três formas para abrir uma pasta:

- Com a seção *Vídeo* no modo *Arquivos*, selecione o nome da pasta na lista suspensa ou clique duas vezes em qualquer pasta listada.
- Clique no botão da *pasta pai*  no modo *Arquivos* ou *Cenas*.
- Clique no botão *procurar arquivo*  e utilize a caixa de diálogo *Abrir* para localizar um arquivo de vídeo digital no modo *Arquivos* ou *Cenas*. Quando o Studio abrir o arquivo de vídeo, mude para o modo *Arquivos* para exibir o conteúdo de sua pasta pai.

## Abertura de um arquivo

Se você abrir um arquivo de vídeo, serão exibidos ícones que representam as cenas no arquivo:



### Três formas para abrir um arquivo de vídeo digital:

- Selecione o nome do arquivo na lista suspensa se a secção Vídeo estiver no modo *Cenas*.
- Clique duas vezes em um arquivo listado no modo *Arquivos*.
- Clique no botão *procurar arquivo*  e utilize a caixa de diálogo *Abrir* para localizar um arquivo de vídeo digital de qualquer tipo suportado em seu disco rígido.

## Detecção de cena e miniaturas

Se você abrir um arquivo de vídeo, o Álbum é preenchido com as cenas detectadas do arquivo. Cada cena é indicada por um quadro de miniatura – um ícone do primeiro quadro da cena. Pode ser que o primeiro quadro não seja um bom ícone para a cena, daí que o Studio permite que você escolha uma cena diferente, caso deseje.

### Para alterar miniaturas no Álbum:

1. Selecione a cena a ser alterada.
2. Utilize o Player para localizar o quadro que pretende para a miniatura.
3. Clique no comando de menu *Álbum* > *Definir miniatura*.

## Taxas de definição do vídeo

A maioria dos arquivos de vídeo fornecem informação sobre o formato que permite ao Studio detectar automaticamente a taxa de definição do vídeo de 4:3 ou 16:9. Se o arquivo não fornecer informação sobre a taxa de definição, o Studio utiliza, por padrão, o formato de 4:3.

Os comandos *Taxa de definição 4:3* e *Taxa de definição 16:9* no menu *Álbum* permitem que você defina manualmente a taxa que necessita. Estes comandos também surgem no menu de contexto do botão direito do mouse para vídeo no álbum. O seu método de funcionamento consiste em dilatar os quadros originais para o novo tamanho dos quadros. Se definir a taxa de definição de um filme de 4:3 para 16:9, por exemplo, as pessoas e os objetos aparecerão mais dilatados em relação à sua altura.

Isto difere da conversão do tamanho dos quadros que ocorre quando você adiciona uma cena ao projeto de um filme com a taxa de definição “oposta”. Neste caso, a cena é redimensionada em ambas as dimensões de modo uniforme para caber no quadro de destino e a área em excesso surge na cor preta.

Os comandos *Taxa de definição* ficam disponíveis depois de o Studio abrir o arquivo pela primeira vez e indexar suas cenas. Até então, os itens do menu estão desativados.



*(E) Quadro original na taxa de definição 4:3; (C) Mesmo quadro com barras laterais pretas ao ser adicionado a um projeto em 16:9; (R) Mesmo quadro após a utilização do comando Taxa de definição 16:9. As diferenças de taxas de definição também podem ser tratadas na Janela do filme com os comandos do menu de contexto ‘Mostrar imagem completa’ e ‘Ampliar imagem para preencher quadro’.*

**Nota:** O formato de quadros do projeto de filme, que não pode ser alterado após a criação do projeto, pode ser definido para novos projetos no painel de opções *Preferências do projeto*. Consulte a página 320 para mais informação.

## Visualização de vídeo

Podem ser visualizadas em qualquer altura cenas individuais ou múltiplas no arquivo de vídeo aberto.

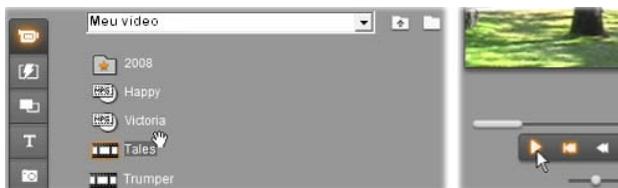
### Para visualizar o vídeo a partir da cena selecionada:

1. Clique no ícone da cena no Álbum.  
O Player exibe o primeiro quadro da cena selecionada.
2. Clique no botão *Reproduzir* no Player.  
O Player reproduz agora as cenas selecionadas e quaisquer outras subsequentes. O progresso é indicado de três formas.
  - As cenas são destacadas sucessivamente à medida que são reproduzidas.
  - O controle deslizante do Player mostra o ponto atual da reprodução com relação ao filme completo.
  - As miniaturas das cenas exibem uma barra de progresso durante a visualização prévia. À medida que você continua a visualizar seu vídeo capturado, a barra de progresso move de uma miniatura para a seguinte.



### Pré-visualização de arquivos de vídeo digital

Se for selecionado um arquivo de vídeo no modo *Arquivos*, pode utilizar o Player para pré-visualizar o vídeo sem ter de abrir o arquivo no modo *Cenas*.



## Seleção de cenas e arquivos

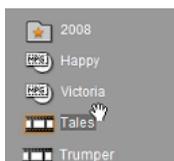
O Studio oferece uma variedade de formas de selecionar cenas, arquivos e pastas na seção Vídeos do Álbum. As cenas de vídeo selecionadas são indicadas por uma borda destacada. As pastas e os arquivos de vídeo selecionados são mostrados com destaque do texto.



*As cenas selecionadas têm uma borda destacada (centro).*

As técnicas de seleção cumprem convenções padrão do Windows. Utilize qualquer uma das seguintes, separadamente ou em combinação:

- Escolha o comando de menu *Editar* ➤ *Selecionar tudo* ou pressione **Ctrl+A** para selecionar todas as cenas (ou arquivos e pastas) atualmente em exibição no Álbum, incluindo aquelas em outras páginas.
- Pressione a tecla **Shift** para selecionar um conjunto de itens adjacentes.
- Pressione a tecla **Ctrl** para adicionar ou remover itens individuais da seleção.
- Começando com o ponteiro do mouse sobre uma área em branco da página do Álbum, clique e arraste para “marcar” uma área, selecionando todos os itens que intersejam a área.
- Utilize as teclas de setas para navegar na grade do Álbum. Utilize as setas em combinação com **Shift** para selecionar itens à medida que avança.



*Pastas e arquivos de vídeo selecionados têm texto destacado. Observe a estrela na pasta '2008', indicando que foi considerada um favorito.*

---

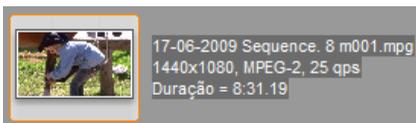
## Exibição de informação relativa à cena e ao arquivo

---



À medida que você move o ponteiro do rato sobre as cenas de vídeo, o ponteiro muda para o símbolo de uma mão. Se pausar momentaneamente sobre uma cena, são exibidos o tempo de início e a duração numa caixa pop-up. Se deixar o mouse isolado sobre a cena, a exibição permanece durante vários segundos. O tempo de início mostrado é o código temporal do vídeo da fonte original, em minutos,

segundos e quadros.



Para visualizar informação sobre os arquivos de vídeo quando a seção Vídeo está no modo *vista de pastas*, selecione *Vista de detalhes*

no menu de contexto do Álbum aberto com o botão direito do mouse. São exibidos o nome do arquivo, a resolução, a taxa de definição, a duração e a taxa de quadros. Mude para uma listagem mais compacta com *Vista de ícones*.

---

## Vista de comentários

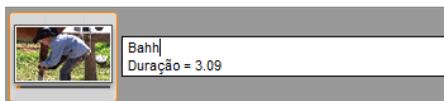
---

Na vista padrão do modo *Cenas* da seção Vídeo, designada por *Vista de miniaturas*, cada cena é representada pelo ícone de um quadro em miniatura. Para ver mais informações sobre cada cena, mude para a *Vista de comentários* usando qualquer um dos métodos descritos na página 61.

Na vista de comentários são exibidas legendas editáveis para cenas do Álbum. A utilização destas legendas é da sua escolha: elas podem ser palavras-chave de pesquisa ou nomes de cenas ou comentários de texto descrevendo o conteúdo da cena. A legenda padrão é gerada a partir do número seqüencial e da duração da cena (p. ex. “Cena 3, 7:21”).

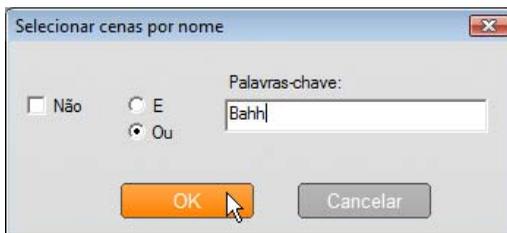


Se você clicar em uma cena de vídeo, surge um campo de texto no local, permitindo a você digitar um nome ou comentário personalizado.



## Seleção de cenas por nome

Uma opção relacionada permite que você selecione cenas de vídeo procurando por palavras-chave nos comentários. Utilize *Álbum* ➤ *Selecionar cenas pelo nome* para abrir esta caixa de diálogo:



Digite uma palavra-chave no campo de texto e clique em *OK* para destacar todas as cenas do *Álbum* cuja legenda contenha a palavra-chave. As legendas padrão *não* são pesquisadas – somente aquelas que você personalizou.



## Combinação e subdivisão de cenas

Depois de pré-visualizar suas cenas, você pode querer combinar ou subdividir algumas para unidades maiores ou mais pequenas. Tais ajustes são facilmente feitos.

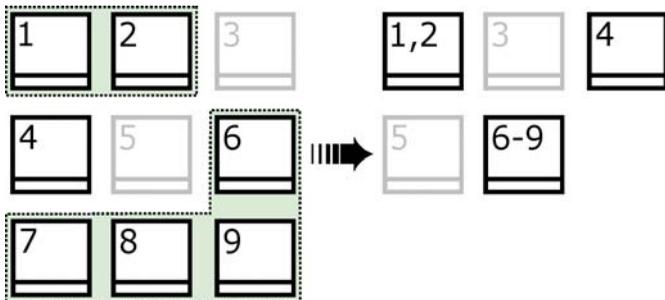
### Para combinar cenas no Álbum:

1. Selecione as cenas a combinar.
2. Selecione *Álbum* ➤ *Combinar cenas*.

As cenas selecionadas são combinadas em uma.

Só podem ser combinadas cenas selecionadas adjacentes. Além disso, elas são agrupadas na seqüência em que aparecem no Álbum, independentemente da seqüência em que foram selecionadas. (A seqüência do Álbum segue ao longo das linhas e, depois, para baixo na página.) Para reverter, pressione Ctrl+Z ou clique no botão *Desfazer*.

Se as cenas selecionadas não forem todas vizinhas, cada conjunto de cenas adjacentes é combinado, mas os diferentes conjuntos *não* são combinados uns com os outros.

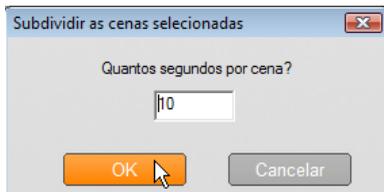


Várias cenas selecionadas (preto) são misturadas formando duas cenas mais longas. Não tendo vizinhas, a cena 4 não é afetada, mesmo tendo feito parte da seleção.

## Para subdividir cenas no Álbum:

1. Selecione as cenas a subdividir.
2. Selecione *Álbum* ➤ *Subdividir cenas*.

Surge a caixa de diálogo Subdividir as cenas selecionadas.



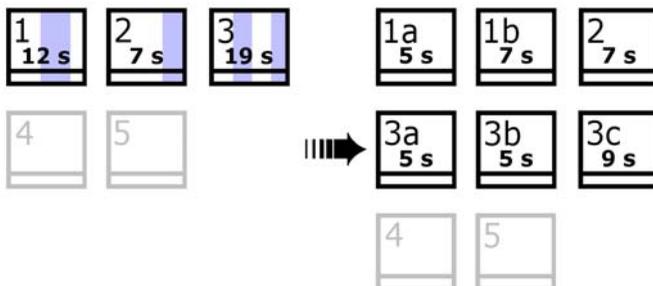
3. Escolha a duração das cenas a subdividir digitando um valor.

A subdivisão menor permitida é de um segundo. Qualquer vídeo restante após a subdivisão é adicionado à última cena.

4. Clique em *OK*.

Surge uma barra de progresso, a cena é subdividida e novas cenas são adicionadas ao Álbum. Para reverter, pressione Ctrl+Z ou clique no botão *Desfazer*.

Você pode subdividir estas cenas ainda mais, caso deseje, até à duração mínima de um segundo.



*Três cenas selecionadas são subdivididas para uma duração de cinco segundos. As faixas verticais indicam divisões de cinco segundos dentro de cada cena. As temporizações desiguais dos cliques à direita ocorrem porque o tempo que sobra após a subdivisão é adicionado à última cena dividida; é por isso que a cena 2 não é afetada pela operação de subdivisão.*

---

## Redetecção de cenas

---

Se combinar ou subdividir cenas e mais tarde decidir que prefere restaurá-las para seu estado original, pode redetectar qualquer cena ou seleção de cenas. Os resultados da detecção são idênticos aos originalmente obtidos, desde que seja utilizada a mesma técnica de detecção de cena..

Caso tenha subdividido cenas, tem primeiro de as recombinar. Mesmo que não se possa lembrar exatamente do estado original e, por isso, recombinar mais do que o necessário, o processo de detecção restaurará a seqüência original das cenas.

### **Para redetectar cenas:**

1. Se precisar de recombinar quaisquer cenas, primeiro selecione as cenas subdivididas, depois aplique o comando de menu *Álbum* ➤ *Combinar cenas*.
2. Selecione as cenas que deseja redetectar.
3. A partir do menu *Álbum*, selecione ou *Detectar cenas com base no conteúdo do vídeo* ou *Detectar cenas com base na data e hora da filmagem*.

Surge uma janela de progresso à medida que o Studio detecta as cenas e preenche de novo o *Álbum*.

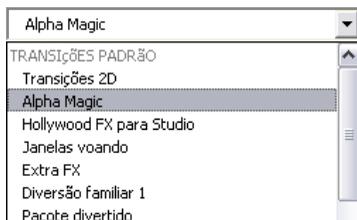


## A SEÇÃO TRANSIÇÕES



A seção Transições do Álbum fornece um conjunto de transições de arrastar-e-soltar. Para manter as coisas organizadas e acessíveis, as transições são divididas em grupos. Utilize a lista suspensa para selecionar o grupo de transições que deseja visualizar.

Para saber mais sobre as transições e como poder usá-las em seus filmes, consulte o *Capítulo 9: Transições*.



A coleção de transições do Studio inclui 74 transições padrão, mais de 100 transições Alpha Magic e um conjunto de iniciação às transições Hollywood FX 3-D sem restrições.

### Obtenção de mais transições

Além daquelas instaladas com o Studio, pacotes adicionais de transições Hollywood FX estão disponíveis para aquisição através do website da Avid.

Para mais informação sobre a aquisição de conteúdo premium para o Studio, consulte “Expandir o Studio” na página 11.

### Exibição do nome da transição

À medida que você move o ponteiro do mouse sobre os ícones das transições no Álbum, o ponteiro muda para um símbolo de uma mão (indicando que a transição pode ser arrastada do Álbum para a Janela do filme). Se você parar momentaneamente sobre o ícone, é exibido o nome da transição. A exibição permanece durante vários segundos ou até o ponteiro do mouse se afastar da transição.



## Pré-visualização dos efeitos das transições

Quando você clica no ícone de uma transição, o Player demonstra a transição usando a convenção de que “A” representa o clipe original e “B” o novo clipe. A demonstração decorre durante o tempo em que o ícone permanecer selecionado.

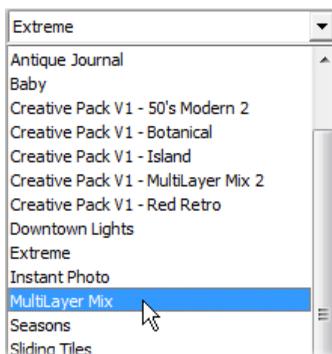


Para uma visualização detalhada, pare o Player e utilize os botões de avanço (*Voltar quadro* e *Avançar quadro*) para avançar a transição um quadro de cada vez.



## A SEÇÃO TEMAS MONTAGE®

A edição baseada em temas de montagem (Montage®) é um recurso poderoso e único do Studio. Cada tema é composto por um conjunto de modelos correspondentes. Utilize a lista suspensa para selecionar o tema cujos modelos deseja visualizar.



Os modelos disponíveis para cada tema fornecem espaços livres para seu próprio vídeo, suas próprias fotos, legendas e configurações. Ao criar um clipe de tema a partir de um modelo (arrastando-o para a Janela do filme), o Editor de temas abre para aceitar personalizações. O mesmo pode ser reaberto mais tarde clicando duas vezes no ícone. Os modelos constituem uma maneira rápida e simples de criar seqüências visualmente eficazes que combinam seus próprios materiais com animações e efeitos integrados.

Para informações sobre a utilização de temas em seus filmes, consulte o *Capítulo 6: Temas Montage® e edição de temas*.

## Obtenção de mais temas

Além daqueles instalados com o Studio, temas adicionais estão disponíveis para aquisição através do website da Avid. Para mais informações sobre a aquisição de conteúdo premium para o Studio, consulte “Expandir o Studio” na página 11.



## A SEÇÃO TÍTULOS

**T** Esta seção do Álbum contém uma coleção de títulos de texto e gráficos em uma variedade de estilos. Eles podem ser utilizados em seu filme como títulos de *tela inteira* ou de *sobreposição*. A diferença é que, em um título de sobreposição, o fundo transparente é substituído por outro material (normalmente um clipe de vídeo), enquanto, em um título de tela inteira, as áreas transparentes do fundo são substituídas por preto.

O Studio suporta dois formatos de títulos. Ambos permitem combinar texto decorativo com formas gráficas e imagens, porém cada um tem propriedades especializadas e suas próprias ferramentas de edição.

- Os títulos *clássicos* são principalmente estáticos, porém permitem animações simples na forma de ‘rolagens verticais’ e ‘rolagens horizontais’ de texto. O Editor de títulos clássicos também suporta a formatação avançada de texto, como espaçamento variável entre caracteres e linhas. Mais importante ainda é o fato de o Editor de títulos clássicos também poder ser utilizado para a edição visual de menus de disco.

- Os títulos em *movimento* permitem menos operações comuns de texto e não podem ser utilizados para editar menus de disco. No entanto, tal como o nome sugere, estes títulos suportam um amplo conjunto de rotinas de animação personalizáveis que podem ser aplicadas a elementos individuais – texto ou imagens – para produzir composições visuais dinâmicas. As versões de miniatura dos títulos em movimento são distinguidas por meio de um símbolo especial em seu projeto.



No Álbum, um tabuleiro de damas cinzento é utilizado para indicar a parte do título que será tratada como transparente em sobreposições. (Se você preferir um fundo preto, utilize o comando de menu *Álbum* ➤ *Fundo preto*.) Tal como com as cenas de vídeo, os títulos que foram adicionados a seu projeto atual são indicados no Álbum através de uma marca de verificação verde.

Com os editores de títulos integrados do Studio, você pode criar prontamente seus próprios títulos sempre que necessário. Contudo, você pode achar mais fácil começar a partir de um dos títulos fornecidos, de qualquer tipo, e personalizá-lo no editor correspondente.

**A pasta Títulos:** Os ícones na seção Títulos representam arquivos na pasta indicada no canto superior esquerdo da seção. Os títulos que você criou ou modificou podem ser adicionados à seção salvando-os nesta pasta do Editor de títulos. Você também pode selecionar uma pasta diferente para ser a origem da seção (consulte “Pastas de origem para conteúdo do Álbum” na página 59).

Para informação sobre a utilização de títulos em seu filme, consulte o *Capítulo 12: O editor de títulos clássicos* e consulte o *Capítulo 13: O Motion Titrer*.



## A SEÇÃO IMAGENS FIXAS



Esta seção do Álbum exibe ícones de miniatura de arquivos de imagem, que podem incluir quadros de vídeo isolados, fotografias e desenhos em formato bitmap. É suportada a maioria dos formatos de arquivos de imagem. Tal como com as cenas de vídeo, as imagens que são utilizadas em seu filme atual são indicadas através de uma marca de verificação.

**A pasta Imagens fixas:** Os ícones na seção Imagens fixas representam arquivos na pasta indicada no canto superior esquerdo da seção. Podem ser adicionadas imagens a esta seção armazenando-as nesta pasta. Por exemplo, pode salvar quadros de vídeo isolados na pasta da ferramenta Isolador de quadros, copiar imagens usando o Assistente de importação, ou salvar suas fotos digitais a partir de um aplicativo de edição gráfica de fotos. Você também pode selecionar uma pasta diferente para ser a origem da seção (consulte “Pastas de origem para conteúdo do Álbum” na página 59).

Para informação sobre a utilização de imagens fixas em seu filme, consulte o *Capítulo 10: Imagens fixas*.



## A SEÇÃO MENUS DE DISCO



Esta seção do Álbum contém uma coleção de menus desenhados por artistas para criação de VCDs, S-VCDs e DVDs. Os menus no Studio são títulos “clássicos” verdadeiramente especializados: eles podem ser criados e editados no Editor de títulos e salvos a partir do editor em uma pasta do disco ou incorporados diretamente em seu filme.

Tal como com as cenas de vídeo e outros recursos visuais, os menus de disco que são utilizados em seu filme são identificados no Álbum através de uma marca de verificação.

Para informação sobre a utilização de menus de disco em seu filme, consulte o *Capítulo 11: Menus de disco*.

**A pasta Menus de disco:** Os ícones na seção Menus de disco representam arquivos na pasta indicada no canto superior esquerdo da seção. Podem ser adicionados menus a esta seção salvando-os nesta pasta. Você também pode selecionar uma pasta diferente para ser a origem da seção (consulte “Pastas de origem para conteúdo do Álbum” na página 59).

**O símbolo de fundo em movimento:** Alguns dos menus fornecidos com o Studio incorporam um fundo de vídeo em movimento ao invés de uma imagem estática e tais menus também podem ser criados por você mesmo. Este “fundo em movimento” pode ajudar a dar um aspecto profissional a seu disco terminado.

**Disponibilidade:** O recurso de fundo em movimento está disponível somente no Studio Ultimate. Para informações sobre a criação ou edição de um fundo de vídeo em movimento, consulte “Adicionar um fundo em movimento” na página 228.

Os menus com fundos em movimento são indicados por um pequeno símbolo  no canto inferior direito do ícone do Álbum.

### Obtenção de menus de disco adicionais

Além daqueles instalados com o Studio, menus de disco adicionais estão disponíveis para aquisição através do website da Avid. Para mais informações sobre a aquisição de conteúdo premium para o Studio, consulte “Expandir o Studio” na página 11.



## A SEÇÃO EFEITOS SONOROS



O Studio vem com uma grande variedade de efeitos sonoros prontos a utilizar. Estes arquivos **wav** são instalados em uma série de pastas, cobrindo categorias como “animais”, “campainhas” e “cartoons”.

**A pasta Efeitos sonoros:** Esta seção do Álbum exibe os arquivos de som incluídos em uma pasta do disco, indicada no canto superior esquerdo da seção. Você pode exibir os sons em uma página diferente – não necessariamente uma das instaladas pelo Studio – selecionando uma pasta diferente para ser a origem para a seção (consulte “Pastas de origem para conteúdo do Álbum” na página 59).

Além dos arquivos **wav** (“wave” no Windows), arquivos em formato **mp3**, arquivos de animação **avi** e arquivos de outros tipos também podem ser exibidos nesta seção do Álbum e podem ser reproduzidos como áudio adicional em suas produções.

Qualquer clipe de som pode ser visualizado através de um simples clique sobre o seu nome ou ícone.

Para informação sobre a utilização de sons em seu filme, consulte o *Capítulo 14: Efeitos sonoros e música*.

### Obtenção de mais efeitos sonoros

Além daqueles instalados com o Studio, efeitos sonoros adicionais estão disponíveis para aquisição através do website da Avid.

Para mais informação sobre a aquisição de conteúdo premium para o Studio, consulte “Expandir o Studio” na página 11.



## A SEÇÃO MÚSICA



Esta seção do Álbum exibe os arquivos de música em uma pasta de seu disco rígido. Para utilizar um arquivo, arraste-o para a trilha de música ou outra trilha de áudio na Linha de tempo da Janela do filme.

**A pasta Música:** Os arquivos de som **wav**, **mp3** e outros provêm da pasta indicada no canto superior esquerdo da seção. Podem ser adicionados outros arquivos de música a esta seção armazenando-os nesta pasta. Você também pode selecionar uma pasta diferente para constituir a fonte da seção (consulte “Pastas de origem para conteúdo do Álbum” na página 59).

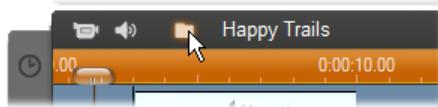
Para informação sobre a utilização de música de fundo em seu filme, consulte o *Capítulo 14: Efeitos sonoros e música*.



## O CONTENTOR DO PROJETO

Quando começar trabalhando com o Contendor do projeto, notará uma forte semelhança entre o mesmo e o Álbum. As principais diferenças entre os dois são o escopo e a fonte de suas coleções. Enquanto o Álbum é a biblioteca central dos recursos disponíveis, o Contendor contém somente os itens que já fazem parte do projeto atual ou que foram especificamente marcados para possível inclusão. Por isso, o Contendor não precisa nem tem o sistema do Álbum de pastas de origem e navegação de arquivos. Contudo continua sendo possível inserir material do sistema de arquivos diretamente para o Contendor arrastando e soltando, conforme descrito abaixo.

É automaticamente criado um Contendor vazio para cada projeto e seu conteúdo é posteriormente carregado e salvo juntamente com o projeto. Para abrir o Contendor e verificar seu conteúdo, clique no *botão Pasta* junto da extremidade esquerda da barra de títulos da Janela do filme ou utilize o menu de comando *Caixa de ferramentas* #> #Mostrar contendor do projeto.



*O botão Pasta do lado esquerdo do nome do projeto abre o Contentor.*

Estando aberto, o Contentor do projeto surge como um painel na área da tela geralmente utilizada pelo Álbum. Uma única guia do lado esquerdo contém um ícone de pasta identificando o painel como o Contentor, enquanto as guias na parte superior permitem acessar os recursos de seu projeto em quatro grupos:

- **Vídeos:** Tal como a seção correspondente do Álbum, esta guia pode alojar arquivos de vídeo de todos os tipos e permite a pré-visualização e a seleção de material nas vistas de arquivos e cenas.
- **Fotos:** Igualmente à seção do Álbum, esta guia é para seus arquivos de imagem de bitmap, incluindo fotos digitais e quadros isolados.
- **Áudio:** Todos os tipos de arquivos de música e som podem ser armazenados aqui.
- **Outro:** Esta guia é para recursos variados – títulos clássicos, títulos em movimento, menus de disco e temas Montage®.



*A seção Vídeos do Contentor do projeto apresenta uma interface quase idêntica à da mesma seção do álbum, faltando somente os controles de navegação nas pastas. A caixa de seleção no canto superior esquerdo, 'Mostrar mídia/conteúdo da linha de tempo', permite ocultar temporariamente itens que já estão sendo utilizados em seu projeto.*

## Adicionar ao Contentor

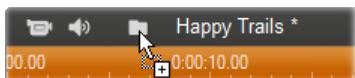
Conforme indicado acima, cada vez que adicionar itens de conteúdo ao projeto, os itens também serão adicionados ao Contentor para serem posteriormente utilizados. Também pode adicionar itens diretamente somente ao Contentor, deixando para mais tarde sua possível inclusão no projeto. Caso deseje iniciar seus projetos com uma fase de "recolha", durante a qual são reunidos os materiais necessários antes da edição, o Contentor pode descomplicar significativamente essa tarefa.

Se forem adicionados novos itens, os mesmos serão automaticamente organizados nas seções adequadas do Contentor e estarão disponíveis na próxima vez que o Contentor for aberto.

Os itens no Contentor não são novas cópias dos respectivos arquivos de mídia, mas simples referências aos arquivos existentes, por isso pode adicionar tantos quantos desejar sem ter de se preocupar com a utilização de quantidades excessivas de armazenamento. Se os arquivos atuais correspondentes a um item do Contentor forem excluídos ou movidos da sua localização, os mesmos deixarão de estar disponíveis no Contentor.

### Para adicionar um ou mais itens selecionados ao Contentor, utilize um dos seguintes métodos:

- Arraste os itens do Álbum soltando-os sobre o botão do Contentor. Um ponteiro padrão do mouse do método de arrastar-e-soltar confirma a operação.



- Arraste itens de mídia do Windows Explorer e aplicativos semelhantes soltando-os sobre o botão do Contentor ou no próprio Contentor se estiver aberto. São permitidos todos os tipos de mídia suportados pelo Studio e serão corretamente classificados.
- Selecione o comando do menu de contexto *Adicionar ao contentor do projeto* ou *Colocar pino no contentor do projeto* em qualquer item do Álbum. A "colocação de pinos" ou fixação se aplica somente a itens que já façam parte de seu projeto. Um item que esteja "fixado" ao contentor não será removido daqui, mesmo que seja excluído do projeto.

Uma vez adicionado o item ao Contentor, pode utilizar as mesmas técnicas de adição do mesmo ao projeto aplicadas no Álbum, arrastando o ícone para a Janela do filme ou clicando com o botão direito do mouse e selecionando *Adicionar ao projeto* no menu de contexto.

Um símbolo no canto superior direito de um ícone do Álbum ou Contentor indica que o item está sendo utilizado no projeto e que foi explicitamente adicionado ao Contentor. Consulte a página 62 para detalhes.

## **Remover do Contentor**

Conforme indicado anteriormente, é feita uma distinção entre os itens automaticamente adicionados ao Contentor somente porque são utilizados no projeto atual e aqueles que foram explicitamente adicionados. Os itens "fixados" são aqueles que satisfazem as duas condições.

**Para remover um item automaticamente adicionado**, exclua-o do projeto.

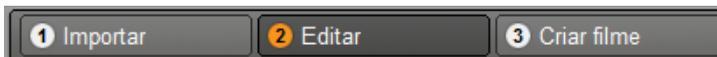
**Para remover um item não incluído no projeto**, clique no comando *Remover do contentor do projeto* no menu de contexto do item no Álbum ou no Contentor.

**Para remover um item fixado**, clique no comando *Retirar pino do contentor do projeto* no menu de contexto do item no Álbum ou no Contentor e, adicionalmente, exclua o item do projeto.

## CAPÍTULO 4:

# A Janela do filme

A Janela do filme, onde você cria seu filme a partir de materiais não editados no Álbum, ocupa a metade inferior da tela no modo Editar do Studio. Para acessar a Janela do filme, primeiro mude para o modo Editar caso ainda não se encontre nele:

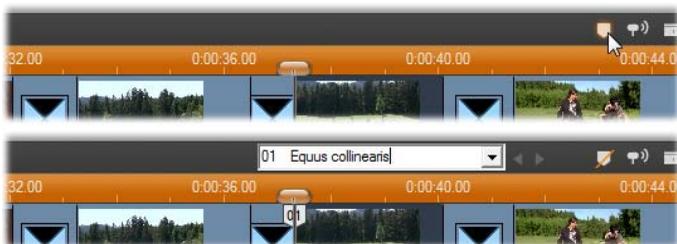


A barra de título da Janela do filme contém vários controles e exibições importantes. Os botões da caixa de ferramentas no lado esquerdo da barra de título abrem a Caixa de ferramentas de vídeo e a Caixa de ferramentas de áudio, que são descritas na página 95.

Ao lado dos botões das caixas de ferramentas está o botão para o Contentor do projeto, representado pelo símbolo de uma pasta. Este botão também serve como destino para material arrastado do Álbum e do Windows Explorer para o Contentor. Consulte “O Contentor do projeto” na página 81 para detalhes.

À direita do botão do Contentor está uma área de texto onde é exibido o nome de arquivo do projeto. As mensagens de estado e aviso também são exibidas nesta área, quando necessário.

Os controles seguintes se referem a *marcadores de clipes*, os quais se assemelham a indicadores anexados a clipes em seu projeto. Em um projeto novo, o único controle visível de marcador de clipe é o botão *Adicionar marcador*. Depois de ser adicionado o primeiro marcador, surgirão mais controles.



*O botão Adicionar marcador (em cima) cria um novo marcador de clipe na posição do controle deslizante da linha de tempo. Depois de ter adicionado um marcador ao projeto, os controles para os nomear e selecionar ficam visíveis (em baixo). Para informações detalhadas, consulte “Marcadores de clipes” na página 92.*

Mais à direita estão os botões *Depuração de áudio*, *Dividir clipe* e *Excluir clipe*, depois três botões de *seleção de vistas* (consulte “Vistas da Janela do filme” na página 89) e, por fim, uma versão compacta do medidor do nível de saída da ferramenta *Volume e balanço* (consulte a página 285).



## Botão de depuração de áudio

Por padrão, o áudio de seu projeto pode ser experimentado somente durante a reprodução. O recurso de depuração de áudio do Studio, que é ativado e desativado pelo botão do alto-falante, fornece uma pré-audição do áudio quando você também está depurando seu filme.

A depuração de áudio facilita a vida ao tomar decisões de edição que dependem das deixas do som.

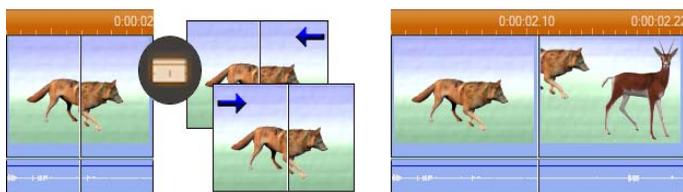
## Botão Dividir clipe/cena – a lâmina



Clique neste botão para dividir o clipe atualmente selecionado na Janela do filme ou a cena atualmente selecionada no Álbum.

Não é perdida nenhuma informação. Se o item for uma cena do Álbum, esta é dividida no ponto indicado em duas cenas mais curtas. Se o item for um clipe na Janela do filme, este é duplicado e automaticamente cortado no ponto da divisão.

O botão da lâmina pode ser utilizado em conjunto com os botões de trava das trilhas na vista da linha de tempo na Janela do filme para executar operações especiais tais como editar inserções e edições em que o áudio está à frente ou atrás do vídeo. Consulte “Edição avançada na linha de tempo” na página 116.



*Divisão de um clipe: A colocação da linha de edição no clipe original determina o ponto da divisão. Ao aplicar a ferramenta da lâmina, o Studio duplica o clipe e corta a parte após o ponto da divisão na primeira cópia e até ao ponto da divisão na segunda.*

## Botão Excluir clipe – o cesto de lixo



Este botão exclui o conteúdo atualmente selecionado em qualquer uma das vistas da Janela do filme. Por padrão, quando os clipes de vídeo na trilha de vídeo principal de seu projeto são excluídos em qualquer vista, o espaço vazio em seu filme que seria criado pela exclusão é automaticamente fechado e os clipes em outras trilhas são removidos ou encurtados o necessário para manter tudo em sincronização.

Se você excluir clipes em outras trilhas, o comportamento padrão é que os espaços vazios entre eles *não* são automaticamente removidos, por isso a informação de tempo de outros clipes não é afetada.

Se você premir a tecla **Ctrl** ao clicar no botão *Excluir* ou premir a tecla **Delete**, o comportamento padrão para a trilha atual é invertido. Ou seja, na trilha de vídeo principal, **Ctrl+Delete** deixa um espaço vazio quando o clipe é removido, enquanto que, nas outras trilhas, o espaço vazio na trilha é fechado. Em nenhum dos casos são afetadas as outras trilhas.

Você também pode acessar as operações de exclusão através do menu de contexto do botão direito do mouse para clipes na linha de tempo.

Reproduzir	Barra de espaço	Reproduzir	Barra de espaço
Excluir	Delete	Excluir	Delete
Excluir (deixar espaço)	Ctrl+Delete	Excluir (fechar espaço)	Ctrl+Delete

*As opções de exclusão no menu do botão direito do mouse para clipes na linha de tempo não são as mesmas para clipes na trilha de vídeo principal (E) e para outras trilhas (D). Os menus resumem os atalhos de teclado dependentes do contexto.*

## Posicionamento: linha de edição, controles deslizantes

A *posição atual* é o quadro que está sendo exibido no Player quando você está trabalhando com um clipe na Janela do filme. Na vista da linha de tempo, ela é indicada pela linha de edição. A posição atual pode ser alterada movendo ou o controle deslizante da linha de tempo (ao qual a linha de edição está ligada) ou o controle deslizante do Player.



*Quando a ferramenta das propriedades do clipe é aberta, um terceiro controle deslizante, o controle deslizante de corte, fica disponível para ajustar a posição atual dentro do clipe durante o corte.*



## VISTAS DA JANELA DO FILME

A Janela do filme permite três vistas diferentes de seu projeto: *Linha de Tempo*, *Storyboard* e *Texto*. Selecione aquela que deseja utilizar clicando nos botões de seleção das vistas no canto superior direito da Janela do filme.

### Vista de storyboard

A vista de storyboard mostra a seqüência das cenas de vídeo e transições. Utiliza ícones de miniatura para rapidamente estruturar o filme. Você pode optar por trabalhar com miniaturas em tamanho grande ou pequeno usando a caixa de seleção *Mostrar miniaturas do storyboard grandes* no painel de opções *Preferências do projeto*.



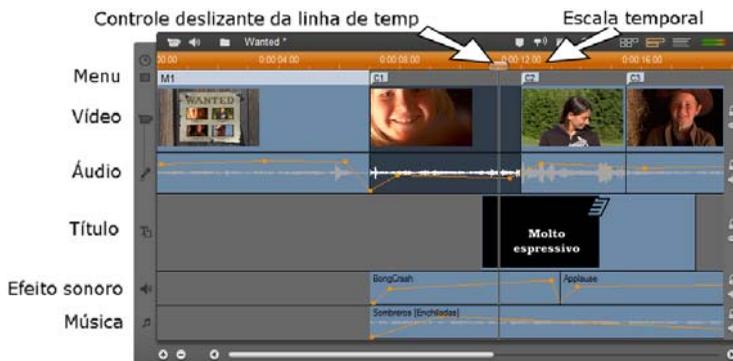
### Vista de linha de tempo

A linha de tempo mostra as posições e durações dos clipes em relação à escala temporal. Esta vista também exibe até oito *trilhas* onde você pode colocar vários tipos de clipes:



- **Vídeo, mais menus de disco de tela inteira, títulos e imagens:**  A trilha de *vídeo* contém o material visual primário em sua produção. Para mais informação, consulte o *Capítulo 5: Clipes de vídeo*, *Capítulo 11: Menus de disco* e *Capítulo 10: Imagens fixas*.
- **Áudio original (ou “síncrono”):**  A trilha de *áudio original* contém o áudio que foi capturado juntamente com o vídeo a partir de sua câmera. Você pode manipular os clipes de áudio nesta trilha para alcançar vários efeitos utilizando técnicas de edição de inserções e edição de divisões. Para mais informação, consulte “Edição de inserções” (página 118) e “Edição de divisões” (página 119).

- **Vídeo e áudio de sobreposição:** O vídeo e as imagens colocados na trilha de *sobreposição* podem ser utilizados com as ferramentas *Imagem em imagem (PIP)* e *Chroma key* para dar a suas produções de vídeo uma aparência profissional. O áudio original para o vídeo de sobreposição está armazenado na trilha de áudio associada. Para detalhes sobre a trilha de *sobreposição*, consulte o *Capítulo 8: Edição de duas trilhas*. 
- **Sobreposições de títulos e imagens:** As imagens colocadas na trilha de *título* serão renderizadas como sobreposições no vídeo principal, com fundos transparentes. Para mais informação, consulte o *Capítulo 10: Imagens fixas* e *Capítulo 11: Menus de disco*. 
- **Efeitos sonoros e sobreposições de voz:** Os clipes de áudio nesta trilha são misturados com a trilha de *áudio original* e a trilha de *música de fundo* para criar a trilha sonora final para seu filme. Para informação detalhada, consulte o *Capítulo 14: Efeitos sonoros e música*. 
- **Música de fundo:** A música de fundo para seus filmes pode ser criada em qualquer duração desejada com a ferramenta *ScoreFitter* (página 274) ou importada com a ferramenta *Áudio de CD* (página 273). Sua trilha sonora pode também utilizar **mp3** e outros arquivos de música (consulte a página 269). 
- **Menus de disco, marcas de capítulo e links de retorno a menus:** Esta é uma trilha adicional que aparece por cima da trilha de *vídeo* sempre que o filme tenha pelo menos um menu de disco. Para informação, consulte o *Capítulo 11: Menus de disco*. 



Uma vez que muitas operações de edição podem ser efetuadas apenas na vista de linha de tempo, você deve escolhê-la sempre que for necessária uma edição extensa, detalhada ou avançada.

## Trava de trilhas

A trilha de *vídeo* tem geralmente prioridade sobre todas as outras trilhas no que respeita a corte ou exclusão. Isto tem várias conseqüências:

- Quando você corta um clipe de vídeo, os clipes que estão decorrendo simultaneamente nas outras trilhas são também cortados.
- Quando você exclui um clipe de vídeo, o segmento de tempo usado por ele é também removido de quaisquer clipes paralelos.
- Os clipes que se inserem completamente no alcance de um clipe de vídeo excluído são também eliminados.

Estes comportamentos podem ser ignorados sempre que necessário com um recurso que permite a você “travar” qualquer trilha independentemente das outras, excluindo-a das operações de edição e reprodução.

Pode clicar nos botões de *cadeado* junto à borda direita da Janela do filme para travar e destravar a trilha correspondente. A trava de trilhas proporciona ao Studio capacidade para *edição de inserções* e *edição de divisões* (consulte o *Capítulo 5: Clipes de vídeo*).



## Tirar o som e ocultar trilhas

Pode ser retirado o som às trilhas de áudio de forma individual com os botões de *retirada do som* na borda direita da Janela do filme. Estes botões têm a mesma função que os botões de retirada do som na ferramenta de *Volume e balanço*. (Para mais informação, consulte a página 285.)

A operação equivalente para trilhas de vídeo é efetuada com os botões *Ocultar*, os quais podem ser utilizados para omitir temporariamente o vídeo de uma trilha de seu projeto. Isso é particularmente útil para ver o que realmente se passa durante a edição de vídeo de sobreposição no Studio.



## Feedback da colocação

O Studio fornece-lhe vários tipos de feedback sobre suas ações à medida que você coloca clipes na vista de linha de tempo.

**A linha de status:** A área da linha de status do lado esquerdo da barra de título da Janela do filme exibe mensagens à medida que você coloca clipes e efetua outras ações.

**Símbolos de colocação:** Enquanto você arrasta um clipe para a posição na linha de tempo, o Studio fornece feedback para dizer-lhe se a posição atual do clipe é válida. A forma do ponteiro do mouse e as cores das linhas de colocação verticais indicam o que você pode e não pode fazer.

Por exemplo, se você tentar arrastar um som para a trilha de vídeo, as linhas de orientação da colocação mudam da cor verde para a cor vermelha, o ponteiro do mouse muda de “copiar” para “indisponível” e a linha de status informará “Apenas cenas, títulos, fotos, menus e transições na trilha de vídeo”.

As linhas de colocação verdes com o ponteiro “copiar”  significam que uma ação é válida; as linhas de colocação vermelhas com o ponteiro “indisponível”  mostram que não é.



## Marcadores de clipes

O sistema inequívoco de marcadores de clipes do Studio pode simplificar a navegação dentro de um projeto, principalmente dentro de um projeto longo ou complexo.

Os marcadores também podem ser utilizados para definir os pontos de início e fim para gravar uma parte do filme como arquivo ou para carregar para a Web. Consulte “Criar entre marcadores” na página 301 para detalhes

Os controles relacionados com os marcadores de clipe surgem na barra de título da Janela do filme. Em um novo projeto, o único controle visível do grupo é o botão *Adicionar marcador*. Os restantes controles surgem somente depois de ser adicionado o primeiro marcador.



*Em um novo projeto, o único controle visível dos marcadores de clipe é o botão Adicionar marcador ❶. Clicando no botão (ou premindo a tecla 'M') é criado um marcador na posição ocupada pelo controle deslizante da linha de tempo.*



*Depois de ter sido adicionado um marcador, o botão Adicionar marcador muda para Excluir marcador e surgem os restantes controles ❷. Repare na guia do marcador '01' na posição do controle deslizante ❸.*



*À medida que são adicionados mais marcadores, os botões Marcador anterior e Próximo marcador são ativados quando necessário ❹. O Studio renenumera os marcadores para os manter em seqüência ❺, mas não altera o nome que eventualmente lhe tenha fornecido ❻.*

Um marcador de clipe representa um quadro particular em um clipe particular. Mesmo que esse clipe seja deslocado dentro do projeto ou cortado, a localização da âncora permanece inalterada. Contudo, o próprio marcador pode ser deslocado, mesmo para outro clipe, arrastando-o com o mouse.

Os controles dos marcadores de clipe incluem:

- **Adicionar marcador, Excluir marcador:** Na vista de linha de tempo, o botão *Adicionar marcador* está ativo se estiver selecionado um clipe, desde que não exista já um marcador na posição do controle deslizante. Caso exista um marcador, surgirá o botão *Excluir marcador* em seu lugar.



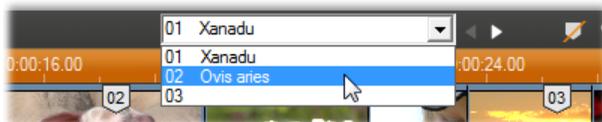
- **Marcador anterior, Próximo marcador:** Estes botões permitem avançar ou retroceder na lista de marcadores existentes em seu projeto. Ao contrário dos botões *Adicionar marcador* e *Excluir marcador*, estes botões estão ativos em todas as vistas da Janela do filme, não apenas na vista da linha de tempo.



- **Título do marcador de clipe:** Se existir um marcador de clipe na posição ocupada pelo controle deslizante da linha de tempo, seu número e seu nome serão exibidos neste campo de texto (de resto, o campo não pode ser editado). O número de marcador exibido é atribuído automaticamente e não pode ser alterado, mas o nome opcional pode ser livremente modificado.



- **Lista de títulos de marcadores de clipe:** Clique no botão da seta à direita do *título do marcador de clipe* para abrir a lista que contém o número e o nome de cada marcador em seu projeto. Selecionando um marcador faz com que o controle deslizante da linha de tempo mova para a posição correspondente.



**Nota:** Se tiver um número considerável de marcadores em seu projeto, o gerenciamento dos mesmos fica mais fácil se lhes atribuir nomes com significado. No entanto, os nomes são opcionais e, conforme indicado acima, o Studio ajuda organizando automaticamente a lista em seqüência temporal.

## Vista de texto

A vista de texto da Janela do filme constitui uma linha mostrando os tempos de início e fim dos clipes, bem como a sua duração. Além disso são visíveis nesta vista nomes personalizados para clipes.



	Nome	Início do clipe contido	Duração do clipe	Fim do clipe
1	Vídeo:clipe: "Lake [00]"	0:00:11.14	0:00:00.00	0:00:11.14
2	Clipe de áudio: "Lake [00]"	0:00:11.14	0:00:00.00	0:00:11.14
	Transição de vídeo: "Lobby ao emitir"	0:00:04.00	0:00:13.14	0:00:04.00
3	Imagem: "Wasserschildekröte"	0:00:04.00	0:00:15.14	0:00:04.00
4	Imagem: "Wasserschildekröte"	0:00:04.00	0:00:15.14	0:00:04.00
5	Vídeo:clipe: "Butterfly [00]"	0:00:19.04	0:00:23.14	0:00:19.04
	Clipe de áudio: "Butterfly [00]"	0:00:19.04	0:00:23.14	0:00:19.04



## AS CAIXAS DE FERRAMENTAS

As caixas de ferramentas fornecem uma interface conveniente de apontar-e-clicar para operações de edição – adicionando clipes a seu filme, modificando clipes existentes e aplicando efeitos especiais. O Studio disponibiliza caixas de ferramentas separadas para operações de vídeo e áudio.

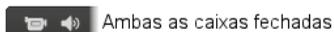
As caixas de ferramentas estão disponíveis somente no modo Editar. Elas são abertas e fechadas com os botões na parte superior esquerda da Janela do filme.



Caixa de ferramentas de vídeo aberta



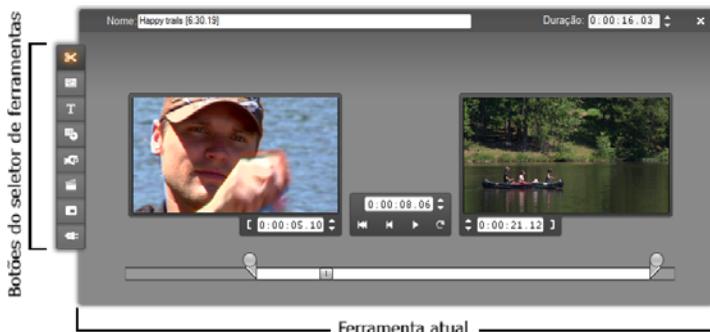
Caixa de ferram. de áudio aberta



Ambas as caixas fechadas

Selecione a caixa de ferramentas que deseja abrir movendo seu cursor por cima dos ícones. Os botões individuais ficam destacados, indicando que caixa de ferramentas abrirá quando você clicar. O Álbum é, então, substituído pela exibição da caixa de ferramentas, a qual contém duas áreas principais:

- *Botões do seletor de ferramentas* em um painel do lado esquerdo. Clicando em um deles abre a ferramenta correspondente.
- A *ferramenta atualmente selecionada* do lado direito. Um clique duplo em um clipe na Janela do filme também exibe a ferramenta correspondente (exceto nos cliques de títulos, que são abertos diretamente no editor de títulos adequado ao se clicar duas vezes sobre os mesmos).



Todos os botões do seletor de ferramentas, exceto o botão superior de cada conjunto, abrem ferramentas especializadas. O botão superior em ambas as caixas de ferramentas é a ferramenta das *Propriedades do clipe*. Exibe uma ferramenta apropriada para corte e de outro modo editar o tipo de clipe atualmente selecionado na Janela do filme.

## Os editores de títulos

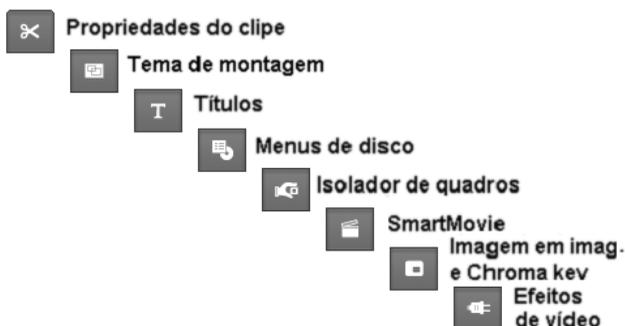
O Studio inclui um par de ferramentas poderosas que *não* são acessadas diretamente através das caixas de ferramentas. Estas ferramentas, o Editor de títulos clássicos e o Motion Titler, permitem combinar texto, imagens e outros recursos gráficos para criar títulos e menus de disco para suas produções no Studio. Acesse os editores de títulos através das ferramentas *Título* e *Menu de disco* ou com os comandos *Ir para o Editor de títulos/menus clássicos* e *Ir para o Editor de títulos em movimento (Motion Titler)* do menu de contexto do botão direito do mouse na Janela do filme. Para informação detalhada, consulte o *Capítulo 12: O editor de títulos clássicos* e consulte o *Capítulo 13: O Motion Titler (Editor de títulos em movimento)*.

---

## A caixa de ferramentas de vídeo

---

As sete ferramentas nesta caixa de ferramentas modificam ou criam tipos de cliques visuais, incluindo cliques de vídeo, temas, títulos, imagens fixas e menus de disco.



**Propriedades do clipe:** A ferramenta *Propriedades do clipe* ajusta os tempos de início e fim de qualquer tipo de clipe. A isto se dá o nome de “corte”. A ferramenta também permite a você digitar um nome descritivo para o clipe. A ferramenta também apresenta componentes adicionais de interface apropriados para o tipo de clipe sendo editado. Para mais informações, consulte “Corte com a ferramenta *Propriedades do clipe*” na página 112.

**Temas:** A ferramenta *Editor de temas* permite personalizar cliques criados a partir de “modelos de temas”. A ferramenta inclui um mini-Álbum, a partir do qual pode importar vídeo e fotos para usar no clipe de tema. Alguns modelos de temas também fornecem legendas ou outros parâmetros personalizáveis. Para mais informações, consulte o *Capítulo 6: Temas e edição de temas*.

**Títulos:** Esta ferramenta permite editar os nomes e as extensões dos títulos. Dependendo do tipo de título selecionado, o botão *Editar título* permite acessar o Editor de títulos clássicos ou o Motion Titler, onde pode alterar o texto e a aparência do título. Para mais informações, consulte o *Capítulo 12: O editor de títulos clássicos* e consulte o *Capítulo 13: O Motion Titler*.

**Menus de disco:** A ferramenta *Menu de disco* tem uma série de controles para editar os links entre os botões no menu de disco e os pontos de entrada em seu filme designados por *marcas de capítulo*, as quais são representadas na trilha de *menu* na Janela do filme. O botão *Editar menu* abre o Editor de títulos clássicos, onde você pode modificar a aparência visual de um menu. Para mais informações, consulte “A ferramenta *Menu de disco*” na página 213.



**Isolador de quadros:** Esta ferramenta tira um instantâneo de um único quadro do filme. Pode utilizar o quadro isolado no filme ou salvá-lo para uma utilização em outros aplicativos. Para mais informações, consulte “O Isolador de quadros” na página 197.



**SmartMovie:** Esta ferramenta combina automaticamente sua metragem de origem com o arquivo de música digital da sua escolha para criar um vídeo de música em qualquer variedade de estilos. Para mais informações, consulte “A ferramenta de vídeos de música SmartMovie” na página 123.



**Ferramenta Imagem em imagem (PIP) e Chroma key:** Os controles Imagem em imagem (PIP) e Chroma key ocupam guias separadas na mesma janela da ferramenta, por isso podem ser consideradas duas ferramentas em uma. Esta ferramenta fornece uma interface gráfica alternativa aos efeitos *Imagem em imagem (PIP)* e *Chroma key*. Para mais informações, consulte “A ferramenta Imagem em imagem (PIP)” (página 168) e “A ferramenta Chroma key” (página 173).



**Efeitos de vídeo:** O Studio fornece inúmeros efeitos de vídeo de plug-in com esta ferramenta. Cada clipe de vídeo, clipe de tema ou imagem fixa em seu projeto pode usar efeitos, quer individualmente quer combinados.



Juntamente com sua biblioteca básica de efeitos úteis, o Studio fornece alguns efeitos premium “bloqueados” que você pode experimentar. Consulte o *Capítulo 7: Efeitos de vídeo* para detalhes sobre esta ferramenta. Para informação sobre a aquisição de conteúdo premium para o Studio, incluindo coleções variadas de efeitos de vídeo, consulte “Expandir o Studio” na página 11.

## A caixa de ferramentas de áudio

As seis ferramentas neste conjunto operam nos ou criam clipes de áudio – áudio “original”, sobreposições de voz, efeitos sonoros e outros arquivos de áudio, trilhas de CD e música de fundo ScoreFitter.



**Propriedades do clipe:** A ferramenta *Propriedades do clipe* permite a você ajustar (“cortar”) os tempos de início e fim de qualquer tipo de clipe. Você pode também digitar um nome descritivo para o clipe para substituir o nome padrão, caso desejado. (Os nomes dos clipes são exibidos quando a Janela do filme está na vista de texto.) Os outros controles da ferramenta variam consoante o tipo de clipe. Para mais informações, consulte “Corte com a ferramenta *Propriedades do clipe*” na página 279.

**Volume e balanço:** Esta ferramenta disponibiliza a você controles do volume mestre para cada das três trilhas de áudio: *áudio original* (áudio capturado com vídeo), *efeitos sonoros e sobreposições de voz* e *música de fundo*. Também permite a você tirar o som a qualquer uma ou a todas as trilhas e adicionar fades no volume em tempo real. Utilize o controle de *balanço e surround* para posicionar cada trilha independentemente das outras duas num espaço *estéreo* unidimensional ou de *som surround* bidimensional. Quando a trilha de *sobreposição* está aberta, a ferramenta fornece um quarto conjunto de controles, os quais afetam a trilha de *áudio de sobreposição*. Para mais informações, consulte “A ferramenta *Volume e balanço*” na página 285.

**Disponibilidade:** O som surround é suportado somente no Studio Ultimate.

**Gravar sobreposição de voz:** Para gravar uma sobreposição de voz, basta clicar no botão *Gravar* e começar a falar para seu microfone. Para mais informações, consulte “A ferramenta *Sobreposição de voz*” na página 276.



**Adicionar áudio de CD:** Utilize esta ferramenta para adicionar trilhas, completas ou parciais, de um CD de áudio. Para mais informações, consulte “A ferramenta *Áudio de CD*” na página 273.



**Música de fundo:** Esta ferramenta permite a você adicionar música de fundo usando ScoreFitter, o poderoso gerador de música do Studio. Escolha um estilo, uma canção e uma versão. O Studio criará uma trilha sonora musical que corresponda à duração de seu filme. Para mais informações, consulte “A ferramenta *Música de fundo*” na página 274.



**Efeitos de áudio:** Esta ferramenta permite a você aplicar efeitos de plug-in a qualquer clipe de áudio. O conhecido padrão VST para plug-ins de áudio é suportado, permitindo a você aumentar sua biblioteca com efeitos complementares e de terceiros. Os efeitos disponíveis no Studio Ultimate também incluem um EQ gráfico e paramétrico, reverberação, coro e outros.



Alguns efeitos premium “bloqueados” também estão incluídos para você experimentar, estando outros disponíveis através do website da Avid clicando na categoria “Mais efeitos...” do navegador de efeitos de áudio. Para detalhes sobre esta ferramenta, consulte o *Capítulo 15: Efeitos de áudio*. Para informação sobre a aquisição de conteúdo premium para o Studio, consulte “Expandir o Studio” na página 11.

## CAPÍTULO 5:

# Clipes de vídeo

O pilar da maioria dos projetos de vídeo do Studio é a seção do Álbum que contém suas cenas de vídeo capturado. Para criar seu filme editado, você arrasta cenas do Álbum para a Janela do filme, onde elas são tratadas como *clipes de vídeo* editáveis.

Este capítulo explica como definir os pontos de “entrada” e “saída” (início e fim) para cada clipe. A interface de edição da Janela do filme faz com que este processo de “corte” seja fácil, rápido e preciso. Os métodos descritos neste capítulo para corte de vídeo (“Corte de clipes de vídeo”, página 108) podem, na sua maior parte, ser também aplicados aos outros tipos de clipes (tais como títulos e efeitos sonoros) que são descritos em capítulos posteriores.

Uma seção posterior do capítulo descreve técnicas de edição mais avançadas, incluindo edições de divisões e edições de inserções, que você pode utilizar para dar a seus filmes uma aparência mais profissional. Consulte “Edição avançada na linha de tempo” na página 116.

E, por fim, exploraremos o SmartMovie, o criador automático de filmes do Studio. O SmartMovie combina de forma inteligente uma trilha sonora de música com sua metragem de vídeo para criar um vídeo de música de ritmo sincronizado ou com uma série de imagens fixas para criar uma apresentação de slides. Ambos os modos suportam uma variedade de opções de estilo.



## INTRODUÇÃO AOS CLIPES DE VÍDEO

O primeiro passo na criação de um filme consiste em introduzir algumas cenas de vídeo do Álbum na Janela do filme, onde elas se tornam *clipes* editáveis. Num determinado ponto, você adicionará provavelmente algumas transições, títulos, áudio e outros extras, mas um conjunto de cenas de vídeo é o ponto de partida para qualquer projeto.

Esta seção explica como adicionar cenas a seu filme e como trabalhar com cenas de múltiplos arquivos de captura. Também descreve alguns recursos de interface que fornecem um feedback útil à medida que você trabalha.

---

### Acréscimo de clipes de vídeo a seu filme

---

Há duas formas para adicionar um clipe de vídeo a seu filme:

**Arrastar e soltar:** Arraste uma cena da seção Cenas de vídeo do Álbum e solte-a na Janela do filme. Esta é normalmente a forma mais fácil e rápida de juntar um recorte de seu filme. Você pode arrastar múltiplas cenas em simultâneo, caso deseje.

**A área de transferência:** As operações padrão da área de transferência (Recortar, Copiar e Colar) podem ser utilizadas com clipes de vídeo na Janela do filme. A operação Copiar funciona também nas cenas do Álbum.

Quando uma cena ou um clipe são colados na Janela do filme, eles são inseridos no limite do primeiro clipe começando na posição da linha de edição. Você pode utilizar os atalhos do teclado padrão para operações da área de transferência (Ctrl+X para recortar, Ctrl+C para copiar, Ctrl+V para colar) ou selecionar a operação desejada a partir do menu do botão direito do mouse.

Se a Janela do filme estiver na vista da linha de tempo, você pode soltar uma cena ou clipe de vídeo em qualquer uma das seguintes trilhas:

- Trilha de *vídeo* principal. Se o clipe tiver áudio associado, ele é acrescentado à trilha de *áudio original*. Este vídeo servirá como fundo para qualquer vídeo ou quaisquer títulos de sobreposição que estejam nas trilhas inferiores da linha de tempo.
- Trilha de *sobreposição*. O vídeo nesta trilha é sobreposto nos conteúdos da trilha de *vídeo*. Os efeitos de imagem em imagem (PIP) e chroma key são utilizados para tornar transparente uma parte do quadro de sobreposição, de tal modo que possa ser vista alguma parte do vídeo principal.
- Trilha de *título*. Se a trilha de *sobreposição* estiver oculta, soltando um clipe de vídeo na trilha de *título* fará com que a trilha de *sobreposição* se abra e o clipe seja colocado na mesma. Em outras versões do Studio, ou quando a trilha de *sobreposição* já está sendo exibida, a trilha de *título* não aceita clipes de vídeo.
- Trilha de *efeitos sonoros* ou trilha de *música de fundo*. Se tentar soltar um clipe de vídeo em qualquer uma destas trilhas, você solta, realmente, o áudio original do clipe.

---

## Trabalho com múltiplos arquivos de captura

---

Para alguns projetos, você pode querer incorporar cenas de múltiplas fitas de origem ou de diferentes arquivos de captura feitos de uma fita. Para tanto, carregue cada um dos arquivos à vez e solte as cenas desejadas de cada arquivo em seu filme.

### Para utilizar múltiplos arquivos de captura:

1. Arraste cenas do primeiro arquivo de captura na Janela do filme.
2. Utilizando a lista suspensa ou o botão *pasta* na seção Cenas de vídeo do Álbum, abra o segundo arquivo de captura. O Studio exibe cenas somente do arquivo atual no Álbum. Para informação detalhada sobre este passo, consulte “Abertura de um arquivo de vídeo” na página 63.
3. Arraste cenas do segundo arquivo capturado para a Janela do filme. Continue desta forma até ter percorrido todos os arquivos.

A manipulação de múltiplos arquivos de captura é facilitada pela utilização do Contentor do projeto, onde são automaticamente incluídos os arquivos cujas cenas são adicionadas ao filme. Consulte a página 81 para detalhes.

## Mistura de formatos de quadros

Porque qualquer filme só pode estar em um dos formatos padrão 4:3 e no formato de tela de cinema 16:9, o Studio não permite a você misturar formatos de quadros na Janela do filme. Por padrão, o primeiro clipe de vídeo que você adicionar a um filme determina o formato dos quadros do filme e os cliques posteriores são modificados de modo a cumpri-lo. Consulte “O formato de vídeo do projeto” abaixo para mais informação.

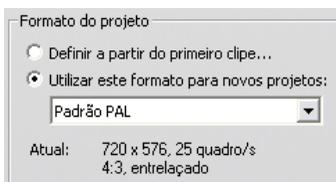
---

## O formato de vídeo do projeto

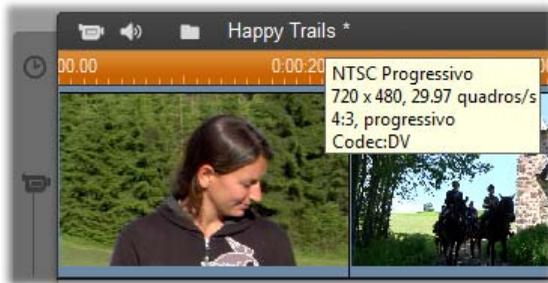
---

As cenas de vídeo que você adicionar a um projeto não precisam ser todas provenientes do mesmo dispositivo ou estar no mesmo formato de arquivo. Elas também não precisam ter o mesmo tamanho de quadros, taxa de definição ou taxa de quadros.

Quando o vídeo é reproduzido no Studio, porém, deve ser utilizado um formato de quadros comum. A caixa *Formato do projeto* no painel de opções *Preferências do projeto* permite a você especificar o formato para novos projetos de forma explícita (p. ex. “Tela de cinema NTSC”) ou de forma implícita, a partir do formato do primeiro clipe que você adicionar ao projeto.



O formato do projeto atual é exibido como uma dica de ferramenta por cima do título do projeto na Janela do filme.



O formato do projeto se aplica a todos os cliques de vídeo e imagem na Janela do filme, e à pré-visualização desses cliques no Player. O conteúdo visual no Álbum, como as suas cenas de vídeo capturado, é exibido, por padrão, no seu formato original, quer corresponda quer não ao formato do projeto.

Se desejar evitar as barras pretas (“letterbox”) no vídeo do projeto, mas mesmo assim pretender utilizar cenas filmadas na taxa de definição errada, há várias abordagens que pode ter em consideração:

- Utilize os comandos *Taxa de definição* no menu *Álbum*. Estes permitem a você alongar as cenas do Álbum para estar em conformidade com as proporções do quadro do projeto, ao custo de alguma distorção. Para mais informações, consulte “Taxas de definição do vídeo” na página 65.
- O comando do menu de contexto *Ampliar imagem para preencher quadro* para cliques na Janela do filme expande a parte central da imagem original o suficiente para preencher o quadro no formato do projeto. Com este método são mantidas as proporções, porém é perdido algum material.
- Para uma versão otimizada da mesma abordagem, utilize o efeito *Editor 2D* com keyframing para criar uma versão “pan and scan” do vídeo. Os estúdios usam frequentemente esta técnica para que seus filmes caibam na tela de um televisor padrão quando são transferidos para fita de vídeo ou DVD. É perdida uma parte de cada quadro, porém pode controlar que parte deve ser perdida. O rastreamento cuidadoso da ação com o auxílio de keyframing permite a você, geralmente, obter resultados aceitáveis apesar deste problema.

**Nota de disponibilidade:** O efeito *Editor 2D* e o recurso keyframing são fornecidos somente no Studio Ultimate.

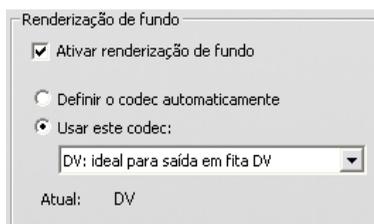


*Compensando o vídeo de origem na taxa de definição "errada" adicionando barras pretas (E), alongando para quadro inteiro (C) e ampliando (D). Cada método tem suas próprias desvantagens.*

## Renderização de fundo

O formato do projeto também é usado como o formato de destino para a *renderização*, que consiste no processo de geração de vídeo para metragens em que sejam usadas transições HFX, efeitos ou outros recursos computacionalmente exigentes. Enquanto esse vídeo não for renderizado, o mesmo pode não ser exibido de forma regular e nítida durante a pré-visualização.

O Studio pode executar a renderização por trás das cenas enquanto você trabalha. Este recurso é controlado a partir da caixa *Renderização de fundo* no painel de opções *Preferências de vídeo e áudio*.



Se seguir o conselho da caixa de diálogo no que respeita ao codec a utilizar para a renderização de fundo, isso permite reduzir o tempo de renderização ao enviar o seu filme final.

Se você está pensando em pré-visualizar seu vídeo em um dispositivo externo (somente no Studio Ultimate), você pode precisar de definir o formato do projeto e o codec da renderização de fundo para corresponder a esse dispositivo. Por exemplo, se você está pré-visualizando em um monitor analógico ligado a sua filmadora DV, você deverá executar a renderização de fundo em DV.

---

## Recursos de interface

---

O Studio fornece uma variedade de dicas visuais no que respeita aos cliques de vídeo na Janela do filme:

- Quando um clipe é adicionado à Janela do filme, uma marca de verificação verde surge no ícone do Álbum para a cena correspondente. A marca de verificação permanece enquanto houver um clipe na Janela do filme que tenha tido origem nessa cena.
- Para ver a localização de um clipe em seu vídeo de origem, utilize o comando *Localizar cena no álbum* no menu do botão direito do mouse para cliques da Janela do filme. O Studio destaca a cena do álbum da qual é retirado o clipe selecionado. Para fazer de outro modo, utilize *Álbum* ➤ *Localizar cena no projeto* para mostrar como uma cena particular do Álbum é utilizada em seu projeto atual.
- Quando cenas adjacentes do Álbum são colocadas em seqüência na Janela do filme, a borda entre os cliques é exibida como uma linha ponteadada. Isto serve para ajudá-lo a manter o controle de seus cliques e não afeta a forma como podem ser manipulados na Janela do filme.
- No modo da linha de tempo, quaisquer efeitos especiais que você tenha aplicado a um clipe são indicados por ícones pequenos ao longo da parte inferior do clipe. Estes correspondem aos grupos de efeitos mostrados no navegador da ferramenta *Efeitos de vídeo*. Você pode abrir a ferramenta para editar parâmetros clicando duas vezes em qualquer dos ícones.
- No modo da linha de tempo, quaisquer efeitos especiais aplicados a um clipe são indicados por meio de pequenos símbolos ao longo da parte inferior do clipe. Estes correspondem aos grupos de efeitos ilustrados nas ferramentas *Efeitos de vídeo* e *Efeitos de áudio*. Também pode abrir a ferramenta para a edição de parâmetros clicando duas vezes em qualquer dos símbolos.



O ícone em estrela abaixo deste clipe de vídeo mostra que foi aplicado pelo menos um efeito da categoria “Diversão”.



## CORTE DE CLIPES DE VÍDEO

No geral, as cenas de vídeo capturado contêm mais material do que você realmente necessita para seu filme. “Corte” – o processo de ajuste dos pontos de *entrada* e *saída* de um clipe para remover metragem indesejada – é uma operação fundamental da edição.

Não são perdidos nenhuns dados com o corte: O Studio define novos pontos de início e fim para o clipe na Janela do filme, mas a fonte do clipe – a cena original do Álbum – permanece intacta. Isto significa que você pode sempre restaurar os clipes para o seu estado original ou selecionar diferentes pontos de corte.

O Studio oferece duas formas para cortar qualquer clipe (cenas de vídeo, transições, títulos, imagens fixas, clipes de áudio e menus de disco):

- Diretamente na linha de tempo (consulte “Corte na linha de tempo utilizando identificadores” abaixo).
- Utilizando a ferramenta *Propriedades do clipe* (consulte “Corte com a ferramenta *Propriedades do clipe*” na página 112).

Um clipe de vídeo pode ser cortado para quaisquer pontos de *entrada* e *saída* desejados dentro dos limites da cena original.

---

## Corte na linha de tempo utilizando identificadores

---

A forma mais rápida de cortar consiste em arrastar as bordas dos cliques diretamente na linha de tempo. Observe o Player enquanto você corta, assim você pode encontrar o quadro em que deseja começa.

Tomaremos primeiro como exemplo um corte simples, em um filme com apenas um clipe. Depois trataremos a situação mais usual de corte de um único clipe que está rodeado de outros cliques.

### Para cortar um único clipe na linha de tempo:

1. Exclua todos com a exceção de um clipe da linha de tempo. Se a linha de tempo estiver vazia, arraste uma cena do Álbum.
2. Expanda a escala temporal para facilitar a realização de ajustes precisos.

Posicione o ponteiro do mouse em qualquer lugar na linha de tempo exceto diretamente sobre a linha de edição. O ponteiro toma a forma de um relógio. Clique e arraste para a direita para expandir a escala temporal.

Esta ilustração mostra a expansão máxima, onde cada pequeno traço representa um único quadro:



3. Posicione o ponteiro de seu mouse sobre a borda direita do clipe. O ponteiro toma a forma de uma seta apontando para a esquerda.



4. Clique e arraste para a esquerda não perdendo de vista o Player, que atualiza continuamente para mostrar o último quadro no clipe cortado. À medida que você encurta o clipe, o cursor com a forma de seta fica bidirecional, indicando que a borda do clipe pode ser arrastada tanto para a esquerda como para a direita. Você pode reduzir o clipe até um único quadro ou aumentá-lo até ao fim da cena de origem.



5. Solte o botão do mouse. O clipe está agora cortado.

## Múltiplos clipes

O segredo do corte de um clipe quando se encontram múltiplos clipes na linha de tempo consiste em selecionar primeiro o clipe a ser cortado clicando nele com o mouse.

### Para cortar com múltiplos clipes na linha de tempo:

1. Prepare a linha de tempo com dois clipes curtos.
2. Ajuste a escala temporal até o clipe que deseja ajustar ter o tamanho conveniente para edição.
3. Clique no segundo clipe. A trilha de *vídeo* deve ter agora a seguinte aparência:



Você pode cortar a borda direita do clipe da forma descrita no exemplo acima de um único clipe. À medida que você faz isso, o último quadro do clipe é exibido no Player. Enquanto o segundo clipe permanecer selecionado, você pode continuar a cortar mais vídeo, arrastando a borda para a esquerda, ou restaurar algum do vídeo cortado, arrastando a borda para a direita.

4. Com o segundo clipe ainda selecionado, mova o ponteiro de seu mouse sobre a borda esquerda do clipe até o ponteiro tomar a forma de uma seta apontando para a direita.



5. Arraste a borda esquerda da segunda cena para a direita.



À medida que você arrasta, o primeiro quadro do clipe é exibido no Player. Enquanto o segundo clipe permanecer selecionado, você pode continuar a cortar mais vídeo, arrastando a borda para a direita, ou restaurar algum do vídeo cortado, arrastando a borda para a esquerda.

6. Solte o botão do mouse. O clipe que você cortou desloca-se rapidamente contra a borda direita do primeiro clipe.



## **Espaços vazios e preenchimentos: Corte com a tecla **Ctrl****

Tal como vimos no exemplo acima, quando você encurta um clipe na trilha de *vídeo*, o clipe e quaisquer clipes à direita do mesmo se deslocam para a esquerda o necessário de tal modo que não reste nenhum espaço vazio. Ao mesmo tempo, os clipes em outras trilhas são encurtados para manter a linha de tempo inteira sincronizada. Porém, quando você corta um clipe em qualquer *outra* trilha, os espaços vazios não são automaticamente fechados e nenhuma outra trilha é afetada.

Este comportamento padrão de corte simplifica a edição na maioria das circunstâncias, mas o Studio também permite a você uma maneira de inverter o comportamento, se necessário. Se você premir a tecla **Ctrl** antes de começar a cortar um clipe na trilha de *vídeo*, nem esse clipe nem nenhum outro serão reposicionados e os espaços não serão fechados. Não terá efeito em outras trilhas.

No entanto, o uso de Ctrl ao cortar cliques em outras trilhas inverte novamente o comportamento normal. Os cliques na trilha serão fechados para preencher o espaço vazio deixado pelo corte. Os cliques em trilhas além da trilha sendo cortada não são afetados.

**Nota:** Para uma descrição do comportamento paralelo de Ctrl ao excluir cliques, consulte a página 87.

---

## Dicas de corte de cliques

---

Se você estiver tendo dificuldade em manipular as bordas dos cliques durante o corte, tente o seguinte:

- Verifique se o clipe que deseja cortar está selecionado e se é o *único* selecionado.
- Expanda a escala temporal até ser mais fácil efetuar ajustes precisos.
- Evite expandir *demasiado* a escala temporal, o que faz os cliques parecerem muito longos. Se isso acontecer, desfaça até a escala ficar do jeito que você deseja ou reduza a escala arrastando-a para a esquerda ou selecione um valor apropriado do menu de contexto da escala temporal.

---

## Corte com a ferramenta *Propriedades do clipe*

---



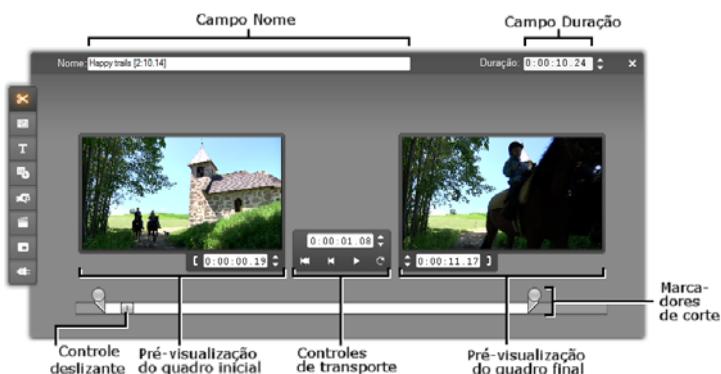
Embora seja possível cortar cliques de vídeo diretamente na linha de tempo com precisão total por quadro, o corte preciso é muitas vezes mais fácil de alcançar com a ferramenta *Propriedades do clipe*. Para acessar esta ferramenta, selecione o clipe que deseja modificar, depois utilize o comando de menu *Caixa de ferramentas* ➤ *Alterar propriedades do clipe* ou clique em um dos botões da caixa de ferramentas na parte superior esquerda da Janela do filme. (Clicando uma segunda vez no mesmo botão fechará a ferramenta.)

No caso dos cliques de vídeo – na verdade, *quaisquer* cliques com exceção dos títulos –, você pode também abrir e fechar a ferramenta *Propriedades do clipe* clicando duas vezes no clipe em qualquer vista da Janela do filme.

A ferramenta *Propriedades do clipe* pode ser utilizada para alterar qualquer tipo de clipe. Ela disponibiliza um conjunto apropriado de controles para cada tipo.

**O campo de texto *Nome*:** Para um clipe de vídeo, a maioria dos controles das propriedades do clipe são para o corte. A única exceção é o campo de texto *Nome*, que permite a você atribuir um nome personalizado ao clipe para substituir o nome padrão atribuído pelo Studio.

O campo *Nome* é fornecido na ferramenta *Propriedades do clipe* para todos os tipos de clipes. Os nomes de clipes são utilizados pela vista de texto da Janela do filme e podem ser também visualizados como rótulos breves quando seu mouse move sobre clipes na vista de storyboard.



**Áreas de pré-visualização:** Áreas de pré-visualização separadas mostram os quadros de *entrada* e *saída* do clipe cortado, juntamente com um contador e botões de avanço. O layout de cada área de pré-visualização é semelhante à do Player durante a edição normal.

**Definição da posição de reprodução:** Um controle deslizante ao longo da parte inferior da ferramenta permite a você definir a posição de reprodução em qualquer lugar no clipe. Você pode também definir a posição de reprodução utilizando o contador e os botões de avanço localizados entre as duas áreas de pré-visualização.

**Utilização dos contadores:** As posições indicadas pelos três contadores são relativas ao início do clipe, que é a posição 0:00:00.0. Tal como com o contador no Player, você pode ajustar os contadores na ferramenta *Propriedades do clipe* clicando em um dos quatro campos (horas, minutos, segundos, quadros) para o selecionar, depois utilizando os botões de avanço. Quando nenhum dos campos estiver explicitamente selecionado, os botões de avanço se aplicam ao campo dos quadros.

**Controles de transporte:** Enquanto a ferramenta *Propriedades do clipe* estiver em uso, os controles de transporte na área central substituem os que normalmente aparecem no Player. Estes controles especiais de transporte incluem um botão *Reproduzir continuamente/Pausar*  que pode ser utilizado para se deslocar repetidamente no trecho cortado do clipe enquanto os pontos de corte estão sendo ajustados.

**Definição dos pontos de corte:** O botão *colchete esquerdo*  junto ao contador na área esquerda de pré-visualização e o botão *colchete direito*  junto ao contador na área direita de pré-visualização definem os seus respectivos pontos de corte para a posição atual.

Você pode também ajustar qualquer um dos pontos de corte:

- Digitando um valor diretamente em seu contador
- Ajustando um campo do contador com os botões de avanço
- Arrastando o marcador de corte correspondente

**O campo de texto *Duração*:** Este campo mostra o tamanho do clipe cortado em horas, minutos, segundos e quadros. Se você modificar o valor, quer editando os números diretamente quer clicando nos botões de avanço associados, o efeito é alterar o ponto de *saída* do clipe. Claro que você não pode reduzir a duração para menos de um quadro ou aumentá-la para além dos limites da cena de vídeo original.

**Dica de utilização:** Se você quiser mudar do corte de um clipe na trilha de *vídeo* para o corte de outro, basta clicar no novo clipe enquanto a ferramenta *Propriedades do clipe* permanecer aberta ou arrastar o controle deslizante da linha de tempo para o novo clipe.

---

## Redefinição de cliques cortados

---

Se você mudar de idéias com relação a uma operação particular de corte (ou grupo de operações) após a pré-visualização, utilize o botão *Desfazer* (ou **Ctrl+Z**) ou redefina manualmente o clipe cortado usando um destes métodos:

- Arraste a borda direita do clipe diretamente na linha de tempo até ela não expandir mais,
- Na ferramenta *Propriedades do clipe*, arraste os marcadores de corte para as extremidades do clipe.



## DIVISÃO E COMBINAÇÃO DE CLIPES

Se você quiser inserir um clipe na trilha de *vídeo* no meio de outro clipe, divida este último em duas partes e, depois, insira o novo item. A “divisão” de um clipe resulta, na verdade, na sua duplicação, ambos os cliques são, depois, automaticamente cortados de tal modo que o primeiro termina no ponto de divisão e o segundo começa aí.

### Para dividir um clipe na vista de linha de tempo:

1. Escolha o ponto de divisão.  
Você pode utilizar qualquer método que ajuste a posição atual, tal como movendo o controle deslizante da linha de tempo, clicando no botão *Reproduzir* e depois *Pausar* ou editando o valor do contador no Player.
2. Clique com o botão direito do mouse sobre o clipe que deseja dividir e selecione *Dividir clipe* do menu pop-up; ou certifique-se de que a linha de edição está onde deseja dividir o clipe e clique no botão *Dividir clipe/cena* (lâmina) (consulte a página 87).  
O clipe é dividido na posição atual.

### Para restaurar um clipe dividido:

- Utilize o botão *Desfazer* (ou pressione Ctrl+Z). Mesmo que você tenha efetuado outras ações desde a divisão do clipe, o desfazer multinível permite a você recuar tanto quanto necessário. Ou
- Se não deseja desfazer para não eliminar também as ações intermédias, você pode substituir ambas as metades do clipe dividido pelo original do Álbum. Ou
- Exclua uma metade do clipe dividido e corte a outra.

### Para combinar cliques na Janela do filme:

Selecione os cliques que deseja combinar, depois clique com o botão direito do mouse e selecione *Combinar cliques*.

A operação só é permitida se a combinação de cliques for também um clipe válido – isto é, um trecho contínuo do vídeo de origem. Na linha de tempo, os cliques que podem ser combinados cruzam-se com uma borda ponteadada.



## EDIÇÃO AVANÇADA NA LINHA DE TEMPO

**Nota:** Outras abordagens para os tipos de edição aqui descritos que fazem uso da trilha de *sobreposição* são descritas no *Capítulo 8: Edição de duas trilhas*.

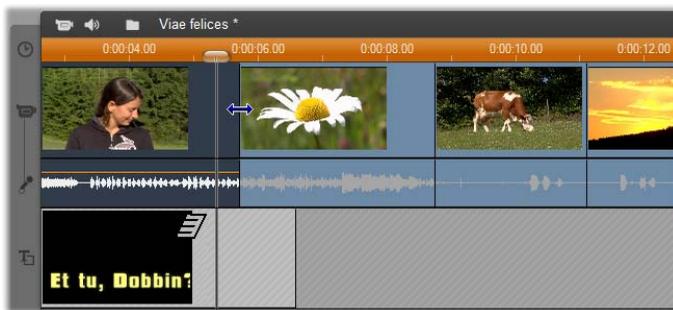
Durante a maioria das operações de edição, o Studio mantém automaticamente os cliques sincronizados nas várias trilhas da linha de tempo. Por exemplo, quando você insere uma cena do Álbum na trilha de *vídeo*, as posições relativas de todos os cliques do lado direito da inserção permanecem inalteradas.

Por vezes, porém, você pode desejar ignorar a sincronização padrão. Você pode querer inserir um novo clipe de vídeo em seu projeto sem deslocar nenhuns cliques de quaisquer tipos. Ou você pode querer editar vídeo separadamente do áudio original que o acompanha – uma técnica valiosa com muitas variações, descritas abaixo.

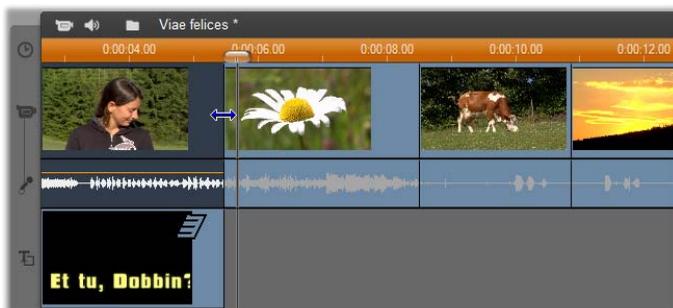
Estas edições especiais são possíveis usando os botões de trava de trilhas junto à borda direita da Janela do filme na vista de linha de tempo. Cada uma das trilhas padrão (todas exceto a trilha de *menu*) disponibiliza um botão de trava. Para mais informação sobre a trava de trilhas, consulte “Trava de trilhas” na página 91.

Uma trilha travada tem um fundo cinzento na vista de linha de tempo, indicando que os clipes na trilha travada não podem ser selecionados ou editados em qualquer uma das três vistas, nem são afetados por operações de edição em trilhas destravadas.

Fora a trilha de *menu*, qualquer combinação de trilhas pode ser travada.



Travando a trilha de *título*, por exemplo, impede que a duração de um título seja alterada mesmo quando você corta clipes na trilha de *vídeo* principal com o mesmo índice de tempo.



Se a trilha de *título* estiver destravada, cortando o clipe de vídeo principal acima dela é automaticamente cortado o título.

## Edição de inserções

Na edição comum na linha de tempo, um clipe de vídeo e o áudio original que foi capturado com o vídeo são tratados como uma unidade. Sua relação especial é simbolizada na Janela do filme por uma linha ligando o indicador da trilha de *vídeo* ao indicador da trilha de *áudio original*, mostrando que a última depende da primeira.

Os botões de trava de trilhas permitem lidar com as duas trilhas de forma independente para operações como *edição de inserções*, que significam tipicamente substituir parte de um clipe na trilha de *vídeo* enquanto a trilha de *áudio original* continua ininterrupta.

**Nota:** A edição de inserções também pode ser executada nas trilhas de vídeo e áudio de sobreposição, usando métodos semelhantes aos descritos aqui. Para detalhes, consulte o Capítulo 8: Edição de duas trilhas.

Por exemplo, em uma seqüência que mostra alguém recontando uma história, você pode querer inserir uma filmagem de um membro do público sorrindo (ou dormindo!) sem interromper o áudio principal.

### Para efetuar a edição de uma inserção na trilha de *vídeo*:

1. Na vista de linha de tempo da Janela do filme, clique no botão de cadeado da trilha de *áudio original* para travar a trilha.



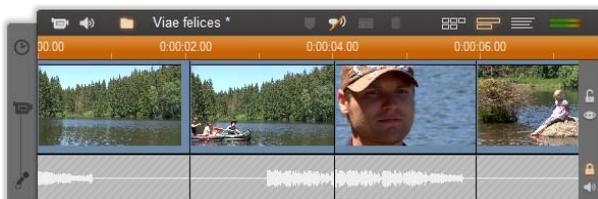
O botão de trava é destacado em vermelho e a trava fica com um fundo cinzento para mostrar que seu conteúdo não será afetado por operações de edição.

2. Arrume espaço na trilha de *vídeo* para o clipe de vídeo que deseja inserir. Posicione o controle deslizante da linha de tempo no ponto em que deseja que a inserção comece e utilize o botão *Dividir clipe/cena*. Agora vá para o ponto onde deseja que a inserção termine e novamente divida o clipe. Por fim, exclua a parte do vídeo que será substituída pela inserção.

Porque a trilha de áudio continua intacta, por ter sido travada, o vídeo à direita do ponto da inserção não move para a esquerda para preencher o espaço que você fez na linha de tempo, pois o vídeo e o áudio não estariam mais sincronizados. Se você fizesse agora a pré-visualização de seu vídeo, você veria uma tela preta durante a reprodução da parte sem nada, mas a trilha de som estaria normal.



3. Agora só falta colocar o clipe que deseja inserir. Arraste o clipe (do Álbum, do Contentor do projeto ou de outro lugar na Linha de tempo) para o buraco na trilha de *vídeo* que acabou de abrir.



Se o clipe inserido for demasiado longo para o espaço criado, ele é automaticamente cortado para caber no espaço. Você pode ajustar o corte com a ferramenta *Propriedades do clipe*.

## Edição de inserções na trilha de *áudio original*

A operação oposta de edição de inserções, em que um clipe de som é inserido na trilha de *áudio original* sobre vídeo inquebrado, é necessária com menos freqüência, mas é rapidamente efetuada no Studio.

O procedimento é análogo ao da inserção de vídeo, basta inverter os papéis das tuas trilhas em cada passo.

---

## Edição de divisões

---

Na “edição de divisões”, o áudio e o vídeo de um clipe são cortados em separado, de tal modo que a transição para um ocorre antes da transição para o outro.

**Nota:** A edição de divisões também pode ser executada nas trilhas de vídeo e áudio de *sobreposição*, usando métodos semelhantes aos descritos aqui. Para detalhes, consulte o Capítulo 8: Edição de duas trilhas.

Em um “corte em L”, o vídeo antecede seu áudio sincronizado; em um “corte em J”, o áudio vem primeiro.

**Dica:** Para um corte mais rápido e preciso, você pode achar útil ter a ferramenta *Propriedades do clipe* aberta ao cumprir os procedimentos nesta seção. Para abrir a ferramenta, basta clicar duas vezes em um dos cliques de vídeo antes de iniciar.

## O corte em L

Em um corte em L, o corte para novo vídeo vem antes do corte no áudio.

Imagine uma conferência gravada em fita em que o vídeo é periodicamente cortado do orador para mostrar cenas de viagens ou da natureza ilustrando o tópico da conferência.



*Corte de áudio e vídeo em simultâneo.*

Ao invés de cortar o áudio e o vídeo em simultâneo, você pode decidir deixar a voz do orador sobrepor a cena seguinte. Isto torna claro para o público que a nova cena que estão vendo ilustra a respectiva explicação que está sendo dada pelo orador.

Repare que os limites do clipe de vídeo e áudio no corte efetuado têm uma forma em L.



*O áudio corta após o vídeo. A forma em “L” resultante é descrita nesta ilustração.*

Há muitos usos úteis desta técnica. Pode ser considerada sempre que o vídeo do segundo clipe serve para ilustrar o áudio do primeiro clipe.

### Para efetuar um corte em L:

1. Ajuste a linha de tempo de tal modo que possa contar facilmente o número de quadros ou segundos que pretende sobrepor.
2. Selecione o clipe do lado esquerdo e corte a sua borda direita no ponto em que deseja que o áudio termine.



3. Trave a trilha de áudio. Agora arraste a borda do lado direito do vídeo do mesmo clipe para a esquerda para o ponto em que o vídeo do clipe seguinte deve começar.



4. Com a trilha de áudio ainda travada, arraste o vídeo do segundo clipe para a esquerda até encostar ao clipe original.  
Se não houver vídeo em excesso suficiente no início do segundo clipe para possibilitar este corte, necessitará primeiro de cortar uma quantidade suficiente do vídeo e do áudio, e depois tente novamente.



## 5. Destrave a trilha de áudio.

O vídeo agora corta o segundo clipe a seguir ao áudio. O vídeo foi cortado do fim do primeiro clipe e o áudio foi cortado do início do segundo clipe.

## O corte em J

No corte em J, o novo áudio entra *antes* do vídeo mudar. Isto pode ser útil quando o áudio do segundo clipe prepara o espectador para o material na cena.

Regressando ao exemplo da conferência gravada em fita, imaginemos que agora vamos mudar de novo para o orador no fim da filmagem interpolada. Se deixarmos a segunda parte da conferência aparecer na trilha de som alguns momentos antes do vídeo ser mostrado de novo no pódio, a alteração será muito menos abrupta.

Desta vez, os limites do clipe descrevem a letra J:



*O áudio corta antes do vídeo. A forma em “J” resultante é descrita nesta ilustração.*

### Para efetuar um corte em J:

1. Ajuste a linha de tempo de tal modo que possa contar facilmente o número de quadros ou segundos que pretende sobrepor.
2. Tal como anteriormente, corte a borda direita do clipe do lado esquerdo, tanto o vídeo como o áudio, junto ao intervalo de sobreposição.
3. Trave a trilha de áudio. Agora arraste a borda direita do vídeo do mesmo clipe para a direita, junto ao intervalo de sobreposição.
4. Destrave a trilha de áudio.  
O áudio agora corta o segundo clipe, a seguir ao vídeo.

**Nota:** Os procedimentos descritos acima para efetuar o corte em L e o corte em J não são as únicas possibilidades. Com o corte em J, por exemplo, outro método seria cortar o clipe do lado direito para o ponto desejado de início do vídeo e, depois, com a trilha de vídeo travada, arrastar a parte de áudio para a esquerda para sobrepor o áudio do clipe da esquerda.



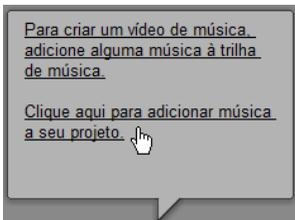
## A FERRAMENTA SMARTMOVIE

A criação de um vídeo de música parece tarefa dura, mesmo com os convenientes recursos de edição do Studio. Dúzias de clipes breves devem ser cuidadosamente alinhados ao ritmo da trilha sonora, de modo que a música e o vídeo sejam corretamente coordenados.

Com a ferramenta *SmartMovie* do Studio, no entanto, você pode construir um vídeo de música dinâmico e com ritmo sincronizado quase instantaneamente, com os estilos da sua escolha e usando qualquer combinação de filmagem de vídeo e música.



Você também pode criar apresentações de slides. A ferramenta *SmartMovie* pode criar uma apresentação de slides instantânea a partir de qualquer conjunto de imagens fixas, com estilos à escolha e com música sincronizada.



A ferramenta *SmartMovie* acompanha você ao longo do processo de criação com simples instruções passo-a-passo. Para começar, utilize o *Álbum* para localizar as cenas de vídeo ou as imagens fixas que deseja incluir e arrastá-las para a Janela do filme.

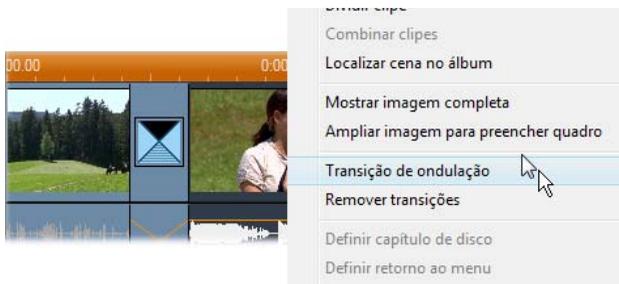
**Dica:** A vista de linha de tempo da Janela do filme é recomendada ao trabalhar com clipes de áudio.

Com a parte visual no local, adicione um *ScoreFitter*, áudio de CD ou um clipe de música digital (**wav**, **mp3**) à trilha de *música de fundo*. A duração deste clipe – e não a quantidade de material visual que você fornecer – determina a duração de seu vídeo de música. Se você não fornecer material visual suficiente, o *SmartMovie* usará seus clipes de vídeo ou imagens várias vezes para obter a duração necessária. Da mesma forma serão omitidos clipes ou imagens se você tiver fornecido mais do que aqueles que podem ser usados no âmbito da duração da canção.

**Exceção:** Ao criar uma apresentação de slides com a opção *Usar todas as imagens* marcada (vide abaixo), será o número de imagens que você fornecer que determinará a duração do projeto terminado, não a duração do clipe de música.

## Estilos da ferramenta *SmartMovie*

Selecione um *estilo* a partir da lista suspensa no topo da janela da ferramenta *SmartMovie*. É oferecida uma variedade de estilos para projetos de vídeos de música e apresentações de slides.



É exibida uma breve descrição de cada estilo no balão de status à medida que você percorre a lista de estilos.

Para usar todos os slides 13 uma só vez, a música deve ser de aprox. 48 segundos. SmartMovie ajustará sua música para coincidir com a duração da apresentação de slides.

No que diz respeito a estilos de vídeo, você obterá melhores resultados se a duração inicial de sua metragem de vídeo for, aproximadamente, o dobro da duração da trilha sonora. Cada um dos estilos de apresentações de slides tem sua própria relação ideal entre o número de imagens e a duração da canção. O

*balão de status* fornece orientação para que as proporções fiquem corretas.

## Opções da ferramenta SmartMovie

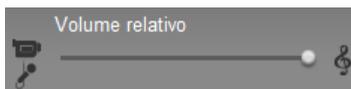
A opção *Usar clipes em seqüência aleatória* permite a você misturar o material visual sem ter em conta sua seqüência inicial. Esta opção é a configuração padrão com alguns estilos. Tende a proporcionar um produto concluído com uma textura relativamente uniforme, mas sacrifica a continuidade narrativa.



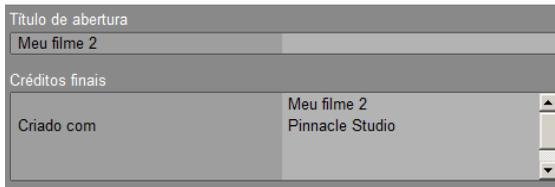
Marque a opção *Usar todas as imagens* se pretender garantir que todas as imagens fixas que você adicionou a seu projeto são realmente usadas na apresentação de slides, independentemente da duração da música fornecida. O Studio repetirá ou cortará o clipe de música conforme necessário de modo a coincidir com o número de imagens que você escolheu.

**Nota:** A opção *Usar todas as imagens* afeta somente a apresentação de slides do SmartMovie, não os vídeos de música.

O controle deslizante *Volume relativo* ajusta a proeminência da trilha de *música de fundo* em relação às outras trilhas de áudio. Mova o controle deslizante para a direita até ao fim caso pretenda ouvir *somente* a trilha de música no vídeo concluído.



O último passo da configuração consiste em digitar o texto para uso nos títulos de abertura e nos créditos finais. Cada linha de texto contém dois campos de edição. Utilize a tecla Tab e Shift+Tab para saltar entre os campos da esquerda e da direita.



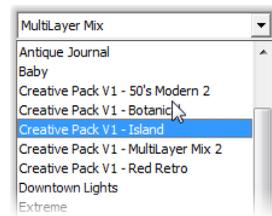
## O grande momento ...

Por fim, clique no botão *Criar SmartMovie* e se acomode enquanto o Studio gera seu filme.



# Temas de montagem (Montage®) e edição de temas

Os “temas” personalizáveis do Studio constituem um método poderoso, porém simples de alcançar efeitos de apresentações de slides, de animações e de edição de múltiplas trilhas. Os temas permitem atribuir a seus vídeos um toque mais profissional mantendo uma estrutura coerente. Cada tema é composto por um conjunto de modelos que podem ser adicionados ao seu projeto como “clipes de temas”. Você pode criar seqüências atrativas e visualmente consistentes que integram títulos criados por artistas e animações com suas próprias fotos e seus próprios vídeo.



**Nota:** Os “títulos” criados a partir de um tema de montagem não são associados aos incluídos na seção Títulos do Álbum ou aos criados com os editores de títulos do Studio. Os temas são mais fáceis de usar e podem fornecer efeitos não disponíveis nos títulos comuns. Por outro lado, os editores de títulos permitem um controle muito mais preciso sobre a aparência dos títulos.

Os temas fornecidos são projetados para satisfazer uma necessidade típica. Dentro de cada tema, os modelos disponíveis são projetados para se complementarem entre si quando usados no mesmo projeto. Por exemplo, a maioria dos temas fornece um modelo de abertura e um modelo de finalização correspondente. Muitos temas também fornecem um ou mais modelos de transição para a passagem de um clipe de vídeo ou de imagem para outro.



*A aparência do ícone de um clipe de tema na linha de tempo reflete a sua estrutura. Aqui, da esquerda para a direita, estão os ícones de abertura, transição e finalização. As bordas em ziguezague correspondem à colocação do vídeo full-frame no clipe. O vídeo no fim da abertura e no início da finalização pode ser editado para corresponder a uma transição; assim, o ziguezague também indica graficamente como os modelos podem ser usados uns com os outros.*

Cada modelo define uma seqüência de vídeo ou imagem com espaços em branco para você preencher. A maioria dos modelos fornece um ou mais espaços livres para os clipes de vídeo ou imagem. Muitos permitem acrescentar legendas para títulos e alguns têm parâmetros adicionais para outras propriedades especiais.

Os modelos de temas estão armazenados em uma seção própria do Álbum. O primeiro passo para usar um modelo escolhido consiste em trazê-lo para seu projeto como um clipe de tema. Isso faz-se, como habitualmente, arrastando o ícone do Álbum para a Janela do filme.

Na Janela do filme, o clipe é tratado como um clipe de vídeo comum e autônomo. Para personalizar o clipe – para preencher os espaços em branco do modelo –, você poderá usar a ferramenta *Editor de temas*.



## UTILIZAÇÃO DE TEMAS

Os modelos dos temas estão armazenados na seção *Temas* do Álbum. O Álbum exibe todos os modelos de um determinado tema, conforme selecionado a partir de uma lista suspensa. Para utilizar um modelo, basta arrastar o seu ícone do Álbum para a Janela do filme.



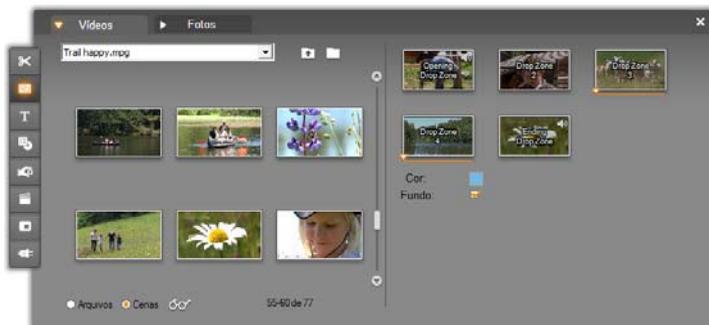
*Escolha um tema a partir da lista suspensa (E) para mostrar os modelos disponíveis (D). Para utilizar um modelo, arraste o seu ícone para a Janela do filme.*

Quando a Janela do filme está na vista de linha de tempo, os cliques de temas podem ser cortados e editados como vídeo comum. Você pode compô-los com transições e efeitos, ajustar seu áudio etc. Tal como os menus de disco, os temas são configurados com uma ferramenta de edição especial, que abre automaticamente quando o clipe é adicionado ao projeto ou quando se clica duas vezes nele mais tarde.



*O clipe de tema (selecionado na figura) é tratado como uma unidade na Janela do filme. Suas propriedades especiais podem ser modificadas com a ferramenta Editor de temas (clique duas vezes no clipe para a abrir).*

A ferramenta *Editor de temas* permite ao usuário personalizar um clipe de tema ajustando suas configurações integradas ou especificando subclipes de vídeo e áudio para a mesma usar. O editor também pode ser acessado com o auxílio do comando de menu *Caixa de ferramentas* ➤ *Editar tema*.



A ferramenta *Editor de temas* permite especificar elementos temáticos como clipes de vídeo ou imagem, configurações de propriedades e legendas. Os clipes são adicionados arrastando-os a partir do próprio mini-Álbum do editor (lado esquerdo da ferramenta) ou a partir da Janela do filme.

## Fundos dos temas

Algumas cenas têm fundos gráficos integrados, uma cor de fundo selecionável ou ambas opções. Muitos deles também disponibilizam uma caixa de seleção Fundo na ferramenta Editor de temas que, quando marcada, torna o fundo transparente. Isto permite utilizar o tema na trilha de sobreposição, usando a trilha de vídeo como fundo.

Fundo:

---

## A seção Temas do Álbum

---



No Álbum, os modelos para um tema podem ser visualizados um de cada vez. Tal como com as cenas de vídeo, você pode usar o mouse para selecionar, reproduzir ou adicionar um modelo de tema:

- Um clique único carrega o modelo no Player, onde o mesmo pode ser reproduzido usando os controles de transporte.
- Um clique duplo carrega o modelo no Player e inicia imediatamente a reprodução.

- Arrastando o modelo para a Janela do filme ou clicando com o botão direito do mouse no seu ícone e clicando no comando do menu de contexto *Adicionar ao filme*, o modelo é inserido em seu projeto. Tal como com os menus, uma ferramenta de edição especial é automaticamente aberta quando um clipe é adicionado ao filme.

---

## Criação de clipes de temas

---

Para criar um clipe de tema, utilize um dos métodos padrão para adicionar conteúdo a seu projeto:

- Arraste um ícone da seção *Temas* do Álbum para a Janela do filme.
- Selecione *Adicionar ao projeto* no menu de contexto do botão direito do mouse relativo ao ícone do modelo de um tema.
- Cole os conteúdos da área de transferência do Windows depois de ter cortado ou copiado um clipe de tema existente.

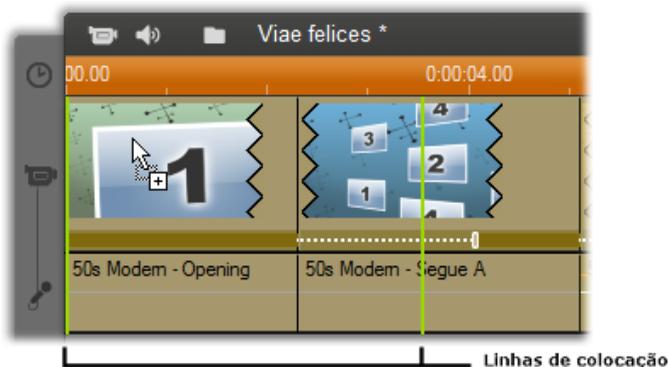
Cada tema está configurado para aparecer na trilha que seja mais adequada para o tipo de conteúdo do tema:

- Os temas cujo conteúdo seja uma sobreposição de imagens com fundo transparente, tais como um título ou um quadro PIP, são normalmente adicionados à trilha *Título*.
- Os temas com vídeo full-frame, tais como seqüências de abertura, podem ser adicionados à trilha *Vídeo principal* (Studio) ou à trilha *Vídeo de sobreposição*.

A duração padrão de um clipe de tema depende do design do modelo individual.

Se largar um clipe de tema novo sobre um existente na linha de tempo, o novo clipe será inserido ao lado do anterior ou, simplesmente, o substituirá. A escolha da operação depende da posição do ponteiro do mouse em relação ao clipe alvo quando liberta o botão.

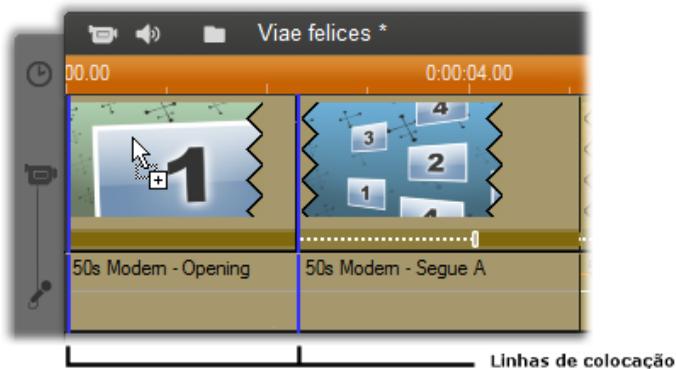
**Inserção de um clipe de tema antes ou depois de um clipe existente:** Se largar o novo clipe próximo do início ou fim de um clipe de tema existente, o mesmo será inserido, de modo correspondente, antes ou depois do clipe existente. As linhas de colocação que indicam a posição do novo clipe na linha de tempo são desenhadas na cor verde.



*Um clipe de tema novo, representado pelo ponteiro do mouse ‘copiar’, é arrastado para próximo do início do clipe da esquerda. As linhas de colocação verdes indicam onde será inserido o novo clipe.*

Na figura, as linhas de colocação indicam os limites do clipe que serão criados ao libertar o botão do mouse na posição atual, com base na duração padrão do modelo. Todos os clipes existentes serão deslocados para a direita de modo a acomodar o novo. Se largar o novo clipe próximo da borda direita do mesmo clipe existente, o novo será inserido depois desse clipe.

**Substituição de um clipe existente:** Se largar um clipe de tema novo no meio de um clipe existente, o novo clipe substituirá o anterior. O novo clipe também assumirá eventuais personalizações do clipe anterior. As linhas de colocação na cor azul indicam os limites do clipe a ser substituído; independentemente da sua duração padrão, o novo clipe herdará estes limites.



*Um clipe de tema novo é largado no meio do clipe da esquerda, substituindo-o. As posições dos outros clipes não são afectadas.*

---

## Trabalho com clipes de temas na linha de tempo

---

Os clipes de temas funcionam como clipes de vídeo comuns no que se refere às operações de corte e acréscimo de transições.

### Quando um clipe de tema é cortado...

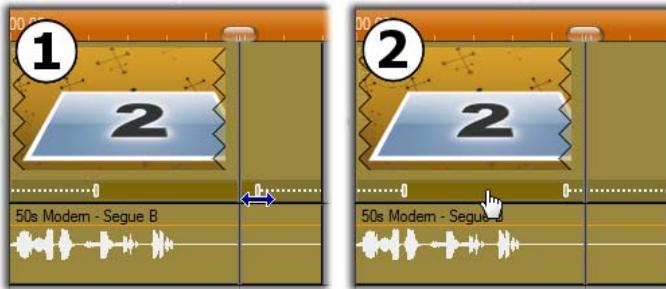
Embora as operações de corte na linha de tempo sejam as mesmas para os clipes de temas e para os clipes de vídeo, o resultado final produzido pelo corte depende da natureza do clipe.

Em um tema totalmente animado, como um título rolante elaborado, a animação é executada até ao final à velocidade ditada pela duração atual do clipe. Um encurtamento do clipe fará com que a animação seja executada a uma velocidade superior, mas não truncará a seqüência.

Os clipes que incluam vídeo, por seu lado, podem ser cortados da maneira habitual. Muitos temas incluem um subclipe de vídeo de duração variável. Se um destes subclipes estiver presente, o clipe poderá ser expandido até onde a duração do subclipe permitir – indefinidamente se o subclipe for uma imagem fixa.

### Corte interior de temas

Quando um modelo do clipe de um tema começa ou termina com uma quantidade configurável de vídeo com quadro inteiro, como acontece com muitos, a linha de tempo fornece identificadores para ajustar os tempos de “lead-in” e “lead-out” – as durações das partes com quadro inteiro. Clique em um identificador e arraste para a esquerda ou direita para ajustar a duração em separado. A duração da parte central do clipe – a parte animada – será encurtada ou prolongada de modo correspondente. Se desejar equilibrar as áreas lead-in e lead-out sem afetar a duração da parte central, clique *entre* os identificadores e arraste.



❶ Clique e arraste o identificador de ajuste para cortar a parte de lead-in e lead-out do clipe de um tema. A duração da parte central aumentará ou diminuirá de modo correspondente. ❷ Clique entre os identificadores para arrastar ambos em simultâneo, reposicionando, assim, o centro no clipe sem alterar sua duração.

Para uma explicação detalhada da estrutura dos temas, consulte “Anatomia de um tema” na página 134.

## Transições e efeitos

As transições podem ser usadas no início e no final de clipes de temas do mesmo modo que com outros tipos de clipes.

Os efeitos de vídeo e áudio também podem ser adicionados aos clipes de temas da maneira habitual e aplicados a todo o conteúdo englobado pelo clipe. No entanto, alguns efeitos, por exemplo *Velocidade*, não estão disponíveis para uso com clipes de temas.

---

## Anatomia de um tema

---

Para exemplificar o modo como funcionam os temas, vamos analisar o tema “Modernos anos 50” incluído, o qual contém cinco modelos.

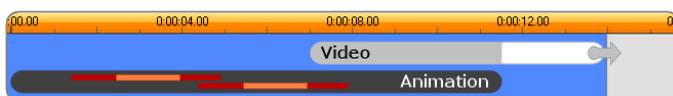
Todos os modelos deste tema particular usam o mesmo design de fundo – um padrão abstrato de rolagem. Está continuamente visível exceto durante segmentos de vídeo full-frame. A coloração do padrão é definida usando um controle de parâmetros disponível no Editor de temas para cada um destes modelos.

Agora vamos ver cada um dos modelos individualmente para verificar como são construídos a partir dos elementos – clipes e legendas – que você pode fornecer no Editor de temas.

**Abertura:** Um modelo de abertura geralmente começa com algum tipo de animação, incluindo títulos, e termina com vídeo full-frame. O nosso exemplo “Modernos anos 50” segue esse padrão.



Esta animação rolante de fundo é executada durante a maior parte desta seqüência. Dentro da animação são exibidas duas legendas personalizáveis. Estão representadas no diagrama abaixo por linhas na barra “Animação”. Ambas as legendas fluem para dentro e para fora do quadro (cor escura da linha), com uma pausa de 1,5 segundos para uma exibição fixa (cor clara da linha) pelo meio.



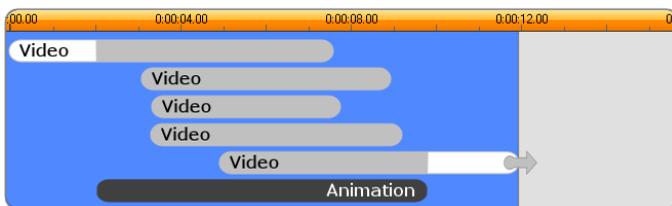
*Representação esquemática do modelo de abertura no tema ‘Modernos anos 50’, com uma duração padrão de aprox. 14 segundos.*

No momento em que a segunda legenda está saindo do quadro, é introduzido um painel animado contendo o subclipe de vídeo em execução. O vídeo aumenta para o tamanho full-frame aos 11:18 no clipe do tema e permanece assim até ao final (a parte branca da barra “Vídeo” no diagrama).

Por padrão, a duração deste clipe de tema é de 13:29. O clipe de vídeo incorporado começa com um retardamento fixo de 7:03 e é executado até ao final; a sua duração é, por isso, de 6:26. Se o subclipe de vídeo for suficientemente longo, você pode prolongar o clipe global, aumentando a parte de vídeo full-frame. Esta possibilidade é indicada no diagrama acima pela seta no final da barra “Vídeo”.

**Transição A:** Os modelos de transição conectam duas seqüências de vídeo full-frame por meio de algum tipo de animação. Este primeiro exemplo de transição começa com dois segundos de vídeo full-frame, depois desaparece para revelar a formação de múltiplos painéis de vídeo simultaneamente em execução. O reaparecimento no subclipe final dá origem a uma seção expansível de vídeo full-frame.





*A transição A integra múltiplas fontes de vídeo.*

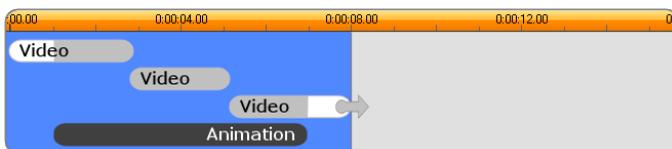
**Transição B:** Esta transição alcança o objetivo básico de conectar dois cliques de vídeo de modo mais simples do que a anterior. O primeiro subclipe começa em tamanho full-frame, depois desaparece enquanto se afasta girando do espectador. Quando o lado inverso de seu painel giratório se torna visível, o segundo subclipe parece ter substituído o primeiro. O painel reaparece para preencher o quadro próximo do final do clipe.



*A transição B cria uma passagem mais simples.*

Mais uma vez, o segmento de tela inteira do segundo subclipe pode ser estendido expandindo o clipe do tema na linha de tempo.

**Transição C:** Esta é semelhante à transição B, exceto que o painel de vídeo voador dá uma volta adicional no meio para permitir a entrada de mais um subclipe na seqüência.



*A transição C inclui um subclipe de vídeo que serve de ponte.*

O subclipe final é também expansível.

**Finalização:** O objetivo de um modelo de finalização espelha o de um modelo de abertura e, neste exemplo, a estrutura interna também é replicada de modo quase exato. O vídeo full-frame regride a um painel voador que dá lugar a legendas animadas – exatamente o oposto da seqüência de abertura descrita acima. A única diferença é que, neste caso, a parte de vídeo full-frame do clipe não é extensível.



*O tema de finalização é essencialmente uma imagem espelhada do tema de abertura.*

---

## Abertura da ferramenta *Editor de temas*

---

A ferramenta *Editor de temas* permite personalizar um clipe de tema especificando seus próprios subclipes e outras personalizações.  A ferramenta pode ser chamada a partir de um clipe de tema no projeto através de uma das seguintes formas:

- Clique duas vezes no clipe na Janela do filme.
- Selecione *Abrir com Editor de temas* no menu de contexto do clipe.

Também pode abrir a ferramenta diretamente:

- Clique no botão da ferramenta *Editor de temas*.
- Selecione *Editor de temas* no menu *Caixa de ferramentas*.

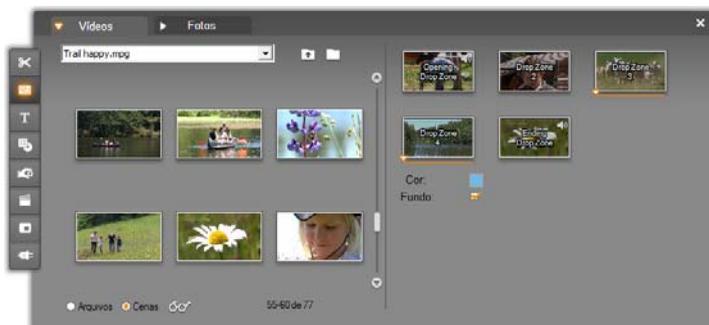
Com estes dois métodos, se um clipe de tema estiver selecionado na Janela do filme, o mesmo será automaticamente carregado no editor quando da abertura.

Se o editor estiver aberto, clicando sobre um clipe de tema diferente na Janela do filme mudará a pré-visualização para esse clipe sem fechar o editor.

## Utilização da ferramenta *Editor de temas*

Cada modelo de tema tem seu conjunto próprio de espaços livres para conteúdos de vídeo e fotos, representados por “áreas de arrastar e soltar” (drop zones) no Editor de temas. A maioria dos modelos tem pelo menos uma dessas zonas; o número máximo é seis. Alguns também fornecem legendas e outros parâmetros, conforme necessário, para personalizar recursos especiais.

O Editor de temas está dividido em duas partes. Do lado esquerdo, um mini-Álbum fornece acesso às suas bibliotecas de vídeo e imagens fixas; do lado direito há um painel de personalização. Aqui se encontram as zonas de arrastar e soltar (drop zones) para seu vídeo e suas imagens, juntamente com quaisquer campos de texto ou outros controles requeridos pelos parâmetros do modelo.



*O lado esquerdo da ferramenta Editor de temas contém um mini-Álbum com guias somente para Vídeos e Fotos. O lado direito contém as zonas de arrastar e soltar (drop zones) do clipe de tema, e os controles para a configuração de seus parâmetros. Arraste clipes de vídeo ou imagem para uma zona de arrastar e soltar (drop zone) a partir do mini-Álbum ou da Janela do filme. Se for necessário criar um subclipe mais longo, também pode selecionar múltiplos clipes de vídeo contíguo e arrastá-los para a zona como uma unidade.*

## Trabalho com zonas de arrastar e soltar (drop zones)

**Limpar zonas de arrastar e soltar (drop zones):** Para excluir um subclipe de sua zona de arrastar e soltar (drop zone), clique com o botão direito do mouse na zona e selecione *Excluir* a partir do menu pop-up.

**Copiar subclipes para a Janela do filme:** Para copiar um subclipe de uma zona de arrastar e soltar (drop zone) no Editor de temas para a linha de tempo (ou outra vista da Janela do filme), clique com o botão direito do mouse na zona e selecione *Adicionar à linha de tempo* a partir do menu. Esta forma é usada normalmente para adicionar ou modificar um efeito no subclipe antes de o arrastar de volta para o clipe de tema.

**Tirar o som do áudio do subclipe:** Algumas zonas de arrastar e soltar (drop zones) estão assinaladas com um símbolo de áudio , indicando que a parte de áudio de qualquer vídeo nessa zona será incluída no áudio do clipe de tema. Se não desejar que o áudio seja usado, clique no símbolo de áudio para tirar o som  ao subclipe.

**Alinhar subclipes:** O vídeo em uma zona de arrastar e soltar (drop zone) pode ser posicionado com o mouse em relação à janela temporal da zona. Se o ponteiro do mouse entrar em uma zona de arrastar e soltar (drop zone) com demasiado vídeo disponível, o mesmo mudará para uma seta de duas pontas. Clique e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse para comandar o controle deslizante do *início do clipe* por baixo da zona. Mova o mouse para trás e para a frente para definir o quadro inicial do subclipe.



*Para definir o quadro inicial de um subclipe, mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse enquanto o ponteiro se encontra sobre a zona de arrastar e soltar (drop zone) e, depois, arraste na horizontal. No sentido de permitir um corte preciso, a quantidade de alterações realizadas com um determinado movimento do mouse é, no começo, pequena, porém se torna rapidamente superior com o aumento da distância. Um movimento relativamente grande do mouse pode, por isso, ser necessário para obter o ajuste desejado.*

À medida que rola o controle deslizante do *início do clipe*, o ícone na zona de arrastar e soltar (drop zone) é atualizado para mostrar o novo quadro inicial. Em simultâneo, o Player apresenta o quadro na posição atual do controle deslizante. Se a zona de arrastar e soltar (drop zone) em que está trabalhando estiver ativa nesse índice temporal, a pré-visualização refletirá as alterações realizadas ao quadro inicial. Se estiver fazendo o ajuste fino do quadro inicial de um subclipe, será uma boa idéia colocar o controle deslizante na posição em que a pré-visualização do Player seja mais útil.

A utilização do controle deslizante do *início do clipe* não altera a posição do subclipe dentro do clipe de tema, nem a sua duração. Você estará somente escolhendo que parte do subclipe deverá ser usada. O Editor de temas não permite definir o início do subclipe para uma posição tão tardia, em que o vídeo acabaria e a zona de arrastar e soltar (drop zone) continuaria ativa. Por exemplo, se soltar um segmento de seis segundos em uma zona de arrastar e soltar (drop zone) que exija cinco segundos, você poderá definir o ponto inicial para depois de transcorrido um segundo do subclipe, de modo que lhe restem os cinco segundos necessários.

Se o subclipe for na verdade mais curto do que a duração da zona de arrastar e soltar (drop zone) ou tiver a mesma duração, não será possível um ajuste de seu quadro inicial. Ao ser exibido o clipe de tema, o último quadro do subclipe será congelado, se necessário, para preencher o tempo restante atribuído à zona de arrastar e soltar (drop zone).

## **Adicionar efeitos dentro das zonas de arrastar e soltar (drop zones)**

Não é possível aplicar efeitos de vídeo ou áudio a um subclipe dentro do próprio Editor de temas. Em vez disso, clique com o botão direito do mouse na zona de arrastar e soltar (drop zone) e selecione *Adicionar à linha de tempo* a partir do menu pop-up. Localize o clipe na linha de tempo (na posição do controle deslizante). A partir deste momento é considerado um clipe normal: corte-o conforme desejado e adicione ou edite efeitos da maneira habitual. Por último, arraste-o de volta para a zona de arrastar e soltar (drop zone), substituindo o conteúdo anterior. A cópia do clipe na linha de tempo poderá agora ser excluída.

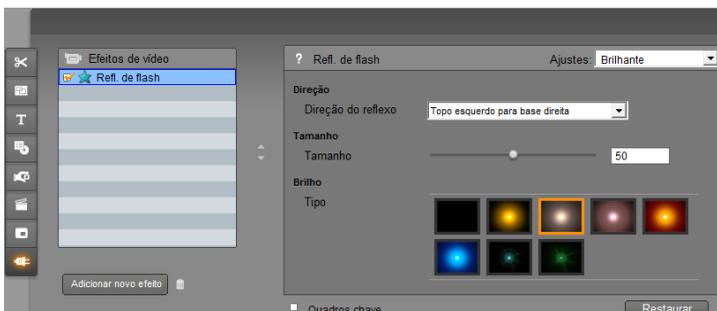
## CAPÍTULO 7:

# Efeitos de Vídeo

A maioria da edição de vídeo consiste em selecionar, ordenar e cortar clipes de vídeo, em ligar clipes com efeitos de transições e combinando-os com outros materiais, tais como música e imagens fixas.

Por vezes, no entanto, você também precisa de modificar as próprias imagens de vídeo, manipulando-as de algum modo para alcançar um efeito desejado. A ferramenta *Efeitos de vídeo* do Studio fornece um conjunto amplo de efeitos de vídeo de plug-in que pode ser aplicado quer a imagens de vídeo quer a imagens fixas. Consulte a página 152 para descrições do conjunto básico de efeitos fornecido com o Studio.

A ferramenta *Efeitos de vídeo* é a oitava ferramenta na caixa de ferramentas de vídeo. Tem duas áreas principais: do lado esquerdo, uma *lista de efeitos* mostrando que efeitos estão já ligados ao(s) clipe(s) atualmente selecionado(s) e, do lado direito, um *painel de parâmetros* onde você pode ajustar o efeito, caso desejado.

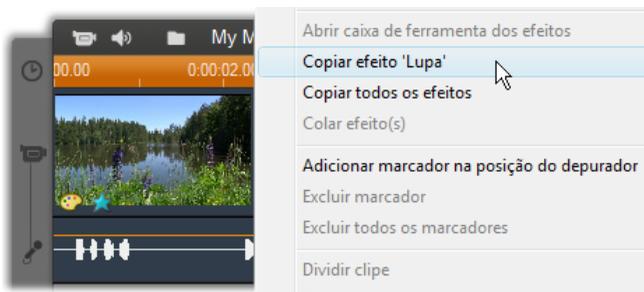


## Efeitos de vídeo vs. efeitos de áudio

No respeitante a quase tudo, a ferramenta *Efeitos de vídeo* e a ferramenta *Efeitos de áudio* funcionam de forma idêntica, exceto no tipo de material a que se aplicam.

### Copiar e colar efeitos

Depois de ter acrescentado um efeito a um clipe e configurado através do painel de parâmetros, o Studio também permite aplicá-lo a outros clipes na linha de tempo da Janela do filme. Isto ajuda a poupar tempo quando está trabalhando em um projeto complexo que utiliza muitos efeitos, principalmente se tirar proveito dos atalhos de teclado disponíveis.



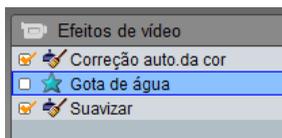
Para copiar um efeito individual de um clipe que tenha múltiplos efeitos, clique com o botão direito do mouse diretamente no símbolo do clipe e selecione o comando aplicável (*Copiar efeito 'Lupa'* na imagem). O efeito, juntamente com todos os parâmetros e quadros chave (se existentes), fica, assim, disponível para ser colado em outros clipes no projeto.

---

## Trabalho com a lista de efeitos

---

Cada clipe de vídeo ou imagem em seu projeto pode ser modificada por um ou mais efeitos de vídeo. Cada efeito é, por sua vez, aplicado à imagem original, na seqüência em que estão listados na ferramenta *Efeitos de vídeo*.



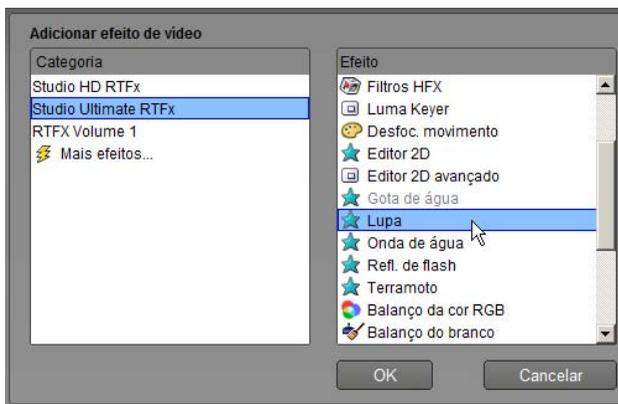
As caixas de seleção junto ao nome de cada efeito permitem a você ativar ou desativar efeitos individualmente sem ter de os remover da lista (o que contribuiria para a perda de eventuais configurações personalizadas dos parâmetros). Na ilustração acima, o efeito “Gota de água” foi desativado enquanto os outros dois efeitos na lista permanecem em vigor.

## Acréscimo e exclusão de efeitos

Para adicionar um efeito à lista para o clipe atualmente selecionado (ou clipes), clique no botão Adicionar novo efeito, o qual abre um navegador de efeitos do lado direito da janela da ferramenta.

Clique em um item na lista *Categoria* do navegador para exibir os nomes de efeitos individuais nessa categoria. Selecione o efeito desejado e, depois, clique no botão *OK* para adicionar o efeito.

**Para remover o efeito atualmente selecionado** da lista, clique no botão *Excluir efeito* (cesto de lixo).



*O navegador de Efeitos de vídeo está aberto aqui na página Studio Ultimate RTFx, a qual contém um conjunto adicional de efeitos para o Studio Ultimate. Os outros pacotes listados contêm outros efeitos premium que requerem uma aquisição em separado. A última categoria, ‘Mais efeitos’, abre uma página no website da Avid, na qual estão disponíveis efeitos premium adicionais.*

Os efeitos premium de vídeo e áudio, tal como outro conteúdo bloqueado no Studio, podem ser utilizados livremente, mas dão origem a que uma imagem com “marca de água” seja acrescentada ao vídeo aquando da reprodução. Se você desejar utilizar o efeito na atual produção, você pode adquirir uma *chave de ativação* sem sair do Studio. Para informação sobre a aquisição de efeitos de vídeo e áudio bloqueados, e outro conteúdo premium para o Studio, consulte “Expandir o Studio” na página 11.

## Alteração da seqüência de efeitos

O resultado cumulativo da utilização de mais de um efeito no mesmo clipe pode variar dependendo da seqüência em que os efeitos são aplicados. Com os botões das setas para cima e para baixo do lado direito da lista de efeitos, você pode controlar a posição de cada efeito na cadeia de processamento. Os botões se aplicam ao efeito atualmente selecionado.

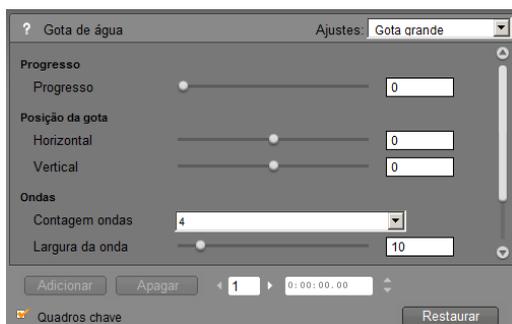


---

## Alteração de parâmetros dos efeitos

---

Quando um efeito é selecionado na lista de efeitos, o painel de parâmetros do lado direito da janela da ferramenta *Efeitos de vídeo* fornece controles para ajustar parâmetros dos efeitos, caso existentes.



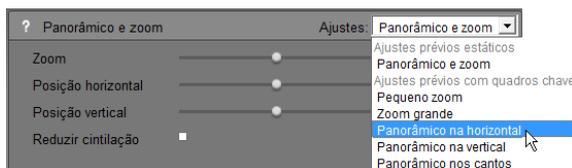
Os controles para cada biblioteca básica de efeitos fornecida com o Studio são descritos abaixo (a partir da página 153). Os efeitos de acréscimo são descritos em sua respectiva documentação on-line, que você pode acessar a partir do painel de parâmetros pressionando a tecla de funções **F1** ou clicando no botão *Ajuda*  na parte superior esquerda do painel de parâmetros.

**Nota:** Alguns efeitos de plug-in podem fornecer suas próprias janelas de parâmetros com controles especializados. Nesses casos, o painel de parâmetros em cada ferramenta de efeitos exibe um único botão *Editar*, que acessa o editor externo.

## Utilização de ajustes prévios de parâmetros

No sentido de simplificar a utilização de parâmetros, muitos efeitos oferecem *ajustes prévios* que permitem a você configurar um efeito para uma utilização particular, bastando selecionar um nome da lista.

No Studio Ultimate, há dois tipos de ajustes prévios: *estáticos* (*static*), que armazenam um único conjunto de parâmetros para efeitos, e *com quadros chave* (*keyframed*), que armazenam múltiplos conjuntos de parâmetros na forma de quadros chave (vide abaixo).



Nas versões do Studio que não suportam a técnica de animação por quadros chave (*keyframing*) somente estão disponíveis ajustes prévios estáticos.

Muitas vezes, a forma mais rápida para configurar um efeito consiste em começar com o ajuste prévio que se aproxima mais do que você pretende, depois ajustar com precisão os parâmetros à mão.

**Restaurar:** Um tipo especial de ajustes prévios é a configuração padrão de fábrica de cada efeito. O padrão pode ser restaurado em qualquer altura, clicando no botão *Restaurar* na parte inferior do painel de parâmetros.



Se clicar no botão *Restaurar* durante a utilização de *keyframing*, os valores padrão dos parâmetros são atribuídos somente ao quadro chave na posição atual do filme. Esse quadro chave é criado se ainda não existia.

## Keyframing

Os parâmetros para efeitos de vídeo do Studio são, geralmente, aplicados ao primeiro quadro do clipe de vídeo e continuam inalterados até ao seu fim. Isso é o comportamento padrão para cada efeito que você adicione ao clipe.

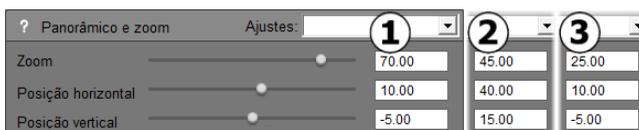


*Geralmente, os valores dos parâmetros de um efeito não variam ao longo do clipe de vídeo a que o efeito pertence.*

Keyframing – a capacidade de alterar valores dos parâmetros de modo suave *dentro* de um clipe de vídeo – abre uma ampla gama de novas possibilidades de utilização de efeitos em seus filmes.

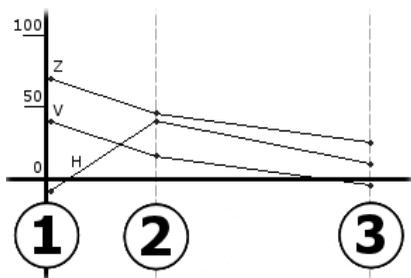
**Nota de disponibilidade:** O recurso keyframing descrito aqui é fornecido somente no Studio Ultimate.

Cada quadro chave armazena um conjunto completo de valores dos parâmetros para o efeito e especifica a que quadro dentro do clipe esses valores devem ser totalmente aplicados.



*Com keyframing podem ser aplicados novos conjuntos de valores dos parâmetros com a maior frequência possível ao longo do clipe.*

Entre quadros chave, os valores dos parâmetros numéricos são automaticamente ajustados de quadro para quadro de modo a ligar os valores dos quadros chave de modo suave.

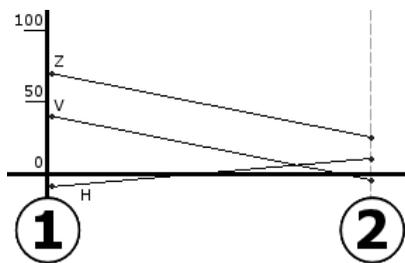


*Uma vista gráfica dos quadros chave no exemplo acima. Os valores de Zoom (Z), Posição horizontal (H) e Posição vertical (V) são definidos pelo quadro chave 1 no início do clipe, pelo quadro chave 2 após aprox. um terço do início e pelo quadro chave 3 no fim. Os valores mudam suavemente ao longo de quadros intermédios.*

A maioria dos efeitos suporta keyframing. Porém, alguns não, porque não têm nenhuns parâmetros ou porque, tal como com o efeito *Velocidade*, o recurso keyframing não é imediatamente aplicado.

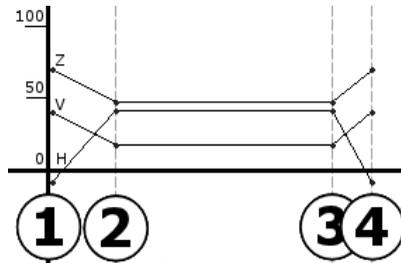
## Cenários de keyframing

Para cada efeito aplicado, o número de quadros chave em um clipe pode, na teoria, corresponder ao número de quadros no mesmo clipe. Na prática, você necessita apenas de alguns.

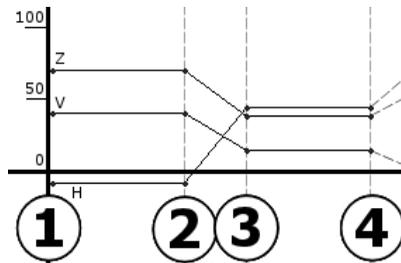


*Bastam dois quadros chave para alterar suavemente os valores dos parâmetros de uma configuração para outra ao longo do clipe.*

O recurso keyframing permite a você um controle sensível da forma como o efeito é aplicado ao clipe. Torna-se uma tarefa simples aliviar e destacar um efeito, por exemplo.



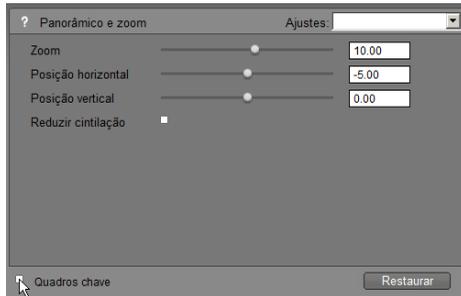
Com um conjunto de quatro quadros chave, você pode aliviar um ou mais valores dos parâmetros no início de um clipe e realçá-los novamente no fim.



Uma apresentação de slides com panorâmico e zoom como a descrita em “Edição das propriedades do clipe da imagem” (página 191) pode ser criada usando o efeito Panorâmico e zoom em um único clipe de imagem fixa. Dois quadros chave com parâmetros idênticos definem o início e o fim de cada vista – independentemente de quantos forem necessários – dentro da apresentação.

## Utilização de keyframing

Na janela dos parâmetros para qualquer efeito que suporte keyframing, localize e marque a caixa *Quadros chave*. Até você fazer isso, o efeito mantém um único conjunto de valores dos parâmetros ao longo do clipe.



Se você ativar o recurso keyframing para um efeito, são automaticamente criados dois quadros chave. Um é ancorado ao início do clipe e o outro ao seu fim. Os parâmetros para ambos são definidos para o valor sem quadros chave. Na Linha de tempo da Janela do filme, um quadro chave surge como uma bandeira numerada no clipe de vídeo. As bandeiras dos quadros chave são exibidas enquanto a janela de parâmetros do efeito permanecer aberta.



*Os quadros chave para o efeito atualmente aberto na janela de parâmetros do efeito são indicados como bandeiras numeradas por cima de uma linha vertical. O quadro chave atual, se algum, tem uma bandeira destacada, como a do quadro chave 3 aqui.*

Em simultâneo são exibidos controles adicionais na parte inferior da janela de parâmetros: os botões *Adicionar* e *Excluir*, o indicador *Quadro chave atual* com setas para a frente e para trás, e o contador *Tempo do quadro chave* com setas de transporte.



*Novos controles surgem na parte inferior da janela de parâmetros se forem ativados quadros chave*

O indicador *Quadro chave atual* mostra o número do quadro chave ligado ao quadro que você está visualizando na Janela do filme. Utilize as setas para avançar de quadro chave em quadro chave. À medida que você clica, o controle deslizante da Janela do filme salta para a posição do quadro chave seguinte.

Quando você está visualizando quadros de seu filme, para o qual não foi definido nenhum quadro chave, o indicador mostra um traço. Os valores de parâmetros exibidos são aqueles que serão aplicados ao quadro atual durante a reprodução.

Para criar um quadro chave em qualquer um desses pontos, clique no botão *Adicionar* ou, simplesmente, comece por ajustar os parâmetros: se o fizer, o Studio adicionará automaticamente um quadro chave.



Os quadros chave são numerados em seqüência desde o início do clipe. Se for inserido um novo quadro chave ou um antigo apagado, aqueles que vêm depois são renumerados para corrigir a seqüência.



O botão *Apagar* está disponível sempre que o quadro atual tiver um quadro chave; ou seja, sempre que o indicador *Quadro chave atual* mostre um número ao invés de um traço.

O contador *Tempo do quadro chave* mostra o deslocamento temporal dentro do clipe do tempo do filme atual – o quadro que está sendo mostrado no Player. O primeiro quadro chave está, por isso, no tempo zero e o último está em um deslocamento igual a um quadro menos do que a duração do clipe.

Se o quadro atual tiver um quadro chave, seu deslocamento temporal poderá ser alterado com as setas de transporte do contador. As posições do primeiro e do último quadros chave não podem ser ajustadas. Outros podem se mover livremente entre as posições atuais de seus quadros chave adjacentes.



*Definição do tempo do quadro chave 3.*

---

## Pré-visualização e renderização

---

Enquanto você está trabalhando com a ferramenta *Efeitos de vídeo*, escolhendo efeitos e ajustando configurações de parâmetros, o Player fornece uma pré-visualização dinamicamente atualizada do quadro atual em seu filme. A pré-visualização de um único quadro pode não ser muito reveladora se você estiver trabalhando com efeitos que se prolongam para além da duração do clipe (como o efeito *Gota de água*, página 161).

Nesses casos, você necessitará de reproduzir o clipe para ver o impacto total do efeito que está aplicando.

Uma vez que muitos efeitos requerem um cálculo intenso, uma pré-visualização totalmente suave e detalhada do clipe inteiro não estará instantaneamente disponível na maioria dos casos. Cada vez que forem adicionados ou removidos efeitos, ou que forem alteradas configurações, o Studio começa “renderizando” o clipe – recalculando sua aparência final – em segundo plano sem interromper seu fluxo de trabalho. Uma barra colorida surge na escala temporal por cima do clipe enquanto a renderização de fundo estiver em progresso.

A renderização de fundo é opcional. Você pode desativá-la, se necessário, no painel de opções *Preferências do projeto* (*Configuração* ➤ *Preferências do projeto*).



## BIBLIOTECA DE EFEITOS DE VÍDEO

Os efeitos de vídeo de plug-in instalados com o Studio estão divididos em seis categorias, cada uma simbolizada por um ícone:

- **Efeitos de limpeza** ajudam a corrigir defeitos no vídeo de origem, tais como ruído e sacudidelas da câmera. 
- **Efeitos de tempo**, como *Velocidade*, alteram o andamento da reprodução sem afetar a aparência dos próprios quadros de vídeo. 
- **Efeitos de estilo** como *Relevo* e *Filme antigo* permitem a você aplicar estilos visuais distintos para um impacto acrescido. 
- **Efeitos de sobreposição** suportam os recursos de sobreposição do Studio, tais como *Imagem em imagem (PIP)* e *Chroma key*. 
- **Efeitos divertidos** como *Gota de água* e *Reflexo de flash* fornecem um escopo adicional de criatividade e diversão em seus filmes. 
- **Efeitos de cor** permitem a você modificar a coloração de um clipe, quer de forma sutil quer de forma dramática. 

Os efeitos de plug-in estão organizados em pacotes de um ou mais efeitos cada. Neste manual descrevemos os nove efeitos incluídos no pacote Studio HD RTFX (consulte a página 153), o qual está incluído em todas as versões do Studio. Mais à frente descrevemos brevemente cada um dos mais de 20 efeitos adicionais incluídos no pacote Ultimate RTFX (consulte 157), o qual está incluído no Studio Ultimate.

A documentação completa dos parâmetros para os efeitos Ultimate está incluída na sua ajuda online sensível ao contexto, a qual pode ser visualizada clicando no botão *ajuda*  no topo esquerdo do painel de parâmetros para cada efeito ou premindo a tecla F1 quando o painel está aberto.

## Construção de sua biblioteca de efeitos

A arquitetura de plug-in do Studio significa que você pode continuar a adicionar novos efeitos a sua biblioteca de efeitos de vídeo à medida que ficam disponíveis. Os pacotes de expansão de efeitos da Avid e outros fornecedores integrarão totalmente com o programa.

Alguns efeitos de expansão são fornecidos com o Studio como conteúdo premium bloqueado. Estes incluem os pacotes RTFX Volume 1 e 2 da Avid. Tais efeitos podem ser pré-visualizados no Studio como habitualmente, mas recebem uma “marca de água” com uma imagem especial durante a reprodução.

A aquisição de uma *chave de ativação* removerá a marca de água. Isto pode ser feito sem sair do Studio. Para mais informação sobre a obtenção de conteúdo premium para o Studio, consulte “Expandir o Studio” na página 11.

**Aviso:** Os efeitos de vídeo de plug-in do Studio são programas de computador. Isto significa que eles são capazes de efetuar ações com o potencial de danificar ou interromper seu sistema, tais como modificar ou excluir arquivos e editar o Registro do sistema. A Avid desaconselha a instalação de plug-ins de terceiros exceto aqueles de fornecedores de confiança.



## EFEITOS PADRÃO

Esta seção descreve seis dos efeitos incluídos no grupo HD RTFX do Studio no topo do navegador de efeitos do Studio. Os restantes são descritos em outro lugar: Chroma key na página 176, Panorâmico e zoom na página 197 e Imagem em imagem (PIP) na página 171).

### Efeitos de limpeza

Correção automática da cor, Redução do ruído e Estabilizar são classificados como efeitos de limpeza, os quais ajudam a corrigir defeitos no vídeo de origem, tais como ruído e sacudidelas da câmera. Tenha em mente que estes efeitos são filtros gerais projetados para reduzir os problemas mais comuns encontrados em uma ampla variedade de material.

Não são uma panacéia. Seus resultados variarão dependendo do material original e da gravidade e natureza dos problemas.

---

## Correção automática da cor

---

Este efeito compensa o equilíbrio incorreto da cor em seu vídeo. A idéia é semelhante à configuração “balanço branco” em uma filmadora.

**Brilho:** A correção da cor pode afetar o brilho da imagem. Você pode aplicar uma correção manual, caso necessário, com este controle deslizante. (Tecnicamente, o controle modifica o “gamma contraste” da imagem ao invés de seu verdadeiro brilho.)

**Nota:** O efeito *Correção automática da cor* pode introduzir ruído de vídeo no clipe como um efeito secundário do processamento. Se isto acontecer até um nível problemático, adicione o efeito *Redução do ruído* descrito abaixo.

---

## Brilho sonhador

---

Quando aplicado ao material adequado, este efeito cobre a cena com um brilho espectral sugerindo uma realidade alterada. Os parâmetros ajustáveis de Desfocalização e Brilho permitem ajustar a aparência de modo mais preciso. Brilho aumenta uniformemente o brilho. À medida que seu nível aumenta, as partes mais claras da imagem são substituídas por regiões crescentemente brancas até ser alcançado ou excedido o nível de brilho máximo.



Uma cena exterior com (E) e sem (D) o efeito Brilho sonhador.

---

## Redução do ruído

---

Este plug-in aplica um algoritmo de redução do ruído que pode melhorar a aparência de vídeo ruidoso. No sentido de minimizar *artefatos* (defeitos de imagem causados como um efeito secundário do processamento da imagem), a redução do ruído só é efetuada em áreas do quadro onde a quantidade de movimento cai abaixo de um determinado valor limite.

**Limite de movimento:** Este controle deslizante decide o valor limite. Movendo o controle deslizante para a direita aumenta a quantidade de movimento que o efeito tolerará, assim tendendo a aumentar a proporção da imagem que será afetada. Ao mesmo tempo, o perigo de introdução de artefatos inaceitáveis no vídeo também é aumentado.

---

## Girar

---

Este efeito permite a rotação do quadro de vídeo inteiro e também fornece controles para escalamento horizontal e vertical independente.



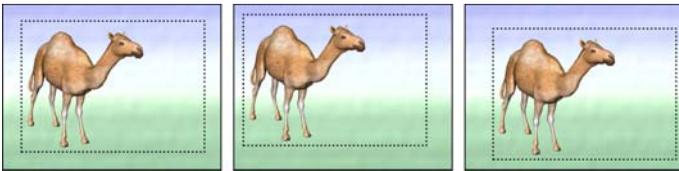
*Rotação de 180° do quadro inteiro (E); rotação com escalamento diferencial, para produzir um simples efeito de perspectiva (D).*

---

## Estabilizar

---

Tal como o recurso de estabilização eletrônica da imagem em muitas filmadoras digitais, este efeito minimiza qualquer irregularidade ou agitação causadas pelo movimento da câmera. As áreas das extremidades da imagem são eliminadas e a parte central é ampliada em cerca de 20% para preencher o quadro. Ajustando os limites da região selecionada na base quadro-a-quadro, o Studio é capaz de compensar o indesejado movimento da câmera.



*O efeito Estabilizar do Studio funciona expandindo a área selecionada (linhas interiores) para o tamanho de quadro total. A área é ajustada de quadro a quadro para compensar pequenas diferenças de focalização causadas pela sacudidela da câmera.*

---

## Velocidade

---

Este sofisticado efeito permite a você definir a velocidade de qualquer clipe de vídeo de um décimo até cinco vezes a velocidade normal, quer para a frente quer para trás. A duração do clipe muda à medida que você altera sua velocidade.

Se o clipe incluir áudio, esse também é acelerado ou atrasado. A opção de manter o timbre original permite a você evitar a introdução brusca de vozes do tipo cartoons em sua trilha sonora.



## EFEITOS ULTIMATE

O pacote de efeitos de vídeo Studio Ultimate RTFX está incluído no Studio Ultimate. Os usuários de outras versões do Studio podem obter os efeitos se atualizarem para o Studio Ultimate.

Esta seção fornece uma breve descrição de cada efeito no grupo, exceto:

- Dois dos efeitos de sobreposição são descritos noutra seção (*Chroma key* na página 176 e *Imagem em imagem (PIP)* na página 171).
- O efeito *Filtro HFX*, que permite a você criar e editar transições 3D animadas com o software Hollywood FX da Avid, se abre externamente no Studio e proporciona sua própria ajuda online. O *Filtro HFX* utiliza um ícone da categoria especial Pinnacle Studio. 

Os efeitos surgem aqui na mesma seqüência em que estão no navegador de efeitos, onde estão classificados de por categoria (consulte a página 152). As descrições completas, incluindo todos os parâmetros, estão disponíveis na ajuda sensível ao contexto quando a janela de parâmetros do efeito está aberta no Studio Ultimate.

---

### Desfocalização

---

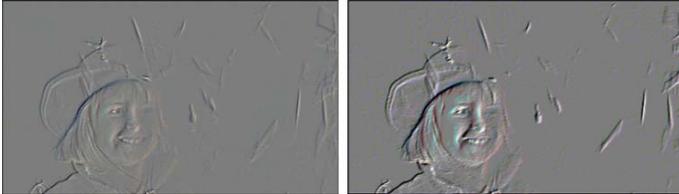
O acréscimo de *desfocalização* a seu vídeo produz um resultado semelhante a filmar sem focar. O efeito *Desfocalização* do Studio permite a você adicionar intensidades separadas de desfocalização horizontal e vertical a todo o quadro ou a qualquer região retangular dentro dele. Você pode facilmente desfocar somente uma parte selecionada da imagem, como o rosto de uma pessoa, um efeito conhecido da cobertura de notícias da TV.

---

## Relevo

---

Este efeito especializado simula a aparência de uma escultura com relevo ou em baixo relevo. A intensidade do efeito é definida pelo controle deslizante *Quantidade*.



*Relevo pode ser utilizado com o efeito Correção da cor para ajustar o contraste e o brilho (direita).*

---

## Filme antigo

---

Os filmes antigos têm uma série de traços que são geralmente considerados indesejáveis: imagens granuladas causadas por processos antigos de revelação fotográfica, pontos e linhas de poeira e linho colado ao filme, e linhas verticais intermitentes onde o filme foi riscado durante a projeção.



*O efeito Filme antigo permite a você simular estes defeitos para conferir a seu vídeo prístino a aparência de filmes que sofreram os estragos do tempo.*

---

## Suavizar

---

O efeito *Suavizar* aplica uma ligeira desfocalização a seu vídeo. Isto pode ser útil para qualquer coisa, desde adicionar uma bruma romântica a minimizar rugas. Um controle deslizante controla a intensidade do efeito.

---

## Vidro colorido

---

Este efeito simula a aparência de visualização do vídeo através de uma vidraça de polígonos irregulares dispostos em um mosaico.

Os controles deslizantes permitem a você controlar as dimensões médias das “células” poligonais na imagem e a largura da borda escura entre as células adjacentes desde zero (sem borda) ao valor máximo.



*Três variações do efeito Vidro colorido.*

---

## Luma key

---

Este efeito de sobreposição funciona de forma muito semelhante ao *Chroma key* (página 176), mas, neste caso, as áreas transparentes da imagem em primeiro plano são definidas pela luminância ao invés de pela informação da cor.

---

## Editor 2D

---

Utilize este efeito para aumentar a imagem e definir que parte da mesma será exibida ou para encolher a imagem e, opcionalmente, adicionar uma borda e sombra.

---

## Terramoto

---

O efeito *Terramoto* do Studio Ultimate agita levemente o quadro de vídeo para simular um evento sísmico, cuja gravidade você controla com o auxílio dos controles deslizantes de velocidade de intensidade.

---

## Reflexo de flash

---

Este efeito simula o reflexo visto quando a luz brilhante direta cobre uma área de uma imagem de película ou vídeo.

Você pode definir a orientação, o tamanho e o tipo da luz principal. A primeira opção das mostradas abaixo permite a você remover a luz, embora seus efeitos secundários – raios e reflexos – continuarão sendo gerados.



*As oito opções em Tipo.*

---

## Lupa

---

Este efeito permite a você aplicar uma lupa virtual a uma parte selecionada do quadro de vídeo. Você pode posicionar a lupa em três dimensões, movendo-a na horizontal e vertical dentro do quadro, e aproximando-a ou afastando-a da imagem.

---

## Desfocalização de movimento

---

Este efeito simula a desfocalização que resulta do movimento rápido da câmera durante a exposição. Podem ser definidos quer o ângulo quer o grau de desfocalização.

---

## Gota de água

---

Este efeito simula o impacto de uma gota caindo na superfície da água, produzindo ondulações concêntricas que se espalham.



*Fases no efeito Gota de água (ajuste prévio “Gota grande”).*

---

## Onda de água

---

Este efeito adiciona distorção a séries de ondas de água que percorrem o quadro de vídeo à medida que o clipe avança. Os parâmetros permitem a você ajustar o número, o espaçamento, a direção e a profundidade das ondas.

---

## Preto e branco

---

Este efeito subtrai alguma ou toda a informação da cor do vídeo original, com resultados que vão desde parcialmente dessaturado (o ajuste prévio “Esmacido”) até completamente monocromático (“Preto e branco”). O controle deslizante *Quantidade* define a força do efeito.

---

## Correção da cor

---

Os quatro controles deslizantes no painel de parâmetros para este efeito controlam a coloração do clipe atual em termos de:

**Brilho:** A intensidade da luz

**Contraste:** A amplitude dos valores de luz e escuridão

**Matiz:** A localização da luz no espectro

**Saturação:** A quantidade de cor pura, desde cinzento a completamente saturada

---

## Mapa de cores

---

Este efeito coloriza uma imagem usando um par de rampas de mistura ou mapas de cor. Estilize sua metragem com tratamentos de cor negra, adicione coloração de estilo em duas cores (duotone) e três cores (tritone) ou crie surpreendentes transições editoriais. O *Mapa de cores* pode ser utilizado para tudo, desde o ajuste fino de imagens monocromáticas a transformações de cores psicodélicas.

---

## Inverter

---

Apesar de seu nome, o efeito *Inverter* não vira a imagem ao contrário. Ao invés da própria imagem, são os *valores da cor* na imagem que são invertidos: cada pixel é redesenhado com sua intensidade de luz complementar e/ou cor, produzindo uma imagem facilmente reconhecível mas recolorida.

Este efeito usa o modelo de cor YCrCb, o qual tem um canal para *luminância* (informação do brilho) e dois canais para *crominância* (informação da cor). O modelo YCrCb é frequentemente utilizado em aplicativos de vídeo digital.

---

## Iluminação

---

A ferramenta Iluminação permite a correção e o aprimoramento do vídeo existente que foi filmado com iluminação pobre ou insuficiente. É particularmente adequada para reparar seqüências retro-iluminadas gravadas no exterior, em que os traços do sujeito estejam na sombra.

---

## Posterização

---

Este efeito (Studio Ultimate) permite a você controlar o número de cores utilizadas para renderizar cada quadro do clipe, desde a paleta completamente original até duas cores (preto e branco) à medida que você arrasta o controle deslizante *Quantidade* da esquerda para a direita. As regiões de cores semelhantes são reduzidas a áreas lisas maiores à medida que a paleta diminui.

---

## Balanço da cor RGB

---

*Balanço da cor RGB* no Studio Ultimate tem um papel duplo. Por um lado, você pode utilizá-lo para corrigir vídeo que apresente uma coloração indesejada. Por outro, este efeito permite a você aplicar um desvio de cor para alcançar um efeito particular. Por exemplo, uma cena noturna pode ser freqüentemente acentuada adicionando azul e reduzindo ligeiramente o brilho global. Você pode, mesmo, fazer com que o vídeo filmado à luz do dia pareça uma cena noturna.

---

## Sépia

---

Este efeito (Studio Ultimate) transmite a aparência de uma fotografia antiga ao clipe através da renderização do mesmo em tons de sépia ao invés de cor total. A intensidade do efeito é definida com o controle deslizante *Quantidade*.

---

## Balanço do branco

---

A maioria das câmeras de vídeo tem uma opção “balanço do branco” para ajustar automaticamente a sua resposta de cor às condições de iluminação ambiente. Se esta opção estiver desativada ou não for totalmente eficaz, a coloração da imagem do vídeo sofrerá.

O efeito *Balanço do branco* do Studio corrige o problema permitindo a você especificar a cor que deve ser interpretada como “branco” nesta imagem. O ajuste necessário para tornar branco essa cor de referência é, então, aplicado a cada pixel da imagem. Se o branco de referência for bem escolhido, isso fará com que a coloração pareça mais natural.

## CAPÍTULO 8:

# Edição de duas trilhas

O Studio fornece o poder da edição de vídeo de múltiplas trilhas ao Studio através de uma trilha de vídeo auxiliar na Linha de tempo da Janela do filme chamada de trilha de *sobreposição*. Com ela pode utilizar os efeitos avançados de imagem em imagem e chroma key, mantendo a comodidade da interface do usuário descomplicada e intuitiva do Studio.

### Apresentação da trilha de *sobreposição*

Após a instalação, a linha de tempo exibe as cinco trilhas conhecidas dos usuários do Studio desde sempre: a trilha de *vídeo* com sua trilha de *áudio original* e as trilhas de *título*, *efeitos sonoros* e *música*.

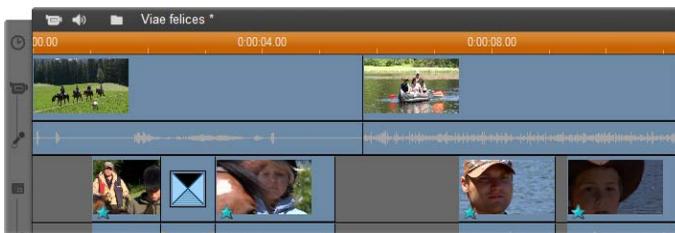
Para abrir a trilha de *sobreposição*, arraste um clipe de vídeo do Álbum **1** para a Janela do filme e solte-o na trilha de *título* **2**. A trilha de *sobreposição* surge instantaneamente com o clipe corretamente posicionado nela **3**.



*Solte o vídeo na trilha de título para abrir a trilha de sobreposição.*

Juntamente com a trilha de *sobreposição*, o Studio adiciona uma trilha de *áudio de sobreposição* para acomodar a informação de áudio original do clipe de vídeo.

Uma vez abertas as trilhas de *vídeo de sobreposição* e de *áudio*, o Studio não aceita mais clipes de vídeo na trilha de *título*. Arraste clipes do Álbum diretamente para a trilha de *vídeo* ou para a *trilha de sobreposição*, conforme necessário.

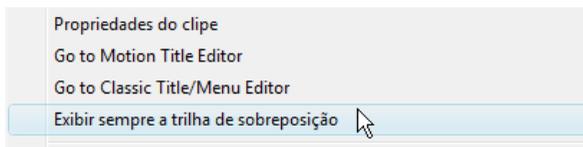


*Clipes de vídeo nas trilhas de vídeo e de sobreposição.*

## Exibir e ocultar a trilha de *sobreposição*

Tal como acabámos de ver, as trilhas de vídeo e áudio de sobreposição são exibidas quando você adiciona seu primeiro clipe de sobreposição. De modo idêntico, quando você remove o último clipe destas trilhas, o Studio oculta as trilhas novamente.

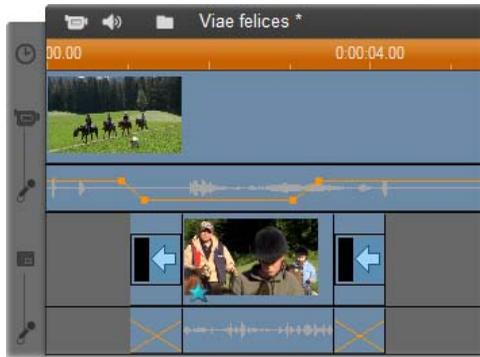
Este comportamento padrão ajuda a manter a Janela do filme organizada, mas se você estiver fazendo uso freqüente da trilha de sobreposição, você deve preferir ter a trilha sempre visível. Isto pode ser alcançado com a ativação do comando *Exibir sempre a trilha de sobreposição* no menu de “contexto” pop-up que surge quando você clica com o botão direito de seu mouse na Janela do filme.



## Edição A/B

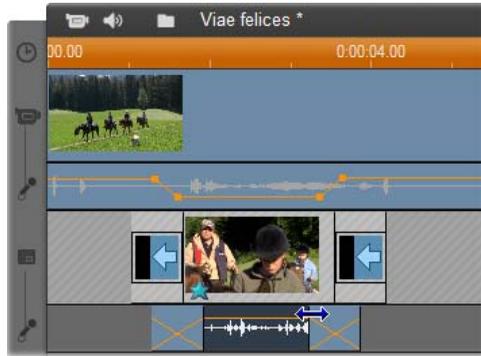
A segunda trilha de vídeo no Studio Ultimate simplifica muitas vezes as tarefas de edição – edições de inserções, cortes em L e cortes em J – descritas em “Edição avançada na linha de tempo” na página 116.

Uma *edição de inserções*, por exemplo, se torna uma operação trivial: basta arrastar o clipe a ser inserido para a trilha de *sobreposição* e cortá-lo da forma desejada. (Consulte “A ferramenta imagem em imagem (PIP)” abaixo caso você deseje que o segundo vídeo surja em tamanho reduzido, de tal modo que somente parte do vídeo principal seja tapado.)



*Uma edição de inserções na trilha de sobreposição. O vídeo principal é tapado enquanto o clipe B está sendo reproduzido.*

No corte em J e no corte em L, a parte de áudio de um clipe começa um pouco antes (J) ou um pouco depois (L) do vídeo. São muitas vezes utilizados juntos para suavizar o início e o fim de um clipe inserido.



*Edição de divisões na trilha de sobreposição. A trilha de vídeo de sobreposição foi travada, permitindo que o áudio do clipe B seja cortado. O áudio principal pode ser reduzido ou calado, conforme necessário.*

---

## A ferramenta imagem em imagem (PIP)

---

Imagem em imagem (frequentemente designada por “PIP”) – a inclusão de um quadro de vídeo adicional no vídeo principal – é um efeito versátil familiar do seu uso em produções de TV profissionais.

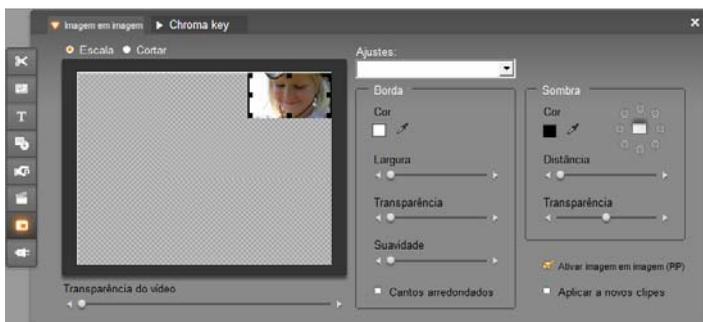


*Imagem em imagem (PIP) com borda opcional, sombra e cantos arredondados (à esquerda). Efeitos de divisão de tela, como divisão vertical à direita, estão entre as variações que demonstram a versatilidade da ferramenta PIP.*

Para utilizar imagem em imagem (PIP), comece da forma habitual arrastando alguns cliques de vídeo para a linha de tempo da Janela do filme. Solte os cliques que deseja para o vídeo de fundo na trilha de *vídeo*. O clique de primeiro plano – o clique PIP – fica na trilha de *sobreposição* por baixo do clique principal.

**Nota:** Se você estiver planejando um efeito de divisão de tela, como o ilustrado à direita na ilustração acima, não importa qual dos dois cliques fica em qual das trilhas.

Com os cliques no lugar, selecione o clique de primeiro plano e abra a ferramenta *Imagem em imagem e chroma key* (PIP/CK). É a sétima ferramenta na caixa de ferramentas de vídeo da Janela do filme. Fazemos referência normalmente aos dois aspectos da ferramenta em separado como as ferramentas *Imagem em imagem* (PIP) e *Chroma key*.



A ferramenta *Imagem em imagem e chroma key* (PIP/CK) é, na verdade, duas ferramentas em uma. Porque são usadas de forma independente, nós tratamos estas como ferramentas separadas. Esta ilustração mostra o lado PIP da ferramenta. Clique na guia *Chroma Key* no topo da ferramenta para mudar.

## Controles da ferramenta Imagem em imagem (PIP)

A maior parte do lado esquerdo da ferramenta PIP está ocupado com uma *área de layout* interativa onde você pode visualizar e modificar as dimensões, a localização e o corte do vídeo de sobreposição. Os ajustes que você efetuar se refletem na pré-visualização do Player à medida que você trabalha.

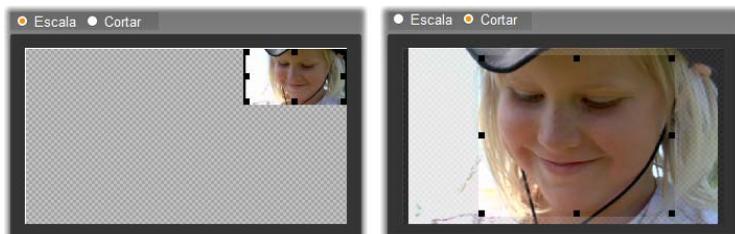
A área de layout tem dois modos, selecionados pelos botões de opção *Escala* e *Cortar*.

**Modo Escala:** A região quadriculada cinzenta na área de layout representa a parte transparente do quadro de sobreposição, através da qual pode ser visto qualquer vídeo subjacente. Numa utilização típica da ferramenta PIP, esta área diz respeito à maior parte da tela, sendo a sobreposição suficientemente pequena de modo que o vídeo principal não é desnecessariamente oculto. Você pode alterar o quadro PIP de três formas:

- Clique no quadro PIP e arraste-o dentro da área de layout para o reposicionar no quadro de vídeo principal.
- Utilize os pontos de controle centrais nas bordas do quadro PIP para alterar arbitrariamente suas dimensões.
- Utilize os pontos de controle nos cantos do quadro PIP para alterar seu tamanho sem afetar suas proporções (“taxa de definição”).

**Modo Cortar:** Neste modo, a área de layout representa o quadro de sobreposição inteiro, independentemente de suas dimensões atuais como definido no modo Escala. O retângulo definido pelos pontos de controle mostra a parte do quadro que está visível. Fora da área visível, o quadro é semi-transparente, permitindo ver os padrões quadriculados.

Tal como no modo Escala, os pontos de controle laterais permitem o ajuste livre do retângulo de corte, enquanto que os pontos de controle dos cantos conservam sua taxa de definição.

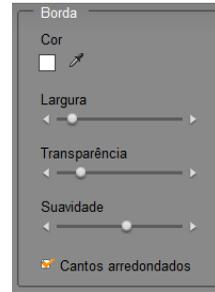


*A ferramenta PIP nos modos Escala (E) e Cortar (D).*

**Ajustes:** Escolha um nome predefinido para configurar todos os controles PIP de uma só vez para os valores predeterminados associados a esse nome. Você pode escolher um ajuste prévio como uma primeira aproximação a seus ajustes desejados, depois ajustá-los manualmente até obter exatamente o que deseja.

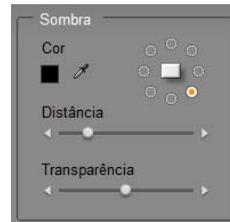
**Transparência:** Utilize este controle deslizante se você desejar que o vídeo subjacente possa ser visto através da própria sobreposição. Movendo o controle deslizante para a direita torna cada vez mais transparente a sobreposição, juntamente com sua borda e sombra.

**Borda:** Estes controles definem a cor, a largura e a transparência da borda que será desejada à volta do quadro de sobreposição. Defina a largura para zero (controle deslizante totalmente para a esquerda) se você não desejar colocar uma borda. Para informação sobre como utilizar os controles de cor, consulte a página 179.



O controle deslizante *Suavidade* comanda o grau de desfocalização na extremidade exterior da borda. Mova o controle deslizante para a esquerda para uma extremidade nítida ou para a direita para misturar a borda com o vídeo de fundo. Marque a caixa de seleção *Cantos arredondados* se você desejar arredondar os cantos do retângulo PIP.

**Sombra:** Estes controles definem a cor, a largura, o ângulo e a transparência do efeito de sombreado que dá a ilusão de um quadro de sobreposição navegando sobre o vídeo de fundo. Defina a largura (com o controle deslizante *Distância*) para zero se você não desejar sombra.



O controle do ângulo da sombra em forma de disco permitem a você oito opções para a colocação da sombra relativa ao quadro.

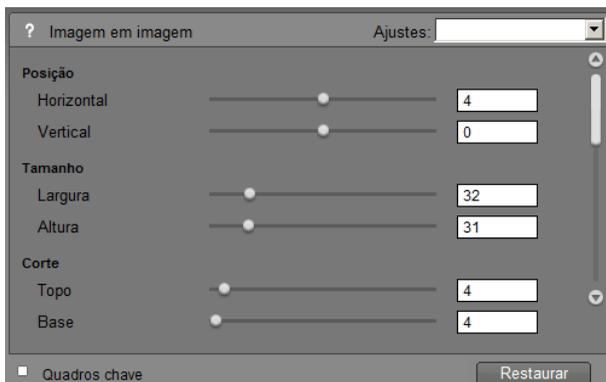
**Ativar imagem em imagem (PIP):** Esta caixa de seleção permite a você ativar e desativar o efeito PIP.

**Aplicar a novos cliques:** Esta opção é útil quando você deseja configurar os mesmos ajustes PIP para uma série de cliques diferentes. Enquanto a opção estiver selecionada, a ferramenta PIP será automaticamente aplicada a cada novo clipe que você arrastar para a trilha de *sobreposição*, usando os mesmos ajustes que foram exibidos na última vez em que a ferramenta foi aberta.

## A interface do efeito PIP

Se você preferir inserir seus ajustes dos parâmetros PIP de forma numérica ao invés de gráfica, você pode mudar para uma interface alternativa fornecida pela ferramenta *Efeitos de vídeo*. Você também pode combinar os dois métodos, usando a interface gráfica da ferramenta PIP para especificar os ajustes iniciais, depois ajustá-los de forma precisa com os parâmetros numéricos dos efeitos.

As configurações dos parâmetros disponíveis do efeito *Imagem em imagem* (PIP) são quase idênticas às oferecidas pela ferramenta PIP:



*Ajustes dos parâmetros para o efeito Imagem em imagem (PIP).*

**Posição:** Os controles deslizantes *Horizontal* e *Vertical* definem o deslocamento do centro do quadro PIP do centro do quadro de fundo.

**Tamanho:** Os controles deslizantes *Largura* e *Altura* definem o tamanho do quadro PIP como uma porcentagem de suas dimensões originais. O recorte, se utilizado, pode reduzir ainda mais o tamanho final do quadro PIP na tela.

**Recorte:** Os quatro controles deslizantes neste grupo cortam uma porcentagem do quadro de vídeo PIP original, permitindo a você remover partes desnecessárias da imagem e focar no tema principal.

**Vídeo:** O controle deslizante *Transparência* permite que o vídeo de fundo possa ser visto através da sobreposição PIP em qualquer grau desejado.

**Borda:** Os parâmetros neste grupo são equivalentes aos ajustes de Borda na ferramenta PIP, permitindo a você definir a cor, a espessura, a transparência e a suavidade da extremidade da borda, e selecionar a opção de cantos arredondados, caso desejado. Um bônus da interface do efeito é a existência de controles separados de *Largura* e *Altura* para comandar a espessura da borda, ao invés do único ajuste fornecido pela ferramenta.

**Sombra:** Tal como com o grupo de Borda, estes parâmetros são essencialmente os mesmos que os da ferramenta PIP, exceto que os parâmetros *Desl. horizontal* e *Desl. vertical* permitem uma flexibilidade no posicionamento da sombra ligeiramente superior aos ajustes *Distância* e *Cantos* da ferramenta.

## A ferramenta chroma key

Chroma key é uma técnica amplamente utilizada que permite o aparecimento de objetos de primeiro plano em uma cena de vídeo mesmo que eles não estivessem presentes – e, muitas vezes, não podiam estar presentes – quando a cena foi filmada. Quando um ator de ação cai em um vulcão ou luta contra uma barata gigante ou salva a tripulação com uma corajosa caminhada espacial, é muito provável que tenha sido envolvida na cena a tecnologia chroma key ou outra semelhante.

Os efeitos chroma key são, muitas vezes, designados por efeitos de “tela azul” ou “tela verde” porque a ação de primeiro plano é filmada em frente a um fundo azul uniforme ou verde. O fundo é, depois, removido eletronicamente, deixando somente a ação de primeiro plano sendo sobreposta ao fundo atual da cena final, o qual foi preparado em separado.

Azul e verde são as cores geralmente preferidas para o uso de chroma key porque a sua remoção de uma imagem não afetará os tons da pele humana, podendo, em princípio, ser utilizada qualquer tonalidade com a ferramenta chroma key do Studio.

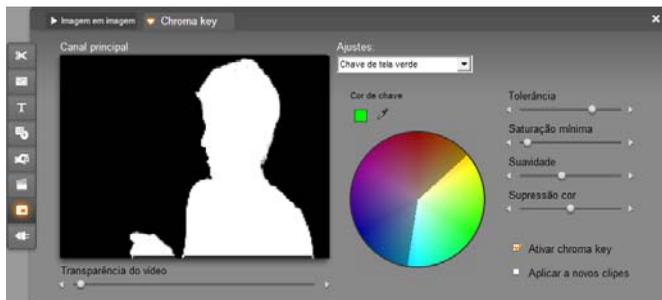


*Criação de uma cena com chroma key: Um clipe na trilha de vídeo (E) é escolhido como o fundo para um clipe de tela verde na trilha de sobreposição (C). Chroma key remove o verde para completar a cena (D).*

Tal como com a ferramenta imagem em imagem (PIP), o primeiro passo na utilização de chroma key consiste em arrastar alguns clipes de vídeo para a linha de tempo. Solte os clipes que deseja para o vídeo de fundo na trilha de vídeo. O clipe de primeiro plano, que deve ter um fundo altamente saturado em azul uniforme como o clipe central na ilustração acima, vai para a trilha de sobreposição por baixo do clipe principal.



Com os cliques no lugar, selecione o clipe de primeiro plano e abra a ferramenta *Imagem em imagem e chroma key* (PIP/CK). É a sétima ferramenta na caixa de ferramentas de vídeo da Janela do filme. Selecione a guia *Chroma key* para exibir os controles de que necessitará.



*O lado chroma key da ferramenta PIP/CK.*

## Controles da ferramenta chroma key

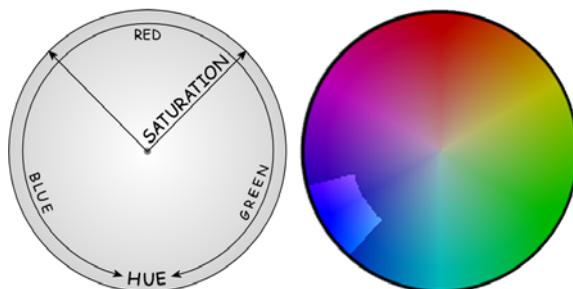
A ferramenta chroma key constrói uma “máscara”, exibida na imagem *Canal principal* no lado esquerdo da ferramenta, onde a parte transparente do quadro é desenhada em preto e a parte opaca – a parte que você verá no vídeo final – é desenhada em branco. A maioria dos controles restantes são utilizados para definir exatamente as áreas do quadro que serão incluídas na parte transparente da máscara ajustando a “cor de chave” e as propriedades relacionadas.

**Transparência:** Utilize este controle deslizante se você desejar que o vídeo subjacente seja mostrado através da sobreposição normalmente opaca. Movendo o controle deslizante para a direita torna cada vez mais transparente a sobreposição, juntamente com sua borda e sombra.

**Ajustes:** A ferramenta permite dois ajustes prévios, designados por “Chave de tela verde” e “Chave de tela azul”. Estes permitem bons pontos de arranque para a configuração da ferramenta se você estiver usando uma das cores padrão de chroma key.

**Cor de chave:** Utilize a marca da cor ou os botões do conta-gotas para selecionar a cor que será removida do quadro do vídeo, deixando somente o primeiro plano desejado. Para informação sobre como utilizar os controles de cor, consulte a página 179.

Ao invés de uma cor real, você está realmente selecionando somente uma *tonalidade*, sem ter em conta as outras propriedades – *saturação* e *intensidade* – que em combinação com a matiz fazem uma especificação completa da cor. A matiz escolhida é indicada pela posição da região realçada na circunferência da exibição do *círculo de cores*.



*O círculo de cores na ferramenta chroma key realça uma variedade de tonalidades (à volta da circunferência) e valores de saturação da cor (ao longo do raio). Qualquer pixel no quadro de sobreposição cuja matiz e saturação se situe no âmbito da região realçada será tratado como transparente.*

**Tolerância (da cor):** Este controle deslizante comanda a largura da variedade de tonalidades que será reconhecida como pertencente à “cor de chave”. Movendo o controle deslizante para a direita aumenta o ângulo do arco coberto pela região realçada no círculo de cores.

**Saturação mínima:** Saturação é o grau de matiz em uma cor. Um pixel com saturação zero (correspondente ao centro do círculo de cores) não tem matiz: cai na “escala cinzenta”, cujos valores limite são branco e preto. Chroma key funciona de forma mais eficaz quando o fundo é alta e uniformemente saturado, permitindo um ajuste elevado deste controle deslizante. No mundo real, os caprichos de luz e aparência muitas vezes resultam em um fundo que não é o ideal. Movendo o controle deslizante para a esquerda permite a correspondência de uma maior variedade de valores de saturação, indicada pela região realçada que se estende mais para o centro do círculo de cores.

**Suavidade:** Este controle deslizante comanda a densidade do vídeo subjacente. Quando está posicionado totalmente para a esquerda, o vídeo principal é completamente preto. À medida que você move o controle deslizante para a direita, o vídeo principal obtém até uma densidade total.

**Supressão cor:** O ajuste deste controle deslizante pode ajudar a suprimir ruídos de vídeo ou franjas ao longo das extremidades do objecto de primeiro plano.

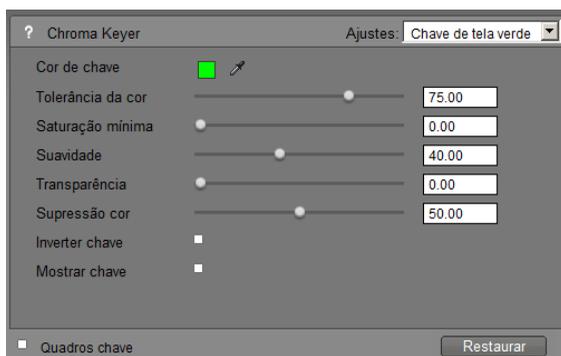
**Ativar chroma key:** Esta caixa de seleção permite a você ativar e desativar o efeito chroma key.

**Aplicar a novos cliques:** Esta opção é útil quando você deseja configurar os mesmos ajustes de chroma key para uma série de cliques diferentes. Enquanto a opção estiver selecionada, a ferramenta chroma key será automaticamente aplicada a cada novo clipe que você arrastar para a trilha de *sobreposição*, usando os mesmos ajustes que foram exibidos na última vez em que a ferramenta foi aberta.

## A interface do efeito chroma key

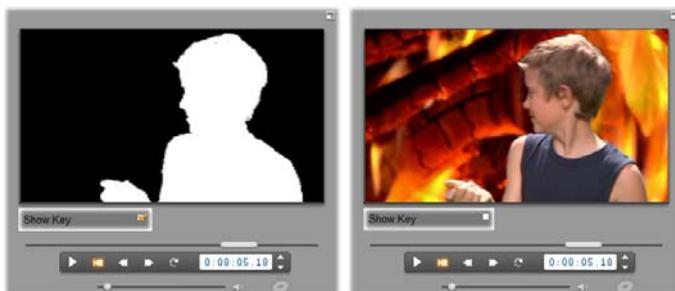
Se você preferir inserir seus ajustes dos parâmetros de chroma key de forma numérica ao invés de gráfica, você pode mudar para uma interface alternativa fornecida pela ferramenta *Efeitos de vídeo*. Você também pode combinar os dois métodos, usando a interface gráfica da ferramenta chroma key para especificar os ajustes iniciais, depois ajustá-los de forma precisa com os parâmetros numéricos dos efeitos.

O plug-in *Chroma key* fornece configurações de parâmetros quase idênticas às oferecidas pela ferramenta chroma key, mas fornece mais uma opção, *Inverter chave*. Se esta opção for selecionada, as partes normalmente opacas da chave são tratadas como transparentes e as partes transparentes como opacas, de modo que o vídeo subjacente é exibido em toda a área *exceto* na área mascarada na tela colorida.



*Configurações dos parâmetros para o efeito Chroma key.*

A ferramenta chroma key fornece uma vista especial da chave de transparência que gerou. Para obter esta vista no Player enquanto trabalha com os parâmetros do efeito, clique na caixa de seleção *Mostrar chave*.



*Usando Mostrar chave: Do lado esquerdo a chave, do lado direito a realidade.*

## Dicas da ferramenta chroma key

Independentemente de você ter um bom software, o uso bem sucedido de chroma key depende da preparação correta de sua filmagem e pode necessitar de ser experimentada para ajustar os detalhes. Aqui estão algumas dicas para o ajudar a começar:

**Ilumine o fundo o mais uniformemente possível:** Muitas vezes, a cor do fundo que parece lisa ao olho humano apresentará áreas na reprodução que são demasiado escuras ou demasiado esmaecidas e, por isso, ideais para aplicação de chroma key, favorecendo a cor uniforme e saturada. Utilize luzes múltiplas no fundo para garantir que toda sua área está bem iluminada e sem pontos destacados. A luz do sol difusa, tal como produzida por um céu carregado de nuvens, pode funcionar bem quando a filmagem no exterior é uma opção.

**Nota:** Um pano de fundo profissional para o trabalho de chroma key está disponível para aquisição acessível no [website da Avid](#).

**Não deixe a pessoa filmada ensombrar a tela:** Disponha a pessoa filmada e a iluminação de primeiro plano de tal modo que não sejam formadas sombras no fundo. A pessoa filmada deve estar à frente do fundo a pelo menos um metro (três pés) de distância.



*Preparação de uma filmagem com chroma key. O fundo está bem e uniformemente iluminado, e posicionado por trás da pessoa filmada a uma distância suficiente para não provocar sombras. A iluminação da pessoa deve estar disposta para se adequar ao fundo que será chaveado na filmagem.*

**Escolha as cores de fundo com cuidado:** Não deixe que a pessoa filmada esteja vestida de verde se você está filmando em uma tela verde, ou de azul para uma tela azul, pois essas áreas serão removidas para fazer corresponder a cor de chave. Você tem de ter cuidado com este aspecto ao trabalhar com fundos menos uniformes que requerem que você defina uma maior tolerância de cor no chroma keyer.

**Faça um perfil suave:** Os chroma keyers funcionam melhor com uma extremidade suave do que com uma denteada ou complexa, por isso tente que sua pessoa filmada tenha um perfil suave para a câmera. O cabelo é particularmente enganador e deve ser liso, se possível. Se a pessoa puder utilizar um chapéu, ainda melhor.

**Utilize um enquadramento apertado:** Quanto maior for seu quadro, maior terá de ser seu fundo e mais difícil será controlar sua filmagem. Uma maneira de manter as coisas mais fáceis consiste em filmar a pessoa da cintura para cima ao invés de completa.

## Seleção das cores



Para selecionar as cores em ferramentas e efeitos que forneçam um parâmetro de cores, clique na *marca da cor* (à esquerda) ou no botão do *conta-gotas*. A primeira abre a caixa de diálogo do seletor padrão da cor; enquanto que o segundo permite a você escolher uma cor clicando em qualquer lugar na tela.



*Duas maneiras para definir as cores: A caixa de diálogo do seletor da cor do Windows (E) se abre quando você clica no botão da marca da cor fornecido em algumas ferramentas e efeitos. Clique no botão do conta-gotas para selecionar uma cor a partir da janela de pré-visualização do Player ou de qualquer outro lugar usando o ponteiro do mouse na forma de um conta-gotas (D).*

## CAPÍTULO 9:

# Transições

Uma *transição* consiste em um efeito animado que ameniza – ou destaca – a passagem de um clipe para o seguinte. *Fades*, *wipes* e *dissolves* são tipos comuns de transições. Outros são mais explícitos e podem até envolver imagens 3D sofisticadas.

As transições são armazenadas em sua própria seção do Álbum (consulte “A seção Transições” na página 74). Para utilizar uma transição, arraste-a do Álbum para a Janela do filme e solte-a ao lado de qualquer clipe de vídeo, clipe do tema ou imagem fixa. (Você também pode aplicar transições diretamente nos clipes de áudio. Consulte “Transições nas trilhas de áudio” na página 285.)



*Um conjunto de transições (os ícones entre os clipes de vídeo) na vista de storyboard.*

Na vista de linha de tempo, você pode soltar a transição na trilha de *vídeo* principal, na trilha de *sobreposição* ou na trilha de *título*. Na trilha de *vídeo*, a transição fornece uma ponte entre dois clipes de tela inteira (ou entre um clipe e a negrura se a transição tiver apenas um vizinho, como no início de um filme). Nas trilhas de *sobreposição* e *título*, a transição serve de ponte para dois clipes adjacentes (ou um clipe e transparência).



*Diagrama: Cinco instantâneos da vida de uma transição de limpeza diagonal de 2 segundos.*

Se uma transição for para durar dois segundos (a duração padrão de uma transição na instalação recente do Studio), o segundo clipe começa a decorrer dois segundos antes do primeiro clipe ter terminado. No começo, apenas o primeiro clipe está visível; no fim, o segundo clipe substituiu completamente o primeiro. Os detalhes do que acontece no intervalo, à medida que o primeiro clipe é gradualmente removido e o segundo gradualmente surge, dependem do tipo de transição. A partir do momento em que os clipes de vídeo se sobrepõem, a duração total do par de clipes é reduzida no correspondente à duração da transição.



*Aqui é a mesma transição que acima, desta vez usando vídeo real. Para esclarecimento, o limite da transição nos três quadros centrais foi destacada em branco. Ambos os clipes continuam a decorrer enquanto a transição está em progresso.*

---

## Tipos de transições e seus usos

---

Tal como todos os efeitos, as transições devem ser utilizadas não por atenção a elas próprias, mas para servir as necessidades supremas de seu filme. Transições bem escolhidas podem reforçar sutilmente o significado do filme e a forma como ele decorre sem chamar atenção para si próprias. Observando a forma como as transições são utilizadas no vídeo profissionalmente produzido na televisão sugerirá muitas formas de melhorar seus próprios filmes. Geralmente, é aconselhável não cair na tentação de usar demasiadas transições que possam causar alterações abruptas ou, de outro modo, chamar a atenção para si próprias: há uma grande diferença entre uma decomposição (*dissolve*) e uma limpeza (*wipe*) em forma de coração.

As transições básicas descritas abaixo – exibir ou omitir, decompor, limpar, cobrir e empurrar – estão todas no primeiro grupo de transições padrão (as “transições 2D”) no Álbum.

Um conjunto de transições mais elaboradas é encontrado no grupo Alpha Magic, que é a segunda entrada na lista suspensa dos grupos de transições no Álbum.

Os muitos outros grupos na lista pertencem todos a Hollywood FX, um amplo conjunto de transições complexas representando imagens tridimensionais. As transições Hollywood FX são descritas no fim desta seção (página 184).

**Corte:** Um corte é a transição mínima – uma mudança instantânea de uma cena para a seguinte. No Studio é a transição padrão. Um corte é apropriado quando há uma ligação fortemente inerente entre um clipe e o seguinte; por exemplo, quando a câmera muda de posição ou ângulo em uma cena.

**Exibir ou omitir:** Esta transição faz com que o clipe de vídeo surja gradualmente no começo de uma tela preta ou desapareça no fim do clipe em uma tela preta. Um Exibir ou omitir solto entre dois clipes cria um *desaparecer em preto* seguido de um *surgir do preto*. A transição Exibir ou omitir é o primeiro ícone de transições no Álbum.



Um Exibir ou omitir é geralmente utilizado no começo e no fim de um filme ou quando há um grande intervalo na continuidade, como quando começa uma nova seção. Por exemplo, um filme de uma peça pode beneficiar da inserção de um Exibir ou omitir entre os atos.

**Decompor:** Uma decomposição é semelhante ao Exibir ou omitir, exceto que uma nova cena começa a exibir mesmo quando a cena anterior está desaparecendo. A sobreposição visual produzida é menos dramática do que um Exibir ou omitir, mas menos abrupta do que um Corte. Uma curta decomposição pode atenuar um Corte, enquanto uma decomposição longa é útil para sugerir a passagem do tempo.



**Limpar, cobrir e empurrar:** Em cada um destes tipos de transições padrão, o vídeo que entra é gradualmente exibido de uma borda que percorre o quadro em uma determinada direção. Os ícones do Álbum mostrados com este parágrafo representam, respectivamente, um Limpar para a esquerda, um Cobrir para o canto inferior esquerdo e um Empurrar para a direita.



Em uma transição *Limpar*, tanto o vídeo anterior como o novo ocupam sua posição normal no quadro ao longo da transição. O novo vídeo fica visível à medida que a borda da transição atravessa o quadro, como o papel de parede ao ser colado sobre papel antigo.

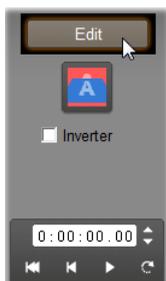
Um *Cobrir* é semelhante a um Limpar, mas neste caso o quadro do novo vídeo cobre a tela até alcançar sua posição normal. O efeito faz lembrar uma persiana sendo desenrolada em uma janela.

Um *Empurrar* é semelhante a um *Cobrir*, exceto que o vídeo anterior é empurrado para fora do quadro à medida que o novo vídeo entra, como avançando uma fita de filme de um quadro para o seguinte.

## Hollywood FX para Studio

Hollywood FX da Avid inclui um grande número de transições e efeitos 3D dramáticos. Estes são idéias para seqüências de abertura, filmagens de esportes e ação ou vídeos de música. Hollywood FX satisfaz as expectativas profissionais no que refere a qualidade sem sacrificar a facilidade de utilização. 

Um conjunto básico de efeitos Hollywood FX completamente funcionais está incluído com o Studio e muitos mais estão disponíveis para aquisição on-line. Para mais informação, consulte “Expandir o Studio” na página 11.



Também disponível para aquisição online está a ferramenta de edição HFX Creator. Este software permite a você personalizar as transições Hollywood FX ou criar novas a partir do nada. A ferramenta HFX Creator inclui edição avançada de quadros para trajetórias de voo e todos os parâmetros, plug-ins potentes de velocidade e um gerador de texto 3D. Você também pode criar uma ampla variedade de Efeitos multi-janelas 3D com fontes de vídeo externas e adicionar objetos 3D da vida real e iluminação.

Para iniciar a aquisição de HFX Creator, clique no botão *Editar* na ferramenta *Propriedades do clipe* para qualquer transição Hollywood FX.

---

## Pré-visualização de transições em seu filme

---

O Studio permite a você pré-visualizar transições no Player. Basta arrastar e soltar uma transição na Janela do filme, clicar no botão *Reproduzir* (ou pressionar a [Barra de espaço]) e ver como a transição funciona com seu material.

Você também pode pré-visualizar transições percorrendo-as no Player ou na linha de tempo da Janela do filme.

## Renderização de fundo de Hollywood FX

A renderização de fundo é um recurso opcional em que a computação necessária para criar uma pré-visualização detalhada das transições Hollywood FX e de outros efeitos é executada como uma “tarefa de fundo” sem nenhuma interrupção de seu fluxo de trabalho. Você pode configurar a renderização de fundo no painel de opções *Preferências de vídeo e áudio* (*Configuração* ➤ *Preferências de vídeo e áudio*). Consulte “Preferências de vídeo e áudio” na página 320 para detalhes.

Até terminar a renderização de uma transição, o Player pré-visualizará a transição com uma resolução e uma taxa de dados reduzidas. Uma barra colorida surge na escala temporal por cima do clipe enquanto a *renderização de fundo* estiver em progresso.

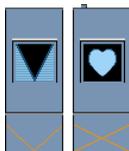
---

## Transições de áudio

---

Os clipes de vídeo na Janela do filme têm normalmente áudio síncrono. Na ausência de uma transição, tanto o vídeo como o áudio cortam de um clipe para o seguinte. Quando é colocada uma transição entre os dois clipes, o áudio transita (o equivalente de uma decomposição no áudio).

A única exceção a esta regra é a transição Exibir ou omitir, que remove o áudio completamente e o acrescenta novamente depois.



*As transições normais causam um cross-fade no áudio (esquerda). Na transição Exibir ou omitir (direita), o áudio desaparece e aparece com o vídeo.*

---

## O comando de Transição de ondulação

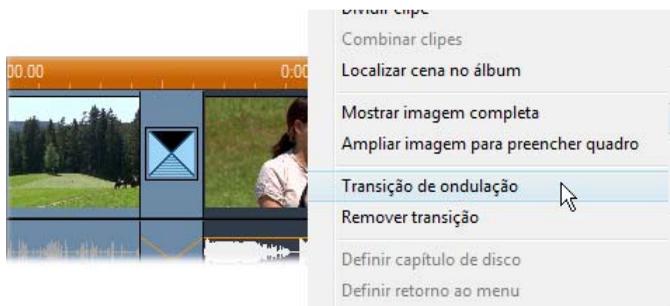
---

Este recurso do Studio é especialmente útil para a criação de uma rápida apresentação de slides a partir de um conjunto de clipes curtos. Uma apresentação assim é mais interessante se você ligar cada par de clipes com uma transição. A *Transição de ondulação* permite a você conseguir isso de forma rápida e fácil.

Comece com um conjunto de clipes na linha de tempo, depois adicione uma transição do tipo desejado entre os dois primeiros clipes.



Agora selecione todos os cliques exceto o primeiro, clique em qualquer um deles com o botão direito do mouse e *Transição de ondulação* do menu de contexto.



O Studio insere um duplicado da transição original entre cada par de cliques selecionados.



## CORTE DE TRANSIÇÕES

Embora as transições não sejam verdadeiros cliques, elas são tratadas de forma muito semelhante aos cliques no ambiente de edição do Studio. Tal como os cliques, você pode cortar transições quer diretamente na linha de

tempo da Janela do filme quer utilizando a ferramenta *Propriedades do clipe*.

Para uma descrição do primeiro método, consulte “Corte na linha de tempo usando identificadores” na página 109. A duração máxima permitida de uma transição tem menos um quadro do que o clipe adjacente mais curto.

---

## Corte com a ferramenta *Propriedades do clipe*

---

O comando de menu *Caixa de ferramentas* ➤ *Alterar propriedades do clipe* chama a ferramenta *Propriedades do clipe* para o clipe selecionado. Para todos os tipos de transições, esta ferramenta disponibiliza controles de pré-visualização e a capacidade de definir duas propriedades:



- Para definir a duração da transição, altere o valor no contador *Duração*. A duração de uma transição deve ser sempre menor – pelo menos um quadro – do que o clipe adjacente mais curto.
- O campo de texto *Nome* permite a você atribuir um nome personalizado ao clipe para substituir o nome padrão atribuído pelo Studio. O campo *Nome* é fornecido na ferramenta *Propriedades do clipe* para todos os tipos de clipes. Os nomes de clipes são utilizados pela vista de lista da Janela do filme e também podem ser visualizados como rótulos que aparecem e desaparecem quando seu mouse se posiciona sobre clipes na vista de storyboard.

Muitos efeitos de transições também suportam uma opção de “inversão da direção”, que faz com que a animação de uma transição se desenrole da frente para trás, permitindo uma limpeza rotativa, por exemplo, para ser no sentido dos ponteiros do relógio ou no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. A caixa de seleção *Inverter* está marcada quando a transição atual suporta esta opção.

Caso você tenha adquirido o aplicativo HFX Creator, você pode abri-lo no Studio clicando no botão *Editar* na ferramenta *Propriedades do clipe* para transições Hollywood FX. HFX Creator é um programa de edição externo com muitas opções, cuja utilização é descrita na documentação que o acompanha.

## Pré-visualização na ferramenta *Propriedades do clipe*

A ferramenta *Propriedades do clipe* fornece controles de pré-visualização para transições semelhantes àqueles para clipes de vídeo. Para mais informação, consulte “Corte com a ferramenta *Propriedades do clipe*” na página 112.

As áreas de pré-visualização mostram o último quadro completo do clipe que está saindo e o primeiro quadro completo do que está entrando. Os quadros de pré-visualização atualizam à medida que você edita o campo *Duração*.

Os controles de transporte permitem a você pré-visualizar o efeito da transição no Player quer quadro a quadro quer à velocidade total. O botão *Reproduzir continuamente/Pausar*  reproduz a transição repetidamente à velocidade de reprodução normal.

Tanto o contador (com seus botões de avanço associados) como o controle deslizante dão a você acesso direto a qualquer ponto desejado na transição.



# Imagens fixas

Vídeo significa normalmente imagens em movimento, mas a maioria das produções também incluem títulos ou imagens estacionárias e também podem incluir outros tipos de imagens fixas.

As imagens fixas que você pode utilizar em seus filmes incluem:

- Todos os tipos de legendas de texto e imagens, incluindo créditos e mensagens “rolantes”.
- Fotos ou desenhos armazenados em arquivos de imagem baseados em disco.
- Quadros de vídeo individuais obtidos com a ferramenta *Isolador de quadros*.
- “Menus de disco” para criação de DVDs, BDs e VCDs. Estas imagens especializadas são descritas no *Capítulo 11: Menus de disco*.

Qualquer um destes tipos de imagens fixas pode ser tratado de duas formas, dependendo da trilha em que você as soltou na linha de tempo da Janela do filme:

- Para adicionar uma *imagem de tela inteira* com um fundo sólido, adicione a imagem à trilha de *vídeo*.
- Para adicionar uma imagem de modo a aparecer em seu filme com um *fundo transparente*, sobreposta nos cliques na trilha de *vídeo*, coloque-a na trilha de *título*. Para ser usada dessa maneira, a imagem deve estar no formato TIFF (**tif**) ou PNG (**png**), com a área transparente definida por meio de um canal alfa, conforme permitido por este formato.

**Nota:** O Studio fornece uma opção adicional, a trilha de *sobreposição*, para adicionar suas imagens à Linha de tempo. Para detalhes, consulte o Capítulo 8: Edição de duas trilhas.

O Álbum tem seções separadas para títulos, imagens de bitmap e menus de disco. Todos estes recursos estão armazenados como arquivos separados em seu disco rígido. Também pode criar seus próprios títulos e menus de disco em um dos editores de títulos do Studio e acrescentá-los diretamente ao filme sem ter de salvá-los primeiro como arquivos separados (consulte o *Capítulo 12: O Editor de títulos clássicos* e o *Capítulo 13: O Motion Titrler*). De forma similar, quadros de vídeo fixos podem ser adicionados diretamente a partir da ferramenta *Isolador de quadros* (consulte “O Isolador de quadros” na página 197).

## Imagens de tela inteira

Uma imagem de tela inteira é uma imagem que é colocada na trilha de vídeo. Ela ocupa a tela inteira, substituindo o vídeo. Quando o clipe de vídeo anterior termina, o Studio reproduz o clipe da imagem fixa. O efeito visual é que o vídeo termina e é substituído pela imagem até começar o clipe seguinte.



## Imagens de sobreposição

Uma imagem de sobreposição é uma imagem que é colocada na trilha de título. É sobreposta ao clipe de vídeo atual, sem substituir o vídeo. A área transparente da imagem deve ser definida por meio de um canal alfa.



## Criação de uma apresentação de slides

Caso você pretenda montar uma rápida apresentação de slides de imagens fixas ou clipes de vídeo, você pode querer tirar partido do recurso de Transição de ondulação do Studio para rapidamente inserir uma transição escolhida entre cada par de clipes ou imagens. Para detalhes, consulte a página 185.

## Aplicação de efeitos

A maioria dos efeitos de vídeo de plug-in do Studio pode ser aplicada a imagens fixas. (As exceções são os efeitos como *Velocidade* que apenas fazem sentido para vídeo em movimento.) Para informação detalhada, consulte “Utilização de efeitos de vídeo” na página 141.



## EDIÇÃO DE IMAGENS FIXAS

Tal como com outros tipos de clipes, você pode cortar imagens fixas diretamente na linha de tempo da Janela do filme ou utilizando a ferramenta *Propriedades do clipe*.

Para uma descrição do primeiro método, consulte “Corte na linha de tempo usando identificadores” na página 109. A diferença com um clipe de imagem fixa é que você pode expandi-la para qualquer duração escolhida, enquanto que um clipe de vídeo não pode ser mais longo do que a cena original no Álbum.

Efeitos como *Desfocalização*, *Posterização* e *Correção da cor* podem ser aplicados a clipes de imagens fixas de todos os tipos da mesma forma que a clipes de vídeo. Consulte “Efeitos de vídeo – o conjunto básico” na página 152.

---

### Edição das propriedades do clipe da imagem

---

O comando de menu *Caixa de ferramentas* ➤ *Alterar propriedades do clipe* abre uma versão da ferramenta *Propriedades do clipe* adequada para o tipo de clipe atualmente selecionado. Também pode ser utilizado o ícone da ferramenta mais elevado na caixa de ferramentas de vídeo.



Com *imagens de bitmap*, incluindo fotos comuns e arquivos de imagem, e com menus de disco, clique duas vezes no clipe como alternativa para acessar a ferramenta. Clicando duas vezes em um título, no entanto, abre-o diretamente no Editor de títulos clássicos.

Todas as versões da ferramenta *Propriedades do clipe* permitem a você definir a duração e o nome do clipe atual, da seguinte forma:

- Para definir a extensão de tempo que a imagem fixa é exibida, altere o valor no contador *Duração*.
- O campo de texto *Nome* permite a você atribuir um nome personalizado ao clipe para substituir o nome padrão atribuído pelo Studio. Os nomes de cliques são utilizados pela vista de texto da Janela do filme e também podem ser visualizados nos rótulos que aparecem e desaparecem quando seu mouse se posiciona sobre cliques na vista de storyboard.

Consulte a ferramenta *Propriedades do clipe* para menus de disco que é descrita no *Capítulo 11: Menus de disco*. Para detalhes sobre a edição das propriedades de títulos, consulte o *Capítulo 12: O Editor de títulos clássicos*.

## Edição de fotos e imagens

A ferramenta *Propriedades do clipe* para edição de imagens de bitmap permite a você efetuar várias tarefas importantes de processamento de imagens:

- Ampliar suas imagens e fotos para cortar material desnecessário e focar apenas a parte essencial da imagem;
- Girar a imagem em intervalos de 90 graus para permitir o uso de fotos tiradas no modo “retrato”;
- Remover o efeito de “olhos vermelhos” que pode ocorrer quando a pessoa da fotografia olha diretamente para a máquina fotográfica no momento em que o flash dispara;
- No Studio Ultimate, junte animações de “panorâmico e zoom” em que seja visualizada uma imagem de elevada resolução como uma sucessão de close-ups suavemente ligados com vários graus de magnificação. Esta técnica é estreitamente associada ao conhecido cineasta de documentários Ken Burns.



A ferramenta *Propriedades do clipe* para fotos tem controles de panorâmico e zoom para focar uma área de interesse. No *Studio Ultimate*, os modos panorâmico e zoom podem ser animados para criar o efeito de atravessar a imagem de um foco para outro. Podem ser obtidas as funções panorâmico e zoom animados noutras versões se atualizar para o *Studio Ultimate*.

**Se for necessário girar uma imagem 90 graus** para a trazer para o modo “paisagem” (mais largo do que alto), comece por clicar em um dos botões de *rotação da imagem*. Caso necessário, clique no botão mais de uma vez até o clipe estar corretamente orientado.



**Se você desejar reenquadrar a imagem**, clique diretamente na janela de pré-visualização da ferramenta e, enquanto mantém o botão esquerdo do mouse pressionado, arraste a imagem em qualquer direção até estar corretamente posicionada. Liberte o botão para completar a operação. Em seguida, utilize o controle deslizante *Zoom* para ampliar ou reduzir o tamanho da imagem da forma desejada. Ajuste a posição e a magnificação com estes controles até a imagem ficar cortada e enquadrada a seu gosto.

O botão *Restaurar* remove todas as alterações de posição e zoom efetuadas por você, restaurando o enquadramento original da imagem.

**A função de redução de olhos vermelhos** ajuda a restaurar uma aparência natural nas fotos em que os olhos da pessoa fotografada estão coloridos de vermelho. (Este problema é causado pela luz do flash fazendo ressaltar a retina do olho quando a pessoa está olhando diretamente para a máquina fotográfica.)



Para ativar a redução de olhos vermelhos, clique no botão esquerdo do grupo *Olhos vermelhos*. O botão fica pressionado se clicado. Agora, clique na pré-visualização da imagem com o botão esquerdo do mouse por cima e do lado esquerdo da área em que a redução de olhos vermelhos deve ser aplicada. Enquanto mantém o botão pressionado, arraste para baixo e para a direita até a área ficar completamente abrangida. Ao libertar o botão do mouse, o efeito da redução de olhos vermelhos é instantaneamente aplicado dentro do retângulo que você desenhou.

Normalmente não é necessário ser mais preciso ao marcar a área da redução de olhos vermelhos. Na verdade, um maior retângulo pode, até, alcançar melhores resultados do que um retângulo menor que abranja apenas os olhos e nada mais. Se a redução de olhos vermelhos não resolver completamente o problema na primeira tentativa, tente novamente com um tamanho diferente do retângulo.

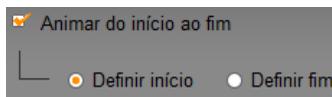
O algoritmo de redução de olhos vermelhos do Studio fornece excelentes resultados com uma ampla variedade de fotos. No entanto, algumas fotos são mais adequadas para o processo do que outras.

**Para remover a redução de olhos vermelhos** depois de aplicada, clique no botão direito do grupo *Olhos vermelhos*.

## Animação de panorâmico e zoom no Studio Ultimate

Se você tiver o Studio Ultimate ou adquirir uma chave de ativação clicando no botão *ativar* nos controles de panorâmico e zoom, você pode criar animações eficazes a partir de suas fotos e imagens gráficas. Utilize as imagens de maior resolução disponíveis com esta técnica, uma vez que elas permitem níveis maiores de magnificação antes de ser perceptível a perda da qualidade.

Comece por criar uma animação de panorâmico e zoom clicando na caixa de seleção *Animar do início ao fim* para ativar a função de animação para o clipe atual. Isto habilita os botões de opção *Definir início* e *Definir fim*, com *Definir início* primeiramente selecionado. Utilize os controles de panorâmico e zoom para definir o enquadramento que você deseja ver no início do clipe. Por fim, clique no botão *Definir fim*, depois utilize os controles para determinar o enquadramento que você deseja para o fim do clipe.



Ao reproduzir o clipe, o Studio gerará os quadros intervenientes para ligar suas vistas de início e fim em uma suave animação.

O procedimento acima descreve a forma mais simples de animação de panorâmico e zoom. Os usos efetivos incluem:

- Passando de uma fotografia inteira para uma vista detalhada de uma pessoa ou coisa algures na imagem. Isto permite um resultado semelhante a aproximar durante a filmagem. Isto pode ser usado para preparar o espectador para uma seqüência de instantâneos explorando o mesmo tema do close-up de múltiplas formas ou permitindo mais close-ups de diferentes partes da mesma cena.
- Saindo de uma vista detalhada para uma vista do quadro inteiro, como se afastando com a câmara de vídeo. No cenário acima, isto devolve o espectador ao contexto original, talvez fechando um capítulo ou episódio dentro de seu filme.
- Fazendo um posicionamento panorâmico ao longo de uma cena ampla para absorver seus detalhes um a um. Esta técnica pode ser utilizada para dar um sentido de descoberta quando um detalhe dramático ou com humor é finalmente visto.

## **Animações complexas de panorâmico e zoom**

Quando você aplica panorâmico e zoom a uma série de cópias seguidas da mesma imagem, é como se você estivesse transportando seu espectador em uma visita guiada. De fato, você está contando uma história, uma que se desdobra gradualmente à medida que você chama a atenção para um detalhe a seguir a outro.

Pode ser difícil ou não contar histórias, mas a implementação de sua história no Studio é muito simples. Uma vez determinado o primeiro clipe, com o primeiro “movimento da câmara” de panorâmico e zoom, basta copiá-lo o número de vezes necessárias e alterar o ajuste de *fim* para cada clipe.

Você deseja quase sempre o quadro inicial de um novo clipe na seqüência para corresponder ao quadro final do clipe anterior, de modo que a seqüência de movimentos será ligada de forma suave. No segundo clipe e todos os que se sigam, clique no botão *Corresponder ao clipe anterior* onde você deseja continuidade.

Para permitir ao filme insistir em cada detalhe durante um determinado tempo depois de fazer o posicionamento panorâmico do mesmo, insira uma cópia não animada da imagem entre cada movimento. Ligue estes cliques estáticos em seqüência como habitualmente com o botão *Corresponder ao clipe anterior*.



*Os controles de panorâmico e zoom são utilizados aqui para focar à vez quatro vinhetas no quadro satírico “An Election Entertainment” do artista inglês William Hogarth. Uma quinta vista arrasta para trás tanto da tela inteira quanto couber em um quadro de tela de cinema sem barras de deslocamento laterais. A ferramenta gera automaticamente movimento lento de uma vista para a seguinte, fazendo o posicionamento panorâmico e zoom simultaneamente, conforme necessário.*

## **Animação de panorâmico e zoom com quadros chave**

Os usuários do Studio Ultimate têm outra opção para animar suas produções com panorâmico e zoom: keyframing. O uso deste recurso permite a associação de uma seqüência de movimentos panorâmico e zoom a um único clipe, ao invés de ter um único movimento em cada um de uma série de clipes. Consulte “Keyframing” na página 146.

## A interface do efeito de panorâmico e zoom

Como alternativa a preparar suas animações de panorâmico e zoom com a ferramenta *Propriedades do clipe*, você pode inserir numericamente as propriedades de enquadramento inicial e final com o efeito de vídeo *Panorâmico e zoom*. Esta interface alternativa é fornecida pela ferramenta *Efeitos de vídeo*. Você também pode combinar os dois métodos, usando a interface gráfica da ferramenta para especificar os ajustes iniciais, depois ajustá-los de forma precisa com os parâmetros numéricos do efeito.

O efeito *Panorâmico e zoom* se encontra no grupo Efeitos divertidos. Os parâmetros para panorâmico e zoom são exatamente paralelos aos oferecidos pela interface da ferramenta: você pode utilizar os controles deslizantes para definir *Zoom*, *Posição horizontal* e *Posição vertical*. Contudo, os controles de “redução de olhos vermelhos” da interface da ferramenta não têm parâmetros equivalentes.



*Ajustes dos parâmetros para o efeito de panorâmico e zoom.*



## O ISOLADOR DE QUADROS

O Isolador de quadros pode capturar um único quadro de qualquer clipe de vídeo no projeto atual. O quadro isolado pode ser adicionado diretamente a seu filme ou salvo no disco em qualquer um de uma série de formatos gráficos padrão.

Uma vez salvo no disco um quadro isolado, você pode:

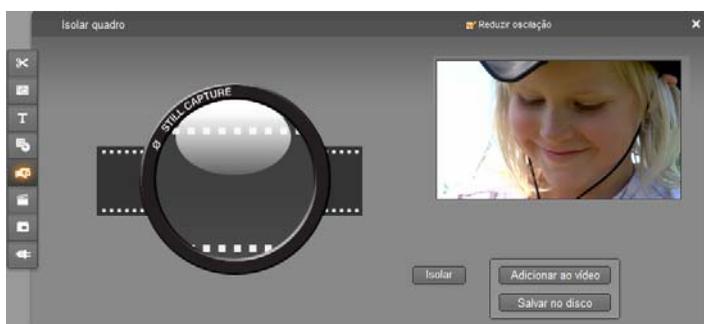
- Utilizá-lo em outros aplicativos de software.
- Manipulá-lo em software de edição de imagem.
- Importá-lo de novo para seus filmes como uma imagem fixa através do Álbum ou um dos editores de títulos.

## A ferramenta Isolador de quadros

Utilize a ferramenta *Isolador de quadros* em ligação com o Player. Para acessá-la, abra a Caixa de ferramentas e clique no botão *Isolador de quadros*.



Avance, recue ou reproduza o filme ou vídeo de origem até ser exibido o quadro desejado no Player e, depois, clique no botão *Isolar*. O quadro isolado aparece na área de pré-visualização da ferramenta, pronto para ser adicionado a seu filme ou salvo no disco como um arquivo.



*A ferramenta Isolador de quadros após isolar um quadro do filme. O quadro isolado pode, agora, ser adicionado como imagem fixa ao filme ou salvo como arquivo de imagem.*

**Reduzir oscilação:** Se a fonte de vídeo do quadro a isolar apresentar uma grande quantidade de movimento, o quadro isolado pode apresentar oscilação, a qual pode ser reduzida ou eliminada através da seleção da opção *Reduzir oscilação*. Porque *Reduzir oscilação* também reduz a resolução até certo ponto, você não deve utilizar a opção se o resultado global for indesejável para uma imagem em particular.

**Isolar:** Clique no botão *Isolar* quando tiver localizado o quadro que deseja isolar no Player e configurado a opção *Reduzir oscilação*. O quadro isolado é exibido na área de pré-visualização da ferramenta e os dois botões de saída (*Adicionar ao vídeo* e *Salvar no disco*) estão ativados.

**Adicionar ao filme:** Este botão insere o quadro isolado na trilha de *vídeo* da Janela do filme a seguir ao clipe atualmente selecionado.

**Salvar no disco:** Este botão abre uma caixa de diálogo Salvar como para que você possa selecionar uma pasta, um nome de arquivo e um formato de imagem para o arquivo em que o quadro isolado será armazenado. A caixa de diálogo também fornece controles que permitem a você definir a resolução da imagem salva em qualquer dos vários tamanhos padrão, no tamanho original do quadro isolado ou em um tamanho personalizado que você digitar.

Se a “taxa de definição” (a taxa da largura pela altura) do tamanho que você selecionar for diferente da do quadro isolado, a imagem é esticada tanto quanto necessário. Isto pode introduzir uma distorção visível das formas; por exemplo, as pessoas podem parecer incrivelmente magras ou incrivelmente baixas.

# Menus de disco

Com o aparecimento dos formatos de disco DVD, Blu-ray Disc, VCD e S-VCD, o vídeo tornou-se uma mídia *interativa*, com novas possibilidades tanto para o videógrafo como para o público.

O desenvolvimento – “criação” – de um disco em um destes formatos significa ir além da ideia anterior de criação de um filme para ser visto em seqüência rígida desde o começo ao fim. Agora, o público pode decidir que partes do filme quer ver e em que seqüência.

O novo recurso essencial que torna a criação de discos possível é o *menu*. Um disco em particular pode ter um, alguns ou muito menus, cada consistindo de uma imagem fixa ou de uma seqüência de vídeo curta. As áreas nos menus, chamadas de *botões*, podem ser selecionadas pelo espectador para ativar *links* para outros conteúdos no disco. A ativação de um link causa uma imediata transferência para qualquer um dos seguintes:

- Uma seqüência normal de vídeo, que neste contexto é designada por “capítulo”. Os botões de capítulos mostram muitas vezes um quadro de miniatura do vídeo para o qual servem de ligação.
- Outra página do mesmo menu. São utilizadas múltiplas páginas com o mesmo design de página mas com botões de capítulos diferentes sempre que um menu tenha demasiados botões para caber em uma única página.
- Um menu diferente.

Ao contrário de qualquer outro tipo de clipe, os menus *reinicializam* automaticamente. Quando é alcançado o fim de um clipe de menus durante a visualização ou a reprodução do disco, ele é imediatamente reiniciado. Isto produz um salto na posição de reprodução afetando todos os cliques que decorrem em simultâneo com o menu, independentemente do tipo – vídeo (se o menu for uma sobreposição), áudio ou imagem fixa.



O diagrama seguinte imita o storyboard da Janela do filme. Mostra como o menu ilustrado acima, que aparece no diagrama como *M1*, pode caber no esquema global de um simples filme com dois menus.



Cada menu é seguido no filme por vários capítulos, todos exceto um consistindo de um único clipe. Nosso menu, *M1*, tem links para cinco capítulos. Nosso menu é projetado para exibir dois links de capítulo por página, por isso são necessárias três páginas para acomodar todos os links. (A segunda página é a que aparece na ilustração.) Demos também a cada página um link para o menu *M2*.

O layout simples deste curto filme pode ser facilmente expandido para organizar grandes quantidades de clipes. Filmes muito mais complexos são também construídos a partir dos mesmos elementos: menus de múltiplas páginas com links para capítulos e para outros menus.

**Disponibilidade:** Os discos com múltiplos menus são suportados somente no Studio Ultimate.

---

## Criação de discos no Studio

---

Para ser editado no Studio, um menu de disco é apenas mais um tipo de clipe. Tal como com os títulos, você pode utilizar ou adaptar os menus fornecidos no Álbum ou construir seus próprios a partir do nada no Editor de títulos (consulte o *Capítulo 3: O Álbum* e o *Capítulo 12: O Editor de títulos clássicos*).

Para ficar sabendo melhor do que se trata, tente criar o par de projetos “instantâneos” descritos abaixo. Você não tem de chegar a criar discos, mas você pode pré-visualizar seu filme usando os controles de reprodução de DVDs no Player (consulte “O controle do Player de DVD” na página 205).

**Catálogo de cenas de vídeo instantâneas:** Em um projeto vazio, selecione um bom número de cenas do Álbum e arraste-as para a trilha de *vídeo*. Agora mude para a seção Menu de disco do Álbum (a guia inferior) e arraste qualquer um dos menus para o começo da linha de tempo. Quando o Studio perguntar se você deseja “criar capítulos no início de cada clipe de vídeo”, clique em *Sim* (consulte “Utilização de menus do Álbum” na página 204). Uma nova trilha surge no topo da linha de tempo e uma pequena “bandeira” aparece sobre cada um de seus clipes. Estas representam links do menu que acabou de adicionar. E está tudo – sente-se confortavelmente e assista ao show.

**Apresentação de slides instantânea:** Desta vez, comece na seção Imagens fixas do Álbum. Arraste quantas imagens desejar para a trilha de *vídeo* de um projeto vazio, depois arraste um menu de disco para primeiro clipe na linha de tempo e, novamente, clique em *Sim* quando for perguntado se deseja que os links sejam criados automaticamente. Vá à seção Transições do álbum, escolha uma transição e arraste-a para entre o menu e a primeira das imagens fixas. Por fim, selecione *todas* as imagens fixas (clique na primeira, depois com a tecla Shift pressionada clique na última), clique com o botão direito do mouse e escolha *Transição de ondulação* do menu de contexto. Apresentação de slides instantânea!

### Menus e títulos

A semelhança notada na página 203 entre títulos e menus de disco não é apenas superficial: um menu é essencialmente “um título com botões”. Qualquer título na trilha de *vídeo* principal da linha de tempo pode ser convertido em um menu de disco, simplesmente adicionando um ou mais botões no Editor de títulos clássicos.

---

## Utilização de menus do Álbum

---



A seção Menus de disco do Álbum contém uma coleção de menus que foram projetados para ocasiões particulares, estilo de criação e contagens de capítulos. Cada menu fornece uma imagem de fundo, um título, um conjunto de botões de capítulo (geralmente com espaços para quadros de miniatura) e um par de botões *Próxima página* e *Página anterior*.

O número de botões de capítulo por página varia de um design de menu para outro, por isso um critério para a seleção de um menu é o número de cliques que deseja que ele processe. É geralmente mais conveniente para o espectador procurar algumas páginas de menus com muitos botões por página do que muitas páginas com alguns botões cada uma.

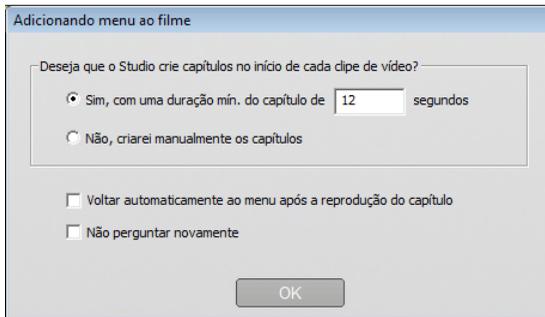
Durante a edição, você vê todos os botões que o menu fornece. Durante a reprodução, os únicos botões visíveis são àqueles aos quais você atribuiu links

Os menus com menos botões têm mais espaço para legendas; aqueles com muitos botões terão legendas abreviadas ou até nenhuma. Se necessita de legendas e, em caso afirmativo, se elas devem ser simples (“Capítulo 1”) ou descritivas (“Corte do bolo”) depende de seu estilo de criação e do conteúdo de seu filme.

Nos formatos VCD e S-VCD, o espectador deve selecionar capítulos de forma numérica (pressionado nas teclas numéricas do controle remoto), por isso é comum a disponibilização de legendas de botões que incluam o número do capítulo ao criar para estes formatos.

### Colocação de menus na linha de tempo

Quando você arrasta um menu do álbum e o solta na trilha de *vídeo* ou na trilha de *título*, o Studio dá a opção de gerar automaticamente links para todos os cliques de vídeo à direita do menu na linha de tempo. Múltiplos cliques são combinados em capítulos, se necessário, para alcançar a duração mínima do capítulo que você especificar.



Esta é a forma mais rápida e fácil de ligar a um menu de disco, mas pode não ser o que você deseja numa situação particular de criação. Se você selecionar a caixa *Não perguntar novamente*, sua escolha de *Sim* ou *Não* fica sendo a ação padrão quando você arrastar um menu no futuro. Você também pode definir a ação padrão ou reabilitar a janela de confirmação, na área *Ao adicionar um menu de disco* do painel de opções *Preferências do projeto* (consulte “Preferências do projeto” na página 320).

Para criar seus links de capítulo manualmente, ao invés de utilizar o recurso de ligação automática, utilize o comando *Definir capítulo de disco* no menu de contexto para cada clipe de vídeo que você desejar acrescentar ou utilize o botão *Definir capítulo* na ferramenta *Propriedades do clipe* para menus de disco.

---

## O controle do Player de DVD

---



O Player do Studio disponibiliza um conjunto especializado de controles para a pré-visualização de filmes que contenham menus, imitando o layout dos botões em um controle remoto típico de DVD. Passe o Player para o modo DVD clicando no botão *Ativar/desativar DVD* no canto inferior direito do Player.

Um grupo de controles do DVD surge e ativa abaixo a tela de pré-visualização do Player:



Aqui estão as funções dos controles individuais do DVD:

**Menu principal:** Salta para o primeiro menu de seu filme e começa (ou continua) a reprodução.



**Menu anterior:** Salta para o menu mais recentemente ativo e começa (ou continua) a reprodução. Clicando no botão novamente salta do menu para o clipe mais recente.



**Capítulo anterior, Próximo capítulo:** Clicando no botão *Capítulo anterior* transporta você para o início do capítulo atual se não estiver já lá. Clique novamente para ir para o capítulo anterior. O botão *Próximo capítulo* transporta você para o capítulo seguinte no filme. Dentro de um menu, estes botões recuam ou avançam respectivamente nas páginas do menu.



**Seleção de botões:** Os quatro controles de setas neste agrupamento movem o cursor na tela dentro de um menu de disco para selecionar um de seus botões. O botão oval no centro do agrupamento ativa o botão na tela atualmente selecionado, o que é indicado através de destaque.



## Ativação de botões de menu diretamente

Um recurso do Player que os DVDs normais não têm é a possibilidade de clicar nos botões diretamente na tela. Sempre que um botão é visível na área de pré-visualização do Player no modo DVD, você pode clicar nele para seguir o link do botão.

## Edição de menus na linha de tempo

Os menus podem ser cortados na linha de tempo tal como qualquer outro clipe de imagem fixa (consulte “Corte na linha de tempo usando identificadores” na página 109).

A definição da duração do clipe é geralmente menos importante para clipes de menu do que para outros tipos, uma vez que os menus se deslocam durante a reprodução enquanto aguarda a entrada do usuário. Se, no entanto, não deseja um fundo de vídeo contínuo ou áudio contínuo com seus menus, você desejará fazer corresponder a duração do menu com a dos clipes envolvidos.

### A trilha de *menu*



Os botões de menu ligam a pontos particulares em seu filme. Estes pontos são marcados com bandeiras na trilha de *menu*, que se materializam acima da trilha de *vídeo* na primeira vez que um menu é adicionado a seu filme (e desaparecem novamente se forem removidos todos os menus).



O próprio título é marcado por um retângulo colorido na trilha de *menu* (M1 e M2 na ilustração acima). Cada link a um capítulo é mostrado por uma bandeira “C”. Aqui está um *close-up* da primeira parte da escala temporal, mostrando o retângulo identificando o primeiro menu e as bandeiras dos capítulos para três dos clipes a que liga.



A parte seguinte da escala temporal na ilustração geral acima inclui o quarto link de capítulo de M1 e um link (a seta apontando para a esquerda) do fim do clipe anterior para o menu. O resultado da definição deste link é que o clipe C4 pode somente ser alcançado a partir do menu. O clipe C4 é seguido de um menu M2, que – juntamente com as bandeiras que pertencem ao mesmo – é automaticamente gerado em uma nova cor.



**Disponibilidade:** Os discos com múltiplos menus são suportados somente no Studio Ultimate.

## Edição na trilha de *menu*

As bandeiras na trilha de *menu* podem ser deslocadas quando arrastadas com o mouse, mudando assim a localização em que o link tem efeito no filme. Quando um clipe de vídeo é deslocado, quaisquer bandeiras anexadas ao clipe são deslocadas com ele.

### Para criar um link:

Clique com o botão direito do mouse na trilha de *menu* ou na trilha de *vídeo* e selecione ou *Definir capítulo de disco* ou *Definir retorno ao menu*, dependendo do tipo de link que deseja criar.

Os links *Voltar ao menu* são sempre criados no fim do clipe atual, ao invés do ponto exato onde você clica. Você desejará raramente voltar do meio de um clipe, mas você pode arrastar a bandeira do link para uma nova posição se surgir a ocasião.

### Para reposicionar um link:

Clique na bandeira para o link e arraste-a ao longo da trilha de *menu* para sua nova posição.

### Para excluir um link:

- Clique na bandeira do link com o botão direito do mouse e escolha *Excluir* do menu de contexto; ou
- Selecione a bandeira, destacando-a, depois pressione a tecla Delete.

## Edição com a ferramenta *Propriedades do clipe*

A ferramenta *Propriedades do clipe* para menus de disco permite a você criar, editar e ajustar links de capítulo, e fornece acesso ao Editor de títulos clássicos para ajustar o conteúdo visual do menu.



Tal como a ferramenta *Propriedades do clipe* para outros tipos de clipes, esta ferramenta permite a você definir um nome personalizado para o menu através da edição do campo *Nome* e cortar o clipe através da edição do campo *Duração*.



O botão *Editar menu* na parte superior direita da ferramenta abre o menu no Editor de títulos clássicos. Aí você pode alterar cada aspecto visual do menu: suas imagens de fundo e de botões, a aparência e o conteúdo das legendas, e muito mais. Para informação detalhada sobre as muitas possibilidades do Editor de títulos clássicos, consulte o *Capítulo 12: O Editor de títulos clássicos*.

A área de pré-visualização no lado esquerdo da ferramenta mostra a aparência do menu e também tem recursos interativos que você pode utilizar ao estabelecer links de capítulo. (Estes são descritos na página 212 em “Controles de edição de capítulos”.)

Os outros controles estão em quatro grupos:

- Controles de pré-visualização de menus
- As opções Tipo de menu
- Controles das propriedades de links
- Controles de edição de capítulos

## Controles de pré-visualização de menus

Estes controles estão situados abaixo da área de pré-visualização.

**Seletor *Página*:** Para menus com múltiplas páginas (aqueles com mais links do que uma única página pode acomodar), os botões com setas permitem a você selecionar que página está ativa na área de pré-visualização. Você pode selecionar qualquer página no menu para a qual tenham sido definidos links.



Métodos alternativos para seleção de páginas de menus:

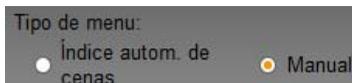
- Avance nas páginas clicando nos botões de links das páginas na área de pré-visualização.
- Utilize o controle do *Seletor de botões* (descrito na página 211) para escolher um botão em qualquer página do menu.

**Caixa de seleção *Exibir números do link*:** Selecione esta caixa para fazer com que os números de links sejam exibidos na área de pré-visualização sobre cada botão no menu. Os números dos links correspondem ao formato e à cor das bandeiras dos capítulos na trilha de *menu*.



## As opções *Tipo de menu*

Este par de opções determina se você ou o Studio organizarão os links de capítulo para este menu.



Se você escolher *Índice autom. de cenas*, o Studio garantirá que seus links de capítulo estejam na mesma seqüência no menu em que eles estão no próprio filme, mesmo que você altere a seqüência dos clipes na Janela do filme. Com a configuração *Manual*, a seqüência em que os capítulos são exibidos no menu é decisão sua. Se você pretender ordenar seus links de capítulo, mas manter o controle futuro de sua seqüência, você pode clicar primeiro em *Índice autom. de cenas* (para ordenar os links), depois em *Manual*.

**Disponibilidade:** A opção de ordenação manual dos capítulos de menus está disponível somente no Studio Ultimate. No Studio padrão, o recurso *Índice autom. de cenas* está permanentemente ativado.

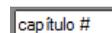
## Controles das propriedades dos links

Os controles nesta área definem as propriedades de exibição dos links de capítulos no menu.

**Seletor *Botão*:** Cada botão de link em seu menu, não importa em que página, tem um número seqüencial único. Utilize as teclas com setas neste controle para selecionar o botão de menu em que deseja trabalhar. O botão selecionado é destacado na área de pré-visualização. Você também pode selecionar um botão clicando nele na área de pré-visualização.



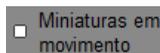
**Campo de texto *Legenda do botão*:** Edite o texto do botão atual sem abrir o Editor de títulos clássicos. O símbolo “#” nas legendas dos botões tem um significado especial: o Studio substitui-o pelo número seqüencial do botão. Utilize este recurso para garantir que seus botões sejam corretamente numerados independentemente das alterações no layout do menu. Para editar outras características da legenda de um botão – sua posição, fonte e estilo – clique no botão *Editar menu* para chamar o Editor de títulos clássicos.



**Botão *Definir miniatura*:** Por padrão, o quadro de miniatura exibido no botão do menu é o quadro a que o botão liga. No entanto, você pode escolher qualquer quadro em seu filme para ser a miniatura. Basta mover o controle deslizante da linha de tempo para o quadro exato que você pretende (tal como exibido no Player) e clicar no botão *Definir miniatura*.



**Caixa de seleção *Miniaturas em movimento*:** Selecione esta opção se você desejar que os botões de seu menu exibam vídeo em movimento dos seus capítulos alvo ao invés de um quadro de miniatura estático. Porque este recurso exige que as miniaturas em movimento sejam previamente renderizadas, os resultados não aparecerão imediatamente quando você pré-visualizar seu filme no Player. Em vez disso, você verá uma barra colorida surgir na escala temporal por cima do clipe do menu. Essa barra indica que o clipe está sendo renderizado em plano de fundo, sem interromper sua sessão.



A renderização de fundo é opcional. Você pode desativá-la, se necessário, no painel de opções *Preferências de vídeo e áudio (Configuração > Preferências de vídeo e áudio)*. Consulte a página 322 para mais informação.

**Disponibilidade:** O recurso *Miniaturas em movimento* está disponível somente no Studio Ultimate.

## Controles de edição de capítulos

Os controles nesta área selecionam ou modificam os botões individuais dos capítulos em um menu.

**Os botões *Definir capítulo*:** Estes botões definem ou cortam o link entre o botão do capítulo atualmente selecionado no menu e o clipe alvo.



**Para definir um link:** Posicione o controle deslizante da linha de tempo em um clipe de menu, vídeo, tema ou imagem fixa e clique no botão *Criar capítulo* . Para clipes de vídeo e imagem fixa, o ponto do capítulo é definido na localização exata do controle deslizante no clipe.

**Para anular um link:** Clique no botão *Excluir capítulo* .

**Botão *Definir retorno*:** Este botão cria um link “Voltar ao menu” no fim do clipe atual, que é onde você geralmente o quer. Durante a reprodução, o link provoca um salto imediato para o seu menu. Para criar um link de retorno ao menu na ferramenta *Propriedades do clipe*, posicione o controle deslizante da linha de tempo no clipe onde deseja o link e clique em *Definir retorno ao menu* .

**Disponibilidade:** O recurso *Definir retorno* está disponível somente no Studio Ultimate.

**A caixa de seleção *Voltar após cada capítulo*:** Selecione esta opção para adicionar um link de retorno ao menu após cada capítulo neste menu. Clicando nesta caixa de seleção, quer para a selecionar quer para anular a sua seleção, são removidos todos os links de retorno ao menu existentes para este menu. Os links de retorno ao menu podem, geralmente, ser arrastados, mas enquanto esta caixa estiver selecionada, eles permanecerão ancorados ao final de seus clipes.

## Criação de links com arrastar-e-soltar

A ferramenta *Propriedades do clipe* para menus de disco suporta arrastar-e-soltar como uma forma conveniente para estabelecer links para botões de menus.

**Para criar um link usando arrastar-e-soltar:**

- Clique no clipe na Janela do filme para o qual deseja criar um link e arraste-a para um botão na área de pré-visualização da ferramenta *Propriedades do clipe*. O botão é ligado ao primeiro quadro do clipe. Ou

- Clique no botão para o qual deseja criar um link e arraste-o para um clipe na Janela do filme. Neste caso, você está ligando ao ponto no clipe em que “solta” o botão – geralmente *não* o primeiro quadro.

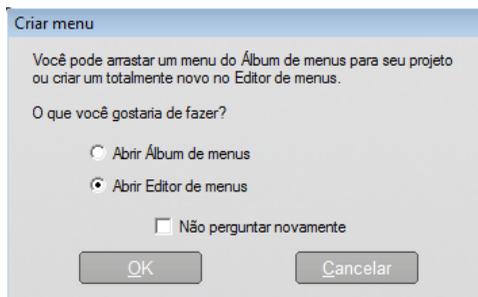
---

## A ferramenta *Menu de disco*

---

Se você abrir esta ferramenta enquanto um menu estiver selecionado, isso é equivalente a abrir a ferramenta *Propriedades do clipe*; de modo contrário, isso fornece um botão *Criar menu* que o transporta para o Editor de títulos clássicos para iniciar o processo de criação de um novo menu de disco. (Consulte “Edição com a ferramenta *Propriedades do clipe*”, página 209, e *Capítulo 12: O Editor de títulos clássicos*.)

Porque o desenvolvimento de um menu é uma operação relativamente complexa, o Studio aproveita a oportunidade para lembrar a você de que estão disponíveis menus pré-construídos no Álbum.



Se decidir que este lembrete não é mais necessário, selecione a caixa *Não perguntar novamente* antes de clicar no botão *OK*.

## CAPÍTULO 12:

# O Editor de títulos clássicos

O Editor de títulos clássicos incorporado no Studio é uma ferramenta poderosa para a criação e a edição de títulos e outras imagens. Seu amplo conjunto de efeitos e ferramentas de texto e imagem permite infinitas possibilidades para o design visual de seu filme.

O Editor de títulos clássicos não está limitado à criação de títulos passivos. Para projetos em disco, você também pode adicionar e editar os botões especiais necessários para processar a interação do espectador com os menus de filmes VCD, S-VCD, discos Blu-ray e DVD.



*Criação de um título na ferramenta Editor de títulos clássicos do Studio. A grande área contendo a imagem e o texto é a Janela de edição, enquanto o painel ocupando a maior parte do lado direito é o Álbum do Editor de títulos clássicos. Outros controles estão em agrupamentos à volta da Janela de edição.*

O Studio Ultimate inclui uma segunda ferramenta de edição de títulos, o Motion Titler, com capacidades de animação não encontradas no Editor de títulos clássicos. No entanto, o Editor de títulos clássicos também tem algumas funções que o Motion Titler não tem, incluindo a capacidade de criar menus de disco navegáveis e títulos.

---

## Iniciação do Editor de títulos clássicos

---

Reflexo da versatilidade do Editor de títulos clássicos é a variedade de modos de acessá-lo a partir do modo Editar do Studio, usando uma das ferramentas na Caixa de ferramentas de vídeo (consulte a página 97) ou um comando do mouse em uma das trilhas da linha de tempo (consulte a página 89).

- **Para criar um título ou menu de tela inteira:** Selecione *Ir para o Editor de títulos clássicos/menus* do menu de contexto do botão direito do mouse na trilha de *vídeo* principal da linha de tempo.
- **Para criar um título a partir da caixa de ferramentas:** Abra a ferramenta *Criar título* e clique em *Sobreposição de título clássico* ou *Título clássico de tela inteira*.
- **Para criar um menu de disco a partir da caixa de ferramentas:** Abra a ferramenta *Criar menu de disco* e clique em *Criar menu*.
- **Para editar um título clássico de tela inteira:** Clique duas vezes sobre o título em qualquer vista da Janela do filme ou clique com o botão direito do mouse e selecione *Ir para o Editor de títulos clássicos/menus*.
- **Para editar um menu de tela inteira:** Clique duas vezes sobre o título em qualquer vista e clique no botão *Editar menu* ou clique com o botão direito do mouse e selecione *Ir para o Editor de títulos clássicos/menus*.
- **Para editar um título de sobreposição:** Clique duas vezes sobre o clipe na trilha de *título* ou na vista de lista, ou clique com o botão direito do mouse em qualquer vista e selecione *Ir para o Editor de títulos clássicos*.
- **Para editar um título ou menu a partir da caixa de ferramentas:** Com o clipe aberto na ferramenta *Propriedades do clipe*, clique no botão *Editar menu* ou *Editar título clássico*.



# OS CONTROLES DO EDITOR DE TÍTULOS CLÁSSICOS

Os principais controles do Editor de títulos clássicos estão dispostos em clusters à volta da Janela de edição (consulte a ilustração na página 215).

## Botões de tipos de títulos



Os quatro botões neste cluster estão do lado esquerdo da tela, acima da Janela de edição do Editor de títulos clássicos. Somente um deles pode ser selecionado de cada vez. Escolha o primeiro botão se está criando um título fixo. O segundo cria um *roll* (rolagem vertical) em que o texto do título e as imagens rolam para cima na tela à medida que o título é exibido, como os créditos no fim de um filme. O terceiro cria um *crawl* (rolagem horizontal) em que o título é exibido à medida que uma única linha de texto move da direita para a esquerda atravessando a tela como os títulos de notícias num programa de notícias na TV.

**Disponibilidade:** As rolagens verticais e horizontais são suportadas somente no Studio Ultimate.

O quarto botão no cluster é para a criação de *menus de disco*, os quais podem ser vistos como “títulos com botões”. Na verdade, um menu é igual a qualquer outro título exceto no que respeita a dois atributos:

- Um menu tem pelo menos um botão. Um título não tem nenhum. Adicionando um botão a um título transforma-o em um menu e excluindo o último botão em um menu transforma-o em um título. Do mesmo modo, se você clicar no botão *Menu* enquanto está editando um título, o Studio adiciona automaticamente um botão ao título.
- Um menu não pode ter texto que rola na vertical ou horizontal. O Editor de títulos clássicos não permite a você adicionar botões de menu a um título com rolagem vertical ou horizontal.

Uma vez que os menus de disco só são permitidos na trilha de *vídeo* principal da linha de tempo da Janela do filme, o botão para a criação de menus de disco não surge quando um título de uma ou das outras trilhas está sendo criado ou editado.

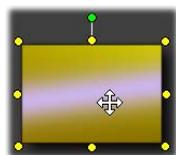
---

## Caixa de ferramentas de objetos

---



Este cluster de quatro botões da ferramenta Editor de títulos clássicos está situado à esquerda, abaixo da Janela de edição.



A primeira ferramenta (a seta) é utilizada para todas as operações de edição no *objeto atualmente selecionado*. Um objeto selecionado é circundado por uma série de *pontos de controle* com os quais você pode alterar seu tamanho, posição, proporções e outras características geométricas.

As outras três ferramentas são para a criação de objetos na Janela de edição – caixas de texto, elipses e retângulos.



Cada uma é utilizada da mesma forma geral. Clique em uma das três ferramentas, depois clique na Janela de edição no ponto onde deve estar um canto do objeto. Arraste o mouse para delinear o novo objeto da forma descrita por como linha pontilhada.

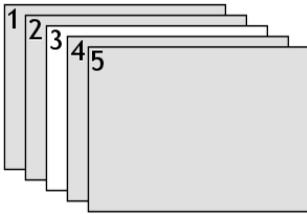


Quando o objeto tiver o tamanho e as proporções desejadas, solte o mouse. Qualquer que seja o seu tipo, o objeto é criado com as dimensões especificadas. Seus outros atributos – cor, sombreado, sombra, etc. – são determinados pelo *estilo* atualmente selecionado no

Álbum do Editor de títulos clássicos. Todos os atributos podem ser posteriormente alterados, caso deseje.

Depois de criado o objeto é anulada a seleção da ferramenta do objeto utilizada e a seta de seleção fica novamente ativa. O próprio objeto é selecionado – demonstrado da forma usual por seus pontos de controle – e pode ser agora manipulado com o mouse.

## Reordenação de objetos em três dimensões



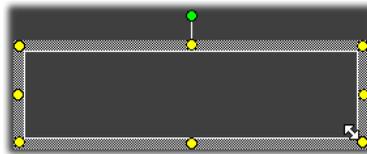
Porque os objetos podem sobrepor uns aos outros, é fácil de se verificar situações em que um objeto que deveria estar completamente visível está parcialmente ou totalmente coberto por um ou mais objetos. Nesses casos, utilize os quatro comandos de reordenação no menu *Camada* do Editor de títulos clássicos. Estes comandos afetam o

objeto atualmente selecionado, simbolizado pelo retângulo “3” no diagrama.

- **Traz para a frente:** O objeto é colocado em frente a todos os outros objetos. No diagrama, o objeto 3 está agora na frente do objeto 1.
- **Enviar para trás:** O objeto é colocado para trás de todos os outros objetos. O objeto 3 está agora atrás do objeto 5.
- **Avançar uma camada:** O objeto 3 está agora na frente dos objetos 2, 4 e 5, mas ainda está atrás do objeto 1.
- **Recuar uma camada:** O objeto 3 está agora atrás dos objetos 1, 2 e 4, mas ainda está na frente do objeto 5.

## Sobre objetos de texto

A seleção de um objeto de texto é diferente com relação a um aspecto importante da seleção de um retângulo ou elipse: o *campo de texto* do objeto é colocado num estado “pronto” em que qualquer atividade do teclado causará a ativação do campo e iniciará a exibição do texto de entrada.



A ativação do campo de texto é indicada por um cursor de inserção de texto, a aparência alterada do quadro do objeto e o desaparecimento dos pontos de controle.



Se um objeto de texto *não* estiver selecionado, você pode ativar seu campo de texto diretamente clicando no meio do objeto. Se você desejar que o quadro de seleção e os pontos de controle desapareçam, você deve clicar nas bordas do objeto. Com outros tipos de objeto, você pode clicar em qualquer lugar no objeto para o selecionar.

Para desativar um campo de texto, clique em qualquer lugar na Janela de edição, fora do objeto de texto.

Porque o texto desempenha um papel importante na maioria dos títulos e menus, o Editor de texto criará e ativará automaticamente um objeto de texto no centro da Janela de edição se você começar digitando quando ainda não exista nenhum objeto de texto.

## Recursos de edição avançada de texto

Tal como num programa de processamento de texto, o Editor de títulos clássicos permite a você formatar um conjunto selecionado de caracteres. Basta marcar um conjunto adjacente de caracteres com o mouse e aplicar a formatação desejada.

As operações suportadas em conjuntos de caracteres incluem a formatação de texto (fonte, estilo e aparência), operações de área de transferência (recortar, copiar, colar), excluir e uma série de comandos especiais de posicionamento, espaçamento e escalamento que são acessíveis apenas do teclado. Para detalhes sobre estes, consulte o *Apêndice F: Atalhos de teclado*.

---

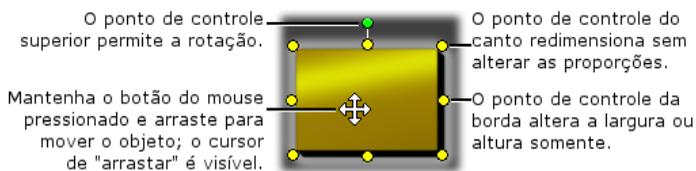
## Botões de seleção do modo de edição

---

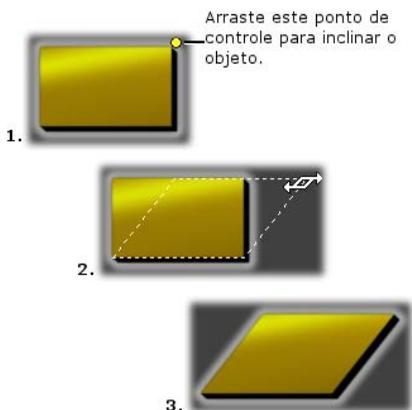


Estes dois botões formam o segundo cluster ao longo da parte inferior da Janela de edição do Editor de títulos clássicos. Sua função consiste em definir qual dos dois conjuntos de operações de edição deve estar disponível para o objeto atualmente selecionado.

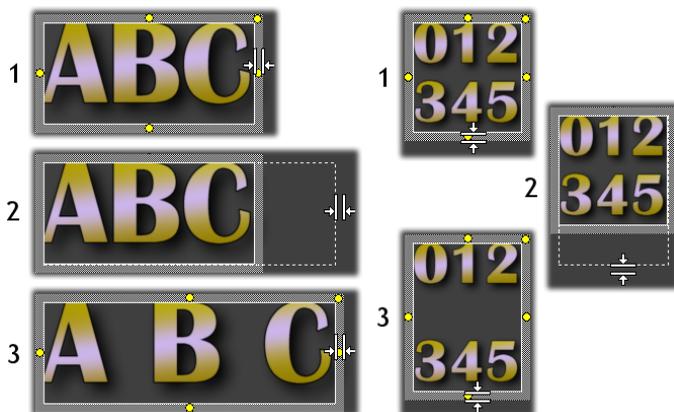
- O primeiro botão está ativado por padrão quando um objeto é novamente criado. Ele ativa as operações *mover*, *dimensionar* e *girar* com um quadro de seleção contendo nove pontos de controle:



- Clicando o segundo botão ativa a operação *inclinação*, que requer somente um único ponto de controle.



Com objetos de texto, o segundo botão fornece duas outras operações, *kerning* e *Alterar entrelinha*, acessadas por pontos de controle no centro de cada borda do quadro de texto:



*Kerning (esquerda) e Alterar entrelinha (direita)*

---

## Botões de layout de objetos

---



Os dois botões da esquerda neste agrupamento são para agrupar e desagrupar objetos do Editor de títulos clássicos. O primeiro botão está disponível quando são selecionados múltiplos objetos. Sua ação consiste em ligar os objetos em um *grupo* – um objeto composto que é tratado como uma única entidade através de operações de edição. Quando um grupo é selecionado, todos os seus pontos de controle estão visíveis em simultâneo e nenhum deles pode ser utilizado para manipular o grupo.

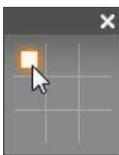


*Um grupo de três objetos*

O segundo botão, que está disponível sempre que um objeto agrupado é selecionado, separa o grupo em seus objetos constituintes.

Embora seja possível “agrupar grupos”, o agrupamento tem sempre uma camada de profundidade, por isso desagrupar um super grupo resultará em que todos os seus objetos constituintes ficarão individuais novamente.

O botão seguinte abre um menu pop-out de 11 operações que se aplicam *apenas* a grupos. As primeiras seis permitem a você alinhar um conjunto de objetos ao longo de qualquer uma de suas quatro bordas ou qualquer uma de suas duas linhas intermédias. O próximo par de comandos fornece espaço aos objetos em intervalos iguais quer na vertical quer na horizontal e os últimos três redimensionam os objetos, de modo que tenham a mesma largura, a mesma altura, ou ambas as coisas. Todos estes comandos são particularmente úteis na criação de menus, uma vez que você geralmente quer que os botões de menu sejam dispostos de forma regular.



O ultimo botão de layout de objetos abre um outro menu pop-out, este relacionado com o *posicionamento do objeto*. As nove opções disponíveis parecem, em termos gráficos, um tabuleiro de tic tac toe (jogo da velha). Clicando em uma das nove áreas move o objeto para o canto correspondente da tela (como definido pela área “segura do texto” delimitada por linhas quebradas vermelhas) ou o centro.

## Seleção múltipla de objetos

O primeiro passo ao fazer um grupo consiste em selecionar os múltiplos objetos que o irão compreender. Isto pode ser feito de duas formas:

- Clicando e arrastando com o mouse para marcar um retângulo de seleção (um “letreiro”) que inclui todos os objetos que você pretende agrupar; ou
- Clicando no primeiro objeto que pretende agrupar, depois clicar em cada um dos outros com a tecla Ctrl pressionada.

## Grupos temporários

Qualquer seleção de múltiplos objetos funciona como um grupo temporário e pode ser deslocada, alinhada, girada, colorida, etc., como uma unidade. O agrupamento temporário perde, no entanto, sua identidade logo que você clica noutro lado na Janela de edição, enquanto um grupo criado com o botão *Agrupar* persiste até ser explicitamente desagrupado.

---

## Botões da área de transferência e de exclusão

---



Os botões neste cluster permitem as operações de edição familiares *Recortar*, *Copiar*, *Colar* e *Excluir*, todas operando em grupos, objetos individuais ou em texto selecionado em um objeto de texto do Editor de títulos clássicos. Os primeiros três trabalham com a área de transferência do Windows, enquanto o quarto simplesmente exclui o material escolhido sem afetar a área de transferência.

---

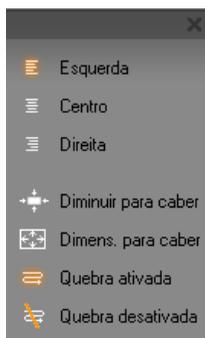
## Controles de estilo do texto

---



Os controles neste agrupamento no topo direito da Janela de edição do Editor de títulos clássicos devem ser familiares para qualquer pessoa que tenha usado software de processamento de texto. Os controles se aplicam quer ao texto atualmente selecionado quer a qualquer novo texto que possa ser inserido até as configurações serem novamente alteradas.

Do lado esquerdo estão três botões de *estilo da fonte*, que selecionam os estilos negrito, itálico e sublinhado, respectivamente.



Talvez surpreendentemente, o botão de *estilo sublinhado* – sozinho entre estes controles – pode ser aplicado a *qualquer* tipo de objeto, não apenas a texto (experimente!). Isto torna possível utilizar o estilo sublinhado com botões criados a partir de objetos gráficos: retângulos, elipses e imagens.

O quarto botão abre um menu pop-out de opções de *formatação de texto*. Ao contrário dos outros controles no cluster, que definem a aparência de caracteres individuais, as opções neste menu se aplicam a todo o texto em uma dada *caixa de texto*.

As três opções de posicionamento – *Esquerda*, *Centro* e *Direita* – afetam a colocação do texto na caixa (e não a colocação da própria caixa na Janela de edição, que é a função do menu de *posicionamento de objetos* ).

*Diminuir para caber*, *Dimensionar para caber*, *Quebra ativada* e *Quebra desativada* são as opções que determinam como seu texto é tratado quando você redimensiona uma caixa de texto. Com *Quebra ativada*, que é a predefinição para uma nova caixa de texto, o redimensionamento da caixa resulta na reformatação do texto – com quebra – para uma nova largura da caixa (enquanto que a nova altura resultante do texto define, por sua vez, a altura da caixa). *Quebra desativada* remove todas as quebras de linha “suaves” (quebras de linha adicionadas para quebras), depois alarga a caixa o necessário para conter o texto. O modo de *quebra* é automaticamente ativado se você digitar novos caracteres na caixa de texto.

Com *Dimensionar para caber*, o texto é esticado durante o redimensionamento para cumprir ambas as dimensões da caixa. Com *Diminuir para caber*, o texto permanece no seu tamanho original exceto se a caixa for tornada mais pequena, em cujo caso o texto é redimensionado como em *Dimensionar para caber*. Nenhum dos comandos *para caber* altera as divisões das linhas do texto.

A lista suspensa das fontes e o seletor do tamanho das fontes completam o grupo de controlos de estilo do texto.



## O ÁLBUM DO EDITOR DE TÍTULOS CLÁSSICOS

O Álbum do Editor de títulos clássicos é o painel retangular do lado direito da tela do Editor de títulos clássicos. Ele contém recursos para construção de menus e títulos da mesma forma que o Álbum principal do Studio contém recursos para criação de filmes.



O Álbum do Editor de títulos clássicos é controlado pelo grupo de quatro botões mostrado à esquerda, que está situado entre a Janela de edição e o próprio Álbum. Cada botão abre uma de quatro seções do Álbum: o Navegador de estilos, a seção Fundos, a seção Imagens e a seção Botões.

O quarto destes botões, aquele que abre a seção Botões, só aparece quando um menu ou título da trilha de *vídeo* principal está sendo criado ou editado. Isso é porque os menus de disco (que, do ponto de vista do Editor de títulos clássicos, são meros títulos com botões) não são permitidos nas outras trilhas da linha de tempo da Janela do filme.

## O Navegador de estilos

**Aa** Esta seção do Álbum do Editor de títulos clássicos tem três subseções, acessadas pelas guias *Padrão*, *Personalizado* e *Favoritos* ao longo da parte superior.

A guia *Padrão* é uma coleção de estilos que podem ser aplicados ao texto e outros objetos que você use em seus títulos. Cada estilo é composto por uma cor (cor degradê ou transparente) para cada uma das “superfícies”, borda e sombra do objeto a que se aplica, mais um parâmetro separado de desfocalização para cada. Um parâmetro final é a direção da sombra, para a qual há oito possibilidades.

Para alterar o estilo de um objeto existente, basta clicar no estilo que deseja enquanto o objeto estiver selecionado. São criados novos objetos com o estilo mais recentemente selecionado.

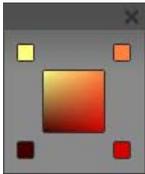


*Seleção de um estilo no Navegador de estilos: Cada botão na guia Padrão está disponível em oito estilos, os quais são apresentados a você como um submenu. Clique duas vezes no botão principal para abrir o submenu. Cada estilo tem uma ID numérica que exibe uma dica de ferramenta sob seu mouse. Acima, o mouse está sobre o estilo 27-3.*

A guia *Personalizado* permite a você personalizar os estilos fornecidos ou criar seus próprios ajustando os parâmetros listados acima. Três conjuntos idênticos de controles ajustam os parâmetros para superfície, borda e sombra, respectivamente. Aqui estão os controles para superfície:



Os três botões de opções no topo selecionam uma cor uniforme, uma cor degradê ou sem cor (transparência). Clicando no quadrado colorido ao lado do primeiro botão chama uma caixa de diálogo de seleção da cor padrão do Windows, à qual foi adicionado um controle deslizante da *Opacidade* (0-100%).



O quadrado ao lado do segundo botão chama um designer da cor degradê que permite a você definir uma cor degradê através da atribuição de cores iniciais a cada canto de uma superfície quadrada. Clique nos quadrados coloridos nos cantos da janela do gradiente para definir a cor para esse canto em uma caixa de diálogo de seleção da cor.

**Nota:** Alguns dos estilos fornecidos mais elaborados empregam recursos internos especiais e, por isso, não podem ser editados.



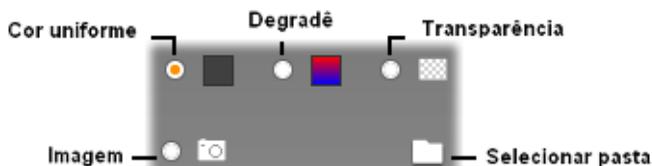
A guia *Favoritos* permite a você salvar estilos personalizados que você possa querer reutilizar no futuro, para não ter de lembrar ou de gravar os parâmetros que utilizou. Clique no botão do lado esquerdo para salvar o estilo atual como um de seus favoritos. Clique no botão do lado direito para excluir o “favorito” atualmente selecionado.

---

## A seção Fundos

---

 Um título ou menu pode ter quatro tipos de fundos: uma cor uniforme, uma cor degradê, transparente (sem nenhum fundo) ou um arquivo de imagem (como um desenho, uma fotografia ou um quadro de vídeo salvo).



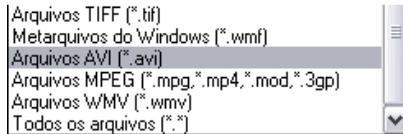
As opções de *cor* e *degradê* na seção Fundos do Editor de títulos clássicos funcionam da mesma forma que as descritas acima para o Navegador de estilos (página 226), exceto que a cor ou o degradê que selecionar é instantaneamente aplicado ao fundo do título que estiver editando.

Se você está trabalhando em um título de sobreposição, você encontrará formas interessantes de utilizar o ajuste de *Opacidade* nas caixas de diálogo de seleção da cor para estes botões, especialmente quando a sobreposição é ligada a transições. Normalmente, no entanto, você utilizará um fundo transparente para títulos e *transparência* é a seleção predefinida de fundo para um novo título ou menu.

A opção final para fundos é *imagem* – um arquivo de imagem em qualquer formato padrão. Tal como com muitas das seções do Álbum principal do Studio, os fundos são retirados de uma pasta de origem que pode ser alterada utilizando o botão simbolizando uma pasta. O arquivo de imagem que selecionar com o botão simbolizando uma pasta torna-se o novo fundo e os arquivos de imagem na pasta são exibidos como miniaturas no painel do Álbum. Se necessário, o Editor de títulos clássicos expande a imagem de fundo até preencher a largura ou altura da tela, mas não altera suas proporções.

### Adicionar um fundo em movimento

No Studio Ultimate, os menus de disco podem ter um fundo de vídeo em movimento, não apenas uma imagem estática. Para criar um *fundo em movimento* ou substituir um, basta clicar no botão da pasta e procurar um arquivo de filme em formato AVI, MPEG ou WMV.



*Para ver os arquivos de filme listados ao procurar uma pasta em seu disco rígido, selecione o tipo de filme desejado (ou “Todos os arquivos”) na caixa “Arquivos do tipo”.*

As seguintes regras se aplicam quando você adiciona ou altera um clipe de menu em movimento:

- A duração do filme que você adiciona como fundo não afeta a duração do clipe do menu na Janela do filme. Se o filme for mais curto do que o clipe, ele será repetido as vezes necessárias até preencher o tempo necessário; se for mais longo, ele será truncado. Você pode ajustar a duração do menu cortando na linha de tempo ou, como habitualmente, na ferramenta *Ferramentas do clipe*.
- Se você adicionar um filme de tela de cinema como fundo de menu a um projeto em formato padrão ou um filme padrão a um projeto em tela de cinema, o filme será alongado ou encurtado, conforme necessário, para coincidir com o formato do projeto.

---

## A seção Imagens

---

 Tal como com as imagens de fundo acima descritas, as imagens na seção Imagens do Álbum do Editor de títulos clássicos podem ser de qualquer tipo padrão. Ao invés de serem expandidas para preencher a Janela de edição, no entanto, estas imagens são adicionadas ao título como *objetos de imagem* e exibidas em tamanho normal com oito pontos de controle que permitem a elas ser reposicionadas e redimensionadas (embora não giradas nem inclinadas).

Os objetos de imagem comportam-se da mesma forma que os objetos de texto e os dois tipos de objetos gráficos no que respeita a agrupamento, alinhamento e controles semelhantes.

---

## A seção Botões

---



Uma vez que os botões são o ingrediente mágico que transforma os títulos em menus interativos, esta seção do Álbum do Editor de títulos só está disponível quando o menu ou o título a ser editado está na trilha de *vídeo* principal, a única trilha onde é possível colocar menus.

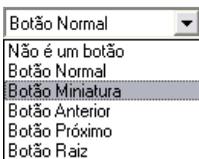
Falando de uma maneira geral, um botão é uma área da tela com a qual o usuário pode interagir de alguma forma. Os botões são classificados de acordo com a ação que produzem quando o usuário os ativa e não pela sua aparência, que geralmente *deve* ser escolhida para dar uma forte dica sobre o seu comportamento, não sendo obrigatório. Os quatro tipos de botões são:

- **Normal:** Clicando neste botão faz com que a reprodução salte para um capítulo (isto é, vídeo comum) ou outro menu. O link entre o botão e seu alvo é criado na ferramenta *Propriedades do clipe*, não no Editor de títulos clássicos.
- **Miniatura:** Esta forma especial de tipo de botão *normal* exibe um quadro de miniatura (ou uma pré-visualização de miniatura em movimento) da parte do filme de que serve de link.
- **Anterior:** Este botão aparece na segunda página e seguintes dos menus de múltiplas páginas (menus com mais links dos botões *normal* ou *miniatura* que caberão em uma página). Faz a ligação à página anterior do menu.
- **Próximo:** Este botão aparece em todas menos na última página dos menus de múltiplas páginas; faz a ligação à página seguinte.

A coleção de botões fornecida com o Studio inclui vários exemplos de cada tipo. Cada botão é um arquivo de imagem em formato Targa (**tga**). Verificação dos arquivos em um programa de arte como o Adobe PhotoShop ou Paint Shop Pro mostrará que a parte transparente da imagem do botão e a área especial para a exibição de miniaturas (se aplicável) são definidas por um canal alfa incluído com a imagem.

Como sempre, um botão simbolizando uma *pasta* permite a você selecionar o diretório do disco a partir de onde são obtidas as imagens exibidas.

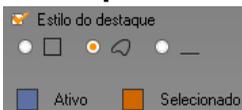
Para utilizar um botão fornecido, basta arrastá-lo do Álbum para a Janela de edição, onde se transforma em um objeto de botão – essencialmente um gêmeo idêntico do objeto de imagem.



A ação predefinida dos botões fornecidos é determinada por seus nomes de arquivo, mas uma nova ação pode ser atribuída ao objeto de botão atualmente selecionado a partir da lista suspensa na seção Botões do Álbum do Editor de títulos clássicos. A primeira escolha nesta lista, “Não é um botão”, remove a ação do objeto – agora é meramente uma imagem. As outras escolhas correspondem aos tipos de botões listados acima.

**Dica:** Lembre-se, não é a aparência de um botão que determina seu comportamento, mas o tipo de botão que você selecionar a partir do menu.

## Destaque dos botões



Os menus de DVD (mas não os menus de VCD e S-VCD) dão feedback visual destacando o botão atual à medida que o usuário mexe no menu. O destaque ativo especial distingue um botão que está em processo de ser atuado, mesmo antes da ação ser executada. (Você pode pré-visualizar o efeito de destaque no Player e interagir com o menu usando quer os controles do mouse quer os controles de DVD do Player.)

O Editor de títulos clássicos permite a você atribuir a cor que será utilizada para cada tipo de destaque e uma opção de estilo que defini como os destaques serão desenhados. Os controles para estas configurações estão situados abaixo da lista de *tipo de botão*:

Clique no quadrado colorido de *Ativo* e *Selecionado* para definir as cores de destaque que sairão melhor em seu menu. Pode ajudar a esclarecer seus menus se utilizar cores de destaque consistentes para todos os menus em um disco.

As três opções de estilo de destaque, da esquerda para a direita, são:

- **Caixa:** O destaque é desenhado como um retângulo circundando o botão.
- **Conforme a forma:** O destaque cobre a área visível do botão, qualquer que seja a sua forma.
- **Sublinhado:** O botão está sublinhado.

Estas opções de destaque podem ser aplicadas a qualquer tipo de botão feito a partir de qualquer tipo de objeto, não apenas as imagens de botões retiradas do Álbum. Anule a seleção da caixa *Estilo do destaque* caso você pretenda desativar o destaque dos botões enquanto trabalha no Editor de títulos clássicos.

# O Editor de títulos em movimento (Motion Titler)

O Motion Titler do Studio é uma ferramenta poderosa para a criação e edição de títulos e imagens animadas. Seu extenso conjunto de efeitos de texto e imagem, e de ferramentas permite possibilidades infinitas para o design visual de seu filme.

Embora o Motion Titler tenha menos ferramentas em algumas áreas do que o Editor de títulos clássicos, ele prima pela animação, pelos efeitos especiais, pela usabilidade e pela diversão.

**Nota:** A ferramenta Motion Titler está disponível somente no Studio Ultimate e Studio Ultimate Collection.

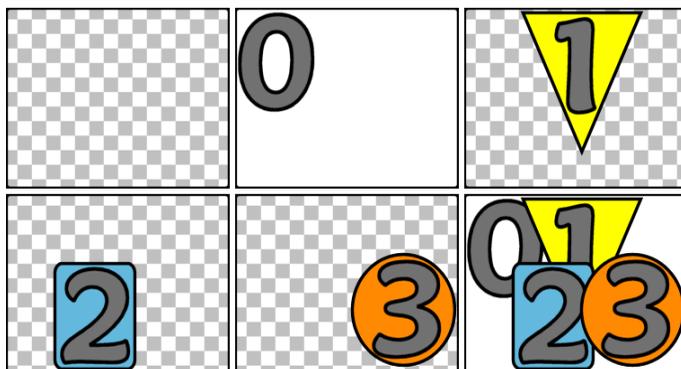


Áreas da tela do Motion Titler: **1** a Barra de título, **2** o Álbum do Motion Titler, **3** a Janela de edição, **4** o Painel de fundo e **5** a Lista de camadas.

A tela do Motion Titler tem cinco áreas principais.

1. A Barra de título tem as seguintes quatro partes, da esquerda para a direita: a categoria e o nome de seu título, um conjunto de controles de manipulação do texto, um contador da duração e um botão *fechar*, que tem o mesmo efeito do botão *OK* no canto inferior direito.
2. As cinco seções do Álbum do Motion Titler disponibilizam recursos para a construção dos títulos. As primeiras duas seções, Vídeos e Fotos, são versões locais das seções de igual nome do Álbum principal do Studio, com os mesmos controles. As restantes seções –Objetos,Estilos e Movimentos – contêm recursos especializados para títulos em movimento. Todas as seções são descritas em "O Álbum do Motion Titler", a partir da página 237.)
3. A Janela de edição constitui a principal área de trabalho ao criar ou editar um título. Permite uma pré-visualização deslocável do título durante a edição. Consulte a página 253 para detalhes.
4. Cada título em movimento tem uma camada de fundo que pode editar usando o Painel de fundo ou deixar transparente. Consulte a página 252.
5. Cada elemento gráfico ou textual constitui uma *camada* no título. As partes opacas de cada camada ocultam as camadas por baixo delas; a camada inferior pode ocultar apenas o fundo. Além da listagem de cada camada pelo nome, a Lista de camadas inclui uma linha de tempo das animações mostrando que *movimentos* foram atribuídos a cada camada. É possível ajustar as durações na linha de tempo arrastando.

O processo de constituição de uma imagem em camadas é chamado de 'composição'. Uma vez que a informação em cada camada é mantida em separado, para ser combinada somente quando a imagem é gerada, é possível voltar à composição em qualquer altura e adicionar novas camadas, bem como ajustar, reordenar, remover ou substituir camadas existentes. O Motion Titler suporta composições com até oito camadas, além do fundo.



A constituição de uma imagem em camadas começando com um quadro vazio (em cima à esquerda). O padrão de tabuleiro de damas indica transparência. Embora os fundos possam ter áreas transparentes ou translúcidas, aqui adicionamos um fundo opaco (0) para clareza, seguido de camadas sucessivas com algum conteúdo opaco (1, 2, 3). Na composição final (em baixo à direita), as camadas superiores ocultam as que estão por baixo.

## Inicialização (e saída) do titulador

Tal como o Editor de títulos clássicos, o Motion Titler pode ser chamado de várias formas a partir do modo Editar do Studio, usando uma ferramenta na Caixa de ferramentas de vídeo (consulte a página 97) ou um comando do mouse em uma das trilhas da linha de tempo (consulte a página 89).

- **Para criar um título em movimento de tela inteira:** Selecione *Ir para o Editor de títulos em movimento* do menu de contexto do botão direito do mouse na trilha *Vídeo* principal da linha de tempo.
- **Para criar um título em movimento de sobreposição:** Clique duas vezes na trilha *Título* da linha de tempo ou selecione *Ir para o Editor de títulos em movimento* do menu de contexto do botão direito do mouse na trilha *Título* ou na trilha *Sobreposição*.
- **Para criar um título em movimento a partir da caixa de ferramentas:** Abra a ferramenta *Criar título* e clique em *Sobreposição de título em movimento* ou *Título em movimento de tela inteira*.

- **Para editar um título em movimento de tela inteira:** Clique duas vezes no título em qualquer vista da Janela do filme ou clique com o botão direito do mouse sobre o título e selecione *Ir para o Editor de títulos em movimento*.
- **Para editar um título em movimento de sobreposição:** Clique duas vezes no clipe na trilha *Título*, na *trilha Sobreposição* ou na vista de lista, ou clique com o botão direito do mouse sobre qualquer vista e selecione *Ir para o Editor de títulos em movimento*.
- **Para editar um título em movimento a partir da caixa de ferramentas:** Com o clipe aberto na *ferramenta Propriedades do clipe*, clique no botão *Editar título*.

## Fecho do titulador

Para fechar o Motion Titler, utilize um dos seguintes métodos:

- Clique no botão *OK* no canto inferior direito da janela do Motion Titler. Volta assim ao modo *Editar* do Studio. O título novo ou atualizado faz agora parte do projeto atual.
- Clique no botão  no canto superior direito da janela. Isso é equivalente ao clicar em *OK*.
- Selecione *Arquivo* ➤ *Fechar ferramenta de título* ou *Arquivo* ➤ *Cancelar ferramenta de título* da barra de menus principal enquanto trabalha no Motion Titler. Os comandos equivalentes do teclado são F12 e F11, respectivamente.

---

## Operações de arquivamento

---

A maioria dos comandos de menus disponibilizados no Motion Titler duplica as funções dos botões e menus de contexto, porém vários comandos no menu *Arquivo* do titulador não estão disponíveis. Esses são os seguintes:

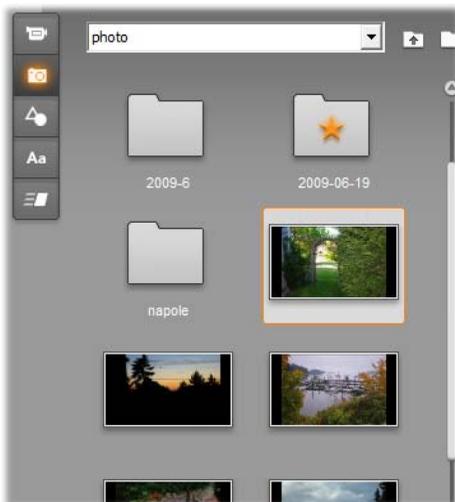
- **Novo título:** Este é o comando de “recomeço”, que remove todas as camadas existentes e limpa o fundo. Se fizer alterações a um título novo ou existente antes de dar este comando, terá a oportunidade de salvar seu trabalho no projeto atual antes de prosseguir.
- **Abrir título:** Este comando permite carregar um título a partir de uma pasta de arquivos no sistema ou rede local.

- **Salvar título e Salvar título como:** Estes comandos padrão, juntamente com os anteriores, permitem exportar títulos para outros computadores e compartilhar títulos com outros usuários do Studio.



## O ÁLBUM DO MOTION TITLER

O Álbum do Motion Titler é um painel com guias do lado esquerdo da tela do Motion Titler. Contém recursos para a composição de títulos em movimento da mesma forma que o Álbum principal do Studio contém recursos para a criação de filmes.



*As seções Vídeos e Fotos (aqui ilustradas) do Álbum do Motion Titler são idênticas em termos de funções às seções equivalentes do modo Editar. As outras três seções contêm recursos especiais para títulos em movimento.*

O Álbum do Motion Titler tem cinco seções, as quais são descritas detalhadamente nas páginas seguintes. Cada seção é aberta usando o botão da respectiva guia:

- A seção Vídeos fornece materiais de vídeo para o título. Embora o layout seja algo diferente, esta é igual à seção do modo Editar, com os mesmos recursos. Quaisquer alterações, tais como a seleção de um novo vídeo ou a alteração para o modo *Cenas*, afetam ambos em simultâneo. 
- A seção Fotos também é igual à seção equivalente do Álbum, Fotos e quadros isolados. 
- A seção Objetos contém uma coleção de objetos gráficos que pode utilizar para decorar os títulos. Os objetos individuais podem ser dimensionados, posicionados e girados, conforme necessário. 
- A seção Estilos é onde pode definir o estilo visual de uma camada de *texto* ou *forma* no título. Pode utilizar um dos inúmeros estilos predefinidos ou definir seus próprios em termos de um ou mais componentes *superfície*, *borda* e *sombra*. 
- A seção Movimentos confere animação aos títulos em movimento. Os movimentos são programas de animação geralmente aplicados a texto, mas que funcionam com qualquer tipo de camada. Podem ser aplicadas animações individuais às fases iniciais, intermédias e finais da vida útil de qualquer camada. 

## Adição de recursos do álbum a um título

Para adicionar um vídeo, uma foto ou um objeto ao título, clique duas vezes em seu ícone ou arraste-o do Álbum para a Janela de edição ou selecione *Adicionar a título em movimento* no menu de contexto do ícone. Em todos os casos, o novo elemento é criado com um tamanho padrão no centro da Janela de edição, onde o pode mover, redimensionar ou girar conforme desejar.

Podem ser aplicados estilos à camada de texto ou forma atualmente selecionada na Janela de edição, clicando duas vezes ou arrastando e soltando. Não podem ser usados estilos com camadas de outros tipos. Se a camada à qual o estilo está sendo aplicado for uma camada de texto e o texto incluído estiver somente parcialmente selecionado, o estilo será aplicado apenas à parte selecionada.

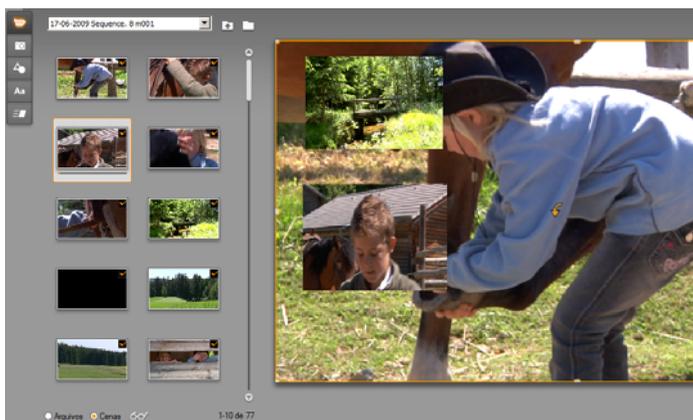
Para adicionar um movimento a qualquer elemento, clique duas vezes no movimento com o elemento selecionado ou arraste-o para cima do elemento na Janela de edição ou na Lista de camadas.

Se estiverem selecionadas várias camadas, clicando duas vezes sobre um estilo ou um movimento fará com que o mesmo seja adicionado simultaneamente a todas elas.

## A seção Vídeos



A seção Vídeos do Álbum do Motion Titler parecerá familiar a quem tenha passado algum tempo no modo *Editar* do Studio, pois se trata simplesmente de outra vista da mesma seção no Álbum principal. Embora apresente pequenas diferenças no layout dos controles, a funcionalidade é exatamente a mesma. Consulte a página 60 para detalhes.



*Com o Álbum de vídeos no modo Cenas, clique duas vezes para adicioná-los ao título em movimento ou arraste-os para a Janela de edição ou clique com o botão direito do mouse na cena e selecione 'Adicionar a título em movimento' no menu de contexto. Outra forma de utilizar vídeo consiste em arrastar para o Painel de fundo.*

Para adicionar um arquivo de vídeo ou cena ao título em movimento como camada, utilize um dos seguintes métodos:

- Clique duas vezes no vídeo no Álbum.
- Arraste o vídeo do Álbum e solte-o na Janela de edição.
- Clique com o botão direito do mouse no vídeo no Álbum e selecione *Adicionar a título em movimento* no menu de contexto.

Em todos estes casos, o vídeo é adicionado como uma camada de tamanho máximo à Janela de edição, onde pode ser redimensionado, movido ou girado como qualquer outra camada para se ajustar à composição.

Para adicionar um arquivo de vídeo ou cena como fundo para o título em movimento, arraste-o do Álbum para o Painel de fundo no canto inferior esquerdo da tela do titulador. Consulte “O Painel de fundo” na página 252 para detalhes.

---

## A seção Fotos

---



A seção Fotos do Álbum do Motion Titler é simplesmente outra vista da seção Fotos e quadros isolados do Álbum principal do Studio. Os controles para navegação nas pastas, favoritos e visualização são utilizados da mesma forma nos dois locais.

Para adicionar uma foto ou outro arquivo de imagem ao título em movimento como camada, utilize um dos seguintes métodos:

- Clique duas vezes na imagem no Álbum.
- Arraste a imagem do Álbum e solte-a na Janela de edição.
- Clique com o botão direito do mouse na imagem no Álbum e selecione *Adicionar a título em movimento* no menu de contexto.

A imagem é adicionada à parte central da Janela de edição, onde pode ser manipulada da mesma forma que as outras camadas. A imagem é automaticamente redimensionada somente se a mesma for demasiado grande para caber.

Para adicionar um arquivo de imagem como fundo para o título em movimento, arraste-o do Álbum para o Painel de fundo no canto inferior esquerdo da tela do titulador. Consulte “O Painel de fundo” na página 252 para detalhes.

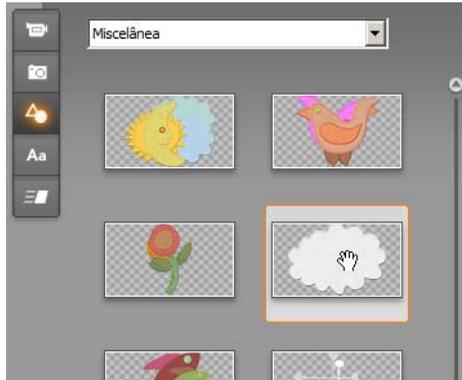
---

## A seção Objetos

---



A seção Objetos do Álbum do Motion Titler contém cliparts de bitmap e decorações para os títulos. Embora sejam disponibilizados como recursos no Motion Titler e não como arquivos na pasta de imagens, eles são utilizados da mesma forma que as imagens na seção Fotos.



*Selecione e arraste uma imagem da seção Objetos para ser utilizada em um título em movimento. Utilize a lista suspensa no topo da seção para selecionar uma imagem das categorias de imagens disponíveis.*

Quando adicionadas como fundo arrastando-as para o Painel de fundo, as imagens são esticadas para preencher o espaço disponível. Quando adicionadas como uma camada comum, as imagens são inicialmente centradas no quadro da Janela de edição com o seu tamanho original. Depois podem ser reposicionadas, redimensionadas e giradas, conforme necessário.

---

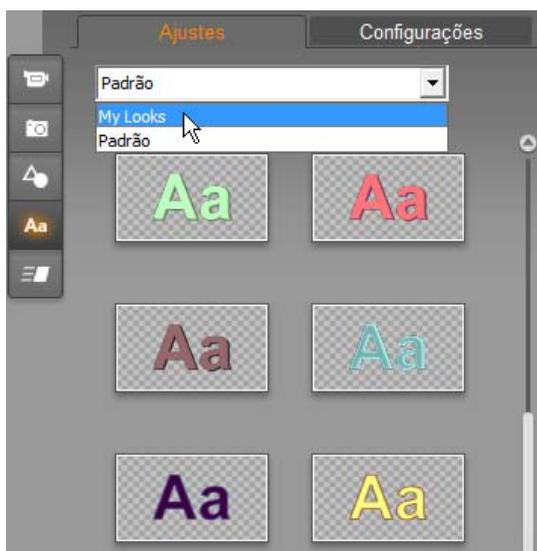
## A seção Estilos

---

**Aa** Esta seção do Álbum do Motion Titler fornece estilos visuais que podem ser aplicados às camadas de texto e forma no título em movimento.

### Estilos predefinidos

A maneira mais fácil de utilizar estilos consiste em selecionar um dos ícones na guia *Ajustes prévios*. A lista suspensa por cima dos ícones permite escolher os ajustes prévios integrados ("Padrão") ou aqueles criados pelo usuário ("Meus estilos").



*Mudança dos ajustes prévios Padrão (integrados) para os ajustes prévios personalizados em Meus estilos. Para iniciar a criação de um estilo personalizado, selecione um ajuste prévio para ser utilizado como ponto de partida e, depois, clique na guia Configurações.*

Para aplicar um estilo predefinido a uma camada de texto ou de gráficos vetoriais, selecione primeiro a camada com o mouse clicando na Janela de edição (página 253) ou na Lista de camadas (página 259). Também pode afetar mais de uma camada em simultâneo usando a seleção múltipla ou um grupo de camadas (página 264).

Depois de selecionada(s) a(s) camada(s) a alterar, utilize um dos seguintes métodos para aplicar um estilo:

- Clique duas vezes no ícone do estilo escolhido.
- Clique com o botão direito do mouse no ícone e selecione *Adicionar a camada(s) selecionada(s)* no menu de contexto.
- Arraste do ícone para a camada na Janela de edição (ou para qualquer uma das camadas de seleção múltipla ou agrupadas).

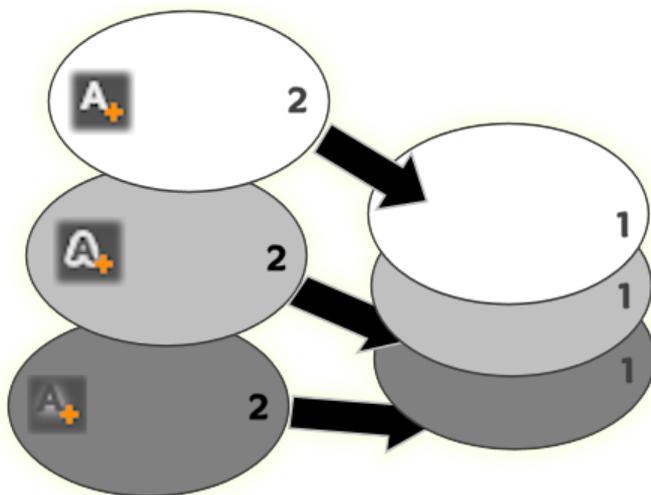
## Clonagem de um estilo

Ao invés de aplicar um ajuste prévio, também pode clonar uma aparência como parte de um *estilo*, o qual, no caso de camadas de texto, inclui informação sobre a fonte e os atributos do próprio estilo. Para isso, utilize *Copiar estilo* do menu de contexto da camada de origem e *Colar estilo* do menu de contexto da camada de destino.

## Personalização de estilos

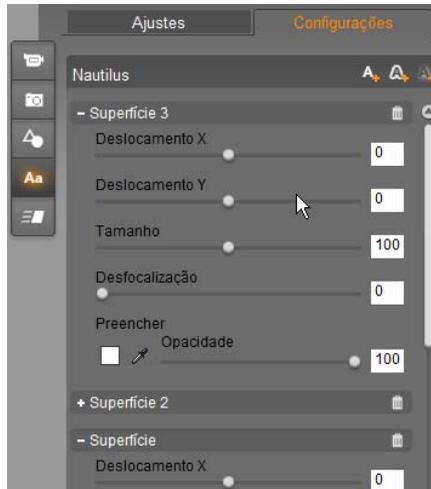
A guia *Configurações* permite acessar o Editor de estilos, onde pode examinar, modificar, adicionar ou excluir as *camadas de detalhes* individuais que estão sobrepostas para gerar um estilo específico.

Há três tipos de camadas de detalhes: *superfície*, *borda* e *sombra*. Os três tipos não diferem nas configurações suportadas, mas na posição padrão em que serão inseridos na pilha de camadas. A menos que explicitamente deslocados da posição, os detalhes de *superfície* surgem sempre no topo da pilha, seguidos de *bordas* e, por fim, *sombras*. No entanto, depois de criado um detalhe, o mesmo pode ser arrastado para cima ou para baixo na pilha de camadas, conforme desejado.



*Superfície, Borda e Sombra: Um novo detalhe de superfície (à esquerda, em cima) é adicionado por cima da camada de superfície superior existente; novos detalhes de borda e sombra são adicionados por baixo da camada inferior dos respectivos tipos.*

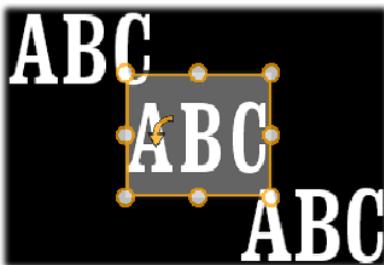
As propriedades das camadas de detalhes individuais podem ser modificadas por meio de controles nos painéis de edição recolhíveis do Editor de estilos.



*O Editor de estilos é aberto clicando na guia Configurações na seção Estilos do Álbum do Motion Titrer. A barra de título mostra o nome do estilo atual ('Nautilus') e três botões para a criação de novas camadas de detalhes. O painel de edição do detalhe Superfície 3 está aberto; por baixo dele, o painel de Superfície 2 está fechado.*

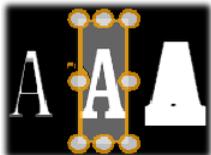
Estão disponíveis as seguintes propriedades dos detalhes:

- **Deslocamento X** e **Deslocamento Y**: Estes controles deslizantes definem a posição da camada de detalhes em relação à posição nominal do texto ou da imagem em que o estilo é aplicado. O alcance do deslocamento vai de -100 (para a esquerda ou para baixo) a +100 (para a direita ou para cima). Os deslocamentos máximos representam um oitavo da largura e um oitavo da altura da área de trabalho da Janela de edição.



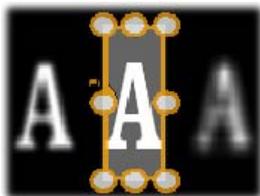
Neste exemplo foi aplicado um estilo com três camadas de detalhes a uma única camada de texto. As camadas de detalhes têm uma configuração idêntica, exceto no que respeita aos valores de deslocamento, conforme se indica: em cima, à esquerda (-100, 100); ao centro (0, 0); em baixo, à direita (100, -100).

- **Tamanho:** Este controle deslizante define a espessura dos segmentos utilizados para desenhar o texto ou a imagem, de zero a 200, em que 100 representa a espessura padrão.



Este exemplo inclui três camadas de detalhes com valores variáveis de tamanho. Da esquerda para a direita: 80, 100, 120. O efeito visual da variação do tamanho depende da espessura padrão dos riscos na camada. Em uma camada de texto, isso depende da família da fonte e do tamanho escolhidos.

- **Desfocalização:** À medida que este controle deslizante aumenta de 0 para 100, a camada de detalhes afetada fica cada vez mais desfocada e menos distinta.



As camadas de detalhes neste exemplo diferem somente em suas configurações de desfocalização. Da esquerda para a direita: 15, 0, 30.

- **Preencher:** Clique no botão da marca da cor para abrir uma caixa de diálogo do seletor padrão da cor, na qual pode ser definida a cor de preenchimento da camada de detalhes. Também pode usar o botão do conta-gotas para escolher uma cor na tela.
- **Opacidade:** Este controle deslizante define a opacidade da camada de detalhes de 0 (transparente) a 100 (opaco).

## Trabalhar com camadas de detalhes

Além de definir as propriedades de camadas de detalhes existentes, o Editor de estilos permite adicionar detalhes de qualquer um dos três tipos, excluir detalhes e reordenar a pilha de camadas de detalhes.

- **Para adicionar uma camada de detalhes**, clique em um dos três botões pequenos no canto superior direito do Editor de estilos. Da esquerda para a direita, estes criam uma nova camada de *superfície*, *borda* e *sombra*, respectivamente. A colocação da nova camada de detalhes na pilha de camadas é determinada por seu tipo, conforme descrito acima. 
- **Para excluir uma camada de detalhes**, clique no botão do cesto do lixo na extremidade direita da barra de cabeçalho do painel de edição do detalhe. 
- **Para renomear uma camada de detalhes**, clique duas vezes em seu nome, digite o novo nome e pressione Enter.
- **Para fechar ou abrir o painel de edição** de uma camada de detalhes, clique no botão  ou  na extremidade esquerda da barra de cabeçalho.
- **Para reordenar as camadas de detalhes**, arraste a barra de cabeçalho do painel de edição para sua nova posição. Se o estilo que estiver editando tiver mais de duas ou três camadas, pode ser mais fácil acompanhar se fechar primeiro os painéis para poder ver a pilha completa de uma só vez.

## Salvar um estilo personalizado

Depois de concluída a edição de um estilo personalizado, pode salvá-lo em “Meus estilos” clicando no botão *Salvar estilo* na parte inferior do Editor de estilos. Antes de salvar, é aconselhável renomear o estilo. Para isso, clique duas vezes no nome atual na barra de cabeçalho do editor, digite um nome descritivo para o estilo e pressione Enter.

---

## A seção Movimentos

---



A seção Movimentos do Álbum do Motion Titler contém as rotinas de animação que caracterizam o Motion Titler e lhe conferem seu poder. Estes *movimentos* são atribuídos e operam em camadas individuais do título. Os movimentos são repartidos por três categorias com base na parte da vida útil da camada que afetam: *Entrada*, *Ênfase* e *Saída*.

- Um movimento de *Entrada* controla a chegada de uma camada – sua primeira aparição no título em execução.
- Um movimento de *Ênfase* mantém a audiência concentrada no conteúdo de uma camada, conferindo-lhe uma ação de destaque durante o tempo na tela.
- Um movimento de *Saída* retira a camada do palco de ação, completando seu ciclo de vida.

Cada camada pode ter um movimento de cada tipo. No entanto, todos os movimentos são opcionais e também é possível ter um título em movimento sem nenhuns movimentos.

### Uma breve apresentação da coleção de movimentos

Em cada uma dessas três categorias de movimento, a maioria das animações pode ser agrupada em vários tipos padrão com base em seu modo de ação:

- Os **movimentos baseados em letras** operam ao nível de letras individuais em uma legenda de texto (outras camadas são tratadas como se fossem compostas por apenas uma "letra"). Por exemplo, no movimento de Entrada "Rotação de letras", as letras na camada de texto são primeiro vistas de perfil, depois giram na devida posição uma a uma até todas adquirirem sua orientação normal.
- Os **movimentos baseados em palavras** funcionam de modo semelhante, porém tendo as palavras como a unidade menor da animação. No movimento de Entrada "Palavras de baixo", as palavras na camada sobem para a devida posição uma a uma a partir de baixo do quadro.
- Os **movimentos baseados em linhas** se destinam a camadas com múltiplas linhas de texto, sendo processadas uma de cada vez. No movimento de Entrada "Linhas de trás", cada linha de texto surge na tela juntamente com uma trilha de perspectiva, como se tivesse origem atrás da própria posição do espectador.

- Os **movimentos com base em páginas** afetam a camada completa em simultâneo. Um exemplo disso constituir o movimento de Entrada "Tonneau", que "rola" na camada para a devida posição a partir de cima, como se estivesse pintado de um lado de um tonneau invisível.

A maioria dos movimentos de Entrada tem um movimento de Saída correspondente com o qual pode fazer par, caso se pretenda consistência visual. Por exemplo, uma camada que entre com o movimento "Palavras do infinito" pode ser configurada para sair com "Palavras para o infinito". Contudo, este tipo de consistência é somente uma opção, não sendo obrigatório, daí que pode misturar e fazer corresponder movimentos dos três tipos da maneira que desejar.



*A seção Movimentos do Álbum do Motion Titrer tem guias para movimentos de Entrada, Ênfase e Saída. Cada camada em um título pode usar um movimento de cada categoria.*

## Adição de movimentos

Para adicionar um movimento específico a uma camada específica, selecione primeiro a camada e, depois, utilize um dos seguintes métodos:

- Clique duas vezes no ícone do movimento no Álbum.
- Arraste o ícone do movimento do Álbum para uma camada acessível (uma não mascarada por outras camadas) na Janela de edição.
- Arraste o ícone do movimento do Álbum para a camada na Lista de camadas.
- Clique com o botão direito do mouse no ícone do movimento no Álbum e selecione *Adicionar a camada(s) selecionada(s)* no menu de contexto.

Ao utilizar um destes métodos, o movimento será adicionado à camada, substituindo o movimento existente do mesmo tipo nessa camada, se aplicável. Ao mesmo tempo, uma pré-visualização contínua da animação do título terá início na Janela de edição, de tal modo que pode ver imediatamente o efeito do movimento na camada no contexto do título completo. Consulte “Trabalhar com a Lista de camadas” na página 259 para detalhes sobre o trabalho com movimentos na Lista de camadas.



## CRIAÇÃO E EDIÇÃO DE TÍTULOS EM MOVIMENTO

Um título no Motion Titler do Studio é composto por elementos de quatro tipos:

- **A camada de fundo:** Por padrão, o fundo é completamente transparente. Isso é geralmente o pretendido para os títulos de sobreposição. Para fins especiais ou para títulos em tela inteira, pode escolher uma cor sólida, uma imagem ou um vídeo para o fundo. Para uma maior flexibilidade, o Painel de fundo também inclui um controle deslizante variável da opacidade. Consulte “O Painel de fundo” na página 252.
- **Camadas de vídeo e imagens:** Os recursos que compõem estas camadas são provenientes das seções Vídeos, Fotos e Objetos do Álbum do Motion Titler. As camadas suportam as mesmas operações que as camadas de texto e forma, exceto no que respeita à aplicação de estilos. Consulte “A seção Vídeos” (página 239), “A seção Fotos” (página 240) e “A seção Estilos” 240 para informações detalhadas.
- **Camadas de texto e forma:** Estas são camadas “baseadas em vetores”, o que significa que não são armazenadas como imagens de bitmap como os arquivos de vídeo e fotos, mas como uma espécie de “receita” para a criação de imagens a partir de segmentos de linhas retas e curvilíneas aos quais podem ser aplicadas propriedades (p. ex. cor) e efeitos especiais (p. ex. desfocalização). Tal como as camadas de vídeo e imagens, estas camadas baseadas em vetores podem ser arrastadas, giradas e agrupadas, podendo aplicar movimentos às mesmas. Ao contrário de outras camadas, contudo, elas também podem ser personalizadas com estilos da seção Estilos do Álbum do Motion Titler.

Consulte “A seção Movimentos” (página 248) e “A seção Estilos” 242 para detalhes.

- **Movimentos:** Os movimentos são rotinas de animação que podem ser aplicadas a qualquer camada na composição do título, exceto ao fundo. Os movimentos são selecionados e aplicados a partir da seção Movimentos do Álbum. Uma vez aplicado um movimento a uma camada, sua temporização pode ser ajustada na linha de tempo da Lista de camadas. Consulte “A seção Movimentos” (página 248) e “Trabalhar com a Lista de camadas” 259 para mais informações.

## Criação de camadas de texto e forma

**Para criar uma camada de texto,** clique no botão *Adicionar texto* na barra de cabeçalho da Lista de camadas ou clique duas vezes em uma área vazia da Janela de edição. Surgirá uma nova camada contendo texto padrão. O texto é selecionado automaticamente e será substituído se digitar alguma coisa.



**Para criar uma camada de forma,** clique no botão *Adicionar forma* (à direita de *Adicionar texto*) e, depois, faça uma seleção no menu pop-up. As opções disponíveis incluem círculos, quadrados, elipses, retângulos, retângulos arredondados horizontais e verticais, e triângulos. Após fazer a seleção, uma nova camada com a forma escolhida e um tamanho padrão surge no centro da Janela de edição.



## Edição de camadas

O resto deste capítulo fornece detalhes sobre a edição de camadas no Motion Titler.

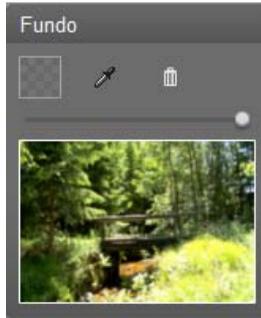
- Para saber mais sobre a personalização da camada de fundo, consulte “O Painel de fundo” imediatamente abaixo.
- Para informações sobre a deslocação, o redimensionamento e o reordenamento de todos os tipos de camadas de primeiro plano, consulte “A Janela de edição” na página 253 e “Trabalhar com a Lista de camadas” na página 259.
- Para saber mais sobre a edição de texto e a configuração das propriedades de texto, consulte “Trabalhar com texto” na página 255.
- A seleção múltipla e o agrupamento são descritos em “Trabalhar com grupos de camadas” na página 264.
- Por fim, para saber mais sobre a edição de movimentos na linha de tempo da Lista de camadas, consulte “Trabalhar com a Lista de camadas” na página 259.

---

## O Painel de fundo

---

Ao contrário das camadas de primeiro plano em um título em movimento, a camada de fundo especial não surge na Lista de camadas e não pode ser alterada na Janela de edição. Em vez disso, o fundo é controlado a partir do Painel de fundo, no canto inferior esquerdo do Motion Titler.



*O Painel de fundo permite criar a camada de fundo de um título em movimento. A área de pré-visualização na parte inferior mostra o conteúdo atual do fundo sem transparência ou camadas de primeiro plano. A área também serve como destino para soltar vídeos ou imagens do Álbum do Motion Titler.*

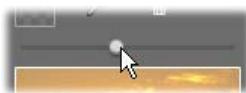
O fundo padrão para um título em movimento é completamente transparente. Se o título em movimento estiver na trilha de *sobreposição* ou na trilha de *título* do Studio, qualquer vídeo ou outras imagens na trilha de *vídeo* estarão visíveis por trás do primeiro plano do título.

**Para criar um fundo sólido**, clique no botão da marca da cor ou no botão do conta-gotas. O primeiro faz surgir uma caixa de diálogo padrão de seleção da cor e o segundo permite escolher uma cor em qualquer parte da tela do computador, dentro ou fora da própria janela do Studio.



**Para utilizar vídeo ou uma imagem fixa** como fundo, arraste o item das seções Vídeos, Fotos ou Objetos do Álbum do Motion Titler e solte-o na área de pré-visualização do Painel de fundo.

**Para tornar o fundo translúcido**, posicione o botão do *controle deslizante da opacidade* em qualquer parte entre completamente transparente (no extremo esquerdo) e completamente opaco.



**Para restaurar o fundo** para o estado padrão, clique no botão do cesto do lixo.

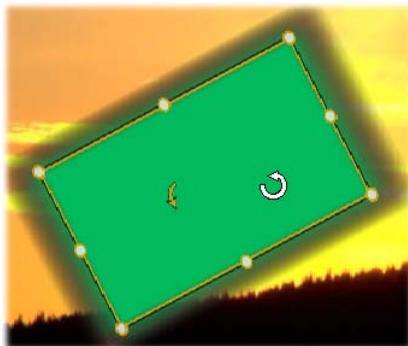
---

## A Janela de edição

---

A Janela de edição é a área principal de pré-visualização e edição do Motion Titler. É aqui onde reordena, redimensiona e gira as camadas de primeiro plano do título.

O primeiro passo necessário para a maioria dos tipos de edição consiste em selecionar a camada ou camadas que deseja afetar. As camadas selecionadas são desenhadas dentro de um quadro com oito *pontos de controle* para o dimensionamento e um *manipulador de rotação* para girar a camada em intervalos de um grau. A maioria dos tipos de camadas pode ser "isolada" para ser arrastada para uma nova posição clicando em qualquer parte dentro do quadro de controle.



*Rotação de um objeto de forma dentro da Janela de edição. A seta mais pequena do lado esquerdo do ponteiro do mouse é o manipulador de rotação da camada. Para girar uma camada, clique no manipulador de rotação e arraste.*

Com as camadas de texto e forma, algum do conteúdo das camadas pode estar fora do quadro de controle. Isso acontece se um dos “detalhes” no âmbito do estilo estiver definido com um deslocamento horizontal ou vertical que afaste o detalhe da localização nominal da camada. Consulte a página 242 para mais informações.

## Operações das camadas na Janela de edição

As operações descritas aqui são para uma única camada, porém podem ser alargadas ao trabalho com múltiplas camadas em simultâneo. Consulte “Trabalhar com grupos de camadas” na página 264 para mais informações.

**Para selecionar uma camada** na Janela de edição, clique nela com o mouse. Isso faz aparecer o quadro de controle da camada, pronto para a edição.

As camadas reagem aos cliques do mouse em qualquer lugar dentro do retângulo incluído (o retângulo exibido pelo quadro de controle quando selecionado). Isso significa que pode não ser possível manipular uma camada visível somente porque a mesma se situa por baixo de uma área transparente dentro do retângulo de outra camada. Para efetuar qualquer operação de edição com o mouse nesses casos, deve primeiro ocultar ou bloquear a(s) camada(s) superior(es) conforme descrito em “Trabalhar com a Lista de camadas”. Consulte a página 259 para detalhes.

**Para mover qualquer camada não de texto**, clique em qualquer parte dentro do retângulo e arraste-a para a nova posição.

**Para mover uma camada de texto**, posicione o mouse junto à extremidade do quadro de controle da camada até ver surgir o ponteiro de arraste (ponteiro com quatro setas) e, depois, clique e arraste como habitualmente. Clicando dentro do quadro, como faria em uma camada não de texto, ativará o modo de edição do texto. Consulte “Trabalhar com texto” abaixo para informações detalhadas.



**Para redimensionar uma camada sem alterar suas proporções**, clique em um ponto nos cantos do quadro de controle e arraste para fora ou para dentro até alcançar o tamanho desejado.

**Para redimensionar uma camada e modificar suas proporções**, clique em um ponto lateral do quadro de controle e arraste. Ao redimensionar com o ponto de controle central em dois lados adjacentes seguidos, pode obter qualquer proporção e tamanho desejados.

**Para girar uma camada**, clique no manipulador de rotação e arraste. Para um controle mais preciso da rotação, afaste o ponteiro do mouse do centro de rotação ao arrastar. A distância adicional permite definir ângulos menores entre uma posição do mouse e a seguinte.

**Para alterar a posição de uma camada na pilha**, clique com o botão direito do mouse sobre a camada e selecione no menu de contexto um dos comandos do submenu *Camada*: *Enviar para trás*, *Recuar uma camada*, *Trazer para a frente* e *Avançar uma camada*. Estão disponíveis atalhos de teclado úteis para todas as quatro operações; respectivamente, Alt+Sinal de Menos, Ctrl+Sinal de Menos, Alt+Sinal de Mais e Ctrl+Sinal de Mais.

Outra maneira de reordenar as camadas, que pode ser mais útil no caso de títulos em que várias camadas se sobrepõem, consiste em utilizar a Lista de camadas. A Lista de camadas também permite "bloquear" camadas individuais, tornando-as temporariamente imunes a qualquer manipulação. Embora as camadas bloqueadas sejam mostradas com sua profundidade de pilha habitual, elas não interferem na seleção de camadas mais profundas realizada com o mouse. Consulte a página 259 para detalhes.

**Para excluir uma camada**, selecione-a e, depois, – exceto se for uma camada de texto – pressione Delete. Também pode utilizar um dos comandos do menu de contexto *Excluir* e *Camada* ➤ *Excluir camada(s)*. Para quê ter dois comandos de exclusão? No caso de uma camada de texto no modo de edição de texto, o comando *Excluir* (e a tecla Delete) se aplica somente ao texto da camada. Para eliminar a camada na sua totalidade, é necessário o comando do submenu *Camada* (ou seu equivalente, o botão do cesto do lixo na barra de cabeçalho da Lista de camadas).

---

## Trabalhar com texto

---

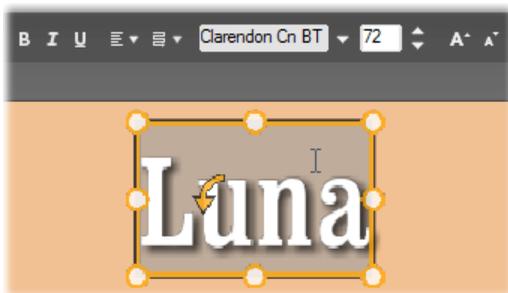
Apesar de toda a sofisticação gráfica do Motion Titler, em muitos casos a razão principal do uso de títulos tem a ver com o texto que contêm. O titulador fornece, por isso, várias opções especializadas para que o texto tenha a aparência que realmente deseja. As operações de texto que descreveremos abaixo incluem:

- Edição de texto
- Alteração de fontes, tamanho das fontes e estilos
- Definição do alinhamento e do fluxo do texto
- Cópia e colagem de propriedades do texto

## Modo de edição de texto

Conforme descrito em outras seções, ao arrastar uma camada de texto, deve proceder com cuidado ao clicar na extremidade do quadro de controle para evitar mudar acidentalmente a camada para o *modo de edição de texto*. Para as operações aqui descritas, contudo, o modo de edição de texto é exatamente aquilo que se deseja. Em uma camada de texto recentemente criada, o modo de edição de texto já está ativo: pode começar a digitar imediatamente e o texto padrão será substituído.

**Para ativar a edição para uma camada de texto existente**, clique em qualquer lugar dentro do quadro de controle. O modo de edição de texto fica ativo e – para lhe poupar um passo muitas vezes necessário – é automaticamente selecionado todo o texto existente na camada. Como habitualmente, o texto selecionado é destacado.



*Uma camada de texto com todo o texto selecionado. Da esquerda para a direita, os controles de edição de texto na barra de cabeçalho acima comandam o estilo do tipo de letra (negrito, itálico, sublinhado); o alinhamento do texto e o fluxo do texto; e o nome e o tamanho da fonte. No modo de edição de texto, o ponteiro do mouse sobre a camada adquire a forma em 'I' conforme aqui ilustrado.*

**Para modificar o próprio texto**, basta começar a digitar. O texto destacado desaparece e o texto digitado toma o seu lugar. À medida que digita, o ponto de inserção atual (o local no texto onde as letras novas são inseridas) é indicado por uma linha vertical.

Se desejar adicionar novo texto sem perder o que já lá estava, clique no ponto de inserção desejado após colocar a camada no modo de edição de texto ou utilize as teclas de setas para ir para o ponto de inserção desejado.

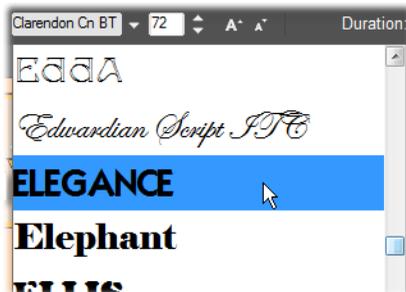
Também pode destacar (e, assim, substituir) apenas parte do texto antes de começar a digitar: arraste sobre as letras com o mouse ou mantenha a tecla Shift pressionada enquanto usa as teclas de setas. Por último, se desejar selecionar novamente *todo* o texto na camada, pode utilizar o mouse ou as teclas de setas conforme descrito acima ou utilizar o atalho padrão Ctrl+A.



## Estilo do texto destacado

Conforme vimos, o Motion Titler permite vários controles de texto, conhecendo provavelmente a maioria deles de outros aplicativos. Aqueles que se aplicam *somente* ao texto destacado são os seguintes:

- **Estilo da fonte:** Para ativar ou desativar as propriedades 'negrito', 'itálico' ou 'sublinhado' do texto selecionado, utilize os botões de ativar/desativar na barra de cabeçalho ou os atalhos de teclado padrão Ctrl+N, Ctrl+I e Ctrl+S. Os botões acendem quando as respectivas opções de estilo estão ativas.
- **Nome da fonte:** Os títulos em movimento são o local ideal para experimentar fontes extravagantes, por isso provavelmente acessará muitas vezes esta lista suspensa. Caso tenha muitas fontes no sistema, a lista poderá ser muito longa. Para uma navegação mais fácil, carregando na primeira letra do nome da fonte avançará imediatamente para a respectiva localização alfabética na lista. Clique na fonte desejada ou avance para o nome usando as teclas Seta Para Cima e Seta Para Baixo, e pressione Enter.



*Para selecionar uma fonte, abra a lista suspensa e clique na fonte desejada. A fonte é aplicada somente ao texto atualmente destacado.*

- **Tamanho da fonte:** O Motion Titler disponibiliza vários métodos para definir o tamanho da fonte. Pode inserir um novo valor diretamente no campo de edição do tamanho da fonte ou utilizar os botões de setas adjacentes para alterar o tamanho em unidades de um ponto. Mais à direita, os botões *Encolher fonte* e *Expandir fonte* alteram o tamanho da fonte em intervalos cada vez mais espaçados à medida que o tamanho da fonte aumenta.



## Distinção com estilos

Conforme descrito em “A seção Estilos” na página 242, a aparência de camadas de texto e forma pode ser transformada pela aplicação de *estilos* do Álbum do Motion Titler. Em uma camada de texto parcialmente destacada, a aplicação de um estilo afeta somente o texto destacado. Em princípio, cada um dos caracteres individuais do título pode ter seu próprio estilo.



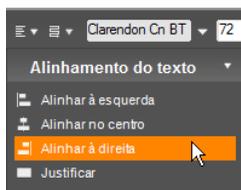
## Cópia e colagem de estilos de texto

Com as camadas de texto e forma, os itens do menu de contexto *Copiar estilo* e *Colar estilo* permitem copiar estilos de uma camada para outra sem ter de abrir a seção Estilos do Álbum do Motion Titler.

Com texto, esta operação também copia o nome, o tamanho e o estilo da fonte de uma camada para outra, e também funciona com seleções parciais dentro e entre camadas de texto.

## Alinhamento do texto

Para títulos com múltiplas linhas de texto, o Motion Titler disponibiliza um menu padrão de opções de justificação. O padrão para novas camadas de texto é a justificação ao centro (*Alinhar no centro* na lista suspensa), em que cada linha separada é centrada na horizontal no espaço disponível. As opções adicionais permitem *Alinhar à esquerda*, *Alinhar à direita* e *Justificar*.



No software de texto orientado por parágrafos, a linha final incompleta de um parágrafo geralmente não é expandida para ocupar a largura total da coluna. No Motion Titler, em que a aparência gráfica do texto é fundamental, mesmo uma linha final com somente dois caracteres ocupará a mesma largura das restantes.

## Fluxo do texto

Para acomodar as várias convenções de diferentes idiomas no que respeita à direção em que as linhas de texto são escritas e para uma máxima flexibilidade do design gráfico, o Editor de títulos oferece um menu com oito opções de fluxo de texto. Estas opções, que funcionam em combinação com as opções de justificação acima descritas, afetam não apenas a maneira como o texto é exibido, mas também o significado das teclas padrão como Home e End.



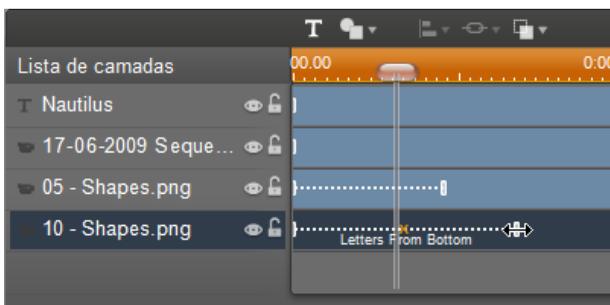
---

## Trabalhar com a Lista de camadas

---

A Lista de camadas, que ocupa a maior parte da área inferior da tela do Motion Titler, tem duas colunas: uma de cabeçalhos de camadas e outra de trilhas da linha de tempo. Em cada fila, o cabeçalho contém o nome da camada, um botão *visibilidade* e um botão *bloquear*. Do lado direito do cabeçalho, a trilha da linha de tempo serve de editor gráfico para controlar a vida útil da camada, tendo a do título como um todo, e as durações de quaisquer movimentos que tenham sido atribuídos à camada. A linha de tempo da Lista de camadas ajusta automaticamente sua resolução para tornar visível a duração total do título, a qual pode ser definida cortando no modo Editar ou inserindo um valor diretamente no contador *Duração* no canto superior direito do titulador.

Além dos cabeçalhos e da linha de tempo das camadas, a Lista de camadas tem uma barra de cabeçalho que aloja vários grupos importantes de controles (consulte "A barra de cabeçalho da Lista de camadas" abaixo).



*A parte esquerda da Lista de camadas contém os cabeçalhos das camadas; do lado direito está uma linha de tempo animada onde é exibida e pode ser modificada a temporização das camadas e de quaisquer movimentos aplicados às mesmas. (É mostrada aqui somente a parte no extremo esquerdo da linha de tempo.)*

## Seleção de camadas

Um clique no cabeçalho da Lista de camadas tem o mesmo efeito que a seleção da camada na Janela de edição (e vice-versa). O nome da camada fica destacado e surge o quadro de controle da camada. Também é permitida a seleção múltipla, usando o mouse padrão do Windows e as combinações das teclas **Shift+Clique** (alargar seleção), **Ctrl+Clique** (ativar/desativar seleção de um item) e **Shift+Ctrl+Clique** (alargar seleção a partir do último item clicado). Consulte “Trabalhar com grupos de camadas” na página 264 para informação sobre como usar seleções múltiplas.

## Nomes de camadas e renomeação

Ao criar uma nova camada, o Motion Titler lhe atribui um nome padrão com base no nome do recurso ou no nome do arquivo. Uma vez que os nomes padrão geralmente não são muito descritivos do conteúdo da camada, pode ser útil, em um título com uma série de camadas, lhes atribuir um nome para ser mais fácil saber de imediato que nome equivale a que camada.

O nome de uma nova camada de texto é o tempo do texto padrão, isto é, "Texto". A menos que atribua um nome personalizado à camada, seu nome padrão continuará a corresponder ao texto que digitar na camada. Se renomear uma camada de texto, outras alterações ao texto não se refletirão mais no nome da camada. Contudo, o comportamento padrão pode ser restaurado colocando um nome em branco.

Para renomear uma camada, clique duas vezes no nome existente. Abre um campo de edição com o nome existente selecionado. Digite o novo nome e, depois, pressione Enter ou clique fora do campo de edição para concluir a operação.

## Reordenamento de camadas

Conforme vimos na página 254 (“Operações das camadas na Janela de edição”), a posição de uma camada na pilha de camadas pode ser alterada por meio de comandos no submenu de contexto *Camada* ou de atalhos de teclado como Alt+Sinal de Mais (*Camada* ➤ *Trazer para a frente*).

A Lista de camadas oferece uma abordagem mais direta: basta arrastar o cabeçalho da camada para uma nova posição na lista. Isto é particularmente útil em situações em que a sobreposição de camadas dificulta a seleção com o mouse. À medida que arrasta a camada, uma linha de inserção mostra onde a camada surgirá na lista depois de soltar.



Utilizando a seleção múltipla (consulte "Seleção de camadas"), pode arrastar várias camadas de uma só vez para uma nova posição.

## Ocultar e bloquear camadas

Um título complexo pode ficar sobrelotado muito rapidamente à medida que adiciona camadas à composição e movimentos às camadas. Os dois botões na extremidade direita do cabeçalho da camada são práticos, cada um à sua maneira, para simplificar tais situações.

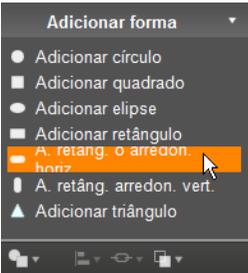


Clique no botão *visibilidade* com a forma de um olho para remover temporariamente uma camada da Janela de edição. A informação e as configurações da camada são preservadas, porém poderá trabalhar agora em outras camadas sem a camada oculta a dificultar sua visão ou as ações do mouse. Clique novamente para restaurar a visibilidade da camada.

Clique no botão *bloquear* com a forma de um cadeado para evitar que a camada reaja às ações do mouse sem a ocultar. Isto permite trabalhar livremente em camadas mais profundas sem perder o contexto visual fornecido pelas camadas superiores. Clique novamente para desbloquear a camada.

## A barra de cabeçalho da Lista de camadas

Os controles e as leituras na barra de cabeçalho estão contidos em cinco grupos. Da esquerda para a direita:

- Os botões *Adicionar texto* e *Adicionar forma* permitem criar novas camadas “baseadas em vetores” às quais podem ser aplicados estilos do Álbum do Motion Titler. Clicando em *Adicionar texto* adiciona imediatamente uma nova camada de texto com um estilo e uma legenda padrão. Como forma de atalho para *Adicionar texto*, basta clicar duas vezes em qualquer área não utilizada da Janela de edição. Clicando em *Adicionar forma* abre um menu pop-up a partir do qual pode selecionar uma forma específica para adicionar.
- Os botões *Alinhamento da camada*, *Agrupar e Camada* abrem menus pop-up com comandos que afetam múltiplas camadas. O menu *Camada* disponibiliza as mesmas funções que o submenu de contexto *Camada* descrito em “Operações das camadas na Janela de edição” (página 254). Os menus *Alinhamento da camada* e *Agrupar* são descritos abaixo (“Trabalhar com grupos de camadas”).
- Os *botões de transporte* permitem pré-visualizar o título em movimento sem sair do titulado. A pré-visualização decorre continuamente depois de iniciada; para pará-la, clique em qualquer lugar na Janela de edição. Como habitualmente, a barra de espaço do teclado constitui um atalho útil para parar e iniciar a reprodução. Da esquerda para a direita, as funções dos cinco botões são as seguintes: *Ir para o início*, *Recuar um quadro*, *Reproduzir/Pausar*, *Avançar um quadro* e *Ir para o fim*.
- Os botões *Copiar*, *Colar* e *Excluir* (ou seus atalhos de teclado equivalentes Ctrl+C, Ctrl+V e Delete), permitem duplicar ou excluir camadas de todos os tipos. Copiar e Colar englobam não apenas as propriedades visuais da camada, mas também eventuais alterações temporais efetuadas ou movimentos atribuídos.

No caso de uma camada de texto no modo de edição de texto, a operação Copiar não se aplica à camada, mas ao texto selecionado dentro da mesma. Para selecionar um objeto de texto para copiar *sem* o colocar no modo de edição de texto, marque um retângulo que se cruze com a camada ou clique em seu cabeçalho na Lista de camadas.

No modo de edição de texto, a tecla Delete se aplica ao texto selecionado; contudo, o botão *Excluir* na barra de cabeçalho da Lista de camadas exclui a camada atual mesmo se tratando de camadas de texto.

- O *Contador* mostra a posição atual do controle deslizante da linha de tempo da Lista de camadas no formato usual de horas, minutos, segundos e quadros.

0:00:09.22

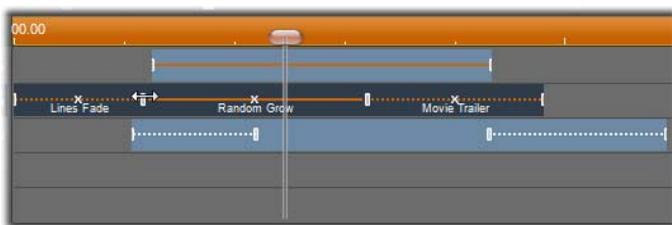
## Edição de camadas e movimentos na linha de tempo

Ao criar uma camada, sua duração é definida para a vida útil total de um título da qual faça parte. Para atrasar a primeira aparição de uma camada no título em execução ou para expulsar a camada antes de concluído o próprio título, arraste as extremidades da camada ao longo da linha de tempo da mesma maneira que a edição de cliques na linha de tempo da Janela do filme.



*Um título em movimento é como um palco em que as camadas representam os atores que vêm para uma cena importante e, depois, saem. O corte de camadas na linha de tempo da Lista de camadas permite controlar com precisão a temporização de suas entradas e saídas.*

São permitidos até três movimentos – um de cada tipo – em cada camada; estes também são exibidos na linha de tempo, onde também é possível ajustar suas durações. Os movimentos de *Entrada* e *Saída* estão ancorados nas respectivas extremidades da vida útil da camada, porém o fim de um movimento de *Entrada* e o início de um movimento de *Saída* podem ser livremente editados com o mouse. Se a camada tiver um movimento de *Ênfase*, o mesmo ocupará a duração restante não utilizada.



*Três camadas com movimentos. A camada superior tem apenas um movimento de Ênfase (linha sólida), usando, por isso, a duração total. A camada inferior tem movimentos de Entrada e Saída, e um intervalo estático entre os mesmos. A camada central tem movimentos dos três tipos. O movimento de Entrada está sendo cortado (observe o cursor com setas horizontais); à medida que é alterada sua duração, o movimento de Ênfase se ajusta automaticamente para ocupar completamente qualquer tempo não utilizado.*

**Para substituir um dos movimentos** utilizados por uma camada, basta adicionar o novo movimento como habitualmente: será substituído um movimento existente desse tipo.

**Para excluir um movimento** sem substituí-lo, clique no 'x' pequeno no centro do gráfico da linha de tempo do movimento.



## Trabalhar com grupos de camadas

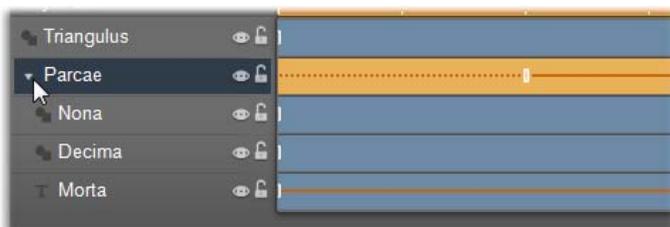
O Motion Titler permite agrupar camadas em uma base temporária ou permanente.

**Para criar um grupo temporário**, utilizará técnicas padrão de seleção múltipla na Janela de edição ou na Lista de camadas. Pode, depois, fazer alterações, tais como aplicar um estilo, em todos os membros do grupo em simultâneo. O grupo permanece um todo somente até clicar em outra camada ou em uma área vazia da Janela de edição, retomando as camadas sua existência individual. Em um grupo temporário, os quadros de controle de cada membro estão todos visíveis de uma só vez.

**Para criar um grupo permanente**, crie primeiro um grupo temporário e, depois, selecione o comando *Agrupar* do menu *Agrupar* na barra de cabeçalho da Lista de camadas (ou do submenu de contexto *Agrupar* da camada de qualquer membro). Depois de criado, o grupo permanece junto até separá-lo explicitamente com outro comando de menu (*Desagrupar*) ou arrastando as camadas do membro para fora do grupo na Lista de camadas. O mesmo menu disponibiliza outro comando (*Reagrupar*) que reconstitui automaticamente o último grupo a ser desagrupado.

Quando é selecionado um grupo permanente, o mesmo tem um quadro de controle partilhado que engloba todos os membros. Os quadros de controle dos membros individuais não estão visíveis.

Os grupos permanentes têm suas próprias entradas de cabeçalho e trilha da linha de tempo na Lista de camadas. O cabeçalho do grupo pode ser estendido ou recolhido para mostrar ou ocultar os cabeçalhos das camadas-membro. Quando o grupo está aberto, as camadas-membro estão recuadas em relação ao cabeçalho do grupo.



*Uma camada comum e um grupo com três camadas-membro na Lista de camadas. Os gráficos da linha de tempo mostram que foram aplicados movimentos ao próprio grupo e a um dos membros. O ponteiro do mouse está posicionado de modo a recolher o grupo, ocultando os nomes das camadas-membro.*

Os grupos temporários e os grupos permanentes reagem de modo diferente a muitos comandos, conforme explicado abaixo.

**Nota:** Mesmo quando uma camada faz parte de um grupo permanente, a mesma pode ser selecionada individualmente, quer na Janela de edição (a menos que o próprio grupo esteja atualmente selecionado) quer na Lista de camadas. Uma camada-membro pode até ser adicionada a um grupo temporário com outras camadas dentro ou fora do grupo permanente.

## Seleção múltipla de camadas

O primeiro passo para a criação de um grupo consiste em selecionar os múltiplos objetos que constituirão o grupo. Na Janela de edição, isso pode ser feito de duas maneiras:

- Clicando e arrastando com o mouse para marcar um retângulo de seleção (um "letreiro") que cruza todos os objetos que deseja agrupar; ou
- Clicando no primeiro objeto que deseja agrupar e, depois, clicando com a tecla Ctrl em cada um dos outros.

Outra abordagem de seleção múltipla utiliza a Lista de camadas, conforme descrito acima em “Trabalhar com a Lista de camadas”.

## Operações da Janela de edição no grupo

Os grupos temporários e permanentes podem ser reposicionados, redimensionados e girados:

- **Para reposicionar qualquer grupo**, arraste-o para a nova posição como se fosse uma camada individual.
- **Para girar um grupo permanente**, arraste o manípulo de rotação do quadro de controle partilhado. Todos os membros do grupo giram à volta de seu centro comum, como planetas girando à volta do sol.
- **Para girar um grupo temporário**, arraste o manípulo de rotação de qualquer membro. Todos os membros do grupo giram à volta de seus próprios centros, como planetas girando sobre seus eixos.
- **Para redimensionar um grupo permanente**, arraste qualquer ponto de controle do quadro de controle partilhado. O tamanho do grupo na sua totalidade altera como se estivesse esticando uma folha de borracha com todas as camadas pintadas nela.
- **Para redimensionar um grupo temporário**, arraste qualquer ponto de controle do quadro de controle de qualquer membro. Cada camada é afetada de modo individual, expandindo ou contraindo no local à volta de seu próprio centro.

Nas operações de redimensionamento de grupos, tal como acontece nas camadas individuais, o arraste de um ponto de controle do canto mantém a taxa de definição da camada, enquanto o arraste de um ponto de controle lateral permite alterar as proporções.

## Aplicação de propriedades a um grupo

Uma vez selecionado um grupo temporário, as configurações de propriedades efetuadas afetarão todos os membros do grupo a que a propriedade seja aplicável:

- **Se aplicar um estilo**, qualquer membro de texto ou forma irá recebê-lo.
- **Se adicionar um movimento** clicando com o botão direito do mouse sobre o ícone de um movimento e selecionando *Adicionar a camada(s) selecionada(s)*, terá o mesmo resultado como se o tivesse adicionado a cada membro individualmente.
- **Se selecionar uma fonte** ou alterar outros atributos de estilo, será atualizado cada um dos membros de texto do grupo temporário.

Exceto no primeiro caso, os grupos permanentes têm suas próprias regras para estas operações:

- **Se aplicar um estilo**, o mesmo funcionará da mesma maneira que em um grupo temporário.
- **Se adicionar um movimento a um grupo permanente**, o grupo será tratado para efeitos de animação como um objeto gráfico único, sem ter em conta as letras, as palavras e as linhas que seus membros possam conter. No entanto, os movimentos individuais de seus membros continuarão sendo executados juntamente com os do grupo como um todo.
- **Estilos de texto** não podem ser aplicados a um grupo permanente.

## Alinhamento de camadas em grupos temporários

O tipo final de operação de agrupamento que se aplica somente a grupos temporários é fornecido pelo menu *Alinhamento da camada*. Este é acessado por meio de um botão na barra de cabeçalho da Lista de camadas ou no menu de contexto de qualquer camada que faça parte de um grupo temporário.



Os comandos, havendo três para alinhamento horizontal e três para alinhamento vertical, afetam todos os membros do grupo exceto o primeiro selecionado, que define a posição dos restantes.

# Efeitos sonoros e música

O vídeo pode ser pensado, em primeiro lugar, como uma mídia visual, mas o papel do som em seus filmes é muitas vezes não menos importante do que o das imagens na tela.

As produções de filmes de efeitos e de televisão incluem inúmeros tipos de áudio, começando pelo diálogo e outros sons criados durante a ação ao vivo. Em seus filmes, essa trilha sonora não editada é trazida com o vídeo durante o modo Capturar. Aparece na vista de linha de tempo da Janela do filme na trilha de *áudio original* por baixo da trilha de *vídeo*. O áudio original também pode aparecer na trilha de *áudio de sobreposição*.

A maioria das produções comerciais também requerem efeitos sonoros – portas batendo, automóveis colidindo, cães latindo, etc. – e música incidental, que pode consistir de música criada especialmente para a produção, canções retiradas de discos ou ambas. Sobreposições de voz e outro áudio personalizado também são muitas vezes necessários.

Você pode utilizar todos estes tipos de som adicionável em seus próprios filmes:

- Um bom conjunto de efeitos em formato **wav** é instalado com o Studio e outros estão disponíveis de muitas fontes.
- A ferramenta *Música de fundo* cria automaticamente uma trilha de música com a duração eventualmente desejada em uma variedade de estilos.
- Você pode soltar arquivos **mp3** do Álbum na Linha de tempo ou importar áudio ou trilhas MP3 de um CD com a ferramenta *Áudio de CD*.
- A ferramenta *Sobreposição de voz* permite a você adicionar narrativas ou comentários à medida que você pré-visualiza seu vídeo editado.

O áudio, qualquer que seja o tipo, é adicionado a sua produção como clipes na Janela do filme. Estes podem ser deslocados, cortados e editados de forma semelhante aos clipes de vídeo e às imagens fixas.

Fazendo um clipe de som parte de seu filme, você pode modificá-lo com *fades* e outros ajustes de volume. Uma maneira rápida de criar fades e cross-fades no áudio consiste em adicionar transições aos seus clipes de áudio conforme descrito na página 285.

Você pode ajustar o posicionamento de seus clipes num mix estéreo ou surround e mesmo alterar esse posicionamento arbitrariamente no clipe. Você também pode aplicar efeitos de áudio do Studio, incluindo redução do ruído e reverberação, entre outros.

**Disponibilidade:** O som surround é suportado somente no Studio Ultimate.

## Sobre o som surround

Um mix “surround” vai além de dois canais padrão para fornecer um campo sonoro de desenvolvimento do estilo de cinema para suas produções em DVD. O Studio permite a você definir a posição aparente de cada trilha de áudio de forma independente no mix e de fazer o “posicionamento panorâmico” da trilha (reposicioná-la, quer suave quer abruptamente) em qualquer direção desejada o número de vezes necessárias no decurso de seu filme.

Para ouvir previamente som surround durante a edição no Studio, você necessita de uma placa de som que suporte a saída do canal 5.1.

**Nota:** Mesmo que você não possa ouvir seu mix surround durante a audição prévia, o mesmo aparecerá em seus DVDs, mas uma audição prévia do som surround permite uma mistura mais precisa.

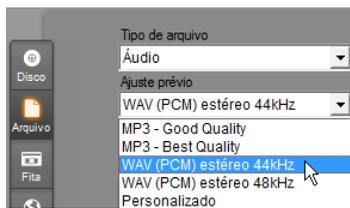
Uma trilha sonora surround pode ser enviada para DVD em uma das duas formas:

- Em formato Dolby Digital 5.1, cada um dos seis canais surround é armazenado discretamente no disco e será encaminhado diretamente para o alto-falante correspondente durante a reprodução em um sistema de reprodução totalmente surround 5.1.

- Em formato Dolby Digital 2.0, o mix surround é codificado em dois canais. Quando seu DVD é reproduzido em sistemas com um decodificador Pro Logic ou Pro Logic 2 e um layout de alto-falantes 5.1 ou melhor, a informação do som surround original é recriada. Em outros sistemas, a trilha sonora codificada será ouvida como estéreo convencional.

## Criação de um arquivo de trilha sonora

O Studio permite enviar a trilha sonora de seu filme como um arquivo de áudio no formato **wav** (PCM), **mp3** ou **mp2**. Basta abrir a guia *Arquivo* no modo Criar filme da maneira habitual e selecionar *Áudio* como tipo de arquivo. Estão disponíveis vários ajustes prévios com algumas configurações típicas para tipos de arquivo padrão. O ajuste prévio Personalizado permite definir o tipo e as configurações do arquivo de saída.



*Ajustes prévios de saída do arquivo de trilha sonora.*

## As trilhas de áudio na linha de tempo

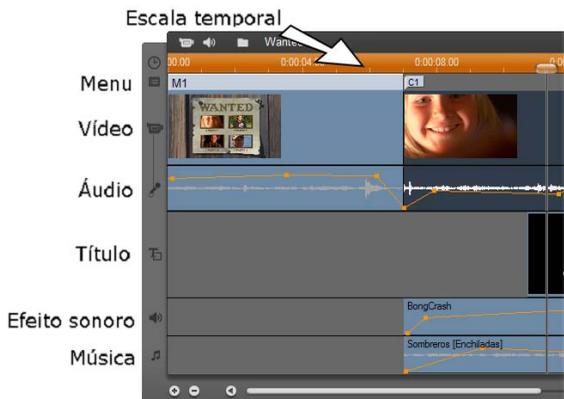
A vista de linha de tempo da Janela do filme contém várias trilhas de áudio:

**Trilha de áudio original:** Contém o áudio capturado juntamente com seus cliques de vídeo. É muitas vezes designado por áudio “síncrono” porque é gravado em simultâneo com a trilha de *vídeo*.

**Trilha de áudio de sobreposição:** O áudio original para cliques de vídeo na trilha de *sobreposição*.

**Trilha de efeitos sonoros e sobreposição de voz:** Efeitos sonoros e sobreposições de voz são o conteúdo típico desta trilha. Os efeitos sonoros são trazidos para seu projeto a partir da seção Efeitos sonoros do Álbum (consulte “A seção Efeitos sonoros” na página 80). As sobreposições de voz são criadas com a ferramenta *Sobreposição de voz* (descrita na página 276).

**Trilha de música de fundo:** Utilize esta trilha para incluir **mp3** ou arquivos de áudio **wav**, música de fundo ScoreFitter gerada pelo Studio e música (ou outro conteúdo) de discos compactos de áudio (CDs). Os arquivos de áudio são importados através da seção Música do Álbum (consulte a página 81). Crie clipes ScoreFitter com a ferramenta *Música de fundo* e clipes de áudio de CD com a ferramenta *Áudio de CD* (consulte “A ferramenta *Música de fundo*” na página 274 e “A ferramenta *Áudio de CD*” na página 273).



As trilhas de áudio na linha de tempo: áudio original, efeitos sonoros e sobreposição de voz, e música de fundo. Uma quarta trilha de áudio aparece quando a trilha de sobreposição está visível; ela contém o áudio original para vídeo em essa trilha.

## Mudança de trilhas de áudio

Embora as trilhas de áudio tenham seus papéis especializados, tal como descrito acima, estas controlam principalmente a escolha da trilha onde aparecerão novos clipes. O áudio original será sempre colocado na trilha de *áudio original* quando for capturado um novo clipe de vídeo; as novas sobreposições de voz serão sempre criadas na trilha de *efeitos sonoros e sobreposições de voz*; e os novos clipes de áudio de CD e clipes ScoreFitter serão adicionados à trilha de *música de fundo*.

Uma vez criado um clipe, no entanto, você pode deslocá-lo para uma trilha diferente de áudio, se for conveniente fazer isso: cada trilha é, na verdade, capaz de acomodar qualquer tipo de clipe de áudio. Isto dá-lhe flexibilidade para utilizar dois efeitos sonoros em simultâneo, por exemplo, bastando colocar um deles na trilha de *música de fundo*.

A única trilha de áudio com status especial é a de *áudio original*, quer para a trilha de *vídeo* principal quer, quando em uso, para a trilha de *sobreposição*. Por padrão, os clipes de áudio nesta trilha são editados em paralelo com o conteúdo da trilha de *vídeo* no mesmo índice de tempo.

Para tratar o áudio original como um clipe separado para o corte, para o arrastar para outra trilha de áudio, deixando o vídeo intacto, ou para arrastar outros clipes de som para a trilha de áudio original, trave primeiro a trilha de *vídeo* (clicando no ícone simbolizando um cadeado que se encontra do lado direito da Janela do filme). Para mais informação, consulte “Edição avançada na linha de tempo” na página 116.

---

## A ferramenta *Áudio de CD*

---

Utilize esta ferramenta para criar um clipe de áudio de uma trilha de CD. Você pode pré-visualizar trilhas na ferramenta e selecionar uma trilha inteira ou um excerto para adicionar a seu filme.



Se estiver um CD na unidade que você não utilizou previamente em um projeto do Studio, o Studio solicitará que digite o seu nome antes de continuar. Os controles na ferramenta ficarão disponíveis somente quando o Studio puder oferecer pelo menos uma entrada na lista suspensa *Título do CD*.

Selecione um CD do qual deseja capturar áudio da lista suspensa *Título do CD* e uma trilha nesse CD da lista *Trilha*. Uma vez que *Título do CD* é também um campo de texto editável, você pode alterar o nome pelo qual o Studio se refere a este CD, caso desejado. A alteração do nome aplica-se à sessão atual e a futuras.

Tendo selecionado o CD e a trilha, você pode agora opcionalmente cortar o clipe e dar-lhe um nome personalizado usando os outros controles na ferramenta. Estes controles são comuns à maioria dos tipos de clipes de áudio e são utilizados para edição e criação de clipes. Eles são descritos na página 279 em “Corte com a ferramenta *Propriedades do clipe*”.

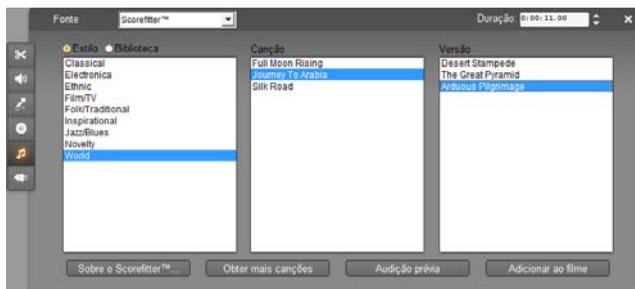
Depois de ter feito sua escolha, clique no botão *Adicionar ao filme*. O Studio captura o clipe de música a partir da unidade de CD e adiciona-o à trilha de *música de fundo* começando no índice temporal atual (tal como indicado pelo controle deslizante da linha de tempo e o quadro de pré-visualização no Player).

---

## A ferramenta *Música de fundo*

---

O ScoreFitter do Studio cria automaticamente música de fundo no *estilo* da sua escolha. No âmbito desse estilo, você seleciona uma de várias *canções* e, nessa canção, qualquer uma de uma série de *versões*. A lista de versões disponíveis também depende da duração da música de fundo que você especificar.



Para criar música para um conjunto particular de clipes, selecione esses clipes antes de abrir a ferramenta *Música de fundo*. (Para selecionar seu filme inteiro, utilize *Editar* > *Selecionar tudo* ou pressione Ctrl+A.) A duração total dos clipes selecionados determinará a configuração inicial para a duração da música, embora você possa alterar o valor em qualquer altura cortando na linha de tempo ou editando diretamente o contador *Duração* na ferramenta.

Na ferramenta *Música de fundo*, escolha um estilo, uma canção e uma versão das listas fornecidas. Cada estilo oferece sua própria seleção de canções e cada canção sua própria seleção de versões. Utilize o botão *Audição prévia* para ouvir a canção enquanto a ferramenta está aberta.

Digite um nome para o clipe no campo *Nome* e ajuste sua duração com o contador *Duração*, caso desejado. O clipe de música que você criar será ajustado para se adaptar exatamente a duração que você selecionar.

Depois de ter feito sua escolha, clique no botão *Adicionar ao filme*. O Studio cria o novo clipe na trilha de *música de fundo* começando no índice de tempo atual (tal como indicado pelo controle deslizante da linha de tempo e o quadro de pré-visualização no Player).

## **Expandindo sua coleção de canções**

As canções do ScoreFitter vêm em coleções chamadas “bibliotecas”. A biblioteca padrão, incluída no Studio, contém mais de 40 canções em estilos desde Popular a Eletrônica. Bibliotecas adicionais podem ser adquirida a partir do Studio, uma vez que ficam disponíveis se clicar no botão *Obter mais canções*. Clique no botão de opção *Biblioteca* para ver sua coleção de canções categorizada por biblioteca em vez de por estilo.

## A ferramenta *Sobreposição de voz*

Gravar uma sobreposição de voz no Studio é tão fácil como fazer um telefonema. Basta abrir a ferramenta *Sobreposição de voz*, clicar em *Gravar* e falar para o microfone. Você pode narrar à medida que você vê o filme, de modo que suas palavras correspondam com a ação na tela. Você também pode utilizar a ferramenta como uma forma fácil de capturar música ambiente ou efeitos sonoros caseiros com seu microfone.



Antes de você poder gravar áudio com a ferramenta *Sobreposição de voz*, você precisa de conectar um microfone à porta de entrada da placa de som de seu PC. Você também deve ter pelo menos um clipe de vídeo na Janela do filme.

Reveja as cenas de vídeo em seu filme e decida onde quer que a sobreposição de voz comece e termine. Quando estiver pronto, abra a ferramenta *Sobreposição de voz*. Lembre-se que a lâmpada de gravação – o retângulo escuro do lado superior esquerdo da ilustração acima – não está acesa.

Selecione seu ponto inicial na linha de tempo da Janela do filme. Você pode fazer isso selecionando um clipe, reproduzindo o filme e parando-o no ponto desejado, ou movendo o controle deslizante da linha de tempo.

Posicione o microfone para uso e tente falar uma frase de teste para verificar seu nível de gravação (consulte “Nível da sobreposição de voz” abaixo). Quando estiver satisfeito, clique no botão *Gravar* (que muda para um botão *Parar*). Aguarde alguns momentos, uma vez que a lâmpada de gravação indica primeiro **AGUARDAR (STAND BY)** e só depois começa a contagem decrescente 3-2-1.



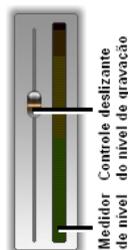
Quando a lâmpada de gravação indicar **GRAVANDO** (RECORDING) e o filme começar a rodar no Player, efetue sua narração.



Por fim, clique no botão *Parar*. A lâmpada apaga-se e o clipe da sobreposição de voz é automaticamente colocado na trilha de *efeitos sonoros e sobreposições de voz*. Reveja o clipe selecionando-o e depois clicando no botão *Reproduzir*.

## Nível da sobreposição de voz

O nível de gravação para um clipe de sobreposição é definido quando você cria a sobreposição de voz e não pode ser alterado depois disso. No entanto, você pode ajustar o volume de reprodução em qualquer altura. O nível de gravação é definido com o controle deslizante do *Nível de gravação* e seu medidor de nível na ferramenta *Sobreposição de voz*.

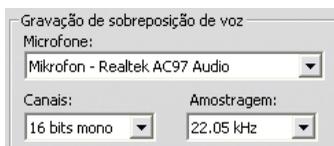


Observe este medidor para se certificar de que seus níveis de gravação não ficam demasiado elevados nem demasiado baixos. O indicador muda de cor, do verde (modulação 0-70%) para o amarelo e, depois, para o vermelho. Geralmente, você deve tentar manter seu valor pico de áudio no amarelo (71-90%) e fora do vermelho (91-100%).

## Opções de gravação de sobreposições de voz

As caixas de diálogo de configuração do Studio incluem várias configurações que afetam sua configuração e qualidade de gravação. Esta seção fornece um breve resumo. Consulte “Preferências de vídeo e áudio” na página 322 para informação detalhada.

Para acessar estas opções, selecione *Configuração* ➤ *Preferências de vídeo e áudio* a partir da barra principal de menus.



A lista suspensa *Microfone* nesta caixa de diálogo apresenta as múltiplas formas em que um microfone pode ser conectado a sua placa de som particular. As entradas na lista devem ser semelhantes às seguintes, em um sistema com uma placa de som NVIDIA®:



Escolha desta lista, depois conecte seu microfone da forma indicada (p. ex. *Microfone* ou *Entrada de linha*).

Os ajustes em *Canais* e *Amostragem* na caixa de diálogo das opções controlam a qualidade das sobreposições ou outro áudio gravado. Defina-os para o nível de qualidade mais elevado que espera necessitar, mas lembre-se de que o aumento da qualidade requer mais espaço no disco.



## CORTE DE CLIPES DE ÁUDIO

Tal como com outros tipos de clipes, você pode cortar clipes de áudio quer diretamente na linha de tempo quer usando a ferramenta *Propriedades do clipe*. Para uma descrição do primeiro método, consulte “Corte na linha de tempo usando identificadores” na página 109.

A maioria dos clipes de áudio pode ser cortada de um mínimo de um quadro à duração original total do conteúdo do clipe. Os clipes ScoreFitter podem ser cortados na linha de tempo reduzindo até tão pouco como três segundos e aumentando sem limite.

---

## Corte com a ferramenta *Propriedades do clipe*

---

O comando de menu *Caixa de ferramentas* ➤ *Alterar propriedades do clipe* chama a ferramenta *Propriedades do clipe* para o clipe selecionado. Você também pode acessar a ferramenta fazendo dois cliques em qualquer clipe de áudio.



Para começar, a ferramenta fornece controles que permitem a você visualizar ou editar duas propriedades compartilhadas por todos os clipes:

- Para definir a duração do clipe, altere o valor no contador *Duração*.
- O campo de texto *Nome* permite a você atribuir um nome personalizado ao clipe para substituir o nome padrão atribuído pelo Studio. O nome do clipe é utilizado na vista de lista da Janela do filme e também pode ser visualizado como um rótulo que aparece e desaparece quando seu mouse se posiciona sobre o clipe na vista de storyboard.

Os outros controles fornecidos pela ferramenta dependem do tipo de clipe de áudio que você lhe apresenta.

### **Áudio original, efeitos sonoros e sobreposições de voz**

A ferramenta *Propriedades do clipe* fornece o mesmo tipo de controles de corte para clipes de efeitos sonoros e sobreposições de voz que para clipes de vídeo, mas exibe um gráfico da curva do áudio ao invés das áreas de pré-visualização visual.

Para saber como cortar com estes controles, consulte “Corte com a ferramenta *Propriedades do clipe*” na página 112.

Lembre-se que os clipes nas trilhas de *áudio original* e *áudio de sobreposição* só podem ser editados independentemente quando a trilha de vídeo correspondente está travada. Consulte “Edição avançada na linha de tempo” na página 116.



## Áudio de CD

Para clipes de áudio de CD, a ferramenta *Propriedades do clipe* utiliza os mesmos controles de corte como acima, mas fornece adicionalmente listas suspensas para *Título do CD* e *Trilha*. Você pode utilizá-las para alterar a fonte do clipe em qualquer altura. *Título do CD* também é um campo de texto editável, por isso você pode digitar o título atual do CD.

## ScoreFitter

Os clipes ScoreFitter podem ser editados para qualquer duração, exceto que clipes muito curtos com algumas durações particulares podem não estar disponíveis em qualquer combinação de Estilo e Canção. Esta ferramenta é essencialmente idêntica à ferramenta para a criação de clipes ScoreFitter (descrita em “A ferramenta *Música de fundo*” na página 274), exceto que o botão *Adicionar ao filme* é substituído pelo botão *Aceitar mudanças*.



## VOLUME E MISTURA DO ÁUDIO

Os níveis de áudio e o posicionamento estéreo de clipes individuais podem ser ajustados diretamente na linha de tempo ou com a ferramenta *Volume e balanço*. Cada técnica oferece suas próprias vantagens. O ajuste na linha de tempo proporciona a você uma boa sensação do tempo versus volume ou balanço, enquanto que a ferramenta *Volume e balanço* facilita a *mistura* – ajustando separadamente o volume e o balanço estéreo de cada uma das trilhas de áudio.

Para a criação de discos, a ferramenta *Volume e balanço* permite a você escolher criar uma trilha sonora surround ao invés de estéreo. A ferramenta permite a você posicionar dinamicamente qualquer uma das trilhas de áudio da frente para trás, bem como da esquerda para a direita.

**Disponibilidade:** O som surround é suportado somente no Studio Ultimate.

---

## Anatomia de um clipe de áudio

---

Um ícone do clipe de áudio na linha de tempo tem várias partes. Os limites do clipe são indicados por barras verticais. O conteúdo atual do áudio é indicado por um gráfico de curva:



*Trecho do gráfico de curva de três clipes adjacentes.*

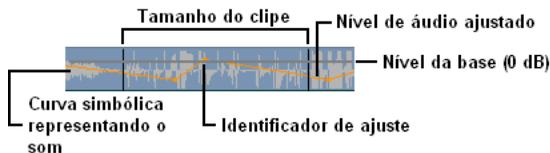
A aparência do gráfico de curva transmite a você algo sobre o caráter do som. Um som *baixo* tem uma curva estreita, perto da linha central do clipe. Um som *alto* tem uma curva com maiores picos e depressões, quase alcançando as bordas do clipe. Um som *contínuo*, como o motor de um automóvel, tem muitos impulsos dispostos muito juntos. Um som *staccato* tem impulsos breves separados por silêncios, onde a curva é uma linha horizontal.

### Linhas de ajuste

A *linha do volume* laranja revela graficamente as alterações de volume que você efetuou na trilha e no clipe. Se você não ajustou o volume de nenhum modo, a linha corre ao longo do clipe a cerca de três quartos da altura do clipe. Este é o nível de “ganho zero” (0 dB), onde o volume original do clipe não foi nem aumentado nem baixado.

Se aumentar ou baixar o volume da trilha inteira, a linha de volume permanece horizontal, mas é agora superior ou inferior ao nível de base de ganho zero.

Por fim, se fez ajustes no volume *dentro* do clipe, a linha consistirá de segmentos inclinados que se encontram nos *identificadores de ajuste do volume*.



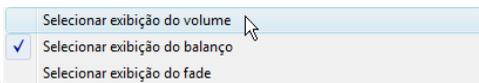
Ao contrário do gráfico de curva ou das linhas de ajuste para balanço e fade (vide abaixo), a linha de ajuste do volume é escalada *de forma logarítmica*. O volume detectado varia de forma logarítmica com a intensidade de um sinal de áudio, por isso este recurso permite à linha de ajuste revelar de forma mais precisa o que você realmente ouve. Por exemplo, um segmento de linha inclinado para cima produzirá um *fade up* suave e constante do nível inicial ao final.

A *linha de balanço estéreo* verde e a *linha de balanço de frente-trás* (“fade”) vermelha funcionam de forma semelhante à linha do volume, exceto que, em ambos os casos, a posição neutral é o centro vertical do clipe e a escala de ajuste é linear.

Aumentando a linha de balanço estéreo posiciona a saída do clipe de áudio mais para o lado esquerdo do ouvinte, enquanto que baixando-a posiciona o clipe mais para o lado direito do ouvinte. De forma semelhante, aumentando o balanço da linha de frente-trás (“fade”) afasta o clipe do ouvinte e baixando-o aproxima o clipe do ouvinte.

**Nota:** Você só pode visualizar e editar a linha de *fade* de um clipe quando a ferramenta *Volume e balanço* está no modo *surround*. O efeito de ajuste da linha pode ser pré-visualizado somente em sistemas onde esteja disponível a reprodução de som surround.

Para selecionar qual das três linhas de ajuste é atualmente exibida, utilize o menu de contexto do botão direito do mouse no clipe de áudio:



**Disponibilidade:** O som surround é suportado somente no Studio Ultimate.

---

## Ajuste do áudio na linha de tempo

---

Os níveis de áudio podem ser ajustados diretamente no clipe na linha de tempo. Utilize o ponteiro do mouse para ajustar a linha de volume ou qualquer uma das linhas de balanço (consulte “Anatomia de um clipe de áudio” na página 281).

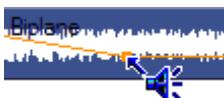
Quando você adiciona um novo clipe de áudio à linha de tempo:

- A linha de ajuste do volume do clipe recentemente criado conecta as linhas dos clipes anterior e seguinte, caso alguns estejam presentes.
- Se não tiverem sido efetuados ajustes no volume de outros clipes na trilha, a linha de volume que atravessa o novo clipe será horizontal. Sua altura se refere ao volume global da trilha tal como definido na ferramenta *Volume e balanço*.
- Se não tiverem sido efetuados ajustes no volume de outros clipes na trilha ou no volume global da trilha, a linha de volume que atravessa o novo clipe estará a uma altura de três quartos.

Para ajustar o volume de um clipe na linha de tempo, selecione-o (clique com o botão esquerdo do mouse), depois mova o ponteiro de seu mouse para próximo da linha. O *cursor de ajuste do volume* aparecerá:



Clique com o botão esquerdo do mouse e arraste para cima ou para baixo dentro do clipe. A linha do volume dobra à medida que segue o mouse.



Quando você solta o mouse, o Studio cria um *identificador de ajuste* na linha do volume.



Quando o ponteiro de seu mouse é posicionado sobre um identificador de ajuste em um clipe selecionado, surge uma versão destacada do cursor de ajuste do volume. Com este cursor, você pode clicar e arrastar o identificador de ajuste tanto na vertical como na horizontal.



Clique com o botão direito do mouse sobre um identificador de ajuste para acessar o comando do menu de contexto *Excluir configuração de volume*. Este comando remove um identificador de ajuste. Utilize *Remover alterações de volume* para remover todos os identificadores do clipe.

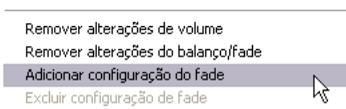
## Ajuste do balanço e fade

As linhas de balanço de esquerda-direita e frente-trás têm os mesmos recursos de edição que a linha de volume acima descrita, exceto que com elas a configuração neutral é a meio da altura do clipe, ao invés de três quartos como é para o volume.

No caso do balanço (estéreo) de esquerda-direita, ajustando a linha para cima em relação ao centro posiciona o áudio mais para a esquerda. Com o balanço de frente-trás (“fade”), ajustando a linha para cima afasta a fonte aparente de áudio do ouvinte, enquanto ajustando a linha para baixo aproxima o áudio (em direção aos alto-falantes traseiros).

## Remoção de alterações

Os identificadores de ajuste do áudio podem ser excluídos individualmente ou de uma só vez para um clipe inteiro de áudio. Selecione o comando apropriado no menu de contexto do botão direito do mouse no clipe:



---

## Transições nas trilhas de áudio

---

Uma forma rápida de criar um exibir ou omitir (fade) no início ou final de um clipe de áudio consiste em adicionar a transição Exibir ou omitir como o faria para um clipe de vídeo. Para detalhes, consulte o *Capítulo 9: Transições*. 

Para colocar um cross-fade entre dois clipes de áudio adjacentes, basta largar a transição Decompor na trilha na linha de tempo entre os mesmos. (Na verdade, *qualquer* tipo de transição diferente de Exibir ou omitir tem o mesmo efeito, mas é a transição Decompor que, visualmente, mais faz lembrar um cross-fade.) 



*Transições na trilha de áudio: Colocada no início do clipe, a transição Exibir ou omitir aparece gradualmente; colocada no final, a mesma desaparece gradualmente. A transição Decompor cria um cross-fade entre clipes adjacentes.*

---

## A ferramenta Volume e balanço

---

Comparando com o ajuste de áudio na linha de tempo, a ferramenta *Volume e balanço*  oferece um maior grau de funcionalidade organizada em uma localização conveniente. Também fornece controles de balanço de esquerda-direita e de som surround. A ferramenta opera de modo similar a um misturador de áudio tradicional.

**Disponibilidade:** A reprodução de som surround é suportada somente no Studio Ultimate.



A ferramenta *Volume e balanço* fornece controles individuais de nível para cada uma das trilhas de áudio: *áudio original* (à esquerda na ilustração), *áudio de sobreposição*, *efeito sonoro* e *sobreposição de voz*, e *música de fundo* (à direita). Os controles de *áudio de sobreposição* são exibidos somente quando as trilhas de vídeo e áudio de *sobreposição* estão abertas na Janela do filme.

O *controle de balanço*, situado na parte direita da ferramenta, pode posicionar o áudio de qualquer clipe – ou parte de um – no modo *estéreo* (unidimensional) e em um dos modos *surround* (bidimensional). O modo é selecionado na lista suspensa por cima do controle.



Cada trilha de áudio tem seu próprio conjunto de controles do nível. O conjunto para a trilha de *áudio original* está ilustrado à esquerda.

Os controles e exibições individuais incluem um botão *trilha sem som* ❶. Quando este botão está na posição *baixo*, não serão utilizados nenhuns clipes de áudio da trilha em seu filme. O ícone do botão *trilha sem som* tem um segundo significado: ele identifica a trilha a que os controles do nível se aplicam. É o único ponto visível de diferença entre os três conjuntos de controles do nível (quatro se a trilha de sobreposição estiver visível).

O botão de *nível da trilha* ❷ aumenta ou baixa o volume global da trilha. Afeta, por isso, a posição vertical das linhas de ajuste do volume em todos os clipes na trilha, mas não altera seu contorno. Clique no botão e arraste-o no sentido dos ponteiros do relógio (até à posição máxima de 2 horas) para aumentar o volume. Utilize uma rotação no sentido contrário dos ponteiros do relógio (até ao mínimo de 6 horas) para baixar o volume.



*Botões do nível, totalmente desligado (esquerda), padrão (centro) e totalmente ligado (direita).*

Um botão deslizante, o *fader* da trilha ⑤, define o nível da trilha atual em uma escala de *nível relativo* ④, que está calibrada em decibéis (dB). A marca 0 dB corresponde ao nível em que o clipe foi gravado. O nível atual é exibido numericamente através de uma leitura separada ⑤.

A posição do botão do *fader* indica o nível do volume na posição atual em seu filme, relativamente ao nível em que o clipe foi gravado. Arraste o botão para cima ou para baixo para modificar o nível. O botão tem “fundo cinzento” (desativado) se não houver nenhum clipe na trilha no índice temporal atual. Se a trilha estiver sem som, o botão tem um fundo cinzento e está definido para o mínimo de seu alcance. O ajuste do *fader* resulta no acréscimo de um identificador de ajuste do volume à trilha da forma descrita acima.

O contorno do volume de reprodução de uma trilha, ou *envelope*, combina o nível global da trilha com o nível relativo em cada ponto na trilha. Este nível combinado, que é indicado graficamente pelas linhas de ajuste do volume em clipes de áudio, é aplicado aos dados de áudio reais para produzir o nível de saída da trilha, tal como representado no *medidor do nível* ⑥, que acende durante a reprodução para mostrar o nível no índice temporal atual.

A escala do medidor do lado direito do medidor de nível exibe o nível de saída. A unidade é, novamente, dB, porém nesta escala 0 dB corresponde ao valor máximo da amostra digital. Se o volume da trilha atingir ou exceder este valor, a saída será estragada pelo “clipping” do áudio – o desagradável som produzido pela tentativa de definir níveis de volume fora do alcance de um sinal digital. Para impedir isto, ajuste o *fader* de modo que o nível de saída nas partes mais altas da trilha se situe entre -6 dB e -3 dB. Como ajuda para a monitorização visual, a cor da escala do nível muda de verde para amarelo e, depois, para laranja à medida que aumenta o nível de saída – e, assim, o risco de clipping. Evite deixar o nível permanecer acima da área amarela. Se ocorrer o clipping, o *indicador de clipping* ⑦ acende e permanece aceso durante alguns instantes para indicar a ocorrência de clipping.

Os botões de *fade*  produzem um aumento ou uma diminuição da posição atual no filme. Para uma confirmação visual de seu efeito, observe o comportamento da linha do volume do clipe quando os botões de *fade* são clicados. Faça os ajustes no painel de opções *Preferências do projeto* (*Configuração* ➤ *Preferências do projeto*) em *Fades no volume*. Os fades não estão disponíveis muito próximo do início ou fim de um clipe.

## O controle do balanço

Este controle tem três modos, *estéreo*, *surround* e *diálogo*, que você pode selecionar a partir da lista suspensa por cima do controle. O modo pode ser alterado sempre que deseje – mesmo dentro de um clipe de áudio individual.



**Disponibilidade:** O som surround é suportado somente no Studio Ultimate.

Em qualquer dos modos, a posição de cada trilha em cada ponto do filme é indicada por seu ícone de alto-falante ou “disco”. O ícone corresponde ao ícone no indicador de sem som para a trilha correspondente.

No modo *estéreo*, você define a posição da trilha arrastando seu “disco” para a esquerda e a direita entre um par de alto-falantes principais:



*Posicionando o áudio original no meio de um mix estéreo com a trilha de efeitos sonoros (E) e a trilha de sobreposição (D) em lados opostos. Neste exemplo, o ícone da trilha de música (direita do centro) está inativo, indicando que a trilha está sem som ou que não está nenhum clipe na trilha no atual índice temporal.*

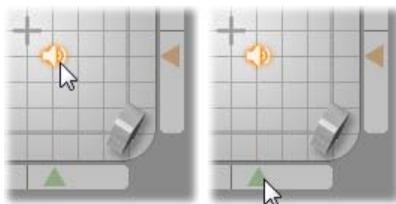
No modo *surround*, você pode posicionar cada trilha da frente para trás (“fade”), bem como da esquerda para a direita (“balanço”). Cada trilha pode ser colocada de forma independente em qualquer lugar dentro da área de audição formada por um retângulo e definida pelos quatro alto-falantes nos cantos.

O modo *diálogo* é semelhante em termos de conceito, mas inclui um alto-falante central na frente da área de audição. O envio de uma parte do áudio de um clipe através do centro ajuda a estabilizar a localização aparente do som dentro do mix surround em mudança. Ao mesmo tempo, a colocação da fonte de som pode variar livremente em duas dimensões, tal como no modo *surround* padrão.



*Modos Surround e Diálogo: Do lado esquerdo, a trilha de música, no modo Surround, é posicionada na parte de trás do campo de audição. A trilha de áudio original no mesmo índice temporal está no modo Diálogo, indicado do lado direito. O modo Diálogo destaca o áudio original incluindo o alto-falante central no mix.*

Há duas formas para definir a posição do ícone de uma trilha no controle do balanço. Clique no ícone de qualquer trilha e arraste-o para a posição desejada ou mova-o arrastando os *botões do localizador* triangulares para baixo e para a direita do controle. O botão do localizador abaixo do controle do balanço ajusta o posicionamento da esquerda-direita da saída de áudio do clipe atualmente selecionado, enquanto o botão da direita ajusta o posicionamento de frente-trás.



*Arraste o ícone da trilha diretamente (esquerda) ou com o botão do localizador (direita).*

## **Visualização dos contornos do volume e balanço**

Cada clipe de áudio em seu projeto exibe uma linha de contorno mostrando um de seus volumes, balanço de esquerda-direita ou balanço de frente-trás. Para selecionar qual dos três tipos de linha é exibido, utilize os comandos no menu de contexto do botão direito do mouse para um clipe de áudio (consulte “Anatomia de um clipe de áudio” na página 281).

As linhas de contorno podem ser modificadas diretamente na linha de tempo usando *identificadores de ajuste*. Para detalhes, consulte “Ajuste do áudio na linha de tempo” na página 283.

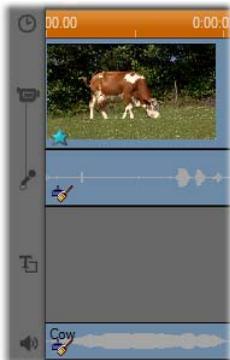
# Efeitos de Áudio

Você pode modificar qualquer clipe de áudio em seu projeto usando os efeitos de áudio de plug-in do Studio, os quais são acessados com a ferramenta *Efeitos de áudio*, a sexta ferramenta na Caixa de ferramentas de áudio. A operação desta ferramenta é idêntica à da ferramenta *Efeitos de vídeo*. Consulte “Utilização de efeitos de vídeo” (página 141) para uma descrição completa.



Tal como com os efeitos de vídeo, sua biblioteca de plug-ins de áudio é expansível. Qualquer efeito de áudio usando o popular padrão VST pode ser utilizado no Studio da mesma forma que os efeitos fornecidos com o programa.

### Ícones para efeitos de áudio



No modo de linha de tempo, quaisquer efeitos especiais aplicados a um clipe de áudio ou vídeo são indicados por pequenos ícones ao longo da parte inferior do clipe. Estes correspondem às categorias mostradas pelo navegador *Adicionar novo efeito* nas ferramentas *Efeitos de áudio* e *Efeitos de vídeo*. Essas categorias são explicadas em “Biblioteca de efeitos de vídeo” na página 152.

Na ilustração, o efeito *Redução do ruído* foi aplicado a ambos os clipes de áudio. O ícone em estrela abaixo do clipe de vídeo indica que foram aplicados ao mesmo um ou mais efeitos do grupo

“Efeitos divertidos”.

## Copiar efeitos de áudio

Os efeitos podem ser copiados e colados entre clipes de áudio tal como podem entre clipes de vídeo. Consulte a página 142 para detalhes

## Sobre os efeitos

O poderoso filtro Redução do ruído é fornecido em todas as versões do Studio. Ele é descrito imediatamente abaixo.

O Studio Ultimate inclui um grupo adicional de efeitos de áudio. Estes são resumidamente descritos a partir da página 293. A documentação completa dos parâmetros para os efeitos Ultimate está incluída na sua ajuda online sensível ao contexto, a qual pode ser visualizada clicando no botão *ajuda*  no topo esquerdo do painel de parâmetros para cada efeito ou premindo a tecla F1 quando o painel está aberto.

Em uma categoria especial está o efeito *Velocidade*, que opera em vídeo e áudio em simultâneo. Ele é descrito na página 156.

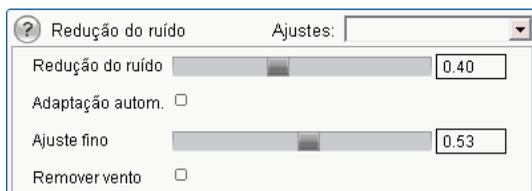
---

## Redução do ruído

---

Este filtro avançado suprime ruído indesejável em qualquer clipe de áudio. O filtro responde dinamicamente às condições de ruído alteráveis no clipe. O ajuste prévio que escolher fornece o ponto de início a partir do qual o algoritmo adaptativo atua.

Você pode muitas vezes melhorar ainda mais seus resultados ajustando os parâmetros de *Redução do ruído* e *Ajuste fino*. Há uma demora de cerca de um segundo antes de qualquer configuração ter um efeito audível, por isso você deve efetuar as alterações em pequenas quantidades e depois pausar para verificar se houve uma melhoria.



**Redução do ruído:** Quando uma filmadora é utilizada no exterior com os atores longe do microfone, o “ruído de origem” pode ser muito elevado e, para piorar as coisas, o ruído interno da filmadora pode ser amplificado para níveis incômodos. No entanto, se for utilizado um microfone de lapela conectado à entrada de linha da filmadora durante a filmagem da cena, o ruído de origem pode ser bastante reduzido. Ajuste este controle para fazer corresponder as condições de ruído do sinal atual.

**Ajuste fino:** Este controla a quantidade de limpeza a ser utilizada. Só é necessário quando o nível de *Redução do ruído* é demasiado baixo, uma vez que com níveis superiores o ruído foi já eliminado.

**Adaptação autom.:** Com esta opção selecionada, o filtro se ajusta automaticamente a alterações no tipo ou quantidade de ruído no clipe. O *Ajuste fino* não é utilizado se a opção *Adaptação automática* estiver ativa.

**Remover vento:** Esta caixa de seleção ativa um filtro que reduz o ruído do vento e sons de fundo indesejáveis semelhantes no clipe de áudio.

**Nota:** O filtro *Redução do ruído* ajudará com uma ampla variedade de material, mas não é uma panaceia. Seus resultados variarão dependendo do material original e da severidade e da natureza dos problemas.



## EFEITOS ULTIMATE

O pacote de efeitos de áudio Studio Ultimate está incluído somente no Studio Ultimate. Os usuários de outras versões do Studio podem obter estes efeitos se atualizarem para o Studio Ultimate.

Esta seção introduz brevemente cada efeito do grupo. As descrições completas, incluindo todos os parâmetros, estão disponíveis na ajuda sensível ao contexto quando a janela de parâmetros do efeito está aberta no Studio Ultimate.

---

## ChannelTool

---

A ação básica deste efeito Studio Ultimate consiste em encaminhar o sinal de seu áudio estéreo. Permite a você ligar um ou ambos os canais de entrada esquerdo e direito a um ou ambos os canais de saída. Além disso, ChannelTool oferece ajustes prévios de finalidade especial, incluindo *Inversão de fase* e *Remoção da voz* – o efeito “karaokê”.

---

## Coro

---

O efeito Coro do Studio Ultimate cria um som mais rico reintroduzindo repetidamente “ecos” no fluxo de áudio. Controlando as propriedades como a frequência com que os ecos ocorrem e a deterioração no volume de uma repetição para a seguinte, é possível uma variedade de resultados, incluindo sons semelhantes a flanger e outros efeitos especiais.

---

## DeEsser

---

Este filtro de áudio do Studio Ultimate remove discretamente o excesso de sibilância dos vocais em gravações. Os parâmetros permitem a você ajustar de modo preciso o efeito à gravação particular que necessita de corrigir.

---

## Equalizador

---

Os equalizadores gráficos como este no Studio Ultimate são semelhantes, em conceito, aos controles dos “tons” agudos e graves no equipamento de áudio, mas fornece um grau muito mais preciso de ajuste. O equalizador do Studio divide o espectro de áudio em dez *bandas*, cada centrada em uma frequência diferente do som.



**Nota:** Em termos musicais, cada banda de equalização cobre uma *oitava* e a frequência central está próxima no tom da nota B.

Os controles deslizantes permitem a você aumentar ou diminuir a contribuição das frequências de cada banda para o som total em um intervalo de 48 dB (-24 to +24). O ajuste para uma banda é aplicado com intensidade total na frequência central e termina em zero em qualquer direção.

A exibição acima do controle deslizante mostra a atividade ao longo do espectro do áudio à medida que seu projeto é reproduzido.

---

## Grungelizer

---

O Grungelizer (Studio Ultimate) adiciona ruído e estática a suas gravações. Pode fazer com que seus cliques pareçam ter sido ouvidos na rádio com má recepção ou de um disco de vinil gasto e riscado.



---

## Nivelador

---

Este efeito (Studio Ultimate) ajuda a compensar um problema comum na gravação de áudio para produções de vídeo: a falta de balanço no volume gravado de diferentes elementos no áudio original. Por exemplo, seu comentário à medida que filma o vídeo pode ser gravado a um nível tão elevado que suprime quaisquer outros sons no local.

O truque na utilização do *Nivelador* é para encontrar um volume alvo algures entre o do áudio alto e do áudio suave no clipe original. Abaixo desse volume, o *Nivelador* atua como um *extensor*, aumentando o nível original com uma taxa fixa. Acima do volume alvo, o *Nivelador* atua como um *compressor*, reduzindo o nível original. Com o ajuste cuidadoso dos parâmetros, o balanço interno do áudio pode ser significativamente melhorado.

---

## Reverberação

---

O efeito *Reverberação* (Studio Ultimate) simula o efeito de reprodução do som de origem em uma sala de um determinado tamanho e refletividade do som. O intervalo entre a chegada do som original aos ouvidos do ouvinte e os primeiros ecos é maior para uma sala grande do que para uma mais pequena. A taxa a que os ecos desaparecem depende do tamanho da sala e da refletividade das paredes.

Os ajustes prévios para *Reverberação* são indicados para o tipo de sala que simulam – desde a cabina de passageiros de um automóvel até uma caverna subterrânea.

---

## Eco estéreo

---

O efeito Eco estéreo, disponível no Studio Ultimate, permite a você definir retardamentos individuais em cada um dos canais da esquerda e direita, com controles de feedback e balanço para fornecer uma variedade de sons interessantes.

---

## Espalhamento estéreo

---

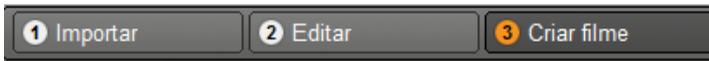
Este efeito do Studio Ultimate permite a você diminuir e aumentar a largura aparente do campo de audição em um clipe de áudio. Na maioria dos casos é usado para criar um mix que soe mais aberto e espaçoso.



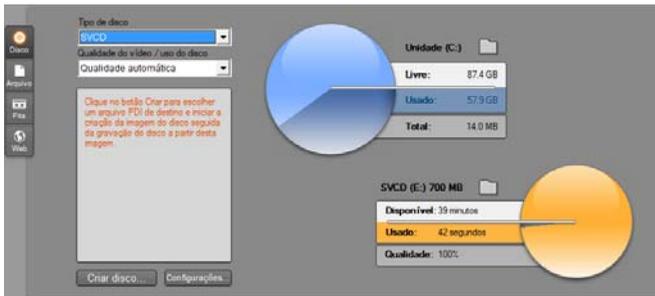
# Criação de seu filme

Uma das melhores coisas do vídeo digital consiste no número elevado e crescente de dispositivos que o pode utilizar. O Studio permite a você criar versões de seu filme para quaisquer visualizadores de vídeo que seu público utilize, desde leitores de DivX portáteis e celulares a sistemas de cinema em casa HDTV.

Depois de terminar a edição de seu projeto, mude para o modo Criar filme clicando no botão *Criar filme* na parte superior da tela.



Isso abre o Navegador de saída, bastando alguns cliques para você indicar ao Studio tudo o que precisa de saber para enviar seu filme na forma desejada.



*O navegador de saída. As guias do lado esquerdo permitem salvar em disco, arquivo, fita ou para a Web. Outros controles permitem a você definir as opções de saída necessárias para o tipo de mídia escolhido. Do lado direito há uma indicação gráfica do uso do disco.*

Comece por selecionar o tipo de mídia de seu filme acabado a partir das quatro guias do lado esquerdo da janela: *Disco*, *Arquivo*, *Fita* ou *Web*.

 A saída para *disco* permite copiar um filme para um disco gravável usando o gravador de CD, DVD, HD DVD ou Blu-ray de seu computador. Você também pode solicitar ao Studio que crie uma cópia ou “imagem” do disco em seu disco rígido, sem realmente o gravar. Consulte a página 302 para mais informação.

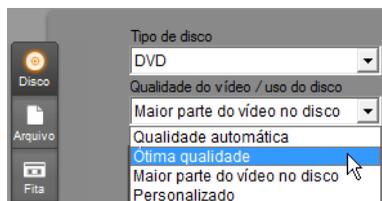
 A saída como *Arquivo* permite a você criar arquivos que podem ser visualizados a partir de seu disco rígido, seu sítio na Web, seu leitor de filmes portátil ou, até, de seu celular. Consulte a página 306.

 A saída como *Fita* grava seu filme em fita em uma filmadora ou videocassete. Esta guia permite a você enviar seu filme para a tela de seu monitor. Consulte a página 313.

 A saída para a *Web* cria um arquivo também para carregamento no YouTube ou Yahoo! Vídeo. Nestes websites populares, seu trabalho tem uma audiência potencial de milhões de pessoas. Consulte a página 316.

## Configuração da saída

A saída pode ser rapidamente configurada dentro de cada tipo de mídia usando as listas suspensas no Navegador de saída.



Se você precisar de controle prático, clique no botão *Configurações* para abrir o painel correto de opções para seu tipo de mídia escolhido. Depois de confirmar suas configurações, clique no botão *Criar disco* para iniciar o envio.

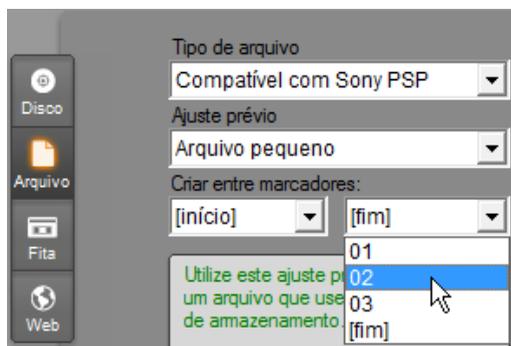


## Preparação de seu filme para saída

Antes de seu filme estar realmente pronto para saída, são normalmente necessárias algumas operações de pré-processamento. No geral, o Studio necessitará de “renderizar” (gerar quadros de vídeo no formato de saída para) quaisquer transições, títulos, menus de disco e efeitos de vídeo que você tenha adicionado a seu filme. Quaisquer arquivos gerados pelo Studio durante este processo estão armazenados na pasta de arquivos auxiliares, cuja localização você pode definir usando o botão *pasta* situado no topo do navegador de saída.

### Criar entre marcadores

Para gravar em arquivo ou carregar para a Web, o navegador de saída inclui um par de listas suspensas que permitem escolher os marcadores da linha de tempo para definir pontos de início e fim personalizados para a saída. Utilize um ou ambos, conforme necessário, para produzir trechos do filme por algum motivo.



*A gravação em arquivo ou o carregamento para a Web podem ser delimitados no início ou final por marcadores definidos no modo Editar. Os limites padrão – o início e o fim reais do filme – são representados nas listas por ‘[início]’ e ‘[fim]’.*



## SAÍDA PARA DISCO

O Studio pode enviar filmes diretamente para discos VCD (VideoCD), S-VCD (Super VideoCD), DVD, HD DVD e Blu-ray, se o hardware de gravação de discos necessário estiver disponível em seu sistema.

Caso você tenha ou não um gravador de discos, o Studio também pode criar uma “imagem de disco” – um conjunto de arquivos contendo a mesma informação que seria armazenada no disco – em uma pasta em seu disco rígido. A imagem pode ser subsequentemente gravada no disco.

### Formatos de CD

Se seu sistema estiver equipado com um gravador de CD ou um gravador de DVD, o Studio pode criar discos VCD ou S-VCD em mídias CD-R ou CD-RW.

#### Seus discos VCD podem ser reproduzidos:

- Em um leitor de VCD ou S-VCD.
- Em alguns leitores de DVD. A maioria dos leitores DVD podem suportar mídias CD-RW, mas muitos não lerão CD-Rs de forma fiável. A maioria dos leitores de DVD pode suportar o formato VCD.
- Em um computador com unidade de CD ou DVD e software de reprodução de MPEG-1 (tal como o Windows Media Player).

#### Seus discos S-VCD podem ser reproduzidos:

- Em um leitor de S-VCD.
- Em alguns leitores de DVD. A maioria dos leitores de DVD podem suportar mídias CD-RW, mas muitos não lerão de forma fiável CD-Rs. Os leitores de DVD vendidos na Europa e América do Norte normalmente não podem ler discos S-VCD; os leitores vendidos na Ásia muitas vezes podem.
- Em um computador com uma unidade de CD ou DVD e software de reprodução de MPEG-2.

## DVD, HD DVD e Blu-ray

Se seu sistema tiver um gravador de DVD, o Studio pode criar três tipos de disco DVD: padrão (para leitores de DVD), formato HD DVD para leitores HD DVD e formato AVCHD para leitores de Blu-ray.

Se seu sistema tiver um gravador de HD DVD ou Blu-ray, você pode gravar em qualquer mídia gravável suportada pelo dispositivo.

### Seus discos DVD padrão podem ser reproduzidos:

- Em qualquer leitor de DVD que possa suportar o formato de DVD gravável que seu gravador cria. A maioria dos leitores podem suportam os formatos comuns.
- Em um computador com uma unidade de DVD e software de reprodução adequado.
- Em qualquer leitor de HD DVD.

### Seu disco DVD ou HD DVD em formato HD DVD pode ser reproduzido:

- Em qualquer leitor de HD DVD, incluindo na Microsoft Xbox 360 equipada com unidade.
- Em um computador com uma unidade de HD DVD e software de reprodução adequado.

### Seu disco Blu-ray ou DVD no formato AVCHD pode ser reproduzido:

- No Panasonic DMP-BD10, na Playstation 3 e em outros leitores Blu-ray (nem todos os leitores suportam o formato AVCHD, mas a maioria sim).
- Em um computador com uma unidade Blu-ray e software de reprodução adequado.

## Enviando seu filme

### O Studio cria seu disco ou imagem de disco em três passos.

1. Primeiro, o filme inteiro deve ser *renderizado* para gerar a informação codificada MPEG para armazenar no disco.
2. Depois, o disco deve ser *compilado*. Nesta fase, o Studio cria os arquivos atuais e a estrutura de diretórios que será utilizada no disco.
3. Por fim, o disco deve ser *gravado*. (Este passo é omitido se você estiver gerando uma imagem de disco ao invés de um disco real.)

## Para enviar seu filme para disco ou para uma imagem de disco:

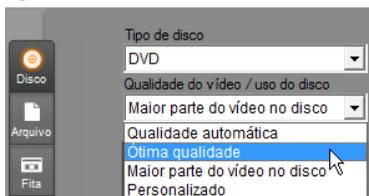
1. Clique na guia *Disco* para chamar esta exibição:



Os dois indicadores circulares representam o uso de seu disco. O indicador superior mostra a quantidade de armazenamento no disco rígido que será necessária durante a criação de seu filme e o outro indicador mostra uma estimativa do tempo que o filme ocupará em seu disco gravável.

Utilize o botão *pastas*  para modificar a localização no disco rígido que o Studio utiliza para armazenamento dos arquivos auxiliares. Se você estiver criando uma imagem de disco, ela também será armazenada nessa pasta. O botão correspondente na área inferior permite a você escolher o hardware de gravação a utilizar, caso você tenha mais de um dispositivo disponível.

2. Selecione o Tipo de disco que está usando e, depois, o ajuste prévio em Qualidade do vídeo / uso do disco mais adequado para sua finalidade.



Se desejar ajustar suas configurações de saída de modo preciso, escolha o ajuste prévio *Personalizado* e, depois, clique no botão *Configurações* para chamar o painel de opções *Criar disco* (consulte “Configurações em *Criar disco*” na página 326).

3. Clique no botão verde *Criar disco*. O Studio executa os passos descritos acima (renderização, compilação e, se necessário, gravação) para criar o disco ou a imagem de disco que você especificou no painel de opções *Criar disco*.
4. Quando o Studio tiver terminado a operação de gravação, ele ejeta o disco.

## Qualidade e capacidade dos formatos de disco

As diferenças entre os vários formatos de disco podem ser resumidas às seguintes regras práticas no que respeita à qualidade do vídeo e à capacidade de cada formato:

- **VCD:** Cada disco suporta aprox. 60 minutos de vídeo MPEG-1, com cerca de metade da qualidade do DVD.
- **S-VCD:** Cada disco suporta aprox. 20 minutos de vídeo MPEG-2, com cerca de dois terços da qualidade do DVD.
- **DVD:** Cada disco suporta aprox. 60 minutos de vídeo MPEG-2 na qualidade total (120 minutos se o gravador de discos suportar a gravação de dupla camada).
- **DVD (AVCHD):** Cada disco suporta aprox. 40 minutos de vídeo AVCHD na qualidade total por camada.
- **DVD (HD DVD):** Cada disco suporta aprox. 24 minutos de vídeo DVD HD na qualidade total por camada.
- **DVD HD:** Cada disco suporta aprox. 160 minutos de vídeo DVD HD na qualidade total por camada.
- **BD:** Cada disco tem capacidade para mais de 270 minutos de vídeo HD por camada.



## SAÍDA PARA ARQUIVO

O Studio pode criar arquivos de filme em todos os seguintes formatos:

- 3GP
- Somente áudio
- AVI
- DivX
- Flash Video
- Compatível com iPod
- MOV
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-2 TS
- MPEG-4
- Real Media
- Compatível com Sony PSP
- Windows Media

Escolha o formato que melhor atenda às necessidades de seu público e os detalhes de seu hardware de visualização.

O tamanho do arquivo de saída depende do formato do arquivo e dos parâmetros de compressão definidos no âmbito do formato. Embora as configurações de compressão possam ser facilmente ajustadas para produzir arquivos pequenos, uma forte compressão ocorre às custas da qualidade.

As configurações detalhadas para a maioria dos formatos podem ser ajustadas escolhendo o ajuste prévio Personalizado e clicando no botão *Configurações*. Outros ajustes prévios carregam configurações concebidas para situações típicas. Consulte *Apêndice A: Opções de configuração* para informação sobre as opções no Studio.

Após a definição de suas opções de saída, clique no botão *Criar arquivo*. Um navegador de arquivos se abre para permitir a você especificar o nome e a localização do arquivo de vídeo que está criando.

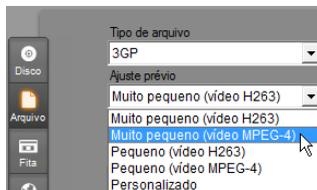
Para sua conveniência, o Navegador de saída também fornece botões para a execução de um arquivo de mídia eventualmente desejado no Windows Media Player ou Real Player, de tal modo que você pode visualizar seu arquivo de saída em um leitor externo logo após sua criação.



*A guia Arquivo do Navegador de saída*

### 3GP

O Studio pode gerar filmes neste formato de arquivo amplamente utilizado com base em sua escolha de compressão de vídeo MPEG-4 ou H.263, juntamente com a compressão de áudio AMR. O formato é adaptado às capacidades relativamente modestas de processamento e armazenamento dos celulares.

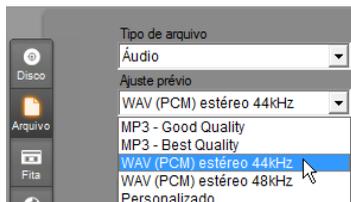


A lista de ajustes prévios para este tipo de arquivo oferece dois tamanhos de quadros em ambos os codificadores. Escolha Pequeno, 176x144, ou Muito pequeno, 128x96.

## Somente áudio

A trilha sonora de um filme às vezes contém apenas som. Metragens de entretenimento ao vivo e gravações de vídeo de entrevistas e discursos são exemplos de situações em que poderá ser desejável uma versão de somente áudio.

O Studio permite salvar sua trilha sonora no formato **wav** (PCM), **mp3** ou **mp2**.

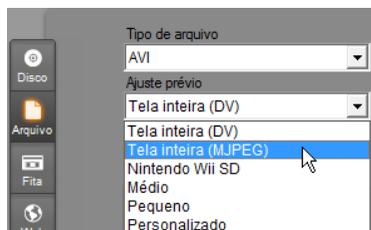


Clique no ajuste prévio que melhor atende às suas necessidades; ou escolha *Personalizado* e, depois, clique no botão *Configurações* para abrir o painel de opções *Criar arquivo* (consulte a página 331).

## AVI

Embora o tipo de arquivo AVI para vídeo digital seja amplamente suportado, a verdadeira codificação e a decodificação de dados de vídeo e áudio em um arquivo AVI file são efetuadas por software *codec* separado.

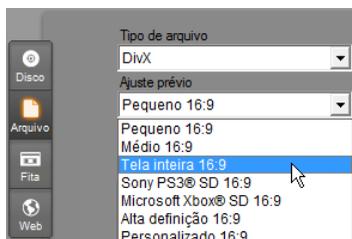
O Studio fornece um codec DV e um codec MJPEG. Se desejar enviar seu filme como um AVI em outro formato, você pode utilizar qualquer codec compatível com DirectShow instalado em seu PC, desde que esse codec também esteja instalado no PC que reproduzirá seu filme.



Clique no ajuste prévio que melhor atende às suas necessidades; ou escolha *Personalizado* e, depois, clique no botão *Configurações* para abrir o painel de opções *Criar arquivo* (consulte a página 331).

## DivX

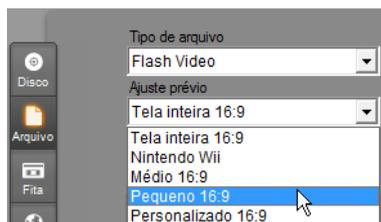
Este formato de arquivo, baseado na tecnologia de compressão de vídeo MPEG-4, é conhecido pelos arquivos de vídeo espalhados através da Internet. Também é suportado por uma gama de dispositivos de hardware compatíveis com DivX, desde leitores de DVD a aparelhos portáteis e handhelds.



Clique no ajuste prévio de qualidade que melhor atende às suas necessidades; ou escolha *Personalizado* e, depois, clique no botão *Configurações* para abrir o painel de opções *Criar arquivo* (consulte a página 331).

## Flash Video

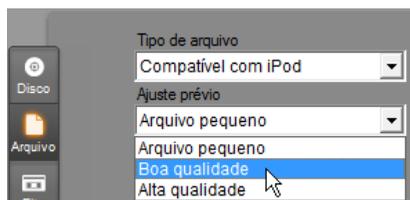
O Studio suporta a saída em formato Flash Video (**flv**), versão 7. Virtualmente todos os navegadores da Web atuais são capazes de exibir este popular formato, o qual tem sido amplamente adotado por sites de social networking e sites de notícias.



Clique no ajuste prévio da qualidade que corresponda às suas necessidades; ou escolha *Personalizado* e, depois, clique no botão *Configurações* para abrir o painel de opções *Criar arquivo* (consulte a página 331).

## Compatível com iPod

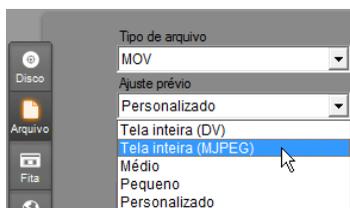
Tal como o DivX, este formato de arquivo se baseia na tecnologia de compressão de vídeo MPEG-4. A combinação de uma compressão poderosa com um tamanho de quadros pequeno 320x240 produz arquivos de saída muito pequenos em comparação com os formatos mais expansivos. Os arquivos gerados são compatíveis com os populares dispositivos de vídeo iPod e também podem funcionar com alguns outros tipos de dispositivos.



Os três ajustes prévios de qualidade selecionam diferentes taxas de dados, cada uma fornecendo um diferente equilíbrio de qualidade e tamanho do arquivo.

## MOV

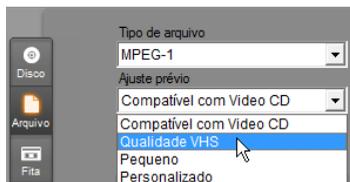
Este é o formato de arquivo do QuickTime®. É particularmente útil se pretender reproduzir o filme no player QuickTime.



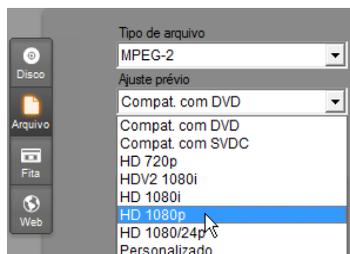
Os ajustes prévios permitem uma variedade de opções de tamanho e codificação. O ajuste prévio *Médio* (384x288) utiliza a compressão MJPEG; *Pequeno* (176x144) usa MPEG-4.

## MPEG

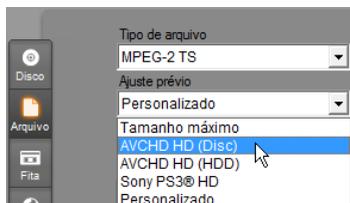
**MPEG-1** é o formato de arquivo MPEG original. A compressão de vídeo MPEG-1 é utilizada em VideoCDs, mas em outros contextos é dado lugar a padrões mais recentes.



**MPEG-2** é o formato sucessor do MPEG-1. Enquanto que o formato de arquivo MPEG-1 é suportado em todos os PCs com Windows 95 e posterior, os arquivos MPEG-2 e MPEG-4 só podem ser reproduzidos em PCs com software decodificador apropriado instalado. Dois dos ajustes prévios do MPEG-2 suportam equipamento de reprodução HD (alta definição).

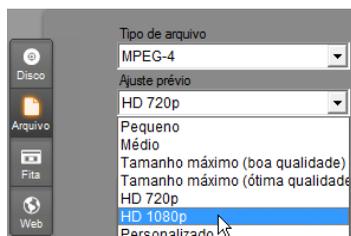


**MPEG-2 TS** é a versão de “fluxo de transporte” do MPEG-2. Suas aplicações incluem a reprodução em HD em filmadoras baseadas em AVCHD e a consola de jogos PlayStation 3 da Sony.



**MPEG-4** é outro membro da família MPEG. Oferece uma qualidade de imagem semelhante ao MPEG-2, mas uma compressão ainda maior. É particularmente adequado para uso na Internet. Dois dos ajustes prévios do MPEG-4 (QCIF e QSIF) criam vídeo “quarter frame” no tamanho adequado para celulares; dois outros (CIF e SIF) criam vídeo “full frame” adequado para visualizadores em handhelds.

**Ajustes prévios personalizados.** Com todas as variantes MPEG, o ajuste prévio *Personalizado* permite a você configurar detalhadamente a saída do filme clicando no botão *Configurações* para abrir o painel de opções *Criar arquivo* (consulte a página 331).



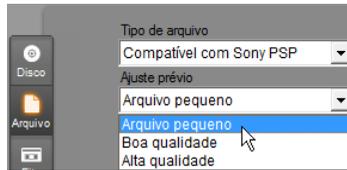
## Real Media

Os arquivos de filme Real Media se destinam à reprodução na Internet. Os filmes Real Media podem ser reproduzidos por qualquer pessoa em qualquer parte do mundo que tenha o software RealNetworks® RealPlayer®, o qual está gratuitamente disponível para download a partir de [www.real.com](http://www.real.com).

Consulte a página 335 para informação sobre a configuração de sua saída com o painel de opções *Criar arquivo – Real Media*.

## Compatível com Sony PSP

Este é outro formato de arquivo baseado na tecnologia de compressão de vídeo MPEG-4. Tal como com o tipo compatível com iPod, a combinação de uma compressão poderosa com um tamanho de quadros pequeno 320x240 produz arquivos de saída muito pequenos em comparação com os formatos mais expansivos. Os arquivos gerados são compatíveis com os populares dispositivos Sony PlayStation Portable e também podem funcionar com alguns outros tipos de dispositivos.



## Windows Media

O formato de arquivo Windows Media também se destina à reprodução de Internet streaming. Os arquivos podem ser reproduzidos em qualquer computador que tenha instalado o Windows Media player – um programa gratuito da Microsoft.

Consulte a página 337 para informação sobre a configuração de sua saída com o painel de opções *Criar arquivo – Real Media*.



## SAÍDA PARA FITA

Escolha a guia *Fita* no Navegador de saída se desejar enviar sua saída para um dispositivo de vídeo externo – um televisor, uma filmadora ou um videocassete – ou para “VGA”, para visualização na tela de seu monitor.

---

## Configurando a câmera ou o gravador de vídeo...

---

Certifique-se de que seu dispositivo de gravação está corretamente conectado antes de iniciar a criação do filme.

### Saída através de cabo IEEE-1394

Se seu dispositivo de gravação tiver uma entrada DV, basta conectá-la a sua placa de vídeo digital com um cabo IEEE-1394 (ou “i.LINK”). O conector na extremidade para a filmadora deve ter o rótulo **DV IN/OUT**.

**Nota:** Em máquinas que não suportam a gravação de retorno na filmadora, incluindo muitos dispositivos PAL, o conector DV é designado simplesmente por DV OUT.

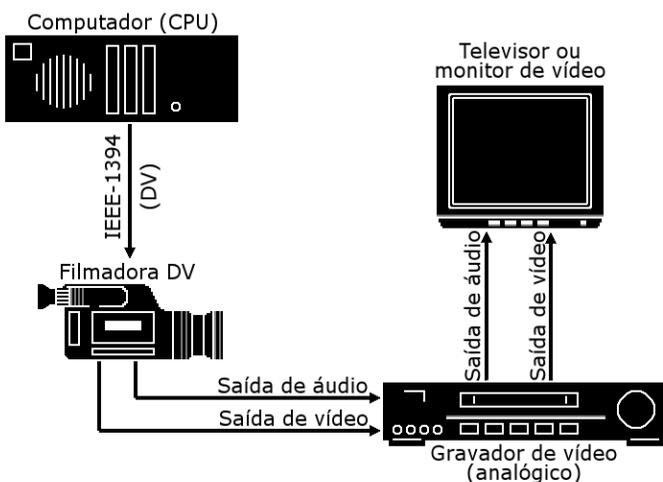
## Saída com cabos de áudio / vídeo analógicos

Se você tem um produto Studio com uma saída analógica (TV ou vídeo), como o Studio DVplus ou DC10plus, conecte as saídas de vídeo da placa de captura às entradas do gravador de vídeo e as saídas de áudio da placa de som (ou a placa de captura, se as tiver) às entradas de áudio do gravador de vídeo.

## Conexão de um televisor ou monitor de vídeo

Muitas filmadoras têm um visor integrado, tornando desnecessária a conexão de um monitor de vídeo.

Caso contrário, para visualizar seu filme à medida que é gravado, deve ser conectado um televisor ou monitor de vídeo às saídas de vídeo de seu gravador. As saídas de vídeo não estão sempre disponíveis em filmadoras DV.



---

## Enviar seu filme para fita de vídeo

---

Verifique se a filmadora / o videocassete estão ligados e configurados, e se você inseriu uma fita rebobinada para o ponto onde deseja iniciar a gravação. Você tem agora duas opções:

1. Se você estiver gravando seu filme para uma fita DV, o Studio fornece a você a possibilidade de controlar automaticamente o dispositivo DV. Clique no botão *Configurações* e, depois, marque a caixa de seleção na área *Opções de saída*.

Com a maioria dos dispositivos DV ocorre um ligeiro atraso entre a recepção do comando para gravar e o verdadeiro início da gravação. Uma vez que ele varia de dispositivo para dispositivo, você pode precisar de testar com o valor do *Intervalo para iniciar gravação* que permita melhores resultados com seu dispositivo em particular.

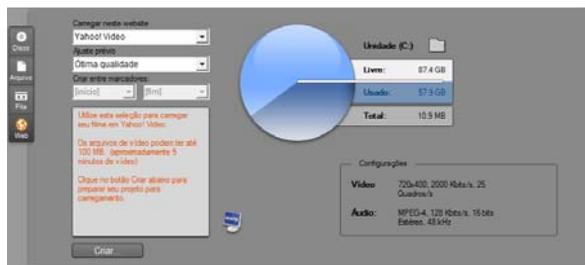
2. Caso esteja gravando em uma fita analógica ou não tenha selecionado a opção *Iniciar e parar gravação automaticamente* no painel de opções *Criar fita*, inicie sua gravação no videocassete agora.

Por fim, clique em *Reproduzir* no Player.



## SAÍDA PARA A WEB

O Studio pode carregar seu vídeo diretamente para o website Yahoo! Vídeo ou YouTube, no sentido de ser compartilhado com uma potencial audiência de milhões de outros usuários da Internet.



Ambas opções oferecem dois formatos predefinidos, *Ótima qualidade* e *Carregamento rápido*. Estes fornecem diferentes combinações de tamanho de quadro e taxa de dados de vídeo.

No additional format settings are required for either destination.

Após a seleção do site de carregamento e do ajuste prévio desejados, clique no botão *Criar*. Este abre a caixa de diálogo Carregamento na Web, onde pode introduzir informação editorial sobre sua produção.

Carregamento na Web

Título Máx. 64 caracteres  
Meu filme 3

Descrição Máx. 1000 caracteres  
Meu filme 3

Marcas (Tags) Máx. 254 caracteres  
Pinnacle Studio Ultimate Collection,

Categoria Máx. 1 seleção(ões) por carregamento

- Animais Selvagens...
- Artes e Animação
- Autos
- Comidas e Bebidas
- Diversão
- Educação
- Entretenimento
- Esportes e Jogos
- Família e Crianças
- Filmes e Curtas
- Música
- Notícias
- Pessoas e Vlogs
- Publicidade
- Tecnologia e Prod...
- Viagens

Iniciar sessão como outro usuário

Definir carregamento privado

Continuar Cancelar

Defina o título, a descrição e as marcas de pesquisa separadas por vírgulas conforme desejado, e, depois, selecione até três categorias onde seu filme deverá ser listado.

Se já tiver dado início de sessão em sua conta no Yahoo! a partir do Studio, mas desta vez pretender utilizar uma ID de usuário diferente, marque a caixa *Iniciar sessão como outro usuário*.

Se ainda não tiver dado início de sessão, será exibida a caixa de diálogo Yahoo! Desktop Login. Se já tiver uma Identidade Yahoo!, introduza agora sua informação de usuário; caso contrário, você terá de clicar primeiro na ligação *Assinar* para configurar uma nova conta Yahoo!.



Agora, o Studio criará e carregará automaticamente seu filme. Clique no botão *Ver seu vídeo online* se desejar visitar o site Yahoo! Vídeo em seu navegador da Web para confirmar o êxito do carregamento.



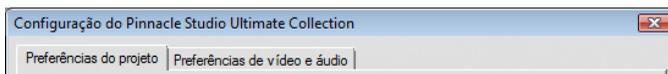
# Opções de configuração

São fornecidas configurações para ajustar vários aspectos da operação do Studio. Os valores padrão foram escolhidos para um bom funcionamento na maioria das situações e do hardware. No entanto, você pode desejar modificá-las para melhor se adequar a seu estilo de trabalho ou à configuração específica de seu equipamento.

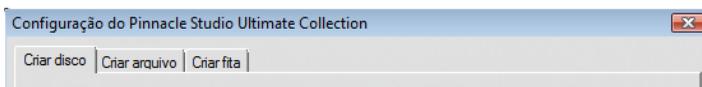
## Sobre as opções de configuração do Studio

As opções de configuração do Studio estão repartidas por duas caixas de diálogo com guias, ambas com vários painéis.

A caixa de diálogo das principais opções tem duas painéis que contêm as opções relacionadas com o modo Editar. Abra esta caixa de diálogo no painel da sua escolha selecionando um dos comandos no primeiro grupo do menu *Configuração*.



A caixa de diálogo das opções de Criar filme tem três painéis, um para cada um dos três tipos de mídia: disco, arquivo e fita. Acesse esta caixa de diálogo selecionando um dos comandos no segundo grupo do menu *Configuração*.



As configurações das opções no Studio se aplicam à sessão atual e a sessões futuras do Studio.

---

## Preferências do projeto

---

Estas configurações estão repartidas por cinco áreas, sendo descritas nos subtópicos abaixo. As configurações de hardware relacionadas com a edição estão no painel *Preferências de vídeo e áudio* (consulte a página 322).

### Ambiente de edição

**Auto-salvar e carregar meus projetos:** Se esta opção estiver selecionada, o Studio atualiza continuamente seu projeto armazenado enquanto você trabalha sem você ter de salvar explicitamente suas alterações. Se preferir ser você mesmo a carregar e a salvar, não marque esta opção.

**Mostrar miniaturas do storyboard grandes:** Marque esta caixa para obter mais detalhes nos quadros de miniatura mostrados pela Vista de storyboard na Janela do filme.

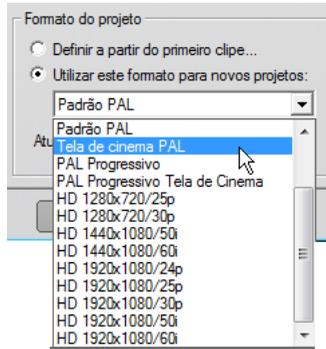
**Mostrar conteúdo premium, Mostrar recursos premium:** O conteúdo e os recursos premium permitem a você expandir fácil e convenientemente o Studio sempre que necessitar de mais recursos ou mais poder para aprimorar seus filmes. O *conteúdo premium* se refere a efeitos complementares, transições, títulos, menus e efeitos sonoros. Os *recursos premium* se referem a panorâmico e zoom, chroma key e outros recursos avançados.

Marque as caixas se desejar que os itens premium sejam listados no Álbum e outros locais apropriados no Studio.

No geral, quando você clica em um item Premium, você terá a possibilidade de adquirir e instalar esse item imediatamente, sem sair do Studio, caso você tenha uma conexão com a Internet. Consulte “Expandir o Studio” na página 11 para mais informação.

### Formato do projeto

Por padrão, seu projeto do filme do Studio está no mesmo formato de vídeo que o primeiro clipe que você adicionou ao mesmo. Se desejar forçar novos projetos para um formato diferente, clique em *Utilizar este formato para novos projetos* e selecione o formato desejado a partir da lista suspensa.



## Durações padrão

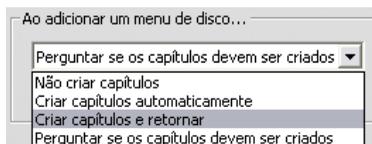
Estas durações são medidas em segundos e quadros. O contador dos segundos avança a cada 30 quadros para NTSC ou 25 quadros para PAL.



As três configurações aqui controlam a duração inicial para transições, imagens fixas e fades no volume quando adicionados a seu filme. As durações podem ser cortadas para personalizar valores durante a edição. Os valores padrão a quando da instalação são como indicados na ilustração acima.

## Ao adicionar um menu de disco

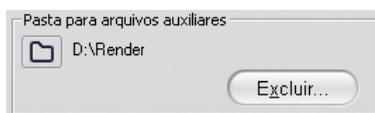
Quando você coloca um menu de disco na linha de tempo, o Studio pergunta se deseja gerar *links de capítulo* a partir do menu para todos os clipes que o seguem (pelo menos até ao próximo menu). As opções nesta lista suspensa permitem a você evitar a caixa de diálogo de confirmação, especificando que você quer sempre ou não quer sempre que os links sejam criados ou que você quer que o Studio crie links a partir de um novo menu para seus capítulos e também *links de retorno* para o menu do fim de cada capítulo. Uma última opção, “Perguntar se os capítulos devem ser criados”, ativa a caixa de diálogo de confirmação, restaurando o padrão de fábrica.



**Duração mínima do capítulo:** Se você tiver especificado que o Studio deve criar automaticamente links de capítulo quando você adiciona um menu, múltiplos cliques são combinados em capítulos se necessário para alcançar esta duração mínima.

## Pasta para arquivos auxiliares

O Studio gera arquivos auxiliares em muitas circunstâncias à medida que você edita e envia seu projeto. Estes são todos armazenados na pasta do disco especificada aqui. Clique no botão *Pasta* para alterar a localização dos arquivos auxiliares – normalmente porque você precisa de poupar espaço em uma unidade particular.



**Excluir:** Este botão abre a caixa de diálogo Excluir arquivos auxiliares, a qual permite a você recuperar espaço no disco rígido excluindo arquivos criados enquanto seu projeto estava sendo renderizado.

---

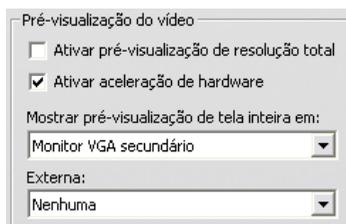
## Preferências de vídeo e áudio

---

As cinco áreas neste painel fornecem configurações de hardware e formato relacionadas com a edição e a pré-visualização.

### Pré-visualização do vídeo

Devido ao papel central da pré-visualização durante a edição interativa do vídeo, o Studio disponibiliza várias configurações que afetam o comportamento da pré-visualização.

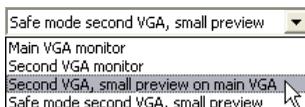


Para a pré-visualização em um monitor de computador, a pré-visualização padrão, numa resolução de um quarto de quadro, provavelmente é suficientemente boa. Se você tiver requisitos exatos para a pré-visualização e, em especial, se pretender enviar a pré-visualização para um dispositivo de saída externo (selecionando-o na lista suspensa *Externa*), você pode precisar de selecionar *Ativar pré-visualização de resolução total*. Em algumas máquinas pode verificar-se uma perda notável em termos de desempenho associada a esta opção.

*Ativar aceleração de hardware* tira proveito das capacidades avançadas de sua placa gráfica sempre que aplicável. A opção deve ser selecionada exceto se você estiver experimentando problemas de exibição durante a pré-visualização.

A lista suspensa *Exibir pré-visualização em tela inteira* permite a você especificar a forma como o Studio deve fazer a pré-visualização quando você clica no botão *Tela inteira* no Player. As opções disponíveis na lista dependem de seu hardware de exibição.

Num sistema de monitor único, uma pré-visualização em tela inteira (outra que não a externa) deve, obviamente, utilizar a mesma tela que a própria interface do Studio. Esta é a opção *Monitor VGA principal*. Neste exemplo particular, a reprodução em tela inteira começa na posição atual de reprodução quando você clica no botão *Tela inteira* e termina no fim do filme ou quando você prime a tecla Esc.



Com um sistema de dois monitores, você utilizaria, normalmente, sua segunda tela como um monitor de pré-visualização em tela inteira e deixaria o Studio não obscurecido em sua tela principal. A exibição no segundo monitor é controlada completamente pelo botão *Tela inteira*, quer seu filme esteja sendo reproduzido quer esteja no modo de pausa.

A opção mais direta para pré-visualização em tela inteira é *Monitor VGA secundário*. Neste modo, a pré-visualização é dimensionada para utilizar o máximo possível da tela do monitor (sem perturbar a taxa de definição do vídeo). A pré-visualização do Player na tela principal permanece em branco, conservando o poder de processamento. Se estiver disponível uma segunda visualização, este é o modo recomendado para a maioria dos usuários.

As duas opções restantes constituem modos especiais que permitem a saída em tela inteira em um monitor, enquanto continua sendo fornecida uma pré-visualização normal na janela do Studio. Estes modos são disponibilizados somente se sua placa de vídeo de dupla saída for de um dos seguintes tipos:

- ATI Radeon 9600 (ou superior) com versão 5.8 (mínimo) do driver de vídeo Catalyst™.

Para utilizar os modos adicionais de pré-visualização, você deve *desativar* o segundo monitor na caixa de diálogo Propriedades de vídeo (ou centro de controle Catalyst) antes de iniciar o Studio.

- nVidia GeForce Fx5xxx ou superior, ou uma placa equivalente nas séries Quadro. As versões mínimas do driver são 81.85 (GeForce) e 81.64 (Quadro).

Antes de iniciar o Studio, o segundo monitor deve ser *ativado* como uma extensão da área de trabalho do Windows (*não* nos modos Span ou Clone).

Ao inicializar, o Studio verifica se as condições acima foram cumpridas. Se tiverem sido, as restantes opções serão disponibilizadas:

*VGA secundário, pequena pré-visualização no VGA principal:* Esta opção ultrapassa os outros modos de tela inteira reconfigurando a exibição no monitor para corresponder ao formato exato das especificações de vídeo de seu projeto quanto a formato de quadro e taxa de atualização. Por exemplo, se o formato de seu projeto for 720x480 com a taxa de atualização NTSC de 60 Hz, o monitor será colocado no modo para a pré-visualização mais precisa possível. Em simultâneo, a pré-visualização pequena normal no Player é exibida na tela principal.

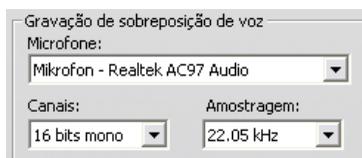
**Nota:** Mesmo que você tenha a placa gráfica correta, o formato desejado pode ainda não ser suportado por um monitor particular. Se o Studio determinar que esse é o caso, ele volta ao modo de pré-visualização final (parágrafo seguinte). Caso se verifique alguma instabilidade com a configuração do hardware, é altamente recomendável reverter para um dos modos básicos descritos acima.

*VGA secundário no modo de segurança, pequena pré-visualização:* Neste modo, o Studio faz coincidir o formato de vídeo de seu projeto tanto quanto possível com os formatos suportados pelo monitor. Por exemplo, se o formato de quadro 720x480 estiver indisponível, o Studio definirá a exibição para 800x600 e centrará o quadro na tela do monitor. De modo semelhante, se o monitor não suportar a saída a 50 Hz (PAL) com um tamanho particular da tela, exibirá a 60 Hz em seu lugar.

## Gravação de sobreposição de voz

**Microfone:** Uma lista suspensa de opções para conectar um microfone a seu hardware.

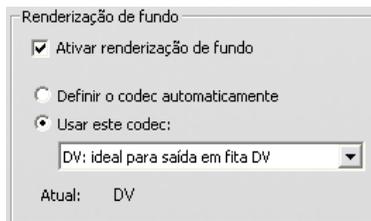
**Canais, Amostragem:** Estas configurações controlam a qualidade do áudio. Uma configuração típica para sobreposições de voz é mono de 16 bits a 22.05 kHz.



## Renderização de fundo

*Renderização* é o processo de geração de vídeo para metragens que usam transições HFX, efeitos ou outros recursos computacionalmente exigentes do Studio. Enquanto esse vídeo não for renderizado, o mesmo pode não ser exibido de forma regular e nítida durante a pré-visualização.

O Studio pode executar a renderização por trás das cenas enquanto você trabalha, um recurso designado por *renderização de fundo*.



**Ativar renderização de fundo:** Desmarque esta caixa se não desejar utilizar a renderização de fundo. Isto pode ser feito em um computador mais lento se a renderização intensiva tornar vagarosas as outras operações.

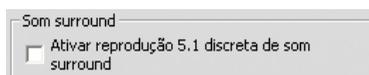
**Definir o codec automaticamente:** Deixe o Studio decidir que codec deve utilizar para codificar seu vídeo renderizado.

**Usar este codec:** Se souber que seu projeto vai ser gravado em fita DV, a escolha de DV como o formato da renderização de fundo poderá reduzir o tempo de renderização de seu filme final. Você escolheria, normalmente, MPEG como o codec para a renderização para filmes destinados à gravação em disco pelo mesmo motivo.

Outro aspecto a ter em consideração ocorre se você estiver pensando em pré-visualizar seu vídeo em um dispositivo externo (somente no Studio Ultimate). Nesses casos, você pode precisar de definir o formato do projeto e o codec para a renderização de modo a se adequar ao dispositivo. Por exemplo, se você está pré-visualizando em um monitor analógico ligado a sua filmadora DV, você deverá executar a renderização de fundo em DV.

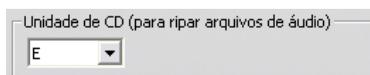
## Reprodução de som surround

*Ativar reprodução 5.1 discreta de som surround:* Marque esta caixa de seleção se o sistema de áudio da área de trabalho que você usa ao pré-visualizar seu projeto Studio suportar áudio 5.1 discreto. Deixe a caixa de seleção desmarcada se você estiver pré-visualizando em som surround com um sistema compatível com Pro Logic ou em estéreo.



## Unidade de CD (para ripar arquivos de áudio)

Se você tiver utilizado música de CD em seu projeto, o Studio transfere digitalmente (“ripa”) os dados de áudio do disco para o computador. A lista suspensa aqui permite a você selecionar o dispositivo de CD a utilizar para ripar, caso tenha mais do que um disponível.



---

## Configurações em Criar disco

---

Estas configurações permitem a você ajustar as opções para a criação de discos VCD, S-VCD, DVD, HD DVD ou Blu-ray e para a criação de uma imagem de disco no disco rígido.

Para criar um VCD ou S-VCD é necessário um gravador de CD ou DVD; para criar um DVD é necessário um gravador de DVD ou HD DVD; para criar um HD DVD é necessário um gravador de HD DVD; para criar um disco Blu-ray é necessário um gravador de Blu-ray.

Você pode gravar DVDs no formato padrão para leitores de DVD, no formato AVCHD para leitores de Blu-ray ou no formato HD DVD para leitores de HD DVD. Para detalhes, consulte “Saída para disco” (página 302).

## Formato

**Tipo de disco:** Selecione VCD, S-VCD, DVD ou Blu-ray para criar um disco (ou imagem de disco) do tipo correspondente. Selecione HD DVD para criar um DVD ou um HD DVD para reprodução em um leitor de HD DVD. Se desejar criar um DVD legível na maioria dos dispositivos Blu-ray, escolha AVCHD.

**Qualidade do vídeo / uso do disco:** Estas configurações (*Qualidade automática, Ótima qualidade, Maior parte do vídeo no disco e Personalizado*) estão disponíveis exceto no caso dos VCDs, onde o formato é fixo. As primeiras três configurações são ajustes prévios que correspondem a taxas de dados específicas. A opção *Personalizado* permite a você definir a taxa de dados para outro valor. Em qualquer dos casos é fornecida uma estimativa da quantidade de vídeo que o disco pode acomodar na configuração atual.

**Kbits/s:** Se a opção *Personalizado* tiver sido escolhida na configuração anterior, esta combinação de lista suspensa e campo de edição permite a você escolher ou especificar a taxa de dados – e, assim, a qualidade do vídeo e a duração máxima – do disco. Valores superiores correspondem a melhor qualidade e menor capacidade.

**Compressão de áudio:** Escolha uma das opções para armazenar a trilha sonora de seu filme:

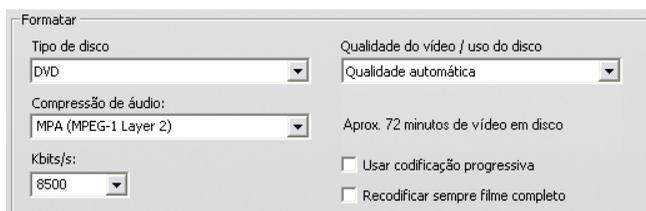
- A codificação **PCM** para som estéreo é suportada por todos os leitores de DVD, mas ocupa mais espaço no DVD do que em MPEG.
- Áudio **MPEG**, em formato MPA (MPEG-1 Layer 2), é sempre fornecido em leitores PAL DVD. Em leitores NTSC, ele é largamente suportado, mas teoricamente opcional.
- A codificação **Canal Dolby® Digital 2** pode ser utilizada para armazenar de forma compacta quer uma trilha sonora estéreo quer uma trilha sonora surround. Para ouvir o mix surround é necessário equipamento com compatibilidade Dolby Pro Logic. Em outros sistemas será ouvido como um mix estéreo normal.
- A codificação **Canal Dolby® Digital 5.1** armazena os canais surround de forma discreta. Para ouvir o mix surround em reprodução requer um amplificador surround e um sistema de alto-falantes.

**Usar codificação progressiva:** Cada quadro de uma imagem normal de televisão é exibido como dois “campos” sucessivos, cada um contendo metade das várias centenas de linhas de vídeo horizontais que formam a imagem completa: as linhas ímpar em um campo e as linhas par no outro. O olho vê os campos sobrepostos como uma única imagem.

Este sistema, designado por “verificação entrelaçada”, produz resultados razoavelmente bons devido às características das telas de televisão e do sistema visual humano.

Contudo, sistemas de televisão de alta definição e monitores comuns de computadores fornecem “varredura progressiva”, sendo a imagem arrastada de cima para baixo a uma taxa de atualização da tela mais elevada, possivelmente produzindo uma imagem mais nítida sem tremular. Caso seu projeto contenha principalmente vídeo progressivo e/ou imagens fixas, a seleção desta caixa poderá proporcionar uma qualidade superior da saída. Geralmente, no entanto, esta opção não deve estar selecionada.

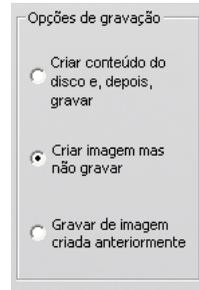
**Recodificar sempre filme completo:** Esta opção obriga seu filme a ser completamente renderizado de novo para a saída. É recomendável apenas se estiver a experimentar problemas com seu filme de saída e desejar restringir as fontes possíveis de erro.



## Opções de gravação

**Criar conteúdo do disco e, depois, gravar:** Esta é a opção padrão para a criação de discos. Na primeira fase são gerados os dados que serão gravados no disco e temporariamente armazenados no disco rígido. Na segunda fase, os dados gerados são gravados no disco óptico.

**Criar imagem mas não gravar:** Com esta escolha, seu gravador de discos não será utilizado. Em vez disso, os mesmos arquivos que seriam, normalmente, gravados em um disco são armazenados em uma pasta do disco rígido como uma “imagem de disco”. Com alguns tipos de disco, você poderá escolher o formato da imagem de disco. Escolha o desejado na lista *Tipo de imagem* na área *Opções de mídia e dispositivos* (consulte a página 329).



**Gravar de imagem criada anteriormente:** Ao invés de usar seu projeto atual para gravar o disco, uma imagem de disco criada anteriormente é agora enviada para seu gravador. Isto permite a você dividir o trabalho de criação do disco em dois passos distintos que podem ser efetuados em sessões separadas, caso desejado. Isto é particularmente útil quando você quer fazer várias cópias do mesmo projeto. É particularmente útil quando você deseja fazer várias cópias do mesmo projeto ou quando deseja gerar o disco em um computador e gravá-lo em outro.

## Opções de mídia e dispositivos

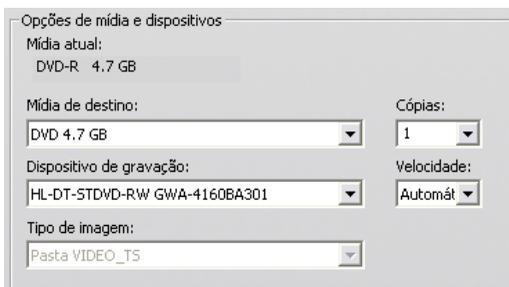
**Mídia de destino:** Escolha uma entrada desta lista suspensa que corresponda ao tipo e capacidade do disco em que vai gravar seu projeto.

**Dispositivo de gravação:** Caso você tenha mais de um gravador de discos em seu sistema, selecione aquele que deseja que o Studio use.

**Cópias:** Selecione ou insira o número de cópias deste disco que você pretende criar.

**Velocidade:** Escolha uma das velocidades de gravação disponíveis ou escolha *Automática* para a seleção padrão.

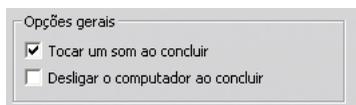
**Tipo de imagem:** Se você estiver gerando uma imagem de disco em vez de gravando um disco real, esta lista suspensa permite a você escolher entre os formatos disponíveis, se aplicável. Sua escolha poderá ser importante se você estiver planejando acessar a imagem com outro software.



**Ejetar disco:** Selecione esta caixa caso pretenda que o Studio ejete automaticamente o disco depois de concluído o processo de cópia.

## Opções gerais

Estas opções são fornecidas pelas guias das opções Criar disco e Criar arquivo. Separadamente ou combinadas, as mesmas permitem especificar ações gerais a serem tomadas após a criação do disco ou arquivo de seu filme.



**Tocar um som ao concluir:** Assim que o Studio tiver concluído o envio de seu filme, será tocado um som para o alertar usando os alto-falantes do computador. Isso é útil caso pretenda trabalhar próximo enquanto a CPU executa o trabalho intensivo de geração do filme. Certifique-se de que os alto-falantes estão ligados e no volume desejado caso escolha este recurso.

**Desligar o computador ao concluir:** Depois de enviar seu filme, o Studio instrui o Windows a desligar seu computador. Esta opção assegura que, após a conclusão do envio, o sistema seja desligado mesmo que você esteja longe de sua secretária ou até dormindo.

---

## Configurações em Criar arquivo

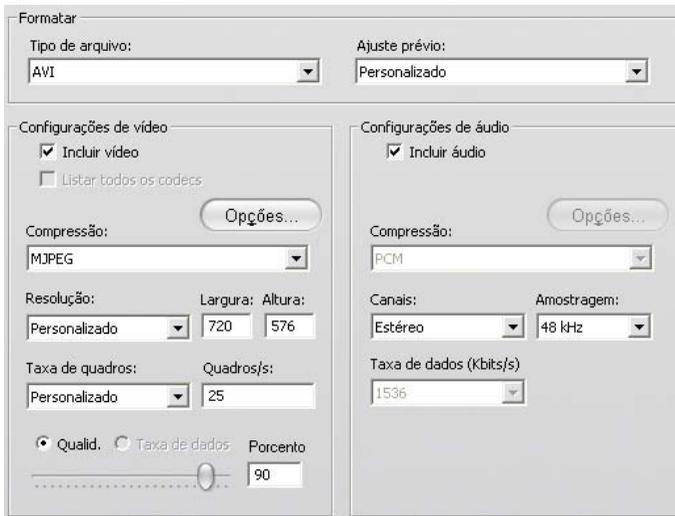
---

As listas Tipo de arquivo e Ajuste prévio, que encabeçam o painel das configurações em *Criar arquivo* para todos os tipos de arquivo, correspondem às listas Formatar e Ajuste prévio no Navegador de saída (consulte o *Capítulo 16: Criação de seu filme*). A maioria dos tipos de arquivo compartilha um painel de controle comum. Os tipos de arquivo Real Media e Windows Media têm painéis de controle para finalidades especiais, descritos separadamente nas “Configurações para Criar arquivo Real Media” na página 335 e “Configurações para Criar arquivo Windows Media” na página 337.

O painel comum, aqui descrito, é utilizado por todos os outros tipos de arquivo suportados: GP, AVI, DivX, Flash Video, MPEG-1, MPEG-2 e MPEG-4 (incluindo Compatível com iPod e Compatível com Sony PSP), e os tipos somente áudio.

O painel permite a você manipular as configurações do arquivo e de compressão se tiver sido escolhido o ajuste prévio Personalizado. A maioria dos tipos de arquivo suporta a personalização até determinado ponto.

As configurações personalizadas podem ser utilizadas para minimizar o tamanho do arquivo de saída, para aumentar a sua qualidade ou para o preparar para uma finalidade especial (como a distribuição através da Internet), podendo haver vários requisitos relacionados com características como o tamanho do quadro.



*O painel comum das configurações para Criar arquivo é compartilhado por todos os tipos de arquivo, exceto Real Media e Windows Media. Nem todas as opções estão disponíveis para todos os tipos de arquivo.*

**Nota:** Os arquivos MPEG-2 e MPEG-4 requerem um software de decodificação especial. Sem um decodificador adequado instalado em seu PC, você não poderá reproduzir arquivos destes tipos.

## Configurações de vídeo

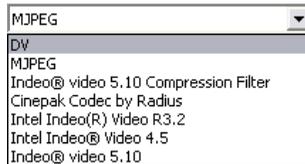
**Incluir vídeo:** Esta opção está ativada por padrão. Se desmarcar a caixa de seleção, o arquivo de saída terá somente áudio.

**Listar todos os codecs:** Por padrão, esta caixa de seleção *não* está marcada, por isso somente são listados os codecs certificados pela Avid para uso com o Studio. Se você marcar a opção, todos os codecs instalados em seu PC serão listados, tenham sido certificados ou não.

A utilização de codecs que não tenham sido certificados pela Avid pode produzir resultados indesejáveis. A Avid não pode fornecer suporte técnico por problemas associados ao uso de codecs não certificados.

**Opções:** O botão Opções abre um painel de opções específico do codec, se estiver algum disponível.

**Compressão:** Escolha o compressor (codec) que é mais adequado para o uso pretendido. Ao criar um arquivo AVI, você querará escolher suas configurações de compressão para as capacidades da, e codecs suportados pela, plataforma do computador do espectador a quem se destina.

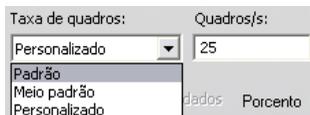


**Resolução:** Esta é uma lista suspensa com ajustes prévios que fornecem opções padrão de Largura e Altura. O ajuste prévio Personalizado permite a você definir diretamente as dimensões.

**Largura, Altura:** O tamanho dos quadros é medido em pixels. A configuração padrão é a resolução em que o Studio captura. Diminuindo a largura e altura, diminui fortemente o tamanho do arquivo.



**Taxa de quadros:** A taxa de quadros padrão é de 29.97 quadros por segundo para NTSC e de 25 quadros por segundo para PAL. Você pode desejar definir uma taxa de quadros inferior para aplicativos como o vídeo na Web.



**Qualidade, Taxa de dados:** Dependendo do codec sendo utilizado, você pode ajustar a percentagem de qualidade ou a taxa de dados com o controle deslizante. Quanto mais elevada a percentagem ou a taxa escolhida, maior o arquivo resultante.



## Configurações de áudio

Se você deseja manter os tamanhos dos arquivos para um mínimo, o áudio para muitos usos digitais pode ser definido para mono de 8 bits a 11 kHz. Como regra prática, tente 8 bits a 11 kHz para áudio que seja principalmente de diálogo e estéreo de 16 bits a 22 ou 44 kHz para áudio que seja predominantemente música. Como ponto de referência, a música em CD-ROM é estéreo de 16 bits com amostragem a 44 kHz. Outra regra conveniente prática para compressão de áudio é que 11 kHz é aproximadamente equiivalente a qualidade de rádio AM. 22 kHz equiivale a qualidade de rádio FM e estéreo de 16 bits, 44 kHz a qualidade de CD de áudio.

**Incluir áudio:** Esta opção está ativada por padrão. Se desmarcar a caixa de seleção, o arquivo de saída não terá som.

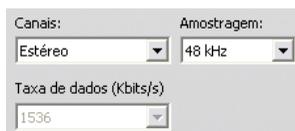
**Opções:** O botão Opções abre um painel de opções específico do codec, se estiver algum disponível.

**Compressão:** Os codecs listados aqui variarão de acordo com o tipo de arquivo.

**Canais:** As escolhas possíveis nesta lista incluem Mono, Estéreo e Multicanais, dependendo do tipo de arquivo. O tamanho do arquivo aumenta se forem utilizados canais adicionais.

**Amostragem:** O áudio digital é produzido tirando amostras instantâneas regulares da curva analógica contínua. Quantas mais amostras, melhor o som. Por exemplo, os CDs de áudio são gravados a 44 kHz, estéreo de 16 bits. Pode ser tirada uma amostra do áudio em frequências tão baixas como 11 kHz para muitos usos digitais, em especial para diálogo.

**Taxa de dados:** Esta lista suspensa controla a taxa de dados e, por conseguinte, a taxa de compressão para o áudio. Taxas de dados superiores produzem uma qualidade superior à custa de arquivos maiores.



Canais: Estéreo

Amostragem: 48 kHz

Taxa de dados (Kbits/s): 1536

## Configurações dos dados

O tipo de arquivo Compatível com Sony PSP proporciona uma área chamada Dados, na qual você pode especificar um título para seu filme salvo.

## Configurações gerais

Estas são as mesmas que foram descritas para a guia Criar disco na página 330.

---

## Configurações em Criar arquivo Real Media

---

O painel de opções *Criar arquivo Real Media* permite a você ajustar configurações para arquivos RealVideo. Estas configuram a criação de arquivos que vão ser reproduzidos com o popular leitor RealNetworks® RealPlayer®, grátis para download a partir de [www.real.com](http://www.real.com).

Formatar

Tipo de arquivo: Real Media Ajuste prévio: Grande

Dados

Título: Maria Autor: Marco

Copyright: © 2005 Palavras-chave:

Qualidade do vídeo: Video contínuo Qualidade do áudio: Voz com música de fundo

Servidor web

RealServer  HTTP

Público-alvo

Conexão por modem  
 ISDN simples  
 ISDN duplo  
 LAN  
 DSL/Cabo de 256K  
 DSL/Cabo de 384K  
 DSL/Cabo de 512K

**Título, Autor, Copyright:** Estes três campos são utilizados para identificar cada filme RealVideo e são codificados nele de modo que não sejam visíveis ao espectador casual.

**Palavras-chave:** Este campo aceita até 256 caracteres e permite a você codificar palavras-chave em cada filme. É normalmente utilizado para identificar o filme para mecanismos de pesquisa na Internet.

**Qualidade do vídeo:** Estas opções permitem a você equilibrar os requisitos rivais de qualidade de imagem e taxa de quadros.

- **Sem vídeo:** Quando é feita esta seleção, o arquivo de saída conterá somente áudio.
- **Vídeo em movimento normal:** Recomendado para clipes de conteúdo misto para equilibrar movimento do vídeo e clareza da imagem.
- **Vídeo contínuo:** Recomendado para clipes que contenham ação limitada, tal como noticiários ou entrevistas, para aumentar o movimento global do vídeo.
- **Vídeo com grande nitidez:** Recomendado para clipes de elevada ação para aumentar a clareza global da imagem.
- **Apresentação de slides:** O vídeo surge como uma série de fotos fixas, fornecendo a melhor clareza global da imagem.

**Qualidade do áudio:** Este menu suspenso permite a você escolher as características de sua trilha de áudio. O Studio usa esta informação para selecionar a melhor compressão de áudio para seu arquivo Real Media. Cada opção sucessiva fornece melhor qualidade do áudio, mas resulta em um arquivo maior.

- **Sem áudio:** Quando é feita esta seleção, o arquivo de saída conterá somente vídeo.
- **Somente voz:** Esta opção permite uma qualidade adequada para áudio falado em clipes sem música.
- **Voz com música de fundo:** Esta opção se destina a situações em que predomina o áudio falado, apesar da presença de música de fundo.
- **Música:** Utilize esta opção para uma trilha monoaural em que a música seja reproduzida de forma mais marcada.
- **Música estéreo:** Utilize esta opção para uma trilha de música estéreo.

**Servidor web:** A opção *RealServer* permite a você criar um arquivo que possa ser fluído a partir de um RealNetworks RealServer. O RealServer suporta um recurso especial que detecta a velocidade de conexão do modem do espectador e ajustar sua taxa de transmissão para corresponder. A opção permite a você selecionar até sete taxas de dados em *Público-alvo*. Porque o tamanho do arquivo, e seu tempo de transferência, aumenta com cada taxa de dados que você adicionar, selecione apenas aqueles públicos-alvo que você pense que são realmente necessário.

Para fazer uso da opção *RealServer*, o ISP que hospeda seu website deve ter o software RealServer instalado. Se você não tiver a certeza, contate seu ISP para confirmação ou use a opção padrão *HTTP*, que permite a você otimizar a reprodução para exatamente uma das opções *Público-alvo*.

**Público-alvo:** Este seleciona a velocidade de conexão do modem do público-alvo. Quanto mais baixa a velocidade, menor a qualidade do vídeo. Se você deseja que seus espectadores possam visualizar seu filme à medida que ele carrega, você deve selecionar uma taxa do público-alvo que seus modems possam suportar.

Quando você seleciona um público-alvo, você está na verdade especificando uma largura de banda máxima para seu fluxo RealMedia. A largura de banda, medida em kilobits por segundo (Kbps), é a quantidade de dados que pode ser enviada através da conexão à Internet ou à rede em um dado período de tempo. Os modems padrão (aqueles que usam linhas telefônicas comuns) são classificados pela largura de banda que eles podem processar. Os valores comuns são 28.8 e 56 Kbps.

Além destes públicos-alvo padrão, você pode gravar clipes para velocidades de conexão de 100 Kbps, 200 Kbps ou superiores. Estas larguras de banda superiores são adequadas para públicos que usem redes locais corporativas (LANs), modems a cabo ou modems DSL (Digital Subscriber Line).

---

## Configurações em Criar arquivo Windows Media

---

O painel *Criar arquivo Windows Media* permite a você ajustar as opções para a criação de arquivos Windows Media Player.

A imagem mostra a interface de configuração para a criação de arquivos Windows Media. O formulário é dividido em seções:

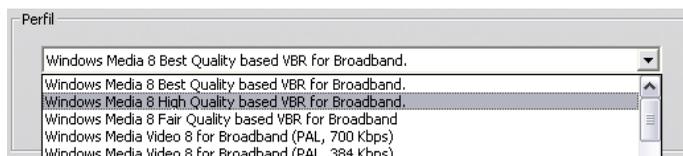
- Formatar:** Possui dois menus suspensos: "Tipo de arquivo:" com o valor "Windows Media" selecionado, e "Ajuste prévio:" com o valor "Personalizado" selecionado.
- Dados:** Contém campos para "Título:" (Meu filme 1), "Autor:" (Mario), "Copyright:" (© k), "Classificação:" (G) e um campo de "Descrição:".
- Marcadores do Media Player:** Possui três opções de radio buttons: "Sem marcadores" (selecionada), "Marcadores para cada clipe" e "Marcadores só para clipes com nome".
- Perfil:** Possui um menu suspenso com o perfil selecionado "Windows Media 8 Best Quality based VBR for Broadband.". Abaixo, são exibidos os detalhes do perfil: "Vídeo: 320x240, 30 Quadros/s" e "Áudio: WMA, 16 bits Estéreo, 44,1 kHz".

**Título, Autor, Copyright:** Estes três campos são utilizados para identificar cada filme Windows Media e são codificados nele de modo que não sejam visíveis ao espectador casual.

**Descrição:** Este campo de 256 caracteres permite a você inserir palavras-chave para codificação no filme. É normalmente utilizado para identificar o filme para mecanismos de pesquisa na Internet.

**Classificação:** Introdução de uma classificação neste campo se for útil para seus espectadores.

**Perfil:** Escolha a qualidade de reprodução de seu filme com base na capacidade da plataforma-alvo – o computador que reproduzirá o filme. Os parâmetros exatos de áudio e vídeo correspondentes à opção atual são exibidos no espaço livre abaixo da lista. A opção *Personalizada* permite a você definir de forma precisa as configurações, selecionando a partir de uma lista de possíveis combinações.

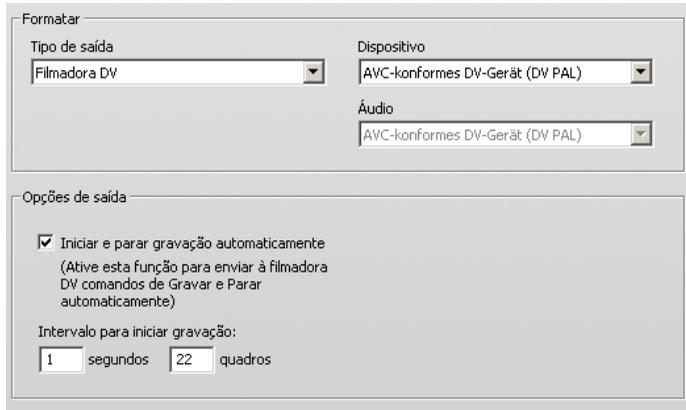


**Marcadores do Media Player:** Você tem a opção de incluir “marcadores de arquivo” Windows Media no arquivo de filme. Estes marcadores permitem aos espectadores ir diretamente para o início de qualquer clipe marcado, escolhendo seu nome a partir de uma lista.

- **Sem marcadores:** O arquivo de filme será criado sem marcadores.
- **Marcadores para cada clipe:** Os marcadores são criados automaticamente para cada clipe no filme. Se não tiver dado um nome personalizado ao clipe, será gerado um nome padrão para ele com base no nome do projeto.
- **Marcadores só para clipes com nome:** Os marcadores são gerados somente para os clipes aos quais você tenha atribuído um nome personalizado.

## Configurações em Criar fita

O Studio detecta automaticamente o hardware que você instalou e configura o destino da reprodução de Criar fita de forma correspondente.



Se você está *imprimindo* (criando fita) para um dispositivo DV, você pode optar por ter o Studio a iniciar e a parar o dispositivo automaticamente ao invés de fazê-lo você mesmo.

### Para controlar a impressão automaticamente:

1. Clique no botão *Criar filme* na barra de menus principal.  
A metade superior da tela muda para exibir a janela Criar filme.
2. Clique na guia *Fita*.
3. Clique no botão *Configurações*. O painel de opções *Criar fita* abre.
4. Marque a caixa de seleção *Iniciar e parar gravação automaticamente* para ativar a função automática. Esta configuração torna desnecessário iniciar manualmente a gravação no passo 6.

Com a maioria dos dispositivos DV há um pequeno atraso entre a recepção do comando para gravar e o verdadeiro início da gravação. No Studio, isto é indicado como o “intervalo para iniciar gravação”. Este intervalo varia de dispositivo para dispositivo, por isso você pode precisar de experimentar com um valor para melhores resultados com seu respectivo dispositivo.

5. Clique em *OK*.
6. Clique em *Criar*.

O Studio renderiza seu filme e, depois, solicita que prima o botão *Reproduzir* no Player. Caso não tenha selecionado a opção automática (passo 4), deve iniciar manualmente a gravação no dispositivo antes de carregar no botão *Reproduzir*; caso contrário, o próprio Studio enviará o comando *Gravar*. O Studio envia o primeiro quadro de seu filme (sem áudio) com a duração inserida para o intervalo para iniciar gravação, dando ao dispositivo tempo para preparar a fita para acelerar e iniciar a gravação.

**Dica:** Quando você reproduz sua fita, se a primeira parte de seu filme não tiver sido gravada, você deve aumentar a configuração em *Intervalo para iniciar gravação*. Por outro lado, se seu filme começar parando no primeiro quadro como se fosse uma fotografia fixa, você deve diminuir a configuração.

**Dica:** Se você deseja enviar preto para seu dispositivo de gravação durante seu intervalo para iniciar gravação, coloque um título em branco na trilha de *vídeo* do Studio mesmo antes do início de seu filme (um título branco é vídeo preto). Se você deseja gravar preto no fim de seu filme, coloque um título em branco na trilha de *vídeo* a seguir ao último quadro de seu filme.

## Saída analógica

Caso você esteja enviando para um dispositivo analógico, a opção do formato *Composta* ou *S-Video* pode estar disponível se for suportado por seu hardware.



## Envio para a tela

Uma das opções na lista suspensa *Vídeo* na área *Dispositivos de reprodução* é "Exibição VGA". Com esta opção, seu projeto concluído será reproduzido na tela de seu monitor ao invés de em um dispositivo externo.

# Dicas e truques

Aqui estão algumas dicas de especialistas técnicos da Avid para a seleção, utilização e manutenção de um sistema de computador com vídeo em mente.

---

## Hardware

---

Para usar o Studio de forma eficiente, seu hardware deve estar otimamente preparado e configurado.

### Preparação de seu disco rígido

Antes de capturar o vídeo, considere a possibilidade de executar os seguintes passos, principalmente se tiver um sistema mais antigo, se sua unidade de captura tiver pouco espaço livre ou se já tiver tido provas de possíveis problemas do disco rígido:

- Feche tantos aplicativos e programas em segundo plano quanto possível. Isso inclui importantes softwares de segurança como, por exemplo, utilitários antivírus e anti-spyware, por isso a Avid recomenda que também se desconecte da Internet (ou configure o firewall para bloquear todo o tráfego da Internet) ao executar este passo. Estão disponíveis utilitários de software para ajudar a fechar processos em segundo plano.
- Clique com o botão direito sobre o nome do dispositivo de captura no Explorador do Windows e selecione *Propriedades* no menu pop-up. Na guia *Ferramentas* da caixa de diálogo Propriedades de Disco, clique em *Verificar agora* e execute uma verificação detalhada da unidade para certificar-se de que não tem erros. Depois de concluída a verificação, clique em *Desfragmentar agora*; o desfragmentador do sistema

organizará o conteúdo da unidade para deixar a área livre contígua maior possível para os arquivos de captura.

A verificação e a desfragmentação de uma unidade são operações demoradas, por isso pode executá-las quando não estiver precisando do computador.

- Desative temporariamente a proteção de tela e quaisquer recursos de gerenciamento de energia que tenha configurado na caixa de diálogo Proteção de tela do Windows.

**Nota:** Os programas de edição de vídeo não funcionam bem durante a execução de múltiplas tarefas. Não utilize outro programa enquanto está enviando seu filme para fita ou disco óptico, ou durante a captura. Você *pode* realizar múltiplas tarefas durante a edição.

## RAM

Quanta mais RAM você tem, mais fácil é trabalhar com o Studio. Você necessitará de, pelo menos, 512 MB de RAM para trabalhar com o aplicativo Studio, sendo 1 GB (ou mais) altamente recomendável. Caso trabalhe com vídeo HD ou esteja executando o Windows Vista, a recomendação aumenta para 2 GB. A edição de vídeo AVCHD exige no mínimo 2 GB.

## Placa-mãe

Intel Pentium ou AMD Athlon 1.4 GHz ou superior – quanto maior, melhor. O Windows Vista e a edição AVCHD exigem uma CPU mais potente. A recomendação mínima é de 2.66 GHz para edição de vídeo AVCHD de 1920 pixels.

## Placa gráfica

Para executar o Studio, sua placa gráfica compatível com DirectX necessita de:

- Para um uso normal, no mínimo 64 MB de memória integrada (128 MB, preferencialmente).
- Para o Windows Vista, no mínimo 128 MB (256 MB, preferencialmente).
- Para HD e AVCHD, no mínimo 256 MB (512 MB, preferencialmente).

---

## Configurações da placa gráfica

---

Se precisar de minimizar a carga do sistema mas mantendo um desempenho aceitável da cor, a Avid recomenda que seja usada a configuração da cor de 16 bits.

### Para ajustar a exibição no Windows XP:

1. Posicione o mouse na área de trabalho, clique com o botão direito e selecione *Propriedades*. Quando surgir a caixa de diálogo Propriedades de vídeo, clique na guia *Configurações*.
2. Caso tenha múltiplos monitores, selecione aquele ao qual esta nova configuração deva ser aplicada.
3. Em *Qualidade da cor*, escolha “Média (16 bits)”.

### Para ajustar a exibição no Windows Vista:

1. Posicione o mouse na área de trabalho, clique com o botão direito e selecione *Personalização*. Na janela “Personalizar aparência e sons”, clique no link “Configurações de Vídeo”.  
Surge a caixa de diálogo Configurações de vídeo.
2. Caso tenha múltiplos monitores, selecione aquele ao qual a nova configuração deva ser aplicada.
3. Em *Cores*, escolha “Média (16 bits)”.

A configuração da cor afeta somente a exibição no monitor do computador. As seqüências gravadas surgirão com as configurações de cor e resolução máximas na saída do vídeo.

---

## Studio e animação computadorizada

---

Se você está editando animação computadorizada com o Studio ou deseja combinar animação com vídeo digital, lembre-se de criar suas animações usando o mesmo tamanho de quadros e a mesma taxa de atualização de imagem de seu vídeo original:

Qualid.	Colheita de TV	PAL	NTSC	Áudio
DV	Sim	720 x 576	720 x 480	Estéreo 44 kHz 16 bits

A impossibilidade para fazer isto resultará nos desnecessariamente longos tempos de renderização e a possibilidade de falhas visíveis quando a animação for reproduzida.

# Resolução de problemas

Antes de iniciar a resolução de problemas, tire algum tempo para verificar a instalação de seu hardware e software.

**Atualize seu software:** Recomendamos a instalação das atualizações mais recentes do sistema operacional para Windows XP e Windows Vista. Pode baixá-las a partir do seguinte website:

[windowsupdate.microsoft.com/default.htm](http://windowsupdate.microsoft.com/default.htm)

Certifique-se de que você tem a versão mais recente do software Studio instalada clicando no menu *Ajuda* > *Atualizações de software* no programa. O Studio utilizará a Internet para verificar se há atualizações possíveis.

**Verifique seu hardware:** Certifique-se de que todo o hardware instalado está funcionando normalmente com os mais recentes drivers e de que não está assinalado com uma bandeira como tendo um problema no Gerenciador de dispositivos do Windows (consulte abaixo). Se quaisquer dispositivos estiverem assinalados com uma bandeira, você deve resolver o problema antes de iniciar a instalação.

**Obter os mais recentes drivers:** Também recomendamos vivamente que instale os mais recentes drivers para sua placa de som e placa gráfica. Durante o processo de inicialização do software Studio verificamos se sua placa de som e placa de vídeo suportam DirectX. Para obter ajuda sobre este processo, consulte “Atualize os drivers de áudio e vídeo” na página 350.

## Abertura do Gerenciador de dispositivos

O Gerenciador de dispositivos do Windows XP e do Windows Vista, que lhe permite configurar o hardware de seu sistema, tem um papel importante na solução de problemas.

O primeiro passo ao acessar o Gerenciador de dispositivos consiste em clicar com o botão direito do mouse em *Meu computador* e, depois, selecionar *Propriedades* a partir do menu de contexto. Isto abre a caixa de diálogo Propriedades do sistema. O botão *Gerenciador de dispositivos* está na guia *Hardware* no XP e surge listado no painel do lado esquerdo no Vista.

Certifique-se de que o hardware instalado está funcionando corretamente com os drivers mais recentes e de que, no Gerenciador de dispositivos, nada está assinalado com um ícone com ponto de exclamação, indicando um estado de erro. Em caso de um problema no driver que não consiga resolver sozinho, contate o fabricante do dispositivo ou o distribuidor do computador para obter assistência.



## AJUDA TÉCNICA ON-LINE

A Base de conhecimento de suporte da Avid é um arquivo pesquisável de milhares de artigos regularmente atualizados sobre as questões e os temas mais comuns que os usuários têm relativamente ao Studio e outros produtos Avid. Utilize a base de conhecimento para encontrar respostas para quaisquer questões que você possa ter sobre a instalação, utilização e resolução de problemas do Pinnacle Studio.

Acesse a base de conhecimento com seu navegador da web no seguinte website:

<http://www.pcle.com/selfhelp>

A home page da base de conhecimento surgirá. Você não tem de se registrar para pesquisar na base de conhecimento, mas se você deseja enviar uma questão específica ao suporte técnico, você precisará de criar uma conta na base de conhecimento. Leia quaisquer artigos da base de conhecimento relevantes para o seu inquérito antes de contatar o suporte técnico.

## Utilização da base de conhecimento

Na lista suspensa *Product*, selecione “Studio Version 15”. Se for apropriado, você também pode selecionar um *Sub-Product*, uma *Category* ou ambos. A seleção de um subproduto ou uma categoria pode reduzir no número de ocorrências irrelevantes que você obterá de sua pesquisa, mas pode também eliminar artigos úteis de uma natureza mais geral. Se você não tem a certeza de que categoria selecionar, deixe a seleção em *All Categories*.

Para procurar um artigo, digite uma curta expressão ou grupo de palavras-chave na caixa de texto. Não digite demasiadas palavras, a pesquisa funciona melhor com poucas palavras.

## Exemplo de pesquisa

Na lista abaixo das questões de resolução de problemas comuns, o primeiro item é “Studio crashes or hangs in Edit mode” (O Studio bloqueia no modo Editar).

Digite “Crash in edit mode” (Bloquear no modo Editar) na caixa de pesquisa e clique no botão *Search*. Você deve receber entre 60 e 150 ocorrências. A primeira, “Studio crashes in Edit” (O Studio bloqueia em Editar), lista as causas conhecidas para esta questão e suas soluções.

Se, no entanto, você pesquisar com uma única palavra-chave “Crash” (Bloquear), você receberá muito menos ocorrências, todos relacionados com bloqueios no Studio.

Se uma pesquisa não encontrar um artigo que pareça relevante para seu problema, tente modificar a pesquisa escolhendo outras palavras-chave. Você também pode utilizar as opções *Search by* e *Sort by* para selecionar artigos específicos ou populares.

## Pesquisa por Answer ID (ID de resposta)

Se você sabe a ID de uma resposta que está procurando, você pode acessar o item diretamente. Por exemplo, se você está obtendo um erro de captura quando pressiona o botão *Capturar*, alguém pode indicar-lhe o artigo da base de conhecimento com o número 2687, “I am getting a capture error with Studio”. Na lista suspensa *Search by*, selecione “Answer ID”, digite a ID na caixa de texto e clique em *Search*.



## TOP DE PROBLEMAS DE SUPORTE

O restante deste capítulo resume alguns dos artigos da base de conhecimento mais consultados pelos usuários. O texto aqui apresentado é, geralmente, menos detalhado do que o fornecido on-line. Para obter o texto completo disponível no âmbito de cada ID de resposta (Answer ID), consulte a base de conhecimento on-line.

---

### Erros ou panes durante a instalação

---

#### *Answer ID 13122*

Os erros durante a instalação do Studio podem aparecer como caixa de diálogo com o título “CRC Error”, “Feature Transfer Error” ou “I/O Error”. Em algumas circunstâncias, a rotina de instalação pode paralisar ou parecer congelar. Em todos esses casos, tente cada um dos seguintes passos até o problema se resolver:

- **Inspecione os discos:** Verifique a superfície de cada disco quanto a sujidade, manchas e impressões digitais. Limpe o disco com um pano macio, se necessário. Evite usar toalhetes de papel ou outro material que possa ser abrasivo e riscar o disco. Limpe a partir do centro do disco para a borda. Não use movimentos circulares. Uma vez limpo o disco, tente novamente a instalação.  
Se o disco apresentar riscos profundos ou rachaduras que impeçam a instalação, contate o suporte da Avid para obter um disco de substituição.
- **Tente outra unidade:** Caso tenha uma segunda unidade óptica compatível, tente instalar a partir da mesma.
- **Remova seus aplicativos de inicialização:** Se estiver familiarizado com o utilitário **msconfig**, siga o procedimento para eliminar programas executados durante a inicialização do Windows que possam interferir com o Windows Installer. Para detalhes, consulte “Edição de aplicativos de inicialização” na página 357.
- **Instale a partir do disco rígido:** De acordo com este procedimento, inicialize no Modo de segurança do Windows, copie o conteúdo do

disco de instalação do Studio para seu disco rígido e, depois, efetue a instalação a partir daí. É aconselhável consultar a ID de resposta (Answer ID) 13122 no website da Avid para obter as sugestões mais recentes sobre este assunto.

---

## O Studio bloqueia no modo Editar

---

### *Answer ID 6786*

Se o Studio está bloqueando, a causa é muito provavelmente uma questão de configuração ou um problema com um projeto ou arquivo de conteúdo. Este tipo de questão pode ser muitas vezes resolvido com um dos seguintes métodos:

- Desinstalação e reinstalação do Studio.
- Otimização do computador.
- Reconstrução de um projeto corrompido.
- Recaptura de um clipe corrompido.

Para ajudar a resolver o problema, determine qual dos modos de falha listados abaixo melhor corresponde aos sintomas que está experimentando, depois consulte o correspondente conjunto de instruções:

- **Caso 1:** O Studio bloqueia aleatoriamente. Não parece haver uma coisa que possa causar o bloqueio, mas os bloqueios ocorrem frequentemente.
- **Caso 2:** O Studio bloqueia todas as vezes que você clica em uma guia ou um botão em particular no modo Editar.
- **Caso 3:** O Studio bloqueia cada vez que você executa uma seqüência específica de passos.

### **Caso 1: O Studio bloqueia aleatoriamente**

Tente cada uma das soluções seguintes:

**Obtenha a última versão do Studio:** Certifique-se de que tem instalada a versão mais recente do Studio 15. A última versão pode ser encontrada no nosso website em:

<http://www.pinnaclesys.com/support/studio15>

Certifique-se de que fecha todos os outros programas antes de instalar uma nova versão.

**Ajuste as configurações do Studio:** Escolha *Sem renderização de fundo* na lista suspensa *Renderização* e desmarque a caixa de seleção *Usar aceleração de hardware*. Ambas as opções são encontradas no painel de opções *Preferências de vídeo e áudio* (consulte a página 320).

**Finalize tarefas de fundo:** Feche todos os outros aplicativos e descarregue quaisquer processos de fundo antes de usar o Studio.

Pressione Ctrl+Alt+Delete para abrir o Gerenciador de tarefas. Você provavelmente não encontrará muito na guia *Aplicativos*, mas a guia *Processos* mostrará a você o software que está sendo executado. Pode ser difícil ter a certeza de que processos não devem ser encerrados, mas estão disponíveis utilitários de software que podem auxiliar neste procedimento.

**Desfragmente seu disco rígido:** Com o tempo, os arquivos em seu disco rígido podem tornar-se *fragmentado* (armazenado em múltiplas partes em diferentes áreas do disco), o que atrasa o acesso e pode levar a problemas de desempenho. Utilize o utilitário desfragmentador de disco como o fornecido com o Windows para evitar ou corrigir este problema. Acesse o desfragmentador integrado com o comando *Desfragmentador de disco* no menu *Programas > Acessórios > Ferramentas do sistema*.

**Atualize os drivers de áudio e vídeo:** Certifique-se de que obteve os mais recentes drivers para suas placas de som e vídeo a partir dos websites de seus fabricantes. Mesmo um computador novo pode ser vendido com drivers desatualizados instalados e deve ser verificado se existem atualizações. Você pode ver que placas de som e vídeo você tem no Gerenciador de dispositivos do Windows.

Para determinar que placa de vídeo você tem, clique no sinal de adição à frente de *Adaptadores de vídeo* na lista do Gerenciador de dispositivos. O nome de sua placa de vídeo é agora exibido. Clicando duas vezes sobre o nome abre outra caixa de diálogo, onde você escolhe a guia *Driver*. Agora você pode ver informação sobre o fabricante do driver e os nomes dos arquivos que constituem o driver.

A placa de som é exibida na seção *Controladores de som, vídeo e jogo* do Gerenciador de dispositivos. Novamente, clicando duas vezes sobre o nome permite a você acessar os detalhes do driver.

Vá aos websites dos fabricantes para obter os mais recentes drivers para sua placa de som e placa gráfica. Muitos usuários têm placas gráficas NVIDIA ou ATI, para as quais estão disponíveis os mais recentes drivers no seguinte website:

[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) e [www.atitech.com](http://www.atitech.com)

Aqueles que têm placas de áudio Sound Blaster podem obter atualizações aqui:

[us.creative.com](http://us.creative.com)

**Atualize o Windows:** Certifique-se de que você tem todas as atualizações mais recentes do Windows que estão disponíveis.

**“Ajustar para obter um melhor desempenho”:** Utilize esta opção do sistema para desativar extras visuais que consomem tempo adicional da CPU. Clique com o botão direito do mouse em *Meu computador*, selecione *Propriedades* do menu de contexto, depois clique na guia *Avançadas*. Em *Desempenho*, clique no botão *Configurações* para abrir a caixa de diálogo Opções de desempenho. Selecione a opção *Ajustar para um melhor desempenho* e clique em *OK*.

**Atualize DirectX:** Atualize para a versão mais recente de DirectX. Você pode descarregar da Microsoft aqui:

[www.microsoft.com/windows/directx](http://www.microsoft.com/windows/directx)

**Crie espaço na sua unidade de inicialização:** Certifique-se de que tem 10 GB ou mais de espaço livre na sua unidade de inicialização para paginação.

**Desinstale, reinstale e atualize o Studio:** Caso a sua instalação do Studio tenha ficado corrompida, tente este procedimento:

1. Desinstale o Studio: Clique em *Iniciar* ➤ *Programas* ➤ *Studio 15* ➤ *Ferramentas* ➤ *Desinstalar o Studio 15*, depois siga as instruções na tela até o processo ficar concluído. Se o programa de desinstalação perguntar se deseja excluir arquivos compartilhados, clique em *Sim para todos*. Desconecte a câmera e o cabo de sua placa DV, se tiver uma.
2. Reinstale o Studio: Insira o CD de seu Studio e reinstale o software. Certifique-se de que inicia a sessão como Administrador (ou como um usuário com privilégios de administrador) ao instalar o Studio. É vivamente recomendável que o Studio seja instalado em seu diretório padrão na unidade principal do sistema operacional.

3. Descarregue e instale a versão mais recente do Studio: Clique no comando de menu *Ajuda* ➤ *Atualizações de software* para verificar se há atualizações. Se for detectada uma nova versão do Studio no nosso website, será solicitado a você que a descarregue. Descarregue este *arquivo de patch* em um local onde o possa encontrar com facilidade (como na Área de trabalho), depois saia do Studio. Por fim, clique duas vezes no arquivo descarregado para atualizar o Studio.

**Reconstrua um projeto corrompido:** Tente reconstruir os primeiros minutos de seu projeto. Se não ocorrerem problemas, adicione gradualmente ao projeto, verificando periodicamente para garantir que a estabilidade do sistema é mantida.

**Repare vídeo e áudio corrompido:** Por vezes, a instabilidade pode ocorrer somente quando você manipular determinados cliques de áudio ou vídeo. Nesses casos, você deve recapturar o áudio ou vídeo. Se o áudio ou vídeo tiver sido criado por outro aplicativo, recapture-o com o Studio, se possível. Embora o Studio suporte muitos formatos de vídeo, o clipe particular que você tem pode estar corrompido ou em um formato invulgar. Se você tem um arquivo **wav** ou **mp3** que parece ser problemático, converta o arquivo para outro formato antes de importar o arquivo. Muitos arquivos **wav** e **mp3** na Internet estão corrompidos ou não de acordo com o padrão..

**Reinstale o Windows:** Este é um passo drástico, mas se os passos anteriores não tiverem ajudado, o próprio Windows pode estar corrompido. Embora seus outros aplicativos podem parecer funcionar corretamente, o tamanho dos arquivos de vídeo no Studio podem afetar seu sistema até ao ponto de revelação de uma instabilidade latente.

## **Caso 2: Clicando em uma guia ou botão bloqueia o Studio**

Tente, primeiro, os passos acima para o Caso 1. Este tipo de problema significa muitas vezes que o Studio não foi instalado corretamente ou ficou corrompido. A desinstalação do Studio, reinstalação e patches para a versão mais recente resolvem geralmente o problema.

Caso contrário, tente criar um novo projeto chamado “test01.stx” para tentar determinar se a falha é específica de um projeto particular. Abra o arquivo de vídeo de demonstração e arraste as primeiras cenas para a linha de tempo. Agora clique na guia ou no botão que parece causar a falha. Se o projeto de teste não bloquear, pode ser que o problema esteja no projeto em que está trabalhando e não no Studio ou em seu sistema. Se o projeto de teste falhar, contate o nosso suporte técnico e forneça-nos os detalhes do modo exato de falha. Tentaremos recriar e resolver o problema.

## Caso 3: Efetuando determinados passos bloqueia o Studio

Esta é uma versão mais complicada do Caso 2 e aplicam-se os mesmos passos de resolução. Uma vez que pode ser difícil determinar a seqüência exata de passos que produzem a falha, você precisará de ser metódico na sua tentativa. A criação de um pequeno projeto de teste, tal como descrito para o Caso 2, ajuda a eliminar variáveis que possam confundir os resultados do teste.

---

### O Studio bloqueia ao renderizar

---

#### *Answer ID 6386*

Com este tipo de problema, o Studio “bloqueia” durante a renderização (preparação de seu vídeo para saída no modo Criar filme). Para identificar a solução em um caso particular, tente os passos de resolução de problemas para qualquer um dos modos de falha seguintes que melhor corresponda à sua situação:

- **Caso 1:** A renderização pára imediatamente a ter iniciado.
- **Caso 2:** A renderização pára aleatoriamente em um projeto. Geralmente não pára no mesmo ponto se a renderização for tentada várias vezes.
- **Caso 3:** A renderização pára no mesmo ponto em um projeto não importando o número de vezes que a renderização for tentada.

#### **Caso 1: A renderização pára imediatamente**

Se o bloqueio ocorre imediatamente após clicar no botão *Criar*, há um problema de configuração em seu sistema. Tente renderizar o vídeo de demonstração fornecido. Se isso falha, o problema é confirmado como um problema do sistema, uma vez que não pudemos reproduzir um problema de renderização com o arquivo de demonstração durante o nosso teste interno.

#### **Soluções possíveis:**

- Desinstale e instale o Studio.
- Desinstale outro software que possa estar em conflito com o Studio (outro software de edição de vídeo, outros codecs de vídeo, etc.).

- Experimente renderizar para outros tipos de arquivo ou disco no Studio. Tente criar arquivos MPEG 1 e MPEG 2, um arquivo AVI em formato DV. Consegue criar VCDs e DVDs? Saber o que funciona e o que não funciona pode ser importante para a identificação e a solução do problema.
- Certifique-se de que instalou os pacotes de serviço do Windows eventualmente disponíveis.
- Reinstale o Windows sobre ele mesmo (isto é, *sem* desinstalar primeiro). No Windows XP, este procedimento é designado por *Reparo*.

## **Caso 2: A renderização pára aleatoriamente**

Se a renderização bloquear em pontos aleatórios no mesmo projeto, as falhas podem dever-se a tarefas de fundo, gerenciamento de energia ou problema termal no computador.

### **Soluções possíveis:**

- Verifique seu disco rígido quanto a erros e desfragmente-o.
- Finalize quaisquer tarefas de fundo, tais como antivírus, indexadores de disco e modems de fax.
- Desligue qualquer gerenciamento de energia.
- Instale ventoinhas de arrefecimento na caixa do computador.

## **Caso 3: A renderização pára sempre no mesmo ponto**

Se a renderização bloqueia sempre no mesmo ponto em um projeto particular, verifique se outros projetos têm o mesmo problema. Se não têm, o projeto com problemas pode estar corrompido; se está, tente isolar um fator comum.

O encontro de uma solução para este tipo de falha é mais fácil se você puder identificar um item particular no projeto que esteja causando a interrupção da renderização. Removendo o item ou cortando-o pode permitir que a renderização possa ser completada, embora em alguns casos a falha possa ocorrer em outro local no projeto.

### **Outros soluções e operações possíveis:**

- Procure quadros de vídeo corrompidos nos cliques no projeto. Estes podem ocorrer como quadros cinzentos, pretos, em bloco ou distorcidos. Se encontrar algum, corte o clipe para excluir os quadros com problemas. Você também pode tentar recapturar a filmagem.

- Desfragmente seu disco rígido.
- Certifique-se que tem espaço livre suficiente – de preferência dezenas de gigabytes – na unidade do disco rígido usada para o vídeo. A renderização pode usar grandes quantidades de espaço e pode ser interrompida se o espaço for insuficiente.
- Se você tiver uma unidade de captura separada, certifique-se de que move a pasta de arquivos auxiliares para essa unidade.
- Copie a seção onde a renderização pára e cole-a em um novo projeto. Inclua 15 a 30 segundos de cada lado do erro. Tente renderizar este trecho para um arquivo AVI e, se não for bem sucedida, utilize o arquivo para substituir a seção com problemas do projeto original.
- Caso esteja criando um DVD ou outro tipo de disco óptico, remova todos os menus do projeto e renderize o resto para um arquivo AVI. Se isso resultar, crie um novo projeto, importe o arquivo AVI e adicione seus menus. A renderização utilizará agora menos recursos e, por isso, será mais provável de ter êxito.

---

## O Studio bloqueia ao iniciar ou não inicia

---

### *Answer ID 1596*

Os problemas ao iniciar podem manifestar-se de várias formas. O Studio pode congelar a meio do iniciar ou pode “bloquear” – não conseguir devolver o controle a você – depois do que pareceu ser uma inicialização mal sucedida.

#### **Nesses casos, tente tudo ou algo do seguinte:**

- Reinicie o computador. Depois da reinicialização, clique duas vezes no ícone Studio.
- Aguarde alguns minutos para confirmar que o aplicativo está realmente bloqueado. Mesmo quando você suspeita que o Studio falhou ao inicializar, aguarde mais uns minutos. Em alguns computadores, o processo de inicialização pode demorar mais tempo a completar do que você espera.
- Desinstale e instale o Studio. (Para instruções, consulte a página 351.)

- Inicie o Windows no Modo de segurança. Se o Studio mesmo assim não iniciar no Modo de segurança, isso significa que sua instalação pode estar corrompida. A desinstalação e a reinstalação do Studio deverá resolver o problema.

Se o Studio não iniciar no Modo de Segurança, o problema estará relacionado a um driver de dispositivo defeituoso ou um conflito de aplicativos. Tente determinar o problema de modo mais específico:

- Desligue o hardware de captura. Comece com os dispositivos externos Avid como, por exemplo, Dazzle ou MovieBox. Caso o Studio inicie agora, conecte novamente o dispositivo e reabra o Studio. Se o mesmo falhar novamente, avance para o passo seguinte.
- Caso tenha uma webcam, experimente iniciar o Studio com o dispositivo desconectado e de novo com o mesmo conectado. Se a inicialização for bem sucedida somente numa destas condições, certifique-se de que essa configuração é usada sempre que iniciar o Studio no futuro.
- Verifique, em seguida, as placas de captura que estão instaladas no computador. Para ver que dispositivos de captura estão presentes, utilize o utilitário AM Capture (*Iniciar > Todos os programas > Studio 15 > Ferramentas > AM Capture*) e clique no menu suspenso *Dispositivos*. Um a um, tente desligar fisicamente os dispositivos listados. Você também pode tentar desinstalar os drivers aplicáveis.
- Baixe e instale os drivers mais recentes para suas placas de som e gráfica a partir do website dos fabricantes. Ambas devem suportar DirectX. Muitos usuários têm placas gráficas NVIDIA ou ATI, estando os drivers mais recentes disponíveis para as mesmas em [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) e [www.atitech.com](http://www.atitech.com).
- Caso tenha uma placa de som (em vez de um dispositivo de som baseado na placa-mãe), tente removê-lo do sistema. Algumas placas de som mais antigas podem não funcionar bem com versões mais recentes do Windows. Pode verificar isso desligando o computador, removendo a placa de som e reiniciando. Se o Studio iniciar agora, precisará provavelmente de substituir a placa de som.
- Finalize as tarefas em segundo plano. Pode utilizar o botão *Finalizar processo* no Gerenciador de tarefas ou um dos utilitários de software disponíveis projetados para auxiliar neste procedimento. Você também pode impedir que tarefas desnecessárias (e possivelmente em conflito) sejam executadas, editando sua lista de programas de inicialização.

## Edição de aplicativos de inicialização

**Para impedir o carregamento de aplicativos ao iniciar (ou reinicializar) o computador:**

1. Clique em Iniciar ➤ Executar
2. Na caixa Abrir, digite: **msconfig**
3. Clique em *OK*

Na janela Utilitário de configuração do sistema, clique na guia mais à direita intitulada *Inicialização*. Remova todas as marcas das caixas de seleção exceto Explorer e System Tray (SysTray.exe).

---

## O erro “Falha na gravação” surge no modo Criar filme

---

### *Answer ID 13438*

Se o Studio indicar “Falha na gravação” ao tentar criar um disco óptico, como, por exemplo, um DVD, tente cada uma das seguintes soluções até o problema se resolver.

- **Atualize para o patch mais recente:** Utilize o comando de menu *Ajuda* ➤ *Atualizações do software* para certificar-se de que tem as atualizações mais recentes do programa Studio.
- **Utilize a opção de gravação *Modo de segurança nas configurações de Criar disco*:** No Studio, clique em *Configuração* ➤ *Criar disco*. Por baixo da caixa *Opções de gravação* selecionada, escolha “Modo de segurança: criar conteúdo do disco e, depois, gravar”, clicando primeiro no botão de opção na frente da configuração e, depois, em *OK*. Conserve esta configuração até concluir a solução de problemas.
- **Reinicie o Studio:** Encerre o Studio e, depois, reinicie-o. Agora tente criar o disco novamente usando a configuração do modo de segurança conforme acima citado.
- **Reinicie o computador:** Tente abrir a porta do gravador de DVD. Se a mesma não abrir, encerre o Studio e, depois, reinicie o computador. Depois de reiniciar o Studio, tente criar o DVD novamente usando a configuração do modo de segurança.

- **Verifique a mídia:** Certifique-se de que o gravador de DVD contém uma mídia vazia, gravável ou regravável e de que o gravador de DVD suporta o tipo de mídia que está usando. Durante a solução de problemas é geralmente aconselhável usar uma mídia regravável para reduzir o número de discos desperdiçados. Contudo, caso tenha usado somente mídias regraváveis (RW), também seria aconselhável tentar com DVDs graváveis (-/+ R). No sentido de garantir a confiabilidade, a Avid sugere o uso de DVDs de marca como, por exemplo, Sony, Apple ou Memorex. Ao efetuar a solução de problemas, é aconselhável experimentar um DVD de um ou mais fabricantes diferentes.
- **Edite o registro:** Este passo só deve ser executado se todas as situações seguintes forem verdadeiras: Fez backup de seu registro antes de efetuar quaisquer alterações e sabe como restaurar o registro para o estado anterior; editou previamente o registro com êxito; e conhece os riscos associados à edição do registro. Se desejar prosseguir, exclua a chave *Recorder* no seguinte caminho do registro (o uso de maiúsculas e minúsculas pode variar):

HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\VOB\CDRApp\Recorder

Esta alteração forçará o motor de gravação a refazer completamente a verificação da mídia.

---

## Os DVDs criados pelo Studio não são reproduzidos ou parecem vazios.

---

### *Answer ID 13092*

Em alguns casos, um DVD criado pelo Studio pode não ser reproduzido em seu leitor de DVD. Estes passos ajudarão a resolver esse problema.

- Verifique se o disco está limpo. Certifique-se de que não há manchas ou riscos visíveis na superfície do disco.

- Verifique se as pastas e os arquivos esperados foram realmente criados no DVD gravado. Insira o DVD na unidade de DVD-ROM. Em *Meu computador*, clique com o botão direito do mouse na unidade em que está o disco e escolha *Explorar*. Veja se existem pastas no disco. Deverão estar duas pastas no DVD com o nome “AUDIO\_TS” e “VIDEO\_TS”. A pasta de áudio deverá estar vazia. A pasta de vídeo deverá conter arquivos **.bup**, **.ifo** e **.vob**. Se o disco estiver de fato vazio, estará perante um problema de gravação em vez de um problema de reprodução. Neste caso, consulte a ID de resposta (Answer ID) 13874 na base de conhecimento on-line.
- Tente reproduzir o DVD em seu computador. O disco deve poder ser reproduzido com um software leitor de DVD como o PowerDVD ou o WinDVD. Também deve poder ser reproduzido num aplicativo como o Windows Media Player ou o RealPlayer.
- Certifique-se de que seu leitor de DVD player foi projetado para reproduzir o tipo de mídia que está usando. Nem todos os leitores de DVD reproduzirão todos os formatos de DVD. O website do fabricante do leitor de DVD deverá ter uma lista de todos os tipos de formatos de disco suportados pelo dispositivo em questão. Outro local indicado para verificar a compatibilidade é o seguinte:

<http://www.videohelp.com/dvdplayers>

**Dica:** Ao resolver problemas de gravação ou reprodução, é aconselhável usar mídias graváveis para evitar desperdiçar discos.

# Dicas de videografia

Filmar bom vídeo, depois criar um filme interessante, excitante ou informativo, é algo que qualquer pessoa pode fazer com alguns conhecimentos básicos.

Começando com um guião rascunho ou plano de filmagem, o primeiro passo consiste em filmar seu vídeo por editar. Mesmo nessa fase, você deve ter os olhos postos na fase da edição certificando-se de que obtém um bom conjunto de filmagens para trabalhar.

A edição de um filem envolve fazer habilidades com todos os fragmentos da filmagem até formar um todo harmonioso. Isso significa decidir sobre técnicas particulares, transições e efeitos que exprimirão melhor suas intenções.

Uma parte importante da edição é a criação de uma trilha sonora. O som certo – diálogo, música, comentário ou efeito – pode encaixar com os visuais de modo a criar um todo maior que a soma das partes.

O Studio tem as ferramentas de que precisa para criar vídeo caseiro com qualidade profissional. O resto cabe-lhe a si – o videógrafo.

## Criação de um plano de filmagem

Não é sempre necessário ter um plano de filmagem, mas pode ser muito útil para grandes projectos de vídeo. Um plano de filmagem pode ser tão simples ou tão complexo quanto você desejar. Uma simples lista de cenas pode ser suficiente ou você pode querer incluir também algumas notas relativamente a direções detalhadas da câmera ou diálogos preparados. Os mais ambiciosos podem até criar um guião completo em que cada ângulo da câmera é descrito em detalhe, juntamente com notas sobre duração, iluminação, texto e suportes.

Título: “Jack na pista do kart”				
Nº	Ângulo da câmera	Texto / Áudio	Duração	Data
1	Rosto do Jack com capacete, a câmera reduz o zoom	“Jack está participando em sua primeira corrida...”. Barulho dos motores em plano de fundo.	11 s	Ter. 06/22
2	Na linha de partida, perspectiva do condutor; posição baixa da câmera.	É tocada música no pavilhão, barulho dos motores.	8 s	Ter. 06/22
3	Um homem com uma bandeira de partida é acompanhado até à cena para a posição de partida. A câmera pára, o homem sai de cena após a partida.	“Vamos...”. Tem lugar a partida, adiciona-se o sinal de partida.	12 s	Ter. 06/22
4	Jack na posição de partida de frente, a câmera segue, mostra Jack até à curva, agora de costas.	Não se ouve mais música do pavilhão, adiciona-se alguma música de CD, barulho de motores.	9 s	Ter. 06/22
5	...			

*Rascunho de um plano simples de filmagem*

---

## Edição

---

### Usando diferentes perspectivas

Um evento importante deve ser sempre filmado de diferentes perspectivas e posições da câmera. Mais tarde, durante a edição, você pode selecionar e/ou combinar os melhores ângulos da câmera. Faça um esforço consciente para filmar eventos a partir de mais de um ângulo da câmera (primeiro o palhaço na arena do circo, mas depois também o espectador a rir-se do ponto de vista do palhaço). Eventos interessantes podem também ter lugar por trás dos protagonistas ou os protagonistas podem ser vistos em um ângulo contrário. Isso pode ser útil mais tarde quando tentar estabelecer um sentido de equilíbrio no filme.

### Close-ups

Não seja sovina com close-ups de coisas ou pessoas importantes. Os close-ups, normalmente, ficam melhores e mais interessantes que os filmagens longas em uma tela de televisão e funcionam bem com os efeitos pós-produção.

### Planos gerais / Planos semi-gerais

Os planos gerais proporcionam ao espectador uma visão global e estabelecem a cena da ação. No entanto, estas cenas podem ser também utilizadas para comprimir cenas mais longas. Quando você corta de um close-up para um plano geral, o espectador deixa de ver os detalhes e é, por isso, mais fácil fazer um salto cronológico. Mostrar um espectador em um plano semi-geral também pode distrair momentaneamente de uma ação específica e a oportunidade de uma transição longe da ação, caso desejado.

### Ações completas

Filme sempre ações completas, com um início e um fim. Isso facilita a edição.

## Transições

A temporização cinematográfica requer alguma prática. Não é sempre possível filmar eventos longos completos e, em filmes, eles têm muitas vezes de ser representados em uma forma gravemente abreviada. No entanto, o enredo deve permanecer lógico e os cortes não devem nunca chamar a atenção para si mesmos.

É aqui que a transição de uma cena para outra é importante. Mesmo que a ação em cenas adjacentes seja separada no tempo ou no espaço, suas escolhas de edição podem fazer a justaposição de modo tão suave que o espectador não tem consciência desses saltos.

O segredo para uma transição bem sucedida consiste em estabelecer uma ligação facilmente sentida entre as duas cenas. Numa transição *relacionada com o enredo*, a ligação é feita com eventos sucessivos em uma história de abertura. Por exemplo, uma filmagem de um novo automóvel pode ser utilizada para introduzir um documentário sobre seu design e produção.

Uma transição *neutra* não implica por si própria um desenvolvimento de história ou uma alteração no tempo ou local, mas pode ser usada para ligar de modo suave diferentes trechos de uma cena. Por exemplo, mostrar um membro do público interessado durante uma discussão no pódio permite a você cortar para um ponto posterior na mesma discussão, omitindo a parte intermédia.

As transições *externas* mostram algo não relacionado com a ação. Por exemplo, durante uma filmagem dentro do registro matrimonial, você pode cortar para o exterior do registro matrimonial, onde já está sendo preparada uma surpresa.

As transições devem sublinhar a mensagem do filme e devem sempre corresponder à respectiva situação, de modo a evitar confundir ou distrair os espectadores da verdadeira linha de história.

## Seqüência lógica de ação

As filmagens encadeadas durante a edição devem interagir de forma apropriada em relação à respectiva ação. Os espectadores serão incapazes de seguir os eventos, a não ser que a linha de história seja lógica. Capture o interesse do espectador desde o começo com um início a passo rápido ou espetacular e mantenha esse interesse até ao final. Os espectadores podem perder o interesse e/ou ficar desorientados se as cenas forem encadeadas de forma ilógica ou incorreta em termos cronológicos, ou se as cenas forem demasiado agitadas ou curtas (menos de 3 segundos). Os motivos não devem ser muito diferentes das cenas que os sucedem.

## **Vencer lacunas**

Faça um esforço para vencer as lacunas de um local de filmagem para outro. Você pode utilizar close-ups, por exemplo, para vencer saltos cronológicos, ampliando o rosto e depois recuar após alguns segundos para uma cena diferente.

## **Manter a continuidade**

Continuidade – consistência de detalhe de uma cena para a seguinte – é vital para fornecer uma experiência de visualização satisfatória. Um tempo soalheiro não combina com espectadores que abrem seus chapéus de chuva.

## **Ritmo de cortes**

O ritmo em que um filme corta de uma cena para a seguinte muitas vezes influencia a mensagem e a disposição do filme. A ausência de uma filmagem aguardada e a duração de uma filmagem são formas de manipular a mensagem do filme.

## **Evitar disjunções visuais**

O encadeamento de filmagens semelhantes em seqüência pode resultar em disjunções visuais. Uma pessoa pode estar na metade esquerda do quadro num momento e na metade direita do quadro no seguinte, ou é mostrada com e, depois, sem óculos.

## **Não encadear filmagens panorâmicas**

As filmagens panorâmicas não devem ser encadeadas a não ser que tenham a mesma direção e ritmo.

---

## Regras de ouro para a edição de vídeo

---

Aqui estão algumas linhas gerais que podem ser úteis quando você edita seu filme. Claro que não há regras rígidas e rápidas, especialmente se seu trabalho for engraçado ou experimental.

- Não encadeie cenas em que a câmera esteja movendo. Filmagens panorâmicas, ampliações e outras filmagens em movimento devem ser sempre separadas por filmagens estáticas.
- As filmagens que se sucedem devem ser sempre de posições diferentes da câmera. O ângulo da câmera deve variar em, pelo menos, 45 graus.
- As seqüências de rostos devem ser sempre filmadas alternadamente de diferentes ângulos de vista.
- Mude as perspectivas ao filmar edifícios. Quando você tem filmagens semelhantes do mesmo tipo e tamanho, a diagonal da imagem deve alternar entre frente esquerda e traseira direita e vice-versa.
- Faça cortes quando as pessoas estão em movimento. O espectador será distraído pelo movimento a verificar-se e o corte passará quase despercebido. Por outras palavras, você pode cortar para um plano geral no meio do movimento.
- Faça cortes harmoniosos, evite disjunção visual.
- Quanto menos movimento tiver numa filmagem, mais curta ela deve ser. As filmagens com movimentos rápidos podem ser mais longas.
- Os planos gerais podem ter mais conteúdo, por isso devem ser exibidos mais longos.

A ordenação de suas seqüências de vídeo de forma deliberada não só lhe permite produzir certos efeitos, como também lhe permite transmitir mensagens que não podem ou não devem ser mostradas em imagens. Há, basicamente, seis métodos de transmissão de mensagens através de cortes:

### Cortes associativos

As filmagens são encadeadas em uma certa seqüência para disparar associações na mente do espectador, mas a verdadeira mensagem não é mostrada. Exemplo: Um homem aposta em um cavalo em uma corrida de cavalos e, na cena seguinte, vemos o homem a comprar um automóvel novo muito caro em um revendedor de automóveis.

## **Cortes paralelos**

Duas ações são mostradas em paralelo. O filme salta para a frente e para trás entre as duas ações; encurtando as filmagens cada vez mais até ao fim. Esta é uma forma de construir suspense até ao máximo. Exemplo: Dois automóveis diferentes vêm de direções diferentes a alta velocidade em direção à mesma interseção.

## **Cortes de contraste**

O filme corta propositada e repentinamente de uma filmagem para a outra muito diferente, de modo a apontar o contraste ao espectador. Exemplo: Um turista deitado na praia, a filmagem seguinte mostra crianças a morrer á fome.

## **Cortes de substituição**

Os eventos que não podem ou não devem ser exibidos são substituídos por outros eventos (uma criança acabou de nascer, mas no lugar de mostrar o nascimento da criança, é mostrado o desabrochar de uma flor).

## **Cortes de causa e efeito**

As filmagens estão relacionadas por virtude de causa e efeito; sem a primeira filmagem, a segunda seria incompreensível. Exemplo: Um homem discute com sua mulher e, na filmagem seguinte, termina a dormir debaixo de uma ponte.

## **Cortes formais**

As filmagens que variam em conteúdo podem ser encadeadas se elas tiverem algo em comum – as mesmas formas, cores ou movimentos. Exemplos: uma bola de cristal e a Terra; um casaco de chuva amarelo e flores amarelas, um pára-queda a cair e uma pena a cair.

---

## Produção da trilha sonora

---

A produção da trilha sonora é uma arte, mas é uma arte que todos podemos aprender. Claro que não é tarefa criar uma narração soberba, mas os comentários curtos e informativos são, muitas vezes, muito úteis para o espectador. Qualquer que seja a narração, ela deve soar natural, expressiva e espontânea, não martelada nem rígida.

### **Manter os comentários curtos**

Uma regra geral aplicável a todos os comentários é que pouco é melhor. As imagens devem falar por si próprias e as coisas que são evidentes para os espectadores das imagens não requerem comentário.

### **Preservar os sons originais**

Os comentários falados devem ser misturados com os sons originais e a música de tal forma que os sons originais ainda possam ser ouvidos. O som natural é parte de sua metragem de vídeo e não deve ser cortado, se possível, porque o vídeo sem o som natural pode parecer facilmente estéril e menos autêntico. Muitas vezes, no entanto, o equipamento de gravação captura barulhos de aviões e automóveis que não surgem mais tarde na cena. Os sons deste gênero, ou barulhos do vento, que distraem mais do que qualquer outra coisa, devem ser disfarçados ou substituídos por narração ou música apropriada.

### **Selecionar música apropriada**

A música apropriada acrescenta um toque de acabamento profissional a seu filme e pode fazer muito para reforçar a mensagem de um vídeo. A música selecionada, no entanto, deve ser sempre apropriada à mensagem do filme. Este é, por vezes, uma questão que toma muito de seu tempo e um desafio, mas vale todos os esforços, uma vez que a música bem escolhida é, geralmente, muito apreciada pelo espectador.

---

## Título

---

O título deve ser informativo, descrever os conteúdos do filme e despertar interesse. Com os editores de títulos integrados não há limites para a criatividade. Como uma regra, você pode deixar sua imaginação voar livremente ao criar um título para seu vídeo.

### Utilizar um título curto e claro

Os títulos devem ser curtos e em uma fonte grande e perfeitamente legível.

### Cores do título

As seguintes combinações de fundo e texto são fáceis de ler: branco com vermelho, amarelo com preto e branco com verde. Tenha cuidado ao criar títulos brancos em um fundo preto. Alguns sistemas de vídeo são incapazes de suportar taxas de contraste em excesso de 1:40 e são incapazes de reproduzir tais títulos em detalhe.

### Tempo na tela

Como regra de ouro, um título deve permanecer na tela durante tempo suficiente para que possa ser lido duas vezes. Permita cerca de 3 segundos de tempo na tela para um título com dez letras. Permita um segundo adicional de tempo na tela por cada 5 letras adicionais.

### Títulos “encontrados”

Além dos títulos pós-produção, os títulos naturais, como sinais de direção, sinais de ruas ou páginas de títulos de jornais locais também podem criar muitas vezes possibilidades interessantes.

# Glossário

A terminologia multimídia contém terminologia de computador e vídeo. Os termos mais importantes são definidos a seguir. As contra-referências são indicadas por .

**720p:** Um formato de vídeo de alta definição (HD) com uma resolução de 1280x720 e quadros progressivos (não entrelaçados).

**108i:** Um formato de vídeo de alta resolução (HD) com uma resolução de 1440x1080 e quadros entrelaçados.

**Área de transferência:** Uma área de armazenamento temporário compartilhada por todos os programas no Windows, utilizada para suportar dados durante as operações de recortar, copiar e colar. Quaisquer novos dados que você colocar na clipboard, substitui imediatamente os dados existentes.

**ActiveMovie:** Interface de software da Microsoft para o controle de dispositivos multimídia em ambiente Windows.  *DirectShow*, *DirectMedia*

**ADPCM:** Acrônimo para Adaptive Delta Pulse Code Modulation, um método de armazenar informação de áudio em um formato digital. É o método de codificação e compressão de áudio utilizado na produção em CD-I e  *CD-ROM*.

**Anti-efeito de escadas:** Um método de suavizar pontas denteadas em imagens bitmap. Este é, normalmente, conseguido através do sombreado das pontas com pixels em cores semelhantes para o fundo, tornando, assim, a transição menos aparente. Outro método de anti-efeito de escadas envolve a utilização de dispositivos de saída com resolução superior.

**AVI:** Acrônimo de Audio Video Interleaved, formato padrão para vídeo digital (e  *Vídeo para Windows*).

**Balanço branco:** Em uma câmera eletrônica, este é o ajuste dos amplificadores para os três canais de cores (vermelho, verde e azul) de forma que as áreas brancas da cena não apresentem uma matiz de cor.

**BIOS:** Acrônimo de Basic Input Output System, que se refere a comandos básicos de entrada e saída salvos em um  *ROM*, *PROM* ou  *EPROM*. A tarefa essencial do BIOS é o controle da entrada e saída. Uma vez iniciado o sistema, o ROM-BIOS executa alguns testes.  *Porta paralela*, *IRQ*, *I/O*

**Bit:** Abreviatura de “BInary digiT”, o elemento mais pequeno de uma memória de computador. Entre outras coisas, os bits são utilizados para gravar os valores de cor de pixels em uma imagem. Quanto mais bits forem utilizados para cada  *pixel*, maior será o número de cores disponíveis. Por exemplo:

1 bit: cada pixel é ou preto ou branco.

4 bits: permite 16 cores ou tons de cinzento.

8 bits: permite 256 cores ou tons de cinzento.

16 bits: permite 65.536 cores.

24 bits: permite cerca de 16.7 milhões de cores.

**Bitmap:** Um formato de imagem feito de uma coleção de pontos ou “pixels” dispostos em filas.  *Pixel*

**Brilho:** Também “luminância”. Indica o brilho de um vídeo.

**Byte:** Um byte corresponde a oito  *bits*. Com um byte, exatamente um carácter alfanumérico pode ser exibido (isto é, uma letra, número).

**Canal:** Classificações de informação em um arquivo de dados para isolar um aspecto particular do arquivo. Por exemplo, as imagens de cor utilizam diferentes canais para classificar os componentes da cor na imagem. Os arquivos de áudio estéreo utilizam canais para identificar os sons dirigidos aos alto-falantes da esquerda e da direita. Os arquivos de vídeo utilizam combinações de canais utilizados para arquivos de imagem e áudio.

**Captura por lotes:** Processo automático que utiliza uma  *lista de decisão de edição* para localizar e recapturar cliques específicos de uma fita de vídeo, normalmente a uma taxa de transferência de dados mais elevada do que o clipe foi originalmente capturado.

**CD de vídeo:** Padrão de CD-ROM que usa vídeos comprimidos  *MPEG*.

**CD-ROM:** Mídias para armazenamento em massa de dados digitais, tais como vídeo digital. Os CD-ROMs somente podem ser lidos e não gravados:  *ROM* é um acrônimo de Read-Only Memory).

**Clipe:** No Studio, qualquer tipo de mídia que vai para o storyboard ou linha de tempo da Janela do filme, incluindo imagens de vídeo, cenas de vídeo cortadas, imagens, arquivos de áudio e menus de disco.

**Codec:** Contração de Compressor/Decompressor, - um algoritmo que comprime (compacta) e descomprime (descompacta) dados de imagem. Codecs podem ser implementados quer em software quer em hardware.

**Codec de hardware:** Método de compressão que usa hardware especial para criar e reproduzir seqüências de vídeo digital comprimidas. Um codec de hardware pode oferecer uma melhor qualidade de codificação e qualidade de imagem do que um codec implementado completamente no software.  *Codec, Codec de software*

**Codec de software:** Método de compressão que pode criar e reproduzir seqüências de vídeo digital sem hardware especial. A qualidade das seqüências depende do desempenho do sistema completo.  *Codec, Codec de hardware*

**Codificação Huffman:** Técnica usada nos métodos de compressão de dados  *JPEG* e outros em que os valores raramente verificados recebem um código longo, enquanto que os valores constantemente verificados recebem um código curto.

**Codificador de vídeo:** Converte sinais de vídeo analógico em informação digital.

**Código temporal:** O código temporal identifica a posição de cada quadro em uma seqüência de vídeo no respeitante ao ponto de início, (normalmente, o início da filmagem). Seu formato habitual é H:M:S:Q (Horas:Minutos:Segundos:Quadros), p. ex. 01:22:13:21. Ao contrário do contador da fita (que pode ser “zerado” ou restaurado em qualquer ponto na fita), o código temporal é um sinal eletrônico gravado em fita de vídeo e é permanente após ter sido atribuído.

**Colheita:** Escolher a área de uma imagem a ser exibida.

**Compressão:** Um método de tornar arquivos mais pequenos em tamanho no disco. Há dois tipos de compressão: *sem perda* e *com perda*. Os arquivos comprimidos com um esquema sem perda podem ser restaurados inalteráveis de seu estado original. Os esquemas com perda deitam fora dados durante a compressão, por isso alguma qualidade de vídeo é sacrificada. A perda de qualidade por ser insignificante ou grave dependendo da quantidade de compressão.

**Compressão de imagens:** Método para reduzir a quantidade de dados necessária para armazenar arquivos de imagem e vídeo digital.

**Cor complementar:** As cores complementares são opostas em valor às cores primárias. Se você quisesse combinar uma cor com seu complemento, o resultado seria branco. Por exemplo, as cores complementares de vermelho, verde e azul são cian, magenta e amarelo, respectivamente.

**Cor-chave:** Uma cor cuja exibição é suprimida de modo que uma imagem de fundo pode exibir através dela. Mais usadas ao sobrepor uma seqüência de vídeo sobre outra, permitindo que o vídeo por baixo seja exibido sempre que a cor-chave aparece.

**Cores primárias:** As cores que são a base para o modelo de cor RGB: vermelho, verde e azul. Alterando a mistura destas cores é possível criar qualquer outra cor na tela do computador.

**DCT:** Discrete Cosine Transformation – parte da compressão de dados de imagens  *JPEG* e algoritmos relacionados. A informação de brilho e cor é salva como coeficiente de frequência.

**Decibel (dB):** Uma unidade de medida de audibilidade do som. Um aumento de 3dB dobra a audibilidade.

**Decodificador de vídeo:** Converte informação digital em sinais de vídeo analógico.

**Decompor:** Um efeito de transição em que o vídeo passa gradualmente de uma cena para a outra.

**Digital8:** Formato de fita de vídeo digital que grava dados de áudio e vídeo codificado em  *DV* em fitas  *Hi8*. Atualmente vendido apenas pela Sony, as câmeras de vídeo ou os videocassetes Digital8 podem reproduzir cassetes Hi8 e 8mm.

**DirectMedia:** Extensão do sistema pela Microsoft para aplicativos multimídia em ambiente Windows.  *ActiveMovie*

**DirectShow:** Extensão do sistema pela Microsoft para aplicativos multimídia em ambiente Windows.  *ActiveMovie*

**DirectX:** Um conjunto de várias extensões do sistema desenvolvidas pela Microsoft para o Windows 95 e seus sucessores para permitir a aceleração de vídeo e jogos.

**Disco laser:** Mídia que armazena vídeo analógico. A informação em discos laser não pode ser alterada.

**DMA:** Direct Memory Access.

**Driver:** Um arquivo que contém informação necessária para operar periféricos. O driver de captura do Studio opera a placa de captura do Studio, por exemplo.

**Driver TWAIN:** TWAIN é uma interface de software padronizada que permite que a placa gráfica e os programas de captura comuniquem com dispositivos que forneçam dados gráficos. Se o driver TWAIN estiver instalado, a função de captura de um aplicativo gráfico pode ser utilizada para carregar imagens diretamente de sua fonte de vídeo para o programa. O driver suporta programas de 32 bits e captura imagens no modo de 24 bits.

**DV:** Formato de fita de vídeo digital para a gravação de áudio e vídeo em fita de metal evaporado de ¼". As fitas Mini DV suportam até 60 minutos de conteúdo, enquanto que as fitas DV padrão podem suportar até 270 minutos de conteúdo.

**E/S:** Entrada/Saída.

**ECP:** “Enhanced Compatible Port”. Permite a transferência de dados bidirecional acelerada através da  *porta paralela*.  *EPP*

**Efeito de escadas:** Uma exibição incorreta de uma imagem devido às limitações do dispositivo de saída. Normalmente, o efeito de escadas surge na forma de pontas denteadas ao longo de curvas e formas angulares.

**Endereço:** Todas as posições de armazenamento disponíveis em um computador estão numeradas (endereçadas). Com o auxílio destes endereços, cada posição de armazenamento pode ser ocupada. Alguns endereços estão reservados para o uso exclusivo de componentes de hardware especiais. Se dois componentes de hardware estiverem utilizando o mesmo endereço, a isso se dá o nome de “conflito de endereços”.

**Entrelaçado:** O método de atualização da tela usado por sistemas de televisão. A imagem de TV em  *PAL* consiste de duas metades de imagem entrelaçadas ( *campos*) de 312½ linhas cada. A imagem de TV em  *NTSC* consiste de duas metades de imagem de 242½ linhas cada. Os campos são exibidos alternadamente para produzir uma imagem mista.

**Entrelaçar:** Uma disposição de áudio e vídeo para promover uma reprodução mais suave e uma sincronização ou compressão. O formato  AVI padrão espaceja igualmente áudio e vídeo.

**EPP:** “Enhanced Parallel Port”. Permite uma transferência de dados bidirecional acelerada através da  *porta paralela*, é recomendável para o Studio DV.  *ECP*

**EPROM:** “Erasable Programmable Read-Only Memory”. Chip de memória que, após a programação, armazena seus dados sem abastecimento de energia. Os conteúdos da memória podem ser apagados com luz ultravioleta e ser novamente escritos.

**Escalamento:** Adaptação de uma imagem a um tamanho desejado.

**Executar codificação da extensão (RLE):** Uma técnica usada em muitos métodos de compressão de imagem, incluindo  *JPEG*. Os valores que se repetem não são salvos separadamente, mas com um contador para indicar quantas vezes o valor ocorre seguido – a extensão do “executar”.

**Exibir ou omitir para/de preto:** Um efeito digital que exibe do preto no início de um clipe ou que desaparece no preto no fim.

**Campo:** Um  *quadro* de vídeo que consiste de linhas horizontais e está dividido em dois campos. As linhas ímpares no quadro são Campo 1; as linhas pares são Campo 2.

**Filtros:** Ferramentas que alteram dados para produzir efeitos especiais.

**FireWire:** Nome de marca da Apple Computer para o protocolo de dados serial  *IEEE-1394*.

**Formato de arquivo:** A reorganização no âmbito de um arquivo de computador, como uma imagem ou documento do processador de texto. O formato de um arquivo é geralmente indicado pela “extensão do arquivo” (p. ex. **doc**, **avi** ou **wmf**).

**Frequência:** O número de repetições em um processo periódico (como uma onda de som ou uma voltagem alternativa) por unidade de tempo. Normalmente medida em repetições por segundo ou Hertz (Hz).

**GOP:** Na compressão  *MPEG*, o fluxo de dados é primeiro dividido em “Grupos de imagens” – seções de vários quadros cada. Cada GOP contém três tipos de quadros: quadros I, quadros P (imagens) e quadros B.

**GOP fechado:**  *GOP*

**Gravar preto:** O processo de preparar uma fita de vídeo para edição de inserções através da gravação de vídeo preto e uma trilha de controle contínua em toda a fita. Se a unidade de gravação suporta código temporal, então o código temporal contínuo será gravado em simultâneo (também designado por registro do código temporal ou striping).

**HD:** Vídeo e alta definição. A maioria dos formatos HD em uso tem uma resolução de 1920x1080 ou 1280x720. Existe uma diferença substancial entre os padrões de 1080 e 720: o formato maior utiliza 2.25 mais pixels por quadro. Esta diferença aumenta substancialmente os requisitos para processamento de conteúdo 1080 em termos de tempo de codificação, velocidade de decodificação e armazenamento. Os formatos 720 são todos progressivos. O formato 1080 tem uma mistura de tipos de quadros progressivos e entrelaçados. Os computadores e seus monitores são inerentemente progressivos, enquanto que a transmissão televisiva se tem baseado em técnicas e padrões entrelaçados. Para a terminologia HD indicamos a característica progressiva por meio da letra "p" e a característica entrelaçada por meio da letra "i".

**HDV:** Um formato para a gravação e a reprodução de vídeo de alta definição em uma fita DV ficou conhecido como formato "HDV". Ao invés do codec "DV", HDV usa um sabor a MPEG-2. Há duas variedades de HDV: HDV1 e HDV2. HDV1 oferece uma resolução de 1280x720 com quadros progressivos (720p). O fluxo de transporte MPEG é de 19.7 Mbps/s. HDV2 oferece uma resolução de 1440x1080 com quadros entrelaçados (1080i). O fluxo de transporte MPEG é de 25 Mbps/s.

**Hi8:** Versão melhorada de  *Video8* utilizando  *S-Video* gravado em fita de partículas de metal ou de metal evaporado. Devido à superior resolução de luminância e à maior largura de banda, o resultado é imagens mais definidas que Video8.

**HiColor:** Para imagens, isso normalmente significa um tipo de dados de 16 bits (5-6-5) que pode conter até 65.536 cores. Os formatos de arquivo TGA suportam imagens deste tipo. Outros formatos de arquivo requerem a conversão anterior de uma imagem HiColor para  *TrueColor*. Para vídeos, HiColor refere-se normalmente a adaptadores de vídeo de 15 bits (5-5-5) que podem exibir até 32.768 cores.  *Bit*

**IDE:** "Integrated Device Electronics" – uma interface de disco rígido que combina toda a eletrônica de controle de unidades na própria unidade, no lugar do adaptador conectando a unidade ao barramento de expansão.

**IEEE-1394:** Desenvolvido pela Apple Computers e introduzido como FireWire, este é um protocolo serial de transmissão de dados com taxas até 400 Mbits/s. A Sony oferece uma versão ligeiramente modificada para transmissão de sinais DV chamada i.LINK, fornecendo velocidades de transmissão até 100 Mbits/s.

**Imagem:** Uma imagem é a reprodução ou fotografia de algo. O termo é muitas vezes aplicado a fotografias digitalizadas, constituídas por pixels, que podem ser mostradas em um monitor de computador e manipuladas por software.

**Intensidade de cor:** Número de bits entregando a informação da cor para cada pixel. Uma intensidade de cor de 1 bit significa  $2^1=2$  cores, a de 8 bits fornece  $2^8=256$  cores, a de 24 bits significa  $16.777.216=2^{24}$  cores.

**IRQ:** “Interrupt Request”. Uma “interrupção” é uma pausa temporária no fluxo principal de processamento de um computador, de modo que podem ser efetuadas tarefas de manutenção ou de fundo. As interrupções podem ser solicitadas por qualquer hardware (p. ex. teclado, mouse) ou software.

**JPEG:** Joint Photographic Experts Group, e o padrão desenvolvido por eles para comprimir quadros digitais baseados em  *DCT*.

**Kbyte (também KB):** Um Kbyte (kilobyte) contém 1024  bytes. O “K representa o número “1024” ( $2^{10}$ ) e não 1000 em um prefixo métrico.

**Lista de decisão de edição (EDL):** Uma lista de clipes e efeitos em uma particular seqüência que será gravada em sua fita de saída, disco ou arquivo. O Studio permite-lhe criar e editar sua própria lista de decisão de edição, acrescentando, apagando ou reordenando clipes e efeitos na Janela do filme.

**LPT:**  *Porta paralela*

**Luminância:**  *Brilho*

**M1V:** (extensão de arquivo para) um arquivo MPEG que contém somente dados de vídeo.  *MPA, MPEG, MPG*

**Marca In / Marca Out:** Na edição de vídeo, os tempos de marca in e marca out referem-se aos códigos temporais de início e fim que identificam as partes de clipes a ser incluídas no projeto.

**Mbyte (também MB):** Um Mbyte (megabyte) corresponde a 1024  Kbytes – 1024 x 1024 bytes.

**MCI:** Media Control Interface. Interface de programação desenvolvida pela Microsoft para gravação e reprodução de dados de áudio e vídeo. Também utilizada para conectar um computador a uma fonte de vídeo externa, como um videocassete ou disco laser.

**Modelo de cor:** Uma forma de descrever e definir matematicamente cores e a forma como elas se relacionam umas com as outras. Cada modelo de cor tem suas próprias características. Os dois modelos mais comuns são  *RGB* e  *YUV*.

**Modulação:** A codificação de informação em um sinal de portador vazio.

**Motion-JPEG (M-JPEG):** Um formato de  *vídeo para Windows*, especificado pela Microsoft, para codificação de seqüências de vídeo. A compressão  *JPEG* é usada para comprimir cada quadro individualmente.

**MPA:** (extensão de arquivo para) um arquivo MPEG file que contém somente dados de áudio.  *MIV, MPEG, MPG*

**MPEG:** Motion Picture Experts Group, e o padrão desenvolvido por eles para a compressão de imagens em movimento. Comparado com M-JPEG, oferece redução de dados de 75-80% com a mesma qualidade visual.

**MPG:** (extensão de arquivo para) um arquivo MPEG que contém dados de vídeo e áudio.  *MIV, MPEG, MPA*

**MPV:** (extensão de arquivo para) um arquivo MPEG que contém somente dados de vídeo.  *MPA, MPEG, MPG*

**Não-entrelaçado:** Descreve um método de atualização de imagens em que uma imagem completa é gerada como um único quadro sem saltar linhas. Uma imagem não-entrelaçada (maioria dos monitores de computador) oscila muito menos do que uma imagem entrelaçada (maioria das TVs).

**NTSC:** National Television Standards Committee, e o padrão de TV a cores criado por este grupo em 1953. Vídeo NTSC utiliza 525 linhas por quadro e 60 campos de imagem por segundo. É utilizado na América do Norte e Central, no Japão e em outros países.  *PAL, SECAM*

**PAL:** “Phase Alternation Line”, um padrão de TV a cores desenvolvido na Alemanha e utilizado em toda a Europa. Vídeo PAL tem 625 linhas por quadro e 50 campos de imagem por segundo.  *NTSC, SECAM*

**Pixel:** O mais pequeno elemento de uma imagem no monitor. A palavra é uma abreviatura de “picture element”.

**Pontilhamento:** Aumento do número de cores aparentes em uma imagem através da aplicação de padrões de cor.

**Porta:** Ponto de transferência elétrica para a transmissão de dados de áudio, vídeo, controle ou outros entre dois dispositivos. 📖 *Porta serial, Porta paralela*

**Porta COM:** Uma porta serial situada na parte de trás de seu computador para conectar um modem, um plotter, uma impressora ou um mouse ao sistema.

**Porta paralela:** Os dados da porta paralela são transmitidos via linha de dados de 8 bits. Isto significa que oito 📖 *bits* (um 📖 *byte*) podem ser transmitidos de uma só vez. Este tipo de transmissão é muito mais rápido do que a transmissão serial, mas não é apropriado para conexões de longa distância. As portas paralelas são muitas vezes chamadas “LPTn”, onde *n* é um número (p. ex. “LPT1”). 📖 *Porta serial*

**Porta serial:** Os dados transmitidos através de uma porta serial são processados um 📖 *bit* de cada vez,; isto é, “serialmente” – um após o outro. A taxa de transmissão é muito mais lenta do que a de uma porta paralela, onde as linhas de dados paralelos permitem a transmissão simultânea de múltiplos bits. As portas seriais são chamadas “COMn”, onde *n* é um número (p. ex. “COM2”). 📖 *Porta paralela*

**QSIF:** Quarter Standard Image Format. Um formato MPEG-1 especificando uma resolução de 176 x 144 em PAL e 176 x 120 em NTSC. 📖 *MPEG, SIF*

**Quadro:** Uma única imagem em uma seqüência de vídeo ou animação. Se utilizar a resolução total NTSC ou PAL, um quadro é composto por dois campos entrelaçados. 📖 *NTSC, PAL, campo, resolução*

**Quadro individual:** Um 📖 *quadro* individual faz parte de uma série ou seqüência. Quando esta série é visualizada a velocidade suficiente, é criada a ilusão de uma “imagem em movimento”.

**Quadros-chave:** Em alguns métodos de compressão, tais como 📖 *MPEG*, os dados de vídeo de determinados quadros – os quadros-chave – são armazenados completamente no arquivo comprimido, enquanto que quaisquer quadros intervenientes são salvos apenas parcialmente. Na descompressão, estes quadros parciais reconstróem seus dados a partir de quadros-chave.

**Quantização:** Uma parte da estratégia de compressão de dados de imagem 📖 *JPEG*. Os detalhes relevantes são representados de forma precisa, enquanto os detalhes que são menos relevantes para o olho humano são representados com menos precisão.

**Rastro:** A área de um monitor de vídeo que é coberta varrendo o feixe de elétrons do monitor em uma série de linhas horizontais do canto superior esquerdo ao inferior direito (da perspectiva do espectador).

**Redundância:** Esta característica das imagens é explorada por algoritmos de compressão. A informação supérflua pode ser eliminada durante a compressão e restaurada sem perda durante a descompressão.

**Resolução:** O número de pixels que podem ser exibidos no monitor na horizontal e na vertical. Quanto mais elevada for a resolução, mais detalhes podem ser exibidos. 📖 *Pixel*

**RGB:** Red, Green and Blue (vermelho, verde e azul): as cores primárias na mistura de cores adicional. RGB designa o método utilizado na tecnologia de computadores para codificar a informação da imagem em pixels, cada contendo alguma combinação das três primárias.

**ROM:** Read Only Memory: Armazenamento na memória que, tendo sido formatado uma vez, conserva seus dados sem necessitar de energia elétrica. 📖 *EPROM*

**Saturação da cor:** Intensidade de uma cor.

**SCSI:** Small Computers System Interface. SCSI foi preferido durante muito tempo como a interface do disco rígido para PCs de elevado desempenho por causa de sua elevada taxa de dados. Podem ser conectados até oito dispositivos SCSI a um computador ao mesmo tempo.

**SECAM:** “Séquentiel Couleur à Mémoire”, um sistema de transmissão de TV a cores usado em França e na Europa de Leste. Tal como o PAL, o vídeo SECAM tem 625 linhas por quadro e 50 campos de imagem por segundo. 📖 *NTSC, PAL*

**SIF:** Standard Image Format. Um formato MPEG-1 especificando uma resolução de 352 x 288 em PAL e 352 x 240 em NTSC. 📖 *MPEG, QSIF*

**S-VHS:** Versão melhorada de VHS usando S-Video e fita de partículas de metal para proporcionar uma resolução de luminância mais elevada, resultando em imagens mais definidas que VHS. 📖 *VHS, S-Video*

**S-Video:** Com sinais S-Video (Y/C), a informação de brilho (luminância ou “Y”) e cor (crominância ou “C”) é transferida separadamente utilizando fios múltiplos, evitando modular e desmodular o vídeo e a perda resultante de qualidade da imagem.

**Tamanho do GOP:** O tamanho do GOP define quantos quadros I, B ou P (imagens) estão incluídos em um 📖 *GOP*. Os tamanhos de GOP atuais são, por exemplo, 9 ou 12.

**Tamanho dos quadros:** O tamanho máximo para exibição de dados de imagem em uma seqüência de vídeo ou animação. Se a imagem pretendida para a seqüência for maior que o tamanho dos quadros, ela deve ser selecionada ou escalada para caber.

**Taxa de dados:** A quantidade de dados transmitida por unidade de tempo, por exemplo o número de bytes lidos a partir de ou gravados em uma unidade de disco rígida por segundo, ou a quantidade de dados de vídeo processados por segundo.

**Taxa de transferência de dados:** A medida da velocidade a que a informação passa entre meios de armazenamento, (ex.  *CD-ROM* ou disco rígido), e o dispositivo de exibição, (ex. monitor ou  *MCI*). Dependendo dos dispositivos utilizados, algumas transferências de dados podem oferecer um melhor desempenho que outras.

**Taxa de leitura de vídeo:** Frequência com que o sinal de vídeo é lido para o monitor de imagem. Quanto mais elevada for a taxa de leitura de vídeo, mais elevada é a qualidade da imagem e menos se notará o tremer.

**Taxa de quadros:** A taxa de quadros define quantos quadros de uma seqüência de vídeo são reproduzidos em um segundo. A taxa de quadros para vídeo  *NTSC* é de 30 quadros por segundo. A taxa de quadros para vídeo  *PAL* é de 25 quadros por segundo.

**Taxa de definição:** A relação de largura com altura em uma imagem ou desenho. Manter a taxa de definição fixa significa que qualquer alteração em um valor reflete-se imediatamente no outro.

**Transição:** A conexão visual entre clipes de vídeo adjacentes, desde um simples “corte” até um vistoso efeito de animado. As transições comuns como cortes, fades, decomposições, limpezas e empurrões fazem parte da linguagem visual do filme e vídeo. Elas podem fornecer passagens de tempo e alterações de ponto de vista de forma concisa – e muitas vezes subliminal.

**TrueColor:** O nome indica uma imagem com resolução de cor suficiente para aparecer “verdadeira”. Na prática, TrueColor se refere normalmente a cor

RGB de 24 bits, o que permite cerca de 16.7 milhões de combinações das cores primárias vermelho, verde e azul.  *Bit*, *HiColor*

**VCR:** “Video cassette recorder”.

**VHS:** “Video Home System” – Padrão popular de vídeo para videocassetes caseiros. A fita ½" é utilizada para armazenar sinais “compostos” incorporando informação de brilho e cor.

**Vídeo composto:** Vídeo composto codifica a informação de luminância e crominância em um sinal.  *VHS* e 8mm são formatos que gravam e reproduzem vídeo composto.

**Vídeo digital:** Vídeo digital armazena informação  *bit* a bit em um arquivo (ao contrário de meios de armazenamento analógicos).

**Vídeo fixo:** Imagens fixas (ou “quadros congelados”) extraídas do vídeo.

**Vídeo para Windows:** Uma extensão do sistema Microsoft Windows que pode gravar seqüências de vídeo digital em arquivos no disco rígido e depois reproduzi-las.

**Video8:** Sistema de vídeo analógico usando fita 8mm. Os gravadores Video8 geram sinais compostos.

**VISCA:** Protocolo utilizado com certos dispositivos para controlar fontes externas de vídeo a partir de computadores.

**WAV:** (Extensão de arquivo para) um popular formato de arquivo para sinais de áudio digitalizado.

**Y/C:** Y/C é um sinal de cor constituído por dois componentes: informação de brilho (Y) e informação de cor (C).

**YUV:** O modelo de cores de um sinal de vídeo onde Y fornece a informação de brilho e U e V a informação de cor.

# Atalhos de teclado

Os termos Para a esquerda, Para a direita, Para cima e Para baixo nestas tabelas se referem às teclas (cursors) das setas).

### Atalhos padrão

Ctrl+N	Novo... projeto (interface principal) ou título
Ctrl+O	Abrir projeto ou título
Ctrl+S	Salvar projeto ou título
Ctrl+Z	Desfazer
Ctrl+Y	Refazer
Ctrl+A	Selecionar tudo
Ctrl+C	Copiar para área de transferência
Ctrl+V	Colar da área de transferência
Ctrl+X	Cortar para área de transferência
Ctrl+N	Ativar/desativar negrito
Ctrl+I	Ativar/desativar itálico
Ctrl+S	Ativar/desativar sublinhado
Delete	Excluir sem copiar para área de transferência

### Principal interface do Studio

Barra de espaço	Reproduzir e parar
J	Voltar rapidamente (pressionar múltiplas vezes para uma reprodução mais rápida)
K	Parar reprodução
L	Avançar rapidamente (pressionar

	múltiplas vezes para uma reprodução mais rápida)
X ou Ctrl+Para cima	Avançar 1 quadro
Y ou Ctrl+Para baixo	Recuar 1 quadro
A ou I	Marca in
S ou O	Marca out
Ctrl+Esquerda	Ponto de início do corte em -1 quadro
Ctrl+Direita	Ponto de início do corte em +1 quadro
Alt+Esquerda	Ponto de fim do corte em -1 quadro
Alt+Direita	Ponto de fim do corte em +1 quadro
Alt+Ctrl+Esquerda	Rodando ponto de fim do corte em -1 quadro (corta também o clipe seguinte)
Alt+Ctrl+Direita	Rodando ponto de fim do corte em +1 quadro
G	Limpar marca in e marca out
D	Ir para marca in (na ferramenta de corte)
F	Ir para marca out (na ferramenta de corte)
E ou Home	Ir para o início
R ou End	Ir para o fim
Esquerda	Selecionar clipe anterior
Direita	Selecionar próximo clipe
Delete	Excluir clipe(s) selecionado(s)
Insert	Dividir clipe na posição do controle deslizante
Ctrl+Delete	Excluir clipe e... fechar buraco na linha de tempo (trilha de vídeo); deixar buraco na linha de tempo (outras trilhas)
Page up	Ir para a próxima página na Janela do filme
Page down	Ir para a página anterior na Janela do filme
Teclado numérico +	Aproximar a linha de tempo

Teclado numérico -	Afastar a linha de tempo
C	Definir capítulo de menu
V	Limpar capítulo de menu
M	Definir retorno ao menu
Ctrl+Page up	Ir para o próximo capítulo de menu
Ctrl+Page down	Ir para o capítulo de menu anterior
Ctrl+E	Copiar todos os efeitos no clipe na linha de tempo
Ctrl+D	Colar efeitos no clipe na linha de tempo
Ctrl+F	Abrir ferramenta dos efeitos

## Motion Titler

F11	Cancelar (sair do titulador)
F12	Confirmar (sair do titulador)
Alt+Sinal de Mais	Trazer para a frente
Alt+Sinal de Menos	Enviar para trás
Ctrl+Sinal de Mais	Avançar uma camada
Ctrl+Sinal de Menos	Recuar uma camada
Ctrl+Ponto Final	Expandir fonte
Ctrl+Vírgula	Encolher fonte
Ctrl+D	Anular toda seleção
Barra de espaço	Com cursor na área da linha de tempo: Iniciar e parar reprodução

## Editor de títulos clássicos

F11	Cancelar (sair do titulador)
F12	Confirmar (sair do titulador)
Alt+Sinal de adição	Trazer para a frente
Alt+Sinal de subtração	Enviar para trás
Ctrl+Sinal de adição	Avançar uma camada
Ctrl+Sinal de subtração	Recuar uma camada

Ctrl+0	Desativar alinhamento do texto
Ctrl+1	Alinhamento do texto: base, à esquerda
Ctrl+2	Alinhamento do texto: base, no centro
Ctrl+3	Alinhamento do texto: base, à direita
Ctrl+4	Alinhamento do texto: centro, à esquerda
Ctrl+5	Alinhamento do texto: centro
Ctrl+6	Alinhamento do texto: centro, à direita
Ctrl+7	Alinhamento do texto: topo, à esquerda
Ctrl+8	Alinhamento do texto: topo, no centro
Ctrl+9	Alinhamento do texto: topo, à direita
Ctrl+K	Kerning, entrelinha e inclinação
Ctrl+M	Mover, dimensionar e girar
Shift+Esquerda	Expandir seleção de caracteres para a esquerda
Shift+Direita	Expandir seleção de caracteres para a direita
Ctrl+Esquerda	Reduzir escala horizontal de, ou comprimir (kerning), seleção de texto dependendo do modo de edição atual (mover/dimensionar/girar ou kerning, entrelinha e inclinação)
Ctrl+Direita	Aumentar escala horizontal de, ou expandir (kerning), seleção de texto
Ctrl+Para baixo	Reduzir escala ou entrelinha de seleção de texto dependendo do modo de edição atual
Ctrl+Para cima	Aumentar escala ou entrelinha de seleção de texto
Shift+Ctrl+Esquerda	O mesmo que Ctrl+Esquerda (ajuste grosso)
Shift+Ctrl+Direita	O mesmo que Ctrl+Direita (ajuste

	grosso)
Shift+Ctrl+Para baixo	O mesmo que Ctrl+Para baixo (ajuste grosso)
Shift+Ctrl+Para cima	O mesmo que Ctrl+Para cima (ajuste grosso)
Alt+Esquerda	<b>Seleção no texto:</b> Mover caracteres para a esquerda. <b>Sem seleção:</b> Move para a esquerda todo o texto do cursor ao fim da linha.
Alt+Direita	<b>Seleção no texto:</b> Mover caracteres para a direita. <b>Sem seleção:</b> Mover para a direita todo o texto do cursor ao fim da linha.
Shift+Alt+Esquerda	O mesmo que Alt+Esquerda (ajuste grosso)
Shift+Alt+Direita	O mesmo que Alt+Direita (ajuste grosso)

# Índice remissivo

## A

- Abreviaturas 15
- Ábum
  - Seção Vídeo 60
- Adicionando mídia ao Contendor 83
- Ajustes prévios para efeitos 145
- Album
  - O Motion Titler *Ver* O Motion Titler Album
- Álbum
  - Contendor do projeto 81
  - Edição por arrastar-e-soltar 102
  - Editor de títulos clássicos *Ver* Álbum do editor de títulos clássicos
  - Folders 58
  - Operações da área de transferência 102
  - Pastas 63
  - Pastas de origem 59
  - Pastas favoritas 58, 63
  - Pré-visualização 5, 59
  - Recursos da interface 62
  - Seção Cenas de vídeo 101
  - Seção Efeitos sonoros 80
  - Seção Imagens fixas 78
  - Seção Menus de disco 79, 204
  - Seção Música 81
  - Seção Temas 75, 128, 129, 130
  - Seção Títulos 76
  - Seção Transições 74, 181
  - Seções de imagens 190
  - Seleção de cenas de vídeo 68
  - Taxa de definição 105
  - Utilização do menu 63
  - Visão geral 55
- Álbum do Editor de títulos clássicos 225
  - Navegador de estilos 226
  - Seção Botões 230
  - Seção Fundos 228
  - Seção Imagens 229
- Álbum do Motion Titler 237
  - Adição de recursos a título 238
  - Seção Estilos 242
  - Seção Fotos 240
  - Seção Movimentos 248
  - Seção Objetos 241
  - Seção Vídeos 239
- Analógico
  - Enviando em 314
  - Níveis durante importação 23
- Anatomia de um tema 134
- Animação 343
  - Animação Stop Motion 53
    - Com temas 127
    - Stop Motion 22
  - Animação, Stop Motion 48
- Apresentação de slides 185, 190, 203
- Área de transferência
  - Com Álbum e Janela do filme 102
- Arquivo
  - Salvar filme em 306

- Arquivos AVI 80
- Arquivos de som 80
- Arquivar e restaurar um projeto 13
- Arquivar um projeto 14
- Arquivos MP2 308
- Arquivos MP3 80, 308
- Arquivos WAV 80, 308
- Arrastar-e-soltar
  - Definição de links de menus 212
  - Do Álbum 102, 181
  - Edição 102
- Assistente
  - Importação 20
- Assistente de importação
  - Opções 21
  - Opções de compressão 30
  - Opções de detecção de cena 31
  - Painel 'Importar de' 21
  - Painel 'Importar para' 24
  - Painel 'Modo' 28
  - Painel 'Nome do arquivo' 32
  - Seleção de mídia 34
  - Visão geral 20
- Assistente de importação do Studio 20
- Ativar
  - Explicação 12
- Áudio
  - Ajuste na linha de tempo 283
  - Configurações (para saída como arquivo) 334
  - Depuração 86
  - Edição de inserções 119
  - Efeitos sonoros 271
  - Música de fundo 272
  - Opções de importação analógica 23
  - Original 271
  - Sincronizado com vídeo 116
  - Síncrono 89, 185, 271
  - Sobreposição 166
  - Sobreposição, original 271
  - Sobreposições de voz 271
  - Surround 285
  - Tirar o som 91
  - Transições 185, 285
  - Trilhas na linha de tempo 271

- Usos de 269
- Utilização no Studio 270
- Utilização sem vídeo 102
- Volume e mistura 280, 285
- Áudio e vídeo, níveis
  - Na importação analógica 23
- Áudio original
  - Propriedades 279
  - Sincronizado com vídeo 116
- AVCHD 15
  - Enviar filme para 303

## **B**

- Balanço
  - Ajuste na linha de tempo 284
- Balanço da cor RGB (efeito de vídeo) 164
- Balanço do branco 164
- Balanço e volume 99, 280
- Bandeiras
  - Colocação na trilha de menu 208
- Base de conhecimento 346
- BD (importação) 47
- Blu-ray
  - Enviar filme para 303
- Botão Ajuda 2
- Botão da lâmina 87
- Botão de depuração de áudio 86
- Botão Desfazer 2
- Botão Dividir clipe/cena 87, 115
  - Na edição de inserções 118
- Botão do cesto de lixo 87
- Botão Editar menu 98
- Botão Excluir clipe 87
- Botão Premium 2
- Botão Refazer 2
- Botão Suporte 2
- Botões
  - Adicionar marcador 93
  - Alternar DVD 5
  - Ativar/desativar DVD 5
  - Caixa de ferramentas 95
  - Capítulo *Ver* Menus de disco
  - Clipe 85
  - Contentor do projeto 85
  - Depuração de áudio 86

- Desfazer, Refazer, Ajuda, Suporte e Ativar 2
- Destaque 231
- Dividir clipe 85, 115, 118
- Dividir clipe/cena 87
- Editar menu 98
- Excluir clipe 87
- Excluir marcador 93
- Lâmina 115
- Marcador de clipe 85
- Modo 2
- Reprodução 8
- Restaurar (panorâmico e zoom) 193
- Seleção de vistas 85
- Seletor de ferramentas 96
- Trava de trilhas 117
- Botões de avanço 9
- Botões de menu
  - Destaque 231
- Botões de trava de trilhas 117
- Brilho sonhador (efeito de vídeo) 154

## C

- Caixa de ferramentas 85
  - Áudio 99
  - Vídeo 97
- Caixa de ferramentas de áudio 99
- Caixa de ferramentas de vídeo 97
- Caixas de diálogo
  - Opções 319
  - Opções de Criar filme 319
  - Principais opções 319
- Caixas de ferramentas 95
- Camadas
  - No Editor de títulos clássicos 219
- Câmera DV/HDV (importação) 41
- Câmera HDV (importação) 41
- Câmera lenta 156
- Câmeras
  - Análogicas (importação) 45
  - DV, HDV (importação) 41
- Câmeras fotográficas
  - Digitais, câmeras 53

- Câmeras fotográficas digitais (importação) 48
- Capítulos
  - Na trilha de menu 207
- Captura
  - Deteção de cena 31
  - Importação 53
  - Níveis de áudio e vídeo 23
  - Para múltiplo arquivos 103
  - Preparação do disco rígido 341
  - Visão geral 19
- Cartão de memória, importação de *Ver* Mídia baseada em arquivos
- Cartão SD, importação de *Ver* Mídia baseada em arquivos
- Catálogo de cenas de vídeo 203
- Cenas *Ver* Cenas de vídeo
- Cenas (dica de videografia) 366
- Cenas de vídeo
  - Acréscimo a filme 102
  - Adicionar ao filme 101
  - Adjacentes 107
  - Combinação e subdivisão 71
  - Comentários 69
  - Divisão 87
  - Exibição do tamanho de 69
  - Indicador em uso 62, 107
  - Localização no Álbum 62
  - Quadros de miniatura 65
  - Redeteção 73
  - Seleção 68
  - Seqüência das 60
  - Visualização 67
- ChannelTool (efeito de áudio) 294
- Chroma key
  - Dicas 177
  - Efeito de vídeo 176
  - Ferramenta 173
  - Pano de fundo para 177
- Clipes
  - Alterar o nome 113
  - Áudio 89
  - Combinação 116
  - Corte na linha de tempo 109
  - Dicas de corte 112
  - Divisão 87, 115
  - Exclusão 87

- Tema 129, 131, 133
- Vídeo 89
- Clipes de áudio 89
  - Corte 278, 279
  - Detalhes da interface 281
- Clipes de áudio de CD
  - CD:Propriedades dos 280
- Clipes de temas
  - Corte e edição 133
  - Criação 131
  - Inserir vs. substituir 131
  - Seleção da trilha 131
  - Transições e efeitos 134
- Clipes de vídeo 89
  - Alterar a velocidade de reprodução 156
  - Alterar o nome 113
  - Aplicação de efeitos a 141
  - Combinação 116
  - Corte 108
  - Corte na linha de tempo 109
  - Desfazer o corte 115
  - Dicas de corte 112
  - Divisão 115
  - Edição 101
  - Encurtados por transições 182
  - Ferramenta de propriedades 113
  - Localização da cena do álbum 107
  - Recursos de interface 107
  - Sincronização com áudio 116
  - Utilização da parte do áudio somente 102
- Close-ups 363
- Cobrir (transição) 183
- Codificação progressiva (configuração de saída avançada) 328
- Comando Capítulo de disco 205
- Comando de menu Combinar clipes 116
- Comando de menu Definir miniatura 65
- Comando de menu Dividir clipe 115
- Comando Editar tema 130
- Comando Localizar cena no álbum 62
- Comando Localizar cena no projeto 62
- Comandos de menu 16
- Compressão
  - Áudio 334
  - Opções (importação) 30
  - Vídeo 332, 333
- Compressão de áudio 334
- Compressão de vídeo 332
- Configuração *Ver* Opções
- Configurações *Ver* Opções
- Contador 9
- Contentor do projeto 81
  - Adicionando mídia 83
  - Botão 85
  - Removendo mídia 84
  - Utilização 81
- Conteúdo
  - Importação 13
- Conteúdo bloqueado
  - ativar 11
- Conteúdo e recursos premium 13
- Continuidade (dica de videografia) 365
- Controlador da filmadora 198
- Controle deslizante 9
- Controle deslizante de corte 92
- Controle do Player
  - DVD 205
- Controles
  - Marcador de clipe 85
- Controles de reprodução 5
  - Avançar/voltar rapidamente 8
  - Botões de avanço 9
  - DVD 5, 10, 203
  - Ir para o início 8
  - Padrão 5, 8
  - Reproduzir/Pausar 8
- Controles do Editor de texto
  - clássicos
    - Botões de seleção do modo 220
- Controles do Editor de títulos
  - clássicos
    - Botões da área de transferência e de exclusão 223
    - Botões de layout de objetos 222
    - Botões de tipos de títulos 217

- Caixa de ferramentas do objeto 218
- Estilo do texto 224
- Ferramenta de seleção 218
- Convenção 15
- Convenções de teclado 16
- Copiar e colar efeitos
  - Copiar e colar 142
- Cores
  - Seleção 179
- Coro (efeito de áudio) 294
- Correção automática da cor (efeito de vídeo) 154
- Correção da cor (efeito de vídeo) 162
- Corte
  - Clipes de áudio 278, 279
  - Clipes de vídeo 108
  - Com a tecla Ctrl 111
  - Descrito 108
  - Desfazer 115
  - Dicas 112
  - Imagens fixas 191
  - Introduzido 101
  - Na linha de tempo 109
  - Transições 186
- Corte (transição) 183
- Corte em J
  - A/B 167
  - Definido 120
  - Explicado 122
- Corte em L
  - A/B 167
  - Definido 120
  - Explicado 120
- Cortes
  - Associativos 366
  - Causa e efeito 367
  - Contraste 367
  - De substituição 367
  - Formais 367
  - Paralelos 367
  - Ritmo de (dica de videografia) 365
- Criação de filmes 299
- Criar entre marcadores 301
- Criar filme

- Parcial 301
- Cross fade
  - No áudio 185

## D

- Decompor (transição) 183
- DeEsser (efeito de áudio) 294
- Depuração de áudio 86
- Desbloquear
  - Conteúdo premium 11
  - Efeitos de plug-in 144, 153
- Desfocalização (efeito de vídeo) 157
- Desfocalização de movimento (efeito de vídeo) 161
- Destaque
  - De botões de menu 231
- Deteção automática de cena *Ver*
  - Deteção de cena
- Deteção de cena 31, 65
  - Comandos de menu 73
- DirectX 14
- Disco
  - Imagem no disco rígido 302
  - Pré-visualização 205
  - Salvar filme em 302
- Disco Blu-ray (importação) 47
- Disco local (importação) 34
- Disco óptico *Ver* Disco
- Disco óptico
  - Imagem no disco rígido 302
- Disco rígido
  - Preparação para captura 341
- Discos
  - Criação 1, 57, 79, 189, 203, 230, 281
- Divisão de clipes 115
  - Restauração de 116
- Durações (de transições, etc.) 321
- DV 15
  - Enviando para 313
- DVD
  - Controle do Player 205
  - Controles de reprodução 5, 10, 203
  - Enviar filme para 303

Imagem no disco rígido 302  
Menus 79, *Ver* Menus de disco  
Pré-visualização 205  
DVD (importação) 47

## E

Eco estéreo (efeito de áudio) 297  
Edição 363  
  A/B 167  
  Avançada 90, 165  
  Divisão 119  
  Imagens fixas 191  
  Inserções 118  
  Menus de disco 207  
Edição A/B 167  
Edição de divisões  
  A/B 167  
  Introduzida 119  
Edição de fotos e outras imagens  
  192  
Edição de inserções 118  
  A/B 167  
  Áudio 119  
  Introduzida 118  
  Método 118  
Edição de múltiplas trilhas 165  
  Com temas 127  
Edição de texto  
  Avançada 220  
Editar  
  Clipes de vídeo 101  
Editor (títulos, menus) 233  
Editor 2D (efeito de vídeo) 160  
Editor de menus *Ver* Editor de  
  títulos  
Editor de menus e títulos 215  
Editor de temas  
  Mini-Álbum 130  
Editor de títulos  
  Seleção múltipla no 266  
Editor de títulos clássicos 215  
  Edição avançada de texto 220  
  Iniciação 216  
  Seleção múltipla no 223  
Editor de títulos e menus 233

Editor de títulos, clássicos *Ver*  
  Editor de títulos clássicos  
Editor de títulos, movimento *Ver*  
  Editor de títulos em movimento  
Editor, menus e títulos 215  
Editores de títulos  
  Apresentação 96  
Efeitos  
  Áudio *Ver* Efeitos de áudio  
  Copiar e colar 142  
  Vídeo *Ver* Efeitos de vídeo  
Efeitos de áudio 291  
  Aplicados aos clipes de temas  
    134  
  ChannelTool 294  
  Copiar e colar 292  
  Coro 294  
  DeEsser 294  
  Desbloquear 144  
  Eco estéreo 297  
  Equalizador 295  
  Espalhamento estéreo 297  
  Ferramenta 291  
  Grungelizer 296  
  Ícones 291  
  Nivelador 296  
  No Studio Ultimate 293  
  Padrão vs. Ultimate 292  
  Redução do ruído 292  
  Reverberação 297  
Efeitos de cor  
  Balanço do branco 164  
Efeitos de plug-in  
  Desbloquear 144, 153  
Efeitos de sobreposição 165  
Efeitos de vídeo 141  
  A lista de efeitos 142  
  Acréscimo e exclusão 143  
  Adicionar 153  
  Ajustes prévios 145  
  Alteração de parâmetros 144  
  Aplicados aos clipes de temas  
    134  
  Balanço da cor RGB 164  
  Básicos 152  
  Brilho sonhador 154  
  Chroma key 176

- Copiar e colar 142
- Correção automática da cor 154
- Correção da cor 162
- Desbloquear 144
- Desfocalização 157
- Desfocalização de movimento 161
- Editor 2D 160
- Efeitos de limpeza 153
- Estabilizar 156
- Ferramenta 141
- Filme antigo 158
- Girar 155
- Gota de água 161
- Ícones 107
- Iluminação 163
- Imagem em imagem (PIP) 171
- Inverter 163
- Keyframing 146, 149
- Luma key 159
- Lupa 161
- Mapa de cores 162
- Onda de água 161
- Padrão 153
- Panorâmico e zoom 197
- Posterização 163
- Preto e branco 162
- Pré-visualização e renderização 151
- Redução do ruído 155
- Reflexo de flash 160
- Relevo 158
- Sépia 164
- Suavizar 159
- Terramoto 160
- Ultimate RTFX 157
- Velocidade 156
- Vidro colorido 159
- Efeitos sonoros 89, 269
  - Obtenção 80
  - Propriedades 279
  - Seção (do Álbum) 80
- Empurrar (transição) 183
- Equalizador (efeito de áudio) 295
- Equipamento, requisitos de 13
- Escala temporal 89

- Espalhamento estéreo (efeito de áudio) 297
- Estabilizar (efeito de vídeo) 156
- Estéreo
  - Ajuste do balanço na linha de tempo 284
- Exclusão de cenas 87
- Exclusão de cliques 87
- Exibir ou omitir (transição) 183

## F

- Fade
  - Ajuste do balanço na linha de tempo 284
- Fades
  - Duração padrão de 321
- Ferramenta Áudio de CD 273
- Ferramenta das propriedades do clipe 92
- Ferramenta de áudio de CD 100
- Ferramenta de isolamento de quadros
  - Descrita 198
- Ferramenta de menus de disco 98
- Ferramenta de propriedades do clipe 97
  - Corte com 112
  - Para cliques de vídeo 113
- Ferramenta de títulos 97
- Ferramenta de volume e balanço 99, 280
- Ferramenta Editor de temas 97, 137
- Ferramenta Menu de disco 213
- Ferramenta Propriedades do clipe
  - Corte com 187
  - Para cliques de áudio 279
  - Para imagens fixas 191
  - Para menus de disco 209
  - Para transições 187
- Ferramenta Sobreposição de voz 276
- Ferramenta Volume e balanço 285
- Ferramentas
  - Áudio de CD 100, 273
  - Chroma key 173
  - Editor de temas 97, 130, 137, 138

- Efeitos de áudio 100, 291
- Efeitos de vídeo 98, 141
- Imagem em imagem (PIP) 168
- Isolador de quadros 98
- Menu de disco 98, 213
- Música de fundo 274
- Música de fundo automática 100
- Panorâmico e zoom 192
- PIP e chroma key 98
- Propriedades do clipe 92, 97, 99, 112, 209, 279
- SmartMovie 98, 123
- Sobreposições de voz 100, 276
- Títulos 97
- Volume e balanço 99, 280, 285
- Ferramentas de propriedades do clipe 99
- Ferramentas de sobreposições de voz 100
- Filme
  - Pré-visualização 5
- Filme antigo (efeito de vídeo) 158
- Fita
  - Salvar filme em 313
- Fita de vídeo
  - Saída para 315
- Fonte (para importação) 34
- Fontes 225
- Formato de vídeo do projeto 104
- Formatos de quadros *Ver* Taxas de definição
- Formatos de vídeo 104
- Fotos
  - Edição 192
  - Posicionamento panorâmico e zoom 193
  - Redução de olhos vermelhos 193
  - Rotação 193
- Fotos, digitais (importação) 48
- Fundo
  - No Editor de títulos clássicos 228
  - No Motion Titler 252

## G

- Girar (efeito de vídeo) 155
- Glossário 371

- Gota de água (efeito de vídeo) 161
- Gravação de sobreposições de voz 276
  - Qualidade 277
- Gravar vídeo/áudio (importação) 44
- Grungelizer (efeito de áudio) 296
- Grupos
  - Temporários, no Editor de títulos clássicos 223

## H

- HD DVD
  - Enviar filme para 303
- HDTV 16
- Hollywood FX
  - E renderização de fundo 185
  - Edição 184, 187
  - Pré-visualização 185
  - Transições 183, 184

## I

- Ícones para efeitos
  - Áudio 291
  - Vídeo 107
- ID de reposta (Suporte técnico)" 347
- IEEE 1394 (FireWire)
  - Dispositivos (importação) 41
- IEEE-1394 16
  - Cabo 313
- Iluminação 163
- Imagem em imagem (PIP)
  - Efeito de vídeo 171
  - Ferramenta 168
- Imagens *Ver* Imagens fixas
  - Edição 192
- Imagens de sobreposição
  - Descritas 190
- Imagens de tela inteira
  - Descritas 190
- Imagens fixas
  - Corte 191
  - Corte e edição 191
  - Criação 190
  - Descritas 189

- Duração padrão de 321
- Edição 192
- Pasta 78
- Rotação 193
- Seção (do Álbum) 78
- Sobreposição 190
- Tela inteira 190
- Tela inteira vs. sobreposição 189
- Tipos 189
- Importação
  - Animação Stop Motion 48
  - BD (disco Blu-ray) 47
  - Câmeras digitais 48
  - De câmera DV ou HDV 41
  - De disco local 34
  - De IEEE 1394 (FireWire) 41
  - DVD 47
  - Fonte 34
  - Fotos 48
  - Gravação de vídeo/áudio 44
  - Gravação manualmente controlada 44
  - Gravar com marca de início/fim 44
  - Instantâneo 51
  - Marca de início, marca de fim 43
  - Níveis de áudio e vídeo 23
  - Proteção de copyright (DVD, BD) 47
  - Quadros individuais 22
  - Todas as mídias 34
  - Vídeo e áudio analógicos 45
  - Visão geral 19
- Importação de conteúdo de versões antigas 13
- Instantâneo 22
- Instantâneo (importação) 51
- Internet
  - Salvar filme para a 316
- Inverter 163
- Isolador de quadros 197
  - Ferramenta 98
  - Ferramenta, descrita 198
- Isoladora de quadros
  - Ferramenta 190

## J

- Janela de edição (Motion Titler) 253
- Janela de pré-visualização 5, 6
- Janela de visualização prévia 111
- Janela do filme 85
  - Área da mensagem de status 85
  - Corte na linha de tempo 109
  - Edição por arrastar-e-soltar 102
  - Localizar cena no álbum 62, 107
  - Operações da área de transferência 102
  - Posicionamento 88
  - Recursos de interface 107
  - Vistas 89

## K

- Ken Burns 192
- Keyframing (de parâmetros de efeitos de vídeo) 146, 149

## L

- Letterbox 105
- Limpar (transição) 183
- Linha de edição
  - Clipes inseridos na 102
- Linha de tempo
  - Ajuste do volume na 283
  - Colocação na linha de tempo 204
  - Corte de clipes na 109
  - Edição de menus de disco na 207
  - Trava de trilhas 117
  - Trilhas 89
  - Trilhas de áudio 271
  - Vídeo de sobreposição 165
- Link Voltar ao menu 208
- Links
  - Ajuste 208
  - Criação 208
  - Criação automática de 205
  - Definição com arrastar-e-soltar 212
  - Edição 209
  - Exclusão 208

- Exibir números durante a edição 210
- Menus no disco 201
- Na ferramenta Menu de disco 212
- Reposicionamento 208
- Voltar ao menu 208
- Links de capítulo *Ver* Links
- Links de menu *Ver* Links
- Luma key (efeito de vídeo) 159
- Lupa (efeito de vídeo) 161

## M

- Manualmente controlada, gravação (importação) 44
- Mapa de cores (efeito de vídeo) 162
- Marca de início, marca de fim
  - Gravação 44
- Marca de início, marca de fim (importação) 43
- Marcadores *Ver* Marcadores de clipes
  - Criar entre marcadores 301
- Marcadores de clipes 92
  - Adicionar, excluir, nomear 93
  - Controles 93
- Media Player 313
- Memória, cartão
  - Cartão de memória 53
- Menu Álbum
  - Comandos de detecção de cena 73
  - Combinar cenas 71
  - Definir miniatura 65
  - Localizar cena no projeto 107
  - Selecionar por nome 70
  - Subdividir cenas 72
  - Vista de comentários 69
  - Vista de detalhes 69
  - Vista de ícones 69
  - Vista de miniaturas 69
- Menu Configuração 3
- Menu do Álbum
  - Localizar cena no projeto 62
- Menus de disco 201
- Abertura no Editor de títulos clássicos 209
- Colocação na linha de tempo 204
- Criação 215
- Criação automática de links 205
- Definição de miniatura 211
- Descritos 201
- Edição 215
- Edição de capítulos 212
- Edição de links 209
- Edição na linha de tempo 207
- Fornecidos 204
- Fundos em movimento 228
- Layout do filme de amostra 202
- Legendas dos botões 204
- Limitações de VCDs e S-VCDs 204
- Menus vs. títulos 203
- Nome e duração 209
- Números do link durante a edição 210
- Obtenção 79
- Opção Miniaturas em movimento 211
- Reinicialização durante a reprodução 201
  - Seção (do Álbum) 79, 204
- Menus, disco *Ver* Menus de disco
- Microfone
  - Conexão 278
- Mídia
  - Seleção para importação 34
- MMC *Ver* Mídia baseada em arquivos
- Modelos *Ver* Temas
- Modo Criar filme 299
  - Introduzido 1
- Modo Editar
  - Interface 4
  - Introduzido 1
- Modo Importar
  - Apresentação 1
- Modos
  - Configuração 2
  - Criar filme 299
  - Editar 4
  - Introduzidos 1

Monitor de vídeo  
 Saída simultânea para 314

Monitores  
 Dois 322

Montagem *Ver* Tema de

Motion Titler  
 Criação e edição de títulos 250  
 Fecho 236  
 Grupos de camadas 264  
 Inicialização 235  
 Janela de edição 253  
 Lista de camadas 259  
 Operações de arquivamento 236  
 Operações de texto 255  
 Painel de fundo 252  
 Seleção múltipla 264

Motion Titler, Álbum 237

MPEG  
 Renderização para saída 301

Múltiplos arquivos de captura  
 Utilização 103

Música 269, *Ver* Música de fundo  
 Pasta 81  
 Seção (do Álbum) 81  
 Selecionar (dica de videografia)  
 368

Música de fundo 88, 89  
 CD 273  
 Ferramenta 100, 274  
 Formatos 272  
 ScoreFitter 274

## N

Níveis de áudio  
 Na importação analógica 23

Níveis de vídeo  
 Na importação analógica 23

Nivelador (efeito de áudio) 296

Nome do arquivo  
 Projeto 85

Nomes  
 De cliques - alterar 113  
 Na vista de texto e storyboard  
 113

## O

Objetos  
 No Editor de títulos clássicos 218

Objetos do Editor de títulos clássicos  
 Texto 219

Objetos no Editor de títulos clássicos  
 218  
 Reordenação de camadas 219

Obtenção  
 Efeitos sonoros 80  
 Menus de disco 79  
 Temas 76  
 Transições 74

Onda de água (efeito de vídeo) 161

Opções 319  
 Áudio para saída como arquivo  
 334  
 Compressão (importação) 30  
 Compressão de vídeo 333  
 Configuração 3  
 Criar arquivo áudio 331  
 Criar arquivo AVI 331  
 Criar arquivo MPEG 331  
 Criar arquivo Real Media 335  
 Criar arquivo Windows Media  
 337  
 Criar disco 326  
 Criar filme 319  
 Criar fita 339  
 Detecção de cena 31  
 Enviar para exibição VGA 340  
 Importação 21  
 Incluir áudio 334  
 Incluir vídeo 332  
 Listar todos os codecs 332  
 Organização das 319  
 Preferências de vídeo e áudio 322  
 Preferências do projeto 320  
 Pré-visualização do vídeo 322  
 Principais caixas de diálogo 319  
 Taxa de dados e qualidade 333  
 Taxa de quadros 333  
 Vídeo para saída como arquivo  
 332  
 Opções de configuração 319

## P

- Pacote de efeitos de áudio Ultimate 293
- Pacote de efeitos de vídeo Ultimate RTFX 157
- Painel 'Importar de' (assistente de importação) 21
- Painel 'Importar para' (assistente de importação) 24
- Painel 'Modo' (assistente de importação) 28
- Painel 'Nome do arquivo' (assistente de importação) 32
- Pan and scan 105
- Panorâmico e zoom
  - Animações complexas 195
  - Animados 194
  - Efeito de vídeo 197
  - Ferramenta 192
  - Fotos 193
- Panorâmico e zoom animados 194
- Parâmetros para efeitos
  - Redefinição 145
- Parâmetros para efeitos de plug-in
  - Ajustes prévios 145
- Parâmetros para efeitos de vídeo
  - Edição 144
- Passaporte 12
- Pastas
  - Álbum 58
  - Favoritas 58
  - Favorite 63
  - Fonte 59
  - Imagens fixas 78
  - Música 81
  - Títulos 77
- Perspectivas
  - Variáveis 363
- Planos gerais (dica de videografia) 363
- Player
  - Controle deslizante 9
  - Durante o corte na linha de tempo 109
  - Introduzido 5

- Pré-visualização das transições 75
- Pré-visualização de transições 184
- Posterização (efeito de vídeo) 163
- Preferências de vídeo e áudio (painel de opções) 322
- Preferências do projeto (painel de opções) 320
- Preto e branco (efeito de vídeo) 162
- Preview window 109
- Pré-visualização
  - Discos 205
  - Efeitos de vídeo 151
  - Hollywood FX 185
  - Menus 5
  - Transições 75, 184
- Pré-visualização do vídeo
  - Externa 322
  - Opções 322
  - Tela inteira 322
- Problemas e soluções 345
- Projeto *Ver* Filme
- Propriedades do clipe
  - Duração 192
  - Nome 192
- Proteção de copyright na importação de DVD, BD 47

## Q

- Quadros chave (caixa de seleção) 149
- Quadros de miniatura
  - Com vídeo em movimento, em menus 211
  - Definição em menus de disco 211
  - No Álbum 65

## R

- Real Media
  - Arquivos 312
  - RealNetworks® RealPlayer® 312
- RealNetworks® RealPlayer®

- Visualização de arquivos com 307
- Rede *Ver* Mídia baseada em arquivos
- Rede, importação de *Ver* Mídia baseada em arquivos
- Redução de olhos vermelhos
  - Explicada 193
  - Remoção 194
- Redução do ruído (efeito de áudio) 292
- Redução do ruído (efeito de vídeo) 155
- Reflexo de flash (efeito de vídeo) 160
- Relevo (efeito de vídeo) 158
- Removendo mídia do Contentor 84
- Renderização 301
- Renderização de fundo 104
  - Ativação e desativação 185
  - De efeitos de vídeo 151
  - De Hollywood FX 185
  - De miniaturas de menus em movimento 211
- Reordenação de objetos
  - Em três dimensões 219
- Requisitos de equipamento 13
- Resolução de problemas 345
- Restaurar um projeto 17
- Resumo do disco óptico 305
- Reverberação (efeito de áudio) 297

## S

- Saída
  - Navegador 299
  - Para a World Wide Web 316
  - Para arquivo 306
  - Para arquivo 3GP 307
  - Para arquivo AVI 308
  - Para arquivo compatível com iPod 310
  - Para arquivo compatível com Sony PSP 312
  - Para arquivo DivX 309
  - Para arquivo Flash Video 309
  - Para arquivo MOV 310

- Para arquivo MPEG 311
- Para arquivo Real Media 312
- Para disco ótico 302
- Para fita 313
- Para fita de vídeo 315
- Para Windows Media 313
- Somente áudio 308
- Tipo de mídia 300
- Salvar em arquivo
  - 3GP 307
  - AVI 308
  - Compatível com iPod 310
  - Compatível com Sony PSP 312
  - DixX 309
  - Flash Video 309
  - MOV 310
  - MPEG 311
  - Real Media 312
  - Somente áudio 308
  - Trilha sonora 308
  - Windows Media 313
- Salvar em fita 313
- Salvar para a World Wide Web 316
- Salvar para arquivo 306
- Salvar para disco 302
- ScoreFitter
  - Clip properties 280
  - Duração dos cliques 278
- SCSI 14
- Seção Botões
  - Do Álbum do Editor de títulos clássicos 230
- Seção Fotos (do Álbum do Motion Títler) 240
- Seção Fundos
  - Do Álbum do Editor de títulos clássicos 228
- Seção Objetos (do Álbum do Motion Títler) 241
- Seção Vídeo
  - Vistas 69
- Seção Vídeos (do Álbum do Motion Títler) 239
- Seleção de mídia para importação 34
- Seleção múltipla
  - No Editor de títulos 266

- No Editor de títulos clássicos 223
- Seleção múltipla (no Motion Titler) 264
- Sépie (efeito de vídeo) 164
- Sincronização (de vídeo e áudio)
  - Ignorando 116
- Sobreposições de voz 89
  - Gravação 276
  - Opções de qualidade de gravação 277
  - Propriedades 279
  - Volume 277
- Som surround 285
- Sons originais
  - Preservar (dica de videografia) 368
- Stick USB, importação de *Ver*
  - Mídia baseada em arquivos
- Stop Motion 22
- Stop Motion, animação 48
- Studio Ultimate
  - Efeitos de áudio 292, 293
  - Efeitos de vídeo 157
  - Keyframing 146, 149
- Suave (efeito de vídeo) 159
- Subclipes
  - Adicionar efeitos 140
  - Alinhar na zona de arrastar e soltar (drop zone) 139
  - Exportação para a Janela do filme 139
  - Tirar o som 139
- Suporte técnico 346
- S-VCD
  - Enviar filme para 302
  - Menus 79, *Ver* Menus de disco

## T

- Taxas de definição (formatos de quadros)
  - Mistura 104
- Taxas de definição (formatos dos quadros) 65
- Televisor
  - Saída simultânea para 314
- Temas

- Adicionar ao filme 129
- Anatomia 134
- Clipes *Ver* Clipes de temas
- Fundos 130
- Introduzidos 127
- Modelos 127, 129, 130, 134, 138
- Obtenção 76
- Personalização 128
- Seção (do Álbum) 75, 129, 130
- Subclipes 139
- Zonas de arrastar e soltar (drop zones) 139
- Terramoto (efeito de vídeo) 160
- Tipo de arquivo
  - 3GP 307
  - AVI 308
  - Compatível com iPod 310
  - Compatível com Sony PSP 312
  - DivX 309
  - Flash Video 309
  - MOV 310
  - MP2 308
  - MP3 308
  - MPEG 311
  - Real Media 312
  - WAV 308
  - Windows Media 313
- Tipos de arquivo
  - Música 81
- Tipos de arquivos
  - AVI 80
  - Imagem 78
  - MP3 80
  - Som 80
  - WAV 80
- Tirar o som a trilhas de áudio 91
- Título
  - Cores (dica de videografia) 369
  - Escolher (dica de videografia) 369
- Títulos
  - Clássicos 215
  - Criação 215, 233
  - Edição 215, 233
  - Movimento 233
  - Pasta 77
  - Rolagem horizontal 217

- Rolagem vertical 217
  - Seção (do Álbum) 76
  - Transição de ondulação 185, 190, 203
  - Transições
    - Acréscimo ao filme 181
    - Alpha Magic 182
    - Atribuição de nome a 187
    - Corte 183, 186
    - Critérios para seleção 182
    - Decompor 183
    - Definição da duração de 187
    - Descritas 181
    - Dica de videografia 364
    - Duração padrão de 321
    - Efeito na duração do clipe 182
    - Exibição do tipo 74
    - Exibir ou omitir 183
    - Grupos 74
    - Hollywood FX 183, 184
    - Inversão da direção 187
    - Limpar, Cobrir e Empurrar 183
    - Na linha de tempo 181
    - Nas trilhas de áudio 285
    - No áudio 185
    - Nos cliques de temas 134
    - Obtenção 74
    - Padrão (2D) 182
    - Pré-visualização 75, 184, 188
    - Pré-visualização infinita 188
    - Seção (do Álbum) 74
    - Tipos de 182
    - Transição de ondulação 185, 190, 203
    - Tridimensionais 184
  - Transições Alpha Magic 182
  - Trava de trilhas 91
    - Indicação de 117
  - Trilha de áudio
    - Ligada à trilha de vídeo 118
  - Trilha de menu 207
    - Bandeiras 207
    - Edição 208
  - Trilha de sobreposição 165
    - Abertura 165
    - Apresentada 165
    - Áudio 271
    - Áudio, original 166
    - Exibir, ocultar 166
    - Opção Exibir sempre 166
  - Trilha de sobreposições
    - E imagens fixas 189
  - Trilha de título
    - Trava 117
  - Trilha de títulos e sobreposições
    - E imagens fixas 189
  - Trilha de vídeo 91, 102, 116
    - E imagens fixas 189
    - Ligada à trilha de áudio 118
  - Trilhas
    - Áudio 271, 272
    - Áudio original 271
    - Efeito sonoro e sobreposição de voz 271
    - Indicação quando travadas 117
    - Menu 207
    - Música de fundo 272
    - Sobreposição 165
    - Tirar o som e ocultar 91
    - Título 117
    - Trava 91
    - Vídeo 91, 116
    - Vídeo ligado a áudio 118
  - Trilhas de áudio 272
- U**
- UDMA 14
- V**
- VCD
    - Enviar filme para 302
    - Menus 79, *Ver* Menus de disco
  - Velocidade (efeito de vídeo) 156
  - Velocidade de reprodução
    - Alterar 156
  - Verificação, progressiva vs. entrelaçada 328
  - VGA
    - Enviar o filme para 340
  - Vídeo
    - Abertura de um arquivo 63
    - Captura *Ver* Captura

- Configurações (para saída como arquivo) 332
- Formato dos quadros *Ver* Taxas de definição
- Hardware de saída 15
- Ocultar 91
- Opções de importação analógica 23
- Pastas 63
- Recursos da interface do Álbum 62
- Seção (Álbum) 60
- Taxas de definição *Ver* Taxas de definição
- Vídeo capturado *Ver* Vídeo
- Vídeo de música *Ver* SmartMovie
- Vídeo e áudio analógicos (importação) 45
- Videografia 361
- Vidro colorido (efeito de vídeo) 159
- Views, Movie Window
  - Vista de storyboard 89
- Vista de linha de tempo 89
  - Divisão de cliques na 115
  - Edição avançada na 116
  - Edição de inserções 118
- Vista de storyboard 89
- Vista de texto 89, 95, 113
- Vistas, Janela do filme
  - Linha de tempo 89
  - Storyboard 89
  - Texto 89, 95

- Volume
  - Ajuste na linha de tempo 283
  - Fades, Duração padrão de 321
  - Mistura 280, 285
  - Níveis da sobreposição de voz 277

## W

- Web
  - Salvar filme para a 316
- Windows Media
  - Arquivos 313
  - Player 313
- Windows Media Player
  - Visualização de arquivos com 307

## Y

- Yahoo! Video 316
- YouTube 316

## Z

- Zonas de arrastar e soltar (drop zones)
  - Adicionar efeitos 140
  - Alinhar subclipes 139
  - Limpar 139
  - Tirar o som 139